

RESUMEN VISUAL BOOTCAMP DE DISEÑO UX

DEFINICIÓN Y FASES

Capítulos 5 al 8 del Bootcamp exploran cómo convertir la empatía en acción.

Desde la investigación con usuarios hasta la planificación de prototipos funcionales, estas fases consolidan la base del diseño UX centrado en las personas.

CAP 5: IDEACIÓN

Generar ideas creativas para resolver el problema definido.

- Técnicas: Brainstorming, Brainwriting y SCAMPER
- Fomentar soluciones innovadoras sin juzgar ideas al inicio
- Promover entornos diversos y colaborativos
- Enfocarse primero en la cantidad, luego en la calidad

CAP 6: ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

Organizar el contenido de forma clara y accesible para el usuario.

- Definir MVP (Producto Mínimo Viable) para validar ideas rápidamente
- Planificar con Roadmap y Backlog de funcionalidades
- Aplicar User Story Mapping:
 - Identificar user persona y objetivos
 - Dividir en épicas e historias de usuario
 - Priorizar por versiones
- Facilita la navegación, comprensión y retención del usuario

CAP 7: PROTOTIPADO Y MVP

Transformar ideas en soluciones tangibles para testeo.

- Crear prototipos de baja o alta fidelidad (papel, digital, interactivos)
- Enfocarse en lo esencial para validar rápido con usuarios reales
- Iterar con agilidad para mejorar antes de desarrollar completamente
- El MVP ayuda a ahorrar recursos y aprender del feedback temprano

CAP 8 - ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DEL PROYECTO UX

Coordinar tareas y equipos para una ejecución eficiente del diseño.

- Usar herramientas como Trello, Jira o Notion para organizar tareas
- Dividir el trabajo en etapas: To Do, Doing, Done
- Asignar responsables, fechas y seguimiento colaborativo
- Una buena gestión mejora la productividad y la experiencia del usuario final