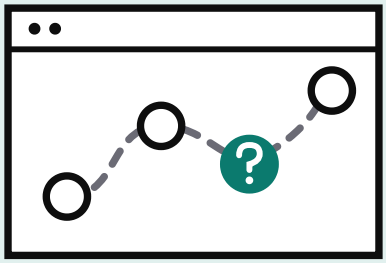
Método

Recorrido cognitivo

Un método de inspección en el que un equipo recorre una tarea acción por acción y, en cada una, se pregunta si una persona que usa el sistema por primera vez sabría qué hacer.



En inglés
Cognitive walkthrough

Origen
Lewis, Polson, Wharton y Rieman (1990)

Resultado
La lista de pasos donde alguien nuevo se atascaría y por qué

Para qué sirve

Ayuda a encontrar los puntos en los que una interfaz no se entiende a la primera, sobre todo cuando no hay personas disponibles para probarla.

Elementos clave

Desde los ojos de quien empieza
Se evalúa si se aprende usando, no si es rápido para quien ya la conoce.

Una tarea concreta
Se define antes qué quiere conseguir la persona y cuál es la secuencia correcta de acciones.

Cuatro preguntas en cada paso
¿Intentará hacer lo correcto?, ¿verá la acción?, ¿la relacionará con lo que quiere?, ¿notará que avanza?

Cómo se hace

1

Se elige una tarea y se escribe la secuencia correcta de acciones para completarla.

2

El equipo recorre cada acción y responde a las cuatro preguntas pensando en alguien nuevo.

3

Cada «no» se anota con su motivo y una idea para resolverlo.

Aplicaciones en diseño

Cuándo usarlo

Cuando importa que alguien entienda el producto la primera vez que lo usa, o antes de probarlo con personas.

Evita

Recorrer la tarea pensando en cómo la harías tú, que ya conoces la interfaz.

Para no caer

No sustituye las pruebas con personas: úsalo para llegar a ellas con los errores obvios ya corregidos.

Conexiones

Se apoya en

- Heurísticas de Nielsen

Lo usan

- Diseño de interfaces (UI)

Relacionado con

- Test de usabilidad

Autores y obras

1990	**Clayton Lewis, Peter Polson, Cathleen Wharton y John Rieman**	Propusieron el método para revisar interfaces que se usan sin aprendizaje previo, como un cajero o un quiosco.
1994	**Cathleen Wharton, John Rieman, Clayton Lewis y Peter Polson**	Lo simplificaron en una guía práctica para equipos, con las cuatro preguntas que se hacen en cada acción.

Fuentes

Fuentes originales

- Lewis, C., Polson, P., Wharton, C. y Rieman, J. (1990). Testing a walkthrough methodology for theory-based design of walk-up-and-use interfaces. En Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '90) (pp. 235–242). ACM. Ver fuente (https://doi.org/10.1145/97243.97279)
- Wharton, C., Rieman, J., Lewis, C. y Polson, P. (1994). The cognitive walkthrough method: A practitioner's guide. En J. Nielsen y R. L. Mack (Eds.), Usability inspection methods (pp. 105–140). Wiley.

Última revisión: 25 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.