

Prototipado rápido en papel: del concepto al storyboard en una sesión

Dinámica de prototipado de baja fidelidad para convertir una idea de producto o servicio en un prototipo de papel testeable con usuarios reales.

DURACIÓN

55 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

equipos de 3-4

UNIDAD 12

Comunicación, prototipado y plan de empresa

MATERIALES

- Folios, cartulinas, post-its, tijeras y rotuladores
- Plantilla de storyboard de 6 viñetas
- Hoja de feedback para el test

ENCAJE CURRICULAR · Saberes C.5, C.6, C.7, D.1, D.2, D.7 · Comp. específicas CE6 · Comp. clave CE, CCEC, CPSAA, CCL

Planteamiento

Antes de invertir en construir nada, los buenos equipos prototipan barato y rápido. Un **prototipo de papel** —pantallas dibujadas a mano, una maqueta de cartón, un storyboard— permite probar una idea con usuarios reales en horas, no en meses. La filosofía es clara: *fracasar pronto y barato para acertar tarde y caro*. En esta dinámica cada equipo convierte su idea en un prototipo tangible y lo somete a un test rápido.

Objetivos didácticos

- Comprender el valor del prototipado de baja fidelidad en el proceso de diseño.
- Convertir una idea abstracta en un artefacto testeable.
- Recoger feedback de usuario y traducirlo en mejoras concretas.

Pasos

- 1. Definir el concepto (10 min).** El equipo describe en una frase qué hace su producto o servicio y para quién.
- 2. Storyboard (15 min).** Dibujan en 6 viñetas el recorrido del usuario: cómo descubre el producto, cómo lo usa y qué problema le resuelve.
- 3. Prototipo de papel (15 min).** Construyen una maqueta tangible: pantallas dibujadas (si es una app), un envase de cartón (si es un producto), un cartel de servicio. La regla: nada de digital, todo a mano.
- 4. Test cruzado (10 min).** Cada equipo prueba su prototipo con un miembro de otro equipo, que actúa como usuario y rellena la hoja de feedback (qué entiendo, qué no, qué cambiaría).
- 5. Iteración (5 min).** El equipo anota las tres mejoras más importantes que aplicaría tras el test.

Pistas para el profesor

- Insistir en que un prototipo *feo* hecho a mano es más útil que una idea perfecta solo en la cabeza: lo que importa es poder probarlo.
- El test cruzado suele revelar que lo *obvio* para el equipo no lo es para el usuario.

Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Claridad del concepto	Una frase comprensible y concreta	20 %
Calidad del storyboard	Cuenta bien el recorrido del usuario	25 %
Prototipo testeable	Tangible y suficiente para probar la idea	25 %
Aprovechamiento del feedback	Las mejoras responden al test real	30 %

Variantes y extensiones

- **Variante exprés (30 min):** solo storyboard + test, sin maqueta física.
- **Conexión con el proyecto final:** este prototipo puede integrarse en la presentación del plan de empresa de la Unidad 12.

Material abierto de profedeeconomia.es · Licencia Creative Commons BY-NC-SA · Currículo LOMLOE