

Transcripción del vídeo

El proceso de prueba de facilidad de uso

El diseño de UX es un proceso iterativo. Para crear experiencias excepcionales, los diseñadores de UX deben perfeccionar y mejorar continuamente sus soluciones de diseño.

Un proceso importante es realizar pruebas de facilidad de uso. Ayuda a los diseñadores de UX a evaluar y a mejorar sus diseños para satisfacer las necesidades de los usuarios.

Vamos a analizar los pasos del proceso de prueba de facilidad de uso a través de un ejemplo.

Les presento a Chuck. Es un diseñador de UX experimentado que trabaja en el diseño de UX de una nueva aplicación para dispositivos móviles para una marca de moda.

Chuck ya ha creado el diseño de UI y los prototipos de la aplicación. Ahora quiere validar sus decisiones de diseño e identificar áreas de mejora.

Lo primero que hace Chuck es definir los objetivos de las pruebas. Se plantea esta pregunta: "¿Cuál es el objetivo de las pruebas de facilidad de uso?". Definir claramente los objetivos también ayuda a Chuck a decidir el enfoque que adoptará para realizar las pruebas. Entre sus objetivos está probar las principales interacciones de la aplicación, como buscar un producto o añadir artículos al carro.

Con este fin, Chuck decide utilizar enfoques de prueba tanto cualitativos como cuantitativos.

El segundo paso consiste en elegir a los participantes. El grupo de usuarios objetivo de Chuck incluye compradores con conocimientos tecnológicos de entre 25 y 40 años. Quiere que los participantes se ajusten a los usuarios prototipo que ha creado, así que decide contar con seis participantes diversos. Un grupo de participantes de este tamaño puede ayudarle a descubrir problemas de facilidad de uso.

El tercer paso consiste en identificar escenarios de prueba y flujos de usuario. Con estos escenarios de prueba, Chuck puede pedir a los participantes que lleven a cabo acciones que los usuarios reales realizan cuando interactúan con la aplicación. Como estos escenarios deben ajustarse a los objetivos de las pruebas, Chuck utiliza dos de los escenarios y flujos de usuario que creó al principio de su proyecto: buscar un artículo concreto y añadirlo a la cesta durante el proceso de compra.

El cuarto paso es realizar la prueba. Para que los datos cualitativos que quiere recabar no estén sesgados, Chuck da instrucciones claras a los participantes, pero no les da pistas. Observa las acciones, el lenguaje corporal y las expresiones de los participantes. Durante la prueba, utiliza métricas predefinidas, como la tasa de error y el tiempo empleado en la tarea, para recopilar datos cuantitativos.

El quinto paso es registrar los datos. Durante la sesión, Chuck y otro moderador observan las interacciones de los participantes con la aplicación y sus reacciones. A partir de las interacciones de los participantes con la aplicación y sus respuestas verbales, Chuck anota varias ideas interesantes. También evalúa el rendimiento de la aplicación anotando el número de errores que cometen los participantes cuando realizan una acción y el tiempo que tardan en realizarla.

El sexto paso consiste en analizar los datos recabados durante las pruebas de facilidad de uso. Chuck recopila las observaciones y los datos de la sesión para identificar patrones y problemas comunes. Mediante el análisis de estos datos, Chuck identifica las dificultades de los usuarios y las áreas de mejora de su diseño.

Por último, el séptimo paso consiste en iterar y repetir. Basándose en su análisis de los datos, Chuck perfecciona las características y funcionalidades de su diseño de UX para mejorar la experiencia general del usuario. Luego vuelve a probar el diseño actualizado para validar sus decisiones de diseño.

A través de estos pasos estándar de las pruebas de facilidad de uso, Chuck obtiene información muy valiosa sobre cómo interactuarán los usuarios con su aplicación.

Es importante recordar que las pruebas de facilidad de uso son un proceso iterativo que ayuda a los diseñadores de UX a perfeccionar sus soluciones de diseño y crear experiencias más intuitivas para los usuarios.