

Práctica 4- Probando la aplicación

Paso previo: Completa la Interactividad

El objetivo es ahora empezar a dar forma al prototipo interactivo. Centrarse en definir el flujo de la interacción. A finales de esta semana **vuestros prototipos deben ser totalmente interactivos** y estar listos para ser probados. Con “totalmente interactivo” queremos decir que todos los elementos de la interfaz deben ser creados (y correctamente conectados entre sí si es el caso) y que el usuario debe ser capaz de navegar a través del sitio web para realizar tareas específicas.

Si habéis ido planificando y haciendo los ejercicios anteriores, deberíais de estar en buena disposición para conseguir este objetivo. Si no es así, es hora de ponerse a ello. **Será muy difícil sacar conclusiones claras de las pruebas de usuario si todavía estáis acabando de depurar o terminando de definir la interfaz de usuario.**

Paso 1: Crea los Materiales de las Pruebas

Preparad un esquema de cómo se llevará a cabo la evaluación con usuarios, instrucciones por escrito que se leerán a los usuarios y cualquier otro material (por ejemplo, cuestionarios o preguntas de la entrevista) que se utilizará durante la sesión. A esto se le conoce como vuestro protocolo experimental, que es una guía paso a paso sobre cómo realizar el experimento, incluyendo un guión de lo que diréis. Debería ser lo suficientemente detallado para que otra persona pudiese tomar el protocolo y llevar a cabo vuestro experimento sin que vosotros estuvieseis allí. Esto asegura que podéis realizar el experimento de la misma manera para cada participante.

Algunas sugerencias sobre lo que vuestro protocolo experimental debería cubrir:

- Preparación
- Ejecución de las pruebas
- Recoger las impresiones del participante

Paso 2: Crea un Diseño Alternativo

Seleccionad **UNO** de los componentes de vuestro prototipo y proporcionad un nuevo diseño para esa parte. El componente rediseñado tiene que ser significativamente diferente del diseño original y susceptible de satisfacer una necesidad real del usuario no satisfecha o satisfecha de manera diferente en el

diseño original. **NO** pretende ser un enorme rediseño de vuestro prototipo. Deberéis seleccionar algo pequeño y manejable. Los diseñadores suelen pasar por muchas versiones diferentes de prototipos antes de su diseño final, por lo que queremos que os familiaricéis con el proceso (dadas nuestras limitaciones de tiempo para el curso).

- Prototipad en papel unas cuantas pantallas de vuestro nuevo diseño de forma que lo podáis probar con usuarios. Recordad que los prototipos de papel deben estar dibujados a mano y a muy alto nivel: utilizar un rotulador en lugar de un lápiz o bolígrafo de punta fina. No se permiten ordenadores ni impresoras. **Prototipos simples.**
- **CRÉDITOS EXTRA:** desarrollad un prototipo digital para el nuevo diseño (construid las pantallas interactivas de vuestro prototipo de papel). Recordad que debéis tener una dirección URL para este rediseño diferente de la de la aplicación original (necesitaréis ambos para probarlos).

Paso 3: Realiza 3 Pruebas de Usuario

Llevad a cabo pruebas de usuario del prototipo interactivo con al menos tres personas diferentes. En primer lugar, probad la aplicación original de acuerdo con el plan que elaborasteis. Luego, al final de la sesión de pruebas con el usuario, introducíd vuestro componente rediseñado y probadlo (con las pantallas interactivas si habéis desarrollado un prototipo digital o mediante el prototipo de papel si no lo habéis hecho). El objetivo es poder **comparar los diseños** con la ayuda del usuario.

Los resultados que obtengáis serán muy valiosos de cara a futuras iteraciones. Podéis buscar errores y puntos débiles en la interfaz, y tratar de entender cuáles son los problemas y cómo se pueden solucionar. Si es posible, después de cada sesión de evaluación, tratad de modificar o actualizar el prototipo antes de continuar con el siguiente usuario. Por lo demás, en la medida de lo posible, mantened las cosas consistentes entre diferentes sesiones: utilizad el mismo guión (*script*), seguid el mismo protocolo, plantead las preguntas de la misma manera, etc.

Inmediatamente después de cada prueba, haced una sesión de repaso rápida y anotad las reacciones o pensamientos que surgieron. Lo más probable es que se olviden, por lo que es importante escribirlos inmediatamente después de cada prueba de usuario.

Tendréis que enviar al menos tres fotos o dibujos (con títulos descriptivos) de vuestras pruebas de usuarios. Al igual que durante el ejercicio de búsqueda de

necesidades, estas fotos o dibujos con sus correspondientes títulos deben mostrar momentos importantes relacionados con los problemas y las oportunidades de diseño.

Paso 4: Analiza los Hallazgos

Después de las pruebas, tomaos algún tiempo para reflexionar sobre lo descubierto repasando todas las notas y grabaciones. Tratad de ser objetivos, no evitéis los problemas. Definid algunos patrones generales de comportamiento de los usuarios. Cuando identifiquéis aspectos interesantes, pensad detenidamente acerca de ellos: haceos preguntas, recread las pruebas de usuario, analizad las decisiones del usuario, cualquier otro camino que pudieron haber tomado,... y así sucesivamente. Dejad que las ideas guíen los rediseños para futuras iteraciones del prototipo. El producto final de la discusión debe ser una lista de los cambios que se implementarían.

¿Para qué es esto? Perspectiva de una agencia de UX

By Mike Davison, Community TA and UX Project Manager

Probar vuestro prototipo de alta fidelidad con usuarios cierra el círculo. Es vital asegurarse de que vuestra solución cumple con las necesidades identificadas durante el primer ejercicio, y que la agencia no ha estado simplemente gastando meses alejándose del problema.

También os permite observaciones y sugerencias de terceros para cambios en el diseño. Todo lo que aprendamos y corriamos aquí es un problema con el que no tenemos que lidiar porque ya haya sido codificado y sea demasiado costoso de modificar... es una valiosa fase del proyecto.

Recordad esto: el feedback no es una crítica, el feedback no es algo personal. ¡El diseño centrado en el usuario funciona mejor cuando se deja a un lado el orgullo, y el feedback de los demás se incorpora a vuestra forma de pensar!

Entrega

- URL del **prototipo definitivo** o fichero con todo lo necesario para que pueda interactuarse. Esta versión ha de ser la “definitiva”, que lleva incorporados los resultados de la evaluación heurística del paso anterior y con la que habéis hecho las pruebas de usuario. Se entiende, que en un caso real, habría que incorporar los hallazgos de las pruebas de usuario.

- Una foto o escaneado del prototipo de papel para vuestro **rediseño**. Si se ha creado uno digital, la URL de esas pantallas.
- Si existe, protocolo experimental y cualquier cuestionario o formulario que utilizasteis (ya sea texto o una imagen escaneada). Solo hace falta enviar lo que se le suministró al usuario. NO son necesarios los cuestionarios rellenos por los usuarios.
- Nombre y al menos tres fotos de vuestras pruebas de usuario en acción, con títulos descriptivos.
- **El resumen de los hallazgos durante las pruebas (Resultados y sumario)**
- Una lista de los cambios a realizar en futuras iteraciones (para cada cambio, incluid una breve explicación de por qué se ha elegido hacerlo). (Cambios)

Criterios de evaluación y escala de calificaciones

Categoría	Insuficiente	Suficiente	Notable	Sobresaliente
Diseño alternativo	0: No hay rediseño o es irrelevante	1: El rediseño del estudiante no es significativamente diferente al diseño original y parece poco probable que satisfaga una necesidad real del usuario	3: El rediseño del estudiante es significativamente diferente del diseño original, pero parece poco probable que satisfaga una necesidad real del usuario	5: El rediseño del estudiante es significativamente diferente al diseño original y parece satisfacer una necesidad real de los usuarios.
Créditos extra: Prototipo digital del rediseño	0: No existe la URL de prototipo interactivo	1: El prototipo está incompleto y apenas es interactivo	3: El prototipo es algo interactivo, pero no está listo para las pruebas de usuario	5: El prototipo alternativo es totalmente interactivo y está listo para las pruebas con usuarios.
Pruebas de usuarios	0: No se realizó ninguna prueba	1: La prueba de usuarios no suponen información útil y no se llevó a cabo de una manera seria y planificada. Los materiales del estudio no se incluyen en la entrega	3: La prueba de usuarios supone algo de información, pero es incompleta. No todos los materiales del estudio están incluidos en la entrega	5: Todas las tareas del plan de evaluación se completaron con un protocolo uniforme para cada participante, los formularios de consentimiento, protocolo experimental, guiones (<i>scripts</i>) y cuestionarios se suministraron con la entrega.
Fotos/Dibujos	0 : No se presentaron fotografías que muestren momentos interesantes de las pruebas	1: Sólo 1 fotografía muestra un momento interesante	3: 2 fotografías de las que se entregaron muestran momentos interesantes	5: Al menos 3 fotografías se entregaron y muestran momentos interesantes del proceso de las pruebas de usuario.

Resultados y sumario	0: No hay un sumario de las pruebas de usuario	1: El sumario sugiere que las pruebas de usuario no se han sido suficientemente exhaustivas como para revelar problemas en la interfaz	3: El sumario del estudio sugiere que en las pruebas de usuarios se han encontrado algunos problemas en la interfaz, pero los problemas podrían haber sido descubiertos sin un estudio con usuarios	5: El resumen sugiere que el estudio con usuarios reveló importantes aspectos sobre el diseño que podría guiar cambios significativos en la interfaz.
Cambios:	0: No se mencionan cambios o resultan irrelevantes	1: Sin cambios significativos en la interfaz como resultado del estudio con usuarios	3: El estudiante presenta varios cambios posibles derivados de los resultados de las pruebas con usuarios, aunque no todos los cambios son útiles o algunos cambios importantes fueron ignorados	5: El estudiante ha sugerido varios posibles cambios sobre la base de las pruebas de usuario, todos son importantes y afrontan los problemas detectados durante las pruebas con usuarios.

Total : 25 puntos