

## ENTREVISTA

- 1)Objetivos y límites del proyecto.
- 2)Descripción del tema a tratar.
- 3)Definición de tareas.

## USUARIO/CLIENTE

- 1)Nombre/ edad /profesión.
- 2)Familia.
- 3)¿cuál es su nivel cultural?
- 4)¿qué es lo que le relaciona con la temática que vamos a abordar?

	¿Cumplió la tarea correctamente?Si/No.	¿qué le ha gustado?	¿qué NO le ha gustado?	¿qué le ha sorprendido?	¿qué le ha extrañado?
Tarea 1					
Tarea 2					
Tarea 3					
Tarea 4					
Tarea 5					

### ¿Qué es?

El objetivo de esta prueba es conocer cómo el usuario real interactúa con nuestro producto.

### ¿Cómo se hace?

Definimos una prueba de ensayo y error. Empezamos determinando métricas cualitativas de fallo y éxito para trabajar puntos concretos en la validación con el usuario.

Buscamos que el análisis se produzca en un contexto que sea lo más real posible, con el propósito de registrar todos los problemas con los que los usuarios se encuentran al usar nuestro producto.

### Objetivo

Validar nuestro producto/servicio con nuestro cliente/usuario. La información revelada y contrastada es del tipo cuantitativo.

## ENTREVISTA

- 1)Objetivos y límites del proyecto.
- 2)Descripción del tema a tratar.
- 3)Definición de tareas.

1

## USUARIO/CLIENTE

- 1)Nombre/ edad /profesión.
- 2)Familia.
- 3)¿cuál es su nivel cultural?
- 4)¿qué es lo que le relaciona con la temática que vamos a abordar?

¿Cumplió la tarea correctamente?Si/No.

¿qué le ha gustado?

¿qué NO le ha gustado?

¿qué le ha sorprendido?

¿qué le ha extrañado?

Tarea 1

2

3

4

5

Tarea 2

Tarea 3

Tarea 4

Tarea 5

1. Describir al personaje y el contexto.

2. Colocar las tareas que quiere que haga en tu solución. (Pon las tareas a modo pregunta usuario, que no sean cuestiones técnicas).

3. Si cumplió la tarea.

4. Qué le ha gustado y qué no.

5. Sorprendido es algo que no esperaba de forma positiva. En cambio, extrañado es algo que no esperaba en ese lugar con connotaciones negativas.

