

# UX Case Study review

## workers



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

## 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.

## 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.	Excellent	La introducción es completa en todos los sentidos. Con las preguntas y respuestas sobre su finalidad no dejan dudas.
2	P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de las distintas alternativas de servicio colaborativo.	Good	Comparan muchos servicios pero no llegan a suficientes conclusiones con ello.
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.	Good	Se nota que no está hecha específicamente para comprobar este producto pero las dos que proponen son muy parecidas.
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.	Good	Se nota que no está hecha específicamente para comprobar este producto pero las dos que proponen son muy parecidas.
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.	Good	Es una experiencia verosímil que deja ver problemas que tiene el producto estudiado.
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	No lo han puesto en la página principal pero cumple su función.

7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	<b>Very poor</b>	<i>No hay checklist.</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)	<b>Good</b>	<i>Completo pero se realizo antes que los journey maps.</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.	<b>Excellent</b>	<i>Malla receptora llena de información e ideas validas.</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.	<b>Excellent</b>	<i>Tanto en la introducción como después de la malla receptora hay una amplia explicación del producto y sus propuestas clave.</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	<b>Very poor</b>	<i>No se ha realizado.</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	<b>Excellent</b>	<i>Es el único que he visto, esta claro y contempla todas las rutas posibles.</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 ambiguos	<b>Excellent</b>	<i>Puede ser un poco confuso al principio pero se entiende perfectamente, además con los iconos se hace mucho mas visual.</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.	<b>Excellent</b>	<i>Todos los términos están explicados para no dejar ninguna duda y explican incluso los iconos y colores.</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	<b>Excellent</b>	<i>Los bocetos son acorde con como lo habían comentado anteriormente centrados en el mapa y en el calendario, usando los términos y la navegabilidad del site map</i>

16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Excellent	Solo son 3 bocetos a mano cumplen con su función pero alguno más facilitaría la comprensión. Posteriormente los completan en los bocetos lo-fi
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Excellent	Hay un logotipo y va acorde con el producto a la vez de ser visualmente atractivo.
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Excellent	Han aportado fuentes, colores e incluso iconos, todo con una explicación y coherencia impecables.
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	Excellent	El video se adapta a los parámetros pedidos y se enfoca justo en lo necesario.
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Excellent	Todos los textos están completos y en el lugar preciso.
Overall UX case score (out of 100) *		85	- Bueno