
TEMA 1 – DISEÑO DE INTERFACES – USABILIDAD

PRÁCTICA 1 – TEST DE GUERRILLA



La idea de esta práctica es realizar una práctica real de Test de Guerrilla entre todos, para conocer esta técnica, para identificar errores de Usabilidad y poder utilizarla en el futuro en la evaluación de las APPs que hagamos (**es totalmente válido tanto para MÓVIL, como para WEB o para ESCRITORIO**). Por tanto, estamos probando una técnica que podremos reutilizar.

1. Nos dividiremos en 2 grupos: A y B, con distintos roles. Los miembros del grupo A serán los OBSERVADORES, los del grupo B serán los USUARIOS, el profesor hará de MODERADOR. Habrá un OBSERVADOR por cada USUARIO con las siguientes tareas:
 - a. OBSERVADORES:
 - i. Deberán indicar la tarea a realizar y registrar el tiempo desde que se termina de nombrar la tarea hasta que se finaliza la misma.
 - ii. Deberán anotar todo lo que el usuario diga durante la prueba, por ejemplo: si el usuario le parece difícil o fácil lo que hay que hacer, si se queja, si no encuentra algo, o todo lo que va pensando/diciendo durante la prueba.
 - iii. Si el tiempo es mayor al tiempo indicado para cada tarea, la tarea se dará como "NO SE LOGRA"
 - b. USUARIOS:
 - i. Se limitarán a realizar la tarea que les indique el OBSERVADOR, utilizando un Windows.
 - ii. Deberán expresar en voz alta todo lo que vayan pensando conforme el OBSERVADOR les vaya indicando qué hacer: "a ver donde está esto", "no sé si es aquí", "está claro", "no es fácil", etc...
2. Desarrollo de la práctica:
 - a. Se escogerá una APP que habrá que instalar previamente (profesor). La idea es que ninguno de los participantes conozcan dicha aplicación. Si alguno lo conoce, quedará excluido de la prueba.
 - b. Se le dará una ficha a cada OBSERVADOR con una serie de tareas, para anotar el tiempo y observaciones de cada tarea.
 - c. Cada OBSERVADOR se sentará al lado de cada USUARIO, irá indicando una a una las tareas y tomando notas
3. Cambiaremos de grupo y repetiremos la práctica con otra aplicación distinta.
4. Recolección de datos:

- a. Con los datos finales haremos dos tablas (una por aplicación), indicando conclusiones generales para mejora/cambio en la APP.
- b. A partir de los datos recolectados haremos un debate para identificar los puntos débiles de las aplicaciones escogidas (viendo tiempos medios y observaciones comunes)