

## DIU - Practica 4, entregables

Lista de proyectos (en github) <https://github.com/mgea/DIU20/blob/master/P4/proyectos.md>

### Caso 1: DIU1.MGM Web

El equipo DIU1.MGM ha realizado una propuesta de economía colaborativa de experiencia de compartir viaje llamada Nomadizers.

#### Puntos fuertes

- Buena recolección de ideas en el checklist
- Nueva propuesta de estilo, aunque pequeña

#### Puntos débiles

- Mala organización, puntos incorrectos o directamente no existen
- No innova nada, coge la página original y le añade cosas muy simples
- Wireframes muy pobres, falta casi toda la pagina y no se entiende lo que hay

**Puntuación final: 36 - Flojillo**

**Revisión de los distintos puntos**

### Caso 2: DIU2.Mjöltnir Web

El equipo DIU2.Mjöltnir ha realizado una propuesta de economía colaborativa de experiencia de compartir alojamiento llamada Compartetupiso.

#### Puntos fuertes

- Bocetos detallados y consistentes
- Descripción buena y suficiente de casi todos los apartados
- Journey map simples pero efectivos

#### Puntos débiles

- Información muy agolpada y redundante en el feedback capture grid
- Guías de estilo demasiado vagas
- Poca descripción en el checklist

**Puntuación final: 69 - Bueno**

**Revisión de los distintos puntos**

### Caso 3: DIU3.Learning Web

El equipo DIU3.Learning ha realizado una propuesta de economía colaborativa de experiencia de compartir ocio llamada Incontro.

#### Puntos fuertes

- Bocetos muy detallados
- Guía de estilo muy marcada, dando una buena apariencia a la app
- Buenas descripciones para casi todos los apartados

## Puntos débiles

- Sitemap demasiado confuso y extenso
- Journey maps demasiado simples, no se puede sacar mucho usandolos
- Falta de justificación por el logotipo

**Puntuación final: 80 - Bueno**

## Revisión de los distintos puntos

## User Testing

Elijo a una de mis personas ficticias: Alfredo García.

Alfredo en el caso 1 querría buscar un viaje para irse con su mujer, y su mujer le cargaría el muerto a

Alfredo en el caso 2 querría poner a alquilar su piso, al igual que en la experiencia propuesta en mi P

Alfredo en el caso 3 querría buscar compañeros para jugar al padel, sin embargo al igual que en el caso

## Conclusiones

Quitando el ultimo puesto, las dos otras propuestas han analizado casos muy distintos. Donde mas se ha visto el esfuerzo en ambos casos ha sido en los bocetos, parte que probablemente sea la más divertida de todo el UX Case Study, ya que es lo que nos interesa al final, cómo se ve la aplicación. Sin embargo, han fallado principalmente en todos herramientas muy utiles y que siempre se usan como las personas y los journey map, con descripciones demasiado pobres y que no han ayudado demasiado a encontrar fallos en las paginas. Esto pienso que se podría hacer mejor, preguntando a usuarios reales y no inventandolos.

Gracias a ver las propuestas de otros compañeros, he podido aprender cosas que yo no he tenido en cuenta, sobre todo en el tema del diseño de los wireframes para ver otras interfaces distintas a la mia, o el tener una visión más amplia a la hora de analizar la competencia y no centrarse en dos o tres, si no analizar todas las posibles y mezclarlo todo en algo mucho mejor, teniendo en cuenta tambien lo malo para no repetirlo.

Además, con esta práctica y analizando otras propuestas me he dado cuenta de lo difícil que puede ser hacer un sitemap y lo facil que es complicarlo. Además de que veo algo redundante el especificar tareas y luego labelling, creo que con esto último basta ya que es mas facilmente identificable en el prototipo final.