

UX Case Study review

DIU1_1SHOT

Score



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)

N/A = not applicable or
can't be assessed

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

Good

Excellent

Excellent

Excellent

Moderate

Poor

Good

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)	Good
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.	Moderate
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
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
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
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	Excellent
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
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	Poor
16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Good
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Good

18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Excellent
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	Moderate
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Good

Overall UX case score (out of 100) *

76

-

* 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



Comments

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.

Se muestra una intruducción donde se dscribe el producto que se va a diseñar, pero se parte de una aplicación ya existente como ejemplo.

Al leer el análisis competitivo, puedes conocer cuales son las características de las alterarnativas, así como que tienen en común que se asemejan a una red social.

Manuel podría ser utilizado para el diseño de otra app. Poniendo mi caso como ejemplo esta persona se podría adaptar perfectamente a mi diseño de la app de compartir alojamiento.

Josefa puede ser utilizada en el diseño de otro producto, podría ser utilizada en una app de arte o una app de ayuda a la pareja.

La experiencia es buena, pero no se sabe cual es el problema de diseño, ¿no se pueden hacer reservas?, no esta del todo claro.

Esta experiencia no se ajusta a la persona que no tiene conocimientos en las nuevas tecnologías y ademas no refleja un problema de diseño

En la cabecera se indica el site, y hay comentarios argumentando el porque de las volaraciones en los puntos críticos.

El informe es bueno, pero en el journey se intuye que hay un problema con la ausencia de alguna funcionalidad y no se refleja aquí.

Hay pocos datos en genral, las críticas se basan en las preguntas de los usuarios.

No existe esa descripción. Solo se describe que va a emular a una red social en la introducción

Las ideas del diseño se convierten en tareas , pero la descripción es escasa

No hay User-Task-Flow

El termino info es ambiguo. ¿De que tipo información estamos hablando?

Los bocetos no son coherentes. En el site map hay tres tipos de búsqueda y el wireframe muestra una búsqueda que concentra las tres. No muestra como se navega por sitemap, no hay opciones de navegación. No se sigue el sitemap

Si, aunque solo aparece al principio del readme principal.

Pero no están en el readme principal aunque en la carpeta de la P3 los patrones UI y los guidelines son muy completos.

No llega a contar la historia de diseño si no que se centra sobretodo en los guidelines y en los patrones de diseño utilizados.

Aunque faltan algunas descripciones y algunos puntos de la p3 como los guidelines que no se muestra una breve descripción en el README principal.

Bueno