

# UX Case Study review

## DIU2.GMI – Global Home



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.

**Good**

**Poor**

**Very poor**

**Very poor**

**Poor**

**Poor**

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

16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Moderate
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Poor
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
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
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Poor
Overall UX case score (out of 100) *		46
		-

\* 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 descripción es breve pero correcta, aunque no se especifica el logotipo de la aplicación.*

*Se explican las aplicaciones observadas y sus características, pero es a un nivel demasiado superficial. No se realiza una comparativa directa entre las aplicaciones estudiadas.*

*No se especifica casi nada del personaje. Está definido a un nivel demasiado básico y ambiguo.*

*No se especifica casi nada del personaje. Está definido a un nivel demasiado básico y ambiguo.*

*El journey map no describe el uso de la aplicación como tal y no entra en detalles respecto al uso de la aplicación, por lo que no se define una situación interesante.*

*De nuevo, el journey map no describe el uso de la aplicación como tal y no entra en detalles respecto al uso de la aplicación. Se definen problemas muy ambiguos o no relevantes/externos al uso de la aplicación.*

*El checklist está bien señalado y completo, con la mayoría de sus secciones comentadas y razonadas. Algunas secciones como la de Errores se encuentran incompletas.*

*No se ha realizado un informe de usabilidad.*

*Se recopila bien la información en la malla receptora, aunque algunas secciones como la sección de Críticas no se recoge toda la información detallada en la anterior práctica.*

*La propuesta realizada es demasiado corta, y no termina de relacionar sus propuestas con las ideas recién recogidas en la malla receptora.*

*La malla recopila las tareas de la aplicación, pero no indica el orden de prioridad de estas, ni cuales son las más importantes y en las que se van a centrar durante la fase de diseño. No se hace una clara distinción entre los usuarios de la aplicación.*

*El sitemap es correcto a nivel estructural, pero carece de algunas funciones relevantes como la creación de publicaciones o su visualización.*

*Demasiado escaso. Se especifican menos términos de los utilizados más adelante, y no se especifica iconografía.*

*Se utilizan algunos términos que no son recogidos en el labelling, y no se ha realizado wireframes de páginas de gran relevancia en el sitemap como la Publicación de alojamientos o Búsquedas.*

*Los bocetos son de calidad y representan bien la estructura a nivel básico, pero la colocación del texto de botones y secciones aparte hace difícil la visualización de estos diseños. Falta mucha iconografía, logos...*

*No se ha diseñado un logo.*

*No se especifica ningún tipo de patrón de diseño ni guidelines a seguir durante la realización del proyecto, tan solo se menciona por encima algunas de las pautas a tomar durante el diseño.*

*El vídeo explica bien el UX Case Study y su desarrollo a través de los distintos métodos aunque no entra en detalle acerca de la decisiones tomadas para el diseño..*

*El fichero README principal es demasiado escueto y no entra en detalles. Tan solo la Práctica 3 desarrolla su README, la Práctica 1 no lo usa y la ráctica 2 explica sus decisiones en un fichero PDF aparte.*

## Flojillo