

UX Case Study review

DIU3.BNET



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.

Good

El equipo da una breve introducción sobre su aplicación, dando una descripción concisa acerca de ésta y lo que aporta como servicio.

2 P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de las distintas alternativas de servicio colaborativo.

Good

Podemos ver una breve descripción que compara la aplicación a desarrollar con otras de la competencia, como Fever o TripAdvisor, destacando también algunos puntos flacos de estas aplicaciones que serán corregidos e implementados en la nueva aplicación.

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.

Moderate

La primera persona es Carlos, hay información sobre sus estudios y trabajo, pero quizás es escueta, ya que no terminamos de conocerlo. No sabemos qué le gusta hacer, o cuales son sus motivaciones, quizás esta información nos vendría bien para evaluar el diseño de la aplicación más exhaustivamente. Tampoco podemos ponerle cara ya que no dispone de foto.

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.

Good

Se ha creado a una persona que sigue un estereotipo típico de mujer de mediana edad a la que no cuesta imaginar usando la aplicación en cuestión. Por otra parte, se explica bien la vida de la usuaria y se entienden bien sus deseos y frustraciones.

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.

Very poor

El problema que se trata es que "hay demasiadas páginas web dónde buscar y no sabe cuál escoger", no es un problema de diseño de la aplicación y tampoco tiene mucho sentido la historia ni ayuda a evaluar la aplicación.

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>La experiencia de usuario se entiende bien, pero no refleja ningún problema de diseño de la página y en este sentido la carencia parece en un principio que la tiene la usuaria y no la aplicación en cuestión.</i>
7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	Poor	<i>La plantilla no se encuentra disponible para su visualización directa en el repositorio, es necesario clonar el repositorio. Se adjunta la calificación final obtenida así como comentarios sobre la evaluación realizada.</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)	Poor	<i>Se han recopilado los defectos mayores del sitio web, de igual forma que los puntos fuertes a destacar. Por otra parte, se han resumido cada uno de estos aspectos a fin de reflejar, en general, la usabilidad del portal web.</i>
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.	Good	<i>Hay puntos poco específicos y escuetos como por ejemplo “búsquedas fáciles de realizar”. Realmente no sabemos porqué dichas búsquedas son fáciles. En cuanto a las nuevas ideas, lo más destacable es la posibilidad de que los usuarios se registren, pero esta opción es muy común entre todas las aplicaciones y por eso no creemos que marque la diferencia con respecto a la competencia.</i>
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	<i>Se hace una descripción de la aplicación a desarrollar pero en general se hace un resumen de todo lo que se ha hecho hasta el momento. No se cita ninguna mejora de manera detallada y muchas de las propuestas diferenciadoras de la aplicación no se especifican.</i>
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	<i>Las tareas que un usuario puede realizar en la aplicación están bien especificadas. Se hace un diferenciación entre usuario registrado y no registrado, quizás hubiera sido conveniente añadir otro rol como es el caso del administrador, el cual también participará en la aplicación y tendrá una serie de tareas asociadas.</i>
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	<i>No realizado.</i>

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.	Moderate	Se echan en falta espacios de la Web básicos como pueden ser aquellos de registro y login o quiénes somos. Hay términos mal escritos y la imagen aportada tiene detalles que reflejan poca calidad. Los términos que se emplean se entienden y no son ambiguos.
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.	Moderate	Faltan algunos términos que sí han sido puestos en el site map, como por ejemplo contactar o valoraciones. Las descripciones de los términos sí son adecuadas y una buena práctica podría haber sido hacer una columna con posibles iconos.
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	En los bocetos aparecen muchos términos que no se reflejan ni en el labelling ni en el site map. No se muestran una de las tareas más importantes especificadas anteriormente, que es el poder poner comentarios. Se respeta el flujo de navegación reflejado en el site map.
16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Moderate	Aún con una calidad mejorable debido al diseño a mano alzada y una caligrafía confusa cuanto poco en ocasiones. Los bocetos son de gran extensión abarcando todas las vistas posibles que tendría la aplicación.
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Very poor	No se ha realizado logotipo.
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Moderate	Se explican de manera explícita gran cantidad de patrones de diseño que se van a seguir pero faltan otros como por ejemplo la tipografía a usar o los colores principales de la aplicación.
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	Se explica lo realizado durante las prácticas de manera clara. Se ajusta al tiempo. En cuestión de contenido, hay prácticas a las que se les dedica mucho más tiempo del vídeo que a otras. Como punto positivo, al final del vídeo se reflejan algunas de las funcionalidades que proporciona la aplicación con una breve explicación del flujo que habría que seguir para llevarlas a cabo.

20 P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo

Poor

Se encuentra demasiada información en el Readme principal, quizás sería mejor idea referenciar mediante enlaces a todas esas fotos y descripciones. Por otra parte, la Práctica 3 no se ha incluido en el Readme principal. En el caso de los Readmes de cada práctica, se encuentran dispuestos de manera correcta y la información está bien estructurada.

Overall UX case score (out of 100) *

56

-

Justo pero no brillante

* 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

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		