

















Cheatsheet – Fundamentos de Diseño UI/UX

Concepto	Explicación Útil y Aplicación
 UI vs UX	<ul style="list-style-type: none">- UI (User Interface): parte visible e interactiva del producto (colores, tipografías, botones, iconos, layout). Es “cómo se ve”.- UX (User Experience): la experiencia completa de uso (facilidad, emociones, eficiencia, accesibilidad). Es “cómo se siente”.-  Ejemplo: Un botón rojo brillante (UI), que además esté en el lugar esperado y lleve al resultado correcto (UX).-  Regla de oro: <i>Diseña para el usuario, no para ti.</i>
 Principios de usabilidad	<ul style="list-style-type: none">- Facilidad de aprendizaje: un usuario nuevo entiende rápido la interfaz.- Eficiencia: usuarios frecuentes hacen tareas sin obstáculos.- Memorabilidad: fácil de retomar tras un tiempo.- Errores mínimos: prevenirlos y recuperarse fácilmente.- Satisfacción: experiencia positiva que cumple expectativas.
 Métricas de usabilidad	<ul style="list-style-type: none">- Eficacia: % de tareas completadas con éxito (ej: 8 de 10 usuarios → 80%).- Eficiencia: pasos y tiempo empleados (menos pasos = mejor).- Satisfacción: evaluada con escalas SUS (System Usability Scale) o encuestas tipo Likert (“muy de acuerdo” → “muy en desacuerdo”).-  Consejo: combina métricas objetivas (tiempo, tasa de éxito) con subjetivas (opiniones).



 Heurísticas de Nielsen (10 reglas básicas)	<ol style="list-style-type: none">1. Visibilidad del estado del sistema: siempre feedback (barra de carga, confirmación).2. Correspondencia con el mundo real: usar lenguaje familiar (ej: “carrito de compra”).3. Control y libertad del usuario: deshacer/rehacer, cancelar acciones.4. Consistencia y estándares: patrones reconocibles en toda la interfaz.5. Prevención de errores: diseñar para evitar errores (validación de formularios).6. Reconocer antes que recordar: opciones visibles, no depender de la memoria.7. Flexibilidad y eficiencia: atajos y opciones rápidas para usuarios expertos.8. Estética y minimalismo: solo la info necesaria, sin sobrecargar.9. Ayuda con errores: mensajes claros (“Contraseña incorrecta, debe tener 8 caracteres”).10. Ayuda y documentación: accesible cuando se necesita, aunque sea mínima.
 Accesibilidad (Diseño Inclusivo)	<ul style="list-style-type: none">- Contraste adecuado: texto claro sobre fondos (evitar gris claro sobre blanco).- Navegación clara: debe poder usarse con teclado o lectores de pantalla.- Diseño inclusivo: no usar solo color para transmitir info (ej: rojo + icono de error).- Tipografía legible: mínimo 16px, fuentes claras y sin adornos excesivos.- Compatibilidad: con tecnologías asistivas (screen readers, ampliadores de pantalla).-  Un diseño no accesible deja fuera a millones de usuarios.
 Modelos mentales y patrones	<ul style="list-style-type: none">- Los usuarios crean “atajos mentales” sobre cómo debe funcionar un sistema.- Metáforas universales: lupa = buscar, papelera = borrar, disquete = guardar.- Patrones aprendidos: menú hamburguesa (☰), swipe para borrar, scroll infinito.-  Romper patrones conocidos genera frustración, salvo que aporte un valor claro.



 Diseño centrado en tareas	<ul style="list-style-type: none">- El diseño debe priorizar lo que el usuario necesita hacer, no lo que la empresa quiere mostrar.- Regla 80/20: el 20% de funciones generan el 80% del uso (ej: en Uber → pedir viaje).- Minimizar pasos: cada clic extra reduce la conversión (~10%).- Ejemplo: Amazon → “Comprar ahora” (1 clic).
 Mobile First	<ul style="list-style-type: none">- Definición: diseñar primero para pantallas pequeñas, luego escalar a desktop.- Ventajas: la mayoría del tráfico es móvil (>60%), obliga a simplificar, mejor rendimiento y SEO.- Aplicación:<ol style="list-style-type: none">1. Definir lo esencial (ej: productos y botón de compra).2. Diseñar para móvil (botones grandes, formularios cortos).3. Usar breakpoints para pantallas grandes.4. Testear siempre en móvil primero.- Ejemplo: Instagram nació móvil y luego se adaptó a desktop.
 Tips clave de Diseño UX/UI	<ul style="list-style-type: none">- Investiga al usuario antes de diseñar (entrevistas, flujos).- Diseña pensando en tareas, no en modas.- Haz prototipos y prueba antes de lanzar.- Itera: mejora tras feedback.- Equilibrio UI+UX = lo bonito funciona, lo que funciona engancha.