

# Las 12 Leyes Esenciales de UX y UI que Todo Creador Debe Conocer

Una guía práctica para diseñar interfaces más efectivas e intuitivas.

## Diapositiva 2: ¿Qué son UX y UI? La Combinación Perfecta

- **UX (Experiencia de Usuario):** Se enfoca en que la interacción del usuario sea **fácil, lógica y satisfactoria**. Es el "cómo funciona".
- **UI (Interfaz de Usuario):** Se encarga de la **apariencia visual y gráfica** de la plataforma. Es el "cómo se ve".

**Objetivo Común:** Unir ambas disciplinas para crear interfaces que no solo se vean bien, sino que también ofrezcan una experiencia de usuario excepcional.

[Imagen de dos círculos que se intersectan, uno etiquetado "UX" y el otro "UI"]

## Diapositiva 3: Ley 1 - Ley de Pregnancia (o Simplicidad)

- **El Concepto:** El cerebro humano tiende a interpretar las imágenes complejas de la **forma más simple posible** porque requiere menos esfuerzo cognitivo.
- **En la Práctica:** Nuestro cerebro agrupa, organiza y simplifica la información visual automáticamente.
- **Aplicación:**
  - Prioriza la **claridad y el minimalismo**.
  - Evita la ambigüedad y el exceso de elementos.
  - Un diseño limpio es más fácil y rápido de entender.

[Imagen comparando un formulario desordenado y uno limpio y agrupado]

## Diapositiva 4: Ley 2 - Ley de Hick

- **El Concepto:** El tiempo que se tarda en tomar una decisión **aumenta con el número y la complejidad de las opciones**.
- **La Paradoja de la Elección:** Más opciones no siempre es mejor; a menudo conduce a la parálisis por análisis.
- **Aplicación:**
  - **Reduce el número de opciones** siempre que sea posible.
  - Simplifica menús de navegación y listas de selección.

- Destaca las opciones recomendadas para guiar al usuario.

[Imagen de un menú de restaurante con 3 opciones vs. uno con 50 opciones]

## Diapositiva 5: Ley 3 - Ley de Tesler (Conservación de la Complejidad)

- **El Concepto:** Todo sistema tiene una **cantidad de complejidad inherente que no se puede reducir**.
- **El Límite de la Simplicidad:** Si simplificas demasiado, corres el riesgo de que la aplicación pierda su funcionalidad esencial.
- **Aplicación:**
  - Identifica los campos y pasos **indispensables** en un proceso.
  - No elimines funciones clave solo por buscar el minimalismo extremo.
  - **Ejemplo:** Para reservar un vuelo, siempre necesitarás: origen, destino y fecha.

[Imagen de un control remoto de TV muy simple con solo dos botones, al lado de uno funcional con los botones esenciales]

## Diapositiva 6: Ley 4 - Ley de Proximidad

- **El Concepto:** Percibimos los objetos que están **cerca unos de otros como parte del mismo grupo**.
- **Agrupación Visual:** El espaciado es una herramienta poderosa para organizar el contenido y crear relaciones visuales.
- **Aplicación:**
  - **Agrupar elementos relacionados:** Junta una imagen con su pie de foto.
  - **Separa elementos no relacionados:** Usa espacio en blanco para diferenciar secciones.
  - Crea una jerarquía visual clara y fácil de escanear.

[Imagen de una cuadrícula de puntos, donde algunos están agrupados por proximidad formando columnas]

## Diapositiva 7: Ley 5 - Efecto de Posición Serial

- **El Concepto:** Los usuarios tienden a recordar mejor el **primer y el último elemento** de una serie.
- **La Memoria en Acción:** Los elementos del medio son los más propensos a ser olvidados.
- **Aplicación:**
  - Coloca las acciones u opciones más importantes al **principio y al final** de tus listas o menús de navegación.
  - **Ejemplo:** En una barra de navegación, "Inicio" suele estar primero y "Contacto" o

"Iniciar Sesión" al final.

[Imagen de una curva en forma de "U" que muestra la probabilidad de recuerdo, alta al principio y al final]

## Diapositiva 8: Ley 6 - Ley de Fitts

- **El Concepto:** El tiempo para alcanzar un objetivo depende de su **distancia y su tamaño**.
- **Accesibilidad es Clave:** Cuanto más grande y cercano esté un elemento interactivo (como un botón), más fácil y rápido será hacer clic en él.
- **Aplicación:**
  - Diseña **botones y llamadas a la acción (CTAs) grandes**.
  - Colócalos en lugares de fácil acceso.
  - Asegúrate de que haya suficiente espacio entre elementos para evitar clics accidentales.

[Imagen de un dedo intentando presionar un botón muy pequeño vs. un botón grande y fácil de presionar]

## Diapositiva 9: Ley 7 - Ley de Parkinson

- **El Concepto:** Cualquier tarea **se expande hasta ocupar todo el tiempo disponible** para su realización.
- **Eficiencia en el Diseño:** Si un proceso es largo y complejo, el usuario se tomará más tiempo y podría abandonarlo.
- **Aplicación:**
  - Diseña flujos de usuario que sean **cortos y directos**.
  - Simplifica los procesos de registro, compra o cualquier tarea clave.
  - El objetivo es que el usuario logre su meta en el menor tiempo posible.

[Imagen de un reloj de arena, simbolizando que el tiempo se agota]

## Diapositiva 10: Ley 8 - Efecto de Aislamiento (Von Restorff)

- **El Concepto:** Es más probable que recordemos un elemento si **destaca visualmente** del resto.
- **El Poder de la Diferencia:** Un objeto que rompe un patrón es memorable.
- **Aplicación:**
  - Usa un **color, tamaño o forma diferente** para la llamada a la acción principal.
  - Ideal para resaltar planes de precios recomendados, ofertas especiales o botones importantes.

[Imagen de una fila de círculos grises con un solo círculo rojo en el medio]

## Diapositiva 11: Ley 9 - Principio de Pareto (Regla 80/20)

- **El Concepto:** El **80% de los resultados** provienen del **20% de las causas**.
- **Enfoque en lo Esencial:** Una minoría de las funcionalidades de tu producto generará la mayor parte del valor para el usuario.
- **Aplicación:**
  - **Identifica las funciones más utilizadas** y queridas por tus usuarios.
  - Invierte tiempo y recursos en **optimizar y mejorar ese 20% clave**.
  - No te pierdas en funcionalidades que casi nadie usa.

[Imagen de un gráfico de Pareto mostrando cómo unas pocas barras (el 20%) suman la mayor parte del total (el 80%)]

## Diapositiva 12: Ley 10 - Efecto Zeigarnik

- **El Concepto:** Recordamos mejor las **tareas incompletas** o interrumpidas que las que ya hemos finalizado.
- **La Motivación de Completar:** El cerebro quiere "cerrar" los ciclos abiertos.
- **Aplicación:**
  - Usa **barras de progreso** o indicadores de pasos (Ej: "Paso 2 de 4") en formularios largos.
  - Muestra notificaciones de tareas pendientes para incentivar al usuario a volver.
  - **Ejemplo:** La notificación "Tienes 2 artículos en tu carrito" te recuerda finalizar la compra.

[Imagen de una barra de progreso de un perfil que está al 75% completado]

## Diapositiva 13: Ley 11 - Ley de Miller

- **El Concepto:** La memoria a corto plazo de una persona promedio solo puede retener unos **7 ( $\pm$  2) elementos** a la vez.
- **Evitar la Sobrecarga Cognitiva:** No abrumes al usuario con demasiada información de golpe.
- **Aplicación:**
  - **Agrupar la información** en "trozos" o categorías más pequeñas (ej: números de teléfono, tarjetas de crédito).
  - Divide los formularios extensos y los procesos complejos en **varios pasos más cortos**.

[Imagen de un formulario largo y abrumador, comparado con el mismo formulario dividido en 3 pasos simples]

## Diapositiva 14: Ley 12 - Ley de Jakob

- **El Concepto:** Los usuarios prefieren que tu sitio funcione de la misma manera que **todos los otros sitios que ya conocen**.
- **El Poder de la Convención:** Los usuarios pasan la mayor parte de su tiempo en otros sitios, por lo que esperan que el tuyo siga patrones familiares.
- **Aplicación:**
  - **No reinventes la rueda.** Usa patrones de diseño establecidos.
  - Coloca elementos comunes (logo, carrito de compras, menú) donde los usuarios esperan encontrarlos.
  - Mantén la consistencia con las convenciones de la web.

[Imagen de varios sitios web conocidos (Amazon, Google) mostrando que todos tienen la barra de búsqueda en la parte superior]

## Diapositiva 15: Conclusión y Preguntas

- **Diseñar con Intención:** Estas leyes no son reglas rígidas, sino principios psicológicos que te ayudan a tomar decisiones de diseño más informadas.
- **La Clave:** Observa, analiza y aplica estos conceptos para crear experiencias que tus usuarios amarán.
- **¡A Practicar!** La mejor manera de aprender es aplicando estas leyes en tus propios proyectos.

¡Gracias!

¿Preguntas?