

# Los consejos para testear mejor

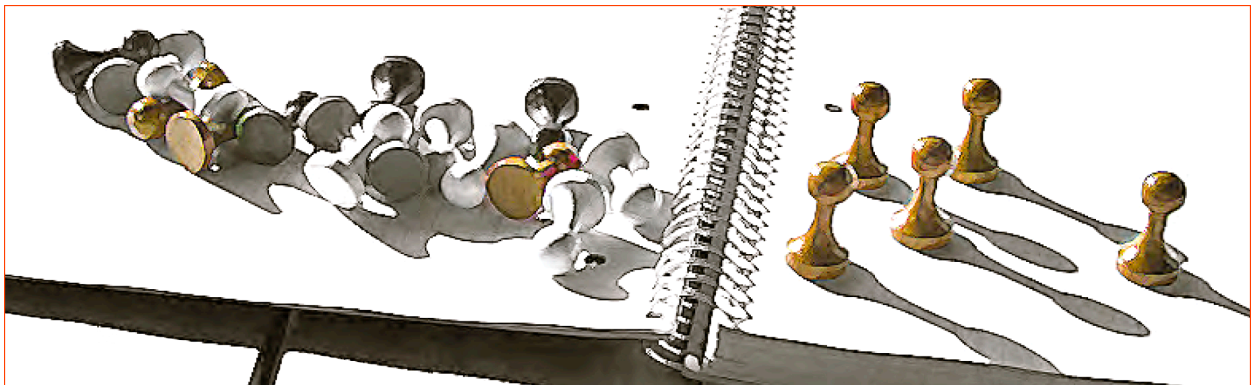
## Tutorial



Desde hace una ediciones, el dossier del encuentro anual Protos y Tipos (PyT) pone a disposición de los asistentes una serie de consejos de testeo que ahora compartimos con todos los socios desde este tutorial.

### El testeador:

1. Durante la partida, **escribe tus ideas** y coméntalas al final de la partida.
2. **Defínete** como jugador.
3. Sé **constructivo**. Señala los puntos fuertes.
4. Sé **honesto**. No endulces los puntos débiles.
5. Sé **específico**. Da ejemplos concretos sobre los aspectos del juego.
6. Describe las **áreas confusas**.
7. Comenta tus reacciones viscerales hacia el juego. **Evita el lenguaje vago**, no exageres y se específico acerca de los elementos del juego que contribuyeron a esa experiencia.
8. Habla de otros **juegos similares**, pero evita valorarlos uno respecto del otro.
9. **Concéntrate en los problemas, no en las soluciones**. Haz pocas sugerencias. Haz tu “lista de otras cosas que podrías probar o pensar” muy al final.
10. **Entiende** la meta que el diseñador tiene para el juego.



### El autor:

#### La regla de oro: Lucha contra tu EGO

1. **Toma notas sin interrumpir la partida**. Apunta todas las ideas, hasta las que creas que no usarás. Y no las vuelvas a mirar hasta que pasen 3 días.
2. **No intentes convencer** al testeador.
3. **No expliques la historia** del juego.
4. **No expliques las “bambalinas”** del juego.
5. **Conoce** al testeador (que juegos le gustan, que conocimientos tiene...).
6. **Corrige** al testeador si parte de premisas erróneas.
7. En un testeo ciego, no corrijas los errores de interpretación de reglas (a veces hay sorpresas).  
*Sub-regla 7:* Si una regla se interpreta mal de forma repetitiva, quizás tu regla es antinatural.
8. Haz **preguntas abiertas**.
9. **No digas nunca** “¡Esto normalmente no pasa!”.
10. **Practica** la explicación de las reglas.