

# Guía de apoyo Docente

## Prototipos para soluciones tecnológicas

¿Qué son los prototipos y por qué son útiles?

Los prototipos son la primera versión de un producto o solución, NO son el producto final.

Una de sus características es la rapidez de producción y el bajo costo, con la premisa de “equivocarse rápido y barato” e ir mejorando el producto o solución de forma incremental.

Hay muchas maneras de desarrollar excelentes prototipos con materiales reciclados, de bajo costo o incluso aplicaciones o plataformas en línea.



# Actividad

## Diseña un product Pitch

<b>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD</b>	Diseñar un product pitch de un producto o servicio tecnológico real o ficticio.
<b>DURACIÓN</b>	120 minutos
<b>CURSOS EN QUE SE PUEDE APLICAR</b>	Desde 6to básico a 4to medio.
<b>SÍNTESIS</b>	Para esta actividad los estudiantes pueden organizar duplas o equipos de trabajo que no excedan los tres integrantes.
<b>PASO A PASO</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El docente realiza una demostración de un Product Pitch de un producto seleccionado.</li><li>2. Los estudiantes deberán organizarse en equipos y elegir un producto real o ficticio el que les resulte atractivo y motivador.</li><li>3. Cada equipo deberá desarrollar un proceso de investigación, conversación y análisis, dando respuesta a las siguientes interrogantes sobre su producto o servicio:  ¿Para quién es el servicio? (usuario objetivo) ¿Qué necesita hacer este usuario? (hacer algo) ¿Qué quiere? (qué quiere lograr) ¿Por qué eligen tu producto? (características) ¿Qué diferencia tiene tu producto de otros?</li><li>4. Finalmente, los estudiantes elaboran un material visual para presentar su Product Pitch.</li><li>5. Se debe favorecer un espacio de autoevaluación, coevaluación y feedback para enriquecer la experiencia de aprendizaje.</li><li>6. Como reflexión final se realiza un proceso de análisis de la importancia del diseño de un product pitch y de sus posibles usos en otras situaciones.</li></ol>
<b>RECURSOS COMPLEMENTARIOS</b>	Ejemplo de Product Pitch seleccionado por el docente.

# Buenas prácticas para el diseño de prototipos

1- **Entiende el problema** ¡tu misión será descubrir el problema real que va a solucionar tu producto y servicio. Es indispensable que también conozcas en profundidad al potencial usuario

2- **Diseña la solución**, solo luego de conocer en profundidad al usuario y entender cuál es su problema, estarás en condiciones de diseñar una propuesta de solución para su testeo.

3- **¡En marcha!** Puedes iniciar a diseñar tu primer prototipo.

- Recuerda que estos deben evolucionar de baja fidelidad a alta fidelidad.
- Debes elegir qué técnica utilizar.
- Debes reunir todos los materiales físicos o digitales necesarios para iniciar tu trabajo.
- Inicia el proceso de diseño ¡Recuerda que hay muchas plataformas digitales que facilitarán tu trabajo!

4- **¡Equivócate rápido y barato!** Testea cuanto antes tu prototipo, analiza los resultados, saca conclusiones y toma decisiones de mejora.

5- **¡Aprende en cada paso!** Sigue mejorando tu prototipo aprendiendo en cada paso hasta llegar al producto final.