UX Case Study review

[Nombre del equipo que estas valorando. Ponlo tb en el fiche

Score

Comments

1

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 (critico, normal, poco critico)

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

El equipo se presenta y aporta una descripción útil de su aplicación.

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

Excellent

Aclara las opciones de cada competidor, recalcando sobre todo la facilidad de uso y escogiendo un referente entre los competidores.

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

Es una persona muy completa, con metas claras y diversas.

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

Los problemas de Guillermo parecen reales y comprensibles.

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.

Good

Describe el problema de las habitaciones duplicadas y destaca la facilidad de reportar este hecho, pero no mucho más.

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.

Good

Saca varios errores a relucir, descritos correctamente.

7 P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado

Good

Está evaluado, pero no proporciona comentarios. Aun así, se proporciona una valoración global en el informe de usabilidad.

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	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.	Excellent	La malla receptora de información es muy completa y saca a relucir dudas de cara al rediseño.
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.	Excellent	La propuesta es clara y se entiende sin problema
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	N/A	
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	Excellent	Los User-Task-Flow se comprenden y son intuitivos.
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	Good	El sitemap es completo, aunque algo confuso.
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	La tabla de labeling es muy completa y detallada.
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	Los bocetos siguen los User-Task-Flow descritos.
16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Good	Los bocetos son claros en su mayoría, pero puede que la jerarquía visual de elementos no se distinga bien en algunos casos.
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Good	El logotipo representa la intención de la aplicación y su temática.

18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Moderate		La guía de estilos no se visualiza correctamente.
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	Excellent		El vídeo es llamativo y claro, utilizando la competencia como refuerzo.
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Excellent		En general, todo está muy bien detallado.
Ove	erall UX case score (out of 100) *	90	-	Excelente
'	poor (less than 29) - Flojísimo. (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

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

5	100 %	4	4	5
5	100 %	5	5	5
3	60 %	5	3	3
5	100 %	0	0	0
5	100 %	5	5	5
5	100 %	4	4	5
5	100 %	5	5	5
3	60 %	5	3	3
5	100 %	4	4	5
3	60 %	4	2,4	3

4	80 %	3	2,4	4
5	100 %	5	5	5
3	60 %	5	3	3
5			71,4	79