

Guía de diseño de aplicaciones móviles

Asignatura: DESSI-UGR

11-Dic-2019 (V1.1)

Nombre de la aplicación a evaluar: Más Barato Aquí

Fecha de la evaluación: 02/01/2024

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)

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

- Aunque no queda claro a quien va destinada, por ejemplo, podemos añadir y eliminar productos y también buscarlos usando filtros, ver tiendas según dicen en el documento. No se si es una aplicación tipo *"Wallapop"* donde cada usuario comprar o vender ítems, o va destinado a tiendas, o a los dos.

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

- La aplicación se centra en la búsqueda de productos y te da opciones de filtrado por precio, secciones de ofertas y comparaciones que buscan el máximo beneficio para el usuario.

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

- No la voy a puntuar porque es un prototipo a papel.

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

- El prototipo no consta de opciones de registro.

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

- Solo tienes que escribir el nombre del producto que quieres buscar, aparte de cuando quieres añadir/modificar productos o u tu perfil.

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

- De momento el prototipo muestra una interfaz algo sobrecargada, la pantalla principal da demasiada información en forma de lista. En mi opinión es mejor usar fotos del producto y el precio, y mostrarlos en forma de *grid*, en vez de abusar de listas.

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, ...)

- Podemos identificar todas las páginas por las que navegamos.

[0] Es fácil volver a atrás en los procesos de navegación por el interfaz.

- Para volver atrás tenemos que hacer uso del menú en casi todas las ocasiones. En el menú de usuario no podemos volver atrás, nos *desloguea* directamente (en este caso creo que se les ha olvidado poner una opción para hacer este proceso).

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

- Las operaciones para añadir y eliminar productos son fáciles de realizar, pero la modificación no queda clara. Aparece una checklist igual a la que obtenemos cuando queremos eliminar un producto y un botón para modificar. ¿Tenemos que modificar *inline* todos los atributos del producto?

[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 dos iconos por los que nos podemos guiar, la *casita* nos devuelve a la pantalla de login (debería ser la pantalla principal), y "*las tres barritas horizontales*" que muestran el menú.

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

- Se utilizar la localización del usuario para mostrar ofertas o tiendas cercanas.

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

- Es la principal característica de esta aplicación.

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

- Las búsquedas se muestran en formato de lista, con mucha información.

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

- Se pueden aplicar distintos filtros a las búsquedas.

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

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

- Se usan palabras como *Ofertas*, *Reseñas*, *Ayuda*, ...

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

En relación con el diseño

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

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

- Por el diseño de algunas interfaces parece que esta orientado a un monitor y no a un dispositivo móvil, es decir, en las búsquedas aporta mucha información que es difícil de cuadrar en pantallas pequeñas.

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

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

- Se han identificado las distintas secciones de la aplicación.

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

- Las listas de búsqueda, o listas al eliminar/modificar productos son pequeñas y/o contienen demasiada información.

[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.

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

- En general si, pero dependes de la otra mano para acceder al menú o realizar búsquedas.

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

- En mi opinión el diseño está bien pero a veces hay demasiada información en la pantalla

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

- Por ejemplo, la gestión de productos esta dividida en tres subtareas (añadir/borrar/modificar).

[3] 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.

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)

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

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

- Las búsquedas de productos, o la gestión de ellos, muestran toda la información de golpe.

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

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

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

- Apenas hay iconos, a excepción de la “casita”.

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

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

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

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

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 evalúa al ser un prototipo.

[] El uso del color es adecuado y consistente.

- No se evalúa al ser un prototipo.

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

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

- No se evalúa al ser un prototipo.

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

- No se especifica.

Informe de evaluación

Valoración final: Buena idea, con algunas inconsistencias.

Propuestas de mejora:

- Mostrar menos características de un producto al hacer búsquedas, podemos mostrar toda la información cuando lo seleccionamos.
- Usar imágenes en formato rejilla al mostrar las búsquedas.
- Replantear la ubicación de algunas de las funcionalidades del menú .Por ejemplo, las **reseñas** deben localizarse al seleccionar un producto tras realizar una búsqueda.
- Definir el enfoque de la aplicación, es decir, quien la va a usar (tiendas, usuarios, los dos, ...)

Bibliografia:

- 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>