



MASIO
ACADEMY

EL PROTOTIPO

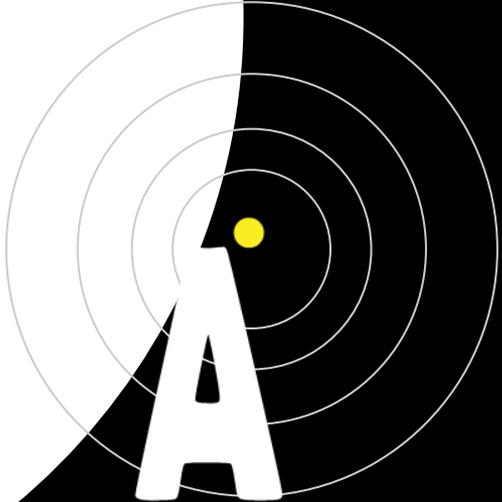


A



1

Prototipar



A

El prototipo



El Prototipo tiene como función la **validación de las ideas generadas**.

Es la generación de elementos informativos con los que el usuario pueda interactuar, **trabajar y experimentar** como dibujos, diagramas, una actividad, un storyboard y objetos que nos acerquen a la solución final.



¿Qué permite el desarrollo de prototipos?

- ✓ Seleccionar y **refinar** de forma afirmativa **las ideas**
- ✓ Hacer tangible y **evaluar** interactivamente **ideas**
- ✓ **Validar las soluciones** junto a una muestra del público
- ✓ **Anticipar** eventuales **cuellos de botella y problemas**, reduciendo riesgos y optimizando gastos.

MJV Press. (2014)

El prototipo

El Prototipo es la concretización de una idea, el paso de lo abstracto a lo físico para representar la realidad - aunque simplificada – y propiciar validaciones.

Es un instrumento de aprendizaje bajo dos aspectos:

1. Desde la óptica del equipo de proyecto

Aprendemos
haciendo

PROTOTIPEOS
(fidelidad)



2. Desde el punto de vista del usuario

Aprendemos
con el usuario

PRUEBAS
(contextualidad)



PROTOTIPEO
(validación)

Pasos para prototipar

1

Selecciona el nivel de fidelidad

- Fidelidad BAJA
- Fidelidad MEDIA
- Fidelidad ALTA

2

Selecciona el nivel de contextualidad

- Restringido
- General
- Parcial
- Total

3

Selecciona la técnica

- Storyboard
- Diagrama
- Historia gráfica
- Maqueta gráfica en papel
- Maqueta digital

4

Selecciona las herramientas

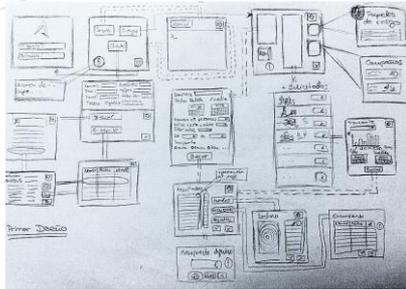
- Digitales**
 - Pixton
 - MockPlus
 - Axure
- No digitales**
 - Papel
 - PostIt
 - Colores

5

Co-crea el prototipo

Prototipa tu propuesta de solución.

Niveles de FIDELIDAD



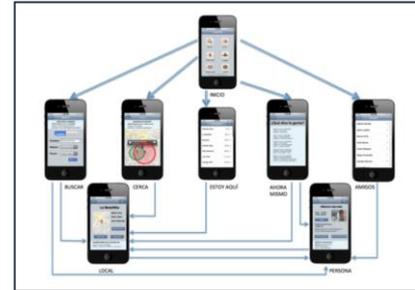
Fidelidad BAJA

Representación conceptual/análoga a la idea.



Fidelidad MEDIA

Representación de aspectos de la idea.



Fidelidad ALTA

“Mock-up” de la idea:
representación más similar posible de la idea.

Niveles de Contextualidad



Restricto

En ambiente controlado

General

Cualquier usuario
Cualquier ambiente

Parcial

Usuario final o ambiente final

Total

Usuario final y ambiente final

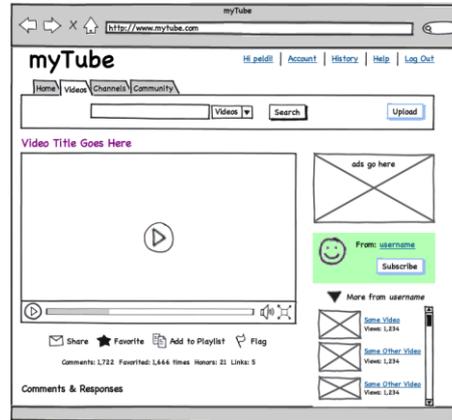
Selección la TÉCNICA

Storyboard



MJV Press. (2014). Design Thinking: Innovación en Negocios (1a ed.)

Maqueta



https://s3.amazonaws.com/viking_education/web_development/prep_design/mytube.png

Simulación



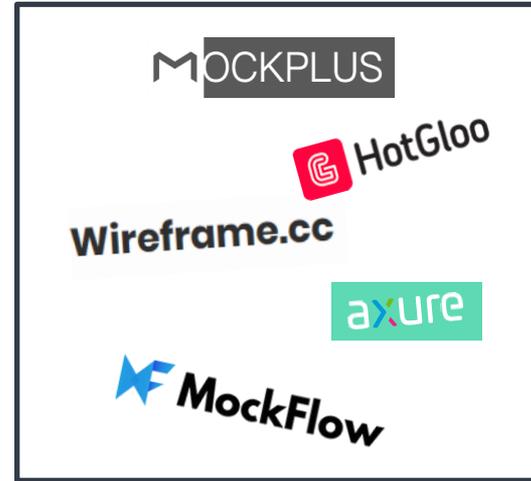
https://innoway.es/wp-content/uploads/2020/11/design-thinking_prototipar.jpg

Selecciona la o las HERRAMIENTAS

Storyboard



WireFrames



Crea un prototipo: TÉCNICAS

CREEN UN STORYBOARD

- Visualicen la experiencia completa de su idea en el tiempo por medio de una serie de imágenes, bocetos, caricaturas o incluso simples bloques de texto.
- Peguen figuras. Usen notas post-it u hojas de papel individuales, de modo que las puedan cambiar fácilmente de orden.

CREEN UN DIAGRAMA

Tracen la estructura, red, recorrido o proceso de su idea. Prueben diferentes versiones.

CREEN UNA HISTORIA

- Cuenten la historia de su idea desde el futuro.
- Describan cómo sería la experiencia.
- Escriban un artículo periodístico que hable de su idea.
- Describan su idea como si se fuera a publicar en el sitio web de la escuela.

CREEN UNA MAQUETA

- Construyan maquetas con bocetos simples de lo que se vería en pantalla.
- Peguen la maqueta de papel sobre un monitor de computador real o teléfono celular cuando tengan que mostrarlo.

CREEN UN ANUNCIO

Creen un aviso ficticio que promueva las mejores partes de su idea.

Entreténganse y siéntanse libres de exagerar sin vergüenza.



Co-crea el prototipo

Construye tu prototipo de solución
[Acá no, hazlo de verdad]



“Construye para pensar y evalúa para aprender.”

- dschool: Institute of Design at Stanford -

Referencias

Ideo (s.f.) Design Thinking para educadores. 2da edición.

Chiu, A. y Reyes, D. (2018) Revolución.pe: La transformación digital de once empresas en el Perú. Lima: Penguin Random House Grupo Editorial S. A.

d.School (s. f.) Guía del proceso creativo. Institute of Design at Stanford.

d.School (s. f.) Una Introducción al Design Thinking. Institute of Design at Stanford.

MJV Press. (2014). Design Thinking: Innovación en Negocios (1a ed.) [Libro electrónico]. MJV Press.

Créditos:

Autor: Lorenzo Rojas Chávez

Fecha: Noviembre de 2022

Magio Academy

Certificación en Diseño de experiencias de aprendizaje

MAgio
ACADEMY