



Prototipando para testear

Qué

Este será el prototipo más común que vas a crear en un proyecto de diseño. Crea prototipos mejorados iterativamente para testear soluciones rápidamente, y luego utiliza los resultados de los tests para mejorar tus ideas.

Mejores prácticas

- 1** | **Decide qué es lo que quieres testear:** Para comenzar a testear un prototipo, primero necesitarás identificar la(s) pregunta(s) clave que quieras responder a través de tu prototipo. De esa manera, podrás enfocarte en construir los aspectos del prototipo que ponen a prueba esas preguntas, por lo que ahorrarás tiempo y podrás ir detrás de varias ideas al mismo tiempo.
- 2** | Recuerda que no todas las preguntas requieren un prototipo funcional: a veces, crear algo con el mismo peso o tamaño es suficiente.
- 3** | Al prototipar, ten en mente **cómo** vas a testear tu prototipo. Decide si necesitarás testear el prototipo en el contexto natural del usuario (lo más probable es que la respuesta sera "sí"). Si eso no es posible, determina cómo simular lo mejor posible ese contexto.
- 4** | Luego, construye prototipos que efectivamente evalúen esos aspectos, testeando tu prototipo con usuarios reales. (Como alternativa, podrías crear un prototipo para ti mismo y tu equipo de diseño. También puedes invitar interesados internos y externos y expertos).

[Continúa en la página siguiente]



INTERACTION DESIGN
FOUNDATION

INTERACTION-DESIGN.ORG



Creative Commons BY-SA license: You are free to edit and redistribute this template, even for commercial use, as long as you give credit to the Interaction Design Foundation. Also, if you remix, transform, or build upon this template, you must distribute it under the same CC BY-SA license.

[Continúa de la página anterior]

- 5 | **Organiza la logística.** ¿Qué necesitas? Por ejemplo: espacio físico, lentes de sol, lapicera, papel, permisos, staff adicional, o algo más.
- 6 | Considera si significaría una ventaja ejecutar **varios prototipos a la vez**, para testear diferentes aspectos de un usuario o del contexto. Esto te permitirá probar una variedad de ideas rápidamente.
- 7 | **Presenta y testea** los prototipos.
- 8 | Deberías capturar continuamente cualquier **feedback relevante** que te permita contar con suficiente material para avanzar con el proceso de diseño.
- 9 | Reunir feedback de las sesiones de testeo puede sentirse como un proceso caótico. Por suerte, algunos métodos pueden serte de utilidad para dar estructura y organización al proceso de reunión de información.
- 10 | Continúa iterando. Continúa aprendiendo, adaptando, creando nuevos prototipos y luego testealos.

