

Ley de Fitts

Ley centrada en el estudio de HCI (Interacción Humano-Computadora), utilizada para modelar el **acto de apuntar hacia algo**.

El modelo dice que:

$$T = a + b \log_2\left(\frac{D}{W} + 1\right)$$

Donde:

- T es el tiempo medio necesario para completar el movimiento (tradicionalmente, los investigadores han usado el símbolo MT , para indicar *movement time*, «tiempo del movimiento» en inglés),
- a y b son constantes empíricas, y pueden ser determinadas aproximando los datos medidos con una línea recta,
- D es la distancia desde el punto inicial hasta el centro del objetivo (tradicionalmente, se ha usado el símbolo A , indicando la *amplitud* del movimiento) y
- W es la anchura (*width* es inglés) del objetivo medida sobre el eje del movimiento; también puede entenderse W como la tolerancia de error permitida en la posición final, dado que el punto final del movimiento debe quedar a $\pm W/2$ del centro del objetivo.

A partir de la ecuación, vemos un compromiso *velocidad-precisión* relacionado con el acto de apuntar, **donde los objetivos que son más pequeños o están más lejos necesitan más tiempo para ser alcanzados**.