

PRÁCTICA 4: EVALUACIÓN

Nº Sesiones: 3**F. entrega:** 17 de mayo de 2020 23:55**Objetivo:**

El objetivo de esta práctica es complementar la práctica P3-COVID19 con una segunda parte de evaluación o feedback en el diseño. Tras aplicar las distintas herramientas (P1, P2) y reforzar nuestra propuesta de diseño (P3), llega el momento de continuar aprendiendo de otras experiencias de diseño. Incluso si a todos os pidiéramos exactamente el mismo diseño (ej. dibuja un pato) habría tantas variantes distintas que todas serían enriquecedoras por un motivo u otro. Así pues el objetivo de P4 se convierte en evaluar otros diseños y sacar elementos de valor.

En esta práctica te pedimos que tengas una perspectiva de evaluador, o cliente del producto, de forma que puedas comentar partes del diseño, sugerir mejoras o expresar tus dudas con respecto a partes de los bocetos u otro entregable de tus compañeros. Si has visto como tus profesores preguntaban y expresaban ideas o sugerencias sobre los entregables de tu equipo, ahora es el momento que aportéis vuestro punto de vista para la mejora de los trabajos de otros equipos. Por su parte, cuando tu equipo reciba de otros estas sugerencias también podríais mejorar vuestro diseño.

Planteamiento:

Se os va a asignar tres práctica, una de cada grupo de prácticas para que las valoréis conforme a un template. Recordemos que la finalidad de cada grupo era ofrecer un nuevo servicio innovador dentro del contexto de la economía colaborativa.

DIU1 Experiencia de compartir viaje

Plataformas que te permiten elegir destino y buscar compañeros de viaje (sin transacción económica).

DIU2 Experiencia de compartir alojamiento

Plataformas que te permiten compartir compañeros (para un piso de estudiantes), desplazarte a otros lugares de forma alternativas (sofá) y muy económicas (alternativas a una transacción económica).

DIU3 Experiencias de compartir ocio (intercambios / grupos etc.)

Plataformas que te permiten compartir experiencias con otras personas (organizando eventos, planificando recursos, etc.) .

Descripción de la práctica:

Se realizará un estudio del diseño de un primer caso (del grupo DIU1), un segundo caso (del grupo DIU2) y un tercer caso (de DUI3). Se completará con una valoración de los aspectos más valiosos aprendidos. Así pues, esta práctica se divide en las siguientes tareas:

- 1) **Asignación de casos.** En esta práctica tu equipo es el **Grupo Evaluador**. Para la asignación de casos se proporciona en el Anexo una tabla con columnas Grupo Evaluador, Evaluación 1, Evaluación 2, Evaluación 3 en donde se indica los nombres de los tres equipos que debéis evaluar. En el GitHub de Miguel Gea **DIU20/P4/proyectos.md**, se os proporciona las URLs de GitHub de todos los equipos (ver la última sección de este guión). Si tu repositorio no es público debes permitir que lo sea al menos por las dos semanas de plazo de esta práctica. De esta forma podréis acceder al UX Case Study de cada uno de vuestras asignaciones.
- 2) **Evalúa cada caso.** Se desea obtener un ranking con las experiencias evaluadas. Explica en P4/readme.md quién es de forma breve el equipo que evalúas (repite para cada evaluación). Incluye acceso a la hoja de evaluación de cada caso y enumera al menos tres puntos fuertes y tres puntos débiles del Case Study de cada caso (recuerda que un case study engloba lo realizado en las prácticas P1 a P3). La *hoja de evaluación* que se os proporciona en el GitHub DIU20 contiene aspectos, valoración y comentarios. Es decir, se valora:
 - Introducción. El equipo se identifica y presenta una breve descripción del producto que se diseña antes de pasar a describir cada fase del diseño.
 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de las distintas alternativas de servicio colaborativo.
 - Personas ficticias. 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.
 - Journey Maps. 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.
 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado
 - 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)
 - 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.
 - Propuesta. Existe una descripción más amplia del producto que se va a diseñar o bien en la introducción, o bien tras la malla receptora.
 - Tasks. Las ideas de diseño se convierten en tareas asociadas a edición, consulta, búsqueda, etc. Si se ha realizado un User-Task-Matrix, comprobar si se entiende cuáles son las más prioritarias. Si se ha desarrollado un User-Task-Flow, comprobar que el flujo es completo (más que detallado, si no se ha omitido pasos)
 - Site map & labeling. Comprobar que el contenido se ha detallado y que los términos que se emplean nos llevan a un único concepto y no son ambiguos.
 - Bocetos. Primeramente comprobar que los bocetos siguen el diseño y muestran las tareas más importantes, se navega como en el sitemap y emplea los mismo términos que en el labeling. Seguidamente evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.
 - Historia del UX Case Study. El vídeo repasa todos los elementos del diseño de una forma clara y justificada valor al producto diseñado.
- 3) **Personas ficticias.** Elige solo a una de tus personas ficticias de la práctica P1. Complementa la valoración del paso 2 con la descripción de un Mapa de Experiencia de Usuario para cada caso. No necesitas crear el mapa, tan solo proporcionar la idea que llevaría a una experiencia

conflictiva. Ej. *Pepe en el Caso {1 | 2 | 3} si hiciera ... podría confundirse con ... y por tanto no llegar a hacer ...*

- 4) **Conclusiones-valoración sobre la realización de esta práctica.** Concluye en P4/readme.md con un texto a modo de valoración/conclusiones de los puntos más valiosos aprendidos (en global) en la valoración de estos tres casos.

Calificación

Los entregables que serán accedidos desde P4/readme.md son:

- Hojas de valoración para cada caso bien comentadas (75%)
- Comentario sobre posibles experiencias conflictivas / journey maps (15%)
- Conclusiones (10%)

Situación anómala

¿Qué pasa si uno de los equipos asignados en el presente Anexo no tiene material en el repositorio o la URL no funciona? No pasa nada, escoge cualquier otro equipo de la lista, intentando mantener el patrón Caso 1 de DIU1, Caso 2 de DIU2, y Caso 3 de DIU3.

Ficheros necesarios para la realización de esta práctica

El GitHub template para las prácticas se encuentra en <https://github.com/mgea/DIU20>

Debemos mantener en readme.md la historia de la práctica de tu equipo

Paso 4. Evaluación



4.a Casos asignados

||| Descripción de las asignaciones (3 UX Case Study) y enlace a sus repositorios.

||| En la sección P4/readme.md se debe acceder además a sus respectivas hojas de evaluación y conclusiones



4.b User Testing

||| Seleccione a una de sus personas ficticias. Exprese las ideas de posibles situaciones conflictivas de esa persona en las propuestas evaluadas



4.c Ranking

||| Concluya con un ranking de los casos evaluados

||| Valoración personal

Consultamos **proyectos.md**, descargamos **UXCaseStudy-review.xls** y proporcionamos los entregables en el **readme.md** dentro del subdirectorio **P4/**

readme.md

DIU - Practica 4, entregables

Caso 1

Descripcion y hoja de valoración.

Caso 2

Descripcion y hoja de valoración.

Caso 3

Descripcion y hoja de valoración.

User Testing

Describe la experiencia 1

Describe la experiencia 2

Describe la experiencia 3

Conclusiones

DOCUMENTACIÓN A ENTREGAR

Se debe entregar en Prado el contenido del fichero P4/readme.md a modo de PDF, junto con los 3 excels de valoración del punto 2. Estos ficheros empaquetados en zip serán subidos únicamente por un miembro del equipo.

El fichero a subir se llamará **DIU{grupo}.{nombre_equipo}.zip**, siendo grupo= {1, 2, 3} y cada fichero de evaluación se llamará **DIU{grupo}.{nombre_equipo}_review.xls**

Anexo. Asignación de equipos (X evalúa a A, B y C)

GRUPO EVALUADOR	EVALUACION 1	EVALUACIÓN 2	EVALUACIÓN 3
DIU1.Nomadizers	DIU1.MMM	DIU2.SVPJ	DIU3.rushB
DIU1.1SHOT	DIU1.3EDYA	DIU2.ECHO	DIU3.MQ
DIU1.3EDYA	DIU1.AH	DIU2.EquipoCohete	DIU3.ultraMerino
DIU1.AH	DIU1.CEREZA	DIU2.EscuadrónMapache	DIU3.AMRM
DIU1.CEREZA	DIU1.COHETE	DIU2.GMI	DIU3.Bolargo
DIU1.COHETE	DIU1.HOOKAH	DIU2.JVG	DIU3.Crescendum
DIU1.HOOKAH	DIU1.HORAPI	DIU2.M&J	DIU3.Kimoa
DIU1.HORAPI	DIU1.JNA	DIU2.MACC	DIU1.Joda
DIU1.JNA	DIU1.JODA	DIU2.MAF	DIU2.MAF
DIU1.JODA	DIU1.LEJIA	DIU2.Mango	DIU3.JoinsTheBattle
DIU1.LEJIA	DIU1.MGM	DIU2.Mjölñir	DIU3.Learning
DIU1.MGM	DIU1.MMM	DIU2.Mumavi	DIU3.Lutece
DIU1.MMM	DIU1.ODAKACI	DIU2.Ortega-Y-Gasset	DIU3.Manduka
DIU1.ODAKACI	DIU1.PAPAYA	DIU2.Plata	DIU3.MAP
DIU1.PAPAYA	DIU1.QWERTY	DIU2.pserrano	DIU3.Mayko
DIU1.QWERTY	DIU3.workers	DIU2.SVPJ	DIU3.UserLAB
DIU2.SVPJ	DIU1.1SHOT	DIU2.CIAMaria	DIU3.BNET
DIU2.TeTic	DIU1.1SHOT	DIU2.CIAMaria	DIU3.BNET
DIU3.UserLAB	DIU2.TeTic	DIU2.SVPJ	DIU3.workers
DIU3.workers	DIU2.SVPJ	DIU2.TeTic	DIU3.UserLAB
DIU3.rushB	DIU3.UserLAB	DIU2.TeTic	DIU3.workers
DIU2.CIAMaria	DIU1.3EDYA	DIU2.ECHO	DIU3.MQ
DIU2.ECHO	DIU1.AH	DIU2.EquipoCohete	DIU3.ultraMerino
DIU2.EquipoCohete	DIU1.CEREZA	DIU2.EscuadrónMapache	DIU3.AMRM
DIU2.EscuadrónMapache	DIU1.COHETE	DIU2.GMI	DIU3.Bolargo
DIU2.GMI	DIU1.HOOKAH	DIU2.JVG	DIU3.Crescendum
DIU2.JVG	DIU1.HORAPI	DIU2.M&J	DIU3.Kimoa
DIU2.M&J	DIU1.JNA	DIU2.MACC	DIU3.workers
DIU2.MACC	DIU1.JODA	DIU2.MAF	DIU3.Learning
DIU2.MAF	DIU1.LEJIA	DIU2.Mango	DIU3.JoinsTheBattle
DIU2.Mango	DIU1.MGM	DIU2.Mjölñir	DIU3.Learning
DIU2.Mjölñir	DIU1.MMM	DIU2.Mumavi	DIU3.Lutece
DIU2.Mumavi	DIU1.ODAKACI	DIU2.Ortega-Y-Gasset	DIU3.Manduka
DIU2.Ortega-Y-Gasset	DIU1.PAPAYA	DIU2.Plata	DIU3.MAP



DIU2.Plata	DIU1.QWERTY	DIU2.pserrano	DIU3.Mayko
DIU2.pserrano	DIU1.1SHOT	DIU2.CIAMaria	DIU3.BNET
DIU3.BNET	DIU1.3EDYA	DIU2.ECHO	DIU3.MQ
DIU3.MQ	DIU1.AH	DIU2.EquipoCohete	DIU3.ultraMerino
DIU3.ultraMerino	DIU1.CEREZA	DIU2.EscuadrónMapache	DIU3.AMRM
DIU3.AMRM	DIU1.COHETE	DIU2.GMI	DIU3.Bolargo
DIU3.Bolargo	DIU1.HOOKAH	DIU2.JVG	DIU3.Crescendum
DIU3.Crescendum	DIU1.HORAPI	DIU2.M&J	DIU3.Kimoa
DIU3.Kimoa	DIU1.JNA	DIU2.MACC	DIU1.Lejia
DIU3.Halt	DIU1.JODA	DIU2.MAF	DIU2.Mango
DIU3.JBG	DIU1.LEJIA	DIU2.Mango	DIU3.JoinsTheBattle
DIU3.JoinsTheBattle	DIU1.MGM	DIU2.Mjölnir	DIU3.Learning
DIU3.Learning	DIU1.MMM	DIU2.Mumavi	DIU3.Lutece
DIU3.Lutece	DIU1.ODAKACI	DIU2.Ortega-Y-Gasset	DIU3.Manduka
DIU3.Manduka	DIU1.PAPAYA	DIU2.Plata	DIU3.MAP
DIU3.MAP	DIU1.QWERTY	DIU2.pserrano	DIU3.Mayko
DIU3.Mayko	DIU1.Nomadizers	DIU2.CIAMaria	DIU3.BNET