

Guía de diseño de aplicaciones móviles

Asignatura: DESSI-UGR

11-Dic-2019 (V1.1)

Nombre de la aplicación a evaluar: TalkToLearn

Fecha de la evaluación: 08/01/2023

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.

- Se puede añadir las parcelas en el respectivo mapa
- Muestra las alertas y los detalles de las plagas
- Se puede detectar las enfermedades de las plantas através de la cámara

[_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 genere poca fricción en los usuarios.

[_2_] 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)

[_3_] 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 procesos de navegación por el interfaz.

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

[_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).

[_3_] Se dispone de sistemas de búsqueda dentro de la aplicación.

[_3_] Los resultados de las búsquedas están optimizados para su uso en dispositivos móviles.

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

[_3_] El uso de los elementos y herramientas de navegación sigue las guías de diseño del sistema usado.

[_3_] Se han incluido pantallas familiares al usuario (configuración, búsqueda avanzada, últimas noticias, cosas nuevas en la App, hacerse usuario Premium, ...).

[_] 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.

[_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.

[_] 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.

[_] 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 está 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.

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).

[_3_] Se muestra rápidamente la información más actual y relevante al usuario.

[_3_] El texto usado en los interfaces es claro y legible.

[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.

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

[_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)

[_] 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:

El prototipo de baja fidelidad de la app, proporciona una idea de los objetivos que se pretende alcanzar con los usuarios, creo que ha faltado un poco más de detalle en la sección de eventos. Por lo que he entendido es algo interesante en la aplicación que puede llamar la atención al usuario, donde predomina la autonomía en el aprendizaje. La navegación es fluida y la aplicación va guiando al usuario lo que debe hacer.

Propuestas de mejora:

Propongo una mejora en la parte de los eventos en que esté más especificado los elementos que van en esta sección.

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>