



DigitalHouse>

# Realizando pruebas de usabilidad



**Certified Tech  
Developer**

The Ultimate Degree

# Índice

1. [Antes de las pruebas](#)
2. [Pasos y tips para ejecutarlas](#)

# 1 | Antes de las pruebas



# Vamos a prepararnos

para que tu persona invitada disfrute de la experiencia de participar.

## Antes de la Clase 8, necesitamos:

- Definir los roles en el equipo:
  - Entre dos y tres moderadores.
  - Entre dos y tres observadores.
  - Entre dos y tres usuarios.

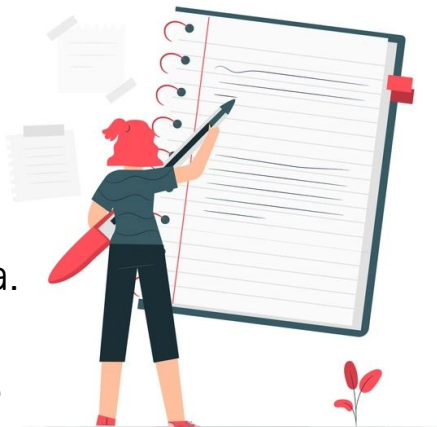
**Quienes tengan el rol de usuario, van a probar aplicaciones de otros grupos.**

Cada prueba de usuario va a durar  
15 minutos 🕒.



# ¿Cómo realizamos las pruebas? 🧐

1. Cada equipo va a recibir un usuario invitado en su cuartito de Zoom.
2. Debemos tener listo el guión, la planilla y los roles.
3. Cuando el usuario ingresa, le vamos a compartir el link de Figma.
4. Luego, le pedimos al usuario que comparta pantalla.
5. Seguiremos el guión de la prueba. Le pediremos tareas, le solicitaremos que nos vaya contando qué hace (think aloud) y usaremos los tips vistos.



# 2 | Pasos y tips para ejecutarlas

# Paso 1

Fuente: [User Testing in Data Visualisation](#)

Dar la bienvenida al usuario, hacerlo sentir cómodo y relajado. Convencerlo de que se está evaluando un diseño y no a él. Explicarle el escenario de uso y las tareas a testear.





## Paso 2

Fuente: [User Testing in Data Visualisation](#)

Permitir al usuario preguntar y despejar todas las dudas que pudiera tener. No agregar información ni indicios más allá de lo propuesto en el guion.

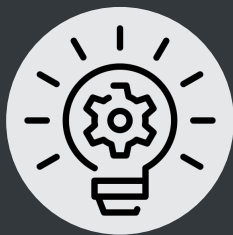


# Método think aloud

Fuente: [User Testing in Data Visualisation](#)

Invitar al usuario a  
**expresar verbalmente**  
cada una de sus **acciones**  
y **pensamientos** mientras  
utiliza la interfaz.





El método think aloud fue creado por Clayton Lewis y aparece, por primera vez, en el libro *Task-Centered User Interface Design: A Practical Introduction* (1982).

# Tip 1

Fuente: [User Testing in Data Visualisation](#)

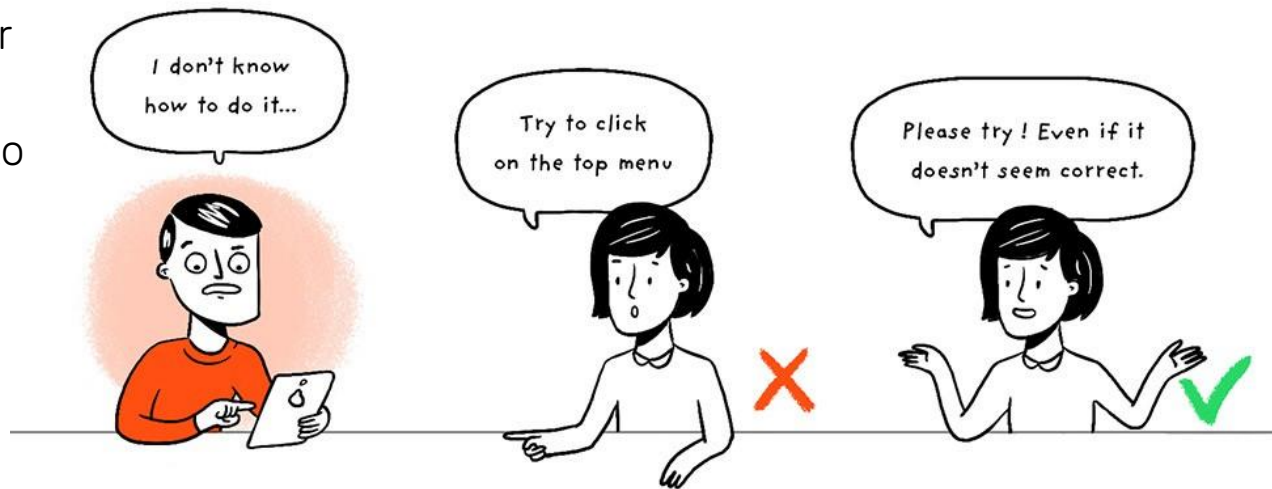
Utilizar un tono verbal neutral y ser lo más inexpresivo posible para no influenciar al usuario.



## Tip 2

Fuente: [User Testing in Data Visualisation](#)

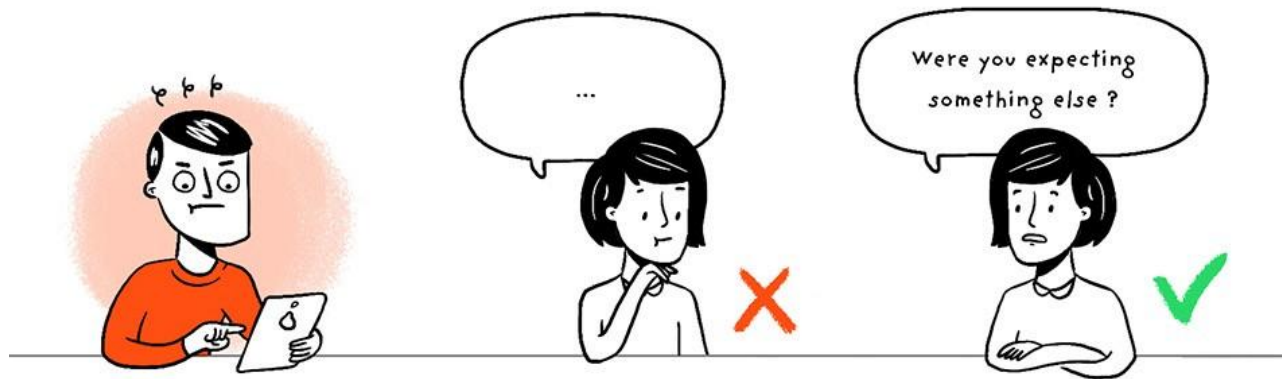
No asistir al usuario cuando cometa errores. Dejar fluir la interacción para ver cómo los errores impactan en el resto de la prueba.



## Tip 3

Fuente: [User Testing in Data Visualisation](#)

Prestar atención al lenguaje corporal del usuario e identificar problemas que no sean expresados verbalmente.



## Tip 4

Fuente: [User Testing in Data Visualisation](#)

Prestar atención a las reacciones espontáneas del usuario y pedirles que sean explícitos acerca de ellas.



**¡A testear nuestros productos!**





DigitalHouse>