

UX Case Study review

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

Score

Comments



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.
- 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

Moderate

Está explicado el concepto de la aplicación y para qué sirve, pero podrían haberlo descrito mejor.

Good

Se describen varias alternativas y el por qué no han sido elegidas.

Excellent

La primera persona también parece una persona real que puede aplicarse no solo a este caso si no a cualquiera.

Excellent

La segunda persona es original y un caso bastante normal de una persona mayor que vive en un pueblo.

Very poor

La historia es comprensible, pero no muestra un problema de diseño de la aplicación, solo un uso de esta.

Very poor

La historia es comprensible pero no muestra un problema de diseño de la aplicación, solo un uso de esta con un problema personal (no recordar la contraseña), lo cual no es culpa de la aplicación.

N/A

No está rellenado.

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)	Very poor	<i>No hay una puntuación y solo se habla de un aspecto débil.</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.	Moderate	<i>La malla receptora de información recoge la información necesaria.</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.	Excellent	<i>Han descrito bastante bien las nuevas funcionalidades que van a incluir en la aplicación para mejorarla.</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>Están claras las tareas que realiza cada tipo de usuario.</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	
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	<i>Se podría haber expresado mejor, en mi opinión.</i>
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	<i>Los términos no son ambiguos y los conceptos están bien expresados.</i>
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 mismos términos que en el labeling.	Good	<i>Son coherentes y se muestran las funcionalidades expuestas anteriormente.</i>
16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Good	<i>Son bastante claros pero podrían mostrarse más páginas de la web, no solo la detección del lugar y el tour.</i>
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Excellent	<i>El logotipo de comecon es original y tiene buen diseño.</i>

18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Excellent	Los patrones de diseño están bien descritos.
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	Explica de forma muy clara todo el proceso que se ha seguido. La duración es la justa y necesaria para contarlo todo.
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Very poor	Solo el readme de la P3 está relleno, los demás readme y sobre todo el de la página principal están vacíos.

Overall UX case score (out of 100) *	70	-	Bueno
--------------------------------------	----	---	-------

<p>* Very poor (less than 29) - Flojísimo.</p> <p>* Poor (between 29 and 49) - Flojo.</p> <p>* Moderate (between 49 and 69) - Justo pero no brillante.</p> <p>* Good (between 69 and 89) - Bueno, lo han hecho con correctitud</p> <p>* Excellent (more than 89) - Excelente, lo tiene todo. Merece la pena fijarse en este</p>
