

Teoria - UX: Parte 1 - Conceptos básicos y Análisis Heurísticos

UI: Diseño de interfaces

Diseño de texto, contenido del diseño, consistencia con el diseño y demás recursos

IxD: Diseño de interacción

Pasos que un usuario debe realizar para llevar a su objetivo, focalizado en la estructura y el comportamiento de los elementos (Clicable o Dragable, son parte de la interacción)

IA: Arquitectura de la Información

Permitir al usuario encontrar la vía de navegación hacia el conocimiento y la comprensión de la información

UX: Experiencia de Usuario

La forma en que se siente y experimenta el usuario la aplicación
A Partir de esto genera un sentimiento positivo o negativo donde se predispone a volver, comprar, recomendar, etc.

Usabilidad:

Capacidad de un software de ser utilizado,
Cuanto más me cuesta usarlo menos usable es.
Cuando menos me cuesta usarlo más usable es.

Análisis Heurísticos: Reglas en forma de checklist para encontrar errores de forma barata mediante testeo con usuarios

1. Visibilidad del estado del sistema:
 - Mantener a los usuarios informados de lo que ocurre
 - Retroalimentación en tiempo razonable, como barras de carga o feedback
2. Relación entre sistema y el mundo real
 - Utilizar un lenguaje acorde y familiar al usuario, relacionado con el sistema
 - Utilizar convenciones del mundo real, información en orden natural y lógico
 - La barra desplegable de hamburguesa no puede llevarte al menú principal!
3. Control y libertad del usuario
 - Si el usuario comete algún error en las funciones del sistema, debe tener una salida de emergencia como un botón de deshacer y rehacer, sin tener que seguir una serie de pasos
 - Dar posibilidad al usuario como editar un perfil
4. Consistencias y estándares
 - Usuarios no deben cuestionar acciones, situaciones o lenguajes, si significan lo mismo (Seguir convenciones establecidas)
 - Botones verdes aceptar, rojos cancelar
 - No cambiar los menu de navegación entre paginas
5. Prevención de errores

Diseñar de manera tal que el usuario no cometa errores
Confirmación de dirección de correo, doble campo de contraseña
Comprobar campos de manera real.

6. Reconocimiento antes que recuerdo
 - Objetos, acciones y opciones visibles
 - El usuario no tiene que recordar información para seguir adelante
 - Las instrucciones deben estar a la vista y de fácil acceso
7. Flexibilidad y eficiencia de uso
 - Crear un sitio accesible para usuarios novatos
 - Interacción rápida y flexibilidad para usuarios expertos
8. Estética y diseño minimalista
 - No mostrar información irrelevante o poco usada en pantalla
 - Cada información extra compite con la información relevante y disminuye la visibilidad relativa
9. Ayudar a los usuarios a reconocer
 - Diagnosticar y recuperarse de errores, se deben entregar de forma clara y simple, indicando la forma precisa del problema y sugerir soluciones
10. Ayuda y documentación
 - La información debe ser fácil de buscar y enfocada en las tareas del usuario con una lista concreta de pasos a seguir y sin ser extensa