

Guía de diseño de aplicaciones móviles

Asignatura: DESSI-UGR

11-Dic-2019 (V1.1)

Nombre de la aplicación a evaluar: JaranApp

Fecha de la evaluación: 23/12/2024

Cuestionario de Evaluación

** Puntuar cada uno de las preguntas con un valor 0..3. (donde 0 indica “no” y 3 indica “si” en todos los casos o situaciones, y los valores 1 y 2 se usan para colocar grados o niveles del error detectados) (en el caso en el que no proceda o no se quiera realizar el análisis de esa guía se dejara sin puntuar)

** En el caso en el que se pueda, indicar algún ejemplo de los errores que se han cometido.

En relación con el Onboarding

(Uso inicial de la aplicación y su relación con el “*engagement*” y la adopción de la aplicación por parte de los futuros usuarios)

[2] Se Muestra a los usuarios el verdadero valor de la aplicación y lo que puede hacer por ellos.

El flujo no incluye elementos específicos para demostrar el valor de la aplicación durante el primer uso, como tutoriales, ejemplos visuales o casos de uso prácticos.

Al iniciar, el usuario podría no comprender de inmediato que la app conecta con establecimientos locales, eventos y actividades adaptadas a sus intereses.

Ejemplo: No se observa un sistema de bienvenida que explique las funciones de búsqueda de establecimientos o el beneficio de responder reseñas y participar en eventos.

Propuesta de mejora: Incluir un flujo de onboarding que muestre rápidamente cómo buscar actividades y destacar la utilidad de las ofertas y eventos.

[3] Se ha centrado el desarrollo en el valor de la aplicación.

El wireflow muestra que la app está bien estructurada en torno a sus objetivos principales: búsqueda de establecimientos, creación de eventos y promoción de ofertas.

El enfoque en conectar usuarios con actividades y facilitar la interacción con los establecimientos es claro.

[3] La aplicación carga rápido y el usuario puede sacarle valor pronto.

Ejemplo: El usuario no necesitará navegar por diferentes secciones antes de encontrar actividades relevantes, ya que aparecen en la pantalla inicial tras iniciar sesión, donde se sugieren las actividades o establecimientos destacados.

[2] Tiene un sistema de registro sencillo y que genere poca fricción en los usuarios.

Parece que el registro es sencillo, aunque no quedan claros los campos requeridos en el prototipo.

Ejemplo: Podría faltar la opción de registro rápido con redes sociales o autenticación mínima para reducir la fricción.

Ejemplo: Parece haber una opción para buscar por fecha.

[1] Se ha minimizado la necesidad de escribir en la aplicación.

Parece haber menús predefinidos y opciones de búsqueda directa que reducen la

necesidad de escritura. Pero faltarían algunas opciones de búsqueda directa. Además de que en el prototipo actual no se entiende del todo cada sección al no incluir los títulos y ejemplos reales.

[] Se presta la importancia que tiene a la primera impresión sobre la aplicación en el diseño.

En este primer prototipo no se puede contestar a esta guía, ya que el wireflow presentado corresponde a un diseño de baja fidelidad que no incluye elementos visuales definitivos, como colores, tipografías o imágenes que impacten en la primera impresión del usuario.

En relación con la navegación

(Buena experiencia de navegación por parte del usuario para alcanzar un trabajo efectivo)

[3] Se ha diseñado un sistema de navegación evidente (consistente, sencillo, familiar, con información de donde está el usuario en cada momento, ...)

En todo momento hay un menú global para acciones cruciales, y hay menu en cada sección.

[3] Es fácil volver a atrás en los proceso de navegación por el interfaz.

[1] Las actividades de corrección de entradas de datos o de cancelación de actividades son fáciles de realizar.

No he visto opciones para modificar las acciones, por ejemplo, no he encontrado una opción para editar los eventos creados, solo de cancelar.

[2] Se detecta de forma intuitiva como hay que volver a atrás en la realización de tareas, errores de entrada y navegación en general.

Hay botones de retroceso, aunque no he encontrado opciones claras deshacer errores fácilmente durante las tareas, solo para cancelar algunas operaciones.

[3] Se usan de forma eficiente los sensores disponibles en el dispositivo (localización, comunicación, cámara..).

Permite subir fotografías, comunicarse, etc...

[2] Se dispone de sistemas de búsqueda dentro de la aplicación.

Hay una opción de búsqueda, aunque en el prototipo

[] Los resultados de las búsquedas están optimizados para su uso en dispositivos móviles.

No se sabe, porque no está implementada la función de búsqueda del todo en el prototipo

[] Se ayuda al usuario en la selección de los criterios de búsqueda.

No se sabe, porque no está implementada la función de búsqueda del todo en el prototipo

[3] El uso de los elementos y herramientas de navegación sigue las guías de diseño del sistema usado.

[3] Se han incluido pantallas familiares al usuario (configuración, búsqueda avanzada, últimas noticias, cosas nuevas en la App, hacerse usuario Premium, ...).

En general, las pantallas utilizadas utilizan diseños familiares a aplicaciones similares.

[_] Se ha diseñado la aplicación teniendo en cuenta que es probable que el usuario se vea interrumpido durante el uso de la aplicación.

No se puede determinar con certeza en este punto. Sin embargo, se asume que la aplicación permitirá al usuario reanudar su actividad desde el estado en el que fue interrumpida, aunque esto no está explícitamente representado en el wireflow.

En relación con el diseño

(El diseño para móviles tiene consideraciones espaciales debido a las características propias de este tipo de dispositivos)

[_] Si el usuario dispone de diferentes plataformas para el mismo sistema (móvil, web, escritorio, ...), su uso es consistente.

No aplica, solo se ha presentado un diseño para plataformas móviles por el momento.

[3] Si el usuario dispone de diferentes plataformas para el mismo sistema, la funcionalidad de cada plataforma esta optimizada a sus características.

Por ejemplo, se diferencia para el diseño de la aplicación para administrador y de la del usuario normal.

[3] Se ha realizado un diseño mínimo de los diferentes elementos del interfaz.

[2] Se han diseñado los elementos del interfaz con el tamaño correcto.

A primera vista parece que si, aunque igual con las imagenes y el texto con el diseño actual no se adapta el tamaño para un teléfono móvil.

[3] Se ha prestado la importancia requerida a la colocación de los elementos del interfaz dependiendo de la zona de la pantalla en la que se localizan.

Cada elemento se ha colocado según su funcionalidad en una parte de la pantalla de manera adecuada.

[3] Se ha diseñado el manejo del interfaz para ser usado con una sola mano.

[3] El diseño de la aplicación es mínimo y limpio en general.

[1] La aplicación usa el espacio en pantalla de manera adecuada cuando se muestra o pide información.

En algunas pantallas, por ejemplo cuando haya eventos no se aprecia en el diseño actual pero probablemente tengan que implementar mecanismos como toolbars para mostrar toda la información.

En relación con las tareas

(un elemento clave la experiencia del usuario son las tareas que puede realizar con la aplicación y el contexto en el que las realiza)

[3] Las tareas complejas se han dividido en sub tareas y esta división esta reflejada de forma adecuada en el interfaz de la aplicación.

El diseño presentado organiza las funcionalidades principales (como la gestión de eventos, reseñas, y ofertas) en subtareas más pequeñas y manejables.

[2] Se ha estudiado la importancia y la frecuencia de las tareas, a la hora de diseñar el elemento del interfaz que las va a lanzar.

Aunque parece que las funcionalidades más frecuentes y relevantes (como buscar establecimientos o gestionar eventos) están bien priorizadas, no está completamente claro si todas las tareas han sido evaluadas en función de su frecuencia de uso. Algunas opciones, como asistir a eventos o

modificar actividades, podrían necesitar ajustes en accesibilidad para garantizar un diseño más optimizado.

En relación con la Arquitectura de la Información y los formularios

(Un buen análisis de la arquitectura de la información es clave para obtener una buena experiencia de usuario, en muchos casos los errores de la AI se ven reflejados en los formularios de entrada y salida de la aplicación)

[1] Se muestra al usuario la información mínima y necesaria para el contexto de uso de la aplicación.

[3] Se usan técnicas de “divulgación progresiva” para mostrar información menos importante (mostrar el detalle de la información según lo va pidiendo el usuario).

[3] Se muestra rápidamente la información más actual y relevante al usuario.

Se muestran los eventos más actuales primero.

[] El texto usado en los interfaces es claro y legible.

No hay texto en el prototipo enviado

[3] Se ha realizado un diseño de la iconografía adecuado.

Los iconos presentados son claros.

[3] Se hace un uso amplio de gráficos en detrimento del texto, para reducir la carga cognitiva del usuario.

Se utilizan iconos priorizándolos al texto

[] Se facilita el uso eficiente de los formularios de entrada de datos por parte de los usuarios (autocompletado, validación dinámica de errores, ...).

No se sabe en este prototipo.

[3] Se usan elementos interactivos familiares y predecibles por parte de los usuarios.

[] La terminología usada en la aplicación es coherente con el dominio de las tareas del usuario.

No se sabe porque no hay texto en el prototipo entregado.

En relación a los elementos visuales.

(Hacer aplicaciones atractivas genera una buena experiencia de usuario)

[] Se usan las imágenes en una resolución y con un aspecto adecuado a la plataforma móvil.

No se puede evaluar en este prototipo porque no hay imágenes incluidas.

[] El uso del color es adecuado y consistente.

No aplica en este prototipo, ya que no se han representado colores en el diseño actual.

[3] A nivel visual se siguen las guías de diseño del sistema usado.

El diseño del prototipo parece ajustarse correctamente a las guías de diseño establecidas para sistemas móviles, con una estructura clara y bien organizada.

[] Los elementos visuales y de animación se cargan de forma eficiente.

No aplica en este prototipo, ya que no se han mostrado elementos animados ni el rendimiento de su carga.

[3] Usa la aplicación la información que tiene del usuario sin tener que volver a pedírsela.

Aunque no se muestra explícitamente en este prototipo, se entiende que la aplicación utiliza la información del usuario de manera automática tras iniciar sesión, por lo que no sería necesario solicitarla repetidamente.

Informe de evaluación

Valoración final: 76 puntos (aunque hay guías no evaluadas porque no aplican para este prototipo).

1. Propuestas de mejora:
Onboarding: Crear un flujo de bienvenida que explique funciones principales y agregue registro rápido (e.g., redes sociales).
2. Navegación: Añadir opciones para corregir errores y optimizar la búsqueda con filtros y resultados móviles.
3. Diseño: Adaptar elementos visuales y texto a pantallas pequeñas; usar toolbars para mejorar el uso del espacio.
4. Tareas: Priorizar funcionalidades según frecuencia y accesibilidad.
5. Formularios: Mejorar validación dinámica y usar terminología clara y coherente.
6. Visuales: Incorporar colores, imágenes de calidad, y animaciones optimizadas para móviles.

Bibliografía:

- Ultimate Guide To Mobile App Design Principles That Make Your App Shine.
<https://www.moveoapps.com/ultimate-guide-to-mobile-app-design-principles>
- A Comprehensive Guide To Mobile App Design,
<https://www.smashingmagazine.com/2018/02/comprehensive-guide-to-mobile-app-design/>
- Principles Of Mobile App Design: A Complete Guide To UX Design And Development
<http://www.instantshift.com/2019/09/27/mobile-app-design-principles/>
- A guide to your first mobile design Project
<https://www.invisionapp.com/inside-design/guide-mobile-design-project/>
- The Guide to Mobile App Design: Best Practices for 2018 and Beyond
<https://www.uxpin.com/studio/blog/guide-mobile-app-design-best-practices-2018-beyond/>
- Designing for the Mobile Environment – Some Simple Guidelines

<https://www.interaction-design.org/literature/article/designing-for-the-mobile-environment-some-simple-guidelines>