

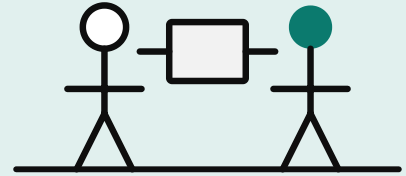
Método

Juego de roles

El equipo, y a veces las personas usuarias, representan una situación con objetos sencillos o de cartón para imaginar cómo funcionaría un producto o un servicio.

En inglés
Role playing

Origen
Iacucci, Kuutti y Ranta (2000)



Para qué sirve

Es difícil imaginar un servicio que aún no existe; representarlo saca a la luz problemas que un esquema no muestra.

Cómo se hace



Preparar la escena y los papeles.



Representar la situación con el objeto imaginado.



Comentar qué funcionó y qué no.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Para servicios en los que importan las personas, el lugar y el momento.

✗ Evita

Convertirlo en teatro sin una pregunta de diseño.

👁 Para no caer

Anota lo que surge al representar: se olvida rápido.

Elementos clave

Una situación concreta

Quién, dónde y qué pasa.

Objetos simples

Un cartón puede ser el futuro aparato.

Repetir y cambiar

Representar varias versiones.

Autores y obras

Giulio Iacucci, Kari Kuutti y Mervi Ranta (2000)

Usaron juegos de rol con juguetes y escenas representadas para idear servicios móviles junto a usuarios.

Conexiones

Relacionado con

Bodystorming
Método

Diseño participativo
Enfoque

Prototipado
Método

Recorrido de escritorio
Método

Storyboard
Método

Fuentes

Fuentes originales

- Iacucci, G., Kuutti, K. y Ranta, M. (2000). On the move with a magic thing: Role playing in concept design of mobile services and devices. En Proceedings of DIS 2000. ACM. Ver fuente (<https://doi.org/10.1145/347642.347715>)

Última revisión: 23 de octubre de 2026