

UX Case Study review

DIU2.ECHO



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.	Excellent	<i>En el README.md principal se encuentra toda esta información perfectamente explicada</i>
2	P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de las distintas alternativas de servicio colaborativo.	Moderate	<i>El análisis competitivo está referenciado en el README principal al de la P1 de forma muy clara y está bien explicado. No obstante, se comparan pocas funcionalidades y acaba resultando incompleto.</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.	Good	<i>Las dos personas están muy bien definidas y tenemos la sensación de que son reales, pero en ambos casos se hace hincapié sobre las preferencias de las personas en relación a la actividad inmobiliaria, por lo que podríamos decir que, aunque los perfiles están correctamente ejecutados, se han creado pensando un poco en el nicho de mercado al que va dirigida la aplicación.</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.	Good	
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.	Excellent	<i>Se muestra un problema de diseño muy típico en este tipo de sitios web, lo que le da pie a rediseñar ciertos aspectos para mejorar las funcionalidades</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 usabilidad.	Poor	<i>Si bien el journey map trata una situación real, no muestra un problema de funcionalidad del sitio que permita rediseñarlo: el problema es básicamente que la persona no encuentra lo que quiere; lo que se trata de un problema de contenido de la web (no hay en ese momento personas que hayan postado un piso acorde con los gustos de la persona) y no de diseño de la misma.</i>

7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	Very poor	<i>No hemos encontrado un checklist de evaluación del sitio propio aparte del informe de usabilidad y del análisis comparativo.</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	Excellent	<i>El informe es muy completo y está perfectamente explicado y documentado.</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	Excellent	<i>En todos los cuadrantes aparecen datos acordes a lo analizado anteriormente y se presenta en un formato que ayuda en gran medida al proceso de diseño</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>Tras la malla receptora se realiza una descripción de cosas que cambiar o añadir para subsanar los aspectos negativos y dar un valor añadido al nuevo sitio. La explicación es muy clara y recoge todos los aspectos estudiados en la malla receptora de la información.</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>Hay determinadas funcionalidades que se han explicado y convertido en tareas pero sólo se han destacado las nuevas funcionalidades del sitio en comparación con la web analizada con anterioridad. Dado que la aplicación es totalmente nueva, debería de añadirse una tarea por cada funcionalidad de la misma.</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	Excellent	<i>El User Task Flow está muy completo y está dispuesto de una forma muy intuitiva y clara.</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	Excellent	<i>La arquitectura del sitio se presenta de forma clara.</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.	Excellent	<i>El labelling está perfectamente explicado, incluso se han incluido iconos en cada etiqueta para el sitio web. Los iconos mantienen un estilo uniforme y son bastante intuitivos.</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	Excellent	<i>Los bocetos de la aplicación son totalmente coherentes con lo que se ha comentado anteriormente de la misma.</i>

16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Moderate	Los bocetos son demasiado avanzados y precisos para esta etapa del diseño. Si bien se ve que se ha hecho un buen trabajo, hubiera sido más eficiente realizar unos bocetos low fit para hacer un primer test de usabilidad y sobre esos bocetos realizar los cambios pertinentes y diseñar unos nuevos bocetos. De esta forma, se invierte mucho tiempo en el nivel de detalle de estos diseños cuando puede ser que el test de usabilidad no sea satisfactorio.
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Excellent	Este logotipo existe y además es simple pero ofrece una idea clara de la temática sobre la que se hace la aplicación.
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Excellent	La propuesta de diseño está perfectamente justificada y muy completa
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	En el video se habla demasiado rápido, pero se le otorga la puntuación de Excelente porque está muy bien editado y la forma en la que se ha hecho es muy profesional, nos ha impresionado mucho.
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Excellent	El README.md principal está muy bien desplegado, con información breve sobre los distintos apartados y correctamente enlazada a los README de las prácticas individuales, donde se encuentra el contenido completo. Asimismo, todo está muy bien explicado con un lenguaje claro y adecuado y un formato uniforme.

Overall UX case score (out of 100) *	85	-	Bueno
--------------------------------------	----	---	-------

* 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