

# UX Case Study review

## [DIU1.CEREZA] EL repositorio de la carpeta Práctica 3 y logo y nom



En este Excel no se ha fijado los mismos pesos con los que habeis sido evaluados en esta asignatura el contrario, se ha establecido como tres tipos de aspectos (critico, normal, poco critico)

### 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.
- 2 P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de las distintas alternativas de servicio colaborativo.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 7 P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado
- 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)
- 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.
- 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.
- 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

- 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
- 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
- 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.
- 15 P2 - 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
- 16 P2 - Bocetos . Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.
- 17 P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo
- 18 P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo
- 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
- 20 P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo

## Overall UX case score (out of 100) \*

\* 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

Score	Comments
N/A = not applicable or can't be assessed	Optional - Provide a short rationale for the score, such as a description of the issues found, examples of good practice and the likely impact for users.
Very poor	<i>El equipo dice el nombre del proyecto pero no dice el nombre del grupo. No hay enlace a la página web en la que se basan, tampoco hay una descripción de la aplicación.</i>
Poor	<i>Análisis competitivo muy sencillo, solo nos describe con una palabra las páginas web alternativas. No nos permite ver en un vistazo las características de la competencia, no nos queda claro la razón por la cual han elegido Trippirafe.</i>
Poor	<i>Ayax es poco creíble, tiene una descripción contradictoria, una de sus frustraciones son las RRSS y sin embargo los canales que suele usar son online, empleando internet en lugar de los medios tradicionales. Su idea de la enseñanza doctrinista es extravagante.</i>
Poor	<i>Cayetana es un personaje, incompleto, faltan muchos detalles para hacerla realista, durante toda su descripción solo se habla de su metas a nivel profesional, no conocemos información familiares o problemas en su día a día.</i>
Poor	<i>La historia es confusa, en la inspiración del journey, el viaje va a ser con su mujer solo pero mas tarde tiene problemas para organizarse con otras personas que también viajan a Nepal con ellos.</i>
Poor	<i>Este Journey es más inteligible que el anterior, sin embargo en ocasiones en la fila de objetivos aparecen los conflictos y viceversa .</i>
Good	<i>En la cabecera se ve que pagina estan evaluando, Gran parte de las evaluaciones están comentadas pero hay algunas características sin comentar.</i>
Very poor	<i>Se indica la puntuación final pero no se indican los aspectos negativos/positivos mas importantes, solo se hablan aspectos genéricos que sin el checklist podríamos encontrar con un simple vistazo.</i>
Moderate	<i>En los 4 cuadrantes aparecen aspectos positivos y negativos añadiendo nuevas ideas sin embargo, los cambios que podrían ayudar a mejorar, no están explicados correctamente y no entendemos que "el rendimiento deja mucho que desear".</i>
Moderate	<i>Expone el segmento de público al que va a ir dirigido la aplicación móvil que va a diseñar el equipo de trabajo.</i>
Moderate	<i>Se plantean muy pocas tareas, vienen tareas de búsqueda pero no vienen las ideas de negocio que han planteado en el feedback capture grid.</i>

N/A	No realizado.	
Good	Los niveles de la jerarquía estan bien jerarquizados pero algunas tareas del task no figuran en el sitemap.	
Poor	Los terminos son correctos empleandose los mismos que en el sitemap pero en el labelling no aparecen gran parte de los acciones que figuran en la jerarquia del sistema además falta una columna para los iconos.	
Moderate	La bocetos del panel lateral son coherentes sin embargo no figuran algunos botones como los de la "página de inicio" o "las experiencias" ni el "contacto". Navegando a través del botón "contacto" añaden nuevas tareas que no figuraban en el labeling.	
Excellent	Los bocetos están correctamente etiquetados, exponen las diferentes situaciones dentro de la aplicación y el tamaño de los botones es adecuado está bien proporcionado con el tamaño de los botones y secciones.	
Moderate	El logo escogido es adecuado puesto que muestra un avión despegando y la aplicación para encontrar acompañante para un viaje. En la página principal aparece un logo completamente diferente de una jirafa.	
Good	Propuesta extensa destacando la aplicación con buscador, autocompletado o un chat explican en gran medida la tipografía y pero no explican para qué botones van a usar los iconos.	
Good	El video expone la necesidad de buscar un acompañante afin para no ir solo en los viajes sin embargo tiene una música de fondo la cual no nos permite escuchar bien a los alumnos y hace necesario poner subtítulos.	
Moderate	Las descripciones del Readme principal, son demasiado breves, echamos en falta una descripción de su aplicación en el Readme para entender el objetivo de Trip Giraffe	
56	-	Justo pero no brillante

--	--	--