

Pruebas y entrevistas en Human-Centered Design

1. Pruebas con Usuarios

Las pruebas con usuarios ayudan a validar si un diseño cumple con las necesidades y expectativas de quienes lo usarán.

¿Cuándo hacer pruebas?

- Antes del desarrollo final para validar ideas.
- Durante el proceso de diseño para detectar fallos.
- Después de la implementación para evaluar mejoras futuras.

Tipos de pruebas

Tipo	Descripción	Cuándo Usarlo
Prueba de Usabilidad	Observa cómo los usuarios interactúan con el producto o servicio para detectar dificultades.	Para mejorar la accesibilidad y experiencia de uso.
Prueba Funcional	Evalúa si el producto cumple con su propósito y funciona correctamente en diferentes escenarios.	Para verificar rendimiento y calidad técnica.
Prueba de Experiencia de Usuario (UX)	Examina cómo se siente el usuario al usar el producto (comodidad, percepción, emociones).	Para optimizar la satisfacción y usabilidad.
Prueba de Prototipos	Se realizan con modelos o versiones preliminares del producto.	Para hacer ajustes antes de la producción final.

Guía para Realizar Pruebas

- **Definir el objetivo:** ¿Qué queremos evaluar?
- **Seleccionar usuarios representativos:** Personas que realmente usarán el producto.
- **Diseñar escenarios de uso:** Pedir a los usuarios que realicen tareas específicas.
- **Observar y registrar:** Documentar interacciones, dificultades y reacciones.
- **Analizar resultados:** Identificar patrones y oportunidades de mejora.

Ejemplo: Si se está probando una cuchara ergonómica, se puede solicitar a los usuarios que la usen en diferentes situaciones (comer sopa, arroz, etc.) y observar si les resulta cómoda y funcional.

2. Entrevistas con usuarios

Las entrevistas permiten obtener información cualitativa sobre las percepciones, expectativas y experiencias del usuario.

Tipos de entrevistas

Tipo	Descripción	Cuándo Usarlo
Estructurada	Preguntas fijas, sin desviaciones.	Para comparar respuestas entre diferentes usuarios.
Semiestructurada	Preguntas base con flexibilidad para profundizar en ciertos temas.	Para obtener detalles específicos y espontáneos.
No estructurada	Conversación abierta sin un guion fijo.	Para explorar necesidades o problemas sin ideas preconcebidas.
Entrevista Contextual	Se realiza mientras el usuario interactúa con el producto en su entorno natural.	Para entender el uso real y los desafíos del usuario.

Guía para realizar entrevistas

Definir el objetivo: ¿Qué queremos aprender del usuario?

Preparar preguntas clave: Adaptadas al contexto del producto.

Crear un ambiente cómodo: Para que el usuario se exprese con naturalidad.

Escuchar activamente: Fomentar respuestas detalladas sin interrumpir.

Registrar y analizar: Buscar patrones en las respuestas.

Ejemplo: Si se está diseñando una lámpara, se podría preguntar:

- ¿Qué problemas has tenido con lámparas anteriores?
- ¿Cómo te gustaría que fuera la iluminación en tu espacio?
- ¿Cuándo y dónde usas más la lámpara?

3. Tabla guía para pruebas y entrevistas

Fecha y Lugar	Usuario	Tipo de Prueba/Entrevista	Actividad/Tarea	Hallazgos	Oportunidades de Mejora
15/03/2025, Oficina	Persona de 35 años, Diseñador	Prueba de Usabilidad	Usar prototipo de silla ergonómica	Se cansa después de 30 min, falta ajuste lumbar	Incluir soporte lumbar ajustable
18/03/2025, Casa	Persona de 60 años, Ama de casa	Entrevista Semiestructurada	Preguntas sobre experiencia con iluminación	Se queja de luz demasiado fría en lámparas actuales	Explorar opciones de temperatura de color ajustable