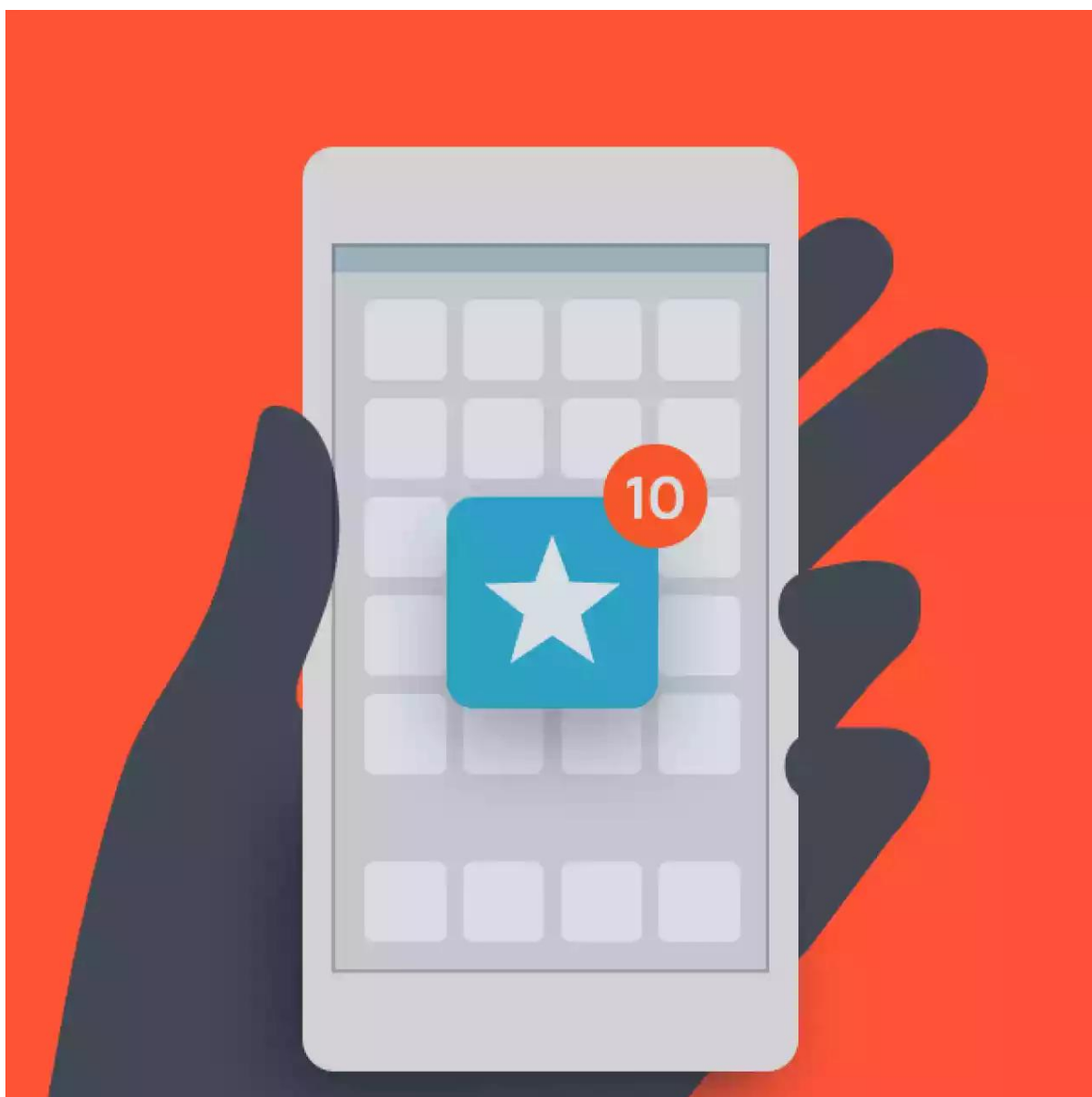


10 consejos para diseñar apps

Por Javier Cuello

Es un momento único para empezar a diseñar apps, para dar el salto del diseño gráfico o web y pasar a la pantalla del teléfono.



Las aplicaciones para dispositivos móviles están cada vez más presentes en la vida cotidiana y también en las necesidades de los clientes que, interesados, comienzan a pedir las. Para un diseñador es una gran oportunidad, pero también representa el desafío de adaptarse al

cambio.

Es un momento único para empezar a diseñar *apps*,¹ de dar el salto del diseño gráfico o web y pasar a la pantalla chica. Para esto se requiere preparación para no morir en el intento; pero sobre todo hace falta documentación de la cual aprender y esto no es tan fácil de encontrar, como puede parecer en un primer momento.

Los libros de diseño que se encuentran en el mercado son caros o están en inglés, la información en español es poca o dispersa y un diseñador que quiera iniciarse en el mundo de las *apps* tiene el camino cuesta arriba. Estas son algunas de las razones por las que junto con mi amigo José Vittone acabamos de lanzar el ebook *Diseñando □apps para móviles*,² donde contamos —en español— lo que hemos aprendido en estos últimos años de diseño para dispositivos móviles.

Queremos que los diseñadores que recién están comenzando a diseñar aplicaciones tengan la vida un poco más fácil. En los siguientes consejos ofrezco un resumen de los puntos más importantes del proceso de diseño de una *app*, de principio a fin:

1. Conoce qué opciones tienes

A nivel de desarrollo, existen diferentes formas de programar una aplicación. Aunque a primera vista esto parezca un tema que no es de incumbencia del diseñador, la verdad es que el tipo de aplicación que se elija (nativa, híbrida o web repercute directamente en el diseño de una *app* y lo que se puede esperar de ella. Mejor estar conscientes de las limitaciones de cada alternativa antes de comenzar.

2. No te desanimes si tu idea ya existe

Solemos presionarnos demasiado para tener la idea del millón: algo que aún no exista, que sea único. Pero muchas veces cuando creemos que tuvimos una idea genial, nos sentimos mal al darnos cuenta de que ya existe algo así. Esto no tiene que ser necesariamente causa de desánimo. Si te pasa, mira las opciones disponibles en el mercado y propón algo que tenga más valor para los usuarios. Una forma de hacer esto puede ser diseñar una *app* con menos funciones, más fácil de usar que las demás.

3. No diseñes sólo para ti, piensa en los demás

Somos los primeros usuarios de una aplicación, pero no los únicos. Pensar en la persona que tendrá la *app* en sus manos es completamente necesario para entender quién y cómo la usará. No es lo mismo alguien mayor que un adolescente, una persona ocupada que quien sólo quiere divertirse. Identificar y personificar a los usuarios permitirá que cada decisión de diseño que tomes esté más firme y bien justificada.

4. Decide si prefieres dinero o difusión

Siendo algo drásticos, las alternativas para distribuir una aplicación se limitan a ofrecerlas de forma gratuita o pagar por descargarlas. Si es gratis, claramente ganarás menos dinero, pero tu aplicación se difundirá más fácilmente. En cambio, si cobras por ella —algo que de hecho no garantiza el éxito económico—, podrás obtener beneficios pero menos usuarios la descargarán. Decide entre uno u otro modelo dependiendo de tus objetivos.

5. Aprovecha los *wireframes* antes del diseño visual

A veces la ansiedad nos traiciona y queremos pasar cuanto antes a diseñar una interfaz con sombras, texturas y un alto nivel de detalle. Pero antes de esto, los *wireframes* —esquemas realizados rápidamente con líneas y cajas— te ayudarán a realizar iteraciones rápidas de diseño para comprobar la usabilidad de tu aplicación. Una vez que tengas una base de interfaz bien consolidada podrás pasar al diseño visual, ya más seguro del correcto comportamiento de tu aplicación.

6. Entiende la personalidad del sistema operativo

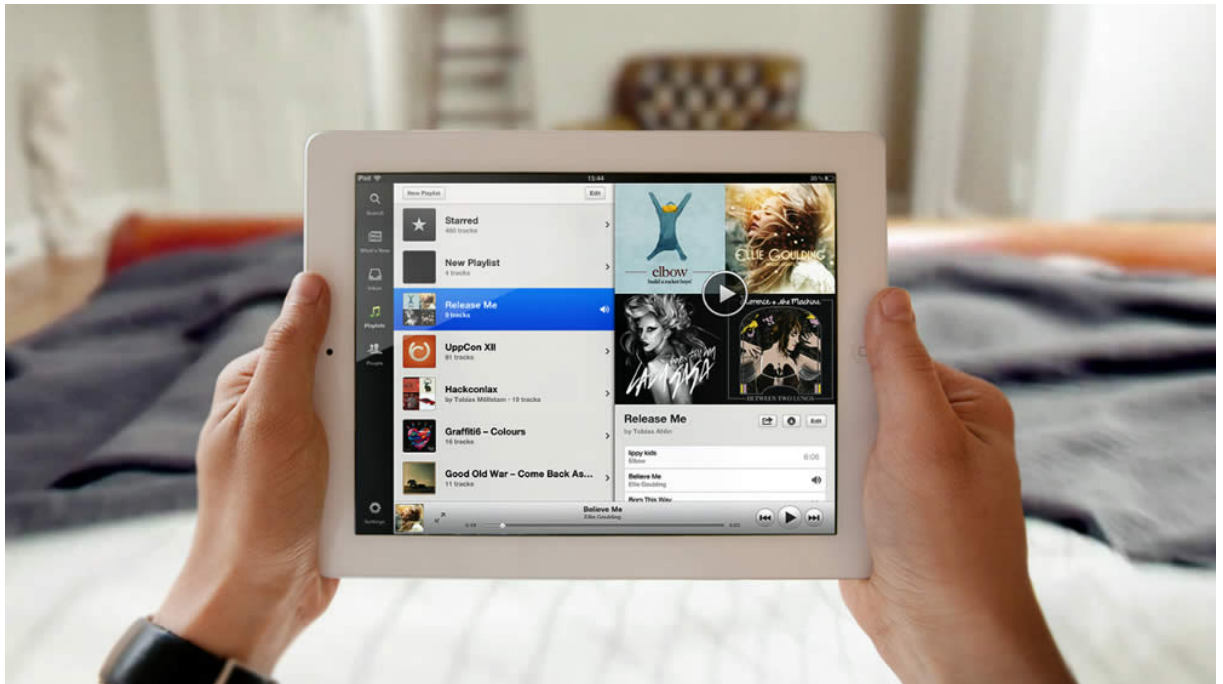
Una aplicación puede diseñarse para uno o varios sistemas operativos. No es lo mismo Android, que iOS (el sistema operativo de iPhone) y que Windows Phone. Cada uno de ellos propone diferentes estilos visuales, de interacción y de navegación. Asegúrate de conocerlos y compenetrarte con ellos antes de comenzar a diseñar, particularmente si tendrás versiones de tu *app* para más de un sistema operativo a la vez.

7. Prueba tu diseño en un teléfono

Puede que el diseño se vean muy bien en la pantalla de tu ordenador, pero no es allí donde lo verá el usuario. Para estar seguro de cómo se verá la interfaz en un escenario real, no queda otra opción que probarla directamente en la pantalla de un móvil. Esto te permitirá asegurarte de cómo se ven los tamaños de tipografías y otros elementos gráficos, y hacer entonces las correcciones que creas necesarias para no encontrarte con sorpresas después.

8. Aprovecha las ventajas del *tablet*

Llevar una aplicación de un teléfono a su versión en *tablet* es un paso natural en muchos casos. En estas situaciones un error muy frecuente es diseñar una copia casi literal de la interfaz diseñada para teléfono, pero más grande. Diseñar para *tablet* implica hacer una reflexión del espacio disponible y cómo utilizarlo, proponer una navegación y experiencia que realmente aproveche las ventajas que ofrece un dispositivo con pantalla más grande.



La *app* de Spotify para iPad es un ejemplo de buen uso del espacio.

9. Haz pruebas con usuarios reales

Un indicador claro del posible éxito que puede tener una *app* es hacer pruebas de usabilidad con usuarios, incluso antes de que salga al mercado. Está bien que tu la pruebes, pero necesitas más personas que la usen, observar su comportamiento y obtener indicadores de lo que puedes hacer para mejorarla. De esta forma, podrás detectar problemas de usabilidad que habías pasado por alto hasta entonces.

10. No te olvides de tu *app* después de publicada

Publicar una *app* es un gran logro, pero no es ahí donde se acaba el camino. Vigila de cerca qué es lo que pasa con ella una vez que está disponible para todo el mundo: lee los comentarios, corrige errores, actualízala ofreciendo versiones mejoradas o con funciones que antes no tuviste tiempo de incluir. Si haces un buen trabajo, tendrás más posibilidades de que tus usuarios actuales lo sean también de tus próximas aplicaciones.

Algunos de estos puntos abarcan cosas que van más allá del diseño visual porque considero que un diseñador de aplicaciones tiene que dejar de auto-confinarse al diseño de interfaces e involucrarse en todas las etapas del proceso de diseño de una *app*, sobre todo en equipos pequeños. Esta es quizás la única forma de que diseñes aplicaciones de calidad, pero sobre todas las cosas: haz, diseña, prueba, equivócate. Así siempre aprenderás, incluso cuando se trata de proyectos personales.

Publicado el 20/08/2013

-
1. N. de la R. «App» es el apócope de la voz inglesa «application» (aplicación). Se refiere al «software» que, en el caso de los dispositivos móviles, en lugar de llamarse «programa» se ha dado en llamar de esta forma.
 2. Ver el [sitio del ebook *Diseñando apps para móviles*](#).



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/10-consejos-para-disenar-apps>

