

# UX Case Study review

## DIU1.COHETE – Pazifika



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**

**Very poor**

**Moderate**

**Moderate**

**Very 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	Poor
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.	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	Excellent

16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Good
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Good
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	Very poor

Overall UX case score (out of 100) *	52	-
--------------------------------------	----	---

\* 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.

*Descripción breve y concisa, sin mucho detalle, pero correcta*

*Sección prácticamente vacía. Se describe la aplicación de manera correcta, pero no se explica el análisis de competencia: tan solo se menciona una aplicación observada, y no se especifica ninguno de los factores observados.*

*El personaje planteado funciona bien pero podría expandirse más, se siente que está planteado para este caso específico. Se expande con muy poco detalle en por qué se ha escogido.*

*El personaje planteado funciona bien pero podría expandirse más, se siente que está planteado para este caso específico. Se expande con muy poco detalle en por qué se ha escogido.*

*El journey map no describe el uso de la aplicación como tal y no entra en detalles respecto al proceso de uso. El problema descrito no es atribuible a la aplicación sino a sus usuarios (no recibe propuestas de compañeros)*

*De la misma manera que el anterior, este journey map se centra más en los pasos previos a la descarga de la aplicación. El problema comentado es más apropiado pero no está detallado, solo se describe de manera muy superficial (demasiadas opciones y datos)*

*No se especifica el nombre de la aplicación en la cabecera. El checklist está bien comentado, aunque algunas secciones específicas carecen de comentarios.*

*El informe de usabilidad es excesivamente corta, no especifica los problemas encontrados ni hace énfasis en los puntos fuertes de la aplicación.*

*El feedback recoge bastante información en los cuatro ámbitos en general. Algunos de los puntos de la sección de Preguntas encajarían mejor en otras secciones como Críticas o Nuevas ideas.*

*La descripción es excesivamente breve, no se detalla como se van a implementar las ideas propuestas anteriormente o que cambios se van a realizar respecto a la aplicación anteriormente observada.*

*La matriz de tareas/usuarios describe muy pocas acciones, y de manera ambigua. No hay una descripción que explique los usuarios o tareas seleccionados o el por qué de estos.*

*El sitemap es demasiado breve y hay secciones que a lo mejor deberían ser desglosadas en otras secciones específicas, como la página de "Viajes"*

*Pocos términos, solo los que se usan para definir cada sección del Sitemap. No se describe iconografía.*

*Los bocetos son coherentes con el sitemap y los conceptos presentados anteriormente.*

*Los bocetos muestran correctamente la estructura de la aplicación y de las distintas páginas, aunque les falta especificar las opciones de navegabilidad entre las distintas páginas.*

*Se ha creado un logo para la aplicación, aunque el logo, al ser generado por una página externa, es de baja resolución.*

*Se explica correctamente los patrones elegidos, como se aplicarían al diseño (mostrando ejemplos sobre los wireframes anteriores) y por qué se han elegido.*

*No se explica el proceso de diseño del producto, sino el producto como tal. Tampoco se explica la estructura utilizada ni el porqué de esta.*

*El README principal es excesivamente conciso. Esto no sería un problema si se expandiesen los temas tratados en los READMEs específicos de las prácticas, pero los READMEs de las prácticas 1 y 2 están vacíos.*

**Justo pero no brillante**