

Daniel Matilla Bastero
Juan Manuel Rubio Rodríguez
Paula Ruiz García

Práctica 4: Evaluación

DIU1.3EdfYa

Vamos a evaluar a DIU1_3EdfYa, grupo formado por Manuel Mesas Gutiérrez y Carlos Toledano Delgado que expone el proceso de diseño de su aplicación, GoCar.

Como puntos positivos, destacar la creación del perfil de dos personas bastante completos y verosímiles que permiten tener dos visiones del uso de la aplicación. Otro punto a remarcar es la malla receptora, donde se exponen los puntos fuertes y débiles de la aplicación estudiada así como ideas nuevas que aporten valor al proyecto. Por último, tanto el labelling como el Sitemap son detallados y no dejan lugar a dudas sobre qué se puede encontrar en la aplicación en líneas generales.

Como puntos negativos, la realización de, al menos, uno de los journey map resulta fútil, no se aprecia ningún problema que implique un fallo en el diseño de la aplicación. De la misma forma, echamos en falta una propuesta de valor de mayor profundidad como consecuencia de una malla receptora que sí es más que correcta. Por último, en el apartado dedicado a los bocetos, únicamente remarcar que quizá el nivel de detalle al que se llega es excesivo para la altura del proceso de diseño en la que se encuentra.

Para el mapa de usuario de este caso, hemos elegido a Manuel Ortiz, un chico de 25 años, estudiante, que desea volver a Cádiz de vuelta (está estudiando en Granada) aprovechando una festividad. Lo planifica con tiempo y quiere compartir gastos, con lo que comienza a buscar un viaje que haya planteado otra persona (él no dispone de coche). Encuentra uno que se adapta perfectamente a sus necesidades, pero en ese momento no puede verificarlo, pues está a la espera de noticias que podrían afectar a la hora de salida de su viaje. Le gustaría poder reservar

la plaza pero no está seguro de si más adelante podrá cancelar la reserva y le será devuelto el dinero o si bien lo perderá, con lo que muy a su pesar, termina descartando el viaje con la esperanza de poder encontrar otro más adelante que se adapte a sus necesidades como lo hacía éste.

DIU2.ECHO

A continuación evaluaremos al grupo formado por Manuel Pancorbo Castro y Domingo López Pacheco, el grupo de DIU2 llamado ECHO. Su aplicación se llama FLATS&GO y es una propuesta para una plataforma de alquiler de habitaciones.

Podemos ver un proyecto muy completo y con muy buenas características. La creación de los personajes ha sido muy acertada, ya que podemos ver dos maneras distintas de ver la búsqueda de pisos y los fallos de la web. Los informes de usabilidad, nos dicen lo que ya hemos podido comprobar en los mapas de experiencia, están muy bien detallados con comentarios en todos los apartados.

La parte del Sitemap y Labeling también está muy completa y no da margen a duda sobre las distintas páginas y opciones que encontraremos en la aplicación.

De las siguientes partes me gustaría destacar la parte de los bocetos, ya que los bocetos son muy completos y nos deja clara la idea de cómo va a ser la aplicación (puede que sean excesivamente detallados para este momento), aunque el apartado de diseños y patrones me parece que falta información visual de cuál es el patrón principal que se va a seguir, y las distintas partes.

Otro problema puede ser que no existe un buen análisis competitivo de las opciones de mercado que son parecidas a la de esta aplicación, por lo que no se puede sacar buena información acerca de los pros y contras de cada una.

Para terminar vamos a hablar un poco sobre el producto, y para algunas comparaciones usaremos a nuestro estudiante Manuel Ortiz, que llega un nuevo curso y nuestro compañero necesita una nueva habitación para este curso. Nuestro personaje se mete en la aplicación en

busca de un piso en Granada, en filtros personalizados mete sus opciones de búsqueda que son: que este cerca de la facultad, con paradas de bus y metro cerca y que no permita fumadores. A continuación mira en la lista de opciones cuales son los que más le interesan y empieza a contactar con los “caseros” para ver las opciones, los distintos precios y lo que llevan incluido, pues no se especifica en ningún apartado. Una vez que ha contactado con los caseros de ambas opciones le gustaría poder contactar con los usuarios que viven en ellas para hacer preguntas y ver en cuales de los sitios encaja mejor, pero existe esa opción en ningún lado.

DIU3.Crescendum

Se va a evaluar el grupo de DIU3 llamado Crescendum, formado por Javier Martín Gómez y por Pablo Martín González. Mediante la aplicación SweetIt! proponen una plataforma para aprender a cocinar en vivo, degustar comidas de chefs y hacer tours de comida típica de una ciudad.

Vemos un proyecto muy detallado, con unos personajes creados de manera correcta y que suponen una buena complementación entre ellas, aunque los problemas propuestos pueden ser mejorables al no tratar en concreto de un error real de la aplicación analizada. El informe de la usabilidad nos muestran lo que se comprueba en los mapas de experiencia con unos comentarios añadidos que ayudan a ubicarse y a entender los problemas.

El sitemap es muy completo, mostrando todas las páginas que contendrá la estructura de la web y mediante el labeling describe cada una de estas páginas de manera simple pero clarificatoria.

Resaltar como puntos negativos la pobre propuesta, no existe ninguna ampliación de la información dada al principio. Además, en el video de UX Case Study remarca todas las características, no enfatiza lo importante ni se vende de manera llamativa al espectador.

Para el mapa de usuario de este caso hemos escogido a Josefa Amparo, una mujer adulta que trabaja como ilustradora infantil, pero que no está del todo cómoda con las tecnologías modernas. Josefa pretende descubrir recetas de Francia, país que quiere visitar, y disfrutar de ellas con su marido desde su localidad. Se encuentra en la interfaz con un botón para buscar, e

intenta reducir su búsqueda a gastronomía francesa, pero no puede, pues sólo consigue listar mediante postres, desayunos, vegana etc. Tiene que introducir por fechas y su localidad y buscar manualmente cuál le viene mejor para el acercamiento que ella busca a la gastronomía francesa, con lo que pierde mucho tiempo intentando contactar con los usuarios que han colgado las experiencias. Finalmente, puede solicitar lo que buscaba; pero la búsqueda ha marcado negativamente la experiencia de Josefa pues le resultó complejo y perdió tiempo.

Ranking

1. DIU2.ECHO - 91 - Excellent
2. DIU1.3EdfYa - 78 - Good
3. DIU3.Crescendum - 78 - Good

Valoración personal de la práctica

En esta práctica se nos ha pedido evaluar los proyectos de tres grupos ajenos al nuestro. El resultado ha sido una experiencia muy útil al poder estudiar estos proyectos que nos han aportado una visión diferente y complementaria a la que teníamos después de haber ido realizando las diferentes etapas de diseño propuestas en las prácticas.

Analizar los proyectos de otros compañeros también aporta una visión crítica acerca de nuestro propio proyecto, pues ante retos similares la forma de encararlos y las soluciones encontradas y sugeridas por otras personas siempre resulta en una experiencia valiosa, ya sea afianzando los propios conceptos o bien desde una perspectiva evaluadora y crítica, identificando errores o posibles errores propios y ajenos.

También queremos remarcar que la forma de presentar el proyecto es una parte fundamental del diseño del mismo, pues ayuda a clarificar e identificar los puntos fuertes y débiles dejando en todo momento una visión global del mismo fácilmente comprensible tanto por los propios diseñadores como por las personas ajenas al proyecto.

Por tanto, debemos evaluar de forma positiva esta práctica pues nos ha ayudado a comprender y reforzar el trabajo realizado a lo largo de todas las prácticas anteriores, haciendo énfasis de nuevo en las etapas trabajadas, en la puesta en escena del proyecto y en definitiva, aportando nuevos puntos de vista y soluciones de diseño enfocadas desde un punto crítico que resulta muy útil de cara al futuro.