



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.



CONCLUSIÓN

Dominar el vocabulario de UX en español e inglés no solo mejora tu comunicación, sino que también te ayuda a colaborar eficazmente en proyectos internacionales. ¡Sigue aprendiendo y practicando!



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.

