

UX Case Study review

DIU3.BNET



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)

Aspectos evaluados

		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.
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	Excellent	<i>El grupo se ha identificado correctamente y han conseguido la puntuación de excelente porque han incluido un apartado de "Oportunidad" donde se explica el por qué es necesaria la creación de esta aplicación. Para completar el apartado, se podría incluir un logo.</i>
2	P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de las distintas alternativas de servicio colaborativo.	Very poor	<i>No han hecho un análisis competitivo. Si lo han hecho, no lo hemos encontrado en el repositorio: no está ni en el Readme general ni en el de la páctica 1. Tampoco hay un archivo subido en la P1, por lo que si se ha hecho, está demasiado escondido.</i>
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.	Excellent	<i>Carlos resulta muy creíble y podría utilizarse perfectamente para el estudio de mercado de cualquier otro producto.</i>
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.	Excellent	<i>María Angustias, de forma análoga a Carlos, es una persona extremadamente creíble y que no está hecha para esta aplicación en particular. De hecho, existen numerosas personas que cumplen el perfil de Maria Angustias</i>
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	Moderate	<i>Este comentario va dedicado a los dos journey maps: ambos muestran una sucesión de eventos por los que podrían pasar las personas, pero no consideramos que nos enseñen problemas de diseño del sitio web de los que se puedan sacar mejoras.</i>
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	Moderate	

7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	Very poor	No se ha encontrado ningún checklist de evaluación y no identificamos sobre qué sitio e está haciendo el análisis.
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	El documento pdf donde se encuentra en análisis de usabilidad no se encuentra en el repositorio. Hay una referencia a un zip, pero imaginamos que es el zip de la entrega y no está subido a la página, por lo que no sabemos de dónde vienen las puntuaciones. Asimismo, en la P1 hay una plantilla del usability review en blanco, lo que consideramos que no debería estar ahí. El pequeño párrafo que describe el análisis contiene las conclusiones, lo que está bien, pero es difícil de leer debido a las faltas de ortografía y a la ausencia de comas.
9	P2 - Feedback-capture-grid. En todos los cuadrantes aparece datos y hechos sobre aspectos concretos positivos, negativos, posibles comentarios de los usuarios y	Good	En todos los cuadrantes aparece información, pero está toda junta y es difícil diferenciar unos puntos de otros. Incluiría, además, un documento/imagen donde se viera el cuadro de la malla receptora de la información, para que fuera más intuitiva de forma visual.
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.	Good	Se percibe una propuesta en la introducción, pero no se han incluido los aspectos que se han obtenido de la malla receptora de la información. De nuevo, la información se encuentra redactada de una forma estrecha y con faltas de ortografía.
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	Excellent	Se ha realizado todo satisfactoriamente
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	Very poor	No existe na lista de tareas a realizar. Tras el feedback capture grid se ha mostrado la arquitectura y el labelling y se ha pasado directamente a los bocetos.
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	Good	La imagen que hace referencia a la arquitectura del sitio no se encuentra en el Readme de la práctica, lo que es un poco incoherente, debido a que el Readme general contiene más información que el de la P2 y es un poco confuso. No obstante, la información referente. esta parte está bien ejecutada.
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.	Excellent	El labelling está claro y conciso, y se encuentra en todos los sitios necesarios.

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	Excellent	En los bocetos se han implementado todas las ideas que se habían comentado tanto en la malla receptora de información como en la introducción de la práctica 2
16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Moderate	De nuevo, los bocetos se encuentran todos dispuestos en el readme de l página principal y no están dentro del readme de la práctica 2, lo cuál vuelve a resultar incoherente. Aunque se trataba en un incio de bocetos lowfit, se han incluido iconos y algo de información, lo que aclara bastante la navegación, aunque quizá se tenía que haber pasado por este paso previo. La mayoría de ellos están bien ejecutados, pero el menú inferior no aparece en todos ellos, lo que es posible que generara algún problema de navegación (Cómo volver al inicio, por ejemplo). Por lo demás, pensamos que están bastante claros; nos ha gustado especialmente la página de búsqueda, que ofrece hacerlo por categorías, palabras clave y varias opciones.
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Very poor	No existe tal logotipo. En la historia del UX Case Study aparece un icono creado para la aplicación, pero no se ha incluido en el repositorio ni está visible por ningún lado para llamar la atención del visitante.
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Good	Todas las guidelines son coherentes y se ha contemplado el conocimiento extraído de los análisis anteriores.
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 vídeo está genial, muy bien explicado.
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Poor	En el readme principal no se diferencian bien los distintos pasos (no están numerados) y es difícil diferenciar qué contenido pertenece a qué practica. Asimismo, se han encontrado varios errores de ortografía y la disposiciopn del contenido a veces no es uniforme. Asimismo, el readme de la página principal contiene bastante más información que los readme personalizados de cada práctica, lo que resulta incoherente (La P3, por ejemplo, no se encuentra en el readme principal directamente).
Overall UX case score (out of 100) *		68	- Justo pero no brillante

* 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