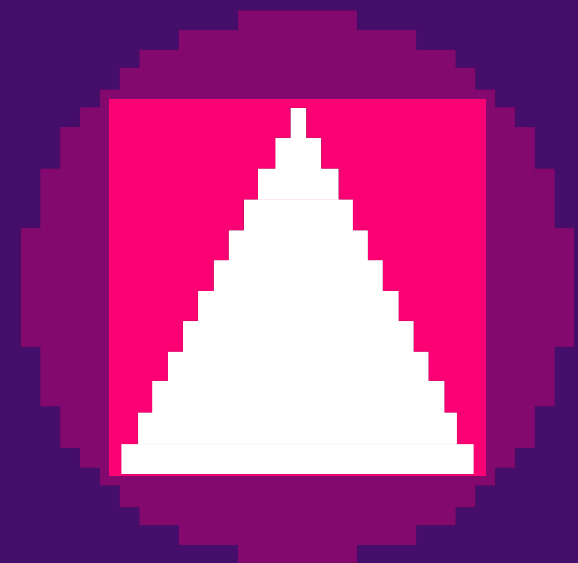


# Leyes de UX

Alejandro Cifuentes Villarroel



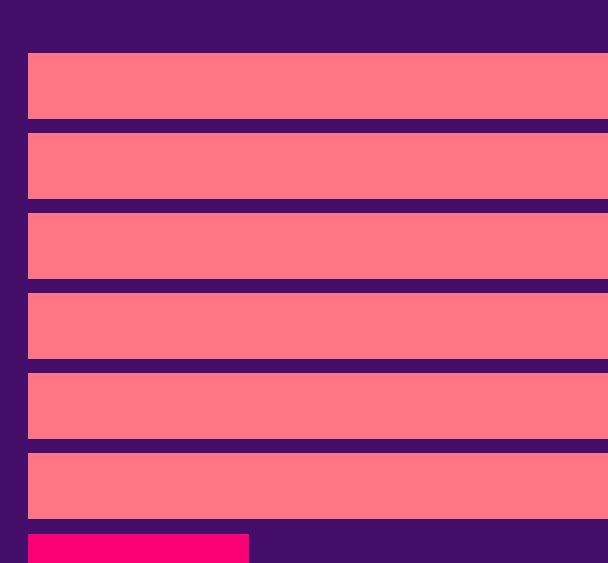
## Efecto estético-usabilidad

Los usuarios a menudo perciben un diseño estéticamente agradable como uno con mayor facilidad de uso.



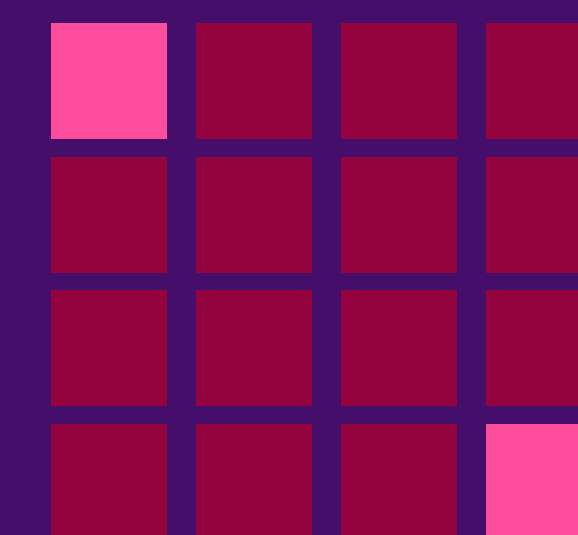
## Efecto goal-gradient

La tendencia a acercarse a una meta aumenta con la proximidad a la meta.



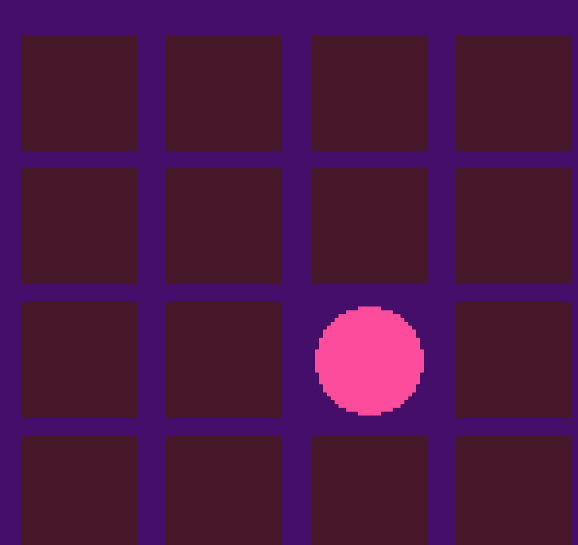
## Efecto Zeigarnik

Las personas recuerdan mejor las tareas incompletas o interrumpidas que las tareas completadas.



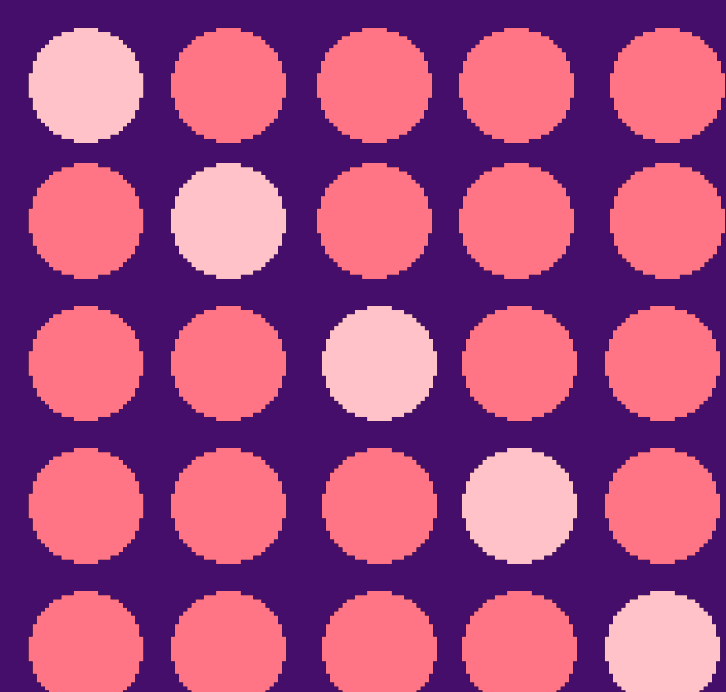
## Efecto de Posición en serie

Los usuarios tienden a recordar el primero y el último elemento de una serie.



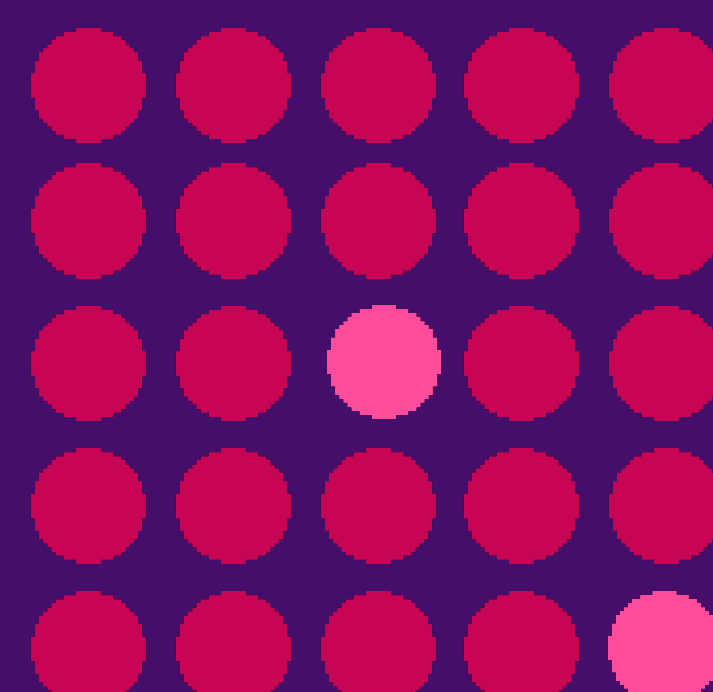
## Efecto Von Restorff

Efecto de aislamiento, predice que cuando hay varios objetos similares presentes, es más probable que se recuerde el que difiere del resto.



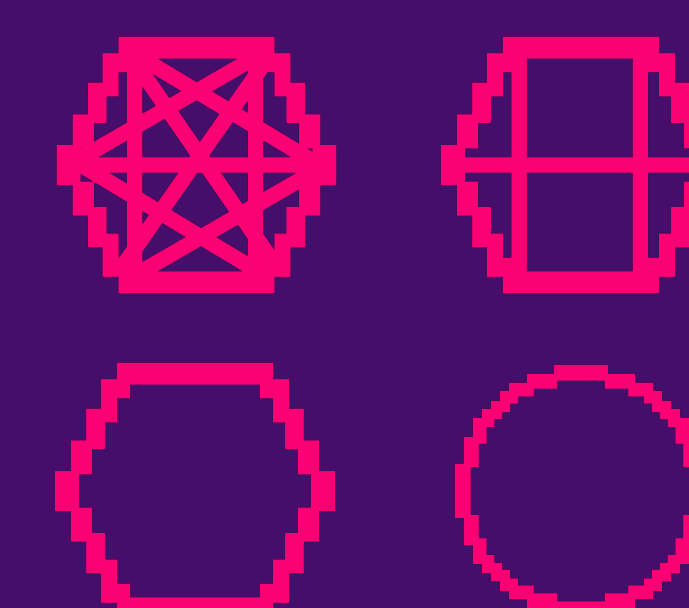
## Principio de Pareto

Establece que, para muchos eventos, aproximadamente el 80% de los efectos provienen del 20% de las causas.



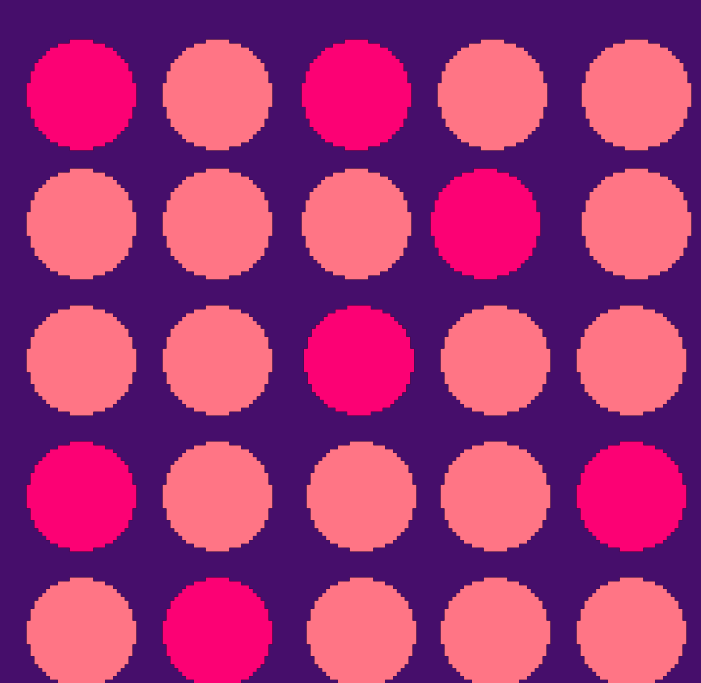
## Regla de peak-end

Juzgación de una experiencia mayoritariamente en función de cómo se sintieron en su punto máximo y final, en vez de la suma total o el promedio de cada momento.



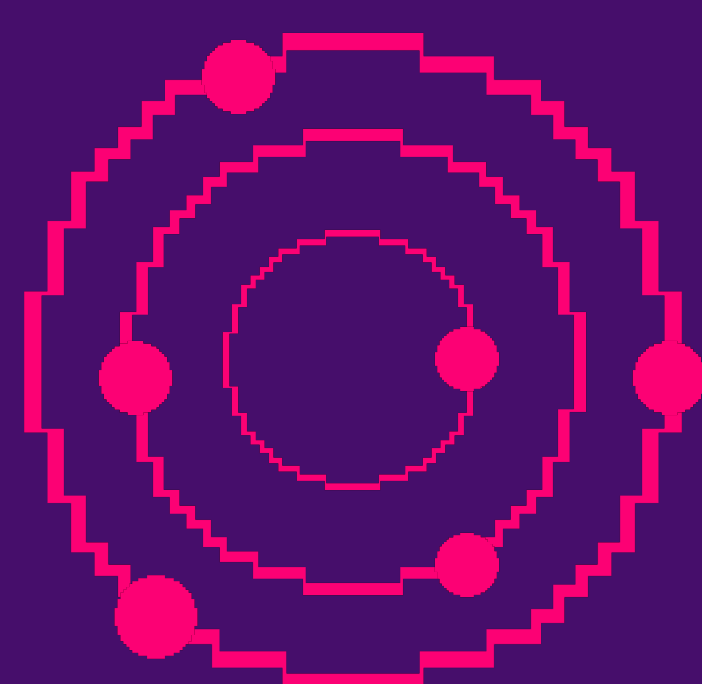
## Ley de Prägnanz

Percepción e interpretación de imágenes ambiguas o complejas en base a la forma más simple posible, (es la interpretación que requiere el menor esfuerzo cognitivo)



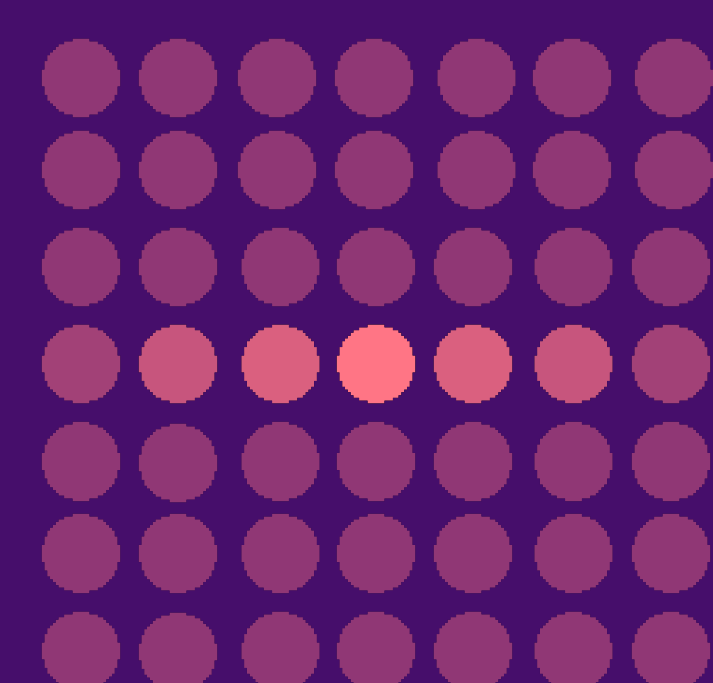
## Ley de similitud

El ojo humano tiende a percibir elementos similares en un diseño como una imagen, forma o grupo completo, incluso si esos elementos están separados.



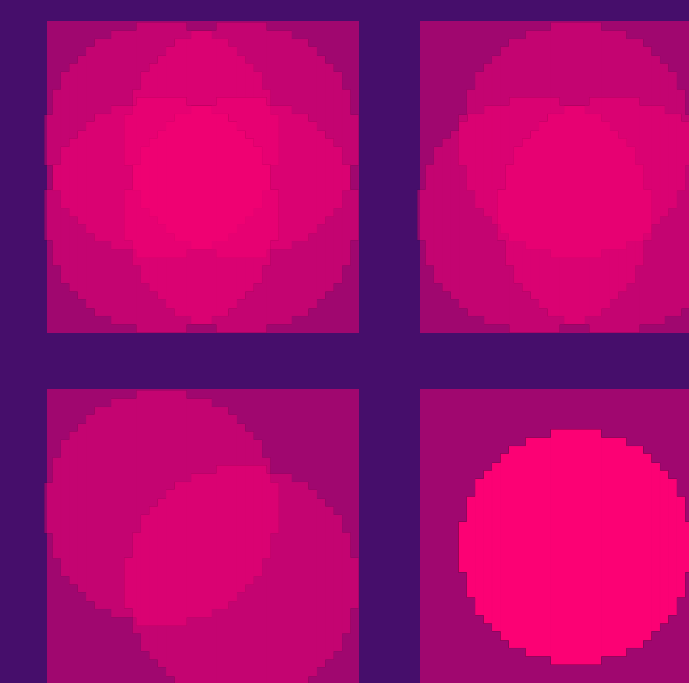
## Ley de conectividad uniforme

Los elementos que están conectados visualmente se perciben más relacionados que los elementos sin conexión.



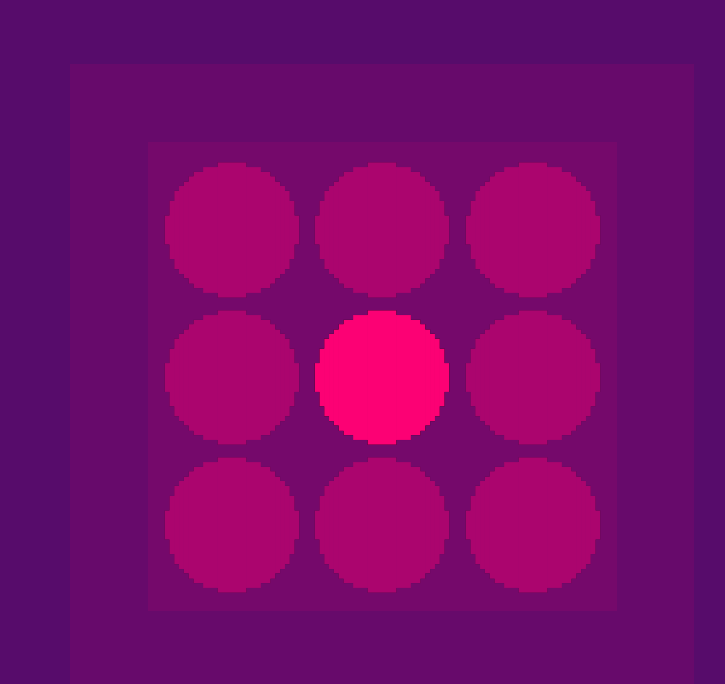
## Ley de Miller

La persona promedio solo puede mantener 7 (más o menos 2) elementos en su memoria de trabajo.



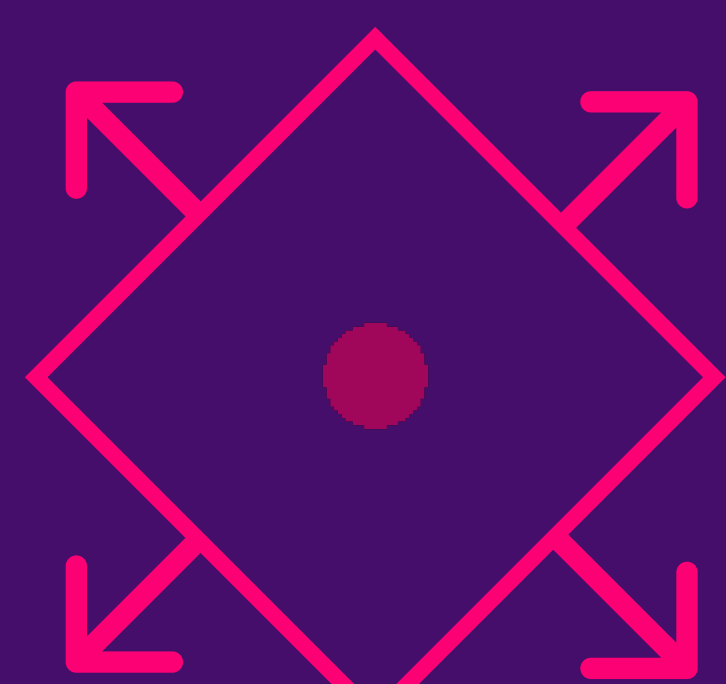
## La navaja de Occam

Entre la hipótesis en competencia que predicen igualmente bien, se debe seleccionar la que tenga menos supuestos.



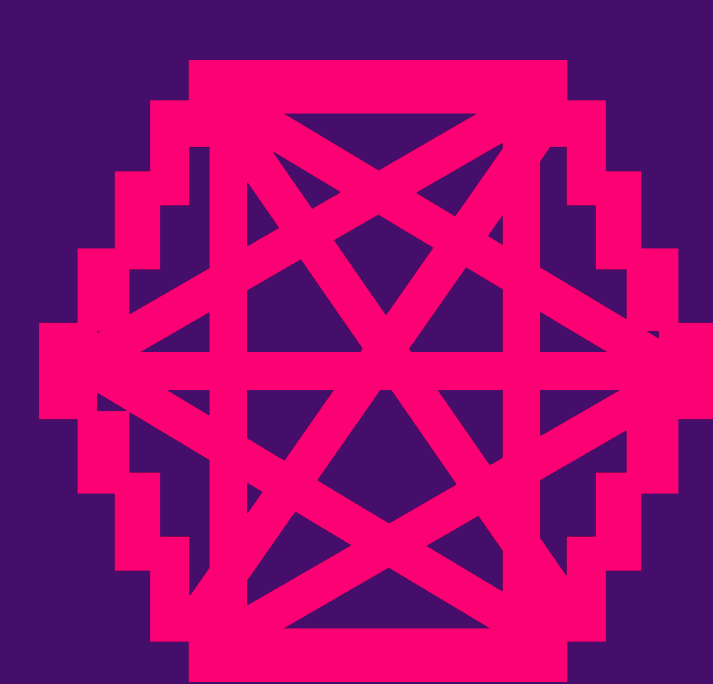
## Ley de región común

Los elementos tienden a percibirse en grupos si comparten un área con un límite claramente definido.



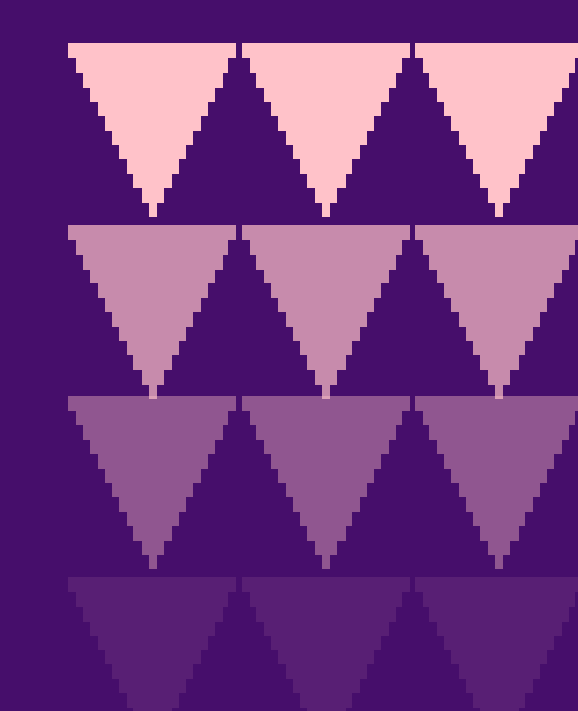
## Ley de Parkinson

Cualquier tarea se inflará hasta que se gaste todo el tiempo disponible.



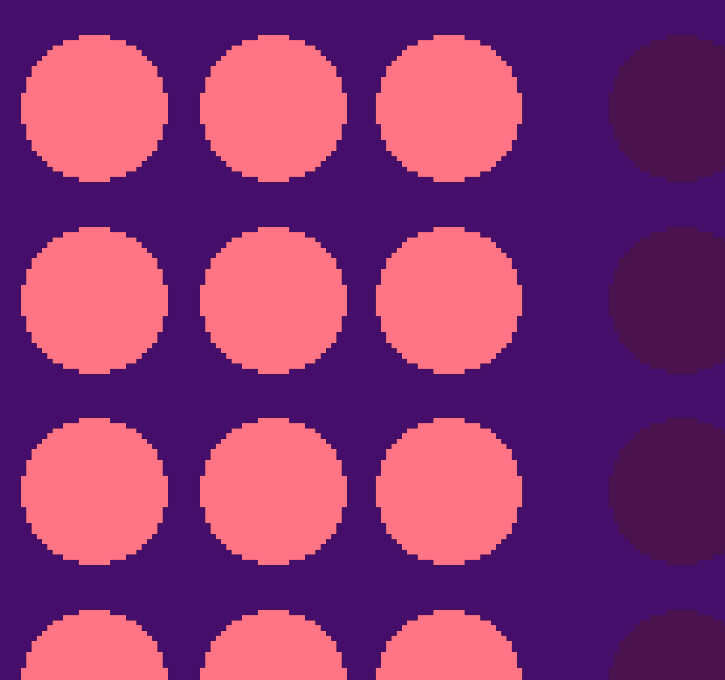
## Ley de Tesler

O Ley de Conservación de la complejidad, establece que para cualquier sistema existe una cierta cantidad de complejidad que no se puede reducir.



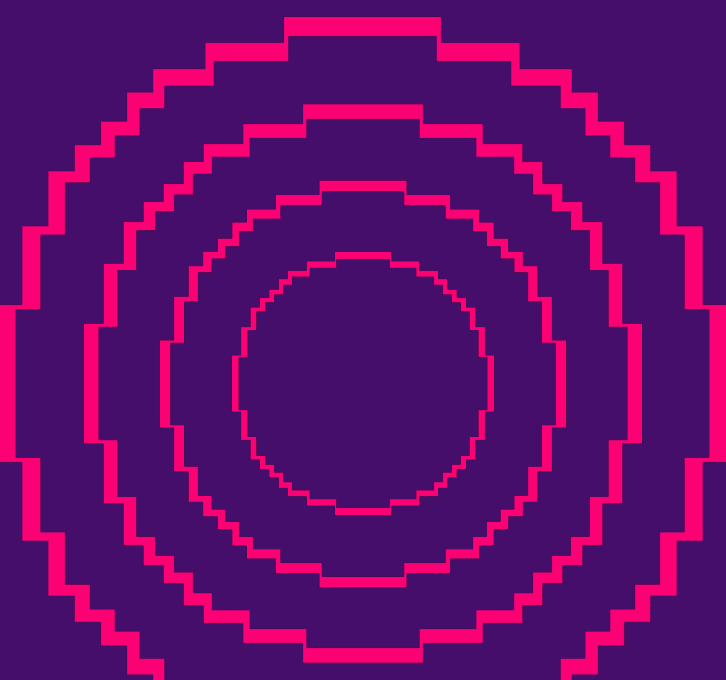
## Ley de Postel

Sea liberal en lo que acepta y conservador en lo que envía.



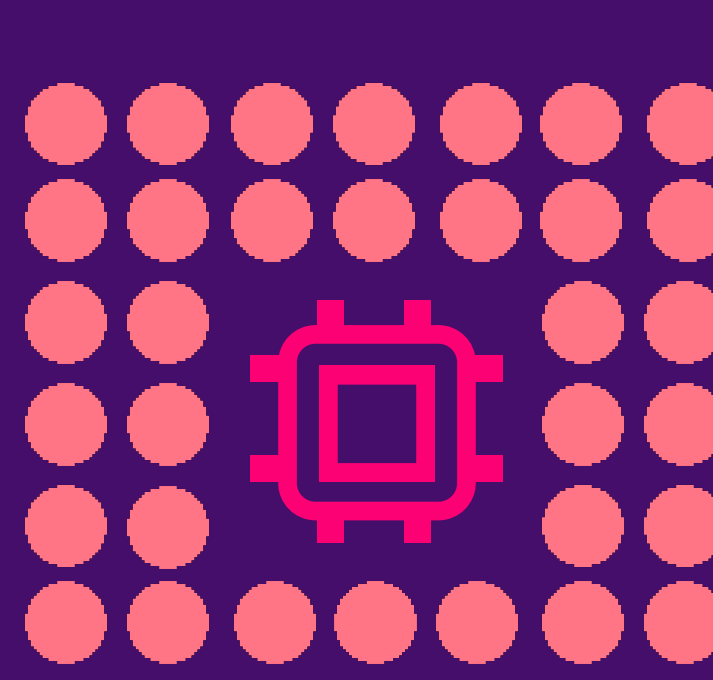
## Ley de proximidad

Los objetos que están cerca o próximos entre sí tienden a agruparse.



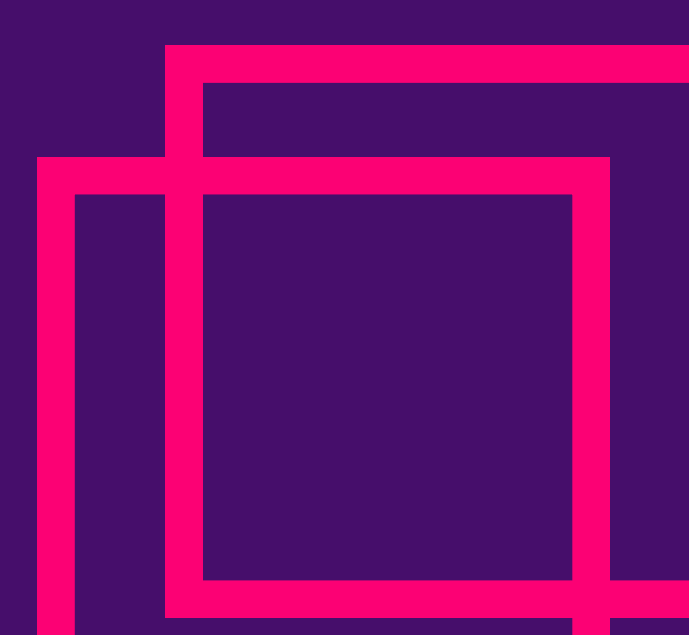
## Ley de Fitts

El tiempo para adquirir un objetivo es una función de la distancia y el tamaño del objetivo.



## Ley de Hick

El tiempo que lleva a tomar una decisión aumenta con el número y la complejidad de las opciones.



## Ley de Jakob

Los usuarios prefieren que su sitio funcione de la misma manera que todos los demás sitios que ya conocen y usan frecuentemente.