

# Guía de diseño de aplicaciones móviles

Asignatura: DESSI-UGR

11-Dic-2019 (V1.1)

Nombre de la aplicación a evaluar: BoardGames Brotherhood (BGB)

Fecha de la evaluación: 15/12/2020

## Cuestionario 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)

[\_3\_] Se Muestra a los usuarios el verdadero valor de la aplicación y lo que puede hacer por ellos.

[\_3\_] Se ha centrado el desarrollo en el valor de la aplicación.

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

[\_3\_] Tiene un sistema de registro sencillo y que genere poca fricción en los usuarios.

[\_3\_] Se ha minimizado la necesidad de escribir en la aplicación.

[\_2\_] Se presta la importancia que tiene a la primera impresión sobre la aplicación en el diseño.

La página de inicio quizá es demasiado escueta, centrándose solo en el login y/o registro. El resto de pantallas van directas al grano.

### 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 esta el usuario en cada momento, ...)

[\_2\_] Es fácil volver a atrás en los proceso de navegación por el interfaz.

Por lo general sí, pero a veces no se puede volver un solo paso atrás. Puede darse que el jugador se encuentre dentro ya de una sala de juego y para volver atrás la única opción sea el menú superior.

[\_3\_] Las actividades de corrección de entradas de datos o de cancelación de actividades son fáciles de realizar.

No se tiene que introducir prácticamente texto. Las entradas son las típicas simples.

[\_3\_] 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..).

[\_3\_] Se dispone de sistemas de búsqueda dentro de la aplicación.

[\_3\_] Los resultados de las búsquedas están optimizados para su uso en dispositivos móviles.

Resultados en forma de listados sencillos.

[\_2\_] Se ayuda al usuario en la selección de los criterios de búsqueda.

Podrían añadirse más “filtros”.

[\_] 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.

[\_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.

[\_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.

[\_3\_] Se ha diseñado el manejo del interfaz para ser usado con una sola mano.

Siendo un sistema web que no requiere de mucha entrada de datos, el ratón (una sola mano) es suficiente.

[\_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 sub tareas y esta división esta reflejada de forma adecuada en el interfaz de la aplicación.

[\_2\_] 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 general sí, pero no creo que la sección de “Empresas” sea utilizada mucho.

## **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)

[\_2\_] Se muestra al usuario la información mínima y necesaria para el contexto de uso de la aplicación.

Existe la pestaña “Empresas” y quizá no tenga mucha relevancia para el usuario común.

[\_2\_] Se usan técnicas de “divulgación progresiva” para mostrar información menos importante (mostrar el detalle de la información según lo va pidiendo el usuario).

En ocasiones la información es escasa. E.g. la sección “Categorías”.

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

[\_3\_] El texto usado en los interfaces es claro y legible.

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

[\_2\_] Se hace un uso amplio de gráficos en detrimento del texto, para reducir la carga cognitiva del usuario.

Se opta por el uso de iconos aunque el texto es bastante predominante.

[\_] 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.

[\_] El uso del color es adecuado y consistente.

[\_2\_] A nivel visual se siguen las guías de diseño del sistema usado.

El diseño es consistente en general, pero hay secciones (e.g. Categorías) que tiene otra manera de mostrar los elementos.

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

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

## Informe de evaluación

---

Valoración final: 2.73/3 - (9.10/10)

Propuestas de mejora: Añadiría más botones para volver atrás en el sistema (para no tener que recurrir al botón del navegador), o algún tipo de *breadcrumb* que permita navegar entre los pasos de una “acción” que se está realizando.

## Bibliografía:

---

- 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>