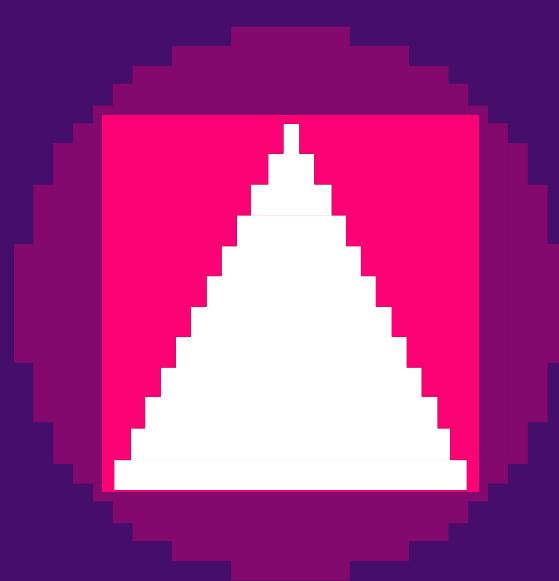


Leyes del UX

Alejandro Cifuentes Villarroel



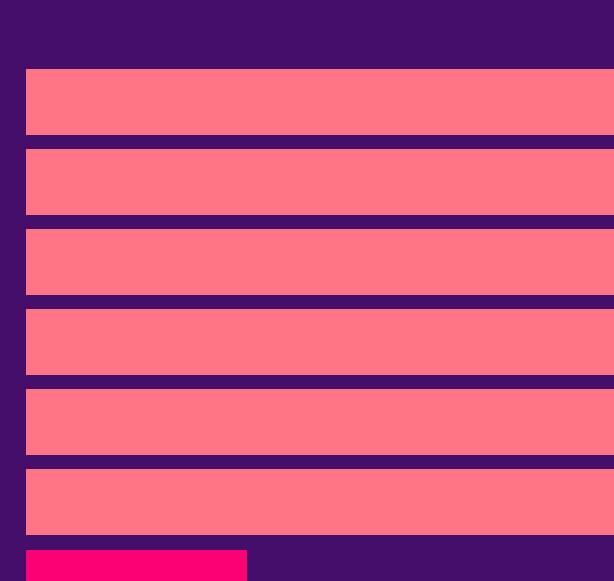
Efecto estético-usabilidad

Los usuarios a menudo perciben un diseño estéticamente agradable como uno con mayor facilidad de uso.



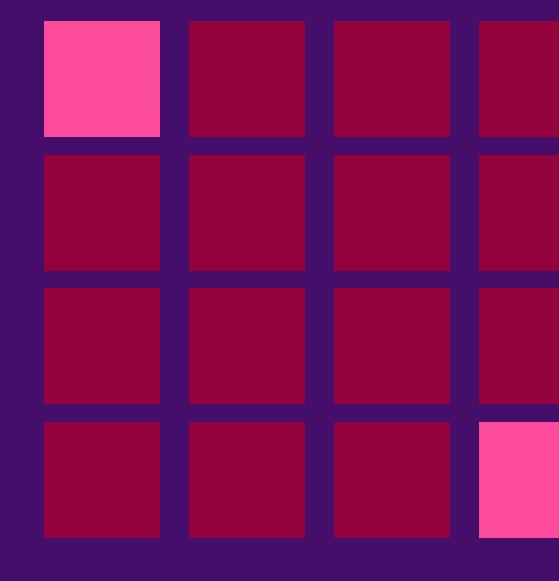
Efecto goal-gradient

La tendencia a acercarse a una meta aumenta con la proximidad a la meta.



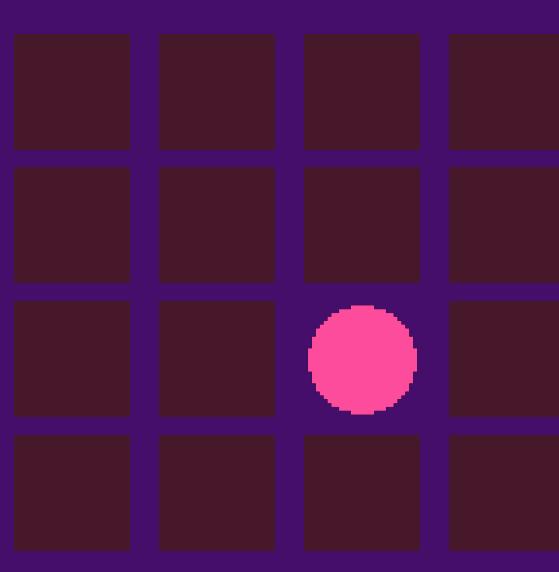
Efecto Zeigarnik

Las personas recuerdan mejor las tareas incompletas o interrumpidas que las tareas completadas.



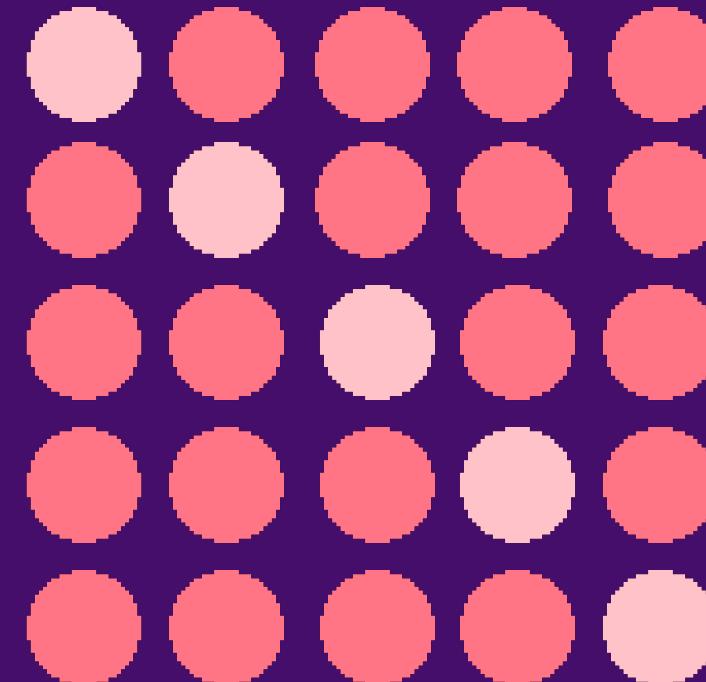
Efecto de Posición en serie

Los usuarios tienden a recordar el primero y el último elemento de una serie.



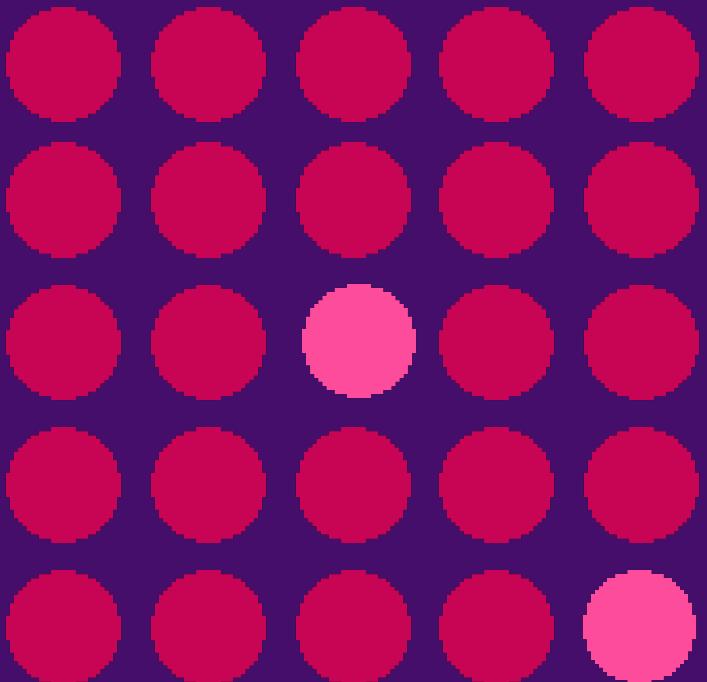
Efecto Von Restorff

Efecto de aislamiento, predice que cuando hay varios objetos similares presentes, es más probable que se recuerde el que difiere del resto.



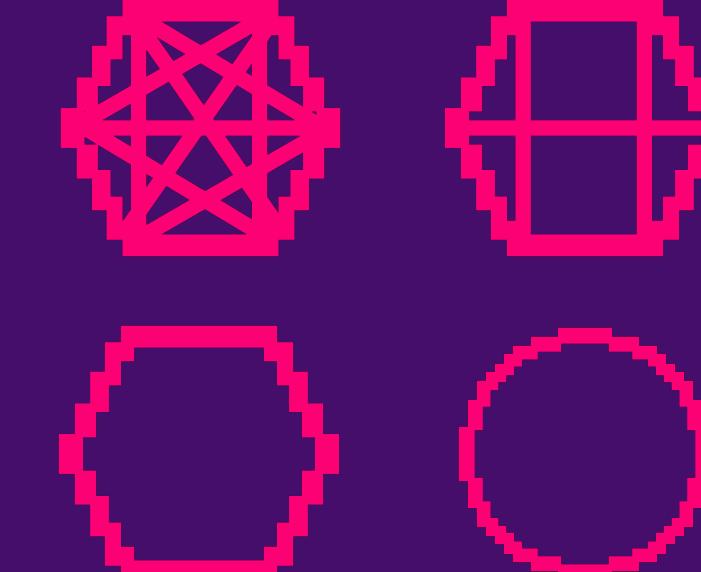
Principio de Pareto

Establece que, para muchos eventos, aproximadamente el 80% de los efectos provienen del 20% de las causas.



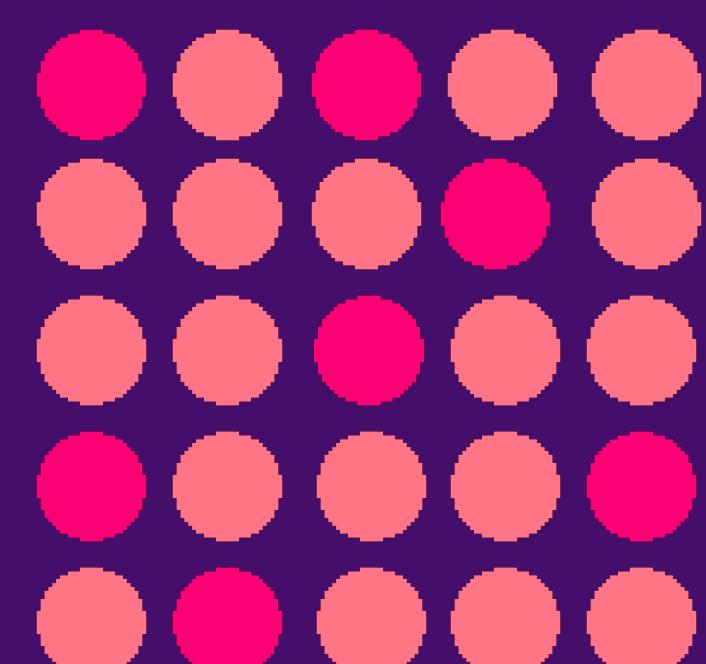
Regla de peak-end

Juzgación de una experiencia mayoritariamente en función de cómo se sintieron en su punto máximo y final, en vez de la suma total o el promedio de cada momento.



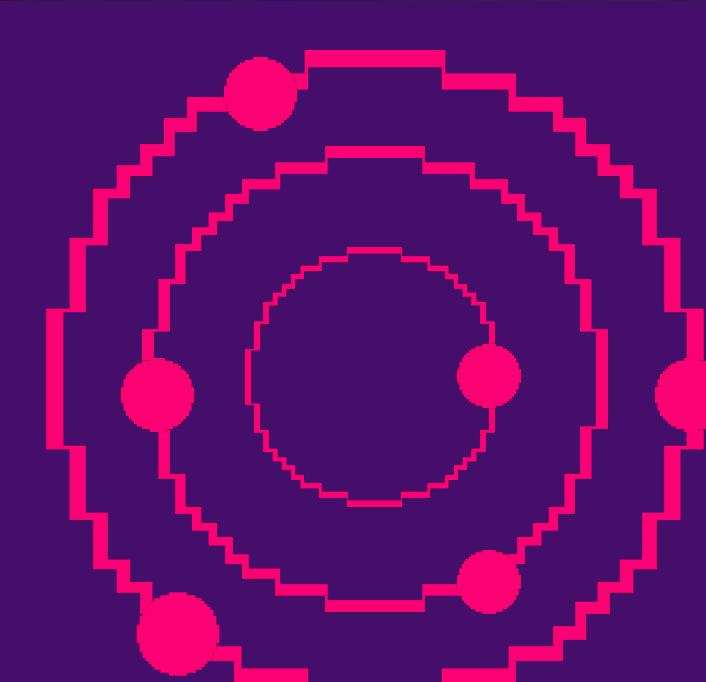
Ley de Prägnanz

Percepción e interpretación de imágenes ambiguas o complejas en base a la forma más simple posible, (es la interpretación que requiere el menor esfuerzo cognitivo)



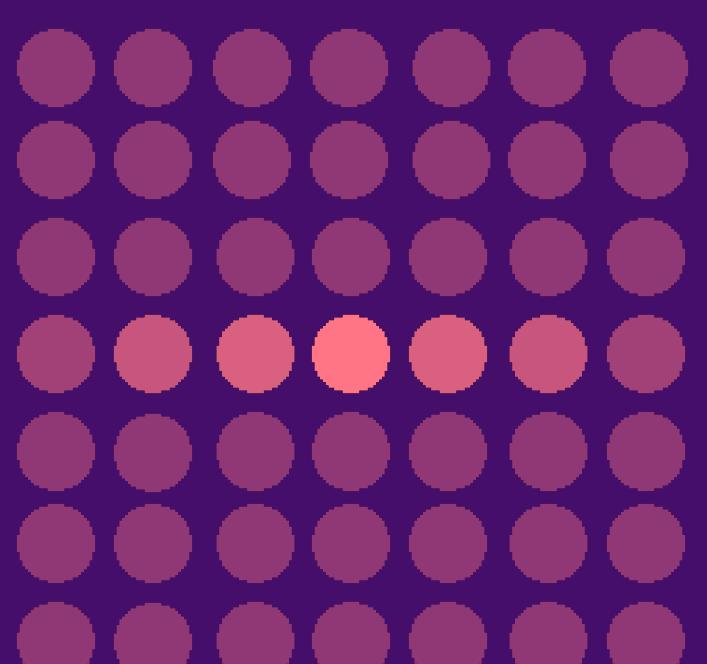
Ley de similitud

El ojo humano tiende a percibir elementos similares en un diseño como una imagen, forma o grupo completo, incluso si esos elementos están separados.



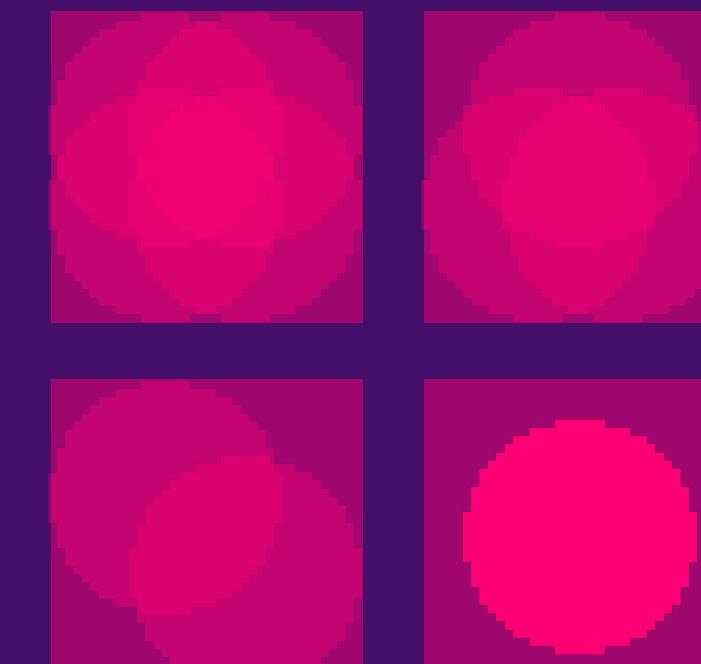
Ley de conectividad uniforme

Los elementos que están conectados visualmente se perciben más relacionados que los elementos sin conexión.



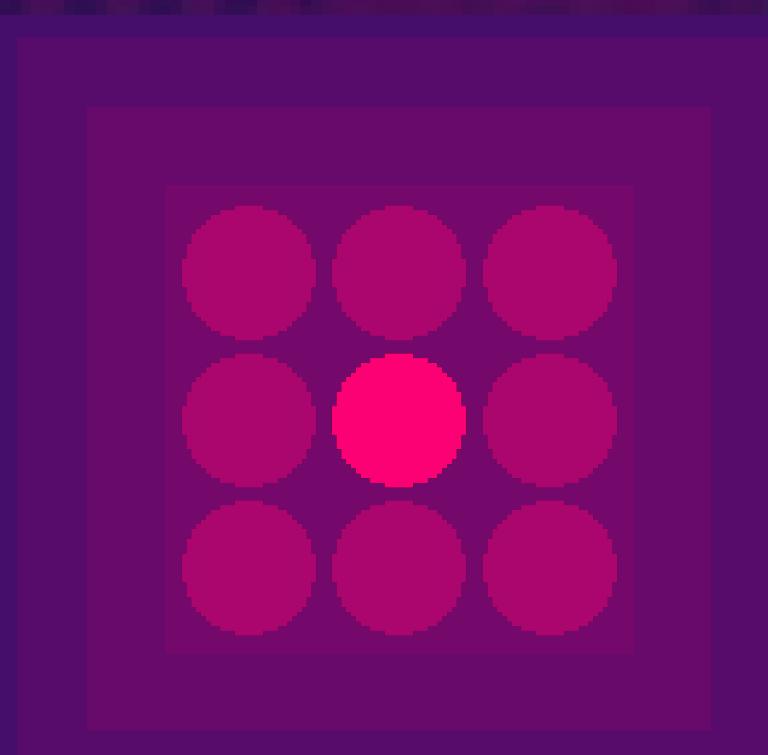
Ley de Miller

La persona promedio solo puede mantener 7 (más o menos 2) elementos en su memoria de trabajo.



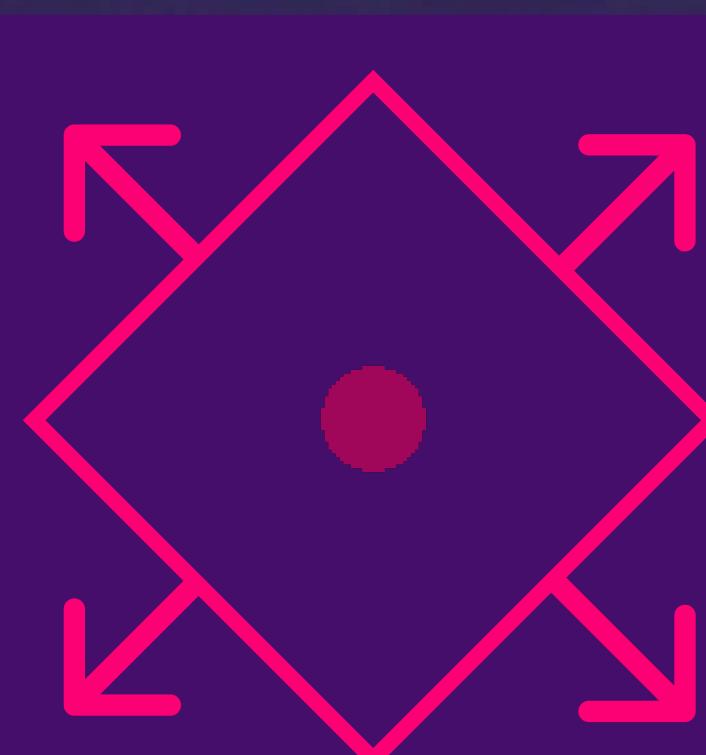
La navaja de Occam

Entre la hipótesis en competencia que predicen igualmente bien, se debe seleccionar la que tenga menos supuestos.



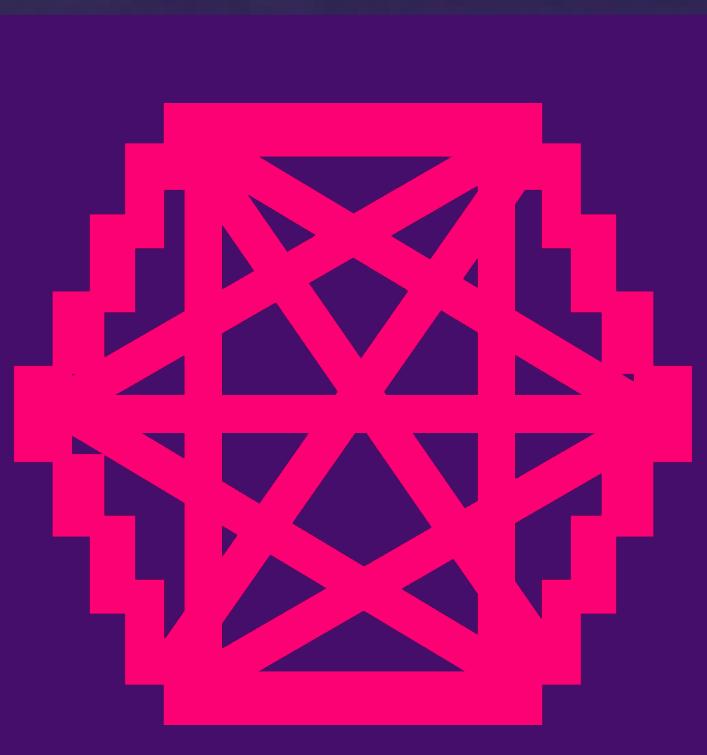
Ley de región común

Los elementos tienden a percibirse en grupos si comparten un área con un límite claramente definido.



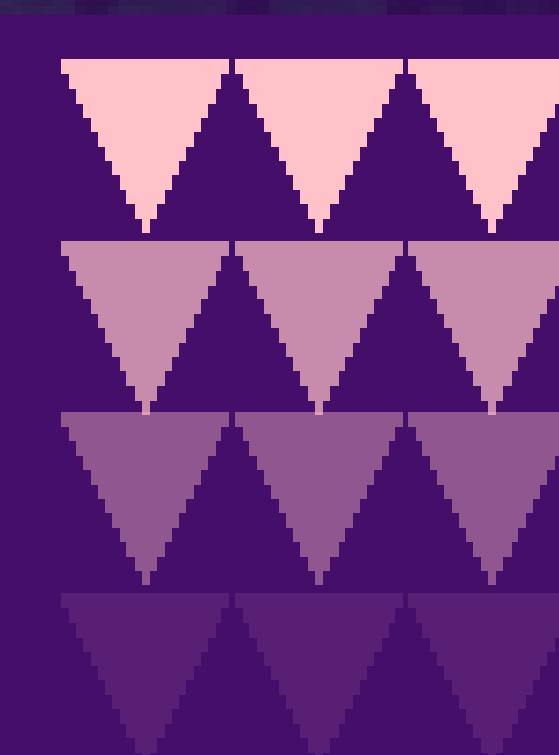
Ley de Parkinson

Cualquier tarea se inflará hasta que se gaste todo el tiempo disponible.



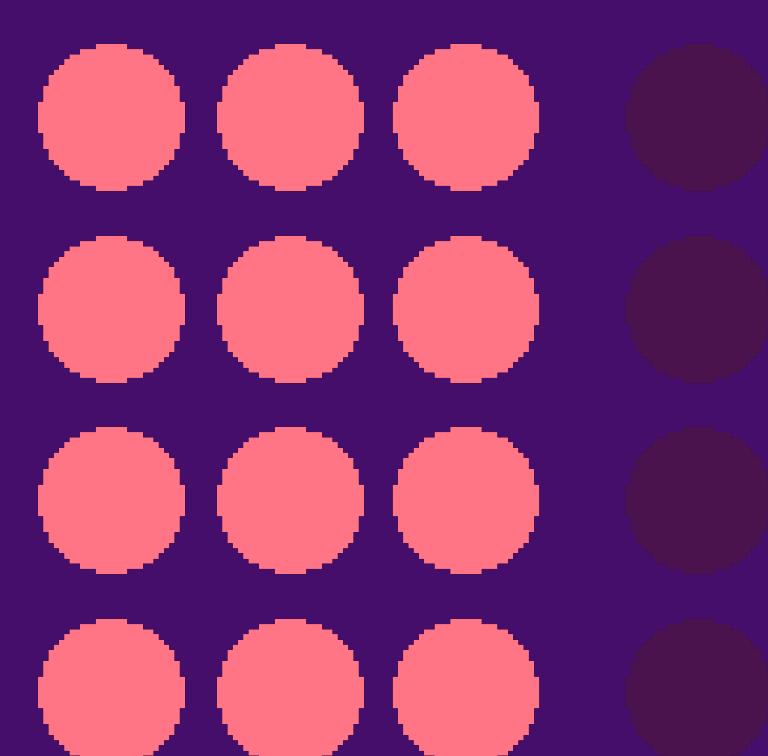
Ley de Tesler

O Ley de Conservación de la complejidad, establece que para cualquier sistema existe una cierta cantidad de complejidad que no se puede reducir.



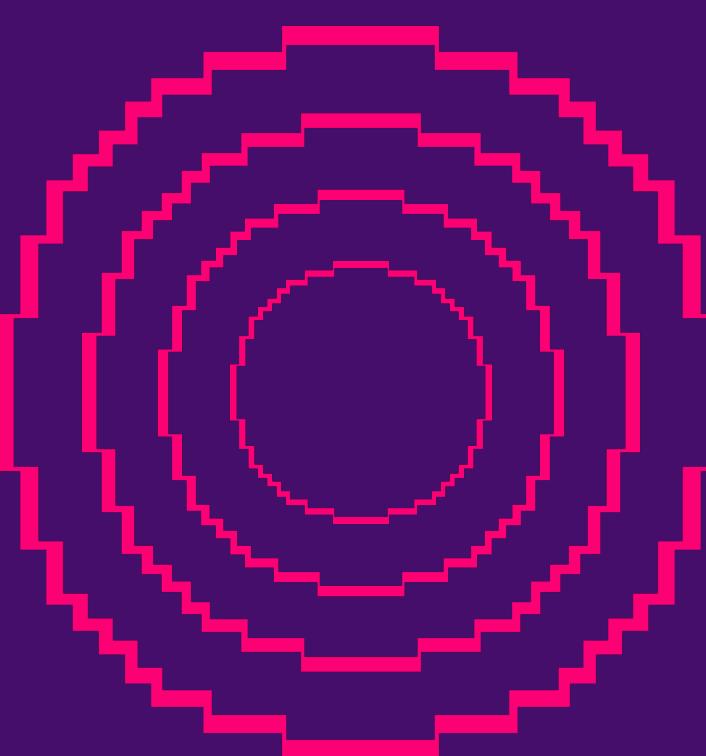
Ley de Postel

Sea liberal en lo que acepta y conservador en lo que envía.



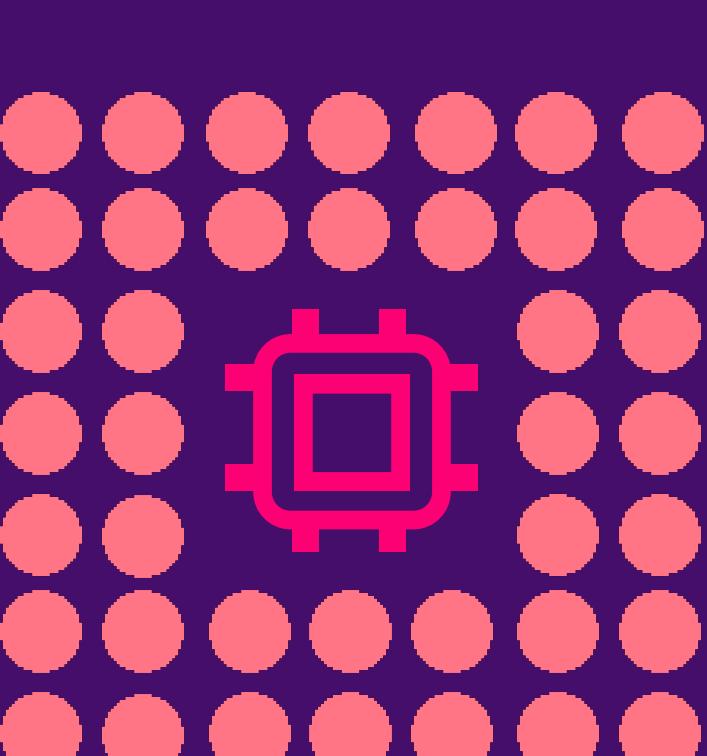
Ley de proximidad

Los objetos que están cerca o próximos entre sí tienden a agruparse.



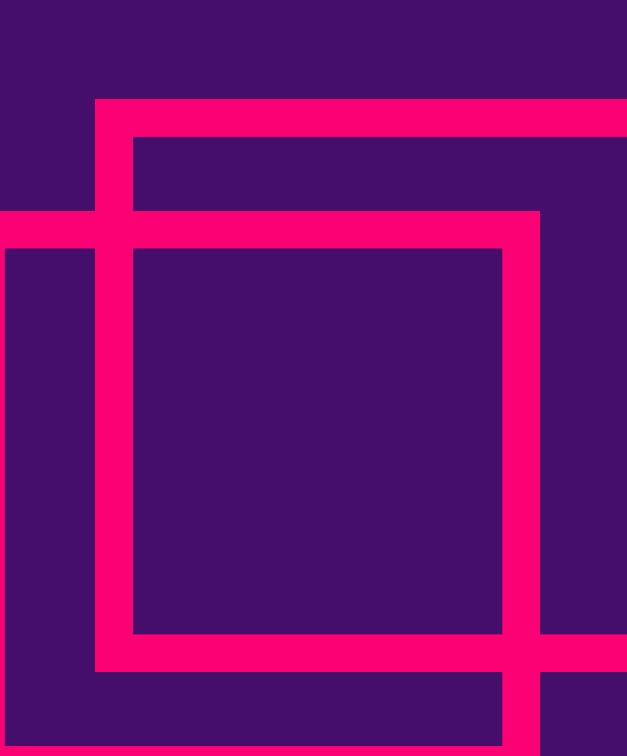
Ley de Fitts

El tiempo para adquirir un objetivo es una función de la distancia y el tamaño del objetivo.



Ley de Hick

El tiempo que lleva a tomar una decisión aumenta con el número y la complejidad de las opciones.



Ley de Jakob

Los usuarios prefieren que su sitio funcione de la misma manera que todos los demás sitios que ya conocen y usen frecuentemente.