

DIU - Practica 4, entregables

Caso 1

Grupo para describir y valorar [MMM](#)

Los chicos de Mmm ha diseñado un diseño UX basado en experiencias para compartir viaje llamado Nomadizers. La aplicación que nos propone no es solo una aplicación para hacer viajes en grupo sino una red para viajeros que nos es útil para conocer nuevos destinos y compartir nuevas experiencias. Además podrás apuntarte a viajes de otras personas, publicar los tuyos y planificar escapadas con gente de tus mismo gustos, aficiones y la posibilidad de compartir tus experiencias y pensamientos con personas de tu alrededor.

A partir de la hoja de valoración tiene una puntuación de 56 puntos, para visualizarla [pulse aquí](#)

Los puntos fuertes de la practica son:

Bocetos: Han entrado en detalle en los bocetos y lo han profundizado.
Logo: Acorde a la paleta de colores. Diseño fácil de exportar a otros S.O.
Video: Contenido adecuado, buena visualización.

Los puntos débiles de la practica son:

Labeling: Está describiendo elementos que aparecen pero no son funcionalidades. Los iconos deberían aparecer si
Sitemap: Tendría que ser estructurado en cabeza, cuerpo y pie.
Estructura del readme: Necesita que se reestructure todo los ficheros y simplificando la información del readm

Caso 2

Grupo para describir y valorar [Mumavi](#)

Los chicos de Mumavi ha diseñado un diseño UX basado en experiencias para compartir alojamiento llamado FHome. Una aplicación para buscar o compartir piso a través de técnicas de inteligencia artificial.

A partir de la hoja de valoración tiene una puntuación de 70 puntos, para visualizarla [pulse aquí](#)

Los puntos fuertes de la practica son:

Logotipo: Muy correcto, refleja lo que es la aplicación "buscar alojamiento", con los colores de la paleta de
Video: Hacen una introducción correcta sobre la aplicación, además que detalla muy bien los elementos utilizados
Personajes ficticios: Personajes bien desarrollado y las historias concuerdan con la realidad.

Los puntos débiles de la practica son:

Tasks: Le faltan funcionalidades propias de una aplicación como alta y baja de usuarios, comentarios, anunciar
Propuesta: No desarrolla mucho las ideas ni profundiza en como se va a usar ni las implicaciones que va a tener
Labeling: Una cosa que hace referencia en los objetivos es la búsqueda más profunda de pisos y en el labelling

Caso 3

Grupo para describir y valorar [Lutece](#)

Los chicos de Lutece ha diseñado un diseño UX basado en experiencias para compartir ocio llamado CountWithMe. Propuesta de aplicación de eventos basados en grupos afines a los intereses del usuario o en la creación de grupos; y en la creación y asistencia a eventos, con valoraciones y feedback sobre estos.

Los puntos fuertes de la practica son:

Video: Muy atractivo, buena entonación y presencia. Información concreta y sencillo.
Bocetos: Muestra la mayoría de las funcionalidades de forma extensa y detallada.
Competitive Analysis: Bastante claridad en las características de los comparados.

Los puntos débiles de la practica son:

Feedback-capture-grid: No aparece los objetivos a desarrollar en el readme. Aparece dos veces el enlazado que
Tasks: Falta una leyenda para entender que significa L H M. No está ordenado de mayor uso a menor uso. No vie
Site map: No está estructurado en los elementos pie, cabeza y cuerpo. No están diferenciado los dos roles en el

A partir de la hoja de valoración tiene una puntuación de 65 puntos, para visualizarla [pulse aquí](#)

User Testing

Noelia quiere realizar un viaje por las playas de Italia, pero le gustaría tener un grupo de amigos con el que hacerlo para no sentirse sola, ya que no tiene con quien ir, entre las aplicaciones que ha visto recomendadas, a elegido **Nomadizers**. Organiza el viaje y lo publica, a los pocos días se encuentra con un grupo de 5 personas. Pero decide cancelar el viaje ya que los pagos no se realizan a través de la página, por lo que le crea una inseguridad de que vaya a recibirlos, ya que tiene que pagar los alojamientos etc, y no está segura de que estos usuarios les vaya a pagar.

Noelia Tras años su 2 hijas se independizan con sus parejas, por lo que Noelia se siente un poco sola. Tras unos meses unos amigos le sugieren que puede alquilar las habitaciones ya vacías de sus hijas. Ella al principio duda por meter a desconocidos, pero le puede las ganas de conseguir un dinerillo extra para su objetivo de abrir su propio centro veterinario. Mira varias aplicaciones y se decide por tal **FHome**, ya que le parece atractiva y tiene buenas valoraciones. Se Registra y demás y se encamina a publicar su anuncio. Pero se encuentra que no existe un método de búsqueda para ese tipo de oferta, por lo que decide abandonar la aplicación.

Manuel por fin encuentra un trabajo en Valencia ciudad, como no conoce a nadie quiere hacer nuevas amistades. Tras buscar encuentra la aplicación **CountWithMe** donde la gente puede asistir a quedadas. Echa un vistazo rápido y se apunta a una quedada para dentro de 1 semana. 2 días después, como él es aficionado al fútbol, se anima y crea un evento para echar un partido en dentro de 5 días. el evento es un éxito. Llegado el día tan esperado, le llega una notificación del administrador enfadado por que no ha asistido a la quedada, ya que él pensaba que era al día siguiente, y el no podía ir por que tenia su evento de partido de futbol.

Conclusiones

Gracias a las criticas realizadas por la profesora a lo largo de todas las practicas, nos ha ayudado a la hora de fijarnos en los errores que han cometido los distintos proyectos y como plantearles como mejorarlo. Hemos visto la importancia del site map y labelling a la hora de entender como está estructurado la aplicaciones ya que nos ha sido engorroso entender algunos de ellos.