

UX Case Study review

[DIU1_PARAGUAS]



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

Comments

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

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.

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

Excellent

Excellent

Excellent

Good

Good

Tienen en cuenta bastantes características de entre todas las alternativas que estudian, extrayendo las carencias de unas paginas sobre las otras y viceversa, agrupando toda esa información en una tabla comparativa.

Pablo es una persona con un trasfondo, y una descripción, tanto de sus skills como de sus metas y personalidad, que puede ser fácilmente reconocible y extrapolable a otras situaciones.

Ángeles es otro perfil de persona que fácilmente puede existir, una persona que desde siempre le ha gustado viajar, y que la edad no le impide seguir haciéndolo.

7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	Excellent	<i>Realizan bastantes comentarios valorando casi todos los aspectos a evaluar.</i>
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)	Excellent	<i>Valoran aspectos de la pagina en base a las experiencias de usuario y al checklist, dando su puntuacion final y resumiendo los principales problemas.</i>
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.	Excellent	<i>En cuanto al grid, buenas ideas, y criticas constructivas.</i>
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.	Excellent	<i>La descripción es buena, y se comprende el producto que quieren realizar, intentando arreglar los defectos de Inspirock en la nueva app.</i>
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	Good	<i>Divide correctamente a los perfiles de usuarios en función de franjas de edad. Y tiene tareas de búsqueda, consultas, edicion de datos, registros, etc.</i>
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	<i>Escogieron realizar un User Task Matrix.</i>
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	Moderate	<i>Se entiende relativamente bien la navegación entre elementos, pero han descrito lo que se hace dentro de cada página en lugar de hacer referencia directamente al labelling.</i>
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.	Moderate	<i>Buena descripción de cada elemento de la página junto con su iconografía. Pero algunos elementos ni siquiera aparecen en el sitemap, ni se llegan a plasmar en los wireframes o en el diseño final (p. ej. restaurantes, transporte, mapa, valoracion)</i>
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	Good	<i>Algunas inconsistencias entre el bocetado y el diseño final, como el uso del icono del avion en la pagina principal que no se adecuía con su icono del labelling. Y entre otras cosas, no tienen en cuenta la navegacion entre las páginas en el bocetado (que luego en el diseño representan con las flechas inferiores).</i>

16 P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.

Good

Hay pocos bocetos, pero bastantes más prototipos de diseño. Y en los prototipos de diseño quizá se echa en falta ver algunos apartados como "planifica tu viaje", pues al final consiste en eso la app. Un diseño minimalista con pocos apartados e iconos por página, lo que puede parecer que es fácil de usar. Pero al no tener apenas descripciones y solamente poner iconos en grande, puede confundir al principio

17 P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo

Excellent

Un logotipo y nombre correcto y representativo de lo que quieren llevar a cabo con su propuesta de aplicación.

18 P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo

Moderate

Hay muchos aspectos que no están justificados como la gama de colores, la tipografía, algunos iconos son complejos, lo que se aleja un poco del Material Design, etc. Además, algunos patrones como el 'list inlay' no se ve bien reflejado en el diseño, y la asistencia por pasos tampoco: se dice que aparecerá una lista en todo momento con los pasos completados y los pasos que quedan por completar, pero no está. También se dice que el usuario se podrá registrar con google o facebook, y no aparece esa opción en la página de registro.

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

De la manera en la que están planteadas las prácticas, el Case Study está ralacionado en gran medida con la forma de presentarlo en github. Al principio muy buenas descripciones de lo que se plantea hacer, realizando el competitive analysis, haciendo una buena propuesta de valor, y teniendo claro el objetivo que persigue la app. Pero luego decae un poco, y apenas hay explicaciones de por qué se toman 'x' decisiones, o que les hace decantarse por un tipo de diseño u otro. Y no dan sus conclusiones y valoraciones en cada etapa. Además, tampoco cuentan con un vídeo de simulación de sus diseños.

20 P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo

Very Poor

Un readme principal al que le faltan secciones como el FeedBack Capture Grid, o la Task Matrix. Y al dirigirnos a los directorios específicos de cada práctica para intentar buscar más información de lo que falta, nos encontramos con descripciones muy pobres y enlaces en bruto. No se puede ver las imágenes todas juntas, y se hace extremadamente difícil valorar lo que han realizado.

Overall UX case score (out of 100) *

80

-

Bueno