## UX Case Study review

único concepto y no son ambiguos. Esta tabla puede venir con una columna

de iconografía.

DIU2.GMI Score Comments En este Excel no se ha fijado los mismos pesos con los que habeis sido evaluados en esta N/A = not applicable or Optional - Provide a short rational for the score, such as a description of the asignatura. Por el contrario, se ha establecido como tres tipos de aspectos (critico, normal, poco can't be assessed issues found; examples of good practice and the likely impact for users. Aspectos evaluados Introducción en README.md principal. El equipo se identifica y presenta una El equipo se introduce bien y describe bien su proyecto. Falta logotipo breve descripción del producto que se diseña antes de pasar a describir cada Good fase del diseño. P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de Se analiza y compara con distintas alternativas que hay en el mercado pero quizas se extiende demasiado. las distintas alternativas de servicio colaborativo. Good P1 - Persona ficticia 1. Las personas ficticias no han sido creadas ex profeso La creación de la persona ficcticia 1 es algo vaga, apenas se profundiza en ella y muy plana. Apenas tenemos contexto o frustaciones de la persona y para el servicio. Se les imagina y pueden ser utilizadas en el diseño de otro Poor cae un poco en estereotipos que puedan ser satisfechos con la aplicación producto. que analiza. Además no se proporciona una imagen de la persona ficcticia Es una persona muy plana, no somos capaces de verla fuera del ámbito del P1 - Persona ficticia 2. Las personas ficticias no han sido creadas ex profeso para el servicio. Se les imagina y pueden ser utilizadas en el diseño de otro servicio dado. Le falta personalidad y más detalle/desarrollo. Falta foto Poor La historia es confusa, a lo largo del mismo unicamente se ve el problema que tiene la persona ficcticia (persona mayor ajena a la tecnología) usando P1 - Primer Journey Map. Las historias son comprensibles y han sacado a la luz un problema de diseño que es claramente descrito en esta parte o en el Poor la tecnología, no la página web en sí. Al final acaba siendo resuelto siempre informe de usabilidad. por su hijo. ¿Es problema de la página web?. El journey map está hecho de forma que no se puede apreciar los problemas que tiene el diseño de la web. P1 - Segundo Journey Map. Las historias son comprensibles y han sacado a la luz un problema de diseño que es claramente descrito en esta parte o en Poor el informe de usabilidad P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la Hay bastantes comentarios en muchos check que corresponden a lo que se está analizando. Los comentarios describen la nota dada al partado en cabecera se identifica el site que está siendo evaluado Good cuestión Falta la recopilación de aspectos positivos y negativos en base al checklist P1 - Informe de usabilidad. Se ha recopilado los problemas de usabilidad del y a los journeys maps sitio a partir de los journeys y el checklist, de forma que junto con la Very poor puntuación se resume los aspectos débiles (quizá también los fuertes) P2 - Feedback-capture-grid. En todos los cuadrantes aparece datos y hechos Captura bien todos los puntos que se piden en base a la web sobre aspectos concretos positivos, negativos, posibles comentarios de los Good usuarios y nuevas ideas de diseño. 10 P2 - Propuesta. Existe una descripción más amplia del producto que se va a La propuesta de valor no aporta soluciones respecto a la analizada o no se habla de ellas (chat de voz. atención al cliente mas visible, etc). Y las cosas diseñar o bien en la introducción, o bien tras la malla receptora. Moderate que añade no suponen un gran cambio (su objetivo pasa de ser ocio a ser de trabajo?). 11 P2 - Tasks. Las ideas de diseño se convierten en tareas asociadas a edición, Cumple con todos los obietivos de la user-task matrix, ademas de abarcai un amplio abanico de tipos de usuarios y tareas. Todo ello de forma consulta, búsqueda, etc. Se ha realizado un User-Task-Matrix, bien descrito Excellent estructurada y bien descrita, todo ello a raiz de las ideas de diseño y con datos 12 P2 - Tasks. Las ideas de diseño se convierten en tareas asociadas a edición, Hace la user-task-matrix consulta, búsqueda, etc. Se ha desarrollado un User-Task-Flow, donde que el N/A fluio es completo y si no se han omitido pasos ni tareas 13 P2 - Site map. Se diseña una app y se entiende qué información se va a Las tareas están definidas bien unas con las otras y se distinguen bien su mostrar en toda su extensión. que el contenido se ha detallado y que los Good términos que se emplean nos llevan a un único concepto y no son ambiguos. 14 P2 - labeling. Los términos que se emplean en el site map nos llevan a un Los conceptos están bien definidos, no son ambiguos. Falta iconografía.

Good

20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de		Nos ha costado encontrar los distintos apartados de las prácticas en el proyecto de github, la matriz de tareas del usuarios pensabamos que no la
19	P3 - Historia del UX Case Study. El video es claro, se ajusta a tiempo y muestra de forma justificada la historia de diseño de este producto	Good	El video es claro y ordenado, se ajusta al tiempo y explica de forma justificada la hisoria de diseño del producto. Se hace un poco aburrido de ver
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Poor	No se describen patrones a seguir a la hora de desarrollar la aplicación. La tipografía elegida es buena. Falta variedad en los colores
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Poor	Falta caracterización a la hora de desarrollar la idea para el logo. Se da un comienzo básico pero no se ahonda en el tema.
16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Good	Los bocetos son claros y no sobrecargan la vista.
	P3 - Bocetos coherentes con el diseño. Comprobar que los bocetos siguen el diseño y muestran las tareas más importantes, se navega como en el site map y emplea los mismo términos que en el labeling	Good	Los bocetos son muy esclarecedores y permiten visualizar de forma concisa la propuesta de valor, aunque la leyenda que se usa es confusa. Siguen el diseño del sitemap y emplea los términos.

<sup>\*</sup> Very poor (less than 29) - Flojísimo.

3	60%	4	2,4	3
5	100%	4	4	5
3	60%	2	1,2	3
4	80%	2	1,6	4
5	100%	4	4	5
3	60%	2	1,2	3
5			50,2	79

<sup>\*</sup> Poor (between 29 and 49) - Flojo.

<sup>\*</sup> Moderate (between 49 and 69) - Justo pero no brillante.

<sup>\*</sup> Good (between 69 and 89) - Bueno, lo han hecho con correctitud

<sup>\*</sup> Excellent (more than 89) - Excelente, lo tiene todo. Merece la pena fijarse en este