**Guía de diseño de aplicaciones móviles**

Asignatura: DESSI-UGR

11-Dic-2019 (V1.1)

Nombre de la aplicación a evaluar: GranaPark

Fecha de la evaluación: 01/01/2023

**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)

[ \_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.

La aplicación como su nombre lo indica, refleja coherentemente en su interfaz las tareas que puede facilitar al usuario, pues se centra en un mapa donde se muestran las posibles opciones de parqueo y su disponibilidad, por otro lado no todas las funcionalidades están accesibles, por ejemplo en la barra de navegación inferior la opción de buscar no está disponible, siendo esta en mi opinión de gran importancia.

[ \_3\_] Se ha centrado el desarrollo en el valor de la aplicación.

[ \_3\_] La aplicación carga rápido y el usuario puede sacarle valor pronto.

[ \_3\_] Tiene un sistema de registro sencillo y que generé poca fricción en los usuarios.

[ \_3\_] Se ha minimizado la necesidad de escribir en la aplicación.

[ \_2\_] 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, …)

[ \_1\_] Es fácil volver a atrás en los procesos de navegación por el interfaz.

[ \_1\_] Las actividades de corrección de entradas de datos o de cancelación de actividades son fáciles de realizar.

[ \_1\_] Se detecta de forma intuitiva como hay que volver a atrás en la realización de tareas, errores de entrada y navegación en general.

[ \_2\_] Se usan de forma eficiente los sensores disponibles en el dispositivo (localización, comunicación, cámara..).

[ \_1\_] Se dispone de sistemas de búsqueda dentro de la aplicación.

[ \_1\_] Los resultados de las búsquedas están optimizados para su uso en dispositivos móviles.

[ \_1\_] Se ayuda al usuario en la selección de los criterios de búsqueda.

[ \_2\_] El uso de los elementos y herramientas de navegación sigue las guías de diseño del sistema usado.

[ \_2\_] Se han incluido pantallas familiares al usuario (configuración, búsqueda avanzada, ultimas noticias, cosas nuevas en la App, hacerse usuario Premium, …).

[ \_2\_] 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)

[ \_2\_] Si el usuario dispone de diferentes plataformas para el mismo sistema (móvil, web, escritorio, …), su uso es consistente.

[ \_3\_] Si el usuario dispone de diferentes plataformas para el mismo sistema, la funcionalidad de cada plataforma esta 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.

[ \_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)

[ \_1\_] Las tareas complejas se han dividido en sub tareas y esta división esta reflejada de forma adecuada en el interfaz de la aplicación.

[ \_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.

**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.

[ \_1\_] 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.

[ \_2\_] 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)

[ \_3\_] Se usan las imágenes en una resolución y con un aspecto adecuado a la plataforma móvil.

[ \_1\_] El uso del color es adecuado y consistente.

[ \_3\_] A nivel visual se siguen las guías de diseño del sistema usado.

[ \_3\_] Los elementos visuales y de animación se cargan de forma eficiente.

[ \_3\_] Usa la aplicación la información que tiene del usuario sin tener que volver a pedírsela.

**Informe de evaluación**

Valoración final: 2.29

Propuestas de mejora:

La aplicación cumple con las reglas de diseño que se ha visto durante el curso, en cuanto tamaño, visibilidad y facilidad de identificar las funciones a realizar por el usuario, la navegación es intuitiva y fácil, se ha optado por reducir el texto sustituyéndolo por elementos visuales familiares a formas de uso que el usuario puede identificar más fácilmente. Por otra parte lo que se aprecia en el prototipo es que la interacción con la aplicación no está del todo completa, se necesitan definir las acciones para cada parte de la barra de navegación, en ocasiones es difícil saber que hacer o no es fácil de identificar la acción a realizar, o no es posible realizar la acción que se desea, por esto una recomendación sería dar acceso fácilmente desde cualquier estado de la aplicación a navegar hacia cualquier otro estado. La interfaz correspondiente a la búsqueda no está definida. Sería posible también dar la opción de seleccionar un lugar de parqueo y ofrecer el camino hasta ese destino ya que la aplicación muestra todos sus elementos sobre el mapa.

**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>