

# Guía de diseño de aplicaciones móviles

Asignatura: DESSI-UGR

11-Dic-2019 (V1.1)

Nombre de la aplicación a evaluar:

Fecha de la evaluación:

## 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.



Dado que es una de las principales funciones de la app, creo que sería conveniente mostrar una sección de “Plagas cerca de ti” que apareciera en la pantalla principal para poder ser consultada a simple vista por el usuario

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

Rápidamente se accede a las parcelas y otra información valiosa

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

No hay carga de la app

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

No hay sistema de registro

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

Muy poca escritura, lo cual es muy cómodo, tan sólo en las búsquedas o configuración de nuevas parcelas

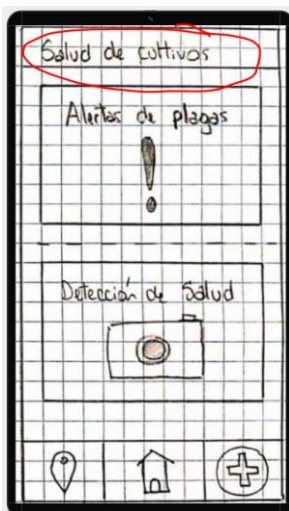
[3] Se presta la importancia que tiene a la primera impresión sobre la aplicación en el diseño.

## En relación con la navegación

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

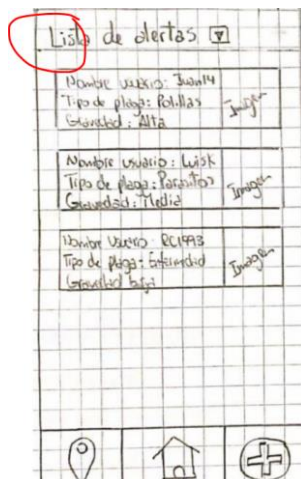
[3] Se ha diseñado un sistema de navegación evidente (consistente, sencillo, familiar, con información de donde esta el usuario en cada momento, ...)

En cada pantalla hay un título que indica dónde está el usuario



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

En algunas pantallas falta la opción de volver atrás



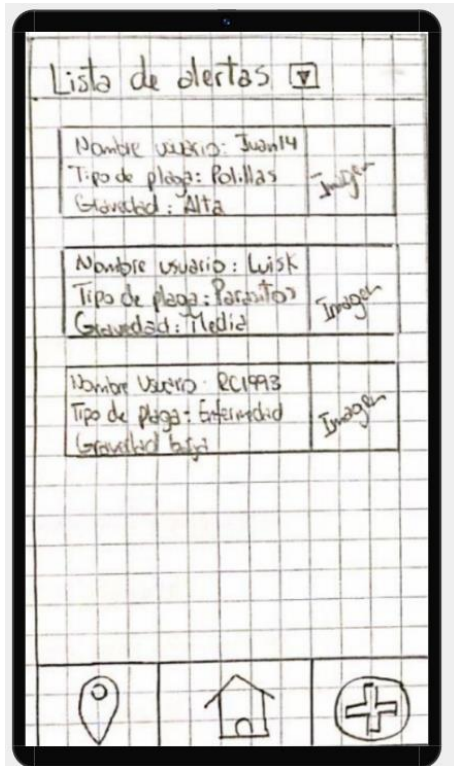
[] Las actividades de corrección de entradas de datos o de cancelación de actividades son fáciles de realizar.

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

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

Se utilizan para la locación y detección de plagas, correctamente

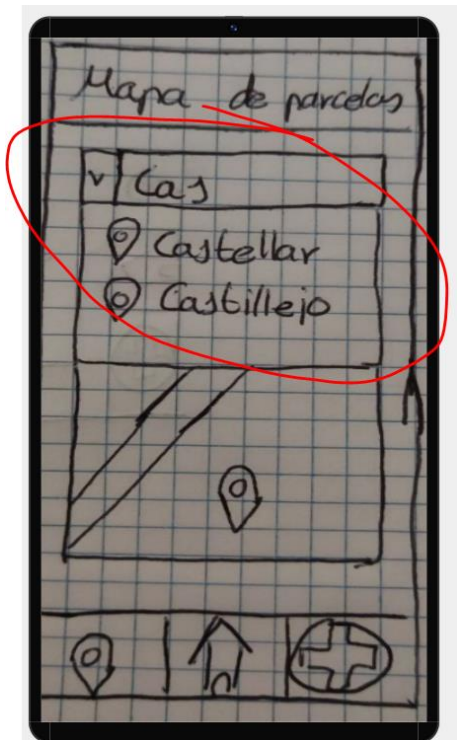
[2] Se dispone de sistemas de búsqueda dentro de la aplicación.



Algunos sistemas existen pero por ejemplo en esta pantalla falta alguna opción de búsqueda por zona/gravedad...

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

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



Existen unas sugerencias por ejemplo en el menú de búsqueda de parcelas.

[3] 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, ultimas noticias, cosas nuevas en la App, hacerse usuario Premium, ...).

[3] 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.

### Sólo existe versión móvil

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

### Sólo existe versión móvil

[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.

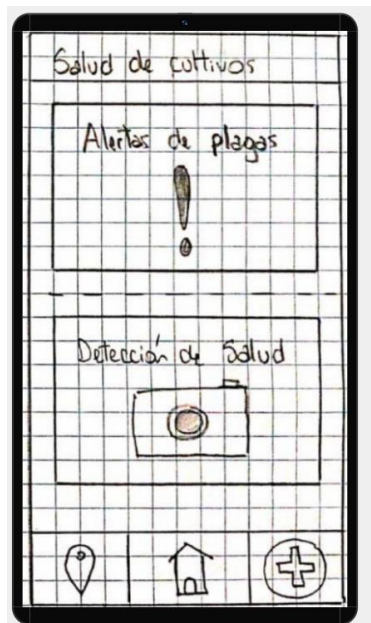
[3] Se ha prestado la importancia requerida a la colocación de los elementos del interfaz dependiendo de la zona de la pantalla en la que se localizan.

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

[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.

La distribución me parece muy correcta, por ejemplo en esta pantalla:



### 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.

[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.

Las tareas más importantes están en el menú principal

### 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.

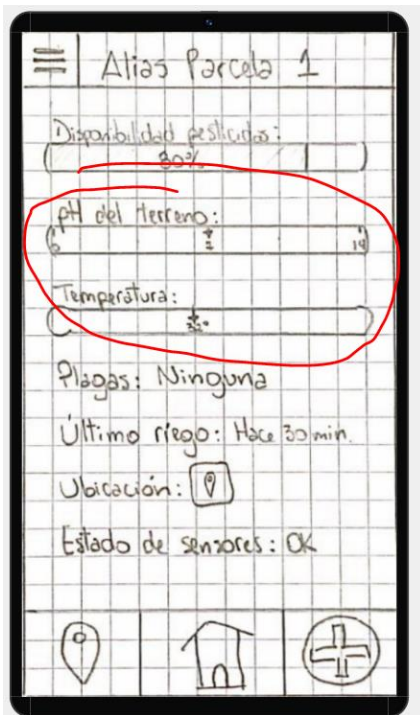
[3] Se usan técnicas de “divulgación progresiva” para mostrar información menos importante (mostrar el detalle de la información según lo va pidiendo el usuario).

Por ejemplo se puede observar con la información de las plagas, más detallada y se muestra cuando el usuario lo pide

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

En mi opinión falta información sobre las plagas en el menú principal

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



En general sí, pero por ejemplo en ph y temperatura no leo bien los valores...

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

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

Por ejemplo al señalar ubicaciones

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

No existe aún

[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)

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

[] El uso del color es adecuado y consistente.

Sin color

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

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

No hay carga

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

No hay mecanismos aún

## **Informe de evaluación**

---

Valoración final: En conjunto, me parece una app muy acertada, limpia y sencilla de utilizar, con las funcionalidades claramente definidas y bien marcadas, con lo cual su simplicidad puede ser muy beneficiosa para el usuario que quiera usar esta app, que probablemente sea en entornos profesionales y no quiera perder el tiempo con funcionalidades inútiles e innecesarias que sobrecarguen la app.

Propuestas de mejora: Principalmente una generación de alertas por plagas visible nada más abrir la app, posiblemente junto con las parcelas. Mejora del sistema de búsqueda ya que ahora mismo es un poco simple y para una búsqueda más compleja puede ser difícil de conseguir lo que se busca, implementar un sistema de búsqueda de plagas y aumentar la legibilidad de algunas pantallas, así como integrar más imágenes con buen tamaño.

## **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>