

UX Case Study review

[AMRM]



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 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
- 16 P3 - 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.
Excellent	<i>El equipo se identifica y indica el nombre de su aplicación además pone una breve descripción del objetivo de su aplicación.</i>
Good	<i>Analizan las 2 alternativas Eatwith y Meetup ambas con una explicación clara y precisa, finalmente han decidido fijarse en Meetup</i>
Poor	<i>La información sobre Harley en su biografía es completa sin embargo falta contenido, sus metas, frustraciones y contexto no podemos ver el entorno que rodea a Harley ni sus problemas lo que la hace poco creíble.</i>
Very poor	<i>Figura una introducción a Francisco pero no aparece la ficha de la persona por lo que no podemos ver su biografía ni sus metas, frustraciones etc</i>
Poor	<i>No figura ningún problema de diseño de la aplicación, es contraproducente que filtre eventos gratuitos dentro de la app cuando en la descripción indica que todos los eventos serán gratuitos.</i>
Poor	<i>En este journey el personaje, tiene algunas frustraciones iguales que el primer journey, lo cual lo hace poco creíble, además tiene problemas con la situación dentro del evento como es el aforo, tampoco hay problemas con la app.</i>
Poor	<i>La descripción es insuficiente no nos aporta nada solo nos indica que va a continuación a exponer sus 2 journey map, no identifica el site que está evaluando.</i>
Poor	<i>Recoge los problemas de la aplicación pero no los concreta, la información no nos aporta ningún aspecto reseñable. Se califica la aplicación de forma personal como "sosa".</i>
Good	<i>Se refleja la información correctamente, expone aspectos positivos y negativos hay algunas nuevas ideas las cuales deberían estar en otros cuadrantes. Faltan más preguntas a partir de la experiencia.</i>
Moderate	<i>La propuesta nos resume lo visto anteriormente en el feedback pero no profundiza aportándonos nueva información, vuelve a decir lo mismo.</i>
Poor	<i>Figura algunas acciones que podemos realizar en la aplicación pero no son todas aquellas que más adelante en el sitemap figuran nuevas ideas ni acciones imprescindibles.</i>

N/A	No realizado
Moderate	Faltan acciones como iniciar sesión, quienes somos, o consultas a los creadores. Sin poder iniciar sesión no tienen sentido muchos botones como editar perfil o mensajes. aplican muchos subniveles haciendo la aplicación mas difícil para los nuevos usuarios
Good	Emplea términos iguales al sitemap, no viene una columna de iconografía, Los conceptos descritos están bien explicados.
Good	Los bocetos son coherentes con su diseño original en el sitemap pero no figuran algunos terminos importantes relacionados con la creacion de grupos o eventos o con la comunidad. Tampoco podemos visualizar el perfil del usuario o crearlo o iniciar sesion
Good	Los bocetos son adecuados para esta etapa de diseño, sin indicar colores en el dibujo si exponiendo claramente la posicion del los botones, se pone mucho peso en el footer, faltaría una barra lateral.
Moderate	El logo no caracteriza la aplicación, podría utilizarse para cualquier otra aplicación, lo que pierde un factor diferenciativo que permite reconocer la app fácilmente.
Excellent	La propuesta está completada indicando la letra y la fuente perfectamente sin embargo echamos en falta que se denote a que boton representan los iconos.
Moderate	El video es extenso llegando a los 2 min 15 seg , hace un resumen de lo realizado en las practicas exponiendo detalles los cuales no nos aportan información de la app ni intenta vender. Al menos, destacamos el sobre esfuerzo en la edición del video.
Excellent	El readme tienen una gran elaboración, presentando las entradas en ocasiones de forma muy breve pero permitiendonos una fácil comprensión.
62	- Justo pero no brillante

Rating below	Rating	Rating ranges			
0					
1	Bastante flojo	less than	29		
29	Flojillo	between	29	and	49
49	Justo pero no brillante	between	49	and	69
69	Bueno	between	69	and	89
89	Excelente	more than	89		