

Definir una tarea

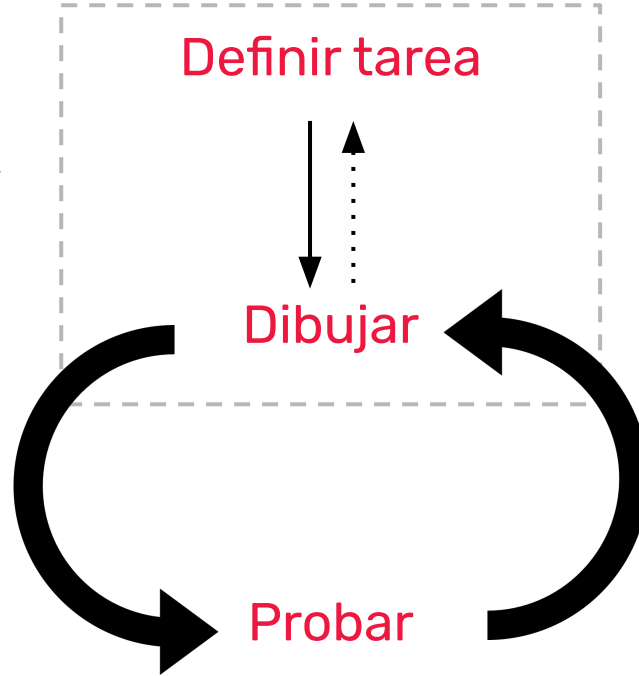
DigitalHouse>



**Certified Tech
Developer**

The Ultimate Degree

Usted está aquí



¿Cómo definir una tarea?

Hay que generar un escenario hipotético para **emplazar al usuario en la necesidad principal** de uso del producto/servicio. Los principales tips para esto son:

- Usar lenguaje coloquial y personal.
- Evitar tecnicismos y palabras encriptadas.
- Evitar inducir al usuario describiendo exactamente lo que queremos validar.
- Evitar mencionar elementos de la interfaz (por ejemplo: “usá el buscador”, “hacé clic en el botón”, “completá el formulario”, entre otros).

Propósito de la prueba

Es interno, para el equipo de diseño. También es amplio, no presenta necesidad ni escenario.



Tarea para el usuario

Es externa. Es bien específica y suma un escenario estableciendo una necesidad clara para el usuario.

Propósito de la prueba (interno)

Conectar con otras personas para jugar al fútbol amateur y que nadie se quede sin lugar.



Tarea para el usuario (externo)

“Desde hace un tiempo organizás partidos de fútbol semanales. Son las 20:00 y a las 22:00 se juega el partido, pero uno de los jugadores te avisó que hoy va a faltar. Usando esta app, podés encontrar a un jugador que lo reemplace.”

Propósito de la prueba (interno)

Comprar regalos online,
pagar con tarjeta de crédito
y coordinar la entrega.



Tarea para el usuario (externo)

“Se acerca el cumpleaños de tu
mejor amiga y querés regalarle un
desayuno a domicilio. Usando esta
web, podés elegir y comprar el
regalo ideal para sorprenderla.”

Propósito de la prueba (interno)

Encontrar el servicio médico de guardia más cercano y reservar un turno online.



Tarea para el usuario (externo)

“Hoy te despertaste con dolor de muela y querés ir a un dentista de urgencia. Utilizando esta app, podés encontrar el lugar más cercano para atenderte y elegir el horario en que vas a asistir.”

DigitalHouse>