





icono de “guardar”

floppy disk

For you ▾



Liked by sprout_and_pepper and 8,868 others

blackcatrails Happy Saturday night! 🐱 We just got back from a late night paddle and are all exhausted! 🌊 We can't... more

[View all 189 comments](#)





Share



Edit



Lens



Delete



Doubletap on Google Photos (zoom)

Doubletap or Instagram (like)

¿Por qué es difícil alinear los modelos mentales del diseñador y el usuario?

Porque somos todos muy distintos! Y la percepción de affordances puede estar afectada por factores culturales o de experiencias pasadas.

Entendemos las interfaces nuevas a partir de lo que aprendimos en el mundo real y en otras interfaces que usamos antes, y eso puede variar de persona a persona.



Share



Edit



Lens



Delete



Share



Edit



Lens



Delete

For you ▾




Liked by sprout_and_pepper and 8,868 others

blackcatrails Happy Saturday night! 🐱 We just got back from a late night paddle and are all exhausted! 🌊 We can't... more

[View all 189 comments](#)



For you Liked by [sprout_and_pepper](#) and 8,868 others

[blackcatrails](#) Happy Saturday night! 🐱 We just got back from a late night paddle and are all exhausted! 🌊 We can't... more

[View all 189 comments](#)

¿Por qué es difícil alinear los modelos mentales del diseñador y el usuario?

Porque somos todos muy distintos! Y la percepción de affordances puede estar afectada por factores culturales o de experiencias pasadas.

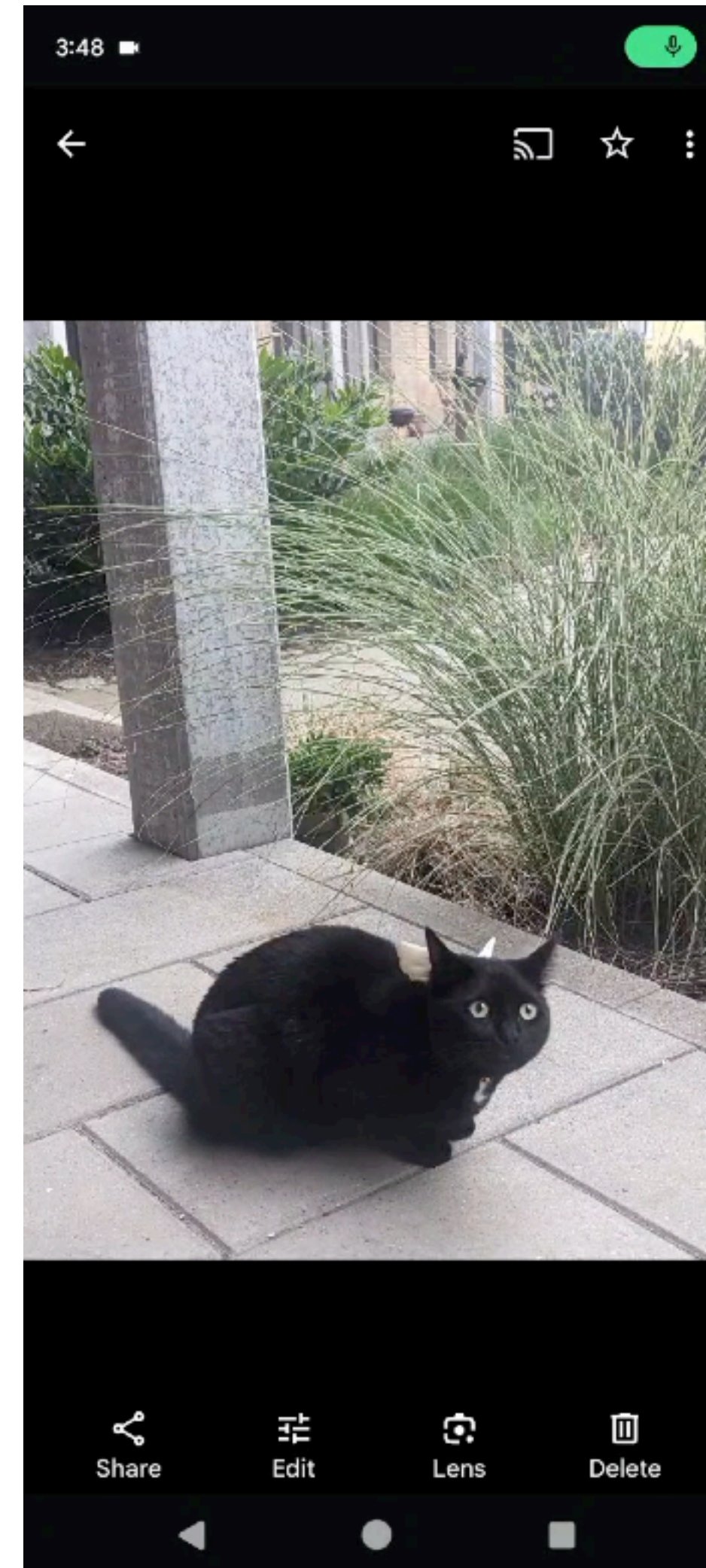
Entendemos las interfaces nuevas a partir de lo que aprendimos en el mundo real y en otras interfaces que usamos antes, y eso puede variar de persona a persona.



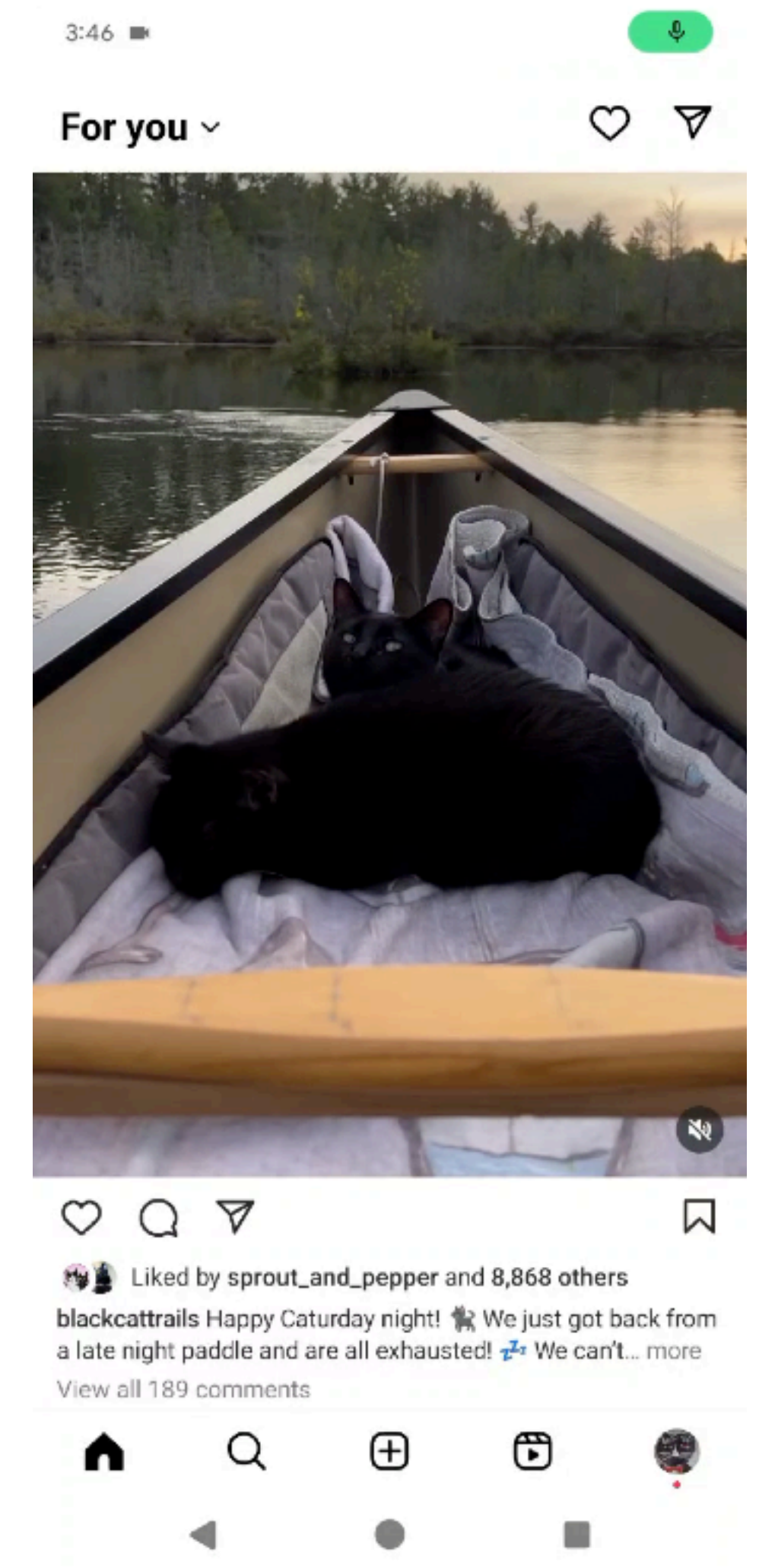
ícono de "guardar"



floppy disk



Doble tap en Google Photos (zoom)



Doble tap en Instagram (like)

¿Hay esperanza?

Sí, sí. Porque aprendemos rápido. Un buen diseño de interfaz debería:

- 1) Ser lo más intuitiva posible para un usuario que la usa por primera vez
- 2) Ayudarle al usuario a aprender lo que no resultó intuitivo desde el principio

Este curso se enfoca en la evaluación de interfaces y no en el diseño de interfaces, pero vamos a ver conceptos y principios de diseño que pueden servir para las dos cosas.