

Campo de conocimiento

Psicología cognitiva

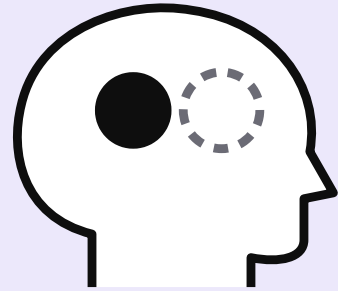
Estudia los procesos mentales con los que percibimos, prestamos atención, recordamos, razonamos y decidimos.

En inglés

Cognitive psychology

Origen

Se consolida en los años 50 y 60; Neisser (1967) populariza el nombre



Qué estudia

Cómo procesamos la información y cuáles son sus límites. Al diseño le aporta conocimiento sobre qué vemos, qué recordamos y cuánto podemos atender a la vez cuando usamos un producto.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Muestra pocas cosas a la vez y agrupa la información para que sea fácil de recordar.

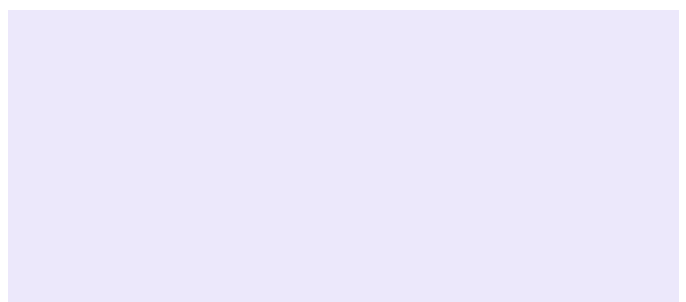
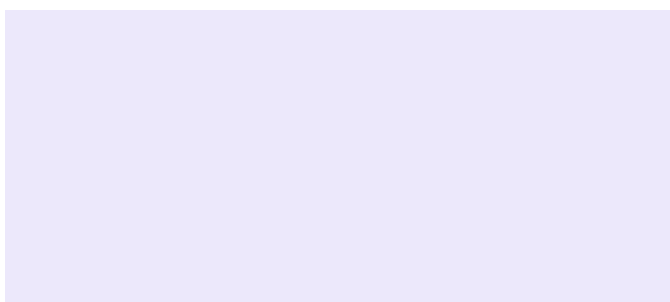
✗ Evita

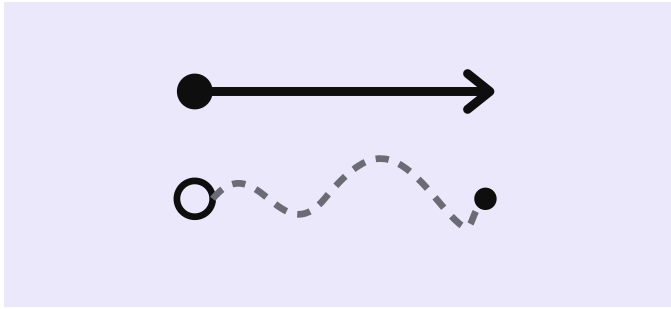
Diseñar como si la gente leyera todo y recordara cada paso.

👁 Para no caer

Prueba con personas reales y distraídas, no solo con el equipo que ya conoce el producto.

Teorías y conceptos





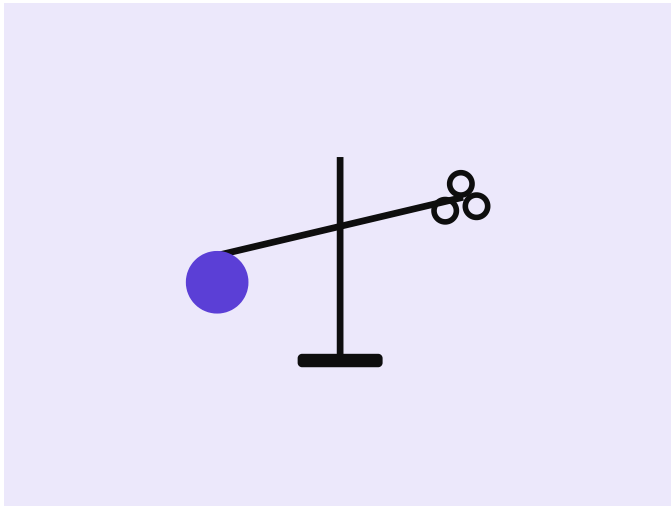
Teoría

Heurística de la experiencia



Concepto

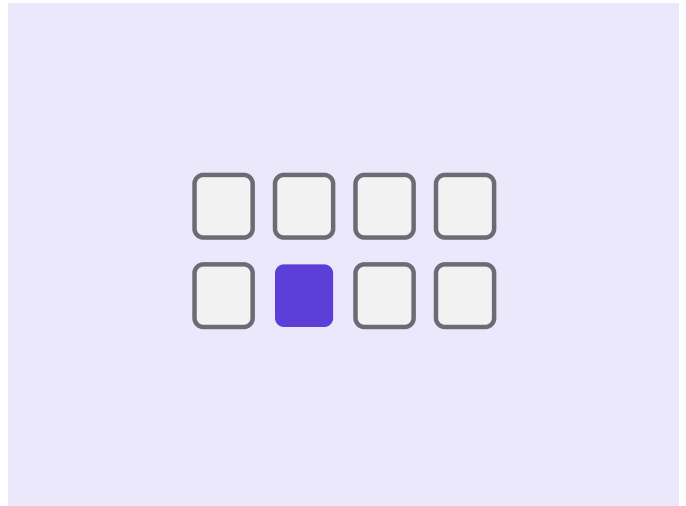
Heurística de la experiencia



Concepto

Sesgo de negatividad

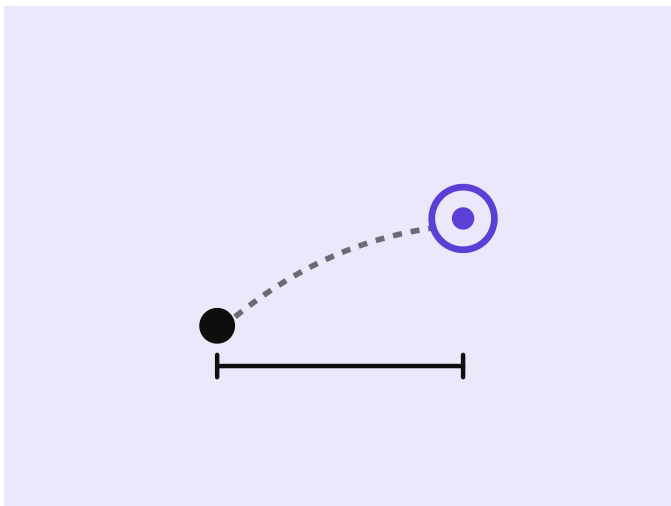
Lo malo pesa y se recuerda más que lo bueno de la misma intensidad.



Concepto

Efecto Von Restorff

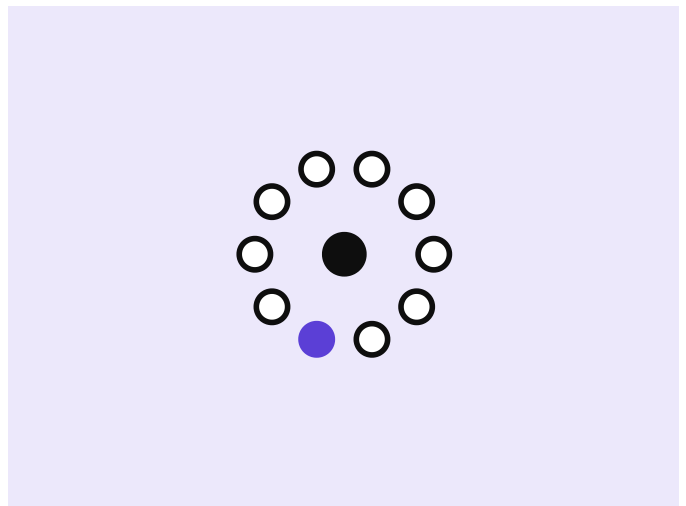
Lo que destaca entre elementos parecidos se recuerda más.



Concepto

Ley de Fitts

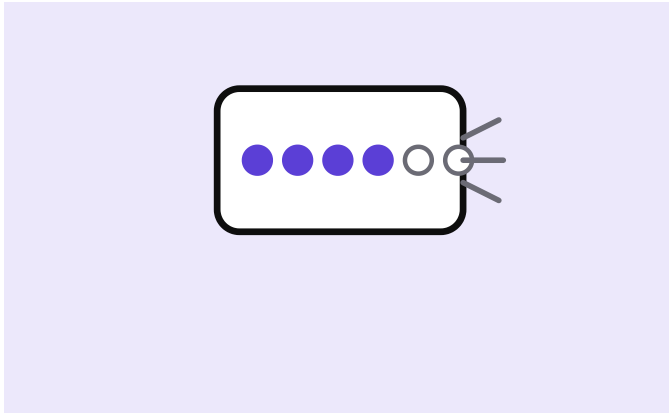
Cuanto más lejos y más pequeño está algo, más tardamos en señalarlo.



Concepto

Ley de Hick

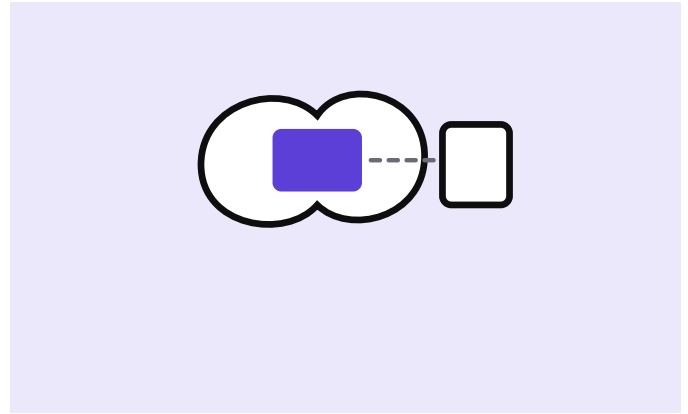
Cuanto más opciones hay, más tardamos en elegir, aunque cada opción nueva añade menos tiempo.



Concepto

Carga cognitiva

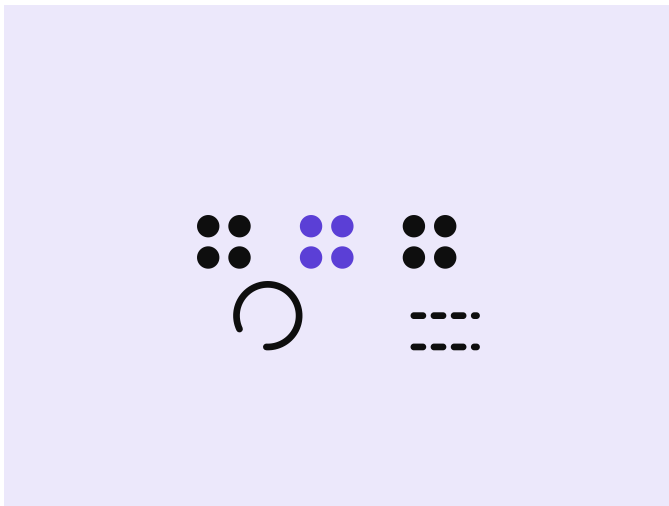
El esfuerzo mental que exige una tarea a una memoria que solo retiene unas pocas cosas a la vez.



Concepto

Modelo mental

La idea que nos hacemos de cómo funciona algo, que usamos para predecir qué pasará.



Teoría

Principios de la Gestalt

Vemos grupos y formas completas, no piezas sueltas: lo cercano, lo parecido y lo continuo se une.

Campos cercanos

Economía del comportamiento

Interacción persona-computadora

Principios

Atención limitada

No podemos atender a todo a la vez.

Memoria imperfecta

Recordamos reconstruyendo, no grabando.

Dos modos de pensar

Uno rápido e intuitivo y otro lento y deliberado.

Autores y obras

George A. Miller (1956)

Mostró los límites de cuánta información podemos retener a la vez.

Ulric Neisser (1967)

Popularizó el nombre del campo con su libro Cognitive Psychology.

Daniel Kahneman (2011)

Acercó al gran público la idea de los dos modos de pensar.

Conexiones

Se usa en

Diseño de interacción
Disciplina

Diseño del comportamiento
Disciplina

Diseño UX
Disciplina

Fuentes

Fuentes originales

- Miller, G. A. (1956). The magical number seven, plus or minus two: Some limits on our capacity for processing information. Psychological Review, 63(2), 81–97. Ver fuente (<https://doi.org/10.1037/h0043158>)
- Neisser, U. (1967). Cognitive psychology. Appleton-Century-Crofts.

Fuentes secundarias

- Kahneman, D. (2011). Thinking, fast and slow. Farrar, Straus and Giroux.

Última revisión: 22 de octubre de 2026