

Disciplina

Diseño UX

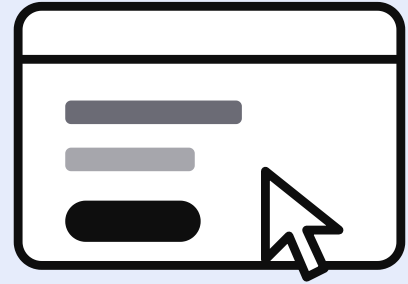
Diseña la experiencia completa de usar un producto o servicio digital, desde lo que la persona necesita hasta lo que entiende, hace y siente al usarlo.

En inglés

UX design

Origen

Apple, con Norman, Miller y Henderson (1995); la norma ISO 9241-210 (2019) recoge el diseño centrado en las personas



De qué se ocupa

Un producto puede tener una interfaz cuidada y aun así fallar si no resuelve lo que la persona necesita o si cuesta entenderlo. El diseño UX mira el conjunto, de la necesidad a la apariencia.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Antes de dibujar pantallas, aclara qué intenta conseguir la persona y qué se lo impide.

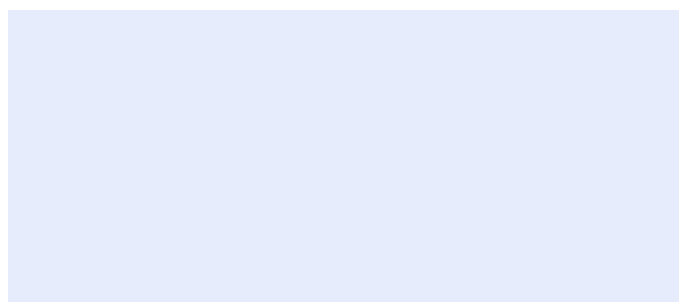
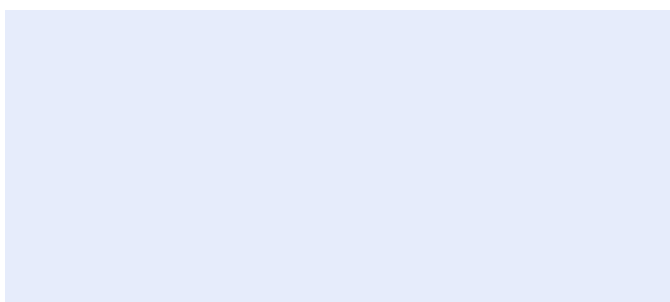
✗ Evita

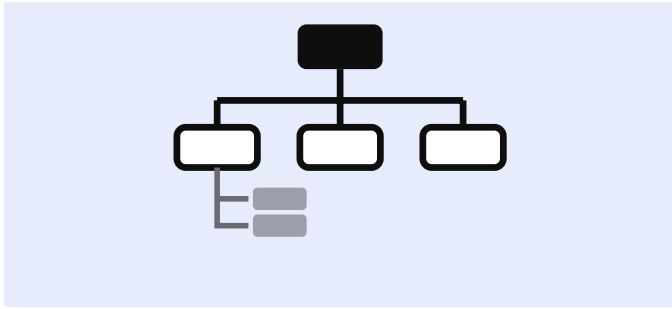
Confundir UX con la estética de la interfaz: una pantalla bonita puede seguir sin servir.

👁 Para no caer

Prueba pronto con personas reales. Lo que es obvio para el equipo no lo es para quien llega por primera vez.

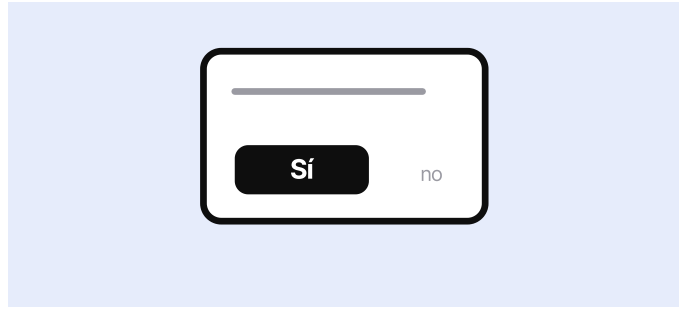
Ideas propias





Especialidad

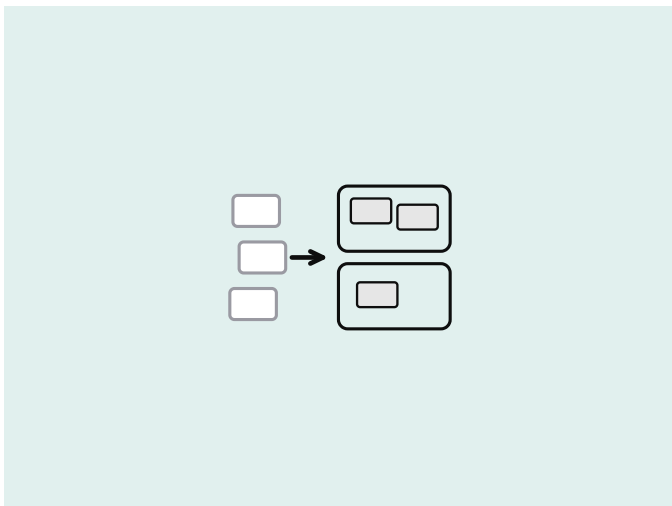
— — — — —



Concepto

— — — — —

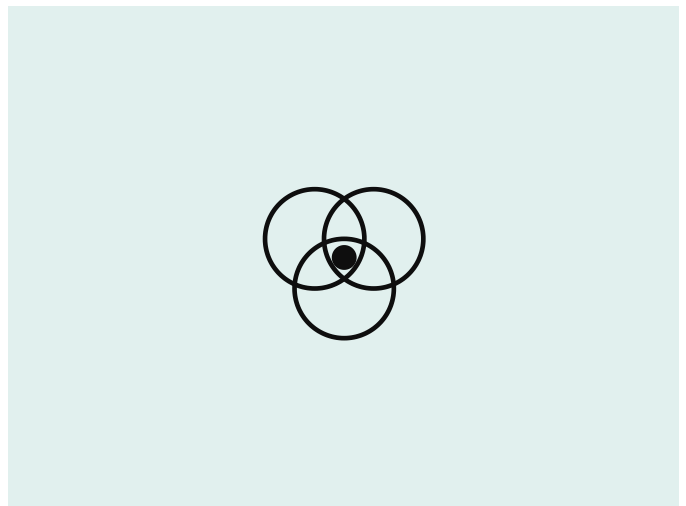
Métodos y herramientas



Método

Card sorting

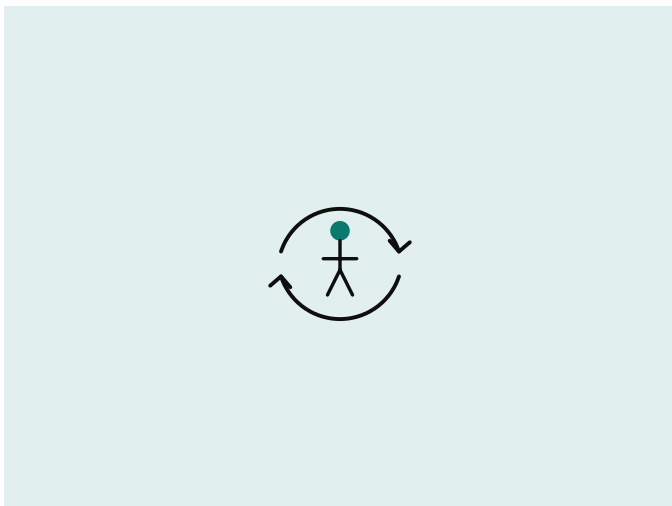
Pedir a las personas que agrupen tarjetas para entender cómo organizan la información.



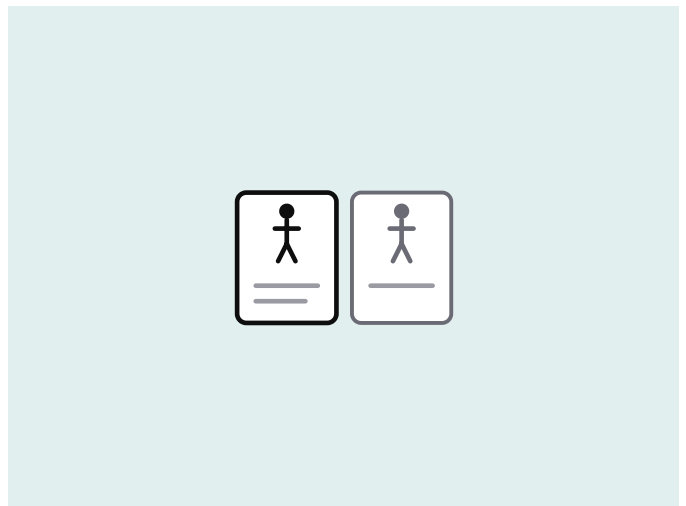
Enfoque

Design thinking

Afrontar problemas abiertos como lo hace el diseño, entendiendo a las personas, ideando y prototipando.



Enfoque



Método

Diseño centrado en las personas

Diseñar a partir de las necesidades, el contexto y la participación de

Ver las 7

Personas

Personajes basados en investigación que representan a grupos de

En qué se apoya

Economía del comportamiento

Encuadre, Gradiente de la meta, Heurística de disponibilidad, Opciones por defecto, Racionalidad limitada

Psicología cognitiva

Efecto Von Restorff, Modelo mental, Sesgo de confirmación, Sistema 1 y Sistema 2

Interacción persona-computadora

Usabilidad

Principios

Parte de las personas

Quién usa el producto, para qué y en qué situación.

Mira el conjunto

La experiencia incluye lo que pasa antes y después de la pantalla.

De lo abstracto a lo concreto

Primero qué se necesita; después estructura, pantallas y aspecto.

Se prueba y se repite

Cada versión se evalúa con personas reales y se mejora.

Autores y obras

Don Norman, Jim Miller y Austin Henderson (1995)

Llamaron «User Experience» al trabajo de interfaz de Apple y describieron el puesto de arquitecto de la experiencia de usuario.

Don Norman y Jakob Nielsen (1998)

Explicaron que la experiencia de usuario abarca toda la relación con la empresa, sus servicios y productos, no solo la interfaz.

Jesse James Garrett (2002)

Ordenó el trabajo en cinco planos, de la estrategia a la superficie visual.

Conexiones

Se apoya en

Directrices de interacción persona-IA
Modelo

Investigación UX
Especialidad

Relacionado con

Diseño conversacional
Disciplina

Diseño de interfaces (UI)
Disciplina

Diseño del comportamiento
Disciplina

Diseño de contenido
Disciplina

Diseño de producto
Disciplina

Diseño inclusivo
Disciplina

Diseño de experiencias
Disciplina

Diseño de servicios
Disciplina

Diseño para la IA
Disciplina

Diseño de información
Disciplina

Diseño del aprendizaje
Disciplina aplicada

Investigación en diseño
Disciplina

Diseño de interacción
Disciplina

Fuentes

Fuentes originales

- Norman, D., Miller, J. y Henderson, A. (1995). What you see, some of what's in the future, and how we go about doing it. En Proceedings of CHI '95. ACM. Ver fuente (https://chi1995.chistatic.hosting.acm.org/proceedings/orgover/dan_bdy.htm)
- Garrett, J. J. (2002). The elements of user experience: User-centered design for the web. New Riders.
- International Organization for Standardization (2019). ISO 9241-210:2019. Ergonomics of human-system interaction, Part 210: Human-centred design for interactive systems. ISO. Ver fuente (<https://www.iso.org/standard/77520.html>)

Fuentes secundarias

- Norman, D. y Nielsen, J. (1998). The definition of user experience (UX). Nielsen Norman Group. Ver fuente (<https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>)

Última revisión: 22 de octubre de 2026