

Guía gratuita

12 leyes de UX para crear productos

Qué tener en cuenta cuando diseñas y construyes. Una guía corta, con explicaciones y dibujos propios, basada en Laws of UX de Jon Yablonski.

por Jonathan Pacheco

Basada en Laws of UX (lawsofux.com), de Jon Yablonski.



Contenido

Cada ley tiene su definición parafraseada, tres cosas que tener en cuenta cuando diseñas, cómo comprobarlas y un enlace a la fuente. La definición original, la historia y la bibliografía están en lawsofux.com.

CLASE 1 Qué poner y qué quitar

01	Ley de Jakob	pág. 3
02	Ley de Hick	pág. 3
03	Carga cognitiva	pág. 4
04	Principio de Pareto	pág. 4

CLASE 2 Cómo se ve y cómo se toca

05	Ley de proximidad	pág. 5
06	Efecto Von Restorff	pág. 5
07	Ley de Fitts	pág. 6
08	Efecto de estética-usabilidad	pág. 6

CLASE 3 Cómo se siente usarla

09	Umbral de Doherty	pág. 7
10	Ley de Postel	pág. 7
11	Efecto de tendencia a la meta	pág. 8
12	Regla de fin de pico	pág. 8



01 Ley de Jakob

CLASE 1

QUÉ DICE

Tus usuarios pasan casi todo su tiempo en otros sitios, y prefieren que el tuyo funcione igual que los que ya conocen.

CUANDO DISEÑES, TEN EN CUENTA

- 1 **Mira tres apps parecidas a la tuya.**
- 2 **Fíjate dónde ponen el logo, el avatar y la búsqueda.**
- 3 **Si casi todas lo ponen igual, ponlo ahí.**

COMPRUEBALO

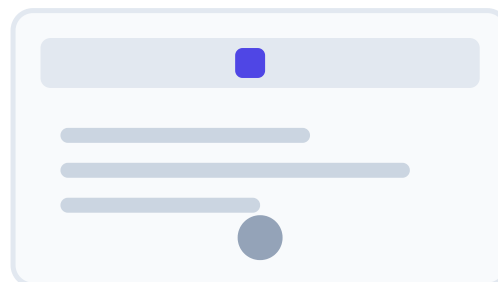
Enséñasela a alguien que no la conozca: ¿encuentra el logo, el avatar y la búsqueda a la primera?

DE LA FUENTE

Cuando YouTube se rediseñó en 2017, dejó que la gente probara el diseño nuevo, diera su opinión y volviera al viejo si lo prefería, para evitar el choque con lo que ya conocía.

Aprende más → lawsofux.com/es/ley-de-jakob/

ANTES



DESPUÉS



02 Ley de Hick

CLASE 1

QUÉ DICE

Cuantas más opciones hay, y cuanto más complejas son, más tarda una persona en decidir.

CUANDO DISEÑES, TEN EN CUENTA

- 1 **Elige una acción principal por pantalla y hazla la más visible.**
- 2 **Deja a la vista solo las pocas que importan.**
- 3 **Guarda el resto en un menú o en un segundo paso.**

COMPRUEBALO

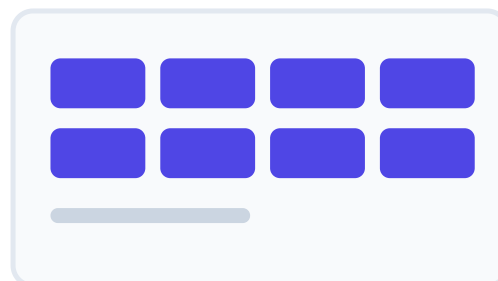
Cuenta las acciones visibles de cada pantalla. ¿Cuál es la principal?

DE LA FUENTE

Google casi solo muestra un cuadro de búsqueda, y Slack empieza mostrando solo los mensajes y va revelando el resto.

Aprende más → lawsofux.com/es/ley-de-hick/

ANTES



DESPUÉS



03 Carga cognitiva

CLASE 1

QUÉ DICE

Es el esfuerzo mental que cuesta entender y usar tu interfaz.
Una parte es necesaria y otra, la que no ayuda a la tarea, sobra.

CUANDO DISEÑES, TEN EN CUENTA

- 1 Cada elemento debe ayudar a la tarea.
- 2 Quita lo que distrae, como animaciones y adornos.
- 3 Quita el texto que sobra.

COMPRUEBALO

Quita un elemento a la vez: si la tarea sigue entendiéndose, sobraba.

DE LA FUENTE

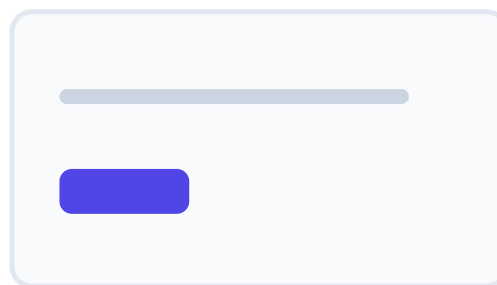
Origen: la teoría de la carga cognitiva es de John Sweller, de 1988.

Aprende más → lawsofux.com/es/carga-cognitiva/

ANTES



DESPUÉS



04 Principio de Pareto

CLASE 1

QUÉ DICE

En muchos casos, cerca del 80 % del resultado viene del 20 % de las causas. Es una regla aproximada, no una ley exacta.

CUANDO DISEÑES, TEN EN CUENTA

- 1 Mira tus analíticas: qué funciones usa casi todo el mundo.
- 2 Pule esas primero.
- 3 Lo demás puede esperar.

COMPRUEBALO

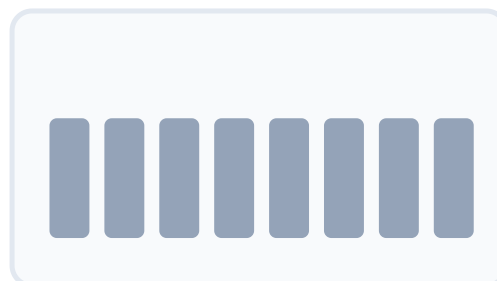
¿Tienes tus analíticas a mano? Si no, empieza por medir qué se usa.

DE LA FUENTE

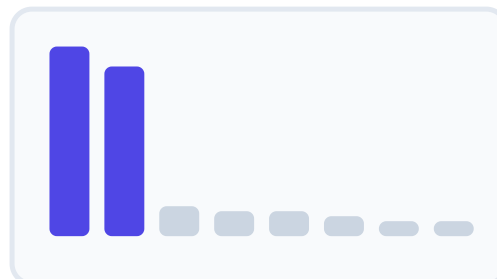
Origen: Vilfredo Pareto notó que el 80 % de la tierra de Italia era del 20 % de la población.

Aprende más → lawsofux.com/es/principio-de-pareto/

ANTES



DESPUÉS



05 Ley de proximidad

CLASE 2

QUÉ DICE

Lo que está cerca se percibe como un grupo, y se entiende que comparte función o características.

CUANDO DISEÑES, TEN EN CUENTA

- 1 Menos espacio dentro de un grupo que entre grupos.
- 2 Define una escala de espaciado, por ejemplo 8, 16 y 32 px.
- 3 Úsala siempre.

COMPRUEBALO

Entrecierra los ojos frente a la pantalla: ¿se ven los grupos?

DE LA FUENTE

Google separa cada resultado con espacio, y por eso la página se escanea fácil.

Aprende más → lawsofux.com/es/ley-de-proximidad/

ANTES



DESPUÉS



06 Efecto Von Restorff

CLASE 2

QUÉ DICE

Entre cosas parecidas, se recuerda mejor la que es distinta.

CUANDO DISEÑES, TEN EN CUENTA

- 1 Haz distinta la acción clave, y solo esa.
- 2 No dependas solo del color: súmale un icono o un texto.
- 3 Respeta a quien reduce el movimiento (prefers-reduced-motion).

COMPRUEBALO

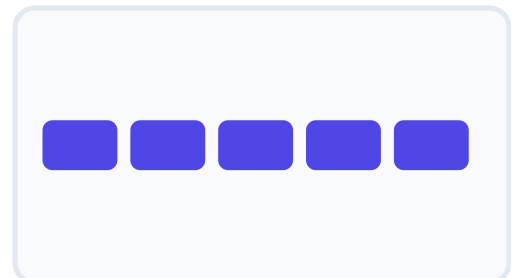
Mira la pantalla durante un segundo: ¿qué es lo primero que ves?

DE LA FUENTE

Origen: la psiquiatra Hedwig von Restorff lo describió en 1933.

Aprende más → lawsofux.com/es/efecto-von-restorff/

ANTES



DESPUÉS



07 Ley de Fitts

CLASE 2

QUÉ DICE

El tiempo para alcanzar un objetivo depende de su distancia y de su tamaño.

CUANDO DISEÑES, TEN EN CUENTA

- 1 **Botones táctiles grandes: al menos 24 px según WCAG 2.2 (44 px es el nivel AAA).**
- 2 **Con espacio entre ellos.**
- 3 **En zonas fáciles de alcanzar.**

COMPRUEBALO

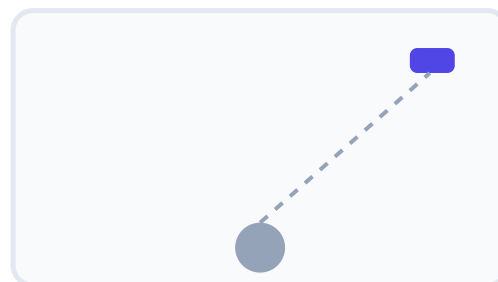
Pruébalo con el pulgar, en un celular real.

DE LA FUENTE

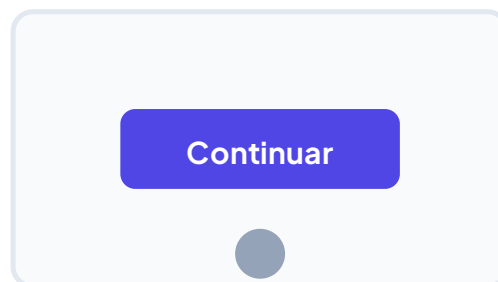
Los 24 y 44 px no son de Laws of UX: salen de los criterios 2.5.8 (AA) y 2.5.5 (AAA) de WCAG 2.2.

Aprende más → lawsofux.com/es/ley-de-fitts/

ANTES



DESPUÉS



08 Efecto de estética-usabilidad

CLASE 2

QUÉ DICE

Lo que se ve mejor se percibe como más usable, aunque no lo sea, y puede tapar problemas que no salen en las pruebas.

CUANDO DISEÑES, TEN EN CUENTA

- 1 **Pruébalo con gente.**
- 2 **Revisa el contraste.**
- 3 **No lo des por bueno solo porque se ve bien.**

COMPRUEBALO

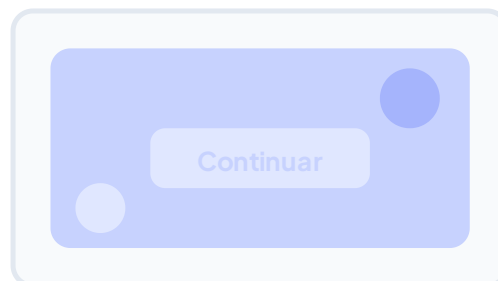
Antes de decir «está listo», que lo use alguien que no lo hizo.

DE LA FUENTE

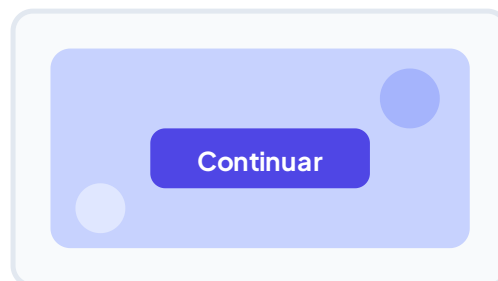
En 1995, Hitachi probó 26 versiones de la pantalla de un cajero con 252 personas: lo bonito se relacionó más con lo fácil que parecía que con lo fácil que era.

Aprende más → lawsofux.com/es/efecto-de-estética-usabilidad/

ANTES



DESPUÉS



09 Umbral de Doherty

CLASE 3

QUÉ DICE

La gente mantiene la atención cuando el sistema da feedback en menos de 400 milisegundos.

CUANDO DISEÑES, TEN EN CUENTA

- 1 Responde al instante a cada clic.
- 2 Si algo tarda, muestra una animación o un skeleton.
- 3 Si es largo, usa una barra de progreso.

COMPRUEBALO

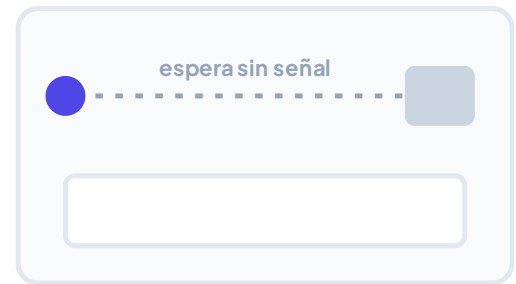
Pulsa y cuenta: ¿hay una señal de respuesta al instante?

DE LA FUENTE

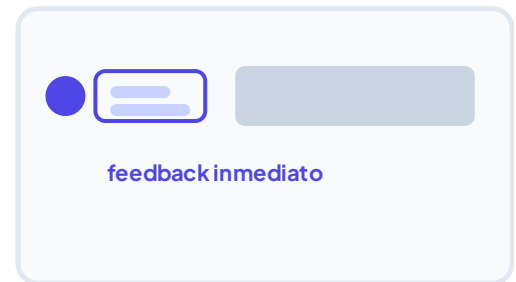
En 1982, Doherty y Thadani, de IBM, propusieron responder en menos de 400 ms, en lugar de los 2 segundos que eran el estándar.

Aprende más → lawsofux.com/es/umbral-de-doherty/

ANTES



DESPUÉS



10 Ley de Postel

CLASE 3

QUÉ DICE

Sé flexible con lo que aceptas y estricto con lo que envías.

CUANDO DISEÑES, TEN EN CUENTA

- 1 Recorta espacios y acepta mayúsculas.
- 2 Acepta formatos distintos, como los teléfonos.
- 3 Conviértelo al formato que necesitas y avisa claro si falla.

COMPRUEBALO

Escribe el dato mal a propósito: ¿lo acepta o te regaña?

DE LA FUENTE

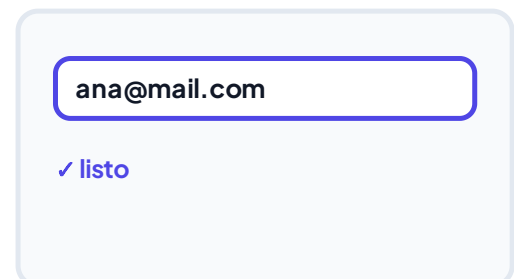
Origen: Jon Postel, y el principio de robustez de TCP.

Aprende más → lawsofux.com/es/ley-de-postel/

ANTES



DESPUÉS



11 Efecto de tendencia a la meta

CLASE 3

QUÉ DICE

Cuanto más cerca estás de terminar una tarea, más rápido avanzas. Mostrar el progreso motiva.

CUANDO DISEÑES, TEN EN CUENTA

- 1 **Muestra el progreso real.**
- 2 **Divídelo en pasos, como «paso 2 de 4».**
- 3 **Que se vea cuánto falta.**

COMPRUEBALO

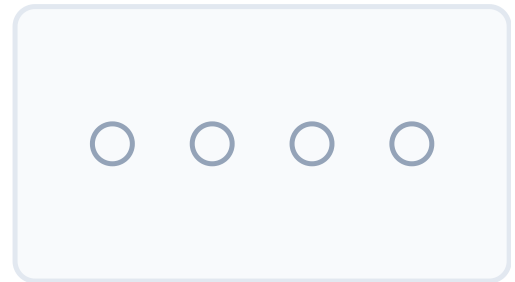
¿Sabe la persona en qué paso está y cuánto falta?

DE LA FUENTE

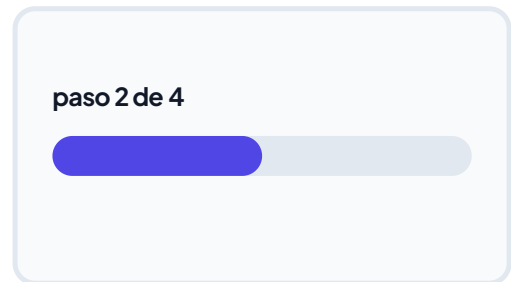
Origen: Clark Hull lo propuso en 1932; en un experimento de 1934, las ratas de un pasillo corrían cada vez más rápido al acercarse a la comida.

Aprende más → lawsofux.com/es/efecto-de-tendencia-a-la-meta/

ANTES



DESPUÉS



12 Regla de fin de pico

CLASE 3

QUÉ DICE

Juzgamos una experiencia por su momento más intenso y por cómo termina, y lo negativo se recuerda con más fuerza.

CUANDO DISEÑES, TEN EN CUENTA

- 1 **Cuida la pantalla final.**
- 2 **Cuida el peor error.**
- 3 **Que el error siempre tenga una salida clara.**

COMPRUEBALO

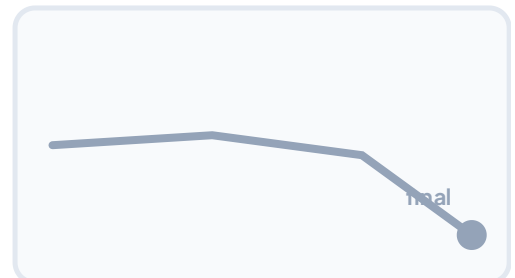
¿Cuál es tu pantalla final y tu peor error? ¿Los diseñaste?

DE LA FUENTE

Mailchimp, en un momento importante, va más allá de un aviso de confirmación, con ilustración, animación y humor.

Aprende más → lawsofux.com/es/regla-de-fin-de-pico/

ANTES



DESPUÉS



Sigue aprendiendo

Laws of UX es la fuente: ahí está cada ley con su historia, ejemplos y bibliografía. Esta guía solo resume cómo aplicarlas cuando estás creando un producto.

MÁS RECURSOS GRATIS

Checklist anti AI slop

29 puntos para revisar lo que generó la IA

Estados de interfaz

12 estados que olvidas documentar

8 docs antes de pedir código

El blueprint de documentación



Jonathan Pacheco

Design Engineer · Ing. de Sistemas

info@uxjonathan.com

+57 318 330 5826

uxjonathan.com · @ux.jonathan

Basada en Laws of UX (lawsofux.com), de Jon Yablonski. Las definiciones están parafraseadas; las reglas, las comprobaciones y los dibujos son aplicaciones propias. Para la definición original, visita lawsofux.com.

