

Diapositiva 1:

Ninguna experiencia de UX está completa sin pruebas de usuario: después de todo, no solo creamos diseños sin probarlos con los usuarios. Por lo tanto, una de las cosas más poderosas que puede hacer para mejorar sus visualizaciones de datos es una prueba con los usuarios.

Sin embargo, aunque no cubriré ampliamente las pruebas de usuario, las pruebas de usuario son un método en el que está probando su producto, sitio web o servicio con sus usuarios para:

- Identificar problemas basados en el diseño del producto o servicio
- Descubriendo oportunidades para mejorar
- Obtener información sobre el comportamiento o el rendimiento del usuario objetivo
- Comprender cómo trabaja actualmente el usuario con el producto o servicio

Diapositiva 2:

- Las tareas son actividades realistas que su participante podría realizar en la vida real con su sitio web. Estos deben determinarse durante las etapas de planificación, ya que estas son las cosas que generalmente se miden.
1. Los participantes son usuarios realistas del producto o servicio que están de acuerdo en ser estudiados. Una de las cosas más importantes que debe hacer durante la fase previa a la prueba es reclutar participantes, asegurarse de que no sean muestras sesgadas y luego obtener el consentimiento para capturar su proceso a través de video, grabaciones de audio u otros métodos.
- Los facilitadores son personas que guían al participante a través del proceso de prueba. Por lo general, son las personas que han planeado el estudio o que forman parte del equipo de alguna manera.

Durante el proceso de prueba del usuario, el participante realiza tareas y da retroalimentación al facilitador. El facilitador ayuda a administrar la tarea, pero además de eso, tienen otro papel. Para asegurarse de que tienen la retroalimentación que necesitan, entrevistan al participante y observan lo que están haciendo para asegurarse de que pueden capturar tantos datos relevantes como sea posible.

El proceso de prueba de usuario le permite buscar comentarios de manera sistemática y no sesgada

Diapositiva 3:

Según Jacob Nielsen, jefe del Grupo Nielsen / Norman y uno de los padrinos de UX, "Pensar en voz alta puede ser el método de ingeniería de usabilidad más valioso".

Él define las pruebas de pensamiento en voz alta como pruebas de usuario en las que se les pide a los participantes que usen el sistema mientras piensan continuamente en voz alta, lo que significa verbalizar sus pensamientos a medida que avanzan a través del interfaz.

Para ejecutar un simple estudio de usabilidad de pensamiento en voz alta se requieren 3 pasos básicos:

1. Reclutar usuarios representativos
2. Darles tareas representativas para realizar
3. Cállate y deja que los usuarios hablen.

Podemos ver que este podría ser un método mucho más simple que las pruebas de usuario por un par de razones: en lugar de aprender el papel del facilitador en profundidad, siempre y cuando mantengamos la conversación continúa, el usuario nos proporcionará mucha de la información que necesitamos.

Diapo 4:

Diapo 6:

He hablado sobre los conceptos básicos de las pruebas de usuario en la sección anterior, pero esta es una inmersión más profunda en el proceso que rodea un tipo similar de prueba: las pruebas de usabilidad. Mientras que una prueba de usuario se centra en los comportamientos, las necesidades y la comprensión de su audiencia del usuario, la prueba de usabilidad se centra en si los usuarios pueden usar su producto, sitio web, o aplicación. Las pruebas simples de pensar en voz alta podrían ayudar a comprender hacia dónde gravita el usuario, mientras que las pruebas de usabilidad son un proceso que nos permite recopilar Datos detallados que podemos utilizar para construir estas visualizaciones.

Como resultado, mi proceso de pruebas de usabilidad ha ganado una nueva capa de profundidad al aprender Data Science, con solo unos pocos cambios menores.

Basándome en todo lo que he aprendido durante este año, he realizado cambios en la forma en que he abordado las pruebas de usabilidad y he podido agregar elementos de mi análisis. Pero no había pensado en las formas en que había cambiado hasta que me encontré en medio de otra semana de pruebas.

Diapo 7: