

VOCABULARIO UX:

Guía Bilingüe para Diseñadores



Domina los términos esenciales de User Experience
en dos idiomas

Dirigido a: "Diseñadores UX/UI, traductores, desarrolladores, estudiantes de
diseño y cualquier persona interesada en UX y lenguajes extranjeros."

INTRODUCCIÓN

¿Por qué este eBook?

➤ En el mundo globalizado del
➤ diseño, conocer el vocabulario
➤ técnico de UX en varios idiomas
➤ es esencial. Este eBook te
➤ ayudará a dominar los términos
➤ clave en español e inglés,
➤ mejorando tu comunicación en
➤ proyectos internacionales y
colaboraciones con equipos
multiculturales.



CAPÍTULO 1

Conceptos básicos de UX

Antes de profundizar en el vocabulario, es importante entender los conceptos básicos de UX. Aquí te presentamos los términos más usados:



➔ User Persona (Persona de usuario): Representación ficticia de tu usuario ideal.



➔ Wireframe (Esquema de página): Esqueleto visual de una interfaz.



➔ Prototype (Prototipo): Versión interactiva de un diseño.



➔ Usability (Usabilidad): Facilidad con la que los usuarios pueden usar una interfaz.

CAPÍTULO 2

Vocabulario UX en español e inglés

TABLA BILINGUE

| Español | Inglés |
|------------------------|-------------------|
| Experiencia de usuario | User experience |
| Interfaz de usuario | User interface |
| Prueba de usabilidad | Usability testing |
| Flujo de usuario | User flow |
| Diseño responsivo | Responsive design |

CAPÍTULO 3

Errores comunes de traducción

Algunos términos de UX pueden malinterpretarse al traducirlos. Aquí te mostramos los errores más comunes:



"User Flow" no es "Flujo de usuario": En realidad, se refiere al recorrido del usuario.



"Wireframe" no es "Marco de alambre": Es un esquema de página.



"Prototype" no es "Prototipo" en todos los contextos: A veces se usa "Maqueta" en español.



CAPÍTULO 4

Casos prácticos

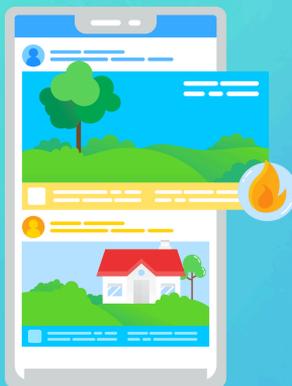
Aquí tienes un ejemplo de cómo el vocabulario UX bilingüe fue clave en un proyecto real:



En un proyecto para una app de viajes, el equipo español usó el término 'Esquema de página' mientras que el equipo inglés usó 'Wireframe'.



Gracias a este eBook, ambos equipos alinearon su vocabulario y evitaron confusiones.



APÉNDICES

Glosario completo

Aquí tienes una lista completa de términos de UX en español e inglés:

| | | |
|-----------------------------|--------------------------|---|
| Experiencia de usuario | User Experience (UX) | La experiencia general de un usuario al interactuar con un producto o servicio. |
| Interfaz de usuario | User Interface (UI) | La parte visual de un producto (botones, menús, etc.) con la que el usuario interactúa. |
| Prueba de usabilidad | Usability Testing | Evaluación de la facilidad de uso de un producto con usuarios reales. |
| Flujo de usuario | User Flow | El recorrido que sigue un usuario para completar una tarea en un producto. |
| Diseño responsivo | Responsive Design | Diseño que se adapta a diferentes tamaños de pantalla (móvil, tablet, escritorio). |
| Wireframe | Wireframe | Esquema básico de una interfaz, sin colores ni detalles visuales. |
| Prototipo | Prototype | Versión interactiva de un diseño que simula la funcionalidad del producto final. |
| Persona de usuario | User Persona | Representación ficticia de un usuario ideal basada en datos reales. |
| Investigación de usuarios | User Research | Proceso de recopilar datos sobre las necesidades y comportamientos de los usuarios. |
| Arquitectura de información | Information Architecture | Estructura y organización de la información en un producto digital. |
| Accesibilidad | Accessibility | Diseño que permite que personas con discapacidades puedan usar un producto. |
| Iteración | Iteration | Repetición de un proceso de diseño para mejorar el producto. |
| Feedback | Feedback | Comentarios o respuestas de los usuarios sobre un diseño o producto. |
| Onboarding | Onboarding | Proceso de guiar a los usuarios para que aprendan a usar un producto. |
| Call to Action (CTA) | Call to Action (CTA) | Elemento que incita al usuario a realizar una acción (ej. "Regístrate ahora"). |

APÉNDICES

Glosario completo

Aquí tienes una lista completa de términos de UX en español e inglés:

| | | |
|------------------|------------------|---|
| Journey Map | Journey Map | Representación visual del recorrido de un usuario a lo largo de una experiencia. |
| Mockup | Mockup | Representación estática de un diseño, más detallada que un wireframe. |
| Usabilidad | Usability | Facilidad con la que los usuarios pueden usar un producto para lograr sus objetivos. |
| A/B Testing | A/B Testing | Comparación de dos versiones de un diseño para ver cuál funciona mejor. |
| Heatmap | Heatmap | Representación visual de dónde los usuarios hacen clic o miran en una pantalla. |
| Scroll | Scroll | Desplazamiento vertical u horizontal en una página o pantalla. |
| Menú desplegable | Dropdown Menu | Menú que se expande al hacer clic o pasar el cursor. |
| Navegación | Navigation | Sistema que permite a los usuarios moverse por un sitio web o app. |
| Formulario | Form | Conjunto de campos que el usuario debe completar (ej. registro, contacto). |
| Landing Page | Landing Page | Página diseñada específicamente para convertir visitantes en leads o clientes. |
| Microinteracción | Microinteraction | Pequeña interacción que mejora la experiencia del usuario (ej. un "like" animado). |
| Scroll infinito | Infinite Scroll | Página que carga contenido automáticamente a medida que el usuario hace scroll. |
| Card Sorting | Card Sorting | Técnica para organizar la información según la mentalidad del usuario. |
| Benchmarking | Benchmarking | Comparación de un producto con los estándares de la industria o competidores. |
| Customer Journey | Customer Journey | El recorrido completo de un cliente desde que conoce un producto hasta que lo compra. |

APÉNDICES

Glosario completo

Aquí tienes una lista completa de términos de UX en español e inglés:

| | | |
|-----------------------|---------------------------------|--|
| Pain Point | Pain Point | Problema o frustración que experimenta un usuario al usar un producto. |
| Sketch | Sketch | Boceto inicial de un diseño, generalmente hecho a mano. |
| Task Analysis | Task Analysis | Análisis de las tareas que los usuarios realizan para alcanzar un objetivo. |
| User-Centered Design | User-Centered Design | Enfoque de diseño que prioriza las necesidades y expectativas del usuario. |
| Gestalt Principles | Gestalt Principles | Principios de percepción visual que ayudan a crear diseños coherentes y organizados. |
| KPI (Indicador clave) | KPI (Key Performance Indicator) | Métrica que mide el éxito de un producto o diseño. |
| Scroll Depth | Scroll Depth | Medición de qué tan lejos hacen scroll los usuarios en una página. |
| Task Flow | Task Flow | Secuencia de pasos que un usuario sigue para completar una tarea específica. |
| White Space | White Space | Espacio vacío en un diseño que ayuda a mejorar la legibilidad y el enfoque. |
| Zero State | Zero State | Estado inicial de una interfaz antes de que el usuario interactúe con ella. |

Este eBook fue creado por Idiomas GV.
Síguenos en nuestras redes sociales para más
recursos.

[Instagram](#)

[Facebook](#)