

UX Case Study review

DIU1.COHETE

En este Excel no se ha fijado los mismos pesos con los que habeis sido evaluados en esta asignatura. Por el contrario, se ha establecido como tres tipos de aspectos (crítico, normal, poco crítico)



Score

Comments

N/A = not applicable or can't be assessed

Optional - Provide a short rational for the score, such as a description of the issues found; examples of good practice and the likely impact for users.

Aspectos evaluados

			Weighting (out of 5)	Weighting ratio	Rating (0 - 5)	Score	Out of
1	Introducción en README.md principal. El equipo se identifica y presenta una breve descripción del producto que se diseña antes de pasar a describir cada fase del diseño.	Good					
			3	60%	4	2,4	3
2	P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de las distintas alternativas de servicio colaborativo.	Poor					
			5	100%	2	2	5
3	P1 - Persona ficticia 1. Las personas ficticias no han sido creadas ex profeso para el servicio. Se les imagina y pueden ser utilizadas en el diseño de otro producto.	Poor					
			4	80%	2	1,6	4
4	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 producto.	Good					
			4	80%	4	3,2	4
5	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 informe de usabilidad.	Moderate					
			4	80%	3	2,4	4
6	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 el informe de usabilidad.	Moderate					
			4	80%	3	2,4	4
7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	Good					
			4	80%	4	3,2	4
8	P1 - Informe de usabilidad. Se ha recopilado los problemas de usabilidad del sitio a partir de los journeys y el checklist, de forma que junto con la puntuación se resume los aspectos débiles (quizá también los fuertes)	Excellent					
			5	100%	5	5	5
9	P2 - Feedback-capture-grid. En todos los cuadrantes aparece datos y hechos sobre aspectos concretos positivos, negativos, posibles comentarios de los usuarios y nuevas ideas de diseño.	Moderate					
			5	100%	3	3	5
10	P2 - Propuesta. Existe una descripción más amplia del producto que se va a diseñar o bien en la introducción, o bien tras la malla receptora.	Good					
			3	60%	4	2,4	3
11	P2 - Tasks. Las ideas de diseño se convierten en tareas asociadas a edición, consulta, búsqueda, etc. Se ha realizado un User-Task-Matrix, bien descrito y con datos	Good					
			5	100%	4	4	5
12	P2 - Tasks. Las ideas de diseño se convierten en tareas asociadas a edición, consulta, búsqueda, etc. Se ha desarrollado un User-Task-Flow, donde que el flujo es completo y si no se han omitido pasos ni tareas	N/A					
			5	100%	0	0	0
13	P2 - Site map. Se diseña una app y se entiende qué información se va a mostrar en toda su extensión. que el contenido se ha detallado y que los términos que se emplean nos llevan a un único concepto y no son ambiguos.	Good					
			5	100%	4	4	5
14	P2 - labeling. Los términos que se emplean en el site map nos llevan a un único concepto y no son ambiguos. Esta tabla puede venir con una columna de iconografía.	Good					
			5	100%	4	4	5

15	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	Excellent	Los bocetos van de la mano con el diseño, mostrando las funcionalidades que ofrece la plataforma y usando los mismos términos que el labeling	3	60%	5	3	3
16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Excellent	Los bocetos están muy bien en cuanto a diseño y no son complejos.	5	100%	5	5	5
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Good	El diseño es correcto aunque puede no dar identidad propia.	3	60%	4	2,4	3
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Excellent	Los patrons UI y guidelines aplicados encajan de forma excelente con su propuesta de valor (Search Results Desing)	4	80%	5	4	4
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	Excellent	El video sigue las pautas de mostrar los bocetos mientras explica de forma correcta la propuesta de su proyecto, distinguiendo los distintos ejemplos de usuario y sus convicciones.	5	100%	5	5	5
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Good	El README principal sigue una estructuración correcta. Sin embargo, los README de algunas prácticas están un poco faltos de contenidos	3	60%	4	2,4	3
Overall UX case score (out of 100) *			78	-	Bueno	5	61,4	79

* Very poor (less than 29) - Flojísimo.
* Poor (between 29 and 49) - Flojo.
* Moderate (between 49 and 69) - Justo pero no brillante.
* Good (between 69 and 89) - Bueno, lo han hecho con correctitud
* Excellent (more than 89) - Excelente, lo tiene todo. Merece la pena fijarse en este