

1R-3R ESO · EMC · UNITAT 12

Del prototip al públic

Persona usuària, prototip, difusió, drets de qui compra i propietat intel·lectual

12

PER COMENÇAR

En aquesta unitat aprendràs a...



Descriure la persona usuària d'un projecte, les seves necessitats i el repte que es vol resoldre.



Construir un prototip barat, provar-lo amb persones usuàries i aprendre del que passa.



Difondre un projecte amb un missatge clar i mesurar quantes persones el veuen, s'hi interessen i hi assisteixen.



Conèixer els drets de qui compra i on es pot reclamar.



Explicar què protegeixen els drets d'autor, les marques i les patents, i fer servir imatges i música amb permís.

SITUACIÓ DE PARTIDA · CAS FICTICI

Una situació de partida



És finals de maig a 3r B de l'Institut Ribera Nord. Segona Volta es va fer el dissabte 15 de maig i toca mirar què va passar: quanta gent va venir, quants diners es van recollir i què es va aprendre. Amb això, l'equip prepara la fira de projectes de final de curs. La Inés Varela pregunta, com sempre, el que ningú no s'ha preguntat encara: com sabeu que va funcionar?

❓ Qui farà servir el que fa el teu projecte? Com ho saps?

❓ Si volguessis provar una idea amb pocs diners, què podries fer amb paper i cartró?

❓ Com t'assabentes tu d'un esdeveniment del barri? Escriu-ne dues maneres.

MAPA DE LA UNIDAD

Lo que vamos a ver

- **12.1** El repte i qui l'usa
- **12.2** Prototipar
- **12.3** Difondre
- **12.4** Drets de qui compra
- **12.5** Propietat intel·lectual i industrial

Client, usuari i beneficiari



Client

- Paga
- Compra un llibre o una bici

VS



Usuari i beneficiari

- Usuari: usa, com qui munta la bici
- Beneficiari: rep l'efecte, com l'alumnat que farà servir el pati actiu

CLAVE

Una mateixa persona pot tenir **un, dos o els tres papers**.

12.1 · CINC PASSOS

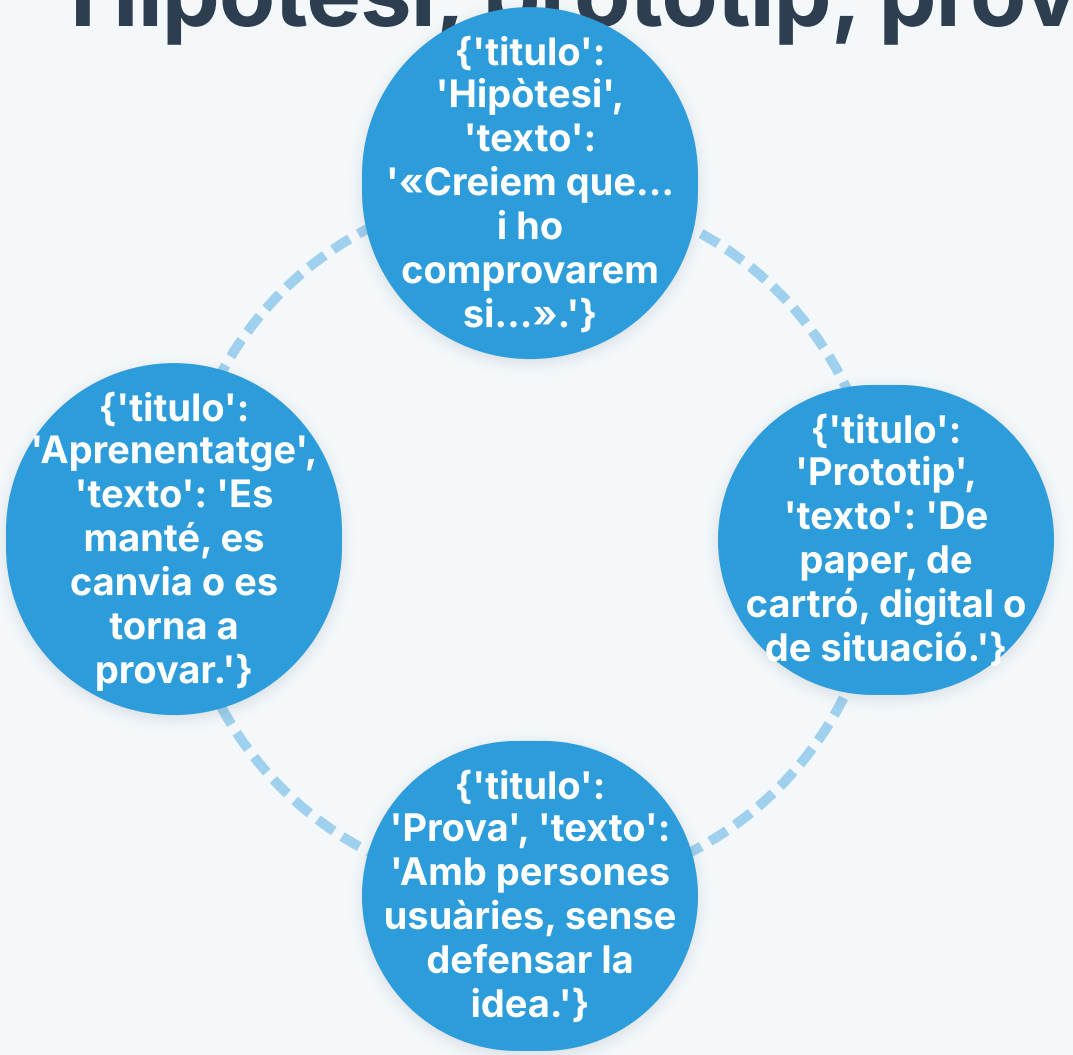
El pensament de disseny

1. **Empatitzar**
   Observar i preguntar.
2. **Definir**
   El problema, en una frase.
3. **Idear**
   Solucions possibles.
4. **Prototipar**
   Ràpid i barat.
5. **Provar**
   Amb persones usuàries.

CLAVE

No és una recepta rígida: si la prova surt malament, es **torna a idear**. L'important és no saltar-se el primer pas.

Hipòtesi, prototip, prova i aprenentatge



El previst i el real

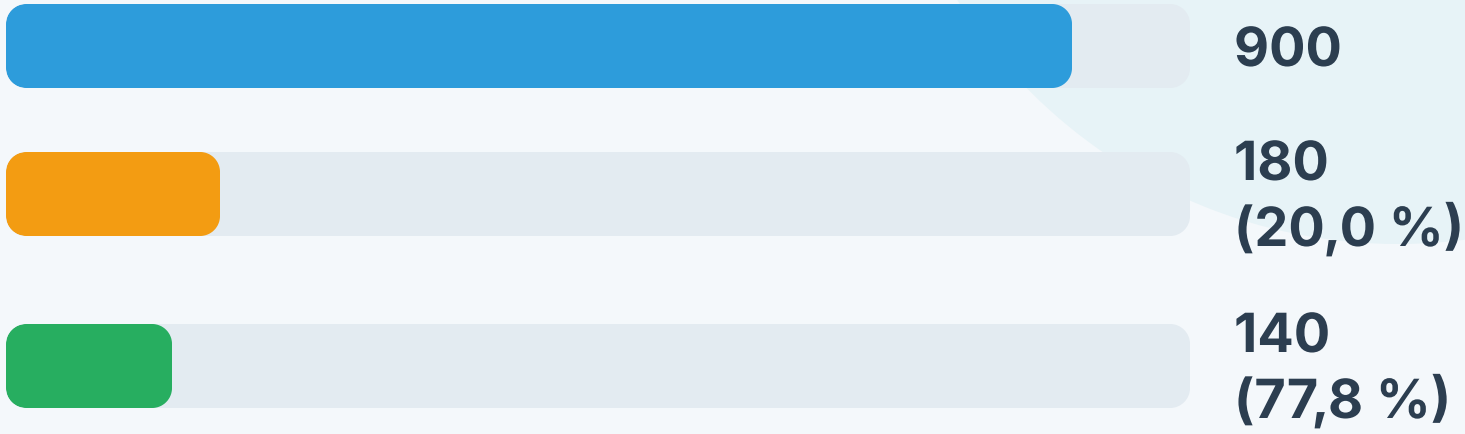
CONCEPTE	PREVIST	REAL	DESVIACIÓ
Vendes	200 €	236 €	+36 € (+18,0 %)
Patrocini	50 €	50 €	0 €
Rifa	50 €	64 €	+14 € (+28,0 %)
Ingressos	300 €	350 €	+50 € (+16,7 %)
Despeses	90 €	82 €	−8 € (−8,9 %)
Resultat	210 €	268 €	+58 € (+27,6 %)

CLAVE

Van venir **140 persones**: 350 / 140 = 2,50 € d'ingressos per persona. Només va respondre el 27,1 % de l'enquesta.

L'embut del cartell

Persones a cada pas de l'embut de difusió.



Taxa total: 140 / 900 = 15,6 %. Es perden 720 entre veure i interessar-se i 40 entre interessar-se i venir.

CLAVE

Convé millorar **el pas on es perd més gent**: aquí, el missatge del cartell.

Un cartell que s'entén en tres segons

1. **Què és**
   Dit en poques paraules.
2. **Quan i on**
   Amb lletres grans.
3. **Una raó**
   Per anar-hi.
4. **Prova'l**
   Ensenya'l a cinc persones abans d'imprimir.

CLAVE

Per mesurar cal comptar: quanta gent **ho veu, s'hi interessa i ve**.

Els teus drets en comprar



Informació

Veritable i clara, amb el preu final.



Seguretat

Del que es compra.



Desistir

Catorze dies naturals en compres a distància, amb excepcions.



Reclamar

Primer a qui ven; després, full de reclamació, OMIC o Agència Catalana del Consum.

CLAVE

Si un producte nou falla, l'empresa respon dels defectes que hi hagi en rebre'l i que es manifestin en **tres anys**.

Autor, marca i patent

PROTEGEIX	COM NEIX	EXEMPLE
Dret d'autor	Pel sol fet de crear l'obra	Una cançó, un dibuix, una foto
Marca	Pel registre	El nom o el logotip d'un projecte
Patent	Pel registre, si la invenció és nova	Un invent mecànic nou

CLAVE

Abans de fer servir una imatge, mira **qui n'és l'autor, quina llicència té** i si cal demanar permís.

REPASO

Idees clau

- **Repte i persona usuària.** Client, usuari i beneficiari, necessitats i preguntes obertes, pensament de disseny, empatitzar, definir, idear, prototipar i provar.
- **Prototip.** Hipòtesi i prova amb usuaris, aprenentatge i validació, previst davant de real, versió barata abans que cara.
- **Difusió.** Públic, missatge i canals, embut i taxes de pas, provar el cartell amb poques persones, missatge: a qui, què, quan i on.
- **Persona consumidora.** Drets, garantia i desistiment, reclamar, desistir en catorze dies (compra a distància a una empresa), tres anys de responsabilitat en béns nous.
- **Propietat intel·lectual i industrial.** Dret d'autor, marca i patent, llicències i permisos, dret d'autor: neix en crear l'obra, marca: buscar abans de triar un nom.

PER ACABAR

Per pensar

1 La Inés va preguntar com sabeu que ha anat bé. Quina dada miraries primer al teu projecte i què no podries saber amb ella?

2 Si el teu cartell el veuen moltes persones però gairebé ningú no s'hi interessa, què canviaries primer i com comprovaries que ha millorat?

3 Quina imatge, música o nom del teu projecte hauries de revisar per fer-ho servir amb permís?



Ara et toca a tu!

Repassa, practica i comprova el que has après.

📝 **Resum**

✅ **Test**

👆 **Interactius**

Llibre, presentacions, resums i tests gratis a **josesande.com**