

EjercicioEval3b

Evaluación usando una Guía
Heurística

Guía de diseño de APP móviles

Guía de diseño de aplicaciones móviles

Asignatura: DESSI-UGR

11-Dic-2019 (V1.1)

Nombre de la aplicación a evaluar:

Evalúador:

Fecha de la evaluación:

Questionario de Evaluación

** Puntuar cada uno de las preguntas con un valor 0.3. (donde 0 indica "no" y 3 indica "sí" 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)

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

** Aquí colocaríamos uno o más ejemplos de situaciones/elementos/tareas o lo que se ha observado en la aplicación que incumple la guía que se indica.

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

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

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

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

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

En relación con la navegación

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[_] 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)

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

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

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

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

[_] 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.

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

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

[_] 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)

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

[_] 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

Elementos a evaluar

- En relación con el Onboarding.
- En relación con la Navegación.
- En relación con el Diseño.
- En relación con las Tareas.
- En relación con la Arquitectura de la Información y los formularios.
- En relación a los Elementos Visuales.

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)

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

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

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

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

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

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

Puntuación de cada guía

- [__] Se Muestra a los usuarios el verdadero valor de la aplicación y lo que puede hacer por ellos.
- **0** No se muestra al usuario.
- **1..2** A veces se le muestra, otra veces no.
- **3** el usuario se va a dar cuenta del valor real de la aplicación al usarla.
- **Vacío** No se puede contestar o no se desea contestar.

Incumplimientos de la guía

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

Mostrar ejemplo de las **situaciones/elementos o tareas** que pueden llevar a que el usuario piense que la aplicación sirve para otra cosa o donde se podría haber **mostrado el verdadero valor** de la aplicación de mejor forma.

Resumen Evaluación

Informe de evaluación

- Valoración final:
- Propuestas de mejora:

Proceso de evaluación

- Hay una actividad para **entregar el prototipo** en justinmind de la entrega 1 por cada grupo de prácticas
- Para la evaluación se usan los prototipos entregados (estarán disponibles en SWAD/Practicas/EjercicioEval3b/PrototiposGrupoDESX.zip)
- **La evaluación es individual**
- Se entrega usando una actividad de SWAD – La entrega es anónima.
- El profesor recopila las evaluaciones y se las enviará al grupo de prácticas.