Experiencia de usuario

Es el proceso de mejorar la satisfacción del usuario mejorando la usabilidad, accesibilidad e interacción entre el usuario y el producto .Es una macro disciplina, que tiene como ramas 3 disciplinas:  
Arquitectura de la información  
Accesibilidad  
Usabilidad

Arquitectura de la información:  
Consiste en estructurar, organizar y etiquetar el contenido como los valores del producto  
para facilitar o localizar el acceso a la información y mejorar así su utilidad para el aprovechamiento de los usuarios

Accesibilidad:  
Es el grado de facilidad con el que todas las personas pueden acceder a los productos independientemente de sus capacidades técnicas, cognitivas o físicas

Usabilidad:  
Es la facilidad con la que una persona puede utilizar una herramienta con el fin de alcanzar un objetivo  
Test con usuarios  
Test de evaluación heurística (se evalúa una serie de puntos)  
  
En esta etapa se crean bocetos, wireframes, mockups y prototipos

**Investigación de usuario, user research**

Consiste en investigar para quien hacemos el producto, quien es nuestro usuario y sus necesidades.  
# Nos ayuda a reducir los costes en la etapa de desarrollo  
# Aumenta la satisfacción del cliente  
# Nuevas oportunidades para mejorar el producto