

# DEFINICIÓN DE PROTOTIPO:

Representaciones de una idea de manera parcial o completa. Es una representación simple y de baja resolución de conceptos en una etapa temprana del proceso de diseño



## TIPOS:

### 1 **INSPIRACIÓN** (Nivel conceptual):

Es la representación más básica del concepto definido, son historias o relatos que narran un servicio.

**Ejemplo: Viaje de usuario, guión gráfico (storyboard).**

### 2 **EVOLUCIÓN** (Nivel sensorial):

Se desarrolla una primera aproximación a cómo los puntos de contacto se deberían ver y sentir superficialmente; sin entrar en detalles funcionales. Cómo se ven y sienten los puntos de contacto del servicio.

**Ejemplo: Juego de roles, recorrido a escala, prototipos rápidos (de productos, interacciones, espacios, medios digitales)**

### 3 **VALIDACIÓN** (Nivel funcional):

Este prototipo permite poner a prueba las funcionalidades de los puntos de contacto elegidos y evaluar la factibilidad de técnica de implementación de estas para su futura implementación en el piloto. Cómo funcionan los puntos de contacto del servicio propuesto.

**Ejemplo: Prototipo de alta resolución.**

