**PROTOTIPIZACIÓN RÁPIDA**

En el proceso de prototipización rápida, los diseñadores de software,

y más recientemente los diseñadores didácticos, desarrollan un prototipo

a pequeña escala que está dotado de las características clave

del sistema completo, en los momentos iniciales del proceso de diseño.

Este prototipo se evalúa rigurosamente utilizando alumnos potenciales

y, en muchos casos, se descarta antes de que se desarrolle

el sistema de manera más completa. La ventaja de confeccionar rápidamente

un prototipo es que las primeras concepciones del producto

final están sujetas a revisión antes de invertir demasiados

recursos y de efectuar cambios importantes. Según Wilson, Jonassen

y Cole (1993), la prototipización rápida se utiliza:

1) para probar la interfaz del usuario;

2) para probar la estructura de la base de datos y el flujo de información

del sistema de formación;

3) para probar la efectividad y la capacidad de una estrategia instruccional

particular;

4) para desarrollar un caso modelo o un ejercicio de las prácticas

que pueda servir de modelo a otros;

5) para dar a los clientes y patrocinadores un modelo más concreto

del producto instruccional que se está desarrollando;

6) para obtener la opinión del usuario y sus reacciones ante dos enfoques

que compiten entre sí.

Según Tripp y Bichelmeyer (1990), para que la prototipización rápida

sea efectiva, deben estar disponibles las herramientas de desarrollo

que hagan posibles correcciones y modificaciones rápidas. Ahora

esto es posible gracias a las herramientas en soporte informático. Las

herramientas de desarrollo digital han permitido la aparición de dos

características muy importantes: modularidad y plasticidad.

La modularidad se refiere a la organización del contenido en partes

que pueden añadirse, eliminarse o modificarse rápida y fácilmente.

La plasticidad se refiere al contenido que puede actualizarse rápida

y fácilmente con cambios que se producen con rapidez en la totalidad

del programa.

Esto no ha sido posible antes de la aparición de herramientas de desarrollo

digital como los sistemas basados en bases de datos. Para

conseguir una clara comprensión de la plasticidad, piense en la dificultad

de corregir la página de un libro en comparación con la facilidad

y la rapidez de corregir una página web.

Los cambios profundos que se producen en el prototipo no se deben

únicamente a la disponibilidad de herramientas tecnológicas, que

permiten correcciones y grandes cambios. Es crucial que el equipo

de diseño instruccional posea la voluntad de cambiar los cursos, a

veces drásticamente, basándose en la evaluación del prototipo. Si no

se está dispuesto a cambiar la idea de lo que funcionará y buscar

una nueva ruta, el proceso de confección rápida de prototipo no le

funcionará. Puede parecer fácil, pero cuando se está inmerso en un

proyecto y se siente un vínculo emocional a ciertos medios o métodos,

puede resultar difícil abandonarlo cuando el prototipo falla.

Pero esto es exactamente lo que debe saber antes de dedicar demasiado

tiempo a un mal modelo.