

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: 22/01/2024

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)

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

- En la pantalla principal puedes buscar un producto, pero es un poco extraño que al seleccionar uno puedas editar sus datos. Sería más adecuado sólo poder hacer reseñas de ese producto o guardarlo en una lista. (También pasa con el enlace a Ofertas)

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

- La característica principal de la aplicación es la de ofrecer al usuario el producto que está buscando al mínimo precio posible disponible en las tiendas de su alrededor.

[] 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 solo tiene opciones para loguearse, no para registrarse.

[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.

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

- Esta vez la pantalla principal muestra un mapa, donde supongo que saldrán lugares donde tengan el producto que buscas. Los problemas que presentaba el prototipo anterior, que en mi opinión mostraba demasiada información, se han solucionado.

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.

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

- Seguimos teniendo que hacer uso del menú lateral para volver atrás en la mayoría de las vistas. Algo como lo que hay en la vista de detalles de usuario habría sido más intuitivo. - ---
- Otra opción para volver atrás es pulsar el texto "Más barato aquí", presente en todas las vistas, pero el usuario no sabe que tiene esa opción hasta que pulse de casualidad ahí.

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

- La tarea de agregar producto esta bien definida, pudiendo añadir sus detalles.
- La tarea de modificar un producto sólo es una lista de ellos, y no podemos acceder a más nivel de detalle.
- Para eliminar un producto sólo se necesita seleccionarlo de una lista, no hace falta más en mi opinión.
- El problema que veo, es que no tiene opción de cancelar lo que estás haciendo. La única forma de cancelar la acción es usar el menú para ir a otro enlace.

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

- Como he dicho anteriormente, a excepción de la vista de usuario, no se detecta fácilmente.

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

- No se dice nada de uso de sensores.

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

- Es la principal característica de esta aplicación.

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

- Si, aunque tenemos el problema ya mencionado de poder editar los valores de un producto al acceder a los detalles de él.

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

[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, ...).

- 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)

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

- La aplicación está destinada a un uso en dispositivos móviles.

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

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

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

- Se han eliminado las listas que comentaba en la primera review y se ha adaptado todo a un tamaño correcto.

[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 sí, pero dependes de la otra mano para acceder al menú o realizar búsquedas.

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

[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 subtareas y esta división está reflejada de forma adecuada en el interfaz de la aplicación.

- La tarea de gestión de productos está 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.

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

- Se ha solucionado este problema, ahora al buscar un producto no tenemos toda la información de golpe, tenemos que seleccionarlo para verla.

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

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

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

- Los iconos ayudan a reconocer las acciones que hacen.

[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)

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

[3] El uso del color es adecuado y consistente.

[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.

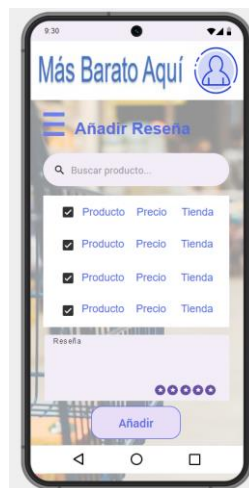
- No se especifica.

Informe de evaluación

Valoración final: 7

Propuestas de mejora:

- La funcionalidad *Añadir reseñas* tiene poco sentido ubicarla en el menú lateral, lo ideal sería ubicarla en los propios productos como ya está implementada. Además de que la vista es poco intuitiva, ¿podemos añadir la misma reseña para todos los productos seleccionados?



- Definir el enfoque de la aplicación, es decir, quien la va a usar (tiendas, usuarios, los dos, ...)
- Una forma más intuitiva de navegar, sin tener que acceder constantemente al menú lateral (ejemplo vista de datos de usuario).

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>