

Lección30: prueba de la aplicación parte 1

Lección en línea

Propósito

Cada equipo debe tener un prototipo mínimo viable de su aplicación. El objetivo principal de esta Lección es hacer que el equipo realmente pruebe la aplicación con otras personas, preferiblemente del público objetivo para la aplicación, o de diferentes equipos en la clase, mientras que los observadores del equipo registrarán los resultados en las hojas de trabajo que utilizaron en la fase de planificación. Al igual que con la prueba de los prototipos en papel, los equipos comenzarán planificando los escenarios específicos antes de ejecutar y observar las pruebas.

Por ahora, los estudiantes deberían ser bastante experimentados en las pruebas con los usuarios. ¡Esta vez, sin embargo, la computadora realmente hace el papel de la computadora! Esto significa que el equipo que realiza la prueba debe centrar su energía en observar cuidadosamente lo que hace el usuario y alentar al usuario a decir en voz alta lo que está experimentando. Si bien puede parecer al principio que las pruebas con un prototipo interactivo son más fáciles (ya que nadie tiene que cambiar manualmente las pantallas), en realidad puede ser mucho más difícil observar la experiencia del usuario.

Secuencia para el aprendizaje

- Conocimiento inicial (5 min)
- Ampliación del conocimiento (45 min)
- Transferencia del conocimiento (5 min)

Objetivos

Los estudiantes serán capaces de:

- Escribir un plan detallado de cómo probarán su prototipo de baja fidelidad con otras personas.
- Ejecutar una prueba de usuario en una aplicación y registre lo que dicen los usuarios sobre su producto viable mínimo.

Preparación

- [Prueba de usuario de la aplicación - Guía de lecciones](#)
- Si es posible, tenga a los usuarios externos disponibles para probar las aplicaciones.

Recursos

¡Atención!

Por favor, haga una copia de cada documento que planea compartir con los estudiantes.

Para los estudiantes:

- [Prueba de usuario de la aplicación - Guía de lecciones](#)

Estrategia de aprendizaje

Conocimiento inicial (5 min)

Revisar el proceso de prueba

Discutir:

Pedirá a los estudiantes que recuerden el proceso utilizado en la prueba del prototipo en papel. Las buenas preguntas para discutir con la clase incluyen:

- ¿Cuáles fueron los pasos que usamos para probar el prototipo de baja fidelidad? (Respuesta esperada: planificación, prueba, análisis)
- ¿Cuáles fueron algunos de los roles que jugaron nuestros compañeros de equipo en nuestras pruebas?
- ¿Creen que necesitamos el papel de la “computadora” en este escenario de prueba?
- ¿Qué es una tarea y cómo se relaciona con un caso de prueba?
- ¿Cuáles fueron algunas de sus tareas que revelaron información valiosa en las pruebas?
- ¿Cuáles fueron algunas de las buenas preguntas que hizo al final de la sesión de prueba?
- ¿Qué crees que será diferente sobre las pruebas con la aplicación vs las pruebas con el prototipo?

En su mayoría, esta revisión consiste en cambiar la perspectiva de la implementación y volver a las pruebas. También es para mostrarles lo similar que será esta sesión de prueba con lo que hizo la clase con los prototipos de papel.

Ampliación del conocimiento (45 min)

Preparación para la prueba

Distribuir:

- [Prueba de usuario de la aplicación - Guía de lecciones](#)

Prueba de usuario de la aplicación

Esta guía de lecciones es muy similar a la utilizada por los estudiantes para probar sus prototipos en papel. La principal diferencia es que no existe una función de “Computadora”, ya que la computadora real se encargará de eso. Esto también permite que el grupo ejecute más pruebas a la vez, así que considera dividir y conquistar a los equipos en las pruebas de esta iteración.

Transición:

Cuando los equipos hayan tenido tiempo suficiente para preparar sus casos de prueba, realizará la transición a la fase de prueba.

Ejecutando pruebas de usuario

Configuración:

Decidirá cómo se juntarán los equipos para las pruebas y colocará el acuerdo donde los estudiantes puedan ver.

Indicaciones:

Al usar la [Prueba del usuario de la aplicación - Guía de lecciones](#), prueban su aplicación con un usuario.

Recorrer el salón:

Los estudiantes comenzarán sus pruebas, que ejecutarán durante aproximadamente 10 minutos cada uno. Animará a los estudiantes a que sigan con la tarea y a los observadores a escribir todo lo que puedan. Después de que los estudiantes terminen, pedirá que regresen a su equipo original.

Esta prueba debe ser más larga que la prueba con el prototipo de baja fidelidad, ya que desea que el usuario sea lo más detallado posible.

Si los estudiantes terminan temprano, pídeles que retrocedan y hagan una segunda ronda con la misma persona, tal vez para ver si esa persona se perdió algo o está dispuesta a “decir en voz alta” más información acerca de sus pensamientos mientras usan la aplicación.

Transferencia del conocimiento (5 min)

Equipo

Discutir: Los equipos revisan los hallazgos de las pruebas de hoy y planifican las oportunidades de evaluación fuera del aula.