

# Guía de diseño de aplicaciones móviles

Asignatura: DESSI-UGR

11-Dic-2019 (V1.1)

Nombre de la aplicación a evaluar: GranaPark

Fecha de la evaluación: 1/01/2023

## 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)

[ \_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.

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

\*No se contempla para esta entrega

[ \_2\_] Tiene un sistema de registro sencillo y que genere poca fricción en los usuarios.

\*Ojo: En la pantalla de registro, no se le solicita al usuario su número de móvil, pero en la vista de 'edición de perfil' se le permite editar dicho dato.

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

[ \_3\_] 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, ...)

\*Los hotspots de la aplicación no han sido bien definidos, por lo que no es posible navegar de manera natural a través de todas las vistas disponibles en el prototipo.

[ \_1\_] Es fácil volver a atrás en los procesos de navegación por el interfaz.

\*Desafortunadamente no está bien establecidos los hotspots del prototipo, por lo que no es posible navegar entre todas las vistas disponibles de forma natural. Adicionalmente, muchas de estas vistas carecen de acción para volver sea a través de la app, o del S.O.

[ \_1\_] Las actividades de corrección de entradas de datos o de cancelación de actividades son fáciles de realizar.

\*Se cuenta con vistas para editar perfiles, pero dentro de los formularios no existe la opción de descartar cambios o la acción.

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

\*Apartado no contemplado para esta entrega

[ \_3\_] Se usan de forma eficiente los sensores disponibles en el dispositivo (localización, comunicación, cámara..)

\*Se da por sentado que sí, pero recomendando tomar en consideración que se debe primero dar permiso a la localización del usuario para utilizar la app.

[ \_0\_] Se dispone de sistemas de búsqueda dentro de la aplicación.

\*Solo se puede buscar aparcamientos desplazándose por el mapa

[ \_0\_] Los resultados de las búsquedas están optimizados para su uso en dispositivos móviles.

\*Solo se puede buscar aparcamientos desplazándose por el mapa

[ \_0\_] Se ayuda al usuario en la selección de los criterios de búsqueda.

\*Solo se puede buscar aparcamientos desplazándose por el mapa

[ \_3\_] El uso de los elementos y herramientas de navegación sigue las guías de diseño del sistema usado.

[ \_1\_] Se han incluido pantallas familiares al usuario (configuración, búsqueda avanzada, últimas noticias, cosas nuevas en la App, hacerse usuario Premium, ...).

\*Pantallas de configuración son incorporadas, pero para la búsqueda de aparcamiento/plazas solo se usa un mapa. Sería muy importante añadir búsquedas refinadas, resaltar aparcamientos nuevos en la zona, etc.

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

\*No se tiene claro si el prototipo en su versión actual toma en consideración esto, por lo que se prefiere no evaluar.

## **En relación con el diseño**

(El diseño para móviles tiene consideraciones espaciales debido a las características propias de este tipo de dispositivos)

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

\*No se están considerando versiones más allá del ámbito móvil (al menos hasta este punto de la práctica)

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

\*No se están considerando versiones más allá del ámbito móvil (al menos hasta este punto de la práctica)

[ \_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.

[ \_1\_] 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.

\*Aquí se podrían seguir la distribución de elementos vistas en clase de acuerdo a **material design**. Esto podría aplicarse en acciones como **Evitar** y **Promocionar** dentro de las vistas de mapas.

[ \_2\_] Se ha diseñado el manejo del interfaz para ser usado con una sola mano.

\*Dejando de lado temas de accesibilidad (lo cual creo que escapa de lo que este apartado menciona) acciones para hacer zoom dentro del mapa pueden dificultarse con una mano. Usualmente suele incluirse unos pequeños botones que permiten realizar estas acciones mediante **tap**, y así evitar acercar o alejar el mapa usando ambas manos.

[ \_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)

[ \_2\_] Las tareas complejas se han dividido en sub tareas y esta división esta reflejada de forma adecuada en el interfaz de la aplicación.

\*En su mayoría se cumple, pero se ve un gran problema en la vista '**Plazas**', donde realmente se complica todo en caso de necesitar ingresar un número considerable de plazas, y más aún si presentan características distintas. Al hacer todo el proceso en la misma vista puede resultar realmente agobiante y problemático.

[ \_3\_] 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

(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)

[ \_3\_] Se muestra al usuario la información mínima y necesaria para el contexto de uso de la aplicación.

[ \_3\_] Se usan técnicas de "divulgación progresiva" para mostrar información menos importante (mostrar el detalle de la información según lo va pidiendo el usuario).

[ \_0\_] Se muestra rápidamente la información más actual y relevante al usuario.

\*No toma en consideración en el prototipo

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

[ \_3\_] Se ha realizado un diseño de la iconografía adecuado.

[ \_1\_] Se hace un uso amplio de gráficos en detrimento del texto, para reducir la carga cognitiva del usuario.

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

\*Se interpreta que estos aspectos no fueron considerados para esta entrega, por lo que se prefiere no calificar

[ \_2\_] Se usan elementos interactivos familiares y predecibles por parte de los usuarios.

\*En su mayoría se cumple, aunque en una cantidad reducida. La sección 'Menú' utiliza un icono de 'hamburguesa', el cual se lo relaciona mas bien con desplegables laterales, por lo que puede causar confusión. En las vistas basadas en mapas este tipo de elementos se encuentran ausentes, únicamente utilizando botones basados en texto ubicados en zonas que pueden ser algo incómodas, pues impiden la visualización apropiada del contenido.

[ \_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)

[ \_3\_] Se usan las imágenes en una resolución y con un aspecto adecuado a la plataforma móvil.

\*Coloco la máxima puntuación en este apartado debido a que, para la fidelidad elegida, se utiliza iconos y elementos visuales considerablemente apegados a las tendencias actuales, con excepción de algunos logos que se ha optado por no presentar para esta entrega.

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

\*No se contempla para esta entrega

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

\*La barra de navegación inferior no se encuentra presente en todas las pantallas donde podría ser útil tenerla. Acciones como la de 'cerrar sesión' o relacionadas con creación y manejo de aparcamientos deberían seguir criterios de **material design**, y reemplazar los botones que actualmente usa el prototipo.

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

\*No se contempla para esta entrega

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

\*No se contempla para esta entrega

## Informe de evaluación

---

Valoración final: 67

Propuestas de mejora:

- Corregir los hotspots del prototipo, permitiendo al usuario realizar una navegación natural a través de todas las vistas disponibles.
- Tener en consideración la posibilidad de volver atrás o detener acciones como creación o modificación de aparcamientos/plazas/perfiles.

- Añadir formas de búsqueda de aparcamiento más refinadas más allá de desplazarse por el mapa.
- Reestructurar la vista de **Plazas** para que sea más sencillo ingresar una gran cantidad de plazas. Quizás apoyarse en una vista adicional, donde se especifiquen los detalles. De esa forma, incluso podrían ampliar los detalles especificables para esas plazas, como incluir algunos tipos de coches aptos para dichos espacios que sirvan de referencia al usuario. Al utilizar solo una vista, el tamaño podría llegar a crecer más de lo cómodamente aceptable.

## **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>