

UX Case Study review

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



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)

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.	Excellent	Se identifica al equipo y éste presenta una descripción breve pero concisa acerca del proyecto a desarrollar. Dicha descripción deja claro el producto que se va a diseñar.
2	P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de las distintas alternativas de servicio colaborativo.	Very poor	Sólo se habla de una opción de la competencia, y además no se destacan los puntos fuertes/débiles de la aplicación que toman como referencia.
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.	Excellent	Tras leer la descripción de Aurelio, nos queda clara una idea general acerca de él así como de sus necesidades e inquietudes.
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	Esta persona no se ha creado con la intención clara de usar la aplicación propuesta, lo cual aporta valor. Se encuentran algunas incongruencias en cuanto a la posición actual de la vida de la mujer y sus metas.
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.	Good	Se entiende bien la experiencia del usuario, y refleja el problema del portal web al no encontrarse disponible en varios idiomas, lo cual genera problemas para usuarios como Aurelio.
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.	Excellent	En esta experiencia de usuario, se relatan bien los pasos que da el usuario, así como los problemas de diseño que tiene el servicio usado.
7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	Good	Todos los campos se encuentran rellenos y comentados, pero ayudaría que la visualización del checklist estuviera unida, quizás simplemente pasando el Excel referente al usability review a PDF ya que el archivo subido que contiene esta información muestra los datos

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	Moderate	<i>Sólamete se destaca un aspecto positivo de la aplicación y todo se comenta de manera muy genérica, lo cual no aporta una idea general acerca de qué está bien o mal en cuanto a la usabilidad del sitio 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>Reflejan los datos de manera adecuada. Algunas de las críticas a la aplicación se utilizan como idea para desarrollar su propia aplicación, lo cual es positivo. Tiene ideas novedosas, como permitir métodos de pago que a día de hoy están de moda (Paypal, Bizum...)</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>No hay una descripción más explícita del producto ni de las funcionalidades a resaltar. En la introducción se presenta algo de información expresada de forma general.</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>Podemos ver diversas acciones o tareas que los usuarios podrán desempeñar en la aplicación.</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	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	Poor	<i>Hay acciones que no llevan a ningún lado, por ejemplo, la búsqueda, crear quedada, amigos... Faltan especificar estas acciones y algunas otras, como por ejemplo la posibilidad de ver eventos o quedadas para que el site map no sea ambiguo.</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>Se emplean los mismos términos que se usaron en el Site map. La información no es ambigua y se describe correctamente. Se echa en falta una columna de iconografía.</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 mismo términos que en el labeling	Moderate	<i>Se emplean los mismos términos que en el labelling. Los bocetos no siguen el diseño con demasiada fidelidad. Alguna carencia de información, como las tareas más importantes, también se reflejan en este apartado</i>
16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Poor	<i>Bocetos no muy extensos con un nivel de calidad cuestionable. Realmente es muy difícil imaginar cómo quedará el diseño de la aplicación final.</i>

17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Moderate	<i>El icono refleja el nombre de la aplicación pero no es nada indicativo de la funcionalidad principal.</i>
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Good	<i>Propuesta de elementos extensa e interesante, como subtítulos de imágenes, calendarios, continuar leyendo... La paleta de colores quizás mezcla colores que pueden resultar molestos como el morado y el verde. En cuanto a la tipografía, creemos que es adecuada.</i>
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	Good	<i>Se indican las funcionalidades que destacarán la aplicación con respecto a la competencia. En ocasiones el contenido se comunica de forma muy concreta y esto hace difícil que quien vea el vídeo se lleve una idea general de la aplicación que se va a desarrollar. El vídeo se ajusta al tiempo.</i>
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Good	<i>Las descripciones del Readme principal son breves y concisas, lo cual ayuda a la hora de leer estos documentos. Por otra parte, en las Prácticas 2 y 3, encontramos toda la información necesaria pero el Readme de la P1 se encuentra vacío.</i>
Overall UX case score (out of 100) *		70	- Bueno

* 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