

Diseñando apps para móviles



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

¡HAZ!, ¡PRUEBA!, ¡EQUIVÓCATE! 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.



TUGAMOVIL

Estos dibujos son obra este estudio polaco-chileno que trabaja desde Barcelona

DESCARGAS

01 **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

@millonstarde

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 VITTONÉ

@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.