

La psicología de lo cotidiano

Características de un buen diseño

- **Exploración:** Descubrir qué opciones son posibles.
- **Entendimiento:** Señales de confirmación de lo posible.

Norman Door: Una puerta donde el diseño te dice exactamente lo contrario de lo que debes hacer y necesitas una señal para corregirlo.

Prestaciones: Propiedades percibidas y efectivas de un objeto, propiedades fundamentales que determinan cómo podría utilizarse dicho objeto.

Principios de Diseño:

- Visibilidad
- Modelo Conceptual
- Topografía
- Retroalimentación

Paradoja de la tecnología: La tecnología simplifica nuestra vida agregando más funciones en cada producto pero al mismo tiempo la complica haciendo productos más difíciles de utilizar.

Don Norman dice:

- Debemos diseñar nuestros productos con la idea de que la gente comete errores porque los humanos somos criaturas increíblemente complejas y por lo tanto debemos aceptar el comportamiento humano de la forma que es, no de la forma que deseamos que sea.
- Debemos remover la palabra "fracaso" de nuestro vocabulario y reemplazarlo con "experiencia de aprendizaje".
- Aprendemos más de nuestros fracasos que de nuestros éxitos.

Principios de UX

1. **No me hagas pensar:** Un diseño debe ser obvio, evidente, claro y fácil de entender. Evitar preguntas en la mente del usuario como: ¿Por dónde empiezo? ¿Puedo hacer clic en esto?
2. **Ley de Fitts:** El tiempo necesario para alcanzar el objetivo es una función de la distancia y tamaño que hay que recorrer hasta él.
3. **Ley de Hick:** El tiempo que se tarda en adoptar una decisión aumenta a medida que se incrementa el número de opciones.
4. **Ley de Jakob:** La mejor forma de crear algo nuevo es buscar referencias para que los primeros clientes entiendan de qué va y puedan asociar.
5. **Ley de Miller:** Las personas pueden recordar hasta 7 elementos distintos en su memoria de trabajo.
6. **Efecto Von Restorff:** También conocido como Efecto de Aislamiento. Predice que cuando múltiples objetos están presentes, el que difiere del resto probablemente será el más recordado.

7. **Efecto Zeigarnik:** La gente recuerda tareas incompletas o interrumpidas más que las tareas completas.

Principios de usabilidad

1. **Visibilidad del estado del sistema:** El sistema siempre debería mantener informados a los usuarios.
2. **Relación entre el sistema y el mundo real:** El sistema debería hablar el lenguaje de los usuarios mediante palabras, frases y conceptos que sean familiares.
3. **Control y libertad del usuario:** Hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia".
4. **Consistencia y estándares:** Hacer uso de las convenciones. Los usuarios no deberían cuestionarse si acciones, situaciones o palabras diferentes significan en realidad la misma cosa.
5. **Prevención de errores:** Un buen diseño de mensajes de errores realiza un diseño cuidadoso que prevenga la ocurrencia de problemas.
6. **Reconocimiento antes que recuerdo:** Hacer visibles acciones y opciones para que el usuario no tenga que recordar información entre distintas secciones o partes del sitio web o aplicación.
7. **Flexibilidad y eficiencia de uso:** La presencia de atajos pueden hacer más rápida la interacción para usuarios expertos.
8. **Estética y diseño minimalista:** La interfaz no debe contener información que es irrelevante o poco usada.
9. **Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores.**
10. **Ayuda y documentación:** Incluso en los casos en que el sistema pueda ser usado sin documentación, podría ser necesario ofrecer ayuda y documentación.