

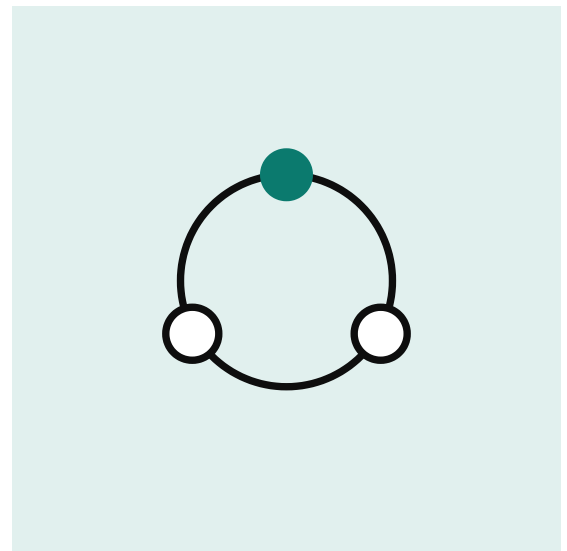
Enfoque

Lean UX

Aplica las ideas del lean al diseño de productos digitales: formular hipótesis, construir lo mínimo para probarlas y aprender rápido, en lugar de entregar documentos extensos.

Origen

Gothelf y Seiden (2013)



Para qué sirve

Los entregables largos tardan en hacerse y envejecen antes de que alguien los use; mientras tanto, nadie ha comprobado si la idea funciona.

Cómo se hace

1

?

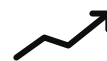
Formular una hipótesis y cómo medirla.

2



Construir lo mínimo para probarla.

3



Aprender y decidir el siguiente paso.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

En equipos de producto que lanzan a menudo y pueden medir.

✗ Evita

Usarlo como excusa para no investigar ni documentar nada.

👁 Para no caer

Escribe antes qué resultado demostraría que la hipótesis era falsa.

Principios

Hipótesis, no requisitos

Cada idea se plantea como algo que hay que comprobar.

Resultados, no entregables

Importa lo que cambia para las personas, no cuántos documentos salen.

Equipo junto

Diseño, desarrollo y negocio trabajan a la vez.

Autores y obras

Jeff Gothelf y Josh Seiden (2013)

Llevaron los principios del lean al diseño de experiencia: hipótesis, experimentos y equipos que aprenden juntos.

Conexiones

Relacionado con

Agile UX Enfoque	Diseño de producto Disciplina	Historias de usuario Método	Jobs to be done Enfoque	MoSCoW Método	Prototipado Método
---------------------	----------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------	-----------------------

Fuentes

Fuentes originales

- Gothelf, J. y Seiden, J. (2013). Lean UX: Applying lean principles to improve user experience. O'Reilly.

Última revisión: 23 de octubre de 2026