

Método/Herramienta	Descripción	Fase UX
Encuestas	Recopilar datos y opiniones de los usuarios a través de preguntas estructuradas.	Investigación
Entrevistas a profundidad	Realizar entrevistas a profundidad con usuarios para obtener una comprensión más profunda de sus necesidades, deseos y comportamientos.	Investigación
Entrevistas de grupo	Realizar entrevistas en grupo para obtener opiniones y comentarios de los usuarios.	Investigación
Benchmarking	Investigar y analizar el mercado para comprender mejor las necesidades y deseos de los usuarios.	Investigación
Análisis de contexto	Comprender el contexto de uso del producto y las limitaciones y oportunidades del entorno.	Investigación
Investigación de campo	Investigar el contexto y el entorno del usuario para comprender mejor sus necesidades y comportamientos.	Investigación
Card sorting	Pedir a los usuarios que clasifiquen y organicen elementos de diseño para comprender mejor cómo esperan que estén organizados.	Investigación
Personas de usuario	Crear perfiles detallados de los usuarios y sus necesidades para guiar el proceso de diseño y desarrollo.	Definición
Mapas de empatía	Visualizar los pensamientos, sentimientos y comportamientos de los usuarios para comprender mejor sus necesidades y deseos.	Definición
Mapas de empatía colaborativos	Crear mapas de empatía en grupo para obtener una comprensión compartida de los usuarios y sus necesidades.	Definición
Arquetipos de usuario	Identificar patrones y comportamientos comunes entre los usuarios para crear perfiles más efectivos y guiar el proceso de diseño.	Definición
Matriz de priorización	Identificar y priorizar las características y funcionalidades más importantes para los usuarios y el negocio.	Definición
Diseño de interacción	Diseñar la forma en que los usuarios interactúan con el producto, incluyendo la navegación, la entrada de datos y la retroalimentación.	Diseño
Diseño de información	Presentar la información de manera clara y efectiva para facilitar la comprensión y la toma de decisiones del usuario.	Diseño
Diseño responsivo	Optimizar el producto para diferentes dispositivos y tamaños de pantalla para garantizar una experiencia coherente y efectiva.	Diseño
Prototipo	producto para probar la funcionalidad, la navegación y la usabilidad con los usuarios.	Diseño



Prototipado rápido	Crear rápidamente varios prototipos para explorar diferentes soluciones y iterar en el diseño.	Diseño
Mapas de navegación	Visualizar cómo los usuarios navegan a través del producto y la jerarquía de información para optimizar la experiencia del usuario.	Diseño
Análisis de tareas	Evaluar cómo los usuarios realizan tareas específicas en el producto y optimizar la experiencia para mejorar la eficiencia.	Diseño
Wireframing	Crear diseños esquemáticos para visualizar la estructura y el contenido del producto.	Diseño
Diseño inclusivo	Diseñar productos que sean accesibles y utilizables para una amplia variedad de usuarios, incluyendo aquellos con discapacidades.	Diseño
Diseño de gamificación	Utilizar técnicas de juego para motivar a los usuarios y mejorar la experiencia de usuario.	Diseño
Diseño de marca	Diseñar una marca y una identidad visual coherente y efectiva para el producto para mejorar la experiencia del usuario.	Diseño
Pruebas de usabilidad del prototipo	Evaluar la usabilidad del prototipo del producto con los usuarios para identificar problemas y oportunidades de mejora.	Evaluación
Pruebas de integración	Probar la integración del producto con otros sistemas y servicios para asegurarse de que funcione sin problemas	Evaluación
Pruebas A/B	Comparar diferentes versiones del producto para evaluar qué versión es más efectiva y atractiva para los usuarios.	Evaluación
Heatmaps	Mostrar visualmente las áreas más vistas y clickeadas en una interfaz para entender mejor cómo los usuarios interactúan con el producto.	Evaluación
Pruebas de campo contextual	Observar a los usuarios mientras interactúan con el producto en su entorno real para comprender mejor su comportamiento y necesidades.	Evaluación
Pruebas de usuario remoto	Realizar pruebas de usuario en línea para evaluar la usabilidad del producto en diferentes ubicaciones geográficas.	Evaluación
Pruebas A/B	Probar y comparar diferentes versiones de un producto para ver cuál funciona mejor para los usuarios.	Evaluación
Evaluación de emociones del usuario	Comprender cómo los usuarios experimentan emociones mientras utilizan el producto para diseñar experiencias más satisfactorias.	Evaluación



Análisis de sentimiento	Analizar las opiniones y comentarios de los usuarios en las redes sociales y otras plataformas para entender la percepción del producto.	Evaluación
Encuestas de satisfacción del usuario	Medir la satisfacción del usuario y la percepción del producto a través de encuestas.	Evaluación
Análisis heurístico	Evaluar la usabilidad del producto según principios de diseño establecidos y mejores prácticas.	Evaluación
Pruebas de usuario en vivo	Observar a los usuarios mientras interactúan con el producto en persona para comprender mejor su comportamiento y necesidades.	Evaluación
Pruebas de usabilidad remota	Realizar pruebas de usabilidad con usuarios de forma remota utilizando herramientas de videoconferencia y software especializado.	Evaluación