

Guía de diseño de aplicaciones móviles

Asignatura: DESSI-UGR

29-Dic-2022 (V1.1)

Nombre de la aplicación a evaluar: Smartbizz (Grupo 2.2)

Fecha de la evaluación: 29 de diciembre del 2022

Cuestionario de Evaluación

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)

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

Por el momento, el prototipo es un CRUD, por lo que no denotamos ningún valor en sí misma. Puede ayudar al usuario a ver que ha comprado y cuánto gasta, pero poco más.

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

Entiendo que el CRUD es necesario para operaciones que se implementen después y den auténtico valor, pero no me imagino donde se incorporarán dichas funciones.

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

No procede evaluar.

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

Sólo se implementa el inicio de sesión. En todo caso, entiendo que se hará uso de un formulario de registro estándar sin demasiadas complicaciones.

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

Hay opciones para escanear los productos de una compra con la cámara, lo cual es de agradecer. Sin embargo, dicha opción no está disponible ni al modificar una compra existente ni al añadir productos fuera del contexto de una compra.

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

No procede. El diseño actual es demasiado sencillo como para evaluar este apartado.

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, ...)

La barra de navegación inferior, los listados con las flechas, los iconos en la esquina inferior derecha, el “drawer” y el icono del perfil en la esquina superior derecha proporcionan un sistema de navegación bastante claro y evidente.

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

Como penalización en este apartado y el anterior, no se incorpora una manera de volver atrás “nativa” en la aplicación, por lo que se debe confiar en el volver atrás del sistema (icono del triángulo).

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

En los menús de edición sólo se muestran dos recuadros, por lo que no queda claro qué se muestra ni como se interactúa. No se dispone del escaneo con cámara que sí que había en el menú de creación de compra.

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

Sí, en tanto que se confía en la vuelta atrás del sistema. Convendría tener esta funcionalidad de forma nativa en la aplicación.

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

El único a mi juicio útil, la cámara, se usa para facilitar la creación de una compra. Se podría usar en más menús.

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

No se proporciona ningún icono de lupa, barra superior ni otro elemento que pueda indicar la existencia de un sistema de búsqueda y/o filtrado.

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

No hay búsquedas. En todo caso, la información se muestra en la típica lista vertical, por lo que podríamos decir que más o menos.

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

No hay búsquedas, por lo que mucho menos criterios dentro de las mismas.

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

La distribución e iconos parecen estándar. Destaco dos “fallas”, la primera es que en el menú de añadir compras se muestra el escaneo automático y el introducir datos manuales juntos, probablemente sea conveniente usar pestañas; el segundo es que se confía en la vuelta atrás del sistema.

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

Se tiene el menú del perfil de usuario. No se dispone de configuración, ningún sistema de búsqueda (avanzado o no) ni la opción de hacerse Premium (la cual podría tener sentido, pero puede que no sea totalmente necesaria). Los apartados de noticias y cosas nuevas no los considero necesarios ni útiles.

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

No creo que este apartado se pueda evaluar con el nivel de fidelidad actual.

En relación con el diseño

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

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

No procede evaluar.

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

No procede evaluar.

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

Tan mínimo que no se sabe la información a mostrar de un producto ni un presupuesto; no hay elementos en la interfaz asociados.

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

Los tamaños parecen bastante correctos. Quizás puede ser conveniente que esto sea configurable, de manera que en vez de listarse 3 elementos por pantalla pudieran verse más.

[2] 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 diría que sí. La única excepción es en el menú "añadir presupuesto", donde el botón de guardar se encuentra cerca de la esquina superior derecha, cuando todos los botones de crear, editar o guardar han estado cerca de la esquina inferior izquierda (y aparentemente como botones flotantes).

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

Parece que sí, pero en mi opinión esto depende más del tamaño del dispositivo que de la aplicación en sí misma.

[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.

Si la navegación hacia atrás estuviera incorporada dentro de la aplicación podría ocultarse la barra de navegación del sistema y ganar algo de espacio, pero no lo considero demasiado importante, en general diría que sí.

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)

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

La tarea de añadir presupuesto no sé para qué sirve, sólo pide fecha y cantidad. La creación de una compra podría estar separada en dos pestañas, y la manual mejor representada. Teniendo en cuenta el poco detalle proporcionado, parece que el resto son sencillas.

[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.

Todas las del mismo tipo se lanzan de la misma manera, la cual es bastante lógica y estándar. Dado que no hay demasiada funcionalidad me parece bien, ya que puede ayudar al usuario a recordar. Además, no hay opción de eliminar ítems.

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).

Primero se muestran los listados generales y al clicar en cada uno de ellos los detalles. Para el caso de las compras primero se listan los productos, pudiendo acceder a detalles de cada uno de ellos.

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

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

No procede evaluar. No se muestra prácticamente ningún texto concreto en el prototipo.

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

Al abrir por primera vez la aplicación esperaba que el símbolo del dólar me diese un balance total de gastos, no una sección de presupuestos (que ni siquiera sé a que se refieren). El tercer icono de la barra inferior no lo asocio a nada, y menos a un producto (en términos genéricos).

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

La aplicación parece estar basada fundamentalmente en texto. No parece haber más imágenes que los iconos de las secciones y la foto de perfil.

[N] 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 con el nivel de fidelidad actual.

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

No se puede evaluar con el nivel de fidelidad actual.

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

No sé a qué se refiere un presupuesto, ni hay sección explicativa dentro de la aplicación ni documentación que me diga a qué hace referencia o para qué sirve.

En relación con 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.

Los iconos parecen de tamaño y aspecto adecuado. No parece haber más imágenes en la aplicación, salvo la foto de perfil, aunque por ejemplo en la descripción de los productos quizás debería haberlas.

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

No procede. Estos prototipos de tan baja fidelidad están hechos a boli azul.

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

Todo parece en orden, aunque algunos menús (los de edición) son demasiado simples como para evaluarlos. Las listas parecen estar basadas en CardView. La guía de Android no parece ni aconsejarlas ni desaconsejarlas, aunque a mi personalmente no me gustan demasiado para listados potencialmente largos.

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

No procede.

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

No puedo evaluarlo del todo. En el menú de añadir compra hay unos recuadrados a lado de los productos, puede que se refieran a IDs, fotos, o algo del estilo, pero no lo sé.

Informe de evaluación

Valoración final: 6/10.

El prototipo presentado es demasiado simple para evaluar algunos de los aspectos de este documento, pero sí que encuentro algunos “errores” o consideraciones que debería ser tenidos en cuenta de cara al segundo prototipo. Estos han sido mencionados a lo largo del documento, pero a continuación se presenta un listado resumen.

- Con lo mostrado en el prototipo, no entiendo para qué sirve la sección de presupuestos ni que información podría contener. Tampoco hay una sección de ayuda ni documentación adicional que me lo indique.
- Tampoco me hago a la idea que información habría en la sección detalle de los productos, si hay foto o no, etc.
- Algunos iconos de la barra de búsqueda parecen confusos, y no hay total consistencia en donde se encuentran los botones de guardado de datos.
- El menú de añadir compra me parece muy saturado y mal organizado.
- No existe ninguna funcionalidad que permita buscar ítems concretos ni filtros que muestren agrupaciones.

- La funcionalidad de escáner por cámara debería estar disponible en más apartados de la aplicación, especialmente en modificación de datos.
- No hay posibilidad de eliminar ítems ya añadidos.

Además, he de mencionar que no alcanzo a entender demasiado cuál es la utilidad o beneficio que me proporciona la aplicación, que hace por mí, y eso que asistí a la primera exposición. Tampoco comprendo para que sirve crearse una cuenta y tener un perfil; si la aplicación está pensada para mantener control de las finanzas personales, ¿no vale con que este instalada en mi dispositivo y la use?, ¿Qué me aporta el crear una cuenta?

Propuestas de mejora:

Las principales propuestas de mejora serían la resolución de los errores o consideraciones expuestas en el punto anterior. Las más importantes, a mi juicio, son la incorporación de una barra o mecanismo de búsqueda, especificar algo más la información que hay en los menús detalle y la reorganización del menú de añadir compra.

Otras propuestas de mejora podrían ser replantearse si el CardView es la opción más adecuada para un listado extenso, el incorporar imágenes en los detalles de los productos, tener opción para eliminar los ítems (y potencialmente agrupar las opciones de edición y eliminación en el típico icono con tres puntos), disponer de un tour inicial que te explique para qué esta destinada cada sección, la opción de cerrar sesión dentro del perfil (dentro de que no encuentro sentido al hecho de tener un perfil) y una sección “balance” que te indique cuánto has gastado (o el balance de saldo) en un determinado periodo de tiempo y pueda enviarte notificaciones de acuerdo a ciertos criterios.

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>