

Prototipatge ràpid en paper: del concepte al storyboard en una sessió

Dinàmica de prototipatge de baixa fidelitat per a convertir una idea de producte o servei en un prototip de paper testejaable amb usuaris reals.

DURADA

55 min · 1 sessió

AGRUPAMENT

equips de 3-4

UNITAT 12

Comunicació, prototipatge i pla d'empresa

MATERIALS

- Folis, cartolines, post-its, tisores i retoladors
- Plantilla de storyboard de 6 vinyetes
- Full de feedback per al test

ENCAIX CURRICULAR · Sabers C.5, C.6, C.7, D.1, D.2, D.7 · Comp. específiques CE6 · Comp. clau CE, CCEC, CPSAA, CCL

Plantejament

Abans d'invertir a construir res, els bons equips prototipen barat i ràpid. Un **prototip de paper** — pantalles dibuixades a mà, una maqueta de cartó, un storyboard— permet provar una idea amb usuaris reals en hores, no en mesos. La filosofia és clara: *fracassar prompte i barat per a encertar tard i car*. En esta dinàmica cada equip convertix la seua idea en un prototip tangible i el sotmet a un test ràpid.

Objectius didàctics

- Comprendre el valor del prototipatge de baixa fidelitat en el procés de disseny.
- Convertir una idea abstracta en un artefacte testejaable.
- Arreplegar feedback d'usuari i traduir-lo en millores concretes.

Passos

- 1. Definir el concepte (10 min).** L'equip descriu en una frase què fa el seu producte o servei i per a qui.
- 2. Storyboard (15 min).** Dibuixen en 6 vinyetes el recorregut de l'usuari: com descobrix el producte, com l'usa i quin problema li resol.
- 3. Prototip de paper (15 min).** Construeixen una maqueta tangible: pantalles dibuixades (si és una app), un envàs de cartó (si és un producte), un cartell de servei. La regla: res de digital, tot a mà.
- 4. Test creuat (10 min).** Cada equip prova el seu prototip amb un membre d'un altre equip, que actua com a usuari i emplena el full de feedback (què entenc, què no, què canviaria).
- 5. Iteració (5 min).** L'equip anota les tres millores més importants que aplicaria després del test.

Pistes per al professor

- Insistir que un prototip *lleig* fet a mà és més útil que una idea perfecta només al cap: el que importa és poder provar-lo.
- El test creuat sol revelar que allò *obvi* per a l'equip no ho és per a l'usuari.

Criteris d'avaluació

CRITERI	DESCRIPCIÓ	PES
Claredat del concepte	Una frase comprensible i concreta	20 %
Qualitat del storyboard	Conta bé el recorregut de l'usuari	25 %
Prototip testeable	Tangible i suficient per a provar la idea	25 %
Aprofitament del feedback	Les millores responen al test real	30 %

Variants i extensions

- **Variant exprés (30 min):** només storyboard + test, sense maqueta física.
- **Connexió amb el projecte final:** este prototip pot integrar-se en la presentació del pla d'empresa de la Unitat 12.

Material obert de profedeeconomia.es · Llicència Creative Commons BY-NC-SA · Currículum LOMLOE