

Gestión de proyectos orientados a dispositivos móviles

5 preguntas frecuentes y algunas posibles respuestas

Eva P. Gil Rodríguez
egilrod@uoc.edu
@evapatriciagil

Rául Romero García
rromerogar@uoc.edu
@bgtanet

Aplicaciones para la Comunidad @uoccommunity
Tecnología Educativa - Universitat Oberta de Catalunya



Office of Learning Technologies
learningtechnologies.uoc.edu - learningtechnologies@uoc.edu





Gestión de proyectos orientados a dispositivos móviles

1. ¿Por qué es importante llevar a cabo proyectos orientados a dispositivos móviles?
2. Objetivo: cómo gestionar proyectos orientados a dispositivos móviles a partir de un caso práctico
3. Sobre el contexto: la UOC y su entorno virtual de aprendizaje
4. Cinco preguntas frecuentes y sus posibles respuestas
5. Algunas lecciones aprendidas sobre la gestión de proyectos orientados a dispositivos móviles

¿Por qué?

El 80% de los móviles que se venden en los mercados maduros en el 2013 serán teléfonos inteligentes, y bien sea un 20% de estos dispositivos serán terminales con plataforma Windows, según las previsiones de la consultora tecnológica Gartner.

De esta forma, la consultora prevé que el sistema operativo de Microsoft se posicionará en tercer lugar por detrás de la plataforma de Google, Android, y de la de Apple, iOS. Asimismo, **para 2013 los teléfonos móviles superarán a los ordenadores como dispositivo más utilizado por los usuarios para acceder a la red**, según la estimaciones de Gartner.

ha identificado algunas tecnologías que sirven para las organizaciones en los próximos años como, entre otros, la nube que se reemplazará gradualmente al servidor como el lugar donde se guardan los



elEconomista.es en Twitter

[Seguir a @eleconomistaes](#)

Enlaces relacionados

- ➔ [Asus combina tablet y smartphone](#)

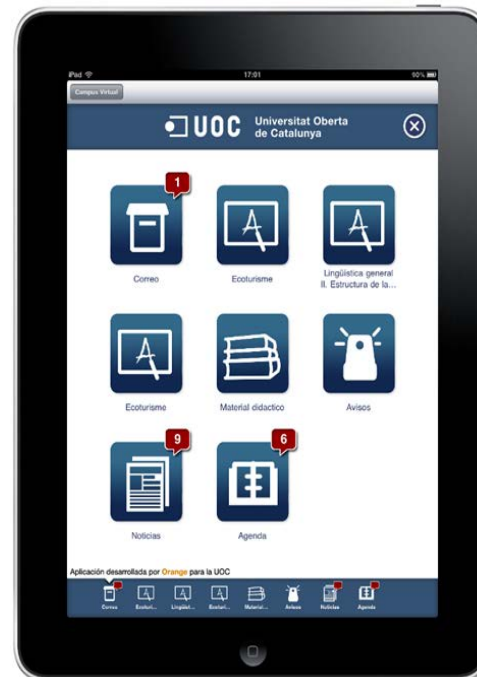
EcoTablet - ¡Gratis en App Store!

la plataforma más
completa de información y
servicios de tecnología de la
información

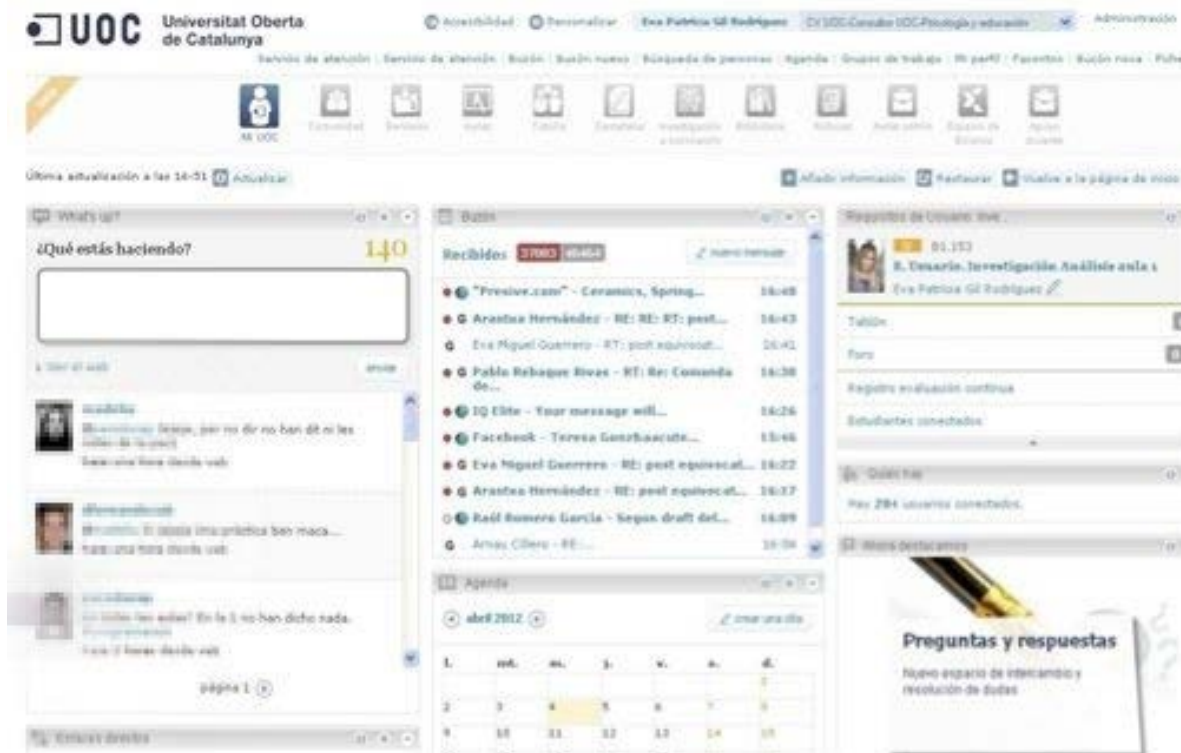
Objetivo

Cómo gestionar proyectos orientados a dispositivos móviles a partir de un caso práctico:

un entorno de aprendizaje móvil adaptado a las necesidades de los estudiantes



La UOC y su entorno virtual de aprendizaje



- **Aulas virtuales** con herramientas colaborativas: foros, wikis, blogs, microblogs...

- **Contenidos en diferentes formatos:** epub, mobipocket, daisy, mp4 (audio y vídeo), web, pdf... y papel



Pregunta frecuente número 1

¿Qué información debo servir en el dispositivo móvil?

**NO ES UN CAMBIO DE DISPOSITIVO,
ES UN CAMBIO DE ESCENARIO**

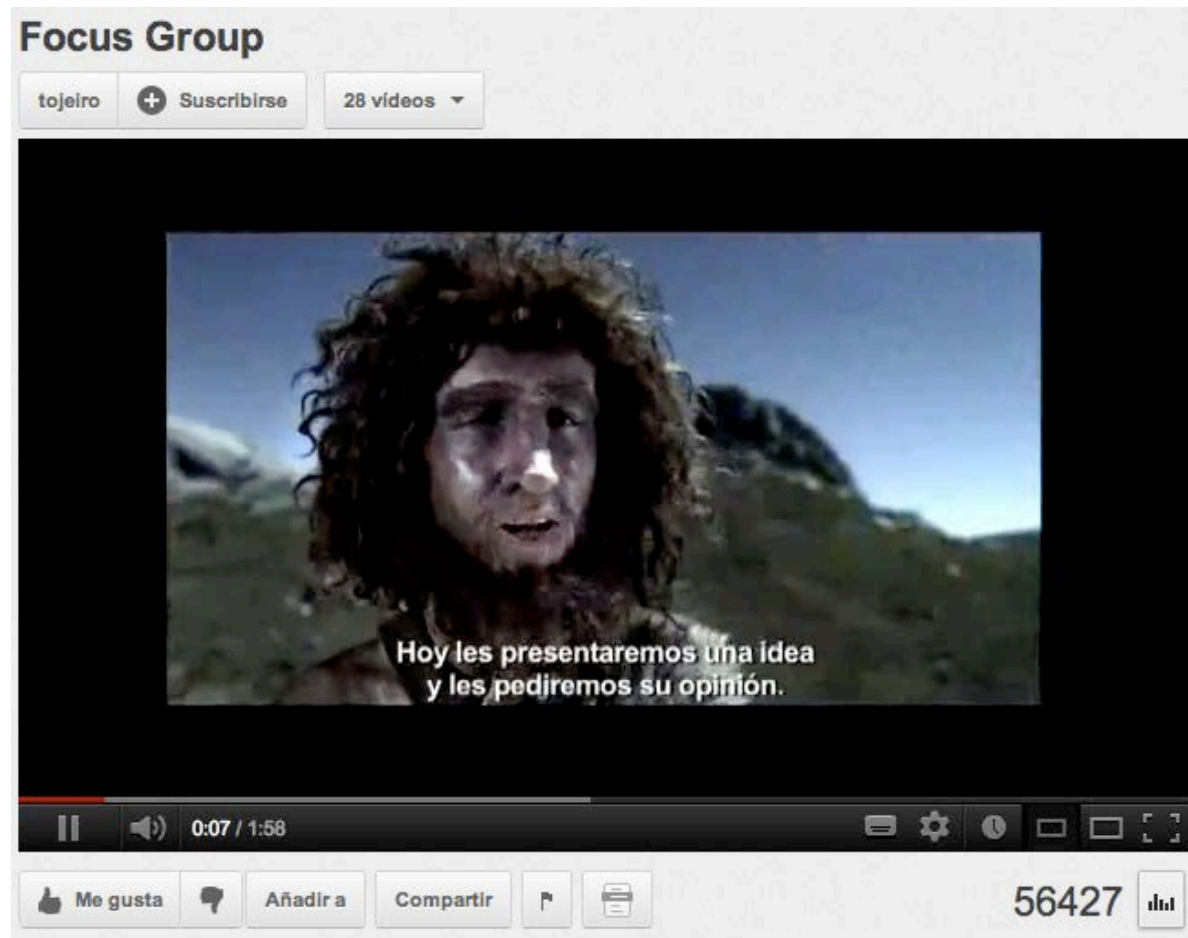


Respuesta número 1

¿Qué información requiere nuestro usuario en su dispositivo móvil?

EL USUARIO NO ERES TÚ

¿Cómo obtener esta información? Quizá... ¿preguntando?



http://www.youtube.com/watch?v=J4QflsSdt_c

¿Entonces cómo? Quizá... ¿observando?



Observando al usuario en su contexto



Diferentes escenarios de estudio:

Casa

Desplazamiento

Trabajo

¡Diferentes tareas y dispositivos!



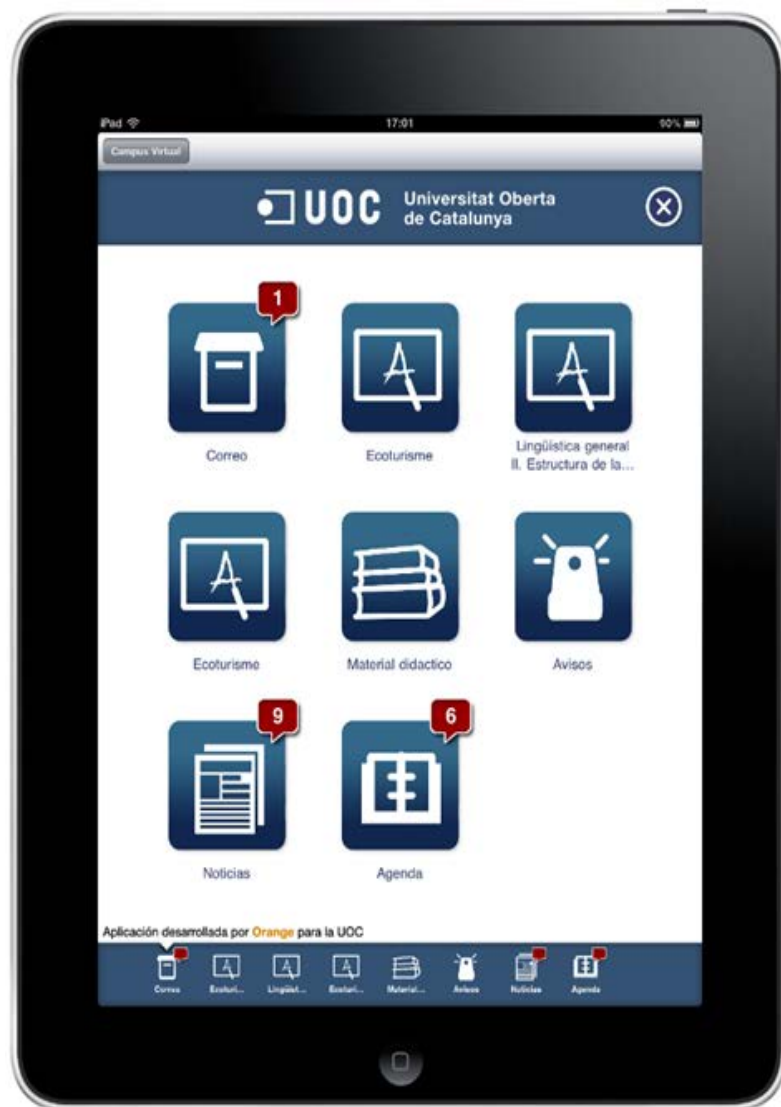
Resultados

Los estudiantes están positivamente predispuestos hacia:

- los **contenidos digitales** si están preparados para el estudio (poder consultar más de un documento a la vez, subrayar, etc...)
- **internet en el móvil** para estar al día de las **novedades**: consultar mensajes nuevos del campus, las aulas virtuales, los grupos de trabajo...

Gil-Rodríguez, E.P. & Rebaque-Rivas, P. (2010) Mobile Learning and Commuting: Contextual Interview and Design of Mobile Scenarios, Lecture Notes in Computer Science, Volume 6389/2010, 266-277.

El diseño



Y a testar de nuevo
con usuarios!

El Retorno de la Inversión en UX

El retorno medio de la inversión en usabilidad es de 8 euros por cada euro invertido



- Ahorro en posteriores adaptaciones de software
- Ahorro en llamadas al servicio de atención
- etc...

Pregunta frecuente número 2

¿web móvil o apps nativas?



Depende...



- el usuario busca información en el móvil mediante el navegador
- las webs conectan con otras webs, y no con las aplicaciones nativas

- permiten obtener mucho mayor rendimiento de los dispositivos
- mejor experiencia de usuario
- requieren un concepto dinámico

Pregunta frecuente número 3

¿Qué comportamiento debe tener mi web móvil?



Comportamiento “Responsive”

- Redirección automática a dominios m. o mobi.
- Conservar el acceso al sitio estándar
- Conservar el acceso al sitio móvil desde dispositivos móviles
- ¿Y con el iPad? Escenario móvil, pantalla grande
- ¿La solución? **Responsive Web Design**

Pregunta frecuente número 4

¿Para qué plataformas?



Analiza la cuota de mercado



75%



14.9%



4.3%



2%

Pregunta frecuente número 5

¿Desarrollamos en nativo o usando un framework de desarrollo?



De nuevo... depende



- Mejor rendimiento
- Mejor interacción con el usuario
- Mejor para el desarrollo de juegos
- Fácil adaptación a tablets, smartphones y Smart TV usando HTML5
- Bien para contenidos
- Desarrollo independiente de la evolución de las plataformas

FAQ's	Posibles Respuestas
1. ¿Qué información debo servir en el dispositivo móvil?	¿Qué información requiere nuestro usuario en el dispositivo móvil?
2. ¿Web móvil o apps nativas?	Depende de tus objetivos
3. ¿Qué comportamiento debe tener mi web móvil?	Comportamiento “responsive”
4. ¿Para qué plataformas nativas debo desarrollar?	Analiza las cuotas de mercado de tu audiencia
5. ¿Desarrollamos en nativo o usando un framework de desarrollo?	De nuevo... depende Analiza tus recursos y el objetivo de tu proyecto

Lección 1: el usuario importa (en su contexto)



Lección 2: trabaja con un equipo interdisciplinar



Usabilidad: Pablo Rebaque



Diseño: Irene Manresa



Gestión y coordinación:
Eva Patricia Gil



Desarrollo: Raúl Romero

Lección 3: todos los usuarios importan ¡recuerda la accesibilidad!

“No hay nada que tú puedas hacer con tu iPhone o iPad
que yo no pueda hacer”



¡Gracias!

¿Alguna pregunta?

Eva P. Gil Rodríguez
egilrod@uoc.edu
@evapatriciagil

Rául Romero García
rromerogar@uoc.edu
@bgtanet

Aplicaciones para la Comunidad @uoccommunity