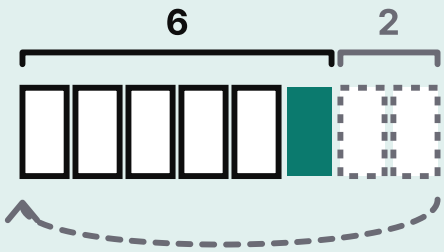
Proceso

Shape Up

Un proceso de Basecamp en ciclos de seis semanas, con dos de pausa: un grupo pequeño define el trabajo, otro apuesta por él y un equipo lo termina.



Origen
Ryan Singer, Basecamp (2019)

Para qué sirve

Las listas de pendientes crecen, las estimaciones fallan y los proyectos se alargan sin que nadie decida si siguen valiendo la pena.

Fases

Dar forma
Un grupo pequeño deja la idea resuelta a grandes rasgos y con límites, según el tiempo que vale, no según una estimación.

Apostar
En la pausa, quienes deciden eligen qué propuestas se hacen en el ciclo siguiente. No hay lista de pendientes.

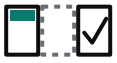
Construir seis semanas
Un equipo pequeño con diseño y programación hace el proyecto completo y ajusta su alcance.

Parar o seguir
Si no termina en el ciclo, no se alarga solo. Se frena y se decide de nuevo.

Cómo se hace

1 

Se da forma a la idea con un tiempo máximo, no con una estimación.

2 

Se apuesta por algunas propuestas y se descartan las demás.

3 

Un equipo trabaja seis semanas y después hay dos de pausa.

Aplicaciones en diseño

Cuándo usarlo

Para un producto con un equipo estable, donde conviene decidir qué entra y qué no en cada ciclo.

Evita

Aplicarlo entero sin adaptarlo: es la práctica de una sola empresa, de un tamaño y con un producto concretos.

Para no caer

No hay estudios que lo comparen con otros métodos: lo que se cuenta es la experiencia de Basecamp.

Conexiones

Relacionado con

- Agile UX
- Lean UX
- Sprint de diseño

Autores y obras

2019	**Ryan Singer**	Escribió el método que Basecamp usa para decidir qué construye y cómo, y lo publicó como libro en línea.

Fuentes

Fuentes originales

- Singer, R. (2019). Shape Up: Stop running in circles and ship work that matters. Basecamp. Ver fuente (https://basecamp.com/shapeup)

Última revisión: 10 de noviembre de 2026

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