Unidad 12 · Del prototipo al público

Resumen · Libro del alumno, págs. 185–200

Un proyecto empieza por un **reto** y por la **persona usuaria**, que no siempre es el cliente ni el beneficiario. Para conocerla se observa y se hacen preguntas abiertas. Un **prototipo** es una versión barata para probar una **hipótesis** con personas usuarias; de la prueba sale un aprendizaje que valida la idea o la cambia. Segunda Vuelta dejó 268 €, 58 € más de lo previsto, con 140 personas. Para **difundir** hay que elegir público, mensaje y canales, y el **embudo** (ven, se interesan, vienen) mide dónde se pierde gente: con 900, 180 y 140 personas, la tasa total es del 15,6 %. Quien compra tiene derechos, como catorce días para devolver una compra a distancia y tres años de garantía en un producto nuevo, y puede reclamar. La **propiedad intelectual** protege las obras desde que se crean, y la **propiedad industrial** protege marcas y patentes, que se piden a la Oficina Española de Patentes y Marcas. Las licencias abiertas permiten usar obras con condiciones. En la feria, cada equipo cuenta cuánta gente ve, se interesa y viene. La difusión se mide contando, y reclamar es pedir que se cumpla lo prometido. Antes de elegir un nombre o una imagen conviene preguntar quién es el autor, qué licencia tiene y si el nombre ya está registrado: en 2025 se presentaron 57.158 solicitudes de marcas nacionales en España, y una solicitud no es una marca concedida.

Reto y persona usuaria

- Cliente, usuario y beneficiario
- Necesidades y preguntas abiertas
- Pensamiento de diseño
- Empatizar, definir, idear, prototipar y probar
- Observar y preguntar sin respuestas de sí o no

Prototipo

- Hipótesis y prueba con usuarios
- Aprendizaje y validación
- Previsto frente a real
- Versión barata antes que cara
- Umbral para dar la prueba por válida

Difusión

- Público, mensaje y canales
- Embudo y tasas de paso
- Probar el cartel con pocas personas
- Mensaje: a quién, qué, cuándo y dónde
- Contar cuántos ven, se interesan y vienen

Persona consumidora

- Derechos, garantía y desistimiento
- Reclamar
- Desistir en catorce días (compra a empresa)
- Tres años de responsabilidad en bienes nuevos
- Guardar el justificante de compra

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
- Pedir permiso para usar imágenes y música

DÓNDE SE EXPLICA EN EL LIBRO

- **12.1** Usuario · 187–188
- **12.2** Prototipo · 188–191
- **12.3** Difusión · 191–192
- **12.4** Consumidor · 193
- **12.5** Propiedad · 194

Material complementario del libro del alumno. Las personas, empresas y situaciones de los casos son ficticias, salvo que se indique otra cosa.