Diseñando apps para móviles

Por Javier Cuello

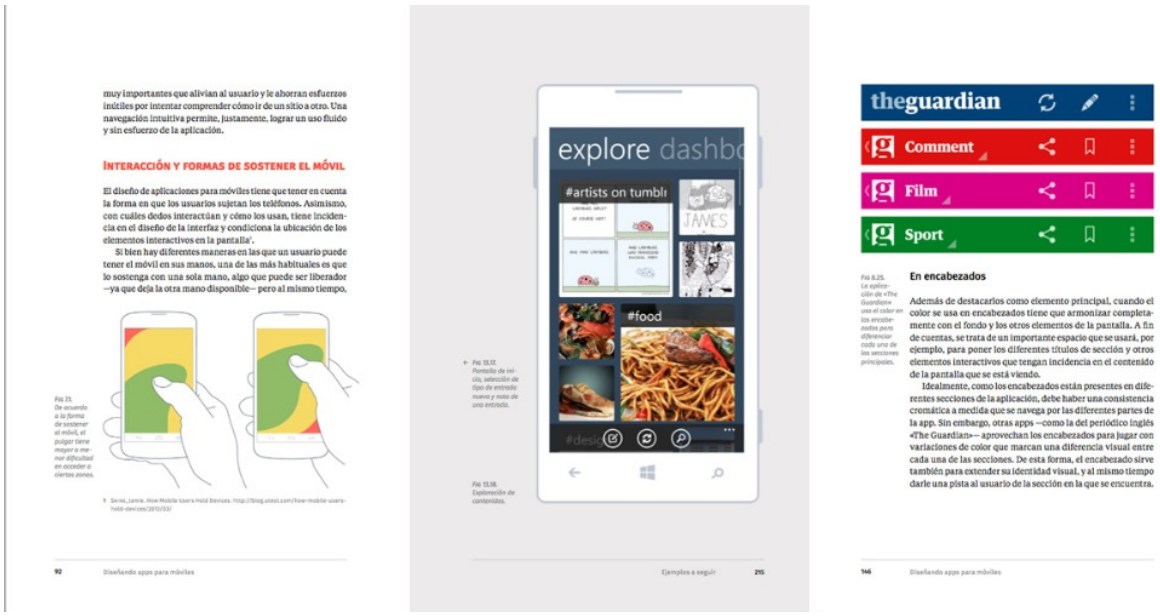
Un libro que llena un vacío de información en español para todos aquellos que quieren comenzar a diseñar Apps y no saben cómo dar sus primeros pasos.

Cuando comenzamos a diseñar aplicaciones, no hace mucho tiempo atrás, no encontrábamos documentación en español que nos guiara en el proceso. Todo lo que había estaba en inglés,

fragmentado y repartido por Internet. Llevados por eso y por las ganas de compartir lo que aprendimos en el camino, José Vittone y a quien escribe, decidimos publicar el libro *Diseñando apps para móviles*.

El libro resume buena parte de nuestra experiencia diseñando apps. Resuta especialmente útil porque lo contamos desde nuestra propia mirada de diseñadores, intentando dar respuestas a los problemas que profesionales como nosotros se encuentran al comenzar a diseñar aplicaciones.

Hemos tenido la suerte de contar con la participación de numerosos profesionales que nos ayudaron a revisar los contenidos, y el valioso aporte de Loren Brichter, Erik Spiekermann e Irene Pereyra, entre otros —reconocidos diseñadores que han trabajado para algunas de las empresas más grandes del mundo—, que brindan sus consejos en formato de entrevistas.



Los contenidos del libro abarcan tanto temas de diseño visual, como de interacción.

Los capítulos del libro no contemplan solo el diseño visual de aplicaciones. Tocamos, además, temas de mercado, pruebas con usuarios o promoción de la App. Aunque los temas se describen de manera global, en muchos capítulos establecemos paralelos entre Android, iPhone y Windows Phone.

El siguiente listado resume el contenido de cada uno de los Capítulos que componen el libro:

- **Las aplicaciones**
  En este capítulo presentamos un panorama general del mundo de las aplicaciones. Explicamos de dónde vienen y las diferencias entre las apps y las web móviles. Además, establecemos los distintos tipos de aplicaciones según la forma en que se desarrollan. Finalmente, resumimos el proceso de diseño de principio a fin.

- **Entendiendo las posibilidades**
  El horizonte al comenzar a diseñar apps puede ser algo confuso. En este capítulo establecemos las diferentes categorías de aplicaciones según el contenido y sus posibles formas de monetización. Al mismo tiempo, comentamos las bases para formar un equipo de diseño y desarrollo, teniendo en cuenta los perfiles de trabajo y el equipamiento necesario.

- **Explorando ideas**
  Entendiendo que hay miles de aplicaciones, añadir una más a la oferta existente significa enfrentarse con muchísimos competidores. Aquí desarrollamos la conceptualización de una idea de app que, basada en necesidades reales, debe diferenciarse de las demás y ofrecer valor.

- **Definiendo la propuesta**
  La propuesta conceptual comienza a formalizarse con el diseño de *wireframes* y prototipos, basados en investigaciones previas de usuarios reales que ayudan a conocer para quién se diseñará. En este capítulo presentamos diferentes herramientas y técnicas para pasar la idea inicial a un plano tangible.

- **Interacción y patrones**
  La interacción es diferente en cada sistema operativo: acciones y navegación son distintas en Android, iOS y Windows Phone. Acá ofrecemos esquemas para comprender estas diferencias y determinar cuáles son las mejores opciones para conseguir una aplicación fácil de usar.

- **Diseño visual**
  La personalidad visual de cada sistema operativo es lo que lo hace único e imprime su sello en cada componente de la interfaz: colores, tipografías, botones e íconos, entre otros elementos. En este capítulo lleno de imágenes ejemplificamos las buenas prácticas y casos destacables de aplicaciones que han resuelto adecuadamente su interfaz.

- **Probando con usuarios**
  Una app necesita ser probada con usuarios para evaluar aspectos de usabilidad. Aquí hablamos principalmente de los test guerrilla, aquellos que sin mucha inversión permiten obtener rápidamente feedback de los usuarios para corregir y mejorar aspectos esenciales de la aplicación.

- **Preparando los archivos**
  Una vez terminado el diseño, las imágenes deben prepararse para el desarrollador. En este capítulo contamos todo lo que hay que tener en cuenta a nivel de densidades de

pantalla, tamaños y nombres de imágenes para ser usadas en el proyecto.

- **El mundo tableta**
  Muchas aplicaciones existen tanto para móviles como para tabletas; estas últimas con grandes diferencias respecto a los teléfonos. Acá explicamos cómo, además del tamaño de pantalla, el contexto de uso condiciona el desarrollo de una app para tabletas.

- **Lanzando la app**
  Una aplicación necesita pasar los procesos de aprobación de las diferentes tiendas y, una vez publicada, debe analizar datos estadísticos y comentarios de usuarios para realizar mejoras y corregir errores de funcionamiento. En este capítulo presentamos diferentes herramientas y buenas prácticas para lograr un lanzamiento exitoso y, posteriormente, aprovechar la información estadística para mejorar la app.

Al final ha quedado un buen libro, del que estamos satisfechos y orgullosos. Consideramos que no existe al día de hoy otro similar en español, que abarque el proceso de diseño de una app de principio a fin, tanto para Android, como iOS y Windows Phone.

Nuestro objetivo nunca fue hacer un negocio de esto. Por eso, puedes conseguir los contenidos gratis en la web,[1] o también en sus ediciones de pago en formato digital o papel. Esperamos que te sea de utilidad, y que lo termines con más ganas que nunca de diseñar una app estelar, atractiva y fácil de usar.

Publicado el 29/04/2014

1. Descargar el libro *Diseñando apps para móviles*.

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/disenando-apps-para-moviles