



# UNIVERSIDAD DE GRANADA

---

## **Seminario 4: Diferencias entre aplicaciones móviles y web.**

*Desarrollo y Evaluación de Sistemas Software Interactivos*

---

Máster Profesional en Ingeniería Informática

Curso académico 2022/2023

**Autor**

*José Alberto Gómez García*

**Vamos a desarrollar un sistema para gestionar el proceso de realizar un viaje con una compañía aérea. Hemos decidido diseñar dos aplicaciones una vía web y otra para móviles. ¿Qué diferencias propondrías entre las dos aplicaciones, a nivel de arquitectura de la información y de navegación?**

Ambas aplicaciones deben contener la misma funcionalidad, aquella que permita gestionar el proceso de viaje. En esencia, ambas deberán poder consultar los vuelos que conectan dos destinos en determinadas fechas y comprar los billetes asociados. Sin embargo, dado que las aplicaciones son diferentes, y el contexto en que se usarán también es diferente, ambas no podrán ser iguales.

La página web está pensada para ser usada en un navegador, bien en un equipo portátil o en sobremesa, pero en ambos casos la pantalla es más grande y tiene otras proporciones que la de un teléfono móvil.

Así pues, en la página web se puede seguir una estructura de tablero (dashboard), de manera que en la parte central tengamos un apartado dedicado a la búsqueda de vuelos (véase imagen 1). En la parte inferior tendremos información menos relevante, como posibles sugerencias, ofertas activas, o cosas para tener en cuenta cuando se vuela (véase imagen 2). En la parte superior se debería tener apartados interesantes, ya sea para el viajero (gestionar billetes ya comprados) o para la empresa (venderle su plan de suscripción, propaganda, etc), ya que es en lo primero en lo que uno se fijará al acceder a la web.

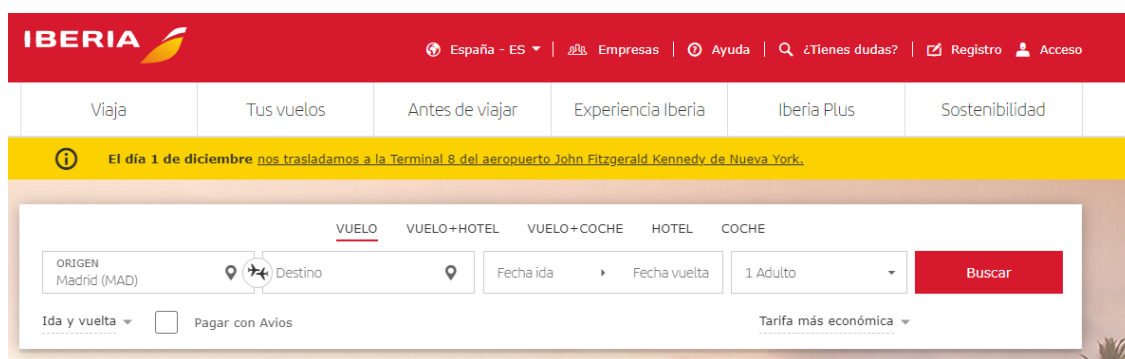


Imagen 1. Página web de Iberia I. Cuadro de búsqueda en la parte superior de la página web.

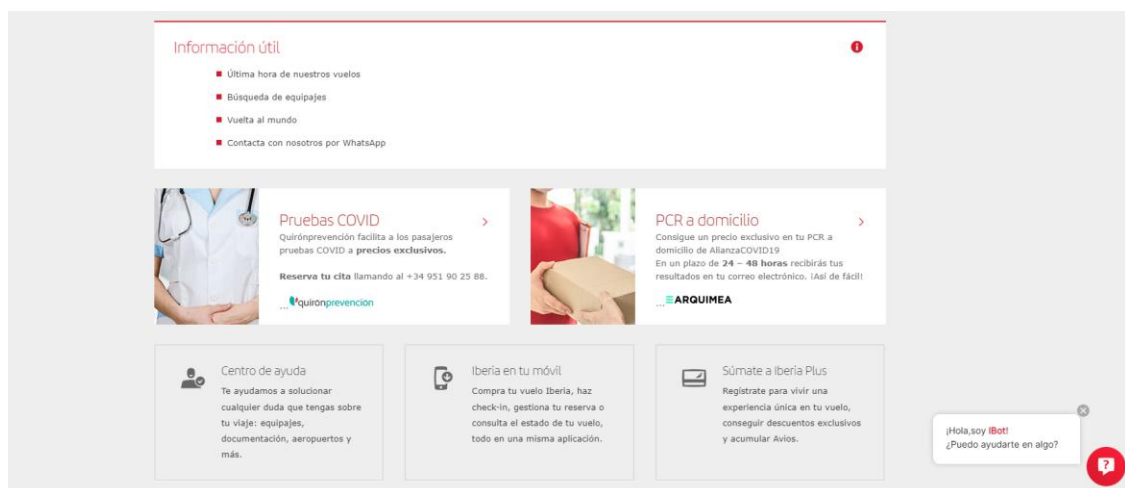
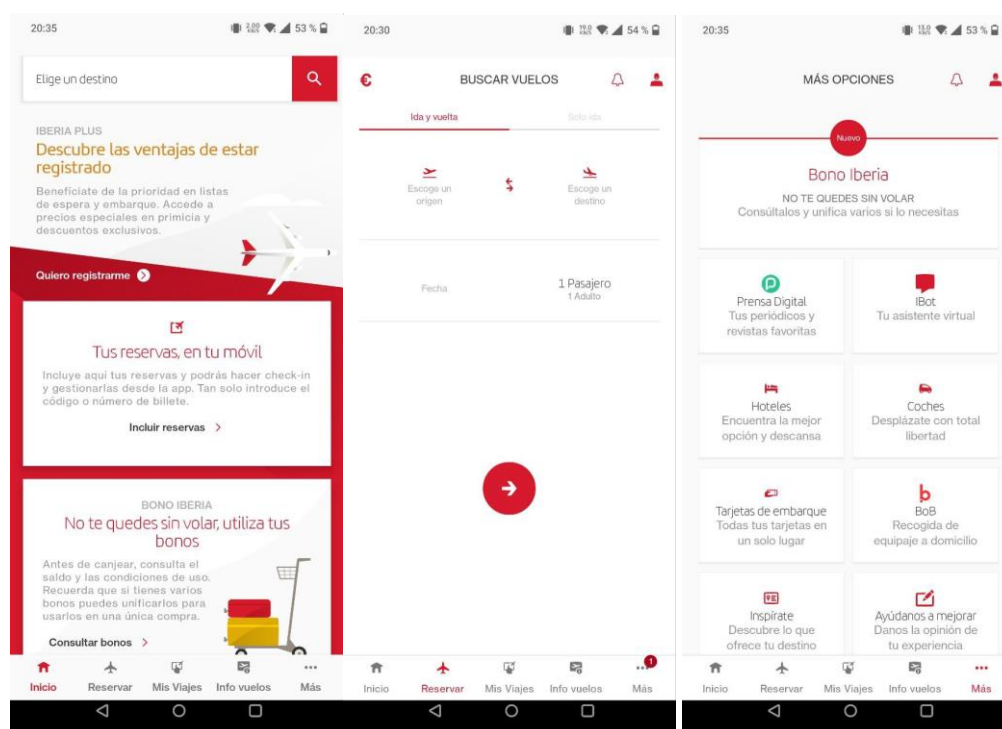


Imagen 2. Página web de Iberia II. Información al final de la página web.

Dado que la aplicación móvil debe mostrarse en una pantalla muy pequeña, y normalmente el usuario no destinará ni mucho tiempo ni atención en su uso, la información debe estar mostrada de otra forma, más directa y resumida.

Por ejemplo, puede seguirse una estructura de menú expandido, muy común en muchas aplicaciones; o un sistema en que la información se presente en diversas pestañas (con un menú en la parte inferior que permita moverse), como es el caso de la aplicación de Iberia. Así pues, podemos tener un apartado dedicado a información de inicio de sesión, información relevante al usuario o empresa, y/o que redirija a las demás secciones. (Un poco al estilo de la barra superior de la web, véase imagen 3).



Imágenes 3, 4 y 5. Aplicación móvil de Iberia. Diferentes pestañas.

Por otra parte, deberemos tener un apartado que permita buscar los vuelos como tal, funcionalidad principal de la aplicación, y cuyo diseño puede parecerse al de la web o no (véase imagen 4), ya que en el caso de la aplicación puede que interese más que la información se introduzca de otra manera para mayor comodidad del usuario.

Deberemos tener otro apartado para gestionar los billetes ya comprados, que bien puede seguir una estructura por registros. Finalmente, podríamos tener algún apartado para ofertas y/o recomendaciones y una sección algo más secundaria que aglutine otras funcionalidades secundarias (hoteles, coches, etc.) (Véase imagen 5).

Es curioso que en la página web el poder comprar solo un vuelo, o combinarlo con coche y/o hotel se muestra en el principio de la página; mientras que en la aplicación solo se muestra la compra de billetes de avión, mientras que el hotel y coche se delegan en un menú secundario. Este es un ejemplo de como el contexto de uso motiva cambiar la manera en que se presenta la información al usuario.