Análisis de “Discord”

2º ejercicio de interfaces (analizar una aplicación)

Alan Nicolas Mikolajczyk

2ºDAM  IES Francisco de Quevedo

**Introducción**

En este trabajo vamos a trabajar en estudiar el diseño de interfaces y sus bases. Partiendo de eso tomaremos todo lo estudiado en cuenta y lo aplicaremos en el estudio de una aplicación, en este caso es Discord.

Discord es una plataforma que tiene una aplicación de escritorio para que las personas con intereses similares compartan y se comuniquen. Es una aplicación muy popular en la comunidad de jugadores ya que ofrece que los jugadores de videojuegos se comuniquen entre si y desarrollen una comunidad fuera de los juegos mismos. Pero la principal funcionalidad y que más llama la atención es la comunicación que tiene. Que son salas de chat (para escribir la comunidad) con mucha capacidad de personalización para cada canal y aparte las salas de voz como si fueran llamadas grupales.

Tomaremos cada detalle en cuenta y analizaremos los elementos visuales que usan en la aplicación y donde están colocados desde el primer inicio de la aplicación hasta el cierre. Aquí tendremos en cuenta varios factores como: claridad y simplicidad, consistencia, feedback visual, jerarquía visual, flexibilidad, mínimo cognitivo entre otras que se verán reflejadas más adelante.

Posteriormente analizaremos la usabilidad de la interfaz veremos si es intuitivo, que control tiene el usuario, si el diseño es responsivo, si la aplicación cumple de manera eficiente y efectiva los objetivos del usuario, etc.

A continuación de lo anteriormente mencionado daré mi opinión en que podría mejorarse la aplicación o cosas que añadiría yo. Digo que daré mi opinión ya que el diseño de la aplicación y mejoras serán subjetivas para mi parecer ya que otra persona puede estar contento con el diseño original.

Seguidamente mencionare recomendaciones basadas en los principios de diseños, o sea basados en el principio de diseños. Aquí explicaré de manera objetiva ciertas recomendaciones de que elementos y colocaciones son correctas y cuales podrían ser mejores.

Finalmente haré mi conclusión donde haré un resumen desde lo que mencioné desde el principio hasta el final al igual que mi propia opinión al respecto.

1. Elementos visuales utilizados en la aplicación
2. Usabilidad de la interfaz
3. Posibles mejoras
4. Recomendaciones basadas en los principios de diseños
5. Conclusión