

5

Prueba y ajusta

Muestra tu prototipo a alguien y dile que lo use. Si tiene problemas o se queda atascado no le ayudes enseguida. Cada vez que alguien use tu proyecto no estarás allí para explicarle las cosas. Toma algunas notas en esta hoja sobre cómo ha ido la prueba, para decidir si es necesario hacer algún cambio o modificación.

Persona que prueba:

.....

Fecha:

.....

¿Qué ha probado?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Hazle preguntas sobre lo que ha probado:

1

¿Qué piensa del prototipo en general?

¡Es genial, me encanta!

Ha ido bien

Hay que cambiar algo

2

¿Qué partes han funcionado? ¿Qué parte le ha gustado más?

3

¿Qué se puede mejorar? ¿Falta algo?

.....

.....

¿Cómo van las pruebas?

Cómo van las pruebas?

¿Ya has terminado? ¿Tienes que volver atrás y trabajar un poco más? En general, cuando trabajas en un proyecto, tendrás que repetir algunos pasos anteriores y probarás tu prototipo cada vez. Se llama iteración, y los diseñadores y programadores de todo el mundo lo hacen todos los días!

Es bastante normal que en un proyecto se realicen algunas iteraciones antes de finalizarlo (algunos proyectos nunca se terminan completamente!).

Decide qué harás a continuación

Generar nuevas ideas

Diseñar un poco más

☐ Programar o construir más ☐

☐ ¡He terminado! ☐

Plan de acción:



Si vas a seguir trabajando un poco más en el proyecto, vuelve a esta sección después y realiza más pruebas.

Encontrarás más hojas de prueba en dojo.soy/design-test

Traducción: Celia Ruiz. CoderDojo Valencia (España).