


UX Case Study review

[Nombre del equipo que estas valorando. Ponlo tb en el fichero]

Score

Comments

 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)

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

			Weighting (out of 5)	Weighting ratio	Rating (0 - 5)	Score	Out of
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.	Very poor					
			3	60%	1	0,6	3
2	P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de las distintas alternativas de servicio colaborativo.	Good					
			5	100%	4	4	5
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					
			4	80%	4	3,2	4
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					
			4	80%	4	3,2	4
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.	Poor					
			4	80%	2	1,6	4
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					
			4	80%	2	1,6	4
7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	Moderate					
			4	80%	3	2,4	4
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)	Very poor					
			5	100%	1	1	5
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					
			5	100%	4	4	5
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					
			3	60%	5	3	3
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	Moderate					
			5	100%	3	3	5
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	N/A					
			5	100%	0	0	0
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.	Good					
			5	100%	4	4	5
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					
			5	100%	4	4	5

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	Excellent	Los bocetos cumplen perfectamente con el site Map
16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Good	Bocetos completos de la mayoría del desarrollo de la app. Podrían ser más atractivos visualmente.
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Excellent	El logotipo refleja perfectamente el objetivo principal de la página web. También existe una variante para realidar un modo oscuro de esta.
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Very poor	Unicamente se justifica la paleta de colores.
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	Very poor	No se ha realizado
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Very poor	El reedme principal no está actualizado, unicamnete encontramos una pequeña conclusión en la primera práctica y el moodboard y bocetos en el reedme de la práctica 3.
Overall UX case score (out of 100) *		61	- Justo pero no brillante

3	60%	5	3	3
5	100%	4	4	5
3	60%	5	3	3
4	80%	1	0,8	4
5	100%	1	1	5
3	60%	1	0,6	3
5			48	79

* 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