

Guía de diseño de aplicaciones móviles

Asignatura: DESSI-UGR

11-Dic-2019 (V1.1)

Nombre de la aplicación a evaluar: Mercamaps

Fecha de la evaluación: 13/12/2019

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.

[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 generé poca fricción en los usuarios.

[3] 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)

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

Tras iniciar sesión en la aplicación existe un botón en la esquina superior derecha representado con la letra *M*, con el cual sin conocer la aplicación no se conoce a priori que funcionalidad representa. No obstante, tras visualizar esta pantalla *Mi lista* tampoco queda claro a qué se refiere, si es una lista de artículos apuntados por el usuario, o si son los más recientes. Asimismo, en mi opinión no tienen sentido situar el botón que te redirige a las posibles rutas que se pueden realizar dentro de esta misma pantalla. Creo que debería de ser una vista principal y por tanto poder acceder a ella a través de una pestaña, como las que hay en la barra de navegación inferior.

Asimismo, la vista principal a la que se accede mediante la tercera pestaña, una vez se ha iniciado sesión, no queda muy claro su objetivo, puesto que no sé si pretende que en esa pantalla se realice una lista de la compra para luego poder visualizar la localización de los productos. O si por el contrario se trata de una especie de histórico de los productos vistos o localizados en una fecha determinada.

De igual forma ocurre con el apartado *Productos* de esa misma pantalla, los cuales no sé si se refieren a productos visualizados o comprados anteriormente o pertenecen a las listas anteriores.

Otra inconsistencia reside en la redirección hacia la página principal, donde se puede elegir un supermercado, tras rechazar/aceptar que la aplicación pueda utilizar la ubicación del teléfono. Tendría más sentido redirigir hacia la página desde la que he accedido a la pantalla actual *Tiendas* y no que te lleve a la página principal de la aplicación.

Tampoco comprendo que tras redireccionarte a la pantalla principal de la aplicación tengas que volver a iniciar sesión, es decir, si deseas escoger otro supermercado tendrás que pasar por este proceso de nuevo aún no habiendo cerrado la sesión previa. Se debería mantener el estado actual de la sesión aún volviendo a la pantalla inicial.

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

En este primer caso, tras identificarte en la aplicación, pulsamos sobre el motor de búsqueda superior y al volver hacia atrás aparece de nuevo la pantalla que al comienzo del proceso en la que se debe volver a iniciar sesión. De nuevo, se debería tener el estado de la sesión del usuario para volver hacia una vista en la que no se fuerce a identificarse de nuevo.

En el segundo caso, desde la pantalla en la que se visualizan todos los artículos, no me parece consistente que tanto al realizar una búsqueda como al intentar volver a la vista anterior se redirija hacia la misma pantalla, compuesta por un buscador de tiendas, tendencias, entre otros. Si bien al pulsar sobre el motor de búsqueda creo que es correcto redireccionar a esta última pantalla, para el botón de navegación hacia atrás se debería redirigir hacia la pantalla principal una vez se ha iniciado sesión, en la que aparecen las tres pestañas en la parte inferior, con el objetivo de posibilitar que el usuario pueda navegar hacia otra vista principal.

La tercera situación presenta una inconsistencia desde la visualización de un cupón situado en una ruta, puesto que al navegar hacia atrás, en lugar de aparecer la ruta de nuevo aparece la vista de los cupones del usuario. Esto no es nada práctico puesto que si el usuario está realizando una ruta y desea ver el cupón que aparece en ella, al volver hacia atrás lo lógico es seguir mostrándole la ruta y no sus cupones, puesto que esto puede provocar confusión y que ya no sepa cuál era la ruta que estaba siguiendo. Del mismo modo sucede solo visualizando la descripción del cupón, sin entrar en más detalles, tras la cual, la cerrar esta vista te redirige a la pantalla principal del usuario en lugar de a la ruta que se estaba realizando actualmente.

Como cuarto caso puedo determinar que pese a que existe la navegación hacia atrás en la pantalla de *Información acerca de nosotros*, no aparece la flecha característica de Android.

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

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

Si bien el sistema de navegación está claramente representado, en muchos casos como los descritos anteriormente, las páginas a las que se redirige no son consistentes con lo que se esperaba.

[_] 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.

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

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

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

El botón asociado a la pantalla *Mi lista* debería encontrarse en la barra de navegación inferior junto con las demás pestañas o en un menú desplegable, pero en la zona superior de la pantalla puesto que no se trata de ninguna acción peligrosa ni contextual a una determinada tarea.

En la pantalla asociada a *Mi lista* se debería de incluir un botón de editar por cada uno de los elementos, y no uno en general en la parte superior de la pantalla puesto que provoca confusión a la hora de conocer qué es lo que puedo modificar con ese botón, si debo seleccionar un único objeto o puedo seleccionar varios, en cuyo caso podría provocar problemas.

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

Si bien se ha incluido una opción de búsqueda con filtros, en mi opinión se deberían incluir una pantalla donde se pudiesen visualizar las diferentes novedades de la aplicación, así como una pantalla de ayuda en la que se explicasen los pasos a seguir para cada una de las funcionalidades, ya que la aplicación cuenta con varias y no son todas totalmente intuitivas.

[_] 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.

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

Algunas de las funcionalidades se encuentran representadas por un botón que contiene tanto texto como un icono. En mi opinión se puede eliminar el texto y colocar en su lugar un único icono representativo y familiar de la funcionalidad de ese botón. Ejemplos de esto se pueden encontrar en la pantalla correspondiente a la visualización de un producto, cuyas acciones *Añadir* y *Localizar*, simplemente podrían representarse con un plus y una lupa, respectivamente.

Del mismo modo se podría aplicar a los botones de *Tienda* y *Filtros*, para representarlos únicamente con un icono.

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

Algunos botones son extremadamente grandes considerando los elementos que se van a visualizar en la pantalla. Un claro ejemplo de este hecho se encuentra en la pantalla de búsqueda en la que los iconos de *Tienda* y *Filtros* ocupan demasiado espacio considerando que después de ellos se encuentran dos listas con los productos en tendencia y los más recientes. Lo mismo ocurre con la opción de *Borrar todo*. Todas estas opciones deberían de encontrarse en una barra de acción contextual y así dejar más espacio para la visualización de ambas listas.

[2] 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.

Tal y como comenté en la pregunta anterior hay botones que ocupan demasiado espacio y que se han colocado sin tener en cuenta el resto de componentes que se van a visualizar en la pantalla en particular, como ocurre en la pantalla de búsqueda comentada anteriormente

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

Además de las opciones de navegación hacia atrás y la opción de volver a la pantalla actual cerrando la vista asociada, existen otras acciones que no son fácilmente accesibles como la opción de *Editar* de la pantalla *Mi Lista*, puesto que se encuentra en la esquina superior derecha. De igual forma tampoco serán fácilmente accesibles los cupones que aparezcan en la ruta sobre la esquina superior izquierda del móvil. Asimismo, en la pantalla de búsquedas el botón *Tiendas* también se encuentra alejado de la zona más cercana al usuario.

[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.

Una de las principales funcionalidades de esta aplicación consiste en realizar rutas por los supermercados o almacenes y sin embargo solo se puede iniciar como una acción secundaria dentro de la pantalla *Mi Lista*. Esta funcionalidad debería de encontrarse en la barra de navegación inferior junto al resto de pestañas, una vez se ha iniciado sesión.

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.

En una de las pantallas con el motor de búsqueda simplemente se deberían mostrar las opciones de visualizar los productos en tendencia o los más recientes, en lugar de mostrarlos directamente. De esta forma será el usuario el que decida si desea visualizarlos o no.

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

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

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

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

El icono asociado al botón *Añadir* desde la vista en detalle de un artículo no queda claro cuál es ni tampoco es un icono familiar con respecto a esta acción.

Del mismo modo el icono de *Localizar* un producto y el de buscar es el mismo, por lo que puede causar confusión.

Asimismo, como se comentó anteriormente, la pantalla *Mi Lista* está representado con una única letra *M* que no representa para nada la funcionalidad asociada.

Por último, el icono de la tercera pestaña de la pantalla principal tras iniciar sesión tampoco da a entender qué pantalla es a la que redirige además de que dicho icono no es para nada familiar y por lo tanto tampoco se puede intuir cuál sería la funcionalidad asociada a él.

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

Tanto en los productos recientes como en los que son tendencia se podría mostrar una imagen del artículo en lugar del nombre de este, para que sea más visual.

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

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

[2] La terminología usada en la aplicación es coherente con el dominio de las tareas del usuario.

Tal y como se comentó en un apartado anterior, la opción asociada a *Mi Lista* es bastante ambigua puesto que no se conoce a qué tipo de lista se refiere, si es una lista de artículos apuntados por el usuario, artículos visualizados, comprados, etc.

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.

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

[_] 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: esta aplicación móvil cuenta con diversas ventajas tales como una buena estructura de vistas, en las que se encuentran vistas principales en la que se muestran los artículos mediante su fotografía, así como las acciones contextuales para cada una de las funcionalidades. Asimismo, también existen vistas en detalle fácilmente accesibles en las que se recopila una mayor cantidad de información relacionada con el artículo seleccionado.

Por otro lado, se han incluido un conjunto variado de funcionalidades más interesantes, como las rutas por el almacén o supermercado, y se minimiza de

forma considerable la escritura de la aplicación, dedicada solamente para la búsqueda y los datos del perfil del usuario.

No obstante, el esquema de navegación es bastante confuso y en muchos casos, como los comentados anteriormente, no tienen sentido las páginas a las que se redirecciona mediante la navegación hacia atrás. Esto produce bastante confusión y frustración al tener que recorrer de nuevo la aplicación para llegar a la pantalla anterior a la que estabas.

Otro de los puntos negativos es la falta de representación de algunas de las funcionalidades, tal y como se ha comentado anteriormente, puesto que bien el texto o el icono no son representativos de la funcionalidad que alberga esa opción. De nuevo, esto también provoca cierta confusión puesto que al clicar sobre un botón realmente no intuyes qué tipo de pantalla va a aparecer y por lo tanto, dificulta tanto el aprendizaje de la misma como el hecho de recordar su uso tras cierto tiempo sin utilizarla.

Propuestas de mejora: en primer lugar es necesario replantear el esquema de navegación, en particular el de navegación hacia atrás, para que sea más consistente y acorde con la pantalla actual. No obstante, también se debería reflexionar acerca de la localización de ciertos accesos a pantallas, que a mi juicio, son vistas principales como las rutas. Con ello lo que se pretende es que el usuario pueda acceder a las vistas más importantes de forma fácil y rápida situando, para ello, los accesos directos en la barra de navegación inferior.

A continuación, se deberían modificar la representación de ciertas funcionalidades, minimizando la cantidad de texto y reemplazándolo por un icono familiar y correspondiente a la funcionalidad en particular. Un ejemplo de ello podría ser el sustituir el botón *Añadir* por un botón flotante representado con el icono del plus. Del mismo modo también se debe considerar la situación de ciertos botones como el de *Editar* en la pantalla de las listas y colocarlos al lado de cada una de las mismas con un botón representado, por ejemplo, con el icono de un lápiz. También se podrían añadir otro tipo de acciones muy típicas como sería la de eliminar, por ejemplo, una lista, con el objetivo de permitir al usuario deshacerse de aquellas listas que ya no necesite.

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>