Actividad 3 Creamos el prototipo de nuestro emprendimiento digital

Guía editable de trabajo colaborativo

Nombre del emprendimiento	Curso
Integrantes	Fecha

Propósito. Construir una representación visual e interactiva de la solución validada para comprobar si otras personas comprenden cómo funciona y qué valor ofrece.

Producto final. Boceto inicial, prototipo digital, prueba con otro equipo, registro de mejoras y versión final.

Ruta de trabajo

1. Revisar las conclusiones de la Actividad 2.
2. Definir el recorrido que seguirá el usuario.
3. Dibujar un boceto antes de utilizar una herramienta digital.
4. Construir una primera versión del prototipo.
5. Probarla con otro equipo sin explicarla inicialmente.
6. Mejorarla con base en la retroalimentación.

1 Recuperamos la validación

1.1 Problema confirmado

¿Qué problema demostraron que existe y quiénes lo experimentan?

1.2 Necesidad principal del usuario

¿Qué fue lo más importante o repetido en las consultas?

1.3 Cambio más importante realizado a la idea

1.4 Característica indispensable del prototipo

¿Qué elemento debe aparecer porque fue solicitado o valorado por los usuarios?

1.5 Riesgo o preocupación identificada

Por ejemplo: privacidad, seguridad, costos, accesibilidad o confianza.

2 Definimos el recorrido del usuario

Describan lo que hace una persona desde que conoce el emprendimiento hasta que obtiene el producto, servicio o resultado esperado.

Paso	Acción del usuario	Respuesta del prototipo
1 Conoce		
2 Ingresa		
3 Explora		
4 Decide		
5 Realiza la acción		
6 Recibe confirmación		

Recorrido resumido

Completen con flechas: El usuario conoce → ingresa → explora → decide → actúa → recibe.

3 Planeamos el prototipo

Marquen el tipo de prototipo que construirán:

- ☐ Catálogo digital
- ☐ Página o sitio web
- ☐ Aplicación móvil simulada
- ☐ Perfil comercial en una red social
- ☐ Plataforma de servicios o reservas
- ☐ Contenido educativo digital
- ☐ Otro: _____

Herramienta seleccionada y justificación

Pueden usar Canva, Google Presentaciones, Google Sites u otra herramienta apropiada.

Partes que tendrá el prototipo

Elemento	¿Se incluirá?	¿Cómo se representará?
Nombre, logotipo y colores	Sí / No	

Elemento	¿Se incluirá?	¿Cómo se representará?
Página o pantalla inicial	Sí / No	
Producto o servicio	Sí / No	
Acción principal del usuario	Sí / No	
Contacto simulado	Sí / No	
Condiciones de uso responsable	Sí / No	
Mejora surgida de la validación	Sí / No	

4 Elaboramos el boceto inicial

Dibujen las pantallas o secciones principales. Incluyan títulos, botones, imágenes, información y conexiones. El boceto puede hacerse a mano y luego fotografiarse, o elaborarse digitalmente.

Pantalla o sección 1

Nombre y función: _____

Pantalla o sección 2

Nombre y función: _____

Pantalla o sección 3

Nombre y función: _____

Pantalla o sección 4

Nombre y función: _____

5 Construimos la primera versión

El prototipo no necesita tener programación completa, pero debe permitir comprender la solución y simular las acciones esenciales.

Lista de verificación

- ☐ La pantalla inicial permite identificar el emprendimiento.
- ☐ El problema y la propuesta de valor se comprenden.
- ☐ El público objetivo está representado.
- ☐ El usuario sabe qué acción debe realizar.
- ☐ Los botones, enlaces o indicaciones son claros.
- ☐ Se incorporó una mejora surgida de la Actividad 2.
- ☐ No se publicaron datos personales reales.
- ☐ Las imágenes, textos y recursos respetan los derechos de autor.
- ☐ El diseño tiene contraste, letra legible y lenguaje claro.

Enlace al prototipo

Responsabilidad de cada integrante durante la construcción

Conexión entre la validación y el diseño

Hallazgo de la Actividad 2	Decisión del equipo	Elemento incorporado al prototipo

6 Realizamos una prueba entre equipos

Otro equipo observará el prototipo durante tres minutos. Los creadores no deben explicarlo inicialmente. El objetivo es comprobar si el diseño comunica por sí mismo.

Equipo evaluador

Pregunta	Respuesta del equipo evaluador
¿Qué problema intenta resolver?	
¿A quién está dirigido?	
¿Qué producto o servicio ofrece?	
¿Qué acción debe realizar el usuario?	
¿Qué parte fue fácil de comprender?	
¿Qué parte resultó confusa?	
¿Qué elemento hace falta?	
¿Confiaría en esta solución? ¿Por qué?	

Valoración rápida del prototipo

Criterio	Claro	Parcial	Confuso
Problema y propósito	☐	☐	☐
Navegación o recorrido	☐	☐	☐
Producto o servicio	☐	☐	☐
Acción principal	☐	☐	☐
Diseño y legibilidad	☐	☐	☐

7 Registramos y aplicamos las mejoras

No es obligatorio aceptar todas las sugerencias. El equipo debe justificar sus decisiones y demostrar qué cambió entre la primera y la segunda versión.

Retroalimentación recibida	¿La aceptamos?	Cambio realizado	Justificación
	Sí / No		
	Sí / No		
	Sí / No		
	Sí / No		

Principal diferencia entre la primera y la segunda versión

Evidencia de la versión mejorada

Peguen el enlace o indiquen dónde se encuentra el archivo final.

8 Reflexión del equipo

¿Qué aprendimos al convertir una idea en un prototipo?

¿Qué decisión fue la más difícil y cómo la resolvimos?

¿Qué deberíamos comprobar en una siguiente etapa?

Criterios de valoración

Criterio	Evidencia esperada	Valor
Relación con la validación	El diseño responde a hallazgos de usuarios.	20 %
Claridad de la propuesta de valor	Se entiende qué ofrece, a quién y para qué.	15 %
Recorrido y funcionalidad	Las acciones principales son comprensibles.	20 %
Creatividad y comunicación visual	Diseño coherente, legible y pertinente.	15 %
Uso ético y responsable	Privacidad, accesibilidad y autoría.	10 %
Mejora mediante retroalimentación	Se registran y justifican cambios.	10 %
Trabajo colaborativo	Responsabilidad individual y acuerdos.	10 %
Total		100 %

Autoevaluación final

Criterio	Sí	Parcial	Aún no
Nuestro prototipo representa la idea validada.	☐	☐	☐
Las personas comprenden cómo utilizarlo.	☐	☐	☐
Mejoramos el diseño a partir de comentarios.	☐	☐	☐
Protegimos datos y usamos recursos responsables.	☐	☐	☐
Todos los integrantes realizaron aportes.	☐	☐	☐

Referencias

Chen, C.-H., & Yang, Y.-C. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. Educational Research Review, 26, 71–81. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.11.001

Ministerio de Educación Nacional. (2022). Orientaciones curriculares para el área de Tecnología e Informática en la educación básica y media. Ministerio de Educación Nacional.

Zhang, L., & Ma, Y. (2023). A study of the impact of project-based learning on student learning effects: A meta-analysis study. Frontiers in Psychology, 14, Article 1202728. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1202728