

UX Case Study review

DIU1_PAPAYA

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 (critico, normal, poco critico)

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.

Good

Good

Very poor

Very poor

Very poor

Excellent

7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	Very poor
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)	Moderate
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
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
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	Excellent
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.	Poor
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.	Very poor
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Excellent
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Poor
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	Very poor
Overall UX case score (out of 100) *		59
		-

* 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.

El proyecto se presenta correctamente pero ni el grupo ni los integrantes se identifican. Faltan los enlaces a sus githubs.

Unicamente hablan de un servicio en concreto. Faltaría especificar características de las alternativas que se han descartado.

Esta personaa está enfocadaa a generar ciertas opiniones sobre el proyecto. La persona no es una persona ficticia, si no que se ha caricaturizado a una persona real, en forma de chiste con tono jocoso.

Esta persona está también pensada para que genere ciertas opiniones sobre el proyecto que se está deasrrollando.

La historia es medianamente comprensible, pero el problema se genera por parte del usuario y completamente ajeno a la usabilidad o el diseño de la aplicación

Se presenta el problema de la barrera idiomática con el uso de una aplicación que no está adaptada al idioma del usuario.

Los campos no están justificado con comentarios que indiquen la razón de la valoración. En el checklist no se indica el servicio al que se hace el Usability Review

Se hace una valoración final pero no se especifican puntos fuertes y débiles con claridad

El feedback capture grid es completo y alberga items en todos los cuadrantes.

Se aporta una descripción de las propuestas a mejorar en el proyecto.

La matriz de tareas del usuario es completae incluye a muchos tipos de usuarios diferentes y aborda ideas de diseño planteadas con anterioridad.

El sitemap es completo y se abordan todos los temas a tratar de manera clara, ordenada y sin generar ambigüedad.

El labelling es pobre, no incluye la descripción del concepto ni la iconografía, además de no describir todos los términos, únicamente unos pocos

Aunque se encuentran los aspectos y conceptos principales el único boceto es muy confuso y no aporta realmente una visión general de como funcionará el servicio. No se respeta el labelling en el boceto

El boceto es muy pobre

Se presenta una idea de logotipo y se indica un breve proceso de su diseño, tanto el logotipo como el icono. Su ejecución es correcta uan vez digitalizado

Aunque se muestran decisiones de diseño, no se indica que guidelines se siguen ni se aportan las decisiones visuales para el paso de bocetos a prototipos

El video no presenta al servicio como algo atractivo, centrandose demasiado en el sitemap y no mostrando ejemplos de los puntos fuertes de su propuesta.

Toda la información está en README principal y no se puede acceder a información extra en los que respectan a las distintas prácticas realizadas.

Justo pero no brillante