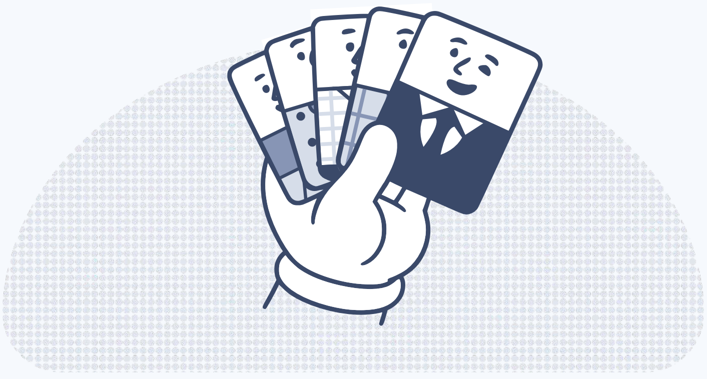
V 1.0

Extensión de cartas

Trampas mentales
en diseño de producto.



Cartas de reflexión para equipos de diseño y producto

Identifica las trampas mentales que sabotean las decisiones de tu equipo a través de preguntas clave.

Esta extensión de cartas esta diseñada para provocar preguntas, abrir conversaciones incómodas y descubrir trampas mentales ocultas en las decisiones del equipo de producto.

💡 **Recuerda:** Conocer estas trampas mentales no eliminará su impacto, pero te permitirá detectarlos y gestionarlos con intención, tomando mejores decisiones para los usuarios, el negocio y tu equipo.

Cartas de Reflexión para Equipos de diseño y producto

Estas cartas están diseñadas para provocar preguntas, abrir conversaciones incómodas y descubrir trampas mentales ocultas en las decisiones del equipo de producto.

Su objetivo no es tener "la respuesta correcta", sino generar espacios de conciencia colectiva, fomentar la autocrítica constructiva y fortalecer la madurez del diseño centrado en el usuario.

¿Cuándo usarlas?
- En workshops de diagnóstico o mejora de procesos.
- En retrospectivas de diseño o producto.
- Cuando se siente que "algo no está funcionando", pero no se sabe qué.

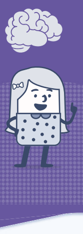
Combínalas con las cartas principales del deck (para detectar trampas mentales en el proceso de diseño de producto.).

¿Cómo se usan estas cartas?
1. Saca una carta al azar o elige la que más resuene con el momento del equipo.
2. Léele la pregunta al grupo y discutan durante 5 a 10 minutos.
3. Relacionen la pregunta con posibles sesgos cognitivos que podrían estar en juego (cada carta sugiere algunos).
4. Documenten los aprendizajes o cambios que emergen de la conversación.

Puedes combinarlas con:
- Las cartas principales del deck (para detectar el sesgo específico).
- Post-its o una pizarra digital (para mapear ideas y acuerdos).
- Miro, FigJam o Notion para workshops colaborativos.

Estas cartas no son para juzgar a nadie, sino para abrir el lente y mejorar juntos como equipo.

¿Qué ideas estamos defendiendo más por ego que por datos?



¿Qué ideas estamos defendiendo más por ego que por datos?

💬 **Pregunta guía:**
¿Estamos protegiendo ideas por razones personales, jerárquicas o emocionales?

🎯 **Trampas mentales relacionadas:**
- Efecto IKEA
- Efecto del Fundador/Stakeholder

🧭 **Sugerencia de uso:** En revisiones de diseño o cuando hay mucha resistencia al cambio.

¿A quién no estamos escuchando?

¿A quién no estamos escuchando?

💬 **Pregunta guía:**
¿Hay usuarios, stakeholders o compañeros cuyos aportes estamos ignorando?

🎯 **Trampas mentales relacionadas:**
- Sesgo de Punto Ciego
- Efecto del Último Feedback

🧭 **Sugerencia de uso:** Durante evaluaciones de feedback o decisiones de alcance.

¿Estamos diseñando para nosotros o para el usuario?

¿Estamos diseñando para nosotros o para el usuario?

💬 **Pregunta guía:** ¿Cómo podemos asegurarnos de que nuestras preferencias no están sesgando el diseño?

🎯 **Trampas mentales relacionadas:**
- Sesgo de Proyección
- Efecto Halo del Diseño

🧭 **Sugerencia de uso:** Cuando el equipo lleva mucho tiempo trabajando en un mismo producto.

¿Qué sesgo nos puede estar afectando en este momento?

¿Qué sesgo nos puede estar afectando en este momento?

💬 **Pregunta guía:** ¿Estamos repitiendo patrones mentales sin darnos cuenta?

🎯 **Trampas mentales relacionadas:**
- Esta carta es transversal. Puede relacionarse con todos los sesgos del deck.

🧭 **Sugerencia de uso:** Como carta comodín en cualquier momento del workshop.

¿Qué decisiones hemos evitado cuestionar?

¿Qué decisiones hemos evitado cuestionar?

💬 **Pregunta guía:** ¿Hay decisiones intocables por jerarquía, costumbre o miedo?

🎯 **Trampas mentales relacionadas:**
- Sesgo del Fundador/Stakeholder
- Sunk Cost

🧭 **Sugerencia de uso:** En retrospectivas o rediseños de flujos existentes.

¿Qué aprendimos que contradice lo que creíamos?

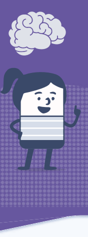
¿Qué aprendimos que contradice lo que creíamos?

💬 **Pregunta guía:** ¿Qué datos desafiaron nuestras suposiciones iniciales?

🎯 **Trampas mentales relacionadas:**
- Efecto de Confirmación
- Dunning-Kruger

🧭 **Sugerencia de uso:** Después de una investigación o test de usuario.

¿Estamos sobrevalorando algo solo porque lo hicimos nosotros?

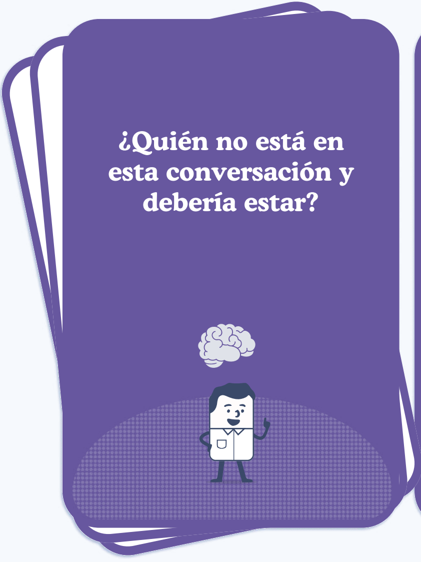


¿Estamos sobrevalorando algo solo porque lo hicimos nosotros?

💬 **Pregunta guía:** ¿Hay partes del diseño que valoramos más por el esfuerzo invertido que por su aporte real?

🎯 **Trampas mentales relacionadas:**
- Efecto IKEA
- Sunk Cost
- Efecto de Iteración Infinita

🧭 **Sugerencia de uso:** Durante revisión de componentes o mantenimiento de producto.

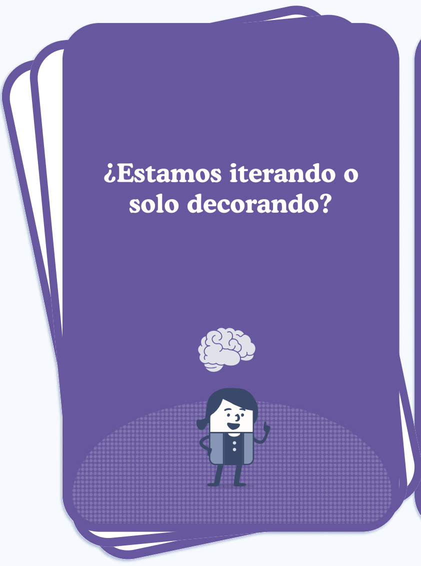

¿Quién no está en esta conversación y debería estar?

¿Quién no está en esta conversación y debería estar?

💬 **Pregunta guía:** ¿Qué voces (usuarios, áreas, diversidad) están ausentes del proceso de diseño?

🎯 **Trampas mentales relacionadas:**
- Groupthink
- Punto Ciego

🧭 **Sugerencia de uso:** En definición de roadmap o sesiones de co-creación.


¿Estamos iterando o solo decorando?

¿Estamos iterando o solo decorando?

💬 **Pregunta guía:** ¿Nuestros cambios realmente están basados en evidencia o son solo ajustes estéticos?

🎯 **Trampas mentales relacionadas:**
- Efecto Halo
- Hiperdiseño

🧭 **Sugerencia de uso:** Cuando se presentan cambios entre versiones o ajustes visuales.

¿Qué suposiciones no hemos validado?

¿Qué suposiciones no hemos validado?

💬 **Pregunta guía:** ¿Qué cosas estamos dando por sentadas sin tener evidencia directa del usuario?

🎯 **Trampas mentales relacionadas:**
- Sesgo de Confirmación
- Sesgo del Falso Consenso
- Sesgo de Proyección

🧭 **Sugerencia de uso:** Al inicio del proyecto o antes de prototipar una solución.

Osvaldo Morales

in /osvaldomorales

Hola :)
Hice estas cartas como una herramienta práctica para todos los que diseñamos y co-creamos productos: diseñadores UX/UI, product designers, product owners y más.

No es un manual completo o definitivo ni pretende serlo. Es una guía breve, en formato de cartas con personajes que simulan ser cartitas creativas con personalidad, que buscan acercar conceptos clave de forma clara y accesible.

Toda esta información ya existe allá afuera, así que decidí sintetizarla en pequeños disparadores visuales que te inviten a explorar, cuestionar y aprender. Ojalá te sirvan tanto como a mí al crearlas.

¡Gracias!