

UX Case Study review

DIU1.3EdfYa



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 (crítico, normal, poco crítico)

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>La introducción cumple con los requisitos. Ambos integrantes se identifican y proporcionan un nombre para la aplicación que van a diseñar así como su logotipo.</i>
2	P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de las distintas alternativas de servicio colaborativo.	Moderate	<i>Este punto quizá adolezca de falta de más alternativas con las que comparar el futuro producto, aunque la que se contempla tiene un análisis más que correcto.</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>El perfil de la primera persona ideada para el estudio es perfectamente verosímil y cumple con un cierto prototipo de usuario, en este caso potencial, de 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.	Excellent	<i>El perfil de la segunda persona, si bien no es diametralmente opuesto al primero, sí se diferencia sustancialmente como para aportar otra visión en el estudio.</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 usabilidad.	Poor	<i>No describe ningún problema, de hecho la sensación de la historia es que el usuario queda satisfecho.</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>En este caso describe una historia y un problema pero no implica en ningún momento un problema de diseño de la aplicación.</i>
7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	Good	<i>Se aportan ciertos comentarios complementarios para algunos puntos del checklist que ayudan a comprender la puntuación.</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).

Moderate

Ofrece un resumen de la review ajustado a la valoración general obtenida en el checklist. Sin embargo, no termina de concordar la puntuación otorgada en ciertos campos con la valoración final que se hace del mismo por parte del equipo.

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.

Excellent

La malla consta de varios puntos que identifican problemas, críticas y nuevas ideas de diseño muy interesantes y que resultan una buena propuesta de valor.

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.

Poor

No hemos encontrado una propuesta de valor como tal ni una descripción amplia del producto, si bien la malla receptora aportaba buenas ideas.

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

Se presentan las principales características y los principales grupos de usuarios identificando la importancia de cada tarea para cada grupo de forma más que correcta. No encontramos a faltar, a priori, ninguna característica fundamental.

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

No encontrada.

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

Excellent

Descripción del sitio completo y bastante claro.

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

Se ofrece una descripción corta y concisa aunque diáfana de lo que se espera de cada página de la aplicación.

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

Un boceto para prácticamente cada página descrita en el apartado de labelling, siguiendo las rutas marcadas en el site map.

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

Moderate

El nivel de detalle es excepcional y excede el que se busca en esta etapa del diseño.

17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Good	Logotipo sencillo pero original que resulta simpático al usuario.
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Good	Se justifican adecuadamente las decisiones tomadas para el diseño, tanto en materia de tipografía y colores básicos de la aplicación como algunas últimas funcionalidades.
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	Good	Después de una introducción sobre la aplicación, se realiza un “viaje” sobre lo que ha sido el desarrollo del diseño de la aplicación hasta el momento con una duración no excesiva del vídeo. En general, se describe secuencialmente las etapas del diseño y quedan justificadas.
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Good	En líneas generales, completo; aunque es necesario hacer una búsqueda por cada práctica en particular para acceder al trabajo completo (análisis, descripciones completas, etc)
Overall UX case score (out of 100) *		78	- 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

1

2

3

4

5

6

7

Weighting (out of 5)	Weighting ratio	Rating (0 - 5)	Score	Out of
3	60 %	5	3	3
5	100 %	3	3	5
4	80 %	5	4	4
4	80 %	5	4	4
4	80 %	2	1,6	4
4	80 %	2	1,6	4
4	80 %	4	3,2	4

5 100 % 3 3 5

5 100 % 5 5 5

3 60 % 2 1,2 3

5 100 % 4 4 5

5 100 % 0 0 0

5 100 % 5 5 5

5 100 % 5 5 5

3 60 % 5 3 3

5 100 % 3 3 5

3	60 %	4	2,4	3
---	------	---	-----	---

4	80 %	4	3,2	4
---	------	---	-----	---

5	100 %	4	4	5
---	-------	---	---	---

3	60 %	4	2,4	3
---	------	---	-----	---

5			61,6	79
---	--	--	------	----