

# Webs i aplicacions mòbils: una aproximació des del punt de vista de l'experiència d'usuari

Rubén Alcaraz

*Item*, ISSN 0214-0349, n. 61, 2016, p. 21-42

El 87% de los teléfonos móviles en España son inteligentes, y el 88% de los usuarios acceden a Internet a través de ellos, desde donde también se escucha la radio, se envían mensajes electrónicos, se entra en las redes sociales, etc. Las posibilidades que ofrece el Internet de las cosas son difíciles de prever. La *web móvil* hace referencia al acceso a la web desde dispositivos cuya principal característica es la movilidad. Para resolver los problemas de interoperabilidad la W3C puso en marcha la Mobile Web Initiative, cuyo grupo de trabajo tuvo el objetivo de garantizar a través de los dispositivos móviles un acceso web equivalente al de los ordenadores de sobremesa y portátiles. Se trata del concepto *one web*. Se oponen la visión de una web abierta, basada en navegadores y buscadores, la de una web semicerrada, basada en aplicaciones. En España el uso de aplicaciones supone el 89% del tiempo dedicado a los móviles. En un primer momento se optó por versiones de las páginas web. En la actualidad se diseñan webs optimizadas para dispositivos móviles, *responsive web design* (RWD), páginas y aplicaciones que permiten adaptarlas a los diversos dispositivos. La diferencia entre diseño web responsivo y adaptado es que el primero permite adaptar los contenidos a la página o aplicación de cualquier dispositivo partiendo de una única versión del código fuente y en el segundo los contenidos se adaptan gracia a la detección de las características específica del dispositivo. Una de las

principales diferencias de las aplicaciones respecto a las webs es que se tienen que instalar en los dispositivos. Las aplicaciones nativas son las que se diseñaron para ser ejecutadas en un sistema operativo o plataforma concretas. Las *web apps* son páginas tradicionales con apariencia y comportamiento propios de aplicaciones nativas. Las aplicaciones híbridas se encuentran a medio camino. Se pueden encontrar en las tiendas de aplicaciones, como las nativas, pero utilizan estándares web como HTML5, CSS y JavaScript. La experiencia del usuario (UX, del inglés User eXperience) hace referencia a las emociones que manifiesta el usuario, sus expectativas, preferencias, percepción, confianza, etc. Por lo tanto, el diseño enfocado a UX debe tener en cuenta además del rendimiento del producto cuestiones estratégicas o psicológicas. Para conseguir una óptima UX el diseño debe pensar en ciertas características de los dispositivos móviles: pantallas pequeñas, atención dividida, baterías y conectividad limitadas, ventana simple, pantallas táctiles y ergonomía. Para potenciar su utilización se debe hacer uso de las notificaciones y los sensores.

Resumen elaborado por Antonio Rodríguez Vela