

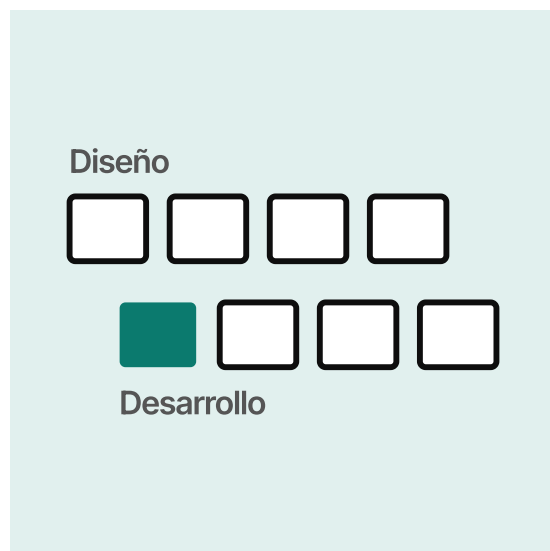
Enfoque

Agile UX

Formas de trabajar que integran la investigación y el diseño de experiencia en el desarrollo ágil, por iteraciones cortas y en paralelo con quienes programan.

Origen

Manifiesto ágil (Beck y otros, 2001); en diseño, Sy (2007)



Para qué sirve

El desarrollo ágil entrega cada pocas semanas; si el diseño espera a tenerlo todo definido, se queda atrás o se salta.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Cuando el producto se desarrolla en iteraciones de pocas semanas.

✗ Evita

Reducir el diseño a decorar lo que ya se programó.

👁 Para no caer

Reserva tiempo para la investigación de fondo: no todo cabe en un ciclo.

Principios

Un ciclo por delante

Se investiga y se diseña lo que se construirá en la siguiente iteración.

Probar lo construido

Lo que salió en el ciclo anterior se evalúa con usuarios.

Poco y a menudo

Investigaciones pequeñas y frecuentes.

Autores y obras

Kent Beck y otros (2001)

Publicaron el Manifiesto ágil: software que funciona y respuesta al cambio por encima de planes cerrados.

Desirée Sy (2007)

Describió cómo un equipo de diseño trabajaba un ciclo por delante del desarrollo y probaba lo ya construido.

Conexiones

Relacionado con

Diseño centrado en el usuario Enfoque	Historias de usuario Método	Lean UX Enfoque	MoSCoW Método	Sistema de diseño Artefacto	Test de usabilidad Método
--	--------------------------------	--------------------	------------------	--------------------------------	------------------------------

Fuentes

Fuentes originales

- Beck, K. y otros (2001). Manifiesto for agile software development. Ver fuente (<https://agilemanifesto.org/>)
- Sy, D. (2007). Adapting usability investigations for agile user-centered design. Journal of Usability Studies, 2(3), 112–132. Ver fuente (<https://uxpajournal.org/issue/volume-2-issue-3>)

Última revisión: 23 de octubre de 2026