## UX Case Study review

13 P2 - Site map. Se diseña una app y se entiende qué información se va a

14 P2 - labeling. Los términos que se emplean en el site map nos llevan a un

de iconografía.

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.

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

DIU3.Bolargo 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 identifica, expone que se va a realizar y sobre que tipo de breve descripción del producto que se diseña antes de pasar a describir cada propuestas se basa. Todo ello de forma muy breve Moderate fase del diseño. P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de Aunque se sobrepase del límite de caractéres establecido, realiza un buen análisis de varias alternativas de forma detallada. las distintas alternativas de servicio colaborativo. Good La persona ficcticia no ha sido creada para este proposito solamente y P1 - Persona ficticia 1. Las personas ficticias no han sido creadas ex profeso cuando la sacas de este contexto, se puede verificar su realismo y para el servicio. Se les imagina y pueden ser utilizadas en el diseño de otro Excellent credibilidad. Es un usuario potencial de la aplicación y es creible dentro de producto. su historial personal, puede echarse en falta algo de contexto. La persona está muy bien construida, tiene sus personalidades clara y es 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 perfectamente imaginable fuera del ámbito del servicio propuesto. Excellent producto P1 - Primer Journey Map. Las historias son comprensibles y han sacado a la La historia es comprensible dado el desarrollo de la persona ficcticia 1 pero no saca a la luz ningún problema de diseño de la página, si no que queda luz un problema de diseño que es claramente descrito en esta parte o en el Good elegados como a un plano más centrado en el usuario. informe de usabilidad. La historia es comprensible y se aplica al tipo de persona. Hay situaciones que se contradicen un poco. 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 Good el informe de usabilidad P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la El checklist está lleno de comentarios con justificaciones bien definidas acerca del por qué de la nota dada al punto que ha sido analizado. cabecera se identifica el site que está siendo evaluado Good Todos los problemas han sido recogidos en esta parte de conclusión final. P1 - Informe de usabilidad. Se ha recopilado los problemas de usabilidad del Se han analizado las ventajas y desventajas de la plataforma analizada. sitio a partir de los journeys y el checklist, de forma que junto con la Excellent puntuación se resume los aspectos débiles (quizá también los fuertes) P2 - Feedback-capture-grid. En todos los cuadrantes aparece datos y hechos Muestra en cada uno de los cuadrantes aspectos postivios, negativos y comentarios de los usuarios así como nuevas ideas de diseño tras el informe de usabilidad. Todo ello de forma muy completa y con gran claridad sobre aspectos concretos positivos, negativos, posibles comentarios de los Excellent usuarios y nuevas ideas de diseño. 10 P2 - Propuesta. Existe una descripción más amplia del producto que se va a La propuesta de valor es perfecta en cuanto a objetivos a marcar a la hora del desarrollo. Describe perfectamente qué es lo que trata de vender. Y mejora ciertos aspectos de Blabacar (tales como proponer el precio de los diseñar o bien en la introducción, o bien tras la malla receptora. Excellent viajes por los usuarios, chat con un bot, etc). 11 P2 - Tasks. Las ideas de diseño se convierten en tareas asociadas a edición, La user-task matrix es muy completa en sus tareas, se han sacado de las ideas de diseño y tiene en cuenta una gran variedad de actores o tipos de consulta, búsqueda, etc. Se ha realizado un User-Task-Matrix, bien descrito Excellent 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

Excellent

Excellent

Todas las etiquetas y pasos a seguir en el uso de la aplicación está perfectamente descrito, tanto para usuarios registrados como no registrados como para el administrador. No se repite en ningún lado y no

Los terminos empleados en el site map se llevan a conceptos no ambiguos y además desarrolla en primer lugar, una serie de terminos asociados a la

navegación primera o secundaria y después términos asociados a la Utility

causa ambigüedad.

Ov	rerall UX case score (out of 100) *	84	-	Bueno
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Excellent		La navegación a lo largo de la práctica ha sido muy sencilla gracias a los textos y descripciones de los distintos ficheros readme y los enlaces en los mismos.
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	Very poor		No lo tiene realizado
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Very poor		Faita este apartado de la práctica 3
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Good		Faita algo de caracterización, ya que no tiene mucha relación con la aplicación que se está desarrollando.
16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Excellent		Tanto la calidad como la extesión de los bocetos es impresionante, aborda practicamente la totalidad de una página web cien por cien funcional y además de una forma muy precisa y clara.
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 siguen el mismo esquema que el sitemap, emplenado los mismos términos que en el labelling.

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

3	60%	5	3	3
5	100%	5	5	5
3	60%	4	2,4	3
4	80%	1	0,8	4
5	100%	1	1	5
3	60%	5	3	3
5			66,6	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