

## UX Case Study review

DIU2.GMI

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 (critico, normal, poco critico)



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<br>(out of 5) | Weighting<br>ratio | Rating<br>(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.  | Good      |                         |                    |                   |       |        |
|    |   |           | 5                       | 100%               | 4                 | 4     | 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.  | Poor      |                         |                    |                   |       |        |
|    |   |           | 4                       | 80%                | 2                 | 1,6   | 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.  | Poor      |                         |                    |                   |       |        |
|    |   |           | 4                       | 80%                | 2                 | 1,6   | 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.   | Poor      |                         |                    |                   |       |        |
|    |   |           | 4                       | 80%                | 2                 | 1,6   | 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) | Very poor |                         |                    |                   |       |        |
|    |   |           | 5                       | 100%               | 1                 | 1     | 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.                                    | Good      |                         |                    |                   |       |        |
|    |   |           | 5                       | 100%               | 4                 | 4     | 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.   | Moderate  |                         |                    |                   |       |        |
|    |   |           | 3                       | 60%                | 3                 | 1,8   | 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  | Excellent |                         |                    |                   |       |        |
|    |   |           | 5                       | 100%               | 5                 | 5     | 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 | 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.                         | 3  | 60%  | 4                       | 2,4 | 3 |      |    |
| 16                                   | P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.  | Good | Los bocetos son claros y no sobrecargan la vista.   | 5  | 100% | 4                       | 4   | 5 |      |    |
| 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.   | 3  | 60%  | 2                       | 1,2 | 3 |      |    |
| 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   | 4  | 80%  | 2                       | 1,6 | 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  | 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   | 5  | 100% | 4                       | 4   | 5 |      |    |
| 20                                   | P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo  | Poor | 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 tenia pero estaba dentro de la carpeta de P2 pero sin especificiar. | 3  | 60%  | 2                       | 1,2 | 3 |      |    |
| Overall UX case score (out of 100) * |   |      |   | 64 | -    | Justo pero no brillante |     | 5 | 50,2 | 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