



INFORMÁTICA Y
TELECOMUNICACIONES

ARQUITECTURA DE SOFTWARE

ARQUITECTURA – ASY4131

Evaluación del Prototipo funcional

“ Prototipea como si supieras que estás en lo correcto, pero testea como si supieras que estás equivocado “ (bootleg de la d.school de Stanford).



¿ Probar o Testear el Prototipo nos puede ayudar a reducir los costos del Proyecto ?

¿ Se debe probar /testear sólo con el usuario experto ?

¿ Debo probar / testear todo el Prototipo ?

Evaluación del Prototipo

¿ Qué es ?

- El testeo es el acto de poner a prueba la propuesta de solución, a través de un prototipo realizado con usuarios reales del sistema e integrar la retroalimentación obtenida en un nuevo prototipo refinado.

¿Cuál es su objetivo ?

- Crear un prototipo es mucho más que probar, significa utilizar una estructura para comprobar que se dispone de una solución, antes de implementarla y antes de incurrir en altos costos.

¿ Qué ofrece ?

- Una descripción general, pero útil, que indica el qué y el cómo testear. En ella se deben considerar: los criterios de evaluación, cuándo probar, y dimensionar los tiempos y costos asociados al futuro desarrollo.



Consejos para el testeo del Prototipo

- Amazon Fire Phone, Google Glass, New Coke y Virtual Boy de Nintendo: ¿Qué tienen en común todos estos productos? No se vendían. Lanzar un producto es difícil, incluso para algunas de las marcas más importantes del mundo.
- Este es el motivo por el cual es necesario hacer que las ideas sean tangibles a través de pruebas de prototipos, de modo de garantizar que los productos efectivamente resuelvan problemas reales y brinden experiencias de usuario de forma eficiente.
- Por ello, algunos consejos haciendo uso de las mejores prácticas son:
 1. **Debes tener claro lo que vas a probar.** Establece objetivos, los cuales deben ser específicos y medibles.
Consejo: crea sólo prototipos que se vayan a necesitar.
 2. **Selecciona tu audiencia correctamente.** Es prioritario para el éxito del proyecto, tener bien definido los usuarios.
Consejo: considera una audiencia diversa, no sólo los que utilizarán el sistema inicialmente, te darán una perspectiva más amplia.

Consejos para el testeo del Prototipo

- 3. Comienza con un Prototipo básico** (baja fidelidad). Realizar ajustes en la etapa inicial requiere de menos esfuerzo y menos tiempo.
Consejo: trabaja con bocetos inicialmente, mockups y luego prototipos dinámicos.
- 4. Crear un Plan de pruebas que describa el Proceso.** Debe incluir el proceso, las tareas y las preguntas a realizar a los que testeen. Debe ser en todo caso, flexible que garantice pruebas consistentes.
- 5. Trabaja en base al Producto Mínimo Viable (MPV).** Prueba la Hipótesis del producto con el mínimo esfuerzo posible. Elimina las funciones que no den valor (“Alto valor, bajo esfuerzo”).



GRACIAS