

UX Case Study review

D1.1SHOT

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.

Poor

Excellent

Poor

Very poor

Poor

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

| | | | |
|--------------------------------------|---|-----------|---|
| 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 | |
| 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 | Good | |
| 16 | P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos. | Good | |
| 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 | Excellent | |
| 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 | |
| 20 | P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo | Very poor | |
| Overall UX case score (out of 100) * | | 56 | - |

* 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.

| | Weighting (out of 5) | Weighting ratio | Rating (0 - 5) | Score | Out of |
|---|-------------------------|--------------------|-------------------|-------|--------|
| <i>En la mayoría de apartados, se encuentra más información en el Readme principal que en Readme particular de cada práctica. De hecho, el Readme de la práctica 2 se encuentra casi vacío, siendo el readme principal el fichero en el que se encuentran todos los detalles.</i> | 3 | 60 % | 2 | 1,2 | 3 |
| <i>Exponen de forma clara cuál será su plataforma a analizar, Passporter. También podemos ver distintas alternativas estudiadas, como pueden ser Showaround, Travello o Amovens. Todas ellas con una pequeña descripción y los motivos por los cuales han decidido analizar Passporter.</i> | 5 | 100 % | 5 | 5 | 5 |
| <i>Se aporta poca información sobre Manuel. En ocasiones se echa en falta la concreción de la información para conocer con más detalle a la persona. No nos podemos imaginar realmente a la persona (sus gustos, aficiones, etc).</i> | 4 | 80 % | 2 | 1,6 | 4 |
| <i>Se habla poco sobre la vida de Josefa en general. De igual forma que con Manuel, apenas se especifica nada aunque en este caso esta carencia se acentúa aún más. De ahí que tras leer el User Persona Template surjan más dudas que certezas.</i> | 4 | 80 % | 1 | 0,8 | 4 |
| <i>En este caso, hemos conocido un poco más al personaje de Manuel. Se ve que es una persona indecisa, pues le cuesta decantarse por una propuesta a la hora de viajar. Realmente no se saca a la luz ningún problema de diseño de la aplicación.</i> | 4 | 80 % | 2 | 1,6 | 4 |

En general, la historia tiene muchas lagunas. Los conflictos no representan un conflicto real para el usuario, por ejemplo: "quiere preparar un viaje con su marido" pero "quiere viajar a italia o francia". Se observa incoherencia en algunos pasos dentro del journey map y no se muestra ningún problema de diseño de la aplicación.

4 80 % 1 0,8 4

Se encuentran vacíos la mayoría de comentarios acerca de sus valoraciones. Por otra parte, algunos comentarios son breves y poco explicativos. En algunos, se encuentran a medio escribir.

4 80 % 2 1,6 4

Podemos ver los puntos débiles que tiene la aplicación, así como son resaltados los positivos.

5 100 % 4 4 5

Algunos de los datos/hechos comentados deberían estar colocados en otros cuadrantes. Hay críticas constructivas que podrían ser buenas candidatas a ser implementadas (nuevas ideas). Sin embargo, no ha sido así y consideramos las nuevas ideas pobres.

5 100 % 2 2 5

Hay una pequeña propuesta, tanto en la Introducción como tras analizar la malla receptora. No podemos sacar conclusiones acerca de la descripción del producto ya sólo hacen hincapié en una de sus funcionalidades.

3 60 % 1 0,6 3

Hay pocas tareas, además de no estar incluidas aquellas que representan las nuevas ideas y por tanto, los puntos fuertes de esta aplicación.

5 100 % 2 2 5

5 100 % 0 0 0

Encontramos cosas incongruentes, ¿se puede visitar el perfil de un usuario y consultar su información personal sin previamente loguearte? A este punto no le encontramos mucho sentido. Se observan flujos incompletos en algunos casos. Por ejemplo, después de hacer el login, no se puede ir a ningún espacio de la aplicación. Tampoco se encuentran términos básicos como puede ser el registro de un usuario.

5 100 % 1 1 5

Las etiquetas estás correctamente descritas aunque echamos en falta una columna de iconografía.

5 100 % 4 4 5

Bocetos coherentes con el diseño. En cuanto a los bocetos, el flujo de navegación corresponde con lo visto en el site map pero algunas de las funcionalidades innovadoras que no se encuentran plasmadas en los bocetos.

3 60 % 4 2,4 3

Como primera aproximación a lo que será la aplicación final, los bocetos son descriptivos y suficientes.

5 100 % 4 4 5

El logotipo es bonito y describe bien el propósito de la aplicación.

3 60 % 5 3 3

Propuesta muy completa y en nuestra opinión acertada. Tipografía, estilos y paleta de colores acertada.

4 80 % 5 4 4

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. Se explica de manera clara el propósito e intereses principales de la aplicación. La duración del vídeo es correcta.

5 100 % 4 4 5

El Readme principal se encuentra incompleto. A veces, este Readme principal contiene más información que los Readmes particulares de las prácticas. Por otra parte, las descripciones son demasiado extensas en la mayoría de ocasiones.

3 60 % 1 0,6 3

Justo pero no brillante

5 44,2 79
