

Clase 6: Prototipos

Introducción

La clase anterior definieron **conceptos de solución**, llevando a cabo una representación tangible de cómo proponen resolver los **problemas re-definidos** en las clases anteriores.

Habiendo logrado claridad sobre la idea, i.e.: *qué es y qué no es*, hoy deberán ir un paso más allá con la representación y lograr un **prototipo** que permita demostrar el uso previsto.

Tanto las actividades de la clase anterior como las de hoy son pasos muy importantes para evaluar nuestras propuestas de soluciones, entenderlas e iterar sobre ellas.

Objetivo

Esta clase es un diagnóstico sobre sus habilidades para generar representaciones físicas con las que se pueda **interactuar**, de manera que puedan ponerlas a prueba en situaciones más cercanas a la realidad.

Entregables

A las 17:00 haremos demos. Deberán hacer contar de qué se trata la solución en 1 minuto y luego pedir a una persona del público que usen el prototipo de lo que ustedes proponen.

Como siempre:

- Revisen todas las etapas de esta guía y planifiquen cómo la ejecutarán. Un buen manejo del tiempo es *esencial*
- Destaquen cada concepto que no entiendan, discutanlo y pregunten
- Registren cada detalle del proceso y preocupense de mantener la información organizada
- Organicen bien qué es lo que mostrarán en la exposición y reserven suficiente tiempo para prepararla.

Parte 1: Adueñarse de una idea (30 min)

El equipo docente sorteará las propuestas de soluciones entre los grupos. Deben re-interpretarla y lograr re-definirla ustedes, como equipo que ejecuta una idea que alguien más propuso y comenzó a desarrollar.

Es importante que analicen cuales son las características distintivas, i.e.: marcan la diferencia, con respecto a las soluciones pre-existentes que hayan estudiado en las clases anteriores.

Re-escriban una descripción concisa que describa el problema que están abordando, qué lo motiva, cómo la solución escogida resuelve el problema y cómo debería usarse.

Parte 2: Make it real (90 min)

Teniendo clara la solución, elaboren material tangible que le permita a una persona interactuar y emular el uso para el que fue diseñado, poniendo especial atención en los aspectos que lo diferencian de las soluciones del mercado que ya existen.

Parte 3: Demos (30 min)

Al momento de presentar, las personas del equipo que no presentan deben estudiar detenidamente como la usuaria interactúa con la propuesta de ustedes, qué preguntas hace, qué sensaciones le produce, etc. ¿Qué cosas no se entienden o no lograron representar adecuadamente?

Déjà vu: What does success look like?

Al final de esta actividad deberían poder responder las siguientes preguntas ó, en su defecto, proponer acciones que les permitan responderlas.

- ¿Por qué esta idea puede ser efectiva? ¿Por qué no?
- ¿Por qué alguien querría usarla?
- ¿Por qué a alguien le interesaría que otra persona la use?
- ¿Qué costos conlleva implementar una idea así? ¿Cómo se comparan con los beneficios?
- ¿Qué impediría que esta idea funcione? ¿Son limitaciones del entorno, de las usuarias o de ustedes como equipo de desarrollo?
- ¿Hay maneras de mitigar esos impedimentos?
- ¿Quiénes podrían entregarle información valiosa para validar prototipos?
- ¿Qué personas estarían dispuestas a probar prototipos de esta idea?