



# LEYES UX HICK Y JAKOB

IVAN / DANIEL

---

# 1 — LEY DE HICK

## DISEÑO UX

---

# LEY DE HICK

## DEFINICIÓN

La ley de **Hick** podemos definirla como “no saturar de información a un usuario”.

Lo que nos dice la ley de **Hick** es que el tiempo que hay que invertir para tomar una decisión, incrementa con el número de opciones y la complejidad disponible.

# LEY DE HICK

## FUNCIONES

**Dirigir a los usuarios a funciones de máxima prioridad**

**Mejores tasas de conversión**

**Para ayudar a los usuarios a llegar a CTA más rápido**

**Para asegurar que los usuarios no se confundan en una página**

# LEY DE HICK

## APLICACIONES



### DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO (UI)

En aplicaciones y sitios web, la Ley de Hick se aplica para simplificar la navegación y reducir el tiempo de decisión del usuario.

### DISEÑO DE PRODUCTOS DE CONSUMO

En la industria de productos de consumo, como electrodomésticos y dispositivos electrónicos, la Ley de Hick se aplica para facilitar el uso del producto.

# LEY DE HICK

EJEMPLO

STOP



---

# 2 — LEY DE JAKOB

## DISEÑO UX

---

# LEY DE JAKOB

## EN QUÉ CONSISTE

Esta ley dice que los usuarios pasarán la mayor parte de su tiempo en otros sitios, por lo que cualquier nuevo sitio web que utilicen debe comportarse de manera similar a lo que ya conocen para garantizar una experiencia de usuario positiva.



# FUNCIONES

LEY DE JAKOB

## CONSISTENCIA

Asegurar que tu sitio web o aplicación sea consistente con los patrones y convenciones comunes que los usuarios ya conocen de otros sitios.

## FACILIDAD DE USO

Mejorar la facilidad de uso y la curva de aprendizaje reduciendo la necesidad de que los usuarios aprendan nuevos patrones.

## EFICIENCIA

Aumentar la eficiencia al permitir que los usuarios realicen tareas de manera rápida y con menos esfuerzo cognitivo.

## REDUCCIÓN DE ERRORES

Disminuir la probabilidad de errores del usuario al adherirse a interfaces y comportamientos ya conocidos.

# APLICACIONES

LEY DE JAKOB

## DISEÑO DE INTERFACES

Usar componentes y patrones de diseño estándar (botones, menús, íconos).  
Mantener consistencia en la navegación y disposición de elementos.

## PRUEBAS DE USABILIDAD

Evaluar nuevas características o diseños basándose en la familiaridad del usuario.  
Realizar pruebas de usabilidad con usuarios que interactúan con diversos sitios para identificar problemas de consistencia.

## DISEÑO WEB Y DE APLICACIONES

Adoptar estándares y convenciones de la industria para estructuras de contenido y funcionalidad.  
Usar sistemas de diseño y bibliotecas de UI que sean familiares para los usuarios.

# EJEMPLO

LEY DE JAKOB

## UNA CADENA DE SUPERMERCADOS

Decide crear una pagina web para realizar compras en línea



*Aplicacion de la ley de jakob:*

### DISEÑO DE INTERFACES

- Menú de navegación: Similar al de Amazon, con categorías claras y un carrito de compras
- Botones: "Agregar al carrito" y "Comprar ahora" diseñados con colores y tamaños familiares.

### EXPERIENCIA DE USUARIO

Proceso de pago: Estructurado en pasos familiares: carrito, dirección de envío, opciones de pago y revisión del pedido.

THANK  
YOU