

Comprender la economía de la atención

Como diseñador de UX, el producto que crees competirá constantemente por la atención de los usuarios. Si los usuarios están prestando atención a un evento, como una notificación en su teléfono móvil, significa que están ignorando otro. Solo hay 24 horas en un día, por lo que los usuarios deben ser selectivos sobre cómo gastan ese tiempo. Esta batalla por la atención de los usuarios se conoce como **economía de la atención**.

El término economía de la atención se originó con el psicólogo y premio Nobel Herbert A. Simon, quien creía que existen límites en lo que los humanos pueden pensar y hacer al mismo tiempo. Muchos científicos creen que los humanos no son muy buenos para realizar múltiples tareas; la tecnología debe ayudar a los usuarios, no distraerlos. Cuanto más distraída esté una persona, es menos probable que complete bien una tarea.

El choque entre atención y distracción es la razón por la que los diseñadores de UX deben considerar cómo los productos que diseñan afectarán el comportamiento de una persona. Simon dijo una vez: "Una gran cantidad de información crea pobreza de atención". En tu rol como nuevo diseñador de UX, es importante que la tecnología mejore la vida de tus usuarios y no los perjudique. Los diseñadores deben asegurarse de no diseñar sus productos de una manera que fomente comportamientos adictivos que podrían afectar negativamente la vida de los usuarios.



On the left, they are greyscale and have their eye closed, and have icons to the left such as a checklist, a house, a stationary bike, a calendar, a baby. On the right, they are more colorful and have an eye open. To the right of them, there are icons like a video game controller, text message conversation, a laptop, a phone with various app notifications

El concepto de economía de la atención también explica cómo la interacción con la tecnología puede causar depresión o ansiedad en algunas personas. Por ejemplo, un usuario puede sentirse triste cuando no escucha o ve nuevas notificaciones en su teléfono, o puede experimentar el miedo a perderse algo (también conocido como FOMO) si no actualiza continuamente su feed de redes sociales o revisa sus mensajes. Incluso los detalles aparentemente pequeños, como los colores utilizados y el volumen de las notificaciones, pueden distraer a los usuarios o hacer que se sientan ansiosos.

La tecnología hace que muchas cosas sean más rápidas y fáciles, pero no debería controlar la vida de las personas. Recientemente, las empresas han comenzado a comprender el

impacto psicológico de la tecnología y están actualizando sus diseños para ayudar a los usuarios a mantenerse alejados de las trampas de la economía de la atención. Por ejemplo, en Google, el [kit de herramientas de Bienestar digital](#) ayuda a los usuarios a administrar mejor el uso que hacen de sus teléfonos y la cantidad de tiempo que les dedican.

Apple también actualizó sus aplicaciones para que no envíen notificaciones mientras los usuarios conducen. Está en la naturaleza humana querer revisar los mensajes tan pronto se recibe una notificación, pero implementar esta función ayuda a mantener seguros a los usuarios. Este es solo un ejemplo de cómo el diseño puede volverse más ético y considerado.

Es una buena idea pensar en la economía de la atención al comenzar a trabajar como diseñador de UX. Estas son algunas de las mejores prácticas que debes considerar para evitar malas decisiones de diseño:

- **Evita patrones engañosos.** Sé honesto con los usuarios. Piensa en tu propósito de diseño y cómo tus propios valores se alinean con el diseño.
- **Piensa en objetivos y métricas.** Comprende los objetivos comerciales y los indicadores clave de rendimiento de tu empresa. Presta atención a cómo estos objetivos comerciales pueden contradecirse o alinearse con los objetivos de tus usuarios.
- **Comparte buenas prácticas de diseño con las personas con las que trabajas.** Comprende tu posición de poder como diseñador de UX. Tienes la capacidad de influir para siempre en el proceso de toma de decisiones y asegurarte de que se tomen las decisiones de diseño correctas.

La idea de la economía de la atención se ha vuelto cada vez más importante para la discusión de cómo el diseño puede afectar positiva y negativamente a los usuarios. Cuanto más respetemos el tiempo, la atención y las experiencias de los usuarios, más fácil será mantener el enfoque del diseño en las personas, sus necesidades y las formas en que pueden disfrutar de la tecnología.