

Guía de diseño de aplicaciones móviles

Asignatura: DESSI-UGR

11-Dic-2019 (V1.1)

Nombre de la aplicación a evaluar: Disco Ticket

Fecha de la evaluación: 03-01-2023

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)

☐ Se Muestra a los usuarios el verdadero valor de la aplicación y lo que puede hacer por ellos.No se ha dado un documento explicativo sobre lo que trata la aplicación por lo que no se cual es el objetivo real de este.

☐ Se ha centrado el desarrollo en el valor de la aplicación.

No se ha dado un documento explicativo sobre lo que trata la aplicación por lo que no se cual es el objetivo real de este.

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

Si lo que se quiere reservar un evento en un local se hace de manera rápida y sencilla, pero como no se ha dado una explicación exacta de lo que se quiere hacer no se si exactamente cumple con todo lo que el usuario quiere realizar.

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

Poner un log in mediante cuenta google además de usuario y contraseña

☐ 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.

Al ser un simple boceto a mano alzada no se puede calificar si se ha dado importancia a la primera impresión

En relación con la navegación

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

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

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

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

No se puede evaluar

[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..).

No se puede evaluar

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

Se puede buscar eventos y locales pero no dentro de las compras que hemos realizado

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

No se puede evaluar

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

No se puede evaluar

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

No se puede evaluar

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

Dentro del alcance de la aplicación si se han incluido

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

Se puede reanudar perfectamente en cualquier momento, lo cumple bien

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.

No se puede evaluar

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

No se puede evaluar

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

En muchas ocasiones aparece un icono de lo que quiere representar junto a un texto haciendo que se vea muy repetitivo, únicamente dejaría el icono explicativo y al mantener el dedo pulsado que muestre la información de lo que és.

[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.

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

La pantalla de búsqueda tiene demasiados elementos, no pondría una vista previa del sitio justo debajo del mapa sino que cambiaría de pantalla ya que eso junto a los filtros arriba da una sensación sucia y la pantalla está demasiado cargada.

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

No se puede evaluar ya que en ningún momento se pide información en las distintas pantallas

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)

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

[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.

Debería de poner un botón de seguir comprando tras hacer una compra y no llevarlo directamente a la sección de compras.

A la hora de observar las compras para ver otra hay que dar marcha atrás sería mejor poder pasar a la siguiente simplemente deslizando.

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.

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

No se puede evaluar

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

Si suponemos que los eventos y locales de la pantalla principal están ordenados por fecha si, una vez haces clic dentro de uno o en las compras si lo cumplen.

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

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

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

No se puede evaluar

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

No se puede evaluar

[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.

[_] 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: 2

Propuestas de mejora: La pantalla de búsqueda tiene demasiados elementos, no pondría una vista previa del sitio justo debajo del mapa sino que cambiaría de pantalla ya que eso junto a los filtros arriba da una sensación sucia y la pantalla está demasiado cargada.

Poner un log in mediante cuenta google además de usuario y contraseña

En muchas ocasiones aparece un icono de lo que quiere representar junto a un texto haciendo que se vea muy repetitivo, únicamente dejaría el icono explicativo y al mantener el dedo pulsado que muestre la información de lo que es.

Debería de poner un botón de seguir comprando tras hacer una compra y no llevarlo directamente a la sección de compras.

A la hora de observar las compras para ver otra hay que dar marcha atrás sería mejor poder pasar a la siguiente simplemente deslizando.

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>