

OSCAR OTO  
Mobile User Experience Architect



### ¿Cuáles son los retos para conseguir una aplicación móvil usable?

En todo tipo de aplicación, el mayor reto siempre es entender el objetivo de la aplicación, el escenario en qué se utilizará, y el tipo de interacción que ello requiere.

En aplicaciones para dispositivos móviles, el escenario se desarrolla en un tiempo muy inferior al de una aplicación corriente, por lo que debe ser extremadamente ágil. Aprovechar al máximo la interacción táctil y la interacción por voz, conseguir que el diseño visual, la navegación, y los menús sean intuitivos, y definir qué información es adecuada en cada momento, y cómo se presenta al usuario, son factores decisivos para conseguir una aplicación usable.

### ¿Por qué es importante invertir en experiencia de usuario de las aplicaciones?

El éxito o fracaso de una aplicación depende de varios factores, de los que destacan dos. El primero, lógicamente, es que la aplicación permita al usuario alcanzar el objetivo que se ha planteado. Y el segundo es la sensación que queda al usuario durante y después de utilizar la aplicación.

La inversión en experiencia de usuario se dedica a cuidar todos los factores que afectan a dicha percepción, como el diseño visual, la navegación entre elementos, la estructura de los menús, la agilidad en la interacción, etc. De la solución que se plantee en cada uno de éstos temas depende, en gran parte, el éxito de la aplicación.

### ¿Cuál es el rol del arquitecto de experiencia de usuario en el desarrollo de aplicaciones?

El rol del arquitecto de experiencia de usuario consiste, básicamente, en definir qué tendrá que hacer el usuario para alcanzar el objetivo o información que busca.

En aplicaciones para dispositivos móviles, es especialmente importante concretar al máximo nivel de detalle cuál es la información que el usuario precisa, y cuál es el modo más adecuado – visualmente – de presentarla, dado que la identificación de la información debe ser muy rápida e intuitiva, y que el espacio para presentar

información es reducido, y varía entre distintos modelos de dispositivo.

Definir un modelo lógico y ágil de navegación entre pantallas e informaciones, diseñar un sistema intuitivo de menús, y plantear una interfaz atractiva son las otras funciones básicas del arquitecto de experiencia de usuario.

