

Get started

Open in app



Shengjue Jia

4 seguidores

Cerca de

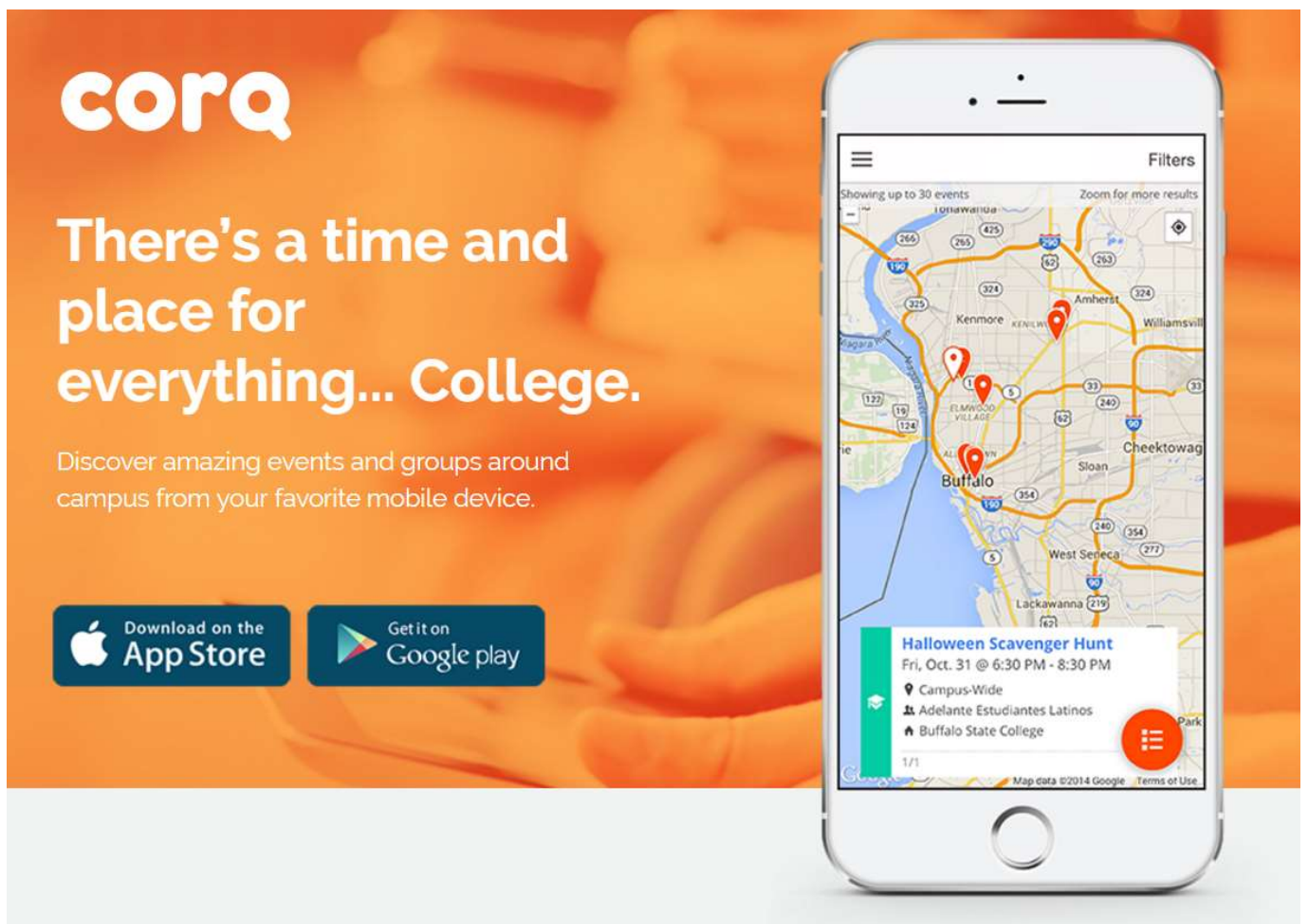
Seguir



Crítica de design usando os 5 elementos de Jesse James Garret: Corq Mobile App



Shengjue Jia · 1 de setembro de 2019 · leitura de 5 min





Estratégia (necessidades do usuário / objetivos do produto)

Os usuários típicos da App são estudantes universitários, que querem encontrar campus e eventos (incluindo eventos em outras faculdades). Alguns dos eventos são obrigatórios, portanto os alunos precisam marcar o ponto. Essas duas necessidades básicas são satisfeitas. No entanto, quando se trata de eventos, as necessidades sociais são difíceis de não serem levadas em consideração, enquanto o aplicativo não oferece aos usuários a oportunidade de fazer networking. É razoável imaginar que os alunos desejam ingressar na organização ou compartilhar seus pontos após participarem de um evento, e abririam o aplicativo para encontrar uma entrada para entrar em contato com a organização ou o grupo do evento.

A identidade da marca deve ser ativa e viva, de acordo com os objetivos básicos do produto. Embora o fundo do ícone do aplicativo seja laranja, o que representa vitalidade, o aplicativo inteiro ainda não parece atraente o suficiente para a falta de imagens de eventos.

Escopo (Requisitos Funcionais / de Conteúdo)

O escopo é amplamente funcional. Quanto aos requisitos de conteúdo, existem três introduzidos no site oficial (<http://corqapp.com/>):

Entre: encontre novos eventos no campus.

Encontre organizações.

Perto e longe: planeje eventos à distância.

É razoável considerar que a distância é um fator quando os usuários planejam eventos. No entanto, a distância deve ser uma prioridade e ser colocada nos requisitos de conteúdo mais básicos? E quanto ao tempo ou o tipo de eventos? A dúvida deve ser examinada por um teste adicional do usuário.

Estrutura (Design de interação / Arquitetura da informação)

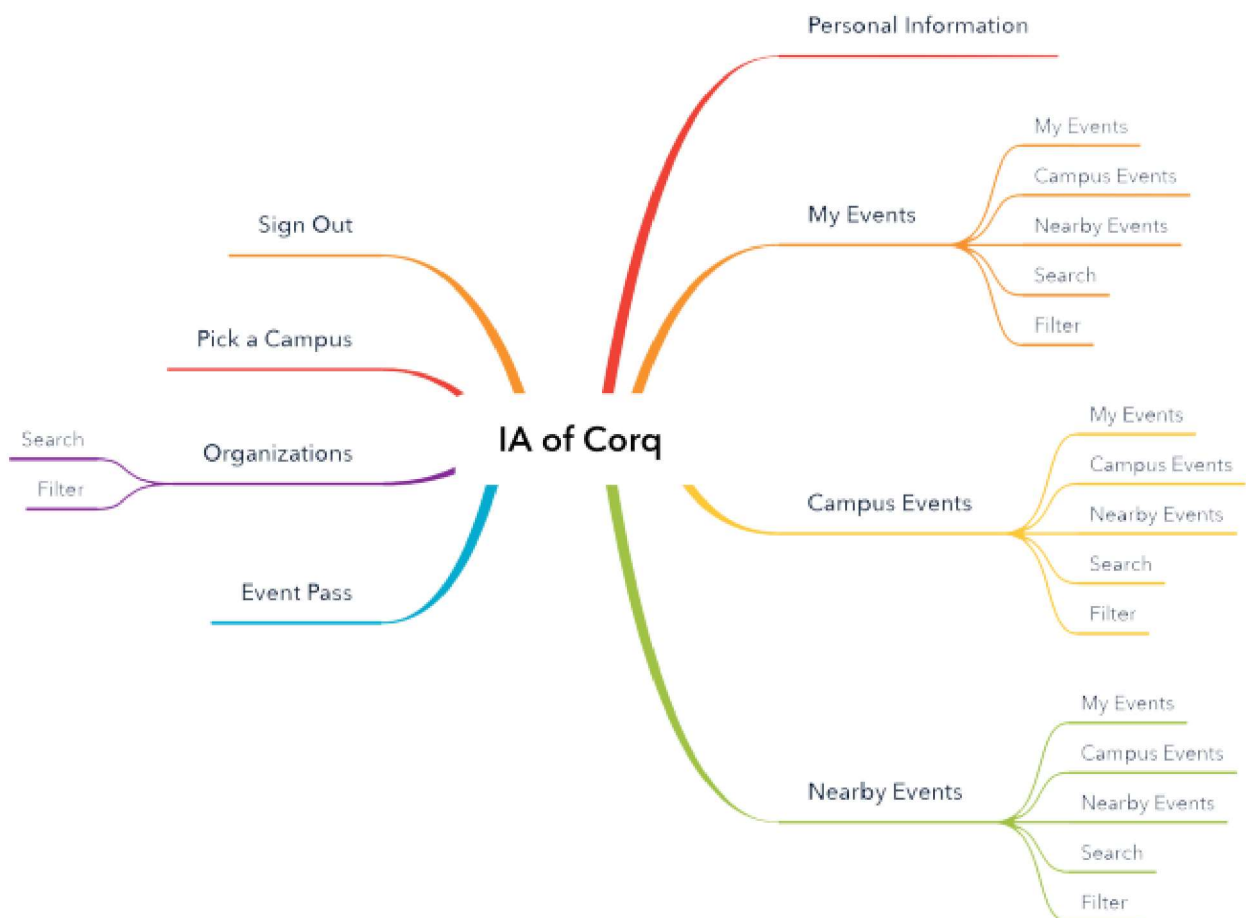
Abaixo está a arquitetura de informações do aplicativo. Uma coisa boa é que a função “Event Pass” é priorizada. No entanto, existem alguns pontos fracos:



próximos” na barra superior da página e esses dois estão na mesma posição que “Meus eventos”. Eu sugiro adicionar uma barra inferior exibida permanentemente e colocar os itens comumente usados nela para tornar as coisas mais fáceis e reduzir o custo de desenvolvimento.

2. Alguns itens da página inicial vão contra os modelos conceituais dos usuários. “Escolha um campus” deve ser visto quando os usuários se registram pela primeira vez ou como um item de filtro. Seja como for, não deve ser exibido na página inicial.

3. Os nomes de alguns itens podem confundir os usuários. Não é possível dizer se “Eventos próximos” também concluem “Eventos universitários” ou não porque as dimensões de classificação são distintas. Um é baseado na distância, enquanto o outro é se os eventos pertencem ao seu campus ou não.





informações de novos eventos devem ser colocadas em um item e os usuários podem escolher as condições de exibição por função de filtro. Os itens específicos do filtro devem ser determinados após o teste do usuário. Além disso, a última escolha do usuário deve ser salva como padrão.

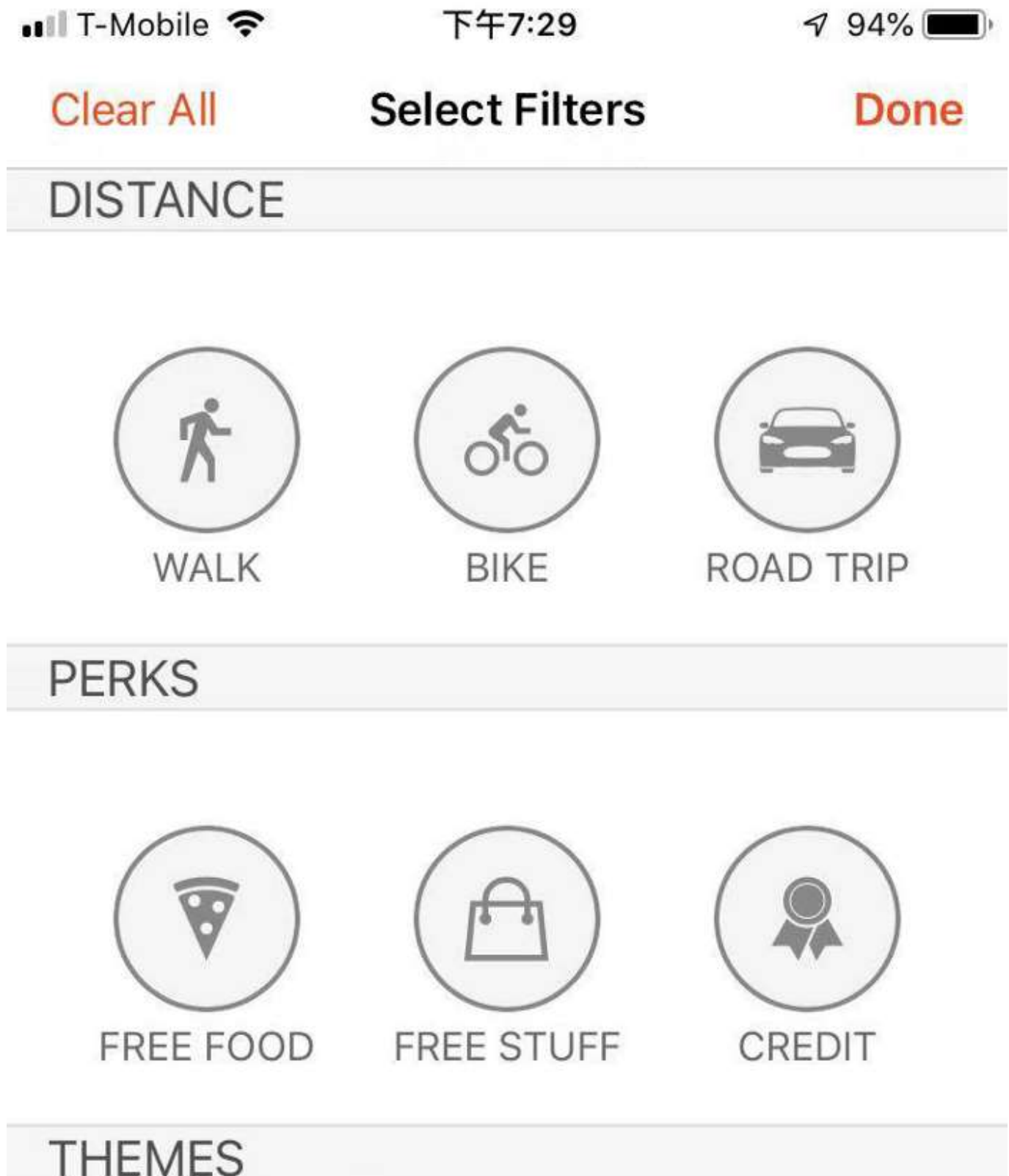


Esqueleto (Design de Interface / Design de Informação)

Realmente aprecio que os designers do Corq tentem usar ícones em vez de textos puros para representar diferentes tipos de eventos. No entanto, a falta de imagens nítidas torna o aplicativo menos atraente. Comparado com um dos aplicativos competitivos chamado Guia, este mostra mais imagens dos próximos eventos e quase contém todas as funções do Corq, o que eu acho que pode demorar os usuários por mais tempo.



1. Na página de filtro, os itens são muito longos para serem exibidos em uma página, o que leva os usuários mais tempo para deslizar para baixo para obter todas as informações. Aparentemente, os itens devem ser exibidos de forma mais eficiente. Por exemplo, os subitens de “Distância” e “Vantagens” não devem ocupar tanto espaço.





ARTS & MUSIC



ATHLETICS



CULTURAL



FUNDRAISING



GROUP BUSINESS



LEARNING



SERVICE



SOCIAL



SPIRITUALITY

CATEGORIES



Academic Enrichment



Career and Professional Development



Club or Organization Meeting



Diversity and Inclusion and Civic Engage...



Health and Wellness



Leadership and Personal Development



Orientation



Pratt Manhattan Campus

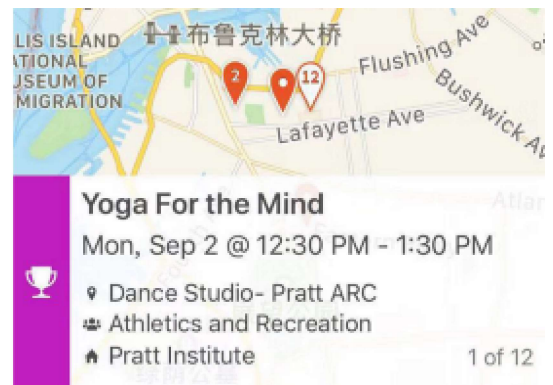


PWOW 2018



Social and Campus Engagement

2. Na página de eventos próximos, os usuários precisam tocar nas coordenadas no mapa para saber quais eventos próximos. De acordo com o comportamento do usuário, o aplicativo deve mostrar diretamente quais eventos estão próximos (classificados por distância) e, se necessário, mostrar um mapa.

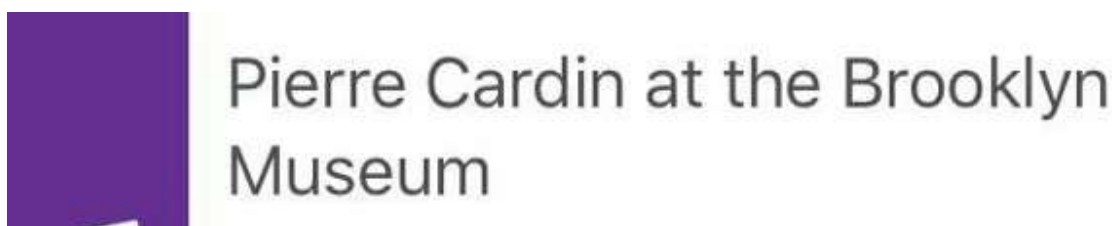



3. Na página detalhada do evento, alguns conteúdos são muito longos para serem lidos no Mobile App, sugiro que esta parte seja retomada.

Superfície (Visuais)

Aplicar cores diferentes para representar diferentes tipos de eventos é uma visualização direta, embora existam alguns princípios básicos de design visual que o aplicativo não consegue observar:

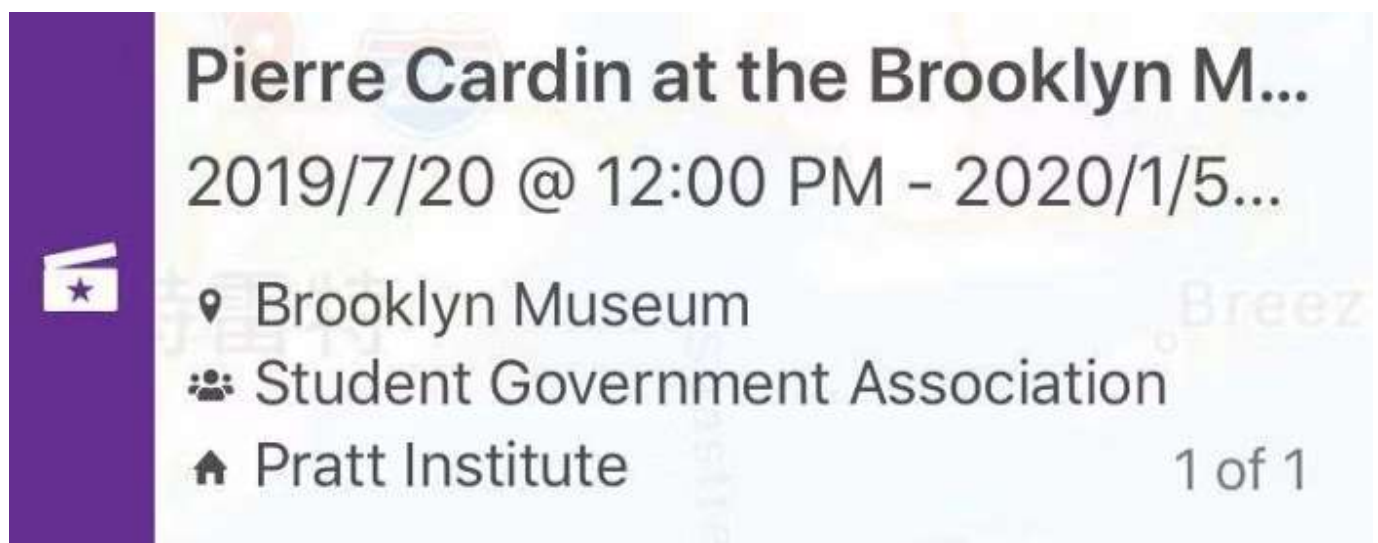
1. Contraste: Na página do evento do campus, as diferenças entre o nome, a hora exata e o local de um evento não são evidentes, o que reduz a legibilidade das informações.



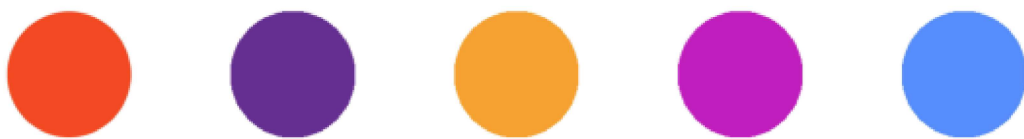


Brooklyn Museum

2. Uniformidade: Na página do evento próxima, a informação de um evento também conclui o tipo e a organização, enquanto na página do evento do campus, essa informação não conclui. Além disso, os tamanhos de fonte das informações mostradas na página próxima são diferentes dos da página do campus.



3. Combinação de cores: muitas cores de diferentes sistemas de cores do aplicativo deixam de mostrar a identidade do produto e apresentam harmonia básica.



Get started

Open in app



Cerealscrever Ajuda a encontrar
de

Get the Medium app

