

Guía de diseño de aplicaciones móviles

Asignatura: DESSI-UGR

11-Dic-2019 (V1.1)

Nombre de la aplicación a evaluar: BGB

Fecha de la evaluación: 17/12/2020

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.

En la pantalla de registro hay una sección de funcionalidad ofrecida.

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

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

No se puede saber ya que es un prototipo de baja fidelidad

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

Durante el registro no se recoge ni el email ni la contraseña.

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

El prototipo se trata de la versión web de escritorio, por lo que este punto es menos importante

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

Es un prototipo en papel por lo que es comprensible que la primera impresión sea pobre

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, ...)

Faltaría indicar donde se encuentra el usuario en todo momento, cosa que normalmente se haría marcando la sección correspondiente en la barra superior, pero como es un boceto en papel, no es fácil de hacer.

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

No hay un botón de atrás en la interfaz, pero asumo que se podrá usar el botón de atrás del navegador web.

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

Se puede editar la información del usuario y abandonar salas de juego fácilmente.

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

No hay botón de atrás en la interfaz, aunque tampoco lo he echado en falta.

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

Es una aplicación web que no necesita usar ningun sensor.

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

Hay búsquedas de juegos, negocios y locales

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

Es un prototipo de una web de escritorio, no obstante los resultados aparecen en un listado similar al que aparecen en las búsquedas típicas de móvil

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

Es un prototipo en papel, las búsquedas aun no están implementadas

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

El diseño es consistente excepto en la sección de categorías. La lista de categorías no es una lista vertical como el resto de listas.

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

Hay búsqueda normal, pero no avanzada. También hay sección de perfil de usuario.

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

Es un prototipo web por lo que es difícil saberlo.

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.

El prototipo es solo de la versión web de escritorio.

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

El prototipo es solo de la versión web de escritorio.

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

La estructura de la aplicación está bastante completa, pero no hay diseñado ningún icono o logotipo

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

A pesar de ser un prototipo los elementos tienen el tamaño adecuado.

[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.

El menú de usuario está adaptado a su posición.

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

Es una web de escritorio.

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

En general si lo es, excepto en la pantalla “RoomDetails”

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

En varias pantallas, la aplicación deja demasiado espacio vacío a los lados, no obstante esta es una tendencia que últimamente se está volviendo habitual.

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)

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

El proceso desde el inicio hasta unirse a una sala de juego está dividido en múltiples secciones cada una con su razón de ser.

[1] 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.

Echo en falta en el inicio una sección de juegos recientes para poder acceder rápidamente a un juego que haya jugado hace poco.

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.

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

La única información que no he “pedido” es la parte derecha de la sección de registro.

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

Hay sección de juegos populares y recomendados

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

Aunque es un prototipo el texto es claro

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

Es un prototipo inicial por lo que no hay diseño de iconos

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

Prácticamente no puedo encontrar un elemento en el que un icono/ gráfico sustituya algo de texto.

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

Es un prototipo, no se puede saber.

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

Hay listas, barras de búsqueda, formularios, chats. Todo bastante reconocible.

[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.

Es un prototipo, no hay imágenes.

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

Es un prototipo monocromo.

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

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

Es un prototipo

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

Una vez registrado, los datos del usuario quedan guardados

Informe de evaluación

Valoración final:

Se trata de un prototipo que enseña bastante bien las posibilidades de la aplicación, no obstante echo en falta algún tipo de gráficos provisionales.

Propuestas de mejora:

Rediseñar la sección de categorías para que sea consistente con el resto de la aplicación.

No se hasta que punto tiene que ver con la asignatura, pero BGB es un nombre bastante genérico, una búsqueda en Google devuelve bastantes resultados.

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>