**Guía de diseño de aplicaciones móviles**

Asignatura: DESSI-UGR

11-Dic-2019 (V1.1)

Nombre de la aplicación a evaluar: DiscoTicket\_1

Fecha de la evaluación: 30 de diciembre 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)

[ \_3\_] Se Muestra a los usuarios el verdadero valor de la aplicación y lo que puede hacer por ellos.

\*\* No estoy señalando un incumplimiento, apenas quisiera dejar una observación importante en relación a la aplicación DiscoTicket, por lo que vi en la pagina inicial trae las informaciones que el usuario necesite en una primera instancia, pero dejo la observación con relación a la legibilidad de lo que se a presentó, es decir, lo que si escibio una vez que acceda a un determinado evento o actividad, no logro a ver claro la información que se brinda. Pero muestra lo que se puede hacer con ellos a los usuarios.

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

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

[ 0] 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.

[ \_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)

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

\*\* Con relación a la ubicación del usuario, la aplicación no detalla, es decir el usuario navega en diferentes interfaces pero sin saber donde esta, es decir el usuario sabe que esta en la compras, pero desconoce la ruta inicial hasta llegar alli, cuando yo accedo a los eventos, y hago compra de un ingreso, no tengo al concreto la ubicación de la ruta, le falta mejorar esta parte.

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

\* \* La app brinda un interface donde le posiblita volver a tras, pero en la mayoría de los casos, no le da esta opción al usuario, es decir el usuario tiene que estar manejando esto desde el menú, y creo que este es un fallo.

[ \_2] Las actividades de corrección de entradas de datos o de cancelación de actividades son fáciles de realizar.

\*\* No se ha podido verificar con claridad este punto, pero por lo que vi en la app por ejemplo en la parte de compra de un ticket la aplicación no te da la posibilidad de cancelar, quizás es un punto que estaría oculto en la demostración. Pero no se ve este cumplimiento.

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

[ \_\_] 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.

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

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

[ \_1] Se han incluido pantallas familiares al usuario (configuración, búsqueda avanzada, ultimas noticias, cosas nuevas en la App, hacerse usuario Premium, …).

\*\* la aplicación apenas le trae pantallas de búsqueda y configuración, las demás como: Hacerse usuario premium, ultimas noticias, y nuevas cosas de la app no le trae, por lo que es un poco incompleto en este sentido.

[ 0] 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)

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

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

[ 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.

[ \_\_] 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.

[ 0] 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.

[ 0] 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.

[ 0] 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)

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

\*\* aquí hay un punto a destacar, La pagina inicial de la aplicación muestra directamente las actividades o las tareas a efectuar en el momento al usuario sin una previa información acerca de la aplicación, este es un mínimo incumplimiento que podemos verificar al acceder de primera la aplicación.

[ \_0] Se usan técnicas de “divulgación progresiva” para mostrar información menos importante (mostrar el detalle de la información según lo va pidiendo el usuario).

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

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

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

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

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

[ \_\_] 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.

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

[ \_\_] 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: 5

Propuestas de mejora:

La app es sencilla, y tiene un diseño básico y fácil de usar, por lo menos en mi punto de vista, para mejorar la propuesta dada es la siguiente, antes de que el usuario acceda a la tarea de una aplicación es muy necesario una previa información básica acerca de la aplicación, en esta aplicación se asume que el usuario ya tiene el dominio y una vez que se registra y inicia sesión va directo a las tareas, la aplicación no brinda ayuda de uso al usuario. Ademas de eso seria bueno tener rutas de ubicación, eso es el usuario tiene que saber donde esta, y hacia donde va, si por acaso el usuario si equivoca de tarea y proceda en efectuar una operación como compra tiene que tener la oportunidad de cancelar, una pregunta de confirmación antes de la realización de la tarea seria bueno para el usuario.

Algunos puntos como volver deben ser implantados, el usuario no puede depender del menú, para volver en una tarea que este estaba usando, es decir si yo estoy averiguando la información de una discoteca y le doy sin querer en localizar, tengo que tener la posibilidad de volver atrás, sin tener que presionar al menú y después buscar por la discoteca que visualizaba la información previamente.

La aplicación es sencilla y podría ser muy eficiente para los amantes de discoteca, pero siempre es bueno brindar una buena primera impresión a los usuario. La app esta simples y a la vista se ve fácil, pero unas mejoradas lo harian mejor.

**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>