

# Prototipado

Construir versiones rápidas e incompletas de una idea, desde un boceto en papel o una maqueta de cartón hasta algo que funciona, para responder una pregunta de diseño antes de hacerla.

En inglés

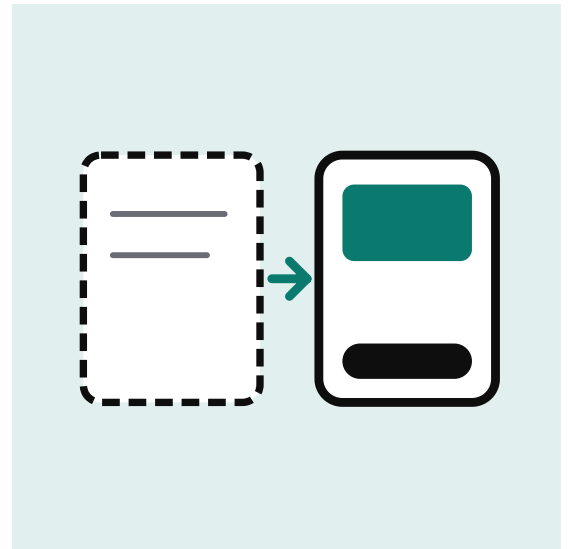
*Prototyping*

Origen

Houde y Hill (1997)

Produce

prototipos, de un boceto a algo que funciona



## Para qué sirve

Construir lo definitivo para descubrir que no sirve sale caro. Un prototipo permite equivocarse barato.

## Un ejemplo

Una app para reservar pista en un polideportivo.

### Un prototipo de aspecto



¿Cómo se ve?

Sin pasos que probar

Pantallas pulidas y en color, pero sin ningún paso que se pueda probar. **Responde cómo se ve.**

### Un prototipo de rol



Bocetos en papel

¿Sirve?

Bocetos en papel con los pasos para reservar, probados con una persona. **Responde si sirve.**

Lo que importa no es lo acabado que parezca un prototipo, sino qué pregunta responde.

## Cómo se hace



**Elegir la pregunta:** si sirve, cómo se ve o si se puede construir.



**Construir lo mínimo** que la responda: papel, cartón, maqueta, wireframe o código.



**Probarlo** y decidir qué cambiar.

## Aplicaciones en diseño

### ✓ Úsalo así

Antes de prototipar, escribe qué pregunta quieres responder.

### ✗ Evita

Pulir el aspecto cuando aún no sabes si la idea sirve.

### 👁 Para no caer

Un prototipo muy acabado hace que la gente opine del color y no de la idea.

## Elementos clave

### Rol

¿Sirve para lo que la persona necesita?

### Aspecto

¿Cómo se ve, se oye y se siente al usarlo?

### Funcionamiento

¿Se puede construir y cómo?

## Autores y obras

### Stephanie Houde y Charles Hill (1997)

Propusieron clasificar los prototipos por la pregunta que responden: rol, aspecto o funcionamiento.

# Conexiones

Se apoya en

Deseable, factible y viable

Modelo

Relacionado con

Bocetado

Método

Bodystorming

Método

Crazy 8s

Método

Design thinking

Enfoque

Diseño de interacción

Disciplina

Diseño UX

Disciplina

Investigación a través del diseño

Enfoque

Juego de roles

Método

Lean UX

Enfoque

Recorrido de escritorio

Método

SCAMPER

Método

Sprint de diseño

Modelo de proceso

Storyboard

Método

Test de usabilidad

Método

## Fuentes

### Fuentes originales

- Houde, S. y Hill, C. (1997). What do prototypes prototype? En M. Helander, T. K. Landauer y P. Prabhu (Eds.), Handbook of human-computer interaction (2.ª ed.). Elsevier.

Última revisión: 22 de octubre de 2026