

Prototipado de experiencia

Cualquier montaje, en cualquier material, que permite a una persona vivir en primera persona cómo sería usar un producto, un espacio o un servicio, en vez de solo verlo explicado.

En inglés

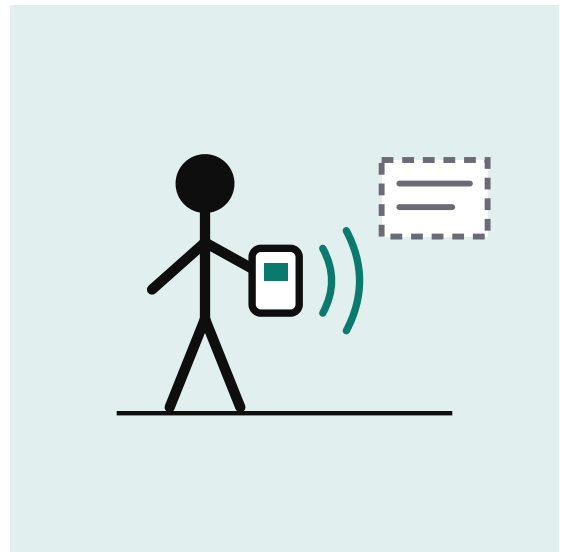
Experience prototyping

Origen

Buchenau y Fulton Suri (2000)

Resultado

Lo que se siente al usar una idea y qué hay que cambiar antes de construirla



Para qué sirve

Ayuda a sentir cómo es usar una idea, algo que un dibujo o una presentación no transmiten, y a descubrir detalles que nadie había previsto.

Elementos clave

Vivirlo, no mirarlo

La persona participa con el cuerpo y en situación, no solo ve una explicación.

Lo justo para sentirlo

Basta con recrear lo esencial de la experiencia, con medios sencillos.

En contexto

Se prueba donde y como se usaría, con lo que pasa alrededor.

Cómo se hace

1



Se elige el momento de la experiencia que hay que entender o probar.

2



Se recrea con lo mínimo y alguien lo vive en primera persona.

3



Se anota lo que se sintió y se cambia la idea.

Aplicaciones en diseño

✓ Cuándo usarlo

Para entender una experiencia a la que no tienes acceso o para que el equipo o un cliente sientan una idea antes de construirla.

✗ Evita

Pulir el montaje antes de saber qué momento quieres probar.

👁 Para no caer

Que lo vivas tú no es lo mismo que lo viva quien lo usará: pruébalo también con esas personas.

Conexiones

Relacionado con

■ Bodystorming

■ Diseño de servicios

■ Juego de roles

■ Mago de Oz

■ Prototipado

Autores y obras

2000

Marion Buchenau y Jane Fulton Suri

Desde IDEO, le dieron tres usos: entender experiencias, explorar ideas y comunicarlas. En un caso, el equipo llevó buscapersonas que sonaban al azar para sentir cómo es vivir con un desfibrilador que puede dar una descarga en cualquier momento.

Fuentes

Fuentes originales

- Buchenau, M. y Fulton Suri, J. (2000). Experience prototyping. En Proceedings of the 3rd Conference on Designing Interactive Systems (DIS '00) (pp. 424–433). ACM. [Ver fuente \(https://doi.org/10.1145/347642.347802\)](https://doi.org/10.1145/347642.347802)

Última revisión: 25 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.