



# **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE TEHUACÁN**

## **s3 UX/UI profesional y accesibilidad**

**Nombre del Alumno:  
Manelic Alitzel Reyes Torres**

**Docente:  
José Miguel Carrera Pacheco**

# UX/UI profesional y accesibilidad

## 1. Heurísticas de Nielsen: El estándar de oro

Las 10 heurísticas de Jakob Nielsen no son reglas de diseño visual, sino principios de psicología cognitiva aplicados a la interacción. El objetivo principal es que el sistema se adapte al modelo mental del usuario y no al revés. Por ejemplo, la consistencia y estándares dicta que no debemos inventar iconos nuevos para acciones comunes, mientras que la relación entre el sistema y el mundo real sugiere usar un lenguaje y conceptos que el usuario ya conozca fuera de la pantalla.

Heurística	Concepto Clave	Aplicación Práctica
Visibilidad del estado	Comunicación constante.	Un indicador de carga o una barra de progreso.
Prevención de errores	Evitar el fallo antes de que ocurra.	Desactivar el botón de "Enviar" hasta que el formulario esté lleno.
Reconocimiento antes que recuerdo	Reducir la carga cognitiva.	Mostrar los últimos artículos buscados en lugar de obligar a escribirlos de nuevo.
Flexibilidad y eficiencia	Atajos para expertos.	Permitir comandos de teclado (Ctrl+C) sin estorbar al usuario novato.

## 2. Principios de Steve Krug: La economía del pensamiento

Steve Krug revolucionó la industria con la premisa de que los usuarios no leen las páginas web, sino que las escanean en busca de algo que se parezca a su objetivo. Su filosofía se resume en "No me hagas pensar", lo que implica que cada paso en una interfaz debe ser obvio o, al menos, autoexplicativo. Según Krug, tenemos una "reserva de buena voluntad" que se agota cada vez que el usuario se confunde, se siente perdido o encuentra un obstáculo; cuando esa reserva llega a cero, el usuario abandona el sitio.

La jerarquía visual es fundamental en su enfoque: lo más importante debe ser lo más grande o estar en el lugar donde el ojo aterriza primero (generalmente la esquina superior

izquierda en culturas occidentales). Además, Krug defiende que debemos eliminar el "texto de cortesía" innecesario y las instrucciones largas, ya que nadie las lee. Una interfaz exitosa es aquella donde el usuario puede navegar de forma instintiva, casi en "piloto automático".

### 3. WCAG 2.1: Accesibilidad Universal (Nivel Básico)

Las pautas WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) se organizan bajo el acrónimo POUR (Perceptible, Operable, Comprensible y Robusto). En un nivel básico, la investigación debe centrarse en asegurar que el contenido sea accesible para personas con visión limitada o nula, o con dificultades motrices. Esto incluye el uso de textos alternativos (alt-text) en imágenes para que los lectores de pantalla puedan describirlas, y asegurar un contraste de color mínimo (proporción de 4.5:1 para texto normal) para que sea legible.

A nivel técnico, la navegabilidad mediante el teclado es una prioridad: un usuario debería poder recorrer todo el sitio usando solo la tecla *Tab*. Asimismo, es vital que los formularios tengan etiquetas claras y mensajes de error específicos (no basta con poner un borde rojo, hay que explicar qué salió mal). Esto no solo beneficia a personas con discapacidad, sino también a usuarios en situaciones de "discapacidad temporal", como alguien que usa su móvil bajo luz solar intensa o con una mano ocupada.

### 4. Errores Comunes de UX: Las trampas del diseño

Muchos errores de UX provienen de priorizar la estética sobre la funcionalidad o de intentar manipular el comportamiento del usuario mediante Dark Patterns (patrones oscuros). Estos últimos son interfaces diseñadas deliberadamente para engañar, como agregar productos al carrito sin permiso o hacer que cancelar una suscripción sea un laberinto imposible. Otro error crítico es el secuestro del scroll, donde la página se mueve de forma distinta a la que el usuario espera, rompiendo la sensación de control.

Finalmente, la falta de feedback inmediato es un fallo recurrente. Si un usuario hace clic en un botón y el sistema no reacciona visualmente en milisegundos, el usuario volverá a hacer clic, generando errores en el servidor o procesos duplicados. Diseñar sin considerar el contexto móvil —creando botones demasiado pequeños para el pulgar humano o cargando imágenes pesadas que agotan los datos del usuario— completa la lista de las prácticas que más dañan la experiencia moderna.