

# UX Case Study review

## DIU3.UltraMerino – OCIUS



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

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

### Aspectos evaluados

- 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.
- 2 P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de las distintas alternativas de servicio colaborativo.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

**Excellent**

**Very poor**

**Excellent**

**Excellent**

**Poor**

**Poor**

7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	Excellent
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)	Poor
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
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
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	Moderate
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
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	Excellent
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
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	Very poor

16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Poor
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Moderate
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Excellent
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	Poor
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Good

Overall UX case score (out of 100) *	66	-
--------------------------------------	----	---

\* 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



## Comments

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.

*La introducción del documento está completa, describe correctamente el proyecto y al equipo que lo desarrolla.*

*Se menciona la aplicación elegida, pero no se listan sus características, ni tampoco las otras aplicaciones observadas y la comparación realizada entre estas y la elegida.*

*El personaje propuesto es creíble y realista, podría ser una persona real. No se centra demasiado en el ámbito del proyecto por lo que podría ser aplicado para el diseño de otros productos distintos.*

*El personaje propuesto es creíble y realista, podría ser una persona real. No se centra demasiado en el ámbito del proyecto por lo que podría ser aplicado para el diseño de otros productos distintos.*

*El journey map no se centra lo suficiente en el uso de la aplicación como tal, sino en el proceso de búsqueda y descarga de esta. Debido a esto, no se exponen suficientes punto de interés a discutir sobre la aplicación.*

*El journey map no se centra lo suficiente en el uso de la aplicación como tal, sino en el proceso de búsqueda y descarga de esta. Se exponen más puntos de interés a discutir que en el caso anterior, pero son ambiguos y están poco definidos.*

*El checklist está completo y bien rellenado. Todas las puntuaciones dadas están justificadas con un comentario acorde.*

*El informe realizado es demasiado breve, y no recoge los puntos fuertes y débiles encontrados en los últimos pasos ni los enlaza con una conclusión.*

*La malla receptora está completa y tiene suficientes ideas en cada apartado, aunque algunos de los puntos de la sección de Preguntas encajarían mejor en otras secciones como Nuevas Ideas.*

*La propuesta podría ser más completa, pero toma muchas de las ideas y sugerencias propuestas anteriormente y las aplica a l aidea del nuevo diseño a realizar.*

*La matriz de usuario/tareas no muestra de manera clara cuales serán las tareas que se priorizarán en las primeras fases del diseño, aunque las ordena por orden de mportancia. Los usuarios elegidos para la observación no están muy bien distinguidos.*

*El sitemap presentado es bastante completo y muestra correctamente la navegación entre las distintas secciones de la aplicación.*

*Se presentan los términos utilizados para referirse a cada página, aunque no se representan otros elementos del diseño y no se representa iconografía.*

*Tan solo se han presentado 3 diseños, mucho menos de los que se han propuesto en el sitemap anteriormente propuesto. Por esto, no se puede ver el uso del labelling o la navegabilidad entre las páginas.*

*Los bocetos son algo ambiguos. La barra de menú inferior no se mantiene consistente entre distintos bocetos. No quedan representadas en su totalidad las ideas presentadas en su propuesta.*

*Se ha creado un logotipo para la aplicación. El logotipo es de baja resolución al haber sido creado con una herramienta externa. La elección de colores es algo estridente.*

*Se listan los patrones de diseño a implementar en la aplicación, y se explica la manera en la que se adaptan al diseño propuesto anteriormente de la aplicación*

*La estructura del vídeo consiste en leer el contenido del repositorio. No se explica la estructura completa del proyecto, solo se explican algunos apartados específicos.*

*Los ficheros están bien redactados, aunque la Práctica 1 carece de fichero README específico que la explique con detalle.*

**Justo pero no brillante**