

<b>Visión general</b>	<b>6</b>
<b>Introducción</b>	<b>10</b>

# 1

## ¿Qué es el diseño de experiencias de usuario? 12

Diseño de experiencias interactivas	14
Experiencias vitales	16
Funciones en el diseño de experiencias de usuario	20
Equipos multidisciplinares actuales	22
Métodos y antecedentes	26
▶ Estudio de caso: Code Computerlove	28
Partes implicadas	34
▶ Actividad 1: Ciclo de desarrollo centrado en el usuario	36

# 2

## Usuario 40

Estudio del usuario	42
El mundo del usuario	46
▶ Entrevista: Establecimiento del perfil de usuario	48
Coexperiencia	52
Respuestas emocionales	54
Memoria	56
Falibilidad	58
Expectativa	60
Motivación	62
▶ Actividad 2: Observación del itinerario del usuario	64

# 3

## Diseño de experiencias 68

Ventaja competitiva	70
Marcas	72
Productividad	74
▶ Entrevista: Implicación del usuario	76
Diversión	80
Usabilidad	82
Simplicidad	84
Reto	86
▶ Actividad 3: Reconocer la intuición	88
Teoría de la Gestalt	92
Semiótica	100
Narrativa	102
Restricciones	104

## 4

**Proceso de diseño 106**

Ciclo de vida del proyecto	108
Implicación del usuario	110
Personajes ficticios	114
Situaciones hipotéticas	118
Requisitos de diseño	120
Comunicación y planificación	122
▶ Entrevista: Proyectos digitales modernos	124
Estándares	130
▶ Actividad 4: Explorar soluciones	132

## 5

**Métodos de diseño 136**

Plataformas y tecnologías	138
Cumplir los requisitos	140
Diseño semántico	142
Mentalidad y herramientas	144
Patrones de diseño	154
Composición	156
Tipografía	160
Imagen	162
▶ Actividad 5: Crear un prototipo	166

<b>Conclusión</b>	170
<b>Lecturas recomendadas</b>	172
<b>Glosario</b>	174
<b>Índice temático</b>	178
<b>Créditos de las fotografías</b>	182
<b>Agradecimientos</b>	183