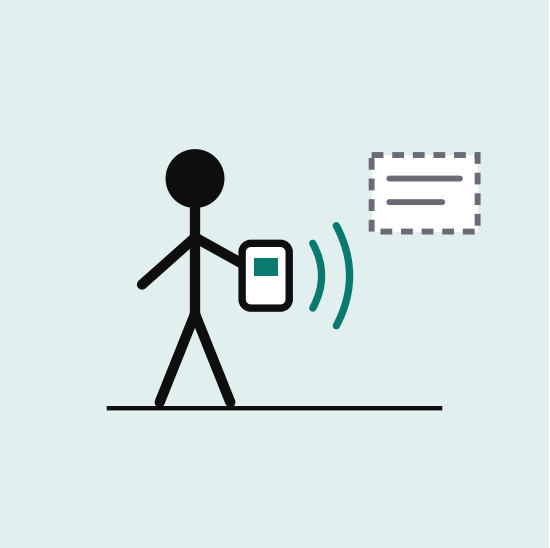
Método

Prototipado de experiencia

Cualquier montaje, en cualquier material, que permite a una persona vivir en primera persona cómo sería usar un producto, un espacio o un servicio, en vez de solo verlo explicado.



En inglés
Experience prototyping

Origen
Buchenau y Fulton Suri (2000)

Resultado
Lo que se siente al usar una idea y qué hay que cambiar antes de construirla

Para qué sirve

Ayuda a sentir cómo es usar una idea, algo que un dibujo o una presentación no transmiten, y a descubrir detalles que nadie había previsto.

Elementos clave

Vivirlo, no mirarlo
La persona participa con el cuerpo y en situación, no solo ve una explicación.

Lo justo para sentirlo
Basta con recrear lo esencial de la experiencia, con medios sencillos.

En contexto
Se prueba donde y como se usaría, con lo que pasa alrededor.

Cómo se hace

1 

Se elige el momento de la experiencia que hay que entender o probar.

2 

Se recrea con lo mínimo y alguien lo vive en primera persona.

3 

Se anota lo que se sintió y se cambia la idea.

Aplicaciones en diseño

Cuándo usarlo

Para entender una experiencia a la que no tienes acceso o para que el equipo o un cliente sientan una idea antes de construirla.

Evita

Pulir el montaje antes de saber qué momento quieres probar.

Para no caer

Que lo vivas tú no es lo mismo que lo viva quien lo usará: pruébalo también con esas personas.

Conexiones

Lo usan

- Diseño de experiencias
- Diseño de servicios
- Eating design

Relacionado con

- Bodystorming
- Juego de roles
- Mago de Oz
- Prototipado

Autores y obras

2000	**Marion Buchenau y Jane Fulton Suri**	Desde IDEO, le dieron tres usos: entender experiencias, explorar ideas y comunicarlas. En un caso, el equipo llevó buscapersonas que sonaban al azar para sentir cómo es vivir con un desfibrilador que puede dar una descarga en cualquier momento.

Fuentes

Fuentes originales

- Buchenau, M. y Fulton Suri, J. (2000). Experience prototyping. En Proceedings of the 3rd Conference on Designing Interactive Systems (DIS '00) (pp. 424–433). ACM. Ver fuente (https://doi.org/10.1145/347642.347802)

Última revisión: 25 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.