



## **CHECKLIST DE EVALUACIÓN DE UX**

*Herramienta TAI Dynamics para evaluar la experiencia de usuario en implementaciones tecnológicas*



TAI DYNAMICS

## INTRODUCCIÓN

Esta checklist ha sido desarrollada por TAI Dynamics para ayudar a evaluar si una implementación tecnológica está realmente centrada en el usuario. Uno de los indicadores más claros de caer en la "Trampa de la Tecnología" es priorizar la innovación por encima de las necesidades reales del usuario final.

Utiliza esta herramienta para evaluar sistemáticamente el impacto de cada decisión tecnológica en la experiencia de usuario, asegurando que las implementaciones no solo sean técnicamente sofisticadas, sino también valiosas, usables y deseables para quienes las utilizarán.

---

## CÓMO UTILIZAR ESTE FRAMEWORK

1. **Evalúa cada punto** honestamente basándote en evidencia, no en suposiciones.
2. **Involucra a diferentes perfiles** en la evaluación (desarrolladores, diseñadores, usuarios finales).
3. **Realiza esta evaluación** en diferentes etapas del desarrollo, no solo al final.
4. **Prioriza las áreas** con menor puntuación para mejoras inmediatas.
5. **Usa los resultados** para informar decisiones de iteración y refinamiento.
6. **Complementa** con pruebas de usabilidad y feedback directo de usuarios cuando sea posible.

**Recuerda:** esta checklist es un punto de partida, no un sustituto para la investigación con usuarios reales. El objetivo es asegurar que las consideraciones de experiencia de usuario estén integradas en el proceso de toma de decisiones tecnológicas.

---

## 1. EVALUACIÓN DE USABILIDAD

Esta sección evalúa la facilidad de uso del sistema, enfocándose en qué tan intuitivo y accesible resulta para los usuarios. El objetivo es identificar posibles barreras que dificulten la interacción fluida con la tecnología.

### 1.1. Navegación e Interfaz

- [ ] Los elementos interactivos (botones, enlaces, controles) son fácilmente reconocibles.
- [ ] La jerarquía visual es clara y comunica la importancia relativa de los elementos.
- [ ] La navegación es coherente y predecible en todas las secciones.
- [ ] El sistema proporciona retroalimentación clara tras las acciones del usuario.
- [ ] La interfaz es visualmente limpia y libre de distracciones innecesarias.

### 1.2. Accesibilidad

- [ ] La solución cumple con estándares de accesibilidad (WCAG 2.1 AA o similar)
- [ ] El contraste de colores es suficiente para usuarios con visión reducida.
- [ ] El contenido es navegable mediante teclado.
- [ ] La solución es compatible con tecnologías de asistencia (lectores de pantalla, etc.).
- [ ] Los elementos interactivos tienen tamaño adecuado para facilitar su uso.

### 1.3 Carga Cognitiva

- [ ] La interfaz evita sobrecarga de información.
- [ ] Las tareas complejas están divididas en pasos manejables.
- [ ] La tecnología minimiza la necesidad de memorización por parte del usuario.
- [ ] El lenguaje utilizado es simple y directo, evitando jerga técnica innecesaria.
- [ ] El sistema previene errores de usuario mediante diseño intuitivo.

## 2. EVALUACIÓN DE UTILIDAD

Esta sección evalúa si la tecnología realmente resuelve problemas importantes para los usuarios. El objetivo es confirmar que la implementación no solo sea usable, sino también útil y valiosa en el contexto real de uso.

### 2.1. Resolución de Problemas

- La tecnología aborda un problema claramente identificado por los usuarios.
- La solución ofrece ventajas demostrables sobre métodos alternativos.
- Las funcionalidades principales están alineadas con las necesidades prioritarias.
- No existe una solución más simple que resuelva el mismo problema.
- La tecnología resuelve el problema raíz, no solo los síntomas.

### 2.1. Eficiencia y Productividad

- La solución reduce el tiempo necesario para completar tareas clave.
- Disminuye el esfuerzo requerido comparado con métodos anteriores.
- Minimiza pasos innecesarios en los flujos de trabajo comunes.
- Automatiza procesos repetitivos cuando es apropiado.
- Proporciona atajos para usuarios avanzados sin comprometer la usabilidad para principiantes.

### 2.3 Alineación con Contexto

- La solución se adapta al entorno real de uso (dispositivos, condiciones, etc.).
- Considera limitaciones contextuales (conexión, nivel de atención, etc.).
- Se integra naturalmente en los flujos de trabajo existentes.
- Respeto las convenciones y expectativas del dominio/industria.
- Es apropiada para el nivel de conocimiento técnico de los usuarios objetivo.

### 3. EVALUACIÓN DE DESEABILIDAD Y SATISFACCIÓN

Esta sección evalúa aspectos emocionales y de percepción que determinan si los usuarios querrán utilizar la tecnología. El objetivo es asegurar que la experiencia sea no solo funcional sino también placentera.

#### 3.1. Aspectos Estéticos y Emocionales

- El diseño visual es atractivo y apropiado para el contexto y audiencia.
- La experiencia transmite la personalidad de marca deseada.
- La interacción genera emociones positivas (confianza, seguridad, etc.).
- Se equilibra correctamente familiaridad con novedad.
- La terminología y tono de comunicación resuenan con los usuarios.

#### 3.2 Confianza y Credibilidad

- El sistema comunica claramente su propósito y capacidades.
- La tecnología es transparente en su funcionamiento (especialmente para IA/ML).
- Se gestionan adecuadamente las expectativas del usuario.
- La privacidad y seguridad son visiblemente prioritarias.
- La calidad percibida es consistente en todos los aspectos de la experiencia.

#### 3.3 Capacidad de Aprendizaje y Crecimiento

- Los nuevos usuarios pueden comenzar a usar el sistema con mínima instrucción.
- La curva de aprendizaje es apropiada para el tipo de herramienta.
- El sistema proporciona ayuda contextual y guía cuando es necesario.
- Los usuarios pueden descubrir progresivamente funcionalidades avanzadas.
- Existe documentación clara y recursos de aprendizaje accesibles

## 4. EVALUACIÓN DE RENDIMIENTO Y FIABILIDAD

Esta sección evalúa aspectos técnicos que impactan directamente la percepción y usabilidad. El objetivo es confirmar que los aspectos de rendimiento y fiabilidad no comprometan la experiencia del usuario.

### 4.1 Velocidad y Tiempos de Respuesta

- Los tiempos de carga y respuesta están dentro de expectativas aceptables.
- Las acciones críticas del usuario tienen prioridad de rendimiento.
- El sistema proporciona retroalimentación durante operaciones largas.
- La interfaz permanece receptiva incluso durante procesamiento en segundo plano.
- El rendimiento es consistente a través de diferentes dispositivos y condiciones.

### 4.2 Estabilidad y Coherencia

- La solución funciona de manera confiable sin fallos frecuentes.
- Se gestionan adecuadamente condiciones excepcionales y errores.
- Los mensajes de error son claros, útiles y accionables.
- El sistema mantiene la integridad de los datos del usuario.
- Existen mecanismos para recuperación de operaciones fallidas.

### 4.3 Compatibilidad

- La solución funciona en todos los dispositivos, navegadores o plataformas relevantes.
- La experiencia es consistente aunque adaptada a cada plataforma.
- Se consideran diferentes resoluciones y tamaños de pantalla.
- Funciona adecuadamente en condiciones de conectividad variables.
- Se integra correctamente con otras herramientas del ecosistema del usuario

## 5. EVALUACIÓN DE IMPACTO ESTRATÉGICO

Esta sección evalúa las repercusiones a largo plazo de la implementación tecnológica. El objetivo es asegurar que la solución aporte valor sostenible y se alinee con los objetivos estratégicos.

### 5.1 Valor para el Usuario

- La tecnología ofrece un beneficio claro y significativo para los usuarios.
- Mejora sustancialmente la experiencia comparada con soluciones existentes.
- El valor percibido justifica cualquier fricción o curva de aprendizaje.
- Los beneficios son inmediatos y no solo teóricos o a largo plazo.
- Existe un equilibrio adecuado entre beneficios para usuario y organización

### 5.2 Sostenibilidad

- La solución es viable para mantenimiento y evolución a largo plazo.
- No genera dependencias problemáticas o deuda técnica excesiva.
- Considera necesidades futuras y posibilidades de expansión.
- El coste total de propiedad (TCO) es razonable y justificable.
- La implementación es respetuosa con recursos limitados (batería, datos, etc.).

### 5.3 Medición y Optimización

- Se han definido KPIs claros para evaluar el éxito desde la perspectiva del usuario.
- Existen mecanismos para recopilar feedback y datos de uso.
- El sistema permite A/B testing o experimentación controlada.
- Hay un plan para iterar basado en insights de usuarios reales.
- Se han identificado métricas de alerta que indicarían problemas en la experiencia.

## 6. PUNTUACIÓN Y EVALUACIÓN

Para cada sección, cuenta el número de ítems marcados y anota el total.

Sección	Puntuación (ítems marcados)	Máximo	Porcentaje
Usabilidad		15	<porcentaje individual>
Utilidad		15	<porcentaje individual>
Deseabilidad		15	<porcentaje individual>
Rendimiento		15	<porcentaje individual>
Impacto Estratégico		15	<porcentaje individual>
<b>TOTAL</b>			<b>&lt;TOTAL GENERAL&gt;</b>

### Cálculo de “porcentaje individual” de la columna Porcentaje:

Para cada sección, divide la puntuación obtenida entre el máximo posible y multiplica por 100.

Ejemplo: si marcaste 12 ítems en Usabilidad, el porcentaje sería  $(12 \div 15) \times 100 = 80\%$ .

Para el total, suma todas las puntuaciones y divide entre 75, luego multiplica por 100.

### Cálculo de “TOTAL GENERAL” de la columna Porcentaje:

Sumar todos los ítems marcados en todas las secciones. Dividir esa suma entre el número total de ítems en todo el checklist (75 ítems) y multiplicar por 100 para obtener el porcentaje general.

### Interpretación para todos los valores de la columna Porcentaje (a nivel Sección y Total):

- **Excelente (85-100%):** la implementación está genuinamente centrada en el usuario.
- **Bueno (70-84%):** experiencia de usuario sólida con algunas áreas de mejora.
- **Aceptable (55-69%):** la solución es funcional pero requiere mejoras significativas centradas en el usuario.
- **Preocupante (40-54%):** hay riesgo de adopción limitada debido a problemas de experiencia de usuario.
- **Crítico (<40%):** alto riesgo de rechazo por parte de los usuarios; reconsiderar el enfoque.

Documento preparado por TAI Dynamics  
Contacto: [webmaster@taidynamics.com.ar](mailto:webmaster@taidynamics.com.ar)  
[www.taidynamics.com.ar](http://www.taidynamics.com.ar)

**Transformamos Ideas en Proyectos Tecnológicos Viables**

© 2025 TAI Dynamics. Todos los derechos reservados.