

Guía de diseño de aplicaciones móviles

Asignatura: DESSI-UGR

11-Dic-2019 (V1.1)

Nombre de la aplicación a evaluar: Smartbizz

Fecha de la evaluación: 26-12-2022

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)

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

No se cual es el valor de la aplicación ni su funcionalidad principal, intuyo que algo relacionado con prestamos y compras (aunque se habla de presupuestos y productos).

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

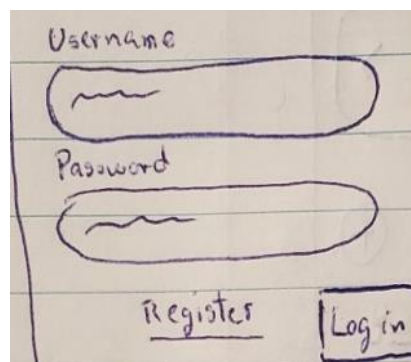
No entiendo realmente cual es la necesidad que intenta paliar la aplicación, pero comprendo que se han centrado en el desarrollo de aquellas funciones más importantes para la tarea que quieren resolver.

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

Estamos hablando de prototipos, no se puede evaluar esto.

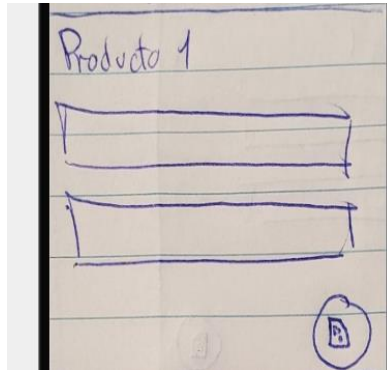
[3] Tiene un sistema de registro sencillo y que generé poca fricción en los usuarios.

El sistema de registro, que intuyo es similar a la pestaña de login, es muy sencillo.



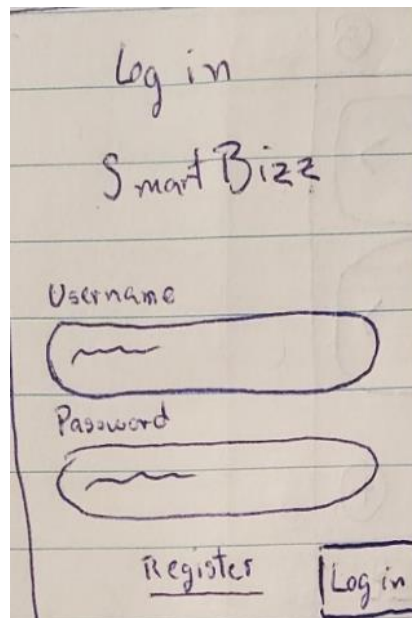
[2] Se ha minimizado la necesidad de escribir en la aplicación.

Existen varias pestañas para editar elementos de la aplicación, como productos:



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

La primera pantalla es un login con el nombre de la aplicación, que, sinceramente, no sé muy bien en que consiste.



En relación con la navegación

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

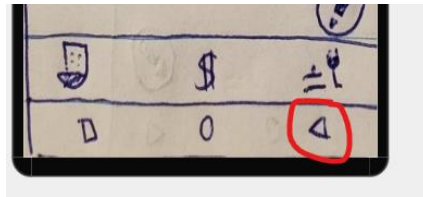
[3] Se ha diseñado un sistema de navegación evidente (consistente, sencillo, familiar, con información de donde está el usuario en cada momento, ...)

Hay una barra de menú constante en la parte inferior de la pantalla para navegar por las funcionalidades más importantes.



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

Para volver atrás se presupone que se pulsa el botón que proporciona los móviles Android.



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

No se puede evaluar, pues son prototipos.

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

No se puede evaluar, pues son prototipos.

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

En este caso no se requieren de estos sensores.

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

No consta ningún sistema de búsqueda en la aplicación.

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

No se evalúa porque no hay sistema de búsquedas.

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

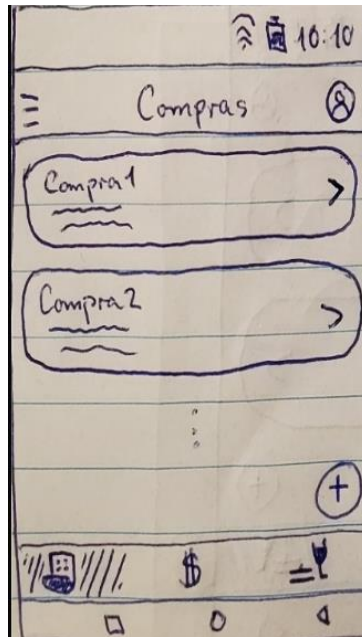
No se evalúa porque no hay sistema de búsquedas.

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

Si, pues la aplicación tiene un diseño estándar.

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

La aplicación tiene un diseño estándar a otras aplicaciones existentes en el mercado.



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

Es difícil evaluar esto viendo prototipos, pero entiendo que sí se ha tenido en cuenta este aspecto.

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.

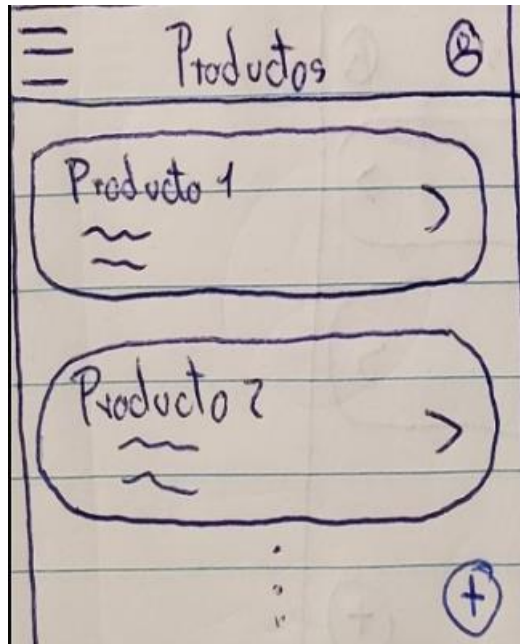
No se puede evaluar eso con estos bocetos.

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

No se puede evaluar eso con estos bocetos.

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

Casi todos los elementos se organizan por medio de listas, de modo que entiendo que se ha tenido en cuenta ese diseño mínimo, aunque quizás se pueda mejorar de algún modo.



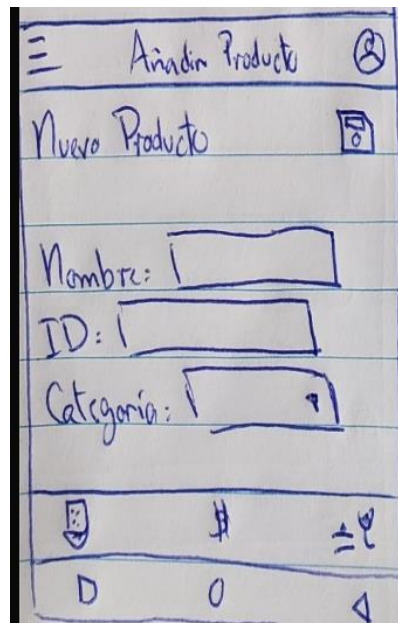
[3] Se han diseñado los elementos del interfaz con el tamaño correcto.

Considero que los diferentes elementos de la interfaz tienen un tamaño muy apropiado.

[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.

La aplicación es monótona (no siendo esto algo malo). De manera que todas las vistas son muy similares. En cada vista se considera que se han colocado los elementos en una buena localización.

Por ejemplo, esta es la vista para crear un nuevo producto:



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

Exceptuando el hecho de que haya que escribir datos con el teclado (lo cual es más cómodo de realizar con las dos manos) se considera que los botones

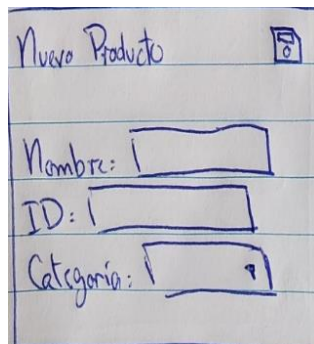
de más importancia se han ubicado en la zona izquierda, facilitando esto el uso de una única mano al usar la aplicación.

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

De manera general el diseño es limpio y mínimo, mostrando únicamente listas y campos en los que mostrar o editar información. No hay exceso de datos, sino que va al grano.

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

Si. En los formularios en los que se pide información el espacio está bien administrado.

A hand-drawn sketch of a form titled 'Nuevo Producto' in the top left corner. In the top right corner, there is a small square icon containing a document symbol. Below the title, there are three input fields, each preceded by a label: 'Nombre:', 'ID:', and 'Categoría:'. Each label is followed by a rectangular box representing the input field. The sketch is drawn with blue lines on a white background.

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)

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

El ámbito de la aplicación no consta de tareas complejas, de manera que no se ha realizado ninguna división de tareas.

[2] 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 son siempre las mismas, de manera que se muestran todas en una barra de menú y no se da mayor importancia a una u otra.

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)

[2] Se muestra al usuario la información mínima y necesaria para el contexto de uso de la aplicación.

Al usuario se le muestra, para cada tarea, la información mínima que necesita para el uso de la aplicación. De manera que no tiene problemas para encontrar lo que busca.

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

La aplicación no cuenta con estas técnicas de divulgación progresiva.

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

La aplicación no está pensada para eso, pues solo hay tres funciones básicas principales. De manera que no muestra la información más actual. Aunque entiendo que las listas muestran por orden los elementos que se han realizado de manera más reciente.

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

Todos los textos que se encuentran en los bocetos son claros y legibles.

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

Los iconos utilizados tienen relación con las tareas a los que van destinados. Aunque en los bocetos quizás no se puede llegar a apreciar el icono como tal.



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

Esta aplicación no emplea el uso de gráficos, de manera que no se puede reducir la carga cognitiva del usuario en este aspecto.

[-] 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 esto viendo los bocetos.

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

Todos los elementos utilizados en la aplicación son comunes a la inmensa mayoría de aplicaciones del mercado, de manera que no se innova en este aspecto.

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

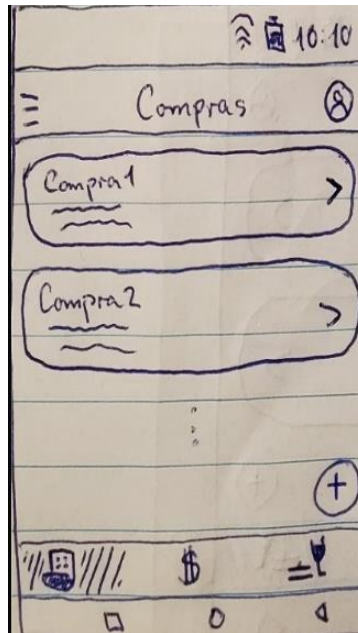
Entiendo que sí aunque realmente no llego a comprender cual es la función final que trata de resolver la aplicación.

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.

Es difícil ver eso en unos bocetos a papel, pero las imágenes del prototipo se ven apropiadas para el tamaño de los bocetos realizados.



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

No se puede evaluar, pues son prototipos.

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

Viendo los bocetos se entiende que se han seguido unas guías de diseño, pues la aplicación es realmente similar a otras del mercado.

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

No se puede evaluar, pues son prototipos.

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

Si, pues entiendo que la aplicación realmente requiere pocos datos del usuario.

Informe de evaluación

Valoración final: 2/3 – 7,5/10

Propuestas de mejora:

- Dejando a un lado que no me ha quedado muy claro que es aquello que trata de resolver la aplicación, veo en general que está bien. No veo la relación entre presupuestos y compras, aunque no se si la haya.
- Por otro lado, no hay botones de borrado. Puedes crear compras, productos y presupuestos, pero no borrarlos.
- Hay un botón arriba a la izquierda que no me ha quedado claro para que funciona.
- Estaría bien añadir algún sistema de búsqueda para los elementos, de manera que se puedan filtrar los elementos de las listas o buscar algún elemento concreto.

Bibliografia:

- 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>