

UX en Acción

Tu primera prueba de usabilidad

Cuadernillo de prácticas • Ingenia Oaxaca

Introducción

Antes de hacer clic... dibuja

A veces, lo mejor que puedes hacer por la experiencia de tus usuarios... es tomar una hoja y un lápiz antes de siquiera abrir tu computadora.

Este cuadernillo es una invitación a pausar un momento. A pensar antes de ejecutar. A volver al papel, al trazo a mano, a los errores tachados, a las ideas espontáneas.

Aquí vas a encontrar herramientas, ejercicios y retos que puedes resolver tú solo o con otros. No necesitas una computadora para empezar: solo curiosidad, atención y ganas de construir mejores experiencias.

Si alguna vez te preguntaste por qué algunas apps te desesperan y otras simplemente fluyen... este es el lugar correcto para empezar a entenderlo.

Heurística 1

1. Visibilidad del estado del sistema

“El usuario siempre debe saber qué está pasando.”

Las interfaces deben mostrar lo que ocurre: cargas, errores, confirmaciones.

Ejemplo: Un botón que se queda en blanco después de hacer clic no dice si funcionó.

Tu ejemplo: _____

Heurística 2

2. Concordancia entre el sistema y el mundo real

“Habla el idioma de la gente, no el de la máquina.”

Usa palabras, iconos y metáforas que tengan sentido para los usuarios.

Ejemplo: Decir “Error 500 – Invalid Input” no ayuda tanto como “No pudimos guardar tu información. Intenta de nuevo”.

Tu ejemplo: _____

Heurística 3

3. Control y libertad del usuario

“Permite volver atrás sin miedo.”

Los usuarios deben poder deshacer acciones, cancelar procesos, retroceder.

Ejemplo: Una app que no permite cancelar un pedido justo después de enviarlo.

Tu ejemplo: _____

Heurística 4

4. Consistencia y estándares

“Lo que ya conocen, debe comportarse igual aquí.”

Usa convenciones conocidas: menús, iconos, atajos comunes.

Ejemplo: Un botón de “+” que no crea nada, sino que borra algo. ¿Qué?

Tu ejemplo: _____

Heurística 5

5. Prevención de errores

“Es mejor evitar errores que corregirlos.”

Ayuda a que el usuario no se equivoque. Guía, alerta o limita cuando sea necesario.

Ejemplo: Un formulario que permite enviar sin llenar campos obligatorios.

Tu ejemplo: _____

Heurística 6

6. Reconocimiento antes que recuerdo

“No hagas que memoricen cosas.”

Muestra opciones, no obligues a recordar nombres, rutas o comandos.

Ejemplo: Tener que escribir de nuevo un correo ya registrado.

Tu ejemplo: _____

Heurística 7

7. Flexibilidad y eficiencia de uso

“Hazlo rápido para quienes ya saben.”

Agrega atajos, autocompletado o gestos para usuarios frecuentes.

Ejemplo: Un buscador que no recuerda tus búsquedas anteriores.

Tu ejemplo: _____

Heurística 8

8. Diseño estético y minimalista

“Menos es más (cuando lo que queda es útil).”

Evita recargar la pantalla con información innecesaria.

Ejemplo: Apps que muestran 6 botones iguales y no sabes por cuál empezar.

Tu ejemplo: _____

Heurística 9

9. Diagnóstico y recuperación de errores

“Si algo falla, explica qué fue y cómo arreglarlo.”

Da mensajes claros, humanos y útiles.

Ejemplo: “Error 0x0000004” no ayuda tanto como “Tu conexión se perdió. Intenta reconectar.”

Tu ejemplo: _____

Heurística 10

10. Ayuda y documentación accesible

“Cuando el usuario lo necesita, debe poder encontrar cómo hacerlo.”
Aunque un buen diseño debería bastar, a veces la ayuda es necesaria.

Ejemplo: Una app sin tutorial ni preguntas frecuentes.

Tu ejemplo: _____

Ejercicio 1: Evaluación de app

Ejercicio 1: Evalúa una app que uses

Elige una app conocida (Spotify, Amazon, WhatsApp...) y analiza si cumple estas heurísticas.

Marca ✓ o X, y escribe una nota:

1. **Visibilidad** – ¿Informa lo que pasa?
2. **Concordancia** – ¿Usa lenguaje claro?
3. **Control** – ¿Puedes cancelar, volver?
4. **Consistencia** – ¿Funciona como otras apps?
5. **Prevención de errores** – ¿Evita que te equivoques?
6. **Reconocimiento** – ¿Evita memorizar?
7. **Flexibilidad** – ¿Tiene atajos?
8. **Estética** – ¿Es clara y limpia?
9. **Recuperación** – ¿Ayuda cuando algo falla?
10. **Ayuda** – ¿Tiene tutorial o soporte?

Ejercicio 2: Pantallas problemáticas

Ejercicio 2: ¿Qué está mal aquí?

Pantalla de registro tipo app de transporte:

- Campos en desorden
- No valida errores hasta el final
- Botón 'Continuar' no indica fallos

1. ¿Qué heurísticas se rompen?
2. ¿Cómo lo mejorarías?

Pantalla de playlist (tipo Spotify):

- Botón '+' sin explicación
- Reproduce algo sin confirmación

Pantalla de compra (tipo Amazon):

- Botón de compra mal ubicado
- No muestra resumen hasta el pago

Ejercicio 3: Observación real

Ejercicio 3: Prueba con otra persona

1. Elige una app sencilla (clima, noticias, tienda)
2. Pide a alguien hacer una tarea sin guiarlo
3. Observa qué hace, qué dice, y qué no entiende

Tarea asignada: _____

Errores o confusiones observadas: _____

¿Qué cambiarías en la app?: _____

Reto final: Rediseña un flujo

Reto final: Rediseña un flujo de compra

App ficticia de venta de boletos:

- Lista desordenada de películas
- Botón de compra escondido
- Selección de horario reinicia flujo
- Asientos se ven hasta el final
- Confirmación poco clara

Rediseña este flujo en 3 pantallas. Usa flechas, notas y aplica 3 heurísticas clave.

Pantalla 1: _____

Pantalla 2: _____

Pantalla 3: _____

Cierre y Reflexión

Checklist final

Revisa si cumpliste con lo siguiente:

- ☐ Entendí las 10 heurísticas de usabilidad
- ☐ Evalué al menos una app real
- ☐ Detecté errores comunes en interfaces
- ☐ Hice una mini prueba con otra persona
- ☐ Rediseñé un flujo aplicando buenas prácticas
- ☐ Sé qué errores evitar cuando diseñe una app

Frase final:

“No basta con que funcione. Tiene que entenderse, sentirse natural... y no hacernos gritar frente a la pantalla.”