

ejeS4_AppMovil



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

Pablo Morenilla Pinos
morenillapablo@correo.ugr.es
DES Teoría

1. Ejercicio (ejeS4_AppMovil)

- Vamos a desarrollar un sistema para gestionar el proceso de realizar un viaje con una compañía aérea. Hemos decidido diseñar dos aplicaciones: una vía web y otra para móviles.
- ¿Qué diferencias propondrías entre las dos aplicaciones, a nivel de arquitectura de la información y de navegación?

A nivel de arquitectura de la información

En cuanto a la arquitectura de la información, las aplicaciones móviles deben tener una estructura de información simple y concisa, ya que los dispositivos móviles tienen un espacio limitado en la pantalla. Esto significa que es importante priorizar la información más importante y eliminar la información innecesaria.

Una forma de simplificar la estructura de información es dividir la aplicación en secciones principales. Por ejemplo, la aplicación de gestión de viajes podría dividirse en las siguientes secciones:

- **Viajes:** Esta sección incluiría toda la información relacionada con los viajes, como los vuelos, los hoteles, los coches de alquiler, etc.
- **Perfil:** Esta sección incluiría la información del usuario, como los datos personales, los datos de pago, etc.

También es importante utilizar estructuras de información jerárquicas para organizar la información. Esto facilita la navegación por la aplicación, ya que el usuario puede ver rápidamente los elementos más importantes y luego profundizar en los elementos menos importantes según sea necesario.

En el caso de la aplicación de gestión de viajes, la sección "Viajes" podría organizarse por tipos de viaje (vuelo, hotel, coche de alquiler, etc.), por fechas, por destinos, etc. Esto facilitaría la búsqueda de la información que el usuario necesita.

Por último, es importante utilizar elementos visuales para ayudar a los usuarios a identificar los elementos de la aplicación y la información que contienen. Los elementos visuales, como los iconos, las imágenes y los colores, pueden ser muy eficaces para mejorar la usabilidad de la aplicación.

A nivel de navegación

En cuanto a la navegación, las aplicaciones móviles deben proporcionar una navegación contextual y basada en gestos. La navegación contextual se basa en la ubicación actual del usuario en la aplicación para mostrarle las opciones de navegación más relevantes. Por ejemplo, si el usuario está viendo una lista de viajes, la aplicación podría mostrarle un botón para crear un nuevo viaje.

La navegación basada en gestos permite a los usuarios realizar acciones en la aplicación tocando o deslizando la pantalla. Esta forma de navegación es muy eficaz para las aplicaciones móviles, ya que las personas suelen interactuar con los dispositivos móviles con sus manos.

En el caso de la aplicación de gestión de viajes, la aplicación podría utilizar un menú lateral para acceder a las diferentes secciones. Este menú sería una forma sencilla y eficaz de acceder a la información y las funciones de la aplicación.

También podría utilizar un sistema de navegación basado en gestos para acceder a la información y las funciones más utilizadas. Por ejemplo, el usuario podría deslizar el dedo hacia arriba para ver la lista de viajes, o deslizar el dedo hacia abajo para ver la información del perfil.

Detalles a tener en cuenta

A la hora de diseñar la arquitectura de la información y la navegación de una aplicación móvil:

- **Tamaño de la pantalla:** El tamaño de la pantalla del dispositivo móvil es un factor importante a tener en cuenta. Las aplicaciones móviles diseñadas para dispositivos con pantallas pequeñas deben tener una estructura de información más sencilla que las aplicaciones diseñadas para dispositivos con pantallas grandes.
- **Dispositivo:** El tipo de dispositivo móvil también es un factor. Las aplicaciones diseñadas para teléfonos deben tener una estructura de información diferente que las aplicaciones diseñadas para tabletas.
- **Usuarios:** Es importante considerar las necesidades de los usuarios al diseñar la arquitectura de la información y la navegación de una aplicación móvil. Por ejemplo, las aplicaciones diseñadas para usuarios principiantes deben tener una estructura de información más sencilla que las aplicaciones diseñadas para usuarios experimentados.

Conclusiones

En resumen, las diferencias entre la arquitectura de la información y la navegación de las aplicaciones móviles y las aplicaciones web se deben a las diferencias entre los dispositivos y las formas en que las personas interactúan con ellos. Las aplicaciones móviles tienen un espacio limitado en la pantalla, por lo que es importante priorizar la información más importante y utilizar estructuras de información jerárquicas y elementos visuales. Además, las personas suelen realizar tareas específicas en las aplicaciones móviles, por lo que es importante proporcionarles navegación contextual y sistemas de navegación basados en gestos.