

MANTRAS DE UX

UX no es UI • El usuario debe ser el centro de cada decisión de diseño • **Tú no eres el usuario. Ni tu jefe ni tu cliente son el usuario** • UX sin investigación con usuarios reales no es UX • **La Arquitectura de Información no es navegación** • UX no es un botón en tu herramienta de diseño • **El diseño debe ser accesible para cualquier persona, independientemente de sus capacidades físicas** • Un diseñador de UX es un creador de productos y servicios, no de documentos • **El diseño de UX es mejor si se hace en equipo** • UX no es propiedad exclusiva de una persona o una área de trabajo • **Prototipa antes de diseñar; diseña antes de programar** • No trates a tus usuarios como si fueran todos iguales, lo único que los usuarios tienen en común es que todos son diferentes • **El diseño de UX no crea necesidades, sino soluciones** • Entre menos te parezcas a tu usuario, tendrás que investigar más • **UX no es una página web o una app, es como una persona las usa y las vive** • El diseño de UX puede ser artístico, pero no es arte, es utilitario • **En diseño de UX, la forma debe seguir a la función** • UX se trata de ayudar a los usuarios a resolver sus necesidades y a alcanzar sus objetivos con la menor fricción posible • **UX no es pegar Post-its en la pared** • UX es independiente de las herramientas que utilices • **En diseño de UX, el proceso es igual de importante que el resultado** • La única forma que un producto puede ser exitoso es si sus usuarios son exitosos primero • **El proceso de UX debe ser científico, medible, abierto, predecible y repetible** • Al diseñar, nunca empieces desde cero • **Un producto bien diseñado es útil, usable, deseable, accesible, creíble, descubrible y valioso** • En UX no hay lugar para divas, rockstars o gurús, solo para creadores • **El diseñador no nace, se hace** • La experiencia de usuario es independiente de la plataforma • **El beneficio para el usuario debería ser tan importante como el retorno de la inversión** • El diseño que no ayuda al usuario a lograr sus objetivos es un adorno • **Si algo no se puede medir es como si no existiera** • El usuario no usará lo que no pueda encontrar • **La Experiencia es el Producto.**