

Guía de diseño de aplicaciones móviles

Asignatura: DESSI-UGR

11-Dic-2019 (V1.1)

Nombre de la aplicación a evaluar: OliveJaen

Fecha de la evaluación: 31/12/2022

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)

[0] Se Muestra a los usuarios el verdadero valor de la aplicación y lo que puede hacer por ellos.

En general, no se muestra ningún elemento que nos indique el verdadero valor de la aplicación o lo que puede hacer por nosotros. Únicamente se nos dan las diferentes opciones y menús que ofrece la aplicación.

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

Se ha centrado en la gestión de parcelas, lo cual es de vital importancia en este sector.

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

En caso de la carga no puedo valorarlo. El caso de sacarle valor pronto, hasta que no se haya configurado toda la aplicación, como las parcelas, los aspersores y otros detalles, no podré empezar a verle la utilidad. El único valor que le puedo sacar al inicio es poder detectar plagas con visión por computador.

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

No posee un sistema de registro, me pregunto cómo se gestionan los diferentes usuarios que hay asociados a una alerta o incluso si se pueden asociar diferentes usuarios a diferentes parcelas.

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

En general no hay mucho que escribir, sí que hay que seleccionar entre listas y seleccionar en mapas, pero escribir únicamente descripciones de plagas y nombres de parcelas.

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

La primera impresión es la lista de parcelas, la cual es una lista con sus datos y una foto. Quizá es mucha información en cada elemento de la lista como para aglutinarlo en un solo elemento.

En relación con la navegación

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

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

Se echa en falta la descripción de los iconos en el Bottom Navigation Bar, junto con el sombreado a modo de saber en qué apartado estoy. Únicamente se sabe en la pantalla en la que se está por el título que se dispone en la parte superior.

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

En general sí, me he encontrado en alguna situación en la que quería volver atrás, pero no había botón. He tenido que utilizar el Bottom Navigation Bar clicando sobre la opción en la que creía que estaba (por el punto anterior, ya he dicho que no hay un feedback de esto). En la opción de Nueva Parcela no hay un botón para navegar hacia atrás y hay que pulsar el bottom nav bar.

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

En general sí, delegan esta función en los elementos nativos del sistema (imagino que Android e iOS, borrar con el teclado y para cancelar la acción pulsando el botón de atrás).

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

No siempre, como se ha mencionado anteriormente, hay algunas pantallas que no dejan volver atrás a menos que se presione el bottom nav bar.

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

Sí, se usa la localización y la cámara, sin embargo, como es una aplicación destinada a zonas rurales o de montes me pregunto si funcionará la comunicación sin tener en cierto momento cobertura móvil.

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

Sí, aunque resulta un poco confuso tener tanto una lista con las parcelas como un mapa con las mismas. Me parecería menos lioso si la barra de búsqueda estuviese en la lista más que en un mapa, ya que este modo de representación, también es en sí una búsqueda (por posición geográfica), no veo necesario aquí una búsqueda textual y sí que la veo necesaria en la lista. La única búsqueda que hay en la aplicación es la de parcelas. Podrían incluir también una búsqueda de alertas, pudiendo filtrarlas.

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

Una búsqueda que se presenta como una lista de sugerencias a modo que se va buscando.

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

Únicamente se ayuda proporcionándole un autocompletado del nombre. No admite filtros de ningún tipo, lo cual puede no ayudar mucho al usuario si no se acuerda del nombre.

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

Realmente no tiene mucho sentido valorar esto, pues es un boceto a mano. Las guías de diseño podrían ser cualquiera que fuese pensada para un móvil, como por ejemplo Material Design o las guías de estilo de iOS.

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

No posee funciones de configuración, ni de búsqueda avanzada, ni de hacerse Premium. Podríamos ver que a modo de “últimas noticias” en la pantalla inicial, para cada elemento de la lista se tiene un subelemento que indica “Estado General” de una parcela. Si esta fuese distinto de “OK”, diríamos que nos está informando de que algo sucede.

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

Es fácil saber dónde estaba, ya que los títulos de las pantallas ayudan a saberlo.

En relación con el diseño

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

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

No se puede valorar, ya que el sistema es únicamente móvil.

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

No se puede valorar, ya que se presentan bocetos que aún ni adoptan guías de estilo de acuerdo a las diferentes plataformas, por lo que aún en esta fase no se puede determinar.

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

Sí, se cumple. Los elementos mínimos que se necesitan para la interfaz están presentes.

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

En general sí, aunque la pantalla inicial debería mostrar más relevancia a las primeras y segundas líneas de cada elemento (Nombre y estado general).

[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.

En general, sí, los elementos más importantes están situados en zonas más accesibles a la mano.

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

En general sí, dependerá del tamaño donde se muestre la aplicación.

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

Sí, se respeta el espaciado adecuado entre elementos.

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

Sí, en general. Quizás sería más adecuado tener el mapa a pantalla completa dentro de la sección más que en un recuadro dentro de la 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.

Sí, como ejemplo, poder alertar de una plaga es una tarea compleja, cada paso está dividido en diferentes pantallas.

[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.

Sí, las principales funciones están como mucho a dos pulsaciones de pantalla.

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.

Sí, en general. Los formularios todos tienen un título e incluso algunos tienen iconos.

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

Sí, primeramente se muestra la información más sencilla y si se quiere más información se debe ir pulsando sobre ella.

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

Sí, en la pantalla principal se muestra la información más actual y relevante, que es las parcelas con sus estados actuales.

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

Sí, en general. Todo el texto tiene un tamaño adecuado.

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

Sí, la iconografía describe todas las funciones de forma adecuada. A gusto personal, en vez de colocar un más (+) pondría el símbolo de menú (menú hamburguesa), ya que es algo más estandarizado.

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

Algunas pantallas presentan gráficas como las del detalle de la parcela.

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

Se permite el autocompletado en cuanto a la opción de generar informe de plaga.

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

Sí, en general, los elementos están usándose de una forma bastante estandarizada.

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

Sí, la terminología se adecúa a la gestión del campo.

En relación a los elementos visuales.

(Hacer aplicaciones atractivas genera una buena experiencia de usuario)

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

Sí, a excepción de las fotos de las parcelas en el menú principal. No sé muy bien qué foto va a describir una parcela y por qué se muestra de una forma tan pequeña encajada dentro del elemento de lista.

[2] El uso del color es adecuado y consistente.

En el bocetado no se suele usar color, sin embargo en los detalles se muestra que el color estará únicamente presente en el mapa para diferenciar entre parcelas del usuario

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

En bocetado no se están aún aplicando guías de diseño, sin embargo el diseño es consistente con los elementos que se utilizan a excepción de pequeños detalles.

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

No se puede valorar animación y tiempos de carga sin tener la implementación realizada.

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

Una vez introducida una información no vuelve a pedirse.

Informe de evaluación

Valoración final: 8

Propuestas de mejora: Mejorar la barra de navegación inferior con los detalles que se han mencionado. Expandir el mapa a toda la pantalla y mover la barra de búsqueda a la pantalla inicial. Estudiar una forma distinta de presentar los elementos en las listas de la pantalla inicial y la lista de alertas, ya que tienen poca relevancia las imágenes y los textos de los elementos de la lista por estar tan pegados y pequeños. Por lo demás, muy buen trabajo.

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>