

Guía de diseño de aplicaciones móviles

Asignatura: DESSI-UGR

18-Ene-2023 (V2.1)

Nombre de la aplicación a evaluar: Smartbizz (Grupo 2.2)

Fecha de la evaluación: 18 de enero del 2023

Cuestionario de Evaluación

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.

Por el momento, el prototipo es un CRUD, por lo que no denotamos ningún valor en sí misma. Puede ayudar al usuario a ver que ha comprado y cuánto gasta, pero poco más. Se mejora en tanto que puede tener algún filtro adicional.

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

Entiendo que el CRUD es necesario para operaciones que se implementen después y den auténtico valor, pero no me imagino donde se incorporarán dichas funciones.

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

No procede evaluar, en JustInMind va rápido de todos modos.

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

Sólo se implementa el inicio de sesión. En todo caso, entiendo que se hará uso de un formulario de registro estándar sin demasiadas complicaciones.

[1] Se ha minimizado la necesidad de escribir en la aplicación.

Hay opciones para escanear los productos de una compra con la cámara, lo cual es de agradecer. Sin embargo, dicha opción no está disponible al modificar una compra existente.

[3] Se presta la importancia que tiene a la primera impresión sobre la aplicación en el diseño.

El diseño parece estar bastante cuidado y no genera rechazo inicial.

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 está el usuario en cada momento, ...)

La barra de navegación inferior, los iconos en la esquina inferior derecha y el icono del perfil en la esquina superior derecha proporcionan un sistema de navegación bastante claro y evidente. Se echa de menos el drawer que había antes. Los listados con las flechas siempre entran al menú de editar, deberían usarse 3 puntos para decidir si modificar y/o eliminar, y que el click sea una vista en detalle sin más.

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

Ahora sí tenemos botón de atrás en la propia interfaz de la app, pero este no te lleva a los menús principales subiendo en la jerarquía, sino a acciones anteriores, sean cuales fueran.

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

Al editar compra solo puedo borrar productos, no hay manera de editar cantidad, añadir nuevos, etc.

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

Relacionado con lo anterior, siempre tenemos el botón de atrás, incluso en menús de edición donde deberíamos tener una cruceta para indicar cancelación de la tarea.

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

El único a mi juicio útil, la cámara, se usa para facilitar la creación de una compra. Se podría usar en más menús.

[3] Se dispone de sistemas de búsqueda dentro de la aplicación.

Se dispone de sistemas de búsqueda en los dos menús principales. Está bien tenerlo.

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

No procede, ya que no podemos realizar la búsqueda como tal. Asumiendo que se muestra con el mismo tipo de listado sería un 3.

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

La barra de búsqueda parece ser solo por nombre, no hay opciones avanzadas. Dentro del menú de editar compra, la categoría no sabe muy bien para que es, porque los productos no tienen texto de categoría, sino que esta en las compras del menú superior.

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

La distribución e iconos parecen estándar. Destaco el fallo de que el botón de guardar está en la esquina superior derecha, en el nivel del título; no me parece una ubicación muy deseable, podría ser mejor un FAB.

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

Se tiene el menú del perfil de usuario. No se dispone de configuración, ni la opción de hacerse Premium (la cual podría tener sentido, pero puede que no sea totalmente necesaria). Los apartados de noticias y cosas nuevas no los considero necesarios ni útiles.

[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 especial en el menú de crear compra, teniendo disponible un listado de que he añadido ya (aunque falta la cantidad)

En relación con el diseño

(El diseño para móviles tiene consideraciones espaciales debido a las características propias de este tipo de dispositivos)

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

No procede evaluar.

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

No procede evaluar.

[2] Se ha realizado un diseño mínimo de los diferentes elementos del interfaz.

Falta el menú de visualizar la compra sin tener que editarla. Faltan las cantidades de los productos.

[3] Se han diseñado los elementos del interfaz con el tamaño correcto.

Los tamaños parecen bastante correctos. Además, me alegra ver que se siguió la sugerencia de permitir al usuario ver la cosas en lista o matriz.

[2] 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.

En general diría que sí. La única excepción es en el menú "añadir presupuesto", donde el botón de guardar se encuentra cerca de la esquina superior derecha, cuando todos los botones de crear, editar o guardar han estado cerca de la esquina inferior izquierda (y aparentemente como botones flotantes).

[2] Se ha diseñado el manejo del interfaz para ser usado con una sola mano.

Parece que sí, pero en mi opinión esto depende más del tamaño del dispositivo que de la aplicación en sí misma.

[3] El diseño de la aplicación es mínimo y limpio en general.

[3] La aplicación usa el espacio en pantalla de manera adecuada 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)

[2] Las tareas complejas se han dividido en subtareas y esta división está reflejada de forma adecuada en el interfaz de la aplicación.

La tarea de añadir presupuesto no sé para qué sirve, sólo pide fecha y cantidad. La creación de una compra podría estar separada en dos pestañas, ya que si hago uso de la manual estoy perdiendo espacio de pantalla con el botón de escanear tontamente.

[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.

Todas las del mismo tipo se lanzan de la misma manera, la cual es bastante lógica y estándar. Dado que no hay demasiada funcionalidad me parece bien, ya que puede ayudar al usuario a recordar. Además, no hay opción de eliminar ítems.

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).

Involución respecto del primer prototipo, no se puede acceder a los detalles de un producto en una compra. No se puede consultar la compra en sí, ya que al clicar siempre entra al menú de edición.

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

En la compra convendría que se mostrase la cantidad del producto, a parte del nombre.

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

Parece ser legible, todo está en tamaño adecuado y usa la fuente estándar.

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

El icono de los tickets de compra es ahora algo más reconocible. Sucede igual con el del dólar, aunque no termino de asociarlo a presupuestos.

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

Se añaden más formularios, desplegables e iconos de manera que no sobrecarga tanto el texto.

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

No se puede evaluar dado que los formularios no permiten introducir datos.

[3] Se usan elementos interactivos familiares y predecibles por parte de los usuarios.

Da la impresión de que sí, desplegables donde debe haberlos, formularios de fechas, etc.

[1] La terminología usada en la aplicación es coherente con el dominio de las tareas del usuario.

Igual que en E1. No sé a qué se refiere un presupuesto, ni hay sección explicativa dentro de la aplicación ni documentación que me diga a qué hace referencia o para qué sirve. No te lista los gastos que se enmarcan en ese presupuesto, fecha de vencimiento, objetivo, etc.

En relación con 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.

Se siguieron las sugerencias de la evaluación anterior. Hay imágenes donde creo que debe haberlas y con un tamaño adecuado.

[3] El uso del color es adecuado y consistente.

El uso del color es consistente a lo largo de las pantallas, con diferentes tonalidades de una misma paleta de colores base.

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

Se evalúa positivamente, aunque los botones de guardar no parecen que deban estar situados al lado del título de la compra. Da la sensación de que sigue Material Design 3, punto muy positivo.

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

No procede dado que no es un dispositivo real. En el prototipo funciona todo rápido.

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

En el menú de editar compra, convendría que el desplegable de la categoría se pudiera cerrar sin tener que clicar en ninguna categoría. Imagino que son cosas del prototipado del JustInMind, pero que en la aplicación real estaría disponible.

Informe de evaluación

Valoración final: 6/10.

Se observa un avance significativo respecto del prototipo de baja fidelidad evaluado anteriormente, y un retroceso en algunas cosas. Sigo encontrando algunos puntos en los que se podría mejorar la app. Los listo a continuación:

- Al clicar en una compra se te lleva directamente al menú de editar, no hay opción de verla sin riesgo de modificar, el usuario podría hacer algo que no quiere.
- El filtro de categoría creo que está en el sitio incorrecto. En el listado de compras, debajo de cada una, aparece la categoría; sin embargo el filtro está dentro de cada compra. O bien no hay tipos de compras, o bien el filtro es para la categoría de los productos y no me queda claro.
- La pestaña de presupuestos sigue siendo poco útil. No veo el sentido de crear un presupuesto si no puedo ver que gastos se han hecho entre X fechas, que saldo queda, etc.
- No se puede acceder a detalles de productos del carrito de la compra. Puede que no sea necesario porque uno no se pone a leerse una descripción de un cartón de leche, pero de no tenerlo tendría que aparecer en el listado de la compra la cantidad y precio de cada producto de cara al total de la factura.
- No aparece en ningún momento el importe total de las compras. Siendo una aplicación para el control de gastos, me parece casi que el fallo más grave.

- En el menú de modificar compra no hay opción para añadir nuevos productos o modificar la cantidad de los ya existentes. Lo cual diría que es bastante básico.
- El botón de guardar está en esquina superior derecha, cuando parece más apropiado usar un FAB, al igual que se usa para añadir una nueva compra.

Las propuestas de mejora serían la resolución de los errores mencionados, en especial los relativos con menús ausentes, falta de cantidades y precios a lo largo de toda la aplicación. Así también, que la pestaña de presupuestos sea útil, porque ahora mismo no parece aportar nada, solo puedes crear y modificar algo que parece ni usarse.

Me quedo un poco frío al evaluar el prototipo, porque veo muchas mejoras respecto del primero, pero a la vez veo un tanto de involución en la información y tareas principales.

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>