

3.º ESO · IAEE · UNIDAD 12

Del prototipo al público

Persona usuaria, prototipo, difusión, derechos de quien compra y propiedad intelectual

12

PARA EMPEZAR

En esta unidad aprenderás a…

- Describir a la persona usuaria de un proyecto, sus necesidades y el reto que se quiere resolver.
- Construir un prototipo barato, probarlo con personas usuarias y aprender de lo que ocurre.
- Difundir un proyecto con un mensaje claro y medir cuánta gente lo ve, se interesa y viene.
- Conocer los derechos de quien compra y dónde se puede reclamar.
- Explicar qué protegen los derechos de autor, las marcas y las patentes, y usar imágenes y música con permiso.

SITUACIÓN DE PARTIDA · CASO FICTICIO

Una situación de partida



Es finales de mayo en 3.º B del IES Ribera Norte. Segunda Vuelta se celebró el sábado 16 de mayo y toca mirar qué pasó: cuánta gente vino, cuánto dinero se recaudó y qué se aprendió. Con eso, el equipo prepara la feria de proyectos del final de curso. Inés Varela pregunta, como siempre, lo que nadie se ha preguntado todavía: ¿cómo sabéis que funcionó?

❓ ¿Quién va a usar lo que hace tu proyecto? ¿Cómo lo sabes?

❓ Si quisieras probar una idea con poco dinero, ¿qué podrías hacer con papel y cartón?

❓ ¿Cómo te enteras tú de un evento del barrio? Escribe dos formas.

MAPA DE LA UNIDAD

Lo que vamos a ver

- **12.1** El reto y quien lo usa
- **12.2** Prototipar
- **12.3** Difundir
- **12.4** Derechos de quien compra
- **12.5** Propiedad intelectual e industrial

Cliente, usuario y beneficiario



Cliente

- Paga
- Compra un libro o una bici

VS



Usuario y beneficiario

- Usuario: usa, como quien monta la bici
- Beneficiario: recibe el efecto, como el alumnado que usará el patio activo

CLAVE

Una misma persona puede tener **uno, dos o los tres papeles**.

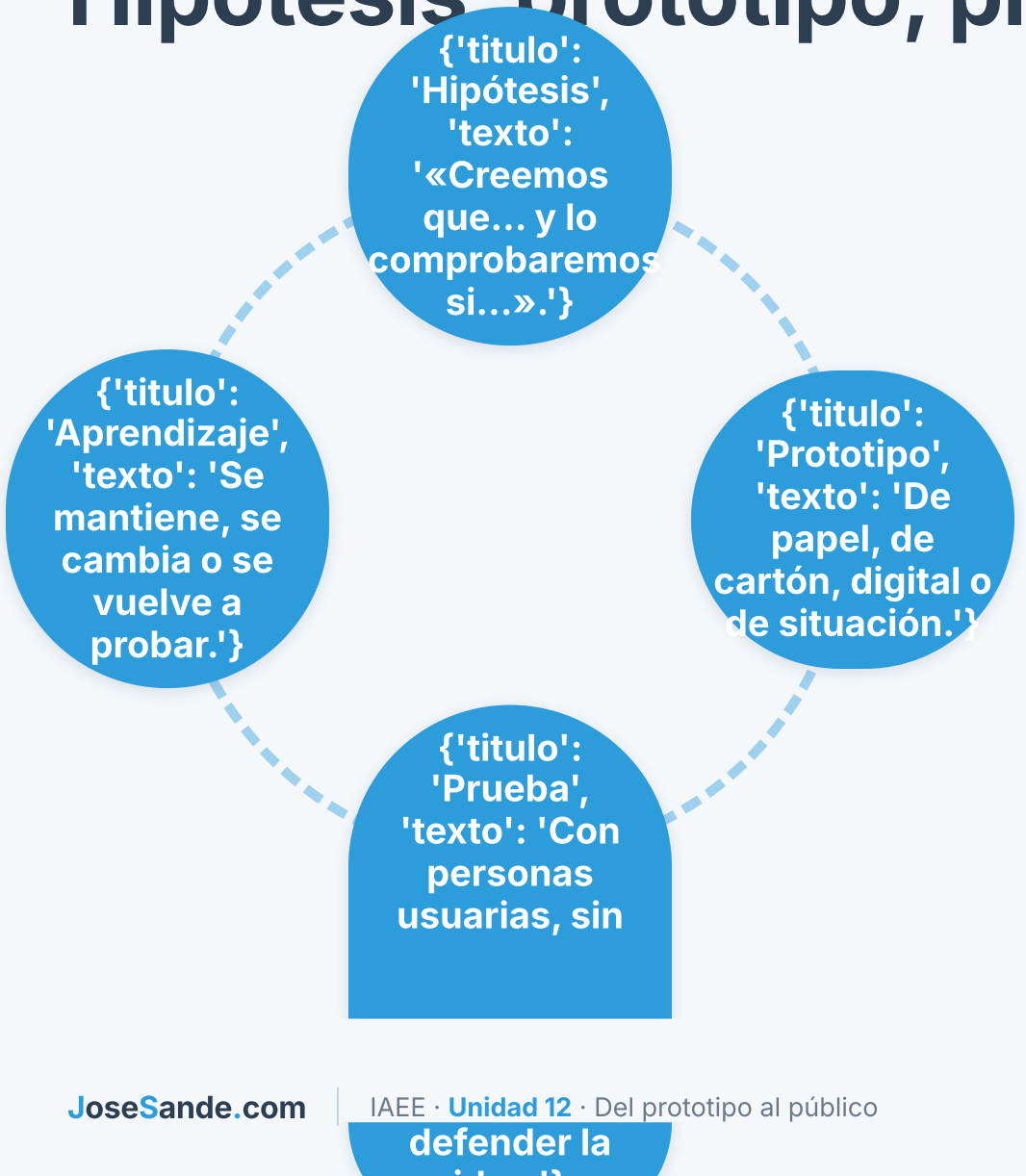
El pensamiento de diseño

1. **Empatizar**
   Observar y preguntar.
2. **Definir**
   El problema, en una frase.
3. **Idear**
   Soluciones posibles.
4. **Prototipar**
   Rápido y barato.
5. **Probar**
   Con personas usuarias.

CLAVE

No es una receta rígida: si la prueba sale mal, se **vuelve a idear**. Lo importante es no saltarse el primer paso.

Hipótesis, prototipo, prueba y aprendizaje



Lo previsto y lo real

CONCEPTO	PREVISTO	REAL	DESVIACIÓN
Ventas	200 €	236 €	+36 € (+18,0 %)
Patrocinio	50 €	50 €	0 €
Rifa	50 €	64 €	+14 € (+28,0 %)
Ingresos	300 €	350 €	+50 € (+16,7 %)
Gastos	90 €	82 €	−8 € (−8,9 %)
Resultado	210 €	268 €	+58 € (+27,6 %)

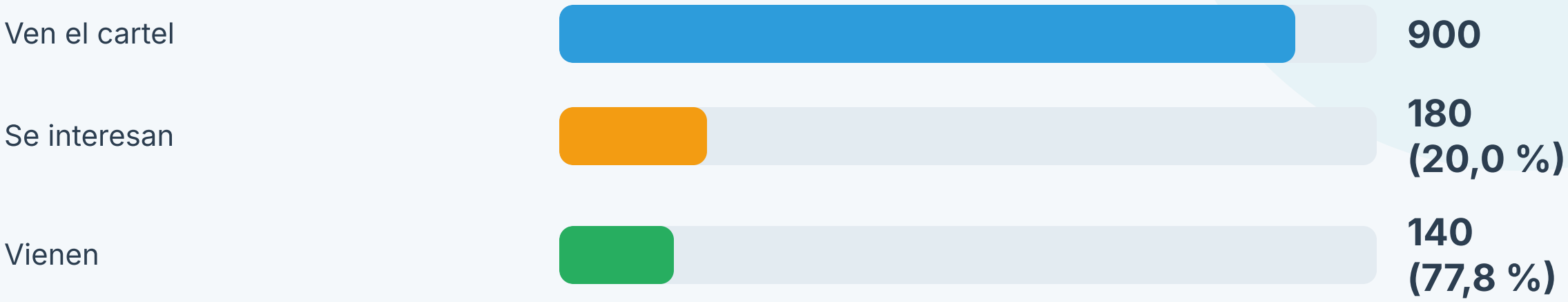
CLAVE

Vinieron **140 personas**: 350 / 140 = 2,50 € de ingresos por persona. Solo respondió el 27,1 % de la encuesta.

12.3 · CASO · DATOS SUPUESTOS

El embudo del cartel

Personas en cada paso del embudo de difusión.



Tasa total: 140 / 900 = 15,6 %. Se pierden 720 entre ver e interesarse y 40 entre interesarse y venir.

CLAVE

Conviene mejorar **el paso donde más gente se pierde**: aquí, el mensaje del cartel.

Un cartel que se entiende en tres segundos

1. **Qué es**
   Dicho en pocas palabras.
2. **Cuándo y dónde**
   Con letras grandes.
3. **Una razón**
   Para ir.
4. **Pruébalo**
   Enséñalo a cinco personas antes de imprimir.

CLAVE

Para medir hay que contar: cuánta gente **lo ve, se interesa y viene**.

Tus derechos al comprar



Información

Verdadera y clara, con el precio final.



Seguridad

De lo que se compra.



Desistir

Catorce días naturales en compras a distancia, con excepciones.



Reclamar

Primero al vendedor; después, hoja de reclamaciones u OMIC.

CLAVE

Si un producto nuevo falla, la empresa responde de los defectos que existan al recibirlo y aparezcan en **tres años**.

Autor, marca y patente

PROTEGE	CÓMO NACE	EJEMPLO
Derecho de autor	Por el solo hecho de crear la obra	Una canción, un dibujo, una foto
Marca	Por el registro	El nombre o el logotipo de un proyecto
Patente	Por el registro, si la invención es nueva	Un invento mecánico nuevo

CLAVE

Antes de usar una imagen, mira **quién es su autor, qué licencia tiene** y si hay que pedir permiso.

REPASO

Ideas clave

- **Reto y persona usuaria.** Cliente, usuario y beneficiario, necesidades y preguntas abiertas, pensamiento de diseño, empatizar, definir, idear, prototipar y probar.
- **Prototipo.** Hipótesis y prueba con usuarios, aprendizaje y validación, previsto frente a real, versión barata antes que cara.
- **Difusión.** Público, mensaje y canales, embudo y tasas de paso, probar el cartel con pocas personas, mensaje: a quién, qué, cuándo y dónde.
- **Persona consumidora.** Derechos, garantía y desistimiento, reclamar, desistir en catorce días (compra a empresa), tres años de responsabilidad en bienes nuevos.
- **Propiedad intelectual e industrial.** Derecho de autor, marca y patente, licencias y permisos, derecho de autor: nace al crear la obra, marca: buscar antes de elegir un nombre.

PARA TERMINAR

Para pensar

1 Inés preguntó cómo sabéis que funcionó. ¿Qué dato mirarías primero en tu proyecto y qué no podrías saber con él?

2 Si tu cartel lo ven muchas personas pero casi nadie se interesa, ¿qué cambiarías primero y cómo comprobarías que ha mejorado?

3 ¿Qué imagen, música o nombre de tu proyecto tendrías que revisar para usarlo con permiso?



¡Ahora te toca a ti!

Repasa, practica y comprueba lo que has aprendido.

📝 **Resumen**

✅ **Test**

👆 **Interactivos**

Libro, presentaciones, resúmenes y tests gratis en **josesande.com**