

DISEÑANDO APPS PARA MÓVILES

Autores: Javier "Simón" Cuello y José Vittone Publicado por: appdesignbook.com - José Vittone, 2013 Buenos Aires, Argentina 304 páginas ISBN: 978-84-616-5070-5

iHAZ!, iPRUEBA!, iEQUIVÓCATE! El diseño de una aplicación nativa.

por Vanesa Ponce

CON ESTAS PALABRAS los autores Javier 'Simón' Cuello y José Vittone nos alientan a adentrarnos en el excitante mundo de las APPS. Los autores exponen un tema de actualidad y preocupación para los diseñadores de hoy: el diseño de una aplicación (*app*).

Abordan el tema desde algo tan simple o complejo como lo es su definición, describen los tipos, características y diferencias, su diseño y comercialización. Plantean también la problemática del diseño de interacción y las pruebas de usuarios e incluyen un glosario de términos comunes propios de este entorno. Como ellos mismos lo explican, se trata de un texto que sirve como primer acercamiento al tema, e incentivan al lector a investigar y profundizar.

¿Quién no ha descargado una aplicación alguna vez? Sería bueno saber que en el teléfono de un amigo o vecino corre una aplicación diseñada por nosotros mismos ¿verdad? Seguramente la respuesta sea ¡sí, claro! Los autores, sin embargo, nos advierten: no tan rápido, para lograrlo debemos tener en cuenta una serie de procedimientos y parámetros, investigar, probar, mirar, pensar.

Javier y José nos muestran, de manera clara y sencilla a lo largo de 304 páginas, cuáles son esos parámetros gráficos a seguir. Explican en cada etapa los conceptos básicos, desarrollando ejemplos y ofreciendo un panorama esclarecedor de las diferencias entre las distintas plataformas. Comparten, además, plantillas y software interesantes para probar las funcionalidades y hacernos más fácil la tarea.

En estas páginas podemos aprender cómo se idean y ejecutan todas las etapas del diseño y desarrollo de *apps*, a la vez que nos incentivan en la búsqueda de mayor información

sobre aquellos temas con los cuales nos sentimos más cómodos y nos resultan más interesantes.

Dividido en 18 capítulos el texto recorre con ejemplos (en especial en el número 13 "Ejemplos a seguir", con una selección de aplicaciones de Android, iOS y Windows Phone que consideran bien logradas), desde los aspectos más subjetivos como el empezar a pensar una aplicación, hasta los más informativos como lo es una categorización interesante de las distintas aplicaciones. Ello sin soslayar los más pragmáticos, mostrando la manera de sacar rédito económico a nuestra app.

En la era de las nuevas tecnologías, plagada de *apps* para casi cualquier cosa, donde existen miles "para hacer lo mismo" resulta indispensable encontrar el valor agregado a nuestra aplicación, para que el usuario la prefiera a otras. En el capítulo 4, "Explorando ideas", los autores nos explican cómo hacerlo en base a tres pilares: un objetivo, pensar en el usuario y determinar el contexto de uso.

Además de concebir y desarrollar nuevas aplicaciones, la obra nos convoca a mejorar, complementar u ofrecer algo que agregue valor a las aplicaciones ya existentes.

El plus que, sin dudas, nos ofrecen los autores es una caja de herramientas para el estudio de usuarios como, por ejemplo, "Personas" y "Viajes de usuarios" muy útiles para el estudio de interacción, datos acerca de la arquitectura de la información y generación de wireframes, en el capítulo 5, "Definiendo la propuesta".

Es muy interesante conocer las diferentes formas de interacción con los elementos de la pantalla según las distintas plataformas (*Android, iOS, Windows Phone*) ya que pueden asegurar una buena experiencia de usuario, lo podemos ver en el capítulo 7 "Interacción y patrones", con esquemas para comprender y determinar cuáles son las mejores opciones para lograr una *app* simple de usar.

Conociendo las diferencias en el estilo visual de cada plata-

forma y aportando nuestro estilo podemos conseguir *apps* fáciles de usar, distintas del resto y adecuadas a la plataforma. El libro nos facilita información acerca del icono de lanzamiento, de la pantalla inicial, el uso de grillas, las tipografías y colores, con especificaciones según cada sistema operativo en el capítulo 8 "Diseño visual".

Encontraremos que el capítulo 10 "Probando con usuarios" está dedicado a la aplicación de *test* de usabilidad, basado en la observación de los usuarios, imprescindibles para corregir y mejorar la aplicación. También nos cuentan sobre los "tests guerrilla", "tests de los cinco segundos", "Dogfooding", y quizás la etapa mas tediosa para un diseñador, cómo es la preparación de los archivos para el desarrollador según la plataforma.

Complementariamente, los autores nos cuentan brevemente cómo pensar y diseñar para la hermana mayor del móvil, la *tablet*, incluidos los requisitos para la publicación en las tiendas, y qué hacer luego del lanzamiento, en los capítulos 11, 14 y 16.

Estas páginas incluyen entrevistas a algunos profesionales reconocidos del mundo del diseño, como la hecha en el capítulo 5 a Dustin Barker, Director de Ingeniería Móvil en Simple, ideólogo de la forma de trabajo mobile first, quién habla de los beneficios de esta manera de trabajar. En una entrevista imperdible, Barker enseña cómo generar confianza en el usuario. En el capítulo 9, hay otra interesante entrevista a Dustin Mierau, Jefe de Diseño de Path, en la cual se trata la cuestión del tratamiento visual para los pequeños detalles de la interfaz. También se incluye una entrevista a Loren Brichter, un referente en el diseño y desarrollo de apps, quien trabajó en Apple y Twitter, en el capítulo 12 y la última en el 15, a Erik Spiekermann, el maestro de la tipografía, quien advierte: "la pantalla es solamente papel de mala calidad" y nos habla de qué tener en cuenta para la elección tipográfica.

UCES.DG · enseñanza y aprendizaje del diseño año 06 • n° 11 • marzo 2019 • agosto 2019 • argentina ISSN: 2344-9551



DESCARGAS

O1 EBOOK http://appdesignbook.com/

Para concluir, desde mi punto de vista como diseñadora grafica creo que es un material muy interesante de aprendizaje que nos sumerge en el nuevo mundo de las *apps*. Personalmente, lo recomiendo a mis alumnos ya que considero que, en esta era de las nuevas tecnologías, como diseñadores, debemos estar en constante aprendizaje.

LOS AUTORES



JAVIER "SIMÓN" CUELLO @millonestarde

Nacido en Mendoza, una pequeña ciudad en el oeste de Argentina, conocida por sus bellas vistas, su ubicación montañosa y sus vinos de alta calidad, Simón encontró su vocación por el diseño gráfico a una edad temprana. Más allá de su educación visual, también ha tomado un interés específico en las tecnologías interactivas y nuevas.



JOSÉ VITTONE @josevittone

También de Argentina, José es de la provincia de Buenos Aires. Él y Simón se conocieron en Barcelona mientras completaban un programa de maestría en Elisava. El trabajo de José en Usolab le enseñó lo que la usabilidad y el diseño centrado en el usuario realmente significan.