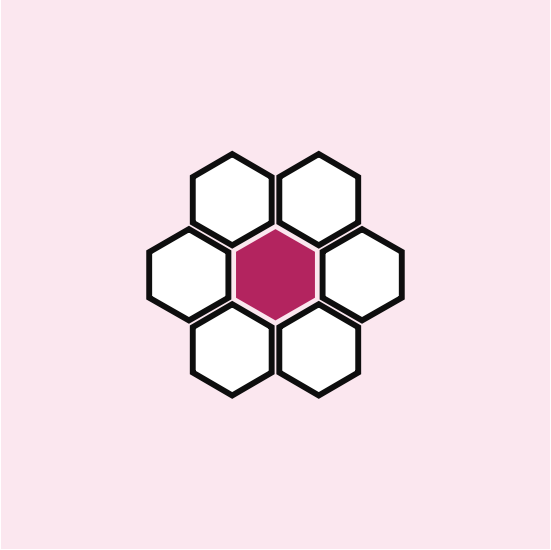
Modelo

Panal de la experiencia de usuario



Un modelo que reparte la calidad de una experiencia en siete facetas (útil, usable, deseable, encontrable, accesible, creíble y valiosa) para mirar más allá de la usabilidad.

En inglés
User experience honeycomb

Origen
Peter Morville (2004)

Qué problema aborda

Evita reducir la experiencia a la facilidad de uso y da al equipo un lenguaje común para decidir qué mejorar primero.

Componentes

Útil
Responde a una necesidad real de quien lo usa.

Usable
Se usa con facilidad; es necesario, pero no basta.

Deseable
Atrae por su imagen, su identidad y la emoción que despierta.

Encontrable
Se llega con facilidad al producto y, dentro de él, a lo que se busca.

Accesible
Lo pueden usar también las personas con discapacidad.

Creíble
Inspira confianza en lo que dice y en quién lo ofrece.

Valioso
Aporta valor a quien lo ofrece, ya sea cumplir su misión o sostener el negocio.

Cómo funciona

1 

Diagnóstico cómo está el producto en cada una de las siete facetas.

2 

Prioridades qué facetas pesan más en este proyecto y cuáles pueden ceder.

3 

Mejoras cambios concretos en lo que más importa, sin rehacerlo todo.

Aplicaciones en diseño

Úsalo así

Repasa las siete facetas al empezar un proyecto o una revisión para ver qué falta y acordar prioridades.

Evita

Tratar las siete facetas como igual de importantes en todos los casos; el peso de cada una depende del producto.

Para no caer

Es un modelo nacido de la práctica, sin validación empírica: sirve para pensar y conversar, no para medir.

Conexiones

Se usa en

- Arquitectura de la información
- Diseño accesible

Relacionado con

- Deseable, factible y viable
- Principios de un buen servicio
- Usabilidad

Autores y obras

2004	**Peter Morville**	Propuso las siete facetas en un artículo para explicar que la experiencia va más allá de la usabilidad y para ayudar a fijar prioridades.

Fuentes

Fuentes originales

- Morville, P. (21 de junio de 2004). User experience design. Semantic Studios. Ver fuente (https://semanticstudios.com/user_experience_design/)

Última revisión: 26 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.