

52 CÓDIGOS VISUALES

PARA CHATGPT.

No son comandos oficiales. Son **atajos** para pedirle a la IA una **dirección visual**: apuntes, diagramas, cómics, datos, fichas.

/poster /funnel /layers /handwritten
/whiteboard /comicstrip /before-after
/napkinsketch /visual-metaphor /mindmap

6 familias · una fórmula · **cero relleno**

NO SON BOTONES OCULTOS.

SON ATAJOS.

Escribir **/poster** no invoca una función secreta.
Le da a ChatGPT una dirección: «una pieza con titular fuerte y pocos bloques».

La palabra no conoce tu negocio
ni sabe qué información es cierta.
Eso lo pones tú: una fuente y una conversación.

NO PEGUES SOLO EL **ATAJO**.

/[ATAJO] + fuente: **[texto o datos]**
+ objetivo: qué debe entender la persona
+ audiencia: **[CEO / equipo / cliente]**
+ formato: **[4:5 / 16:9 / 1:1]**
+ reglas: estructura, máx. texto, no inventar

- Fondo blanco y **texto mínimo** y legible.
- Una **idea visual** por pieza.
- Sin logo inventado. Sin cifras que no estén en la fuente.

52 EN 6 FAMILIAS.

No para memorizarlas. Para saber qué forma darle a una idea.

01	PAPEL Y APUNTES	8 · 01-08
02	DIAGRAMAS Y ESTRUCTURA	12 · 09-20
03	NARRATIVA VISUAL	8 · 21-28
04	DATOS Y MÉTRICAS	8 · 29-36
05	TRABAJO Y DECISIONES	8 · 37-44
06	ESTUDIO Y SÍNTESIS	8 · 45-52

PAPEL Y APUNTES

Pídele siempre: una sola idea por pieza, texto mínimo y fondo blanco.

01

/handwritten

Explica el tema como **apuntes a mano**: flechas, subrayados y márgenes.

02

/sticky-notes

Reparte 3–6 ideas en **pósits**, una por nota, para verlas de un vistazo.

03

/napkinsketch

Dibuja el proceso como en una **servilleta**: cuatro cajas, tres flechas y listo.

04

/whiteboard

Relaciones, decisiones y conexiones como en una **pizarra** de reunión.

05

/margin-notes

El texto **anotado al margen**, como un libro subrayado por quien ya lo entendió.

06

/index-cards

Una idea por **ficha** numerada, listas para barajar, repasar y ordenar.

07

/doodle

Cambia los párrafos por **iconos y garabatos** que sí significan algo.

08

/poster

La idea como **portada**: titular grande, tres apoyos y una conclusión.

DIAGRAMAS Y ESTRUCTURA

12 códigos

Pídele siempre: qué conecta con qué, una jerarquía de lectura y datos verificados.

09

/mindmap

Un concepto central que se abre en **ramas jerárquicas**.

10

/flowchart

Un recorrido con **decisiones sí/no** y su salida final.

11

/pyramid

Ordena de lo **esencial en la base** a lo accesorio en la cima.

12

/iceberg

Separa **lo que se ve** de las causas o el trabajo que hay debajo.

13

/funnel

Etapas con la **pérdida real** marcada en cada paso.

14

/venn

Dos o tres ámbitos: lo que **comparten** y lo que los diferencia.

JERARQUÍAS Y PLANIFICACIÓN

Ojo: en roadmaps y ganttts, separa lo **planeado** de lo **hecho**. No inventes fechas.

15

/quadrant

Dos ejes, cuatro perfiles y **dónde cae** cada elemento.

16

/layers

Un sistema **por capas**, indicando qué depende de qué.

17

/before-after

Dos estados del mismo proceso, **enfrentados** y a la misma escala.

18

/orgchart

Quién es quién, qué hace y de quién depende.

19

/roadmap

Fases, hitos y dependencias; separa lo planeado de lo hecho.

20

/gantt

Reparte las tareas **en el tiempo**, con solapes y duraciones.



NARRATIVA VISUAL

Marca qué es **real** (conflicto, giro, cierre). La metáfora aclara; si dramatiza, fuera.

21

/comicstrip

Una fricción o un cambio en **viñetas** con diálogo mínimo.

22

/storyboard

El proceso **plano a plano**, con lo que pasa en cada uno.

23

/movie-trailer

Cuenta el tema con **tensión y clímax**. Úsalo con cuidado.

24

/kids-book

Reduce el concepto a su **esencia**, sin infantilizar a quien lo lee.

25

/emoji-only

Síntesis extrema **solo con emojis**. No busques precisión.

26

/visual-metaphor

Una **imagen potente** para una idea abstracta, con el paralelismo explicado.

27

/trading-card

Ficha tipo **cromo**: nombre, datos, fortalezas y límites. Sin inventar.

28

/museum-label

Contexto breve y editorial, como la **cartela** de una obra.

DATOS Y MÉTRICAS

Aviso: estos piden datos. Si faltan, **no rellenes la imagen: cambia de formato.**

29

/infographic

Proceso, dato y conclusión en **una lámina**. Máximo cinco bloques.

30

/scorecard

Puntúa por apartados con nota, y con **la razón** de cada una.

31

/heatmap

Señala dónde está **lo importante** y dónde no merece la pena mirar.

32

/bar-race

Compara magnitudes ordenadas; mejor con **evolución real** en el tiempo.

33

/report-card

Boletín de notas por áreas de un proyecto, marca o web.

34

/kpi-tree

Descompone la métrica principal en las **palancas** que la mueven.

35

/data-story

Convierte una tabla en el **relato** que cuentan esos números.

36

/chart-it

Elige el **gráfico correcto** para tus datos y explica por qué ese.

TRABAJO Y DECISIONES

Pídele siempre: campos obligatorios, el dueño de cada dato y la decisión esperada.

37

/onepager

El proyecto entero en **una página**: objetivo, equipo, hitos y métricas.

38

/decision-matrix

Pondera cada opción y **declara una ganadora** con su porqué.

39

/meeting-agenda

El lío convertido en **orden del día**: tiempos, dueños y decisión.

40

/process-map

Mapea **entrada, actividad, responsable y salida** de cada paso.

41

/pitch-slides

Ordena la presentación con un **único mensaje** por diapositiva.

42

/raci

Reparte **responsable, aprobador, consultado e informado** por tarea.

43

/napkin-math

Una **estimación rápida** con supuestos explícitos, en cuatro líneas.

44

/status-report

Estado en **semáforo**: qué va bien, qué está en riesgo y qué bloqueado.

ESTUDIO Y SÍNTESIS

Pídele siempre: el nivel de la audiencia y los conceptos que no se pueden perder.

45

/visualizelearning

Explica con **imágenes mentales** y esquemas en vez de definiciones.

46

/exam-mode

Deja de explicar y **examina**: pregunta, corrige y señala lagunas.

47

/concept-map

Conecta los conceptos con **flechas etiquetadas** que explican la relación.

48

/color-code

Agrupar por tipo, riesgo o importancia. **Leyenda** y máximo cuatro colores.

49

/diagram-first

Empieza por el **esquema** y solo después añade el texto que lo explica.

50

/zoom-levels

El mismo tema en **tres niveles**: general, medio y detalle fino.

51

/label-it

Etiqueta una a una las partes de un objeto, interfaz o sistema.

52

/visual-summary

Resume el tema entero en un esquema que **quepa en una pantalla**.

NO PRUEBES 52 EN UNA TARDE.

1 Ocho para pieza editorial

`/napkinsketch /handwritten /whiteboard /poster`
`/visual-metaphor /comicstrip /layers /before-after`

2 Diagramas de trabajo

`/flowchart /funnel /process-map /roadmap`
`/onepager /decision-matrix`

3 Datos, solo con buena fuente

`/infographic /kpi-tree /scorecard /heatmap /chart-it`

4 Resto y descartes

Los que aporten valor se quedan. Texto genérico o ilegible, fuera.

GUARDA LA FICHA.

Así el atajo deja de ser suerte y empieza a ser tuyo.

FUENTE	Artículo, tabla o documento concreto.
PROMPT LITERAL	El texto íntegro, incluido el atajo.
PRIMERA SALIDA	No la sustituyas por la versión ya corregida.
CORRECCIÓN	Qué faltó y cómo se lo pediste.
RESULTADO	Qué se mantuvo, qué cambió y qué quedó mal.
EVALUACIÓN	Fidelidad, legibilidad, utilidad y si se repite.

EL ATAJO DA UNA DIRECCIÓN.

La imagen buena aparece cuando sabe qué información puede usar, qué mostrar, **qué callarse** y quién tiene que entenderla.

No colecciones códigos.

Construye tu propio lenguaje visual.

Te aviso cuando salga la guía completa →

Mili Pérez

miliperez.com · Inteligencia artificial aplicada