

FASE DE PROTOTIPO

Prototipos de baja fidelidad: plantilla paso a paso **Objetivo:**

identificar dónde se generan los residuos, cómo se gestionan y las oportunidades para reducir, reutilizar o reutilizar materiales dentro de la empresa.



Equipo: _____ **Título de la idea:** _____

Facilitador: _____ **Fecha:** _____

Preparación (2-3 min)

Materiales: papel, rotuladores, notas adhesivas, cinta adhesiva, tijeras, cartón, embalajes reciclados, cuerda, blu-tack, teléfonos para hacer fotos.

Funciones:

- **Cronometrador** (se encarga de cumplir el horario)
- **Constructor(es)** (construye el prototipo)
- **Secretario** (documenta las decisiones y los comentarios)
- **Presentador** (demostraciones)
- **Representante del usuario** (mantiene en cuenta las necesidades del usuario objetivo)

1) Aclarar el problema y el usuario (3 min)

En una sola frase, escriba el **problema** que está resolviendo:

¿Quién es su **usuario principal**? _____

El éxito en una semana se ve así (1 resultado medible): _____

[**Definición de «terminado» (DoD) para este paso:** el equipo acuerda 1 problema, 1 usuario y 1 métrica de éxito].



Co-funded by
the European Union



FASE DE PROTOTIPO

Prototipos de baja fidelidad: plantilla paso a paso



2) Elija el tipo de prototipo (1 min)

Marque **uno** para comenzar (puede mezclar más adelante):

- Boceto/guion gráfico** (pantallas, pasos del servicio)
- Juego de roles/sketch** (escribe un guion de una escena de 60-90 segundos)
- Maqueta en papel** (maqueta de embalaje, señalización)
- Cartel/folleto/publicación en redes sociales simulados** (material de concienciación)

DoD: un único formato inicial elegido.

3) Borrador del concepto (5 min)

Rápido 6-up: cada miembro esboza 6 pequeñas ideas en 5 minutos.

Marca con un círculo 1-2 ideas para combinar.

Escriba la **promesa principal** (una frase que interese a los usuarios):

DoD: una dirección combinada y una promesa fundamental acordadas.

4) Construir para pensar (10-15 min)

Orientación por tipo de prototipo:

a) Boceto/guion gráfico (6-8 fotogramas):

Fotograma n.º: _____ | Lo que ve/hace el usuario: _____
(repetir para los fotogramas; añadir flechas y leyendas)

b) Juego de roles/Sketch (60-90 segundos):

Personajes: _____ | Escenario: _____ | Frase inicial: _____
_____ | Acción del usuario: _____ | Resultado: _____

c) Modelo de papel:

Artículo: _____ | Tamaño/forma: _____ | Etiqueta del mensaje clave:
_____ | Cómo lo sostiene/utiliza el usuario: _____

d) Cartel/Folleto/Redes sociales:

Encabezado: _____ | Llamada a la acción: _____
| Dónde aparece: _____

DoD: algo que el usuario puede ver/tocar/oír en un plazo de 15 minutos.

FASE DE PROTOTIPO

Prototipos de baja fidelidad: plantilla paso a paso



5) Prueba rápida de usuario n.º 1 (5 min)

- Intercambia con un equipo cercano o invita a 1-2 compañeros para que actúen como usuarios.
- **Pídale que lean textualmente:** «Por favor, piensen en voz alta. ¿Qué esperan que haga esto? ¿Qué harían a continuación?».
- **Observe y tome nota (sin defender):**

Momentos confusos (X→Y): _____

Señales positivas (sonrisas/citas): _____

Barreras (tiempo, pasos, idioma): _____

DoD: al menos 3 observaciones concretas captadas.

6) Iterar (5-10 min) – Ejemplos de acciones de iteración

- Eliminar 1 paso. Simplificar 1 etiqueta. Agrandar 1 elemento.
- Ajusta el flujo o el guion según los comentarios.
- **Captura una foto del antes y el después.**

DoD: una versión 2 que aborde directamente al menos un punto débil del usuario.

7) Prepara la demostración de 60 segundos (3-5 min)

- **Usuario:** _____ | **Contexto:** _____ | **Problema:** _____
- **Cómo funciona (3 pasos):** 1) _____ 2) _____ 3) _____
- **Valor e impacto circular:** «Esto reduce los residuos en un _____ y permite _____».
- **Pregunte:** «Nuestro siguiente paso es _____; necesitamos comentarios sobre _____».

DoD: un guion de demostración conciso y con un tiempo limitado.