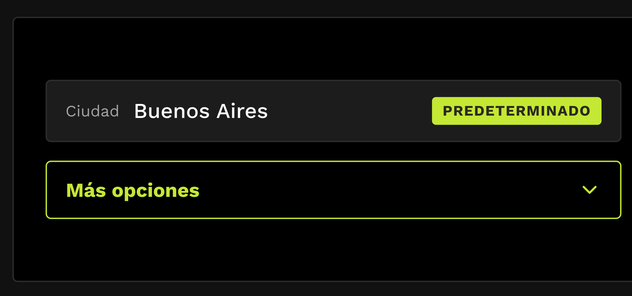
Diez cosas.
Que todo diseñador necesita saber sobre las personas.

01 El mínimo esfuerzo

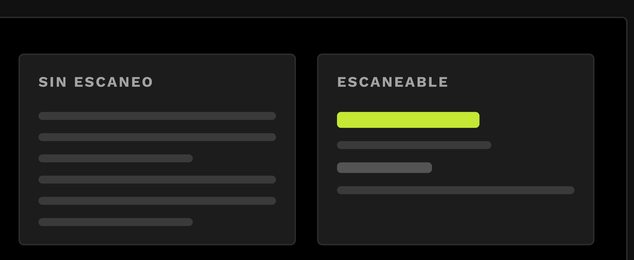
Mostrá un poco de información y dejá que la gente elija si quiere más.



Divulgación progresiva: un valor predeterminado y un botón que se ve clickeable.

02 Las limitaciones

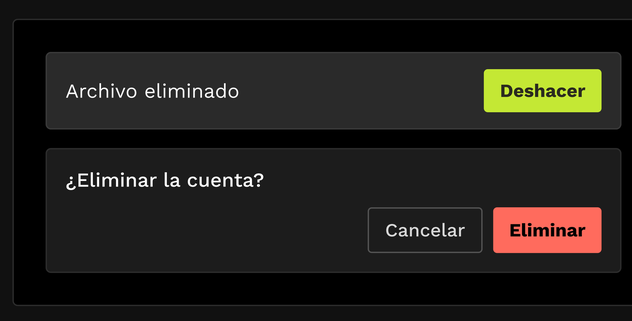
Solo podemos procesar cierta cantidad de información a la vez.



Encabezados y bloques cortos para que se entienda de un vistazo.

03 Los errores

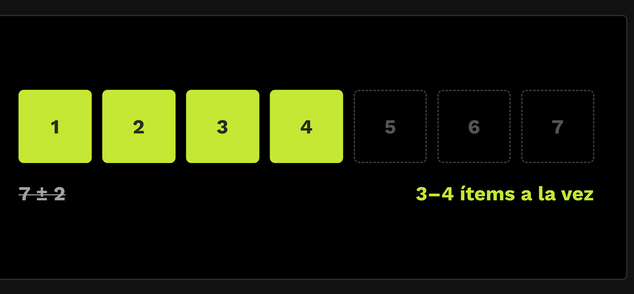
Prevenir es mejor que corregir. Y cuando el error duele, conviene confirmar.



Deshacer para lo reversible. **Confirmación** para lo irreversible.

04 La memoria

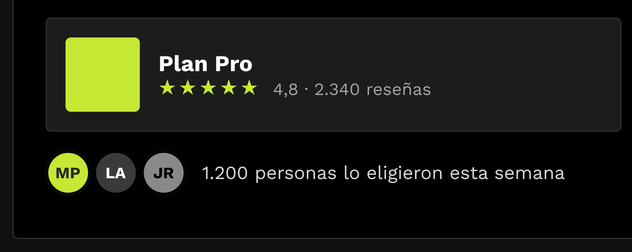
No hagas que la gente recuerde nada de una pantalla a otra.



La regla del «7 más o menos 2» es una leyenda urbana. Mantené las listas cortas.

05 Lo social

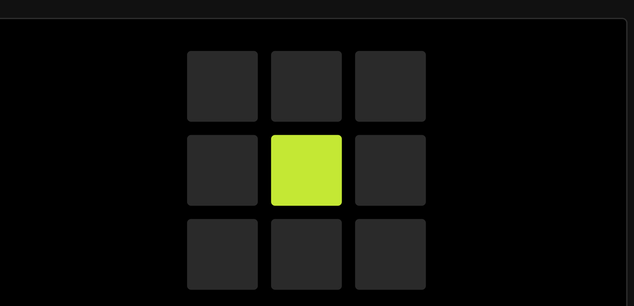
Buscamos orientación en los demás, sobre todo cuando no estamos seguros.



Validación social: las reseñas y las cifras de uso dan confianza.

06 La atención

Lo distinto y lo que se mueve capta la atención antes que cualquier otra cosa.

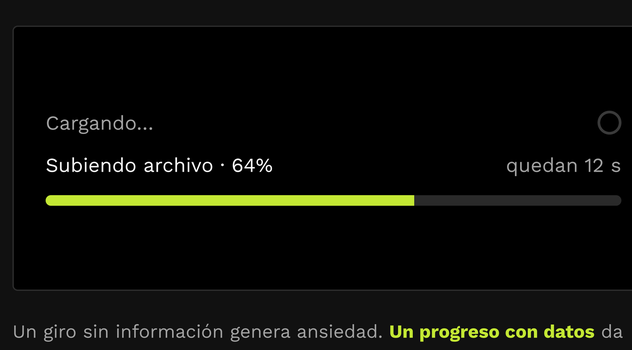


El elemento que cambia es el que se ve.

Ceguera de cambio: lo que aparece sin aviso puede pasar desapercibido.

07 La información

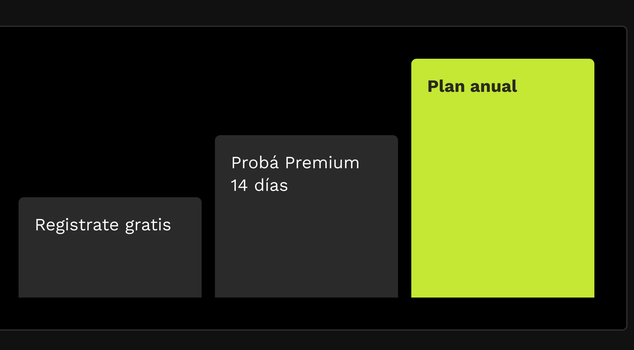
Las personas necesitan saber qué está pasando, no solo que algo está pasando.



Un giro sin información genera ansiedad. **Un progreso con datos** da control.

08 Lo inconsciente

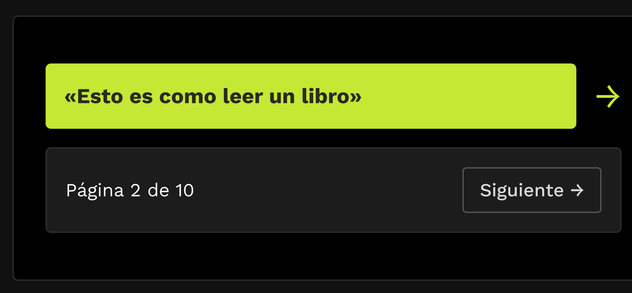
Un pequeño compromiso hace más probable uno mayor después.



Escalera de compromiso: cada paso chico prepara el siguiente.

09 Los modelos mentales

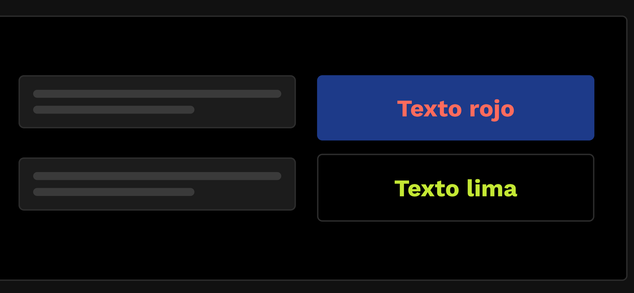
Una metáfora conecta lo que la gente ya sabe con lo que tu interfaz hace.



Modelo conceptual y mental alineados: pasar páginas se entiende solo.

10 El sistema visual

Lo que está cerca se lee como un grupo. Y el color tiene que funcionar también sin ver colores.



Agrupá con espacio y evitá rojo sobre azul: se leen mal.