



LAS 12 LEYES ESENCIALES DE UX Y UI

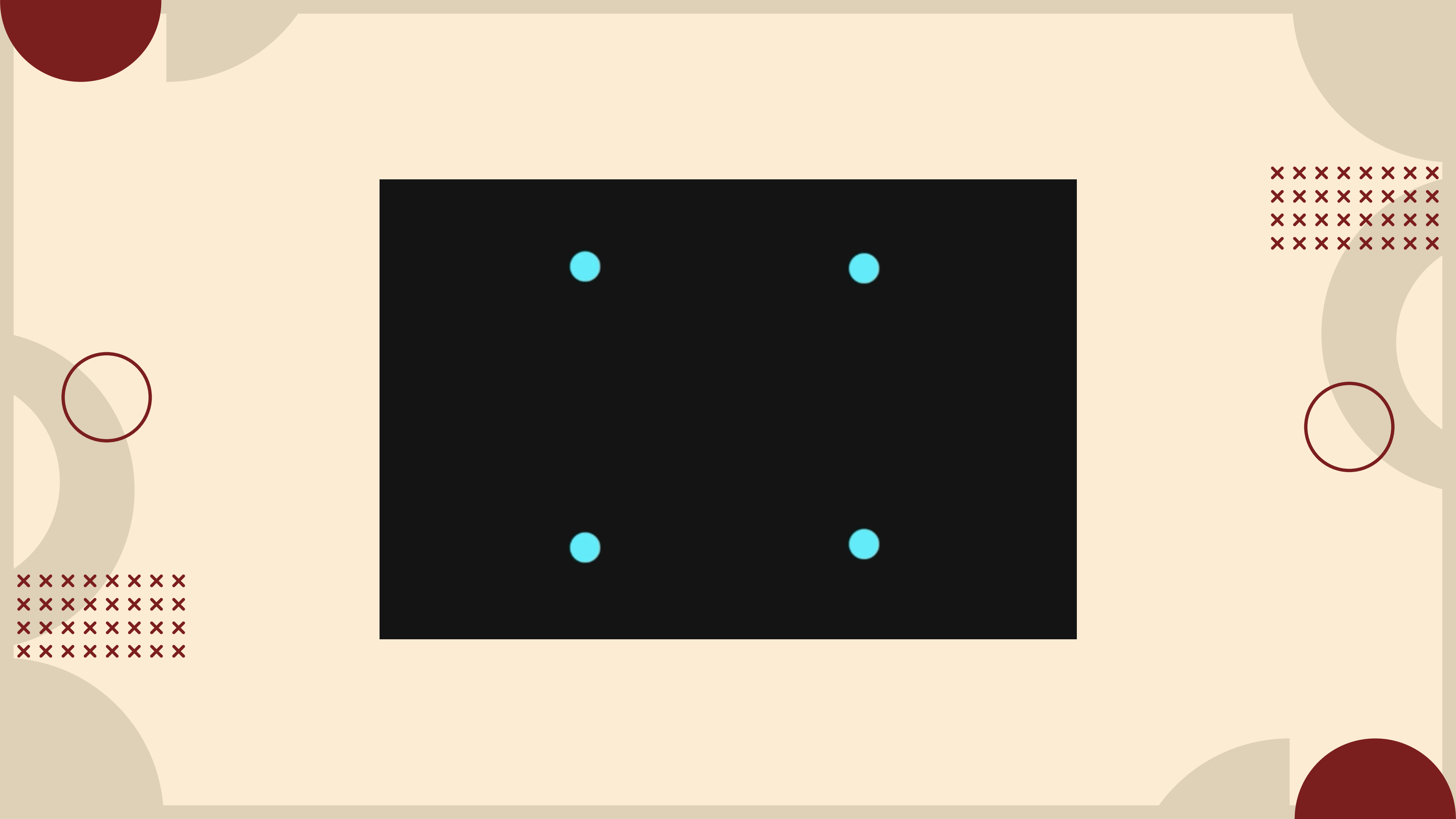
¿QUÉ SON UX Y UI?

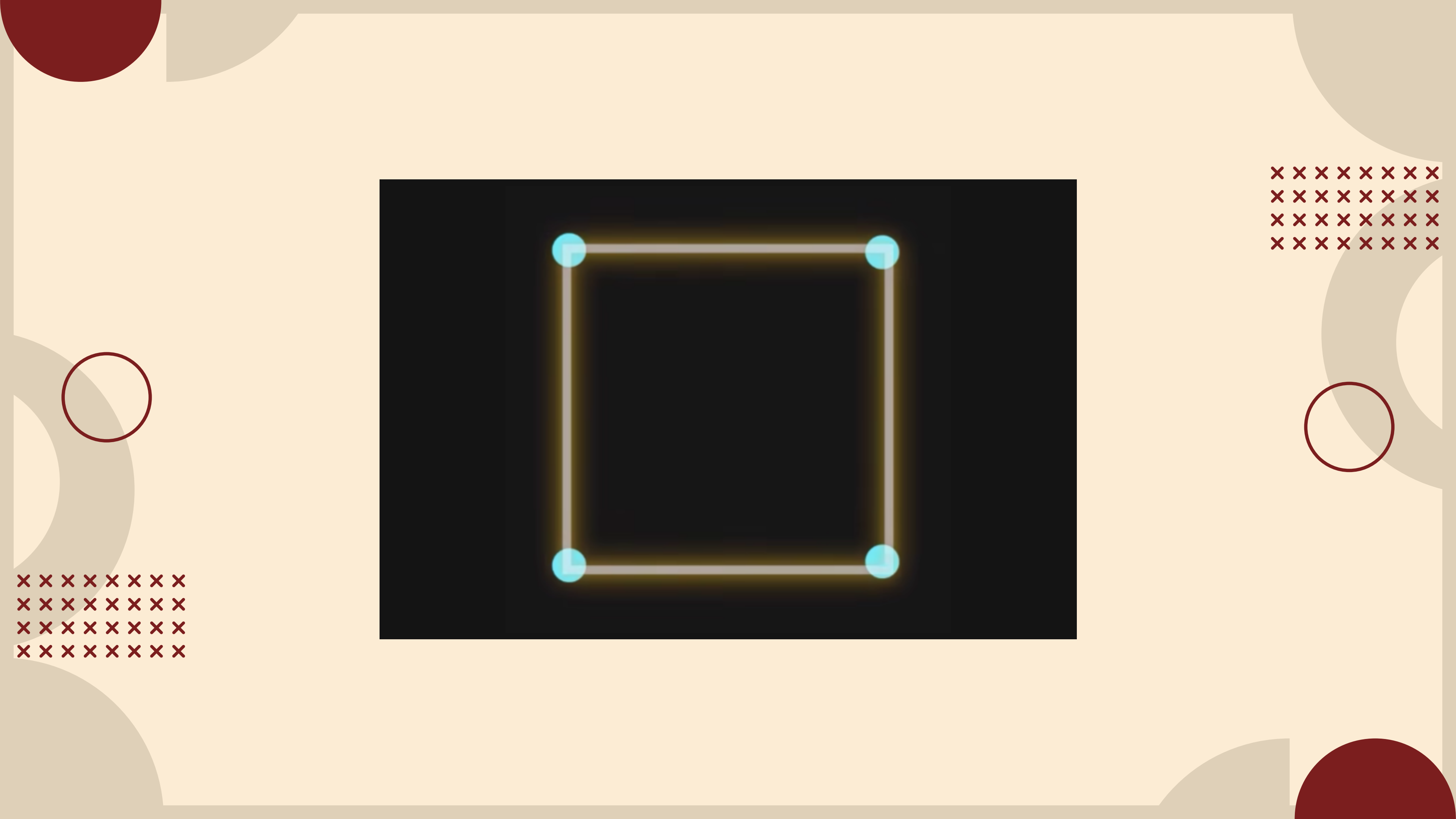
- UX (Experiencia de Usuario): Se enfoca en que la interacción del usuario sea fácil, lógica y satisfactoria. Es el "cómo funciona".
- UI (Interfaz de Usuario): Se encarga de la apariencia visual y gráfica de la plataforma. Es el "cómo se ve".

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

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.





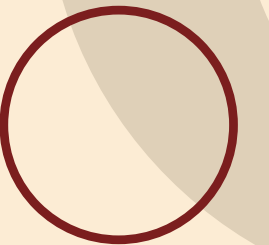
LEY 2 - LEY DE HICK



- 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.



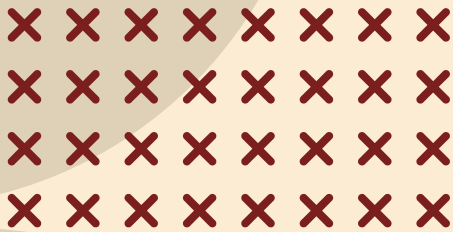


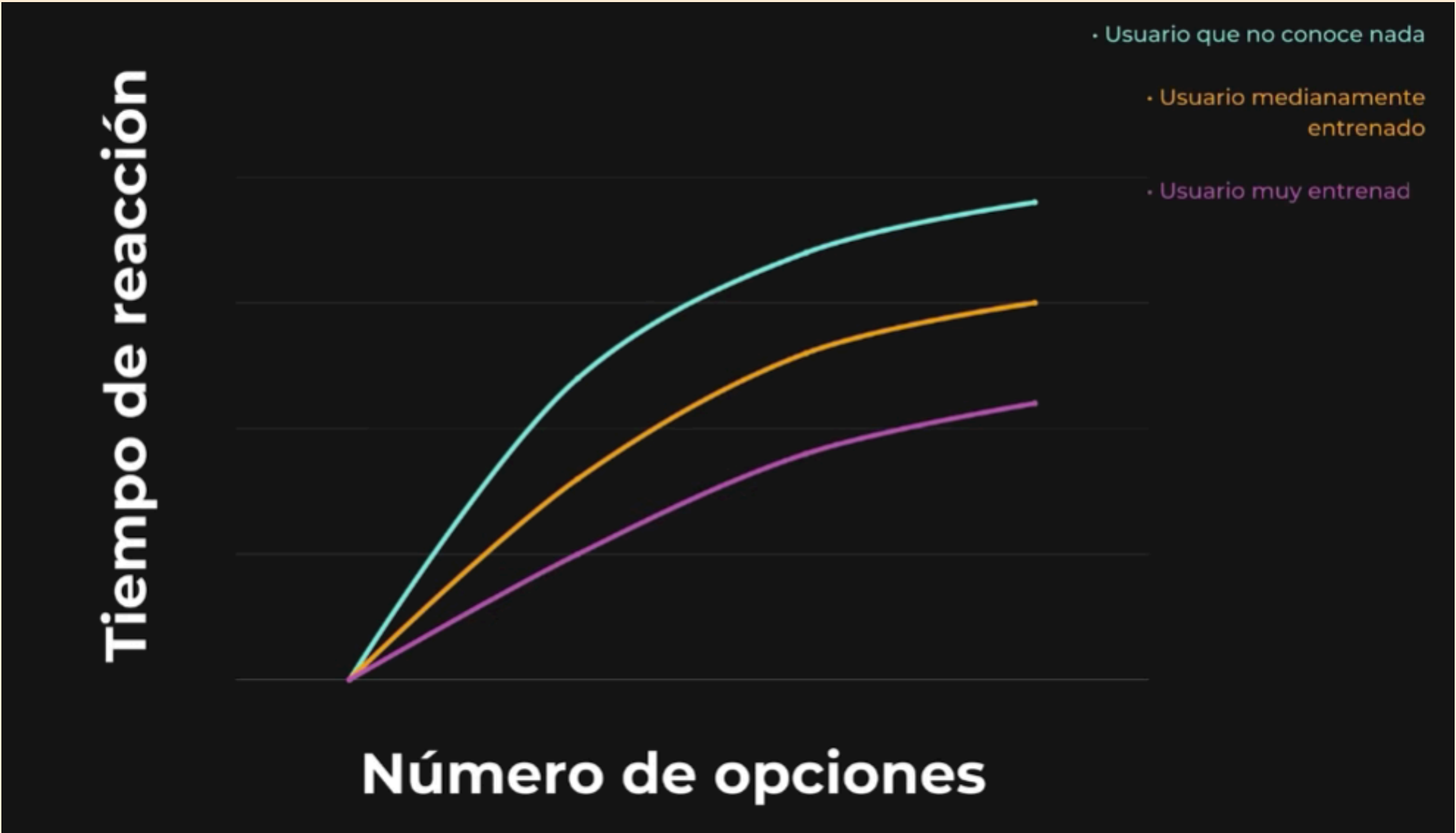
Café

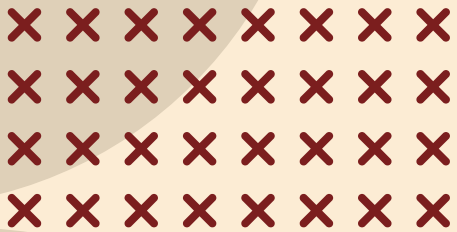


Té









COMBO 1

Hamburguesa de carne con cheddar, tomate, lechuga, bacon, acompañado con papas fritas y una coca



COMBO 2

Hamburguesa de carne CON cheddar, tomate, lechuga, papas fritas, acompañado con papas a la francesa y una sprite



COMBO 3

Hamburguesa de pollo con queso cheddar con lechuga, tomate, bacon y salsa cesar, acompañado con papas fritas y un agua.



COMBO 1

Hamburguesa de carne con cheddar, tomate, lechuga, bacon, acompañado con papas fritas con cheddar y bacon y una coca

COMBO 2

Hamburguesa de carne con cheddar, tomate, lechuga, papas fritas, acompañado con papas fritas a la francesa y una sprite

COMBO 3

Hamburguesa de pollo con queso cheddar con lechuga, tomate, bacon y salsa cesar, acompañado con papas fritas y un agua

COMBO 4

Hamburguesa de carne con cheddar, lechuga, cebolla, tomate, doble bacon, ketchup y huevo acompañado con papas fritas y una coca

COMBO 5

Hamburguesa de carne con cheddar, lechuga, cebolla, tomate, doble bacon, ketchup y huevo acompañado con papas fritas con cheddar y bacon y una cerveza

COMBO 6

Hamburguesa de carne con cheddar, tomate, lechuga, papas fritas acompañado con papas a la francesa y una cerveza

COMBO 7

Hamburguesa de carne con cheddar, tomate, lechuga, bacon, acompañado con papas fritas a la francesa y un agua

COMBO 8

Hamburguesa de carne con cheddar, tomate, lechuga, bacon, acompañado con papas fritas y una cerveza

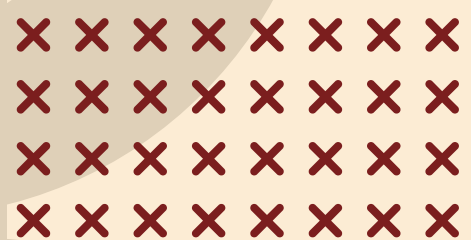
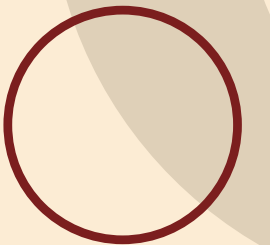
Activar Windows
Ve a Configuración para a



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.



$$5x - 3(3x - 3 + 2x) \geq 2(3x - 20 + 4x)$$

$$5x - 3(5x - 3) \geq 2(7x - 20)$$

$$5x - 15x + 9 \geq 14x - 40$$

$$-10x + 9 \geq 14x - 40$$

$$-24x \geq -49$$

$$24x \geq 49$$

$$24x / 24 \geq 49 / 24$$

$$x = 49 / 24$$

$$x = \frac{49}{24}$$

De donde

Por favor elige...

▼

A donde

Por favor elige...

▼

fecha de salida

16-06-2004

📅

✓

Fecha de retorno

22-06-2004

📅

✓

Clase

Economía restringida)

▼

☒ Salida - regreso

☐ Regreso a otra ciudad y/o con parada

☐ Una sola dirección

Adulto
(12 años y mayores)

Niño
(2-12 años)

Bebé
(7 días-2 años)

uno

▼

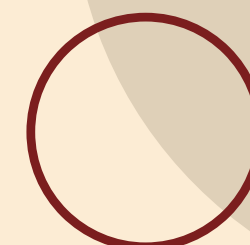
0

▼

0

▼

XXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX



XXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX

☐ Ida

☒ Ida y vuelta

☐ Multidestinos


Origen


Destino


Partida


Regreso


Clase / Pasajeros/as

 Origen




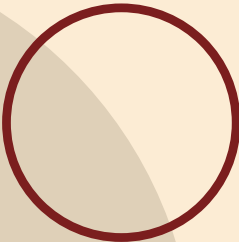
 Destino

 Fecha

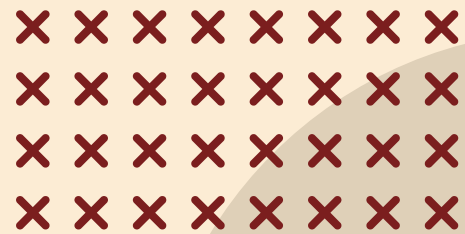
 Fecha

1 Pasajero/a, Economy

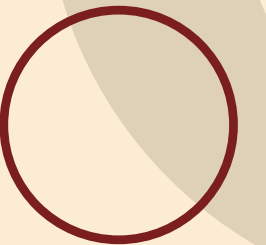


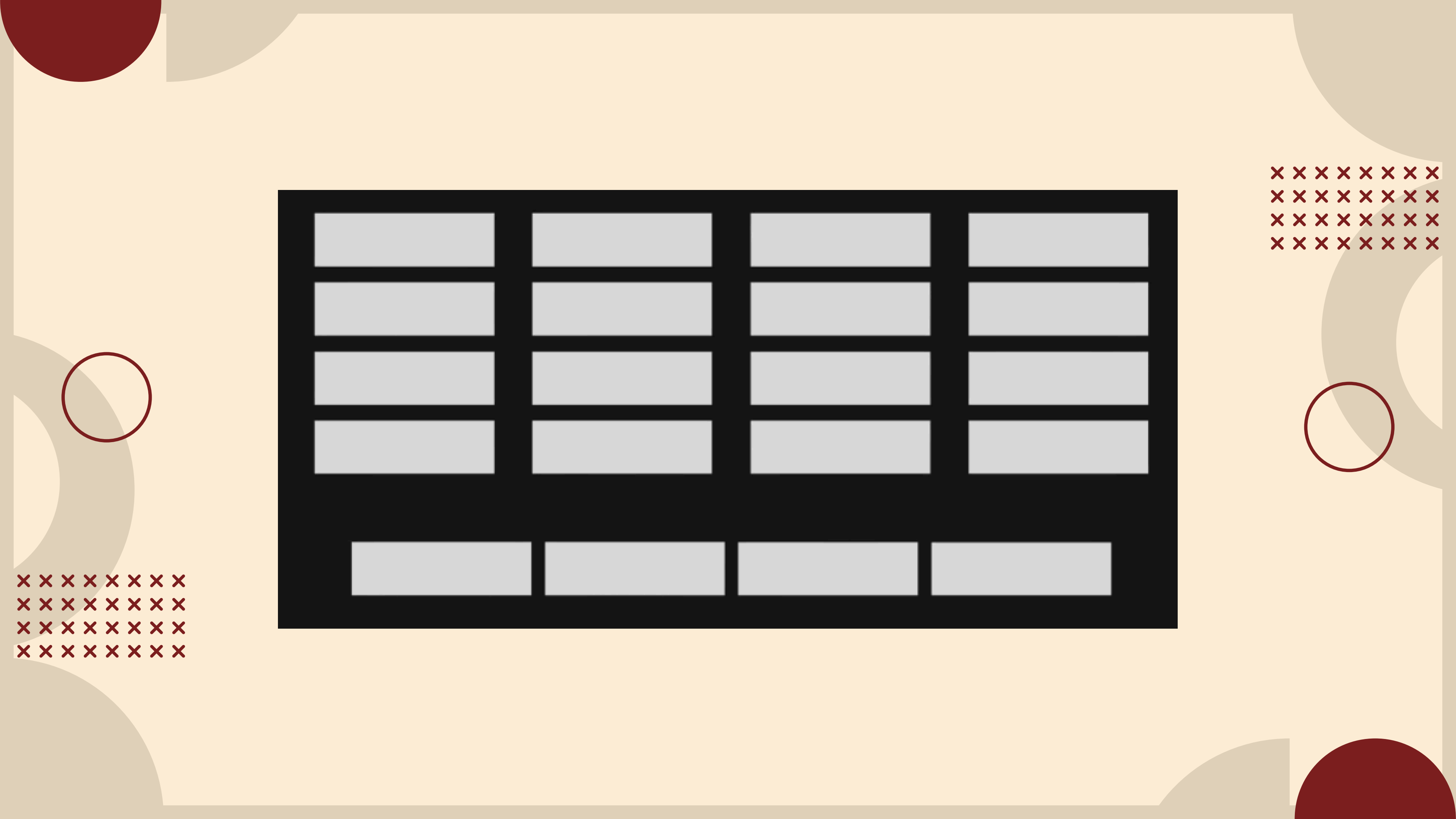


LEY 4 - LEY DE PROXIMIDAD



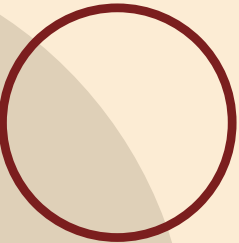
- El Concepto: Percibimos los objetos que están cerca unos de otros como parte del mismo grupo.
- Agrupación Visual: El espaciado es una herramienta poderosa para organizar el contenido y crear relaciones visuales.
- Aplicación:
 - Agrupa elementos relacionados: Junta una imagen con su pie de foto.
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

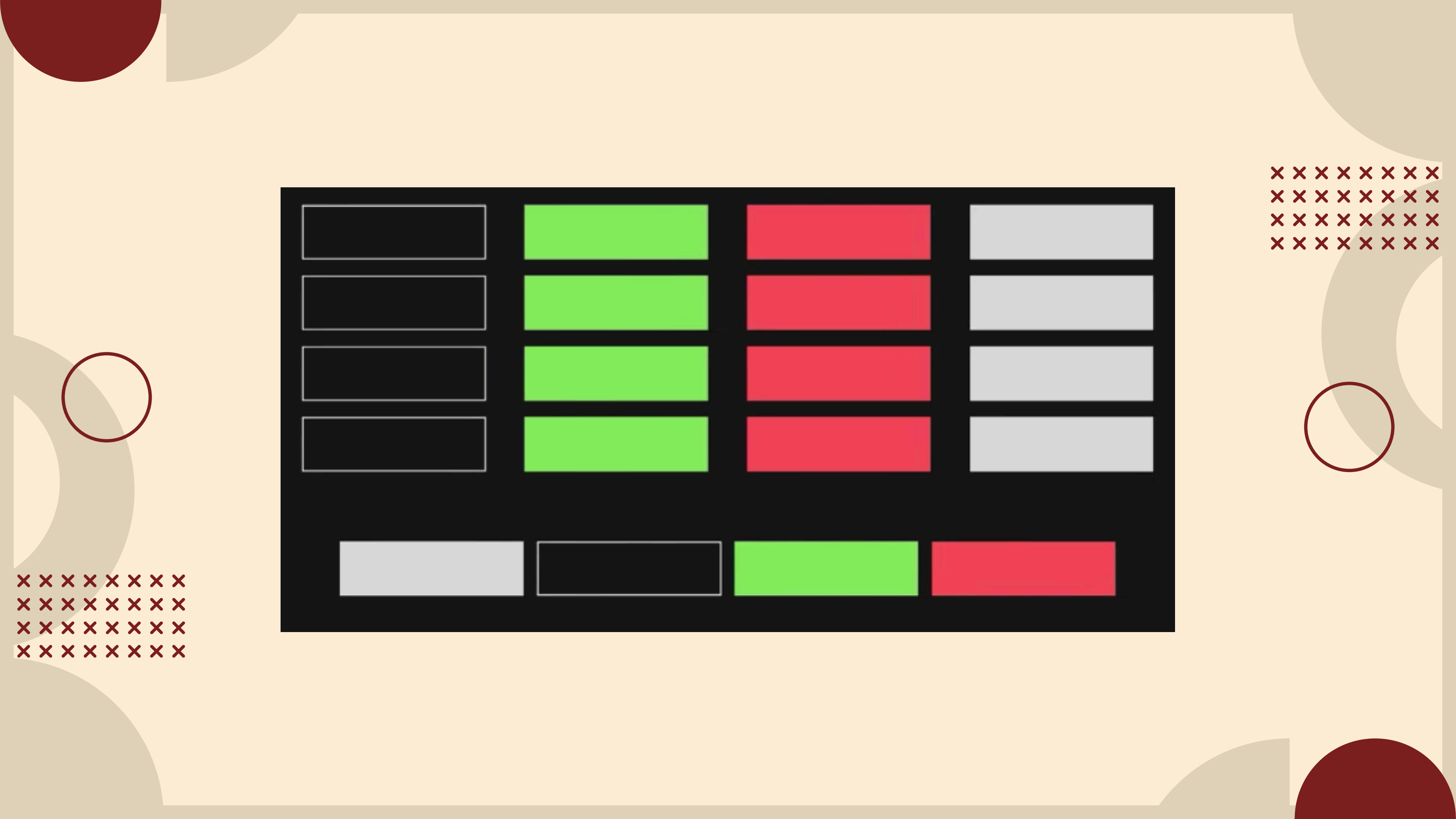


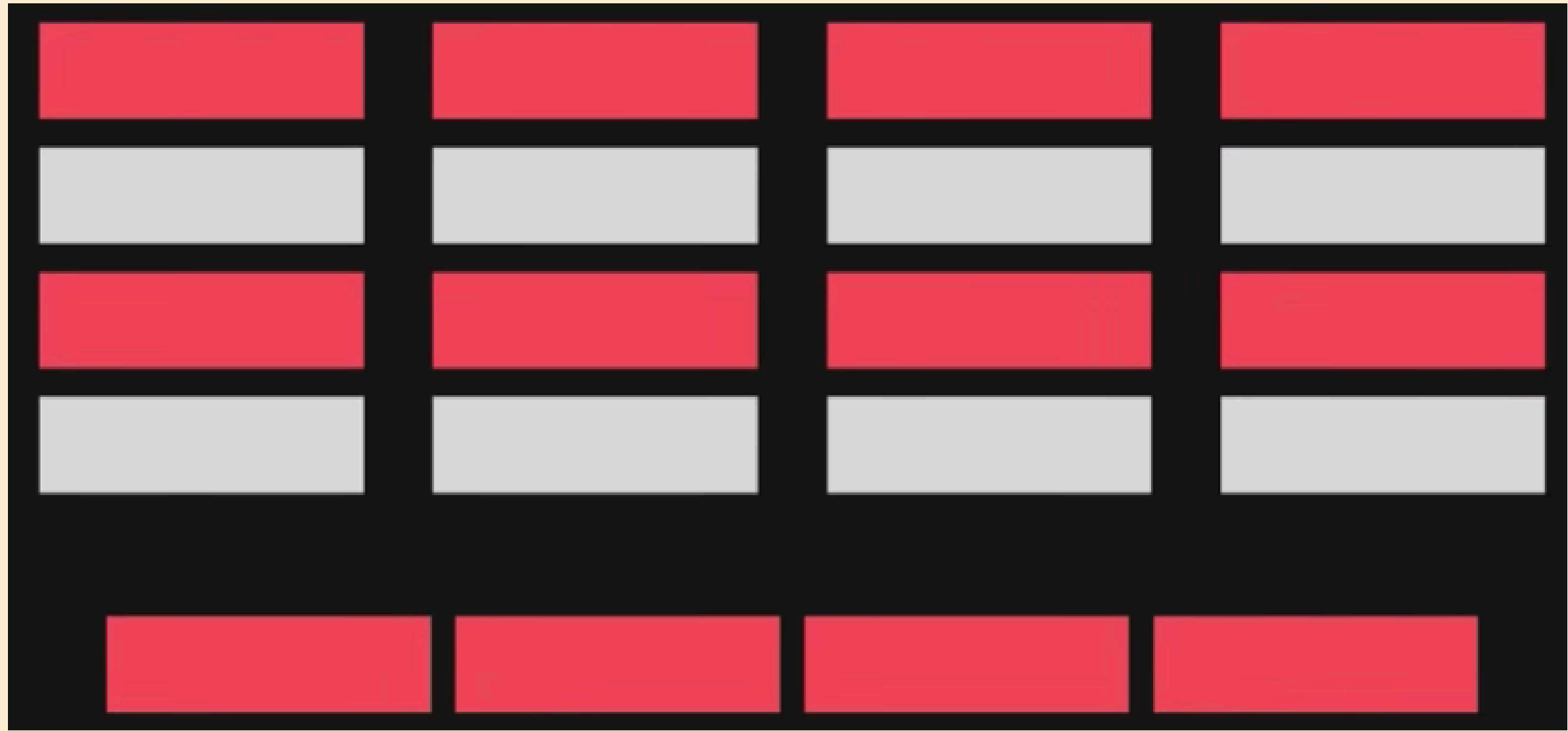


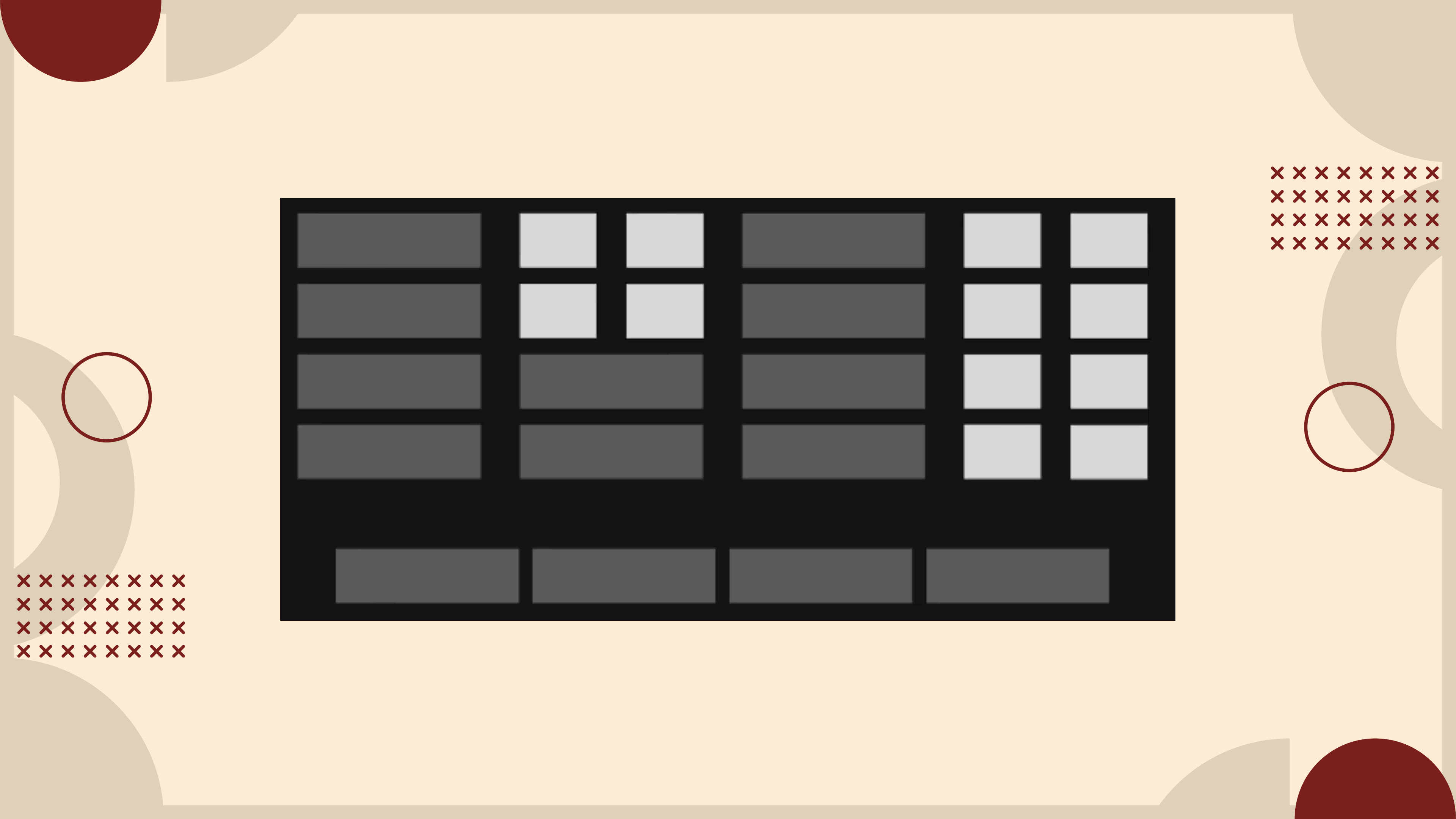
XXXXXX
XXXXXX
XXXXXX
XXXXXX

XXXXXX
XXXXXX
XXXXXX
XXXXXX

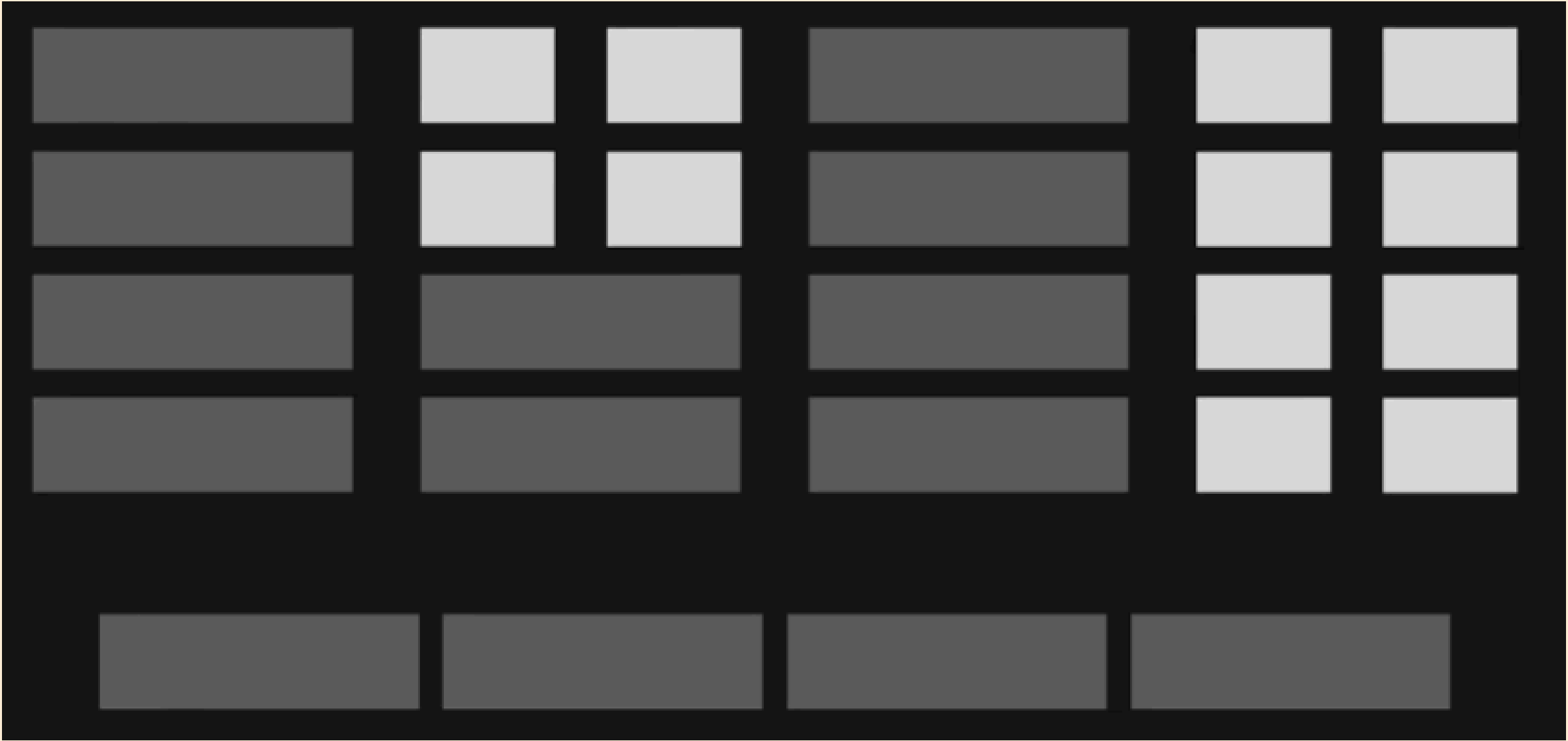








XXXXXX
XXXXXX
XXXXXX
XXXXXX

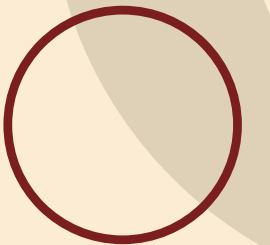


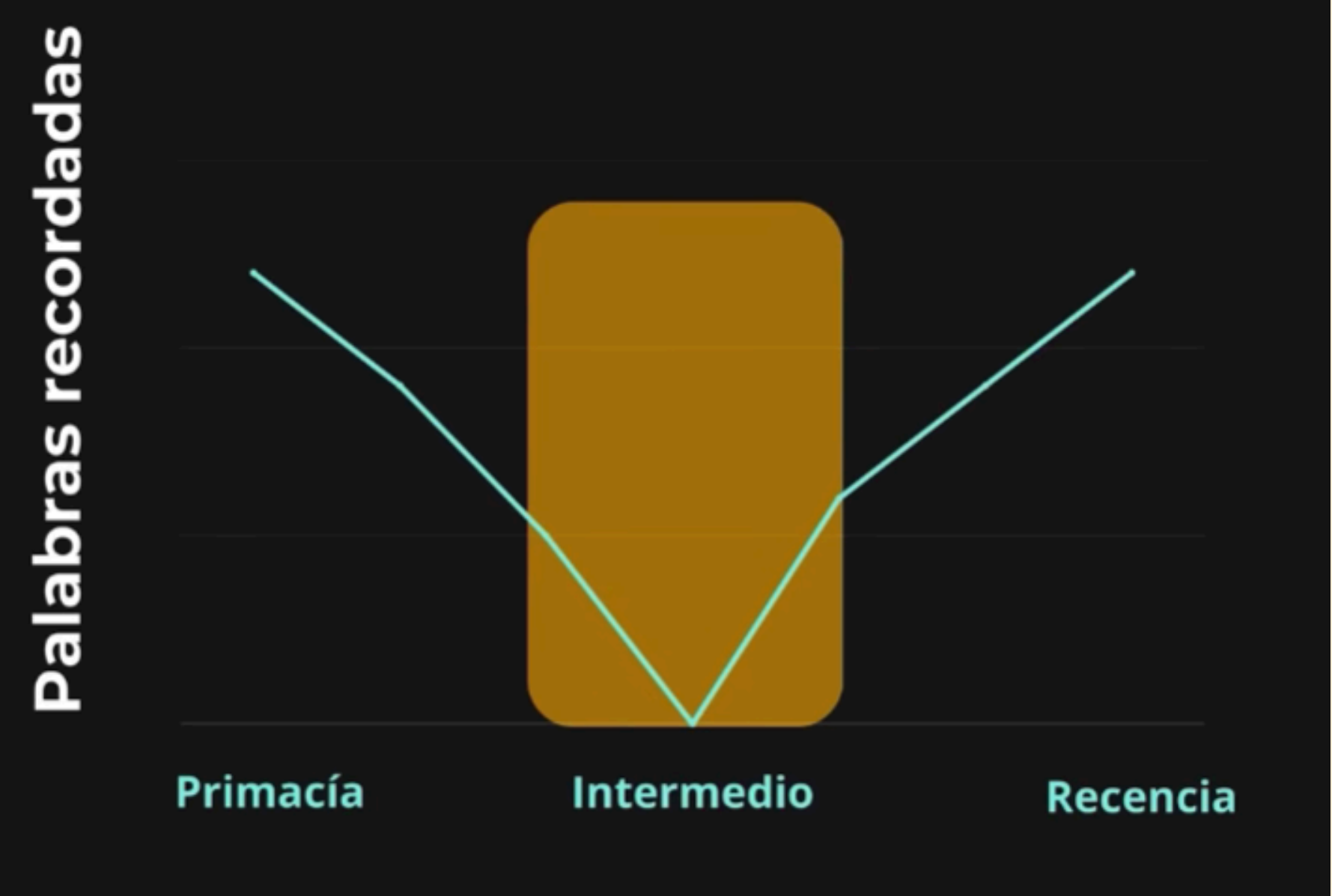
XXXXXX
XXXXXX
XXXXXX
XXXXXX

LEY 5 - EFECTO DE POSICIÓN SERIAL

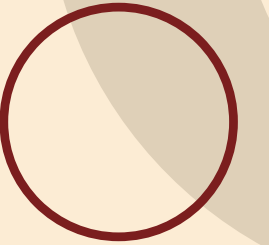


- El Concepto: Los usuarios tienden a recordar mejor el primer y el último elemento de una serie.
- La Memoria en Acción: Los elementos del medio son los más propensos a ser olvidados.
- Aplicación:
- Coloca las acciones u opciones más importantes al principio y al final de tus listas o menús de navegación.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





xxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxx



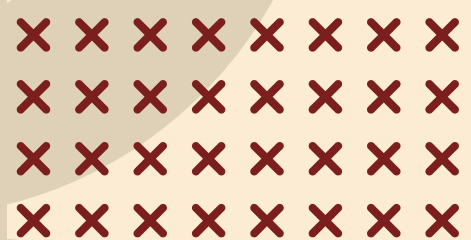
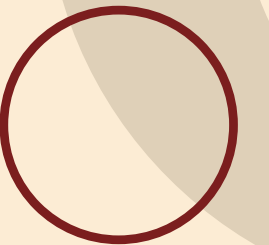
xxxxxxxxxx
xxxxxxxxxx
xxxxxxxxxx
xxxxxxxxxx

LEY 6 - LEY DE FITTS

- El Concepto: El tiempo para alcanzar un objetivo depende de su distancia y su tamaño.

Los movimientos más rápido a objetos más pequeños, dan una mayor tasa de error.

- 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.

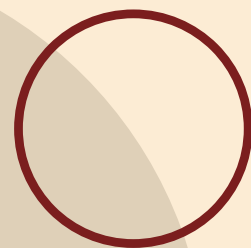
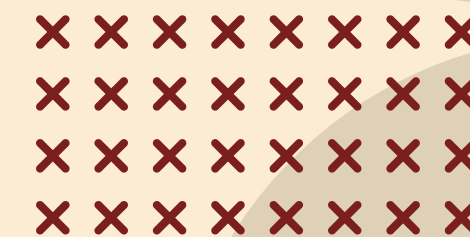


Aplicando la ley

Nombre:

Email:

Enviar



Aplicando la ley

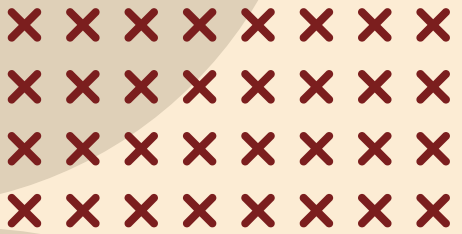
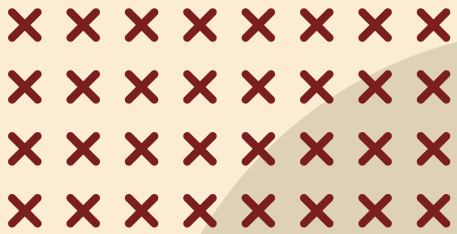
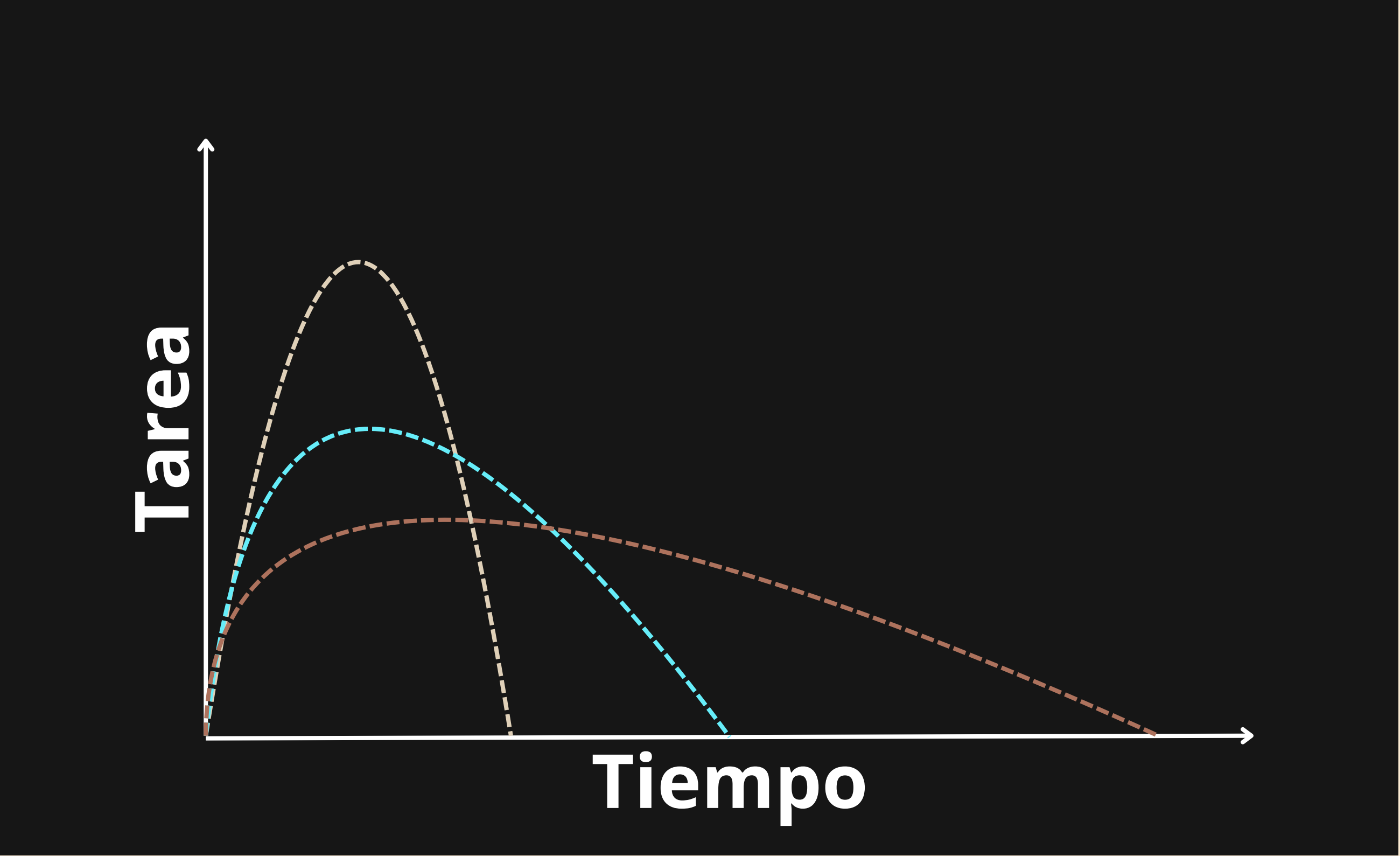
Nombre:

Email:

Enviar

LEY 7 - LEY DE PARKINSON

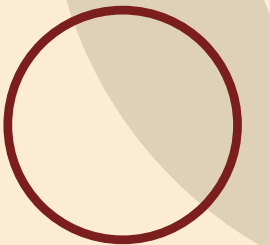
- El Concepto: Cualquier tarea se expande hasta ocupar todo el tiempo disponible para su realización.
- Eficiencia en el Diseño: Si un proceso es largo y complejo, el usuario se tomará más tiempo y podría abandonarlo.
- Aplicación:
 - Diseña flujos de usuario que sean cortos y directos.
 - Simplifica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

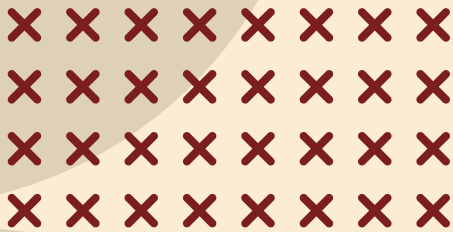


LEY 8 - EFECTO DE AISLAMIENTO (VON RESTORFF)



- 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.





Hosting Sencillo

Solución ideal para principiantes

AR\$ 2.299,00

AHORRÁ 74%

AR\$ 599,00/mes

Agregar al Carrito

AR\$ 899,00/mes al renovar

Más vendido

Hosting Premium

Plan perfecto para sitios web personales

AR\$ 2.899,00

AHORRÁ 69%

AR\$ 899,00/mes

+3 meses gratis

Agregar al Carrito

AR\$ 1.699,00/mes al renovar

Hosting Empresarial

Hosting optimizado para negocios medianos y pequeños

AR\$ 4.999,00

AHORRÁ 74%

AR\$ 1.299,00/mes

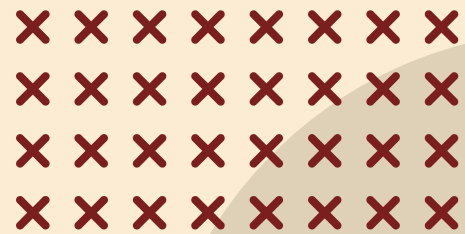
+3 meses gratis

Agregar al Carrito

AR\$ 2.599,00/mes al renovar



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.



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.

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:
 - Agrupa la información en "trozos" o categorías más pequeñas
 - Divide los formularios extensos y los procesos complejos en varios pasos más cortos.

Info Básica

Nombre:

Email:

Info Personal

ocupación:

Celular:

Escuela

Mensaje

Asunto:

Mensaje

Enviar

Info Básica

Nombre:

Email:

Siguiente

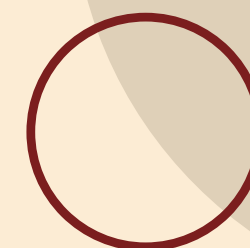
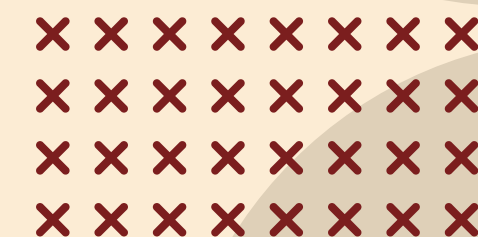
Info personal

Ocupación

Celular

Escuela

Siguiente



Mensaje

Asunto

Mensaje

Siguiente

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.

