



CENSUSJ DIGITAL CAMPUS

Módulo 6: Prototipo y pilotaje de una experiencia gamificada

Integra todos los componentes en un prototipo, lo prueba con usuarios, recoge evidencias y realiza ajustes antes de la implementación definitiva.

Resultados de aprendizaje

- Explicar y aplicar prototipado.
- Explicar y aplicar pilotaje.
- Explicar y aplicar experiencia de usuario.
- Explicar y aplicar mejora iterativa.

Síntesis conceptual

Este módulo se centra en prototipado, pilotaje, experiencia de usuario y mejora iterativa. Estos elementos deben comprenderse como un sistema: las decisiones adquieren valor cuando responden al contexto, se sustentan en evidencias y se traducen en acciones observables.

La aplicación exige evitar soluciones automáticas. Primero se delimita la necesidad, después se seleccionan criterios, se diseña una respuesta y finalmente se comprueba su efecto. La reflexión sobre los resultados permite ajustar el proceso y documentar el aprendizaje.

Secuencia recomendada

- Construir versión mínima
- Aplicar prueba
- Observar participación
- Recoger retroalimentación
- Ajustar diseño

Caso para analizar

El primer prototipo genera entusiasmo, pero las reglas resultan confusas y el tiempo de aplicación supera el previsto.

Preguntas de reflexión

- ¿Qué información falta para comprender el caso?
- ¿Qué actores deben participar?
- ¿Qué decisión produciría mayor valor educativo?
- ¿Qué evidencia permitiría valorar el resultado?

Producto del módulo

Prototipo funcional y reporte de pilotaje.

Criterios de calidad

- funcionalidad
- claridad
- evidencias del pilotaje
- mejoras realizadas

Lista de verificación

- Leí la guía completa
- Consulté los recursos recomendados
- Analicé el caso
- Elaboré el producto
- Respondí la evaluación
- Registré la entrega en la plataforma