**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: 30/12/2022

**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)

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

\*\* Aquí colocaríamos uno o más ejemplos de situaciones/elementos/tareas o lo que se ha observado en la aplicación que incumple la guía que se indica.

\*\* No aparece el nombre de la aplicación por ninguna parte ni una guía de inicio

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

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

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

\*\* No tiene una pantalla de registro de usuario por lo que no puedo valorar esta sección

[3] 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)

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

\*\* El sistema de navegación es muy consistente y sencillo. Pero, bajo mi punto de vista, no es familiar del todo o universal ya que el botón del perfil en la mayoría de las aplicaciones más usadas suele estar en la última pestaña de la barra de navegación y en este caso está la primera. Podría suponer una desventaja e incomodidad para el usuario.

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

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

\*\*A la hora de buscar usuarios, el propio usuario puede darle a chatear, pero a la hora de volver atrás, la aplicación le redirige a la pestaña de chats, en vez de por la que iba. Si el usuario había bajado mucho a la hora de buscar usuarios y resulta que quiere seguir buscando, muy probablemente habrá perdido el “progreso” que llevaba.

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

[3] 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.

\*\*Esta funcionalidad no está desarrollada.

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

\*\*El hecho de que la pestaña “perfil” sea la primera, puede ser confuso.

[3] Se han incluido pantallas familiares al usuario (configuración, búsqueda avanzada, ultimas 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.

\*\* No hay suficiente información con los bocetos mostrados.

**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.

\*\*Por ahora parece que la aplicación está pensada para móviles. No hay prototipos para web o escritorio.

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

\*\*Por ahora parece que la aplicación está pensada para móviles. No hay prototipos para web o escritorio.

[3] 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.

[3] 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.

[3] La aplicación usa el espacio en pantalla de manera adeudad 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 esta 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.

[3] 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.

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

\*\*La aplicación no usa demasiados iconos. Básicamente es todo texto, podrían poder iconos sustituyendo o acompañando, por ejemplo, a los botones de la barra de navegación.

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

\*\*No encontramos ningún gráfico o icono que apoye mínimamente el texto.

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

\*\*Con los prototipos que se tienen ahora mismo, no se puede comprobar.

[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.

\*\*El prototipo está dibujado a boli azul, por lo que no hay variedad de colores por ahora.

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

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

\*\*Al ser prototipos a papel no podemos comprobarlo.

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

**Informe de evaluación**

Valoración final:

La aplicación me ha gustado mucho, es sencilla, intuitiva, simple y siempre sabemos en qué sección estamos. La información es mínima y justa, sin demasiados botones ni funciones innecesarias. A pesar de que no es del todo universal, ya que el botón de perfil, por lo general, suele ir en la última pestaña.

Propuestas de mejora:

Utilizar más iconos o gráficos que acompañen a los textos, mover la pestaña de perfil al final y tener en cuenta los posibles errores futuros del usuario.

**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>