

UX Case Study review

DIU1.Nomadizers



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.
- 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.

Very poor

Los campos a rellenar en el Readme Principal no están rellenos, más allá del nombre.

Very poor

El elemento a consultar no se encuentra en el repositorio.

Moderate

La persona descrita podría servir para otra actividad, pero sus objetivos y defectos se ven bastante orientados a cumplir el estudio.

Poor

La persona descrita tiene toda su ficha totalmente orientada al producto.

Poor

Sólo hay un Journey Map. Está a medio completar.

Very poor

No hay un segundo Journey Map.

7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	Very poor	<i>El readme de la P1 está bastante vacío y no puedo identificar ni siquiera si está el checklist. El nombre del sitio no se aprecia en ninguna parte, si se encuentra apuntado no está resaltado con la suficiente importancia.</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)	Poor	<i>Sólo se comentan los puntos negativos. No hay ningún resumen en el documento así que no puede comprobarse la resolución del análisis.</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.	Good	<i>Aparece bien comentado cada apartado.</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.	Very poor	<i>No aparece en ningún lado</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	Poor	<i>La matriz de tareas está hecha, pero no aparecen las nuevas ideas de diseño</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	Very poor	<i>No aparece en el documento.</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.	Poor	<i>Los diseños no muestra explicación ninguna, son recuadros en blanco</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.	Good	<i>Los términos a primera instancia pueden resultar ambiguos, pero en el labelling se puede ver una descripción que aclara las dudas</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	Enter score	

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

Enter score

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

Enter score

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

Enter score

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

Enter score

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

Enter score

Overall UX case score (out of 100) *

40

-

Flojillo