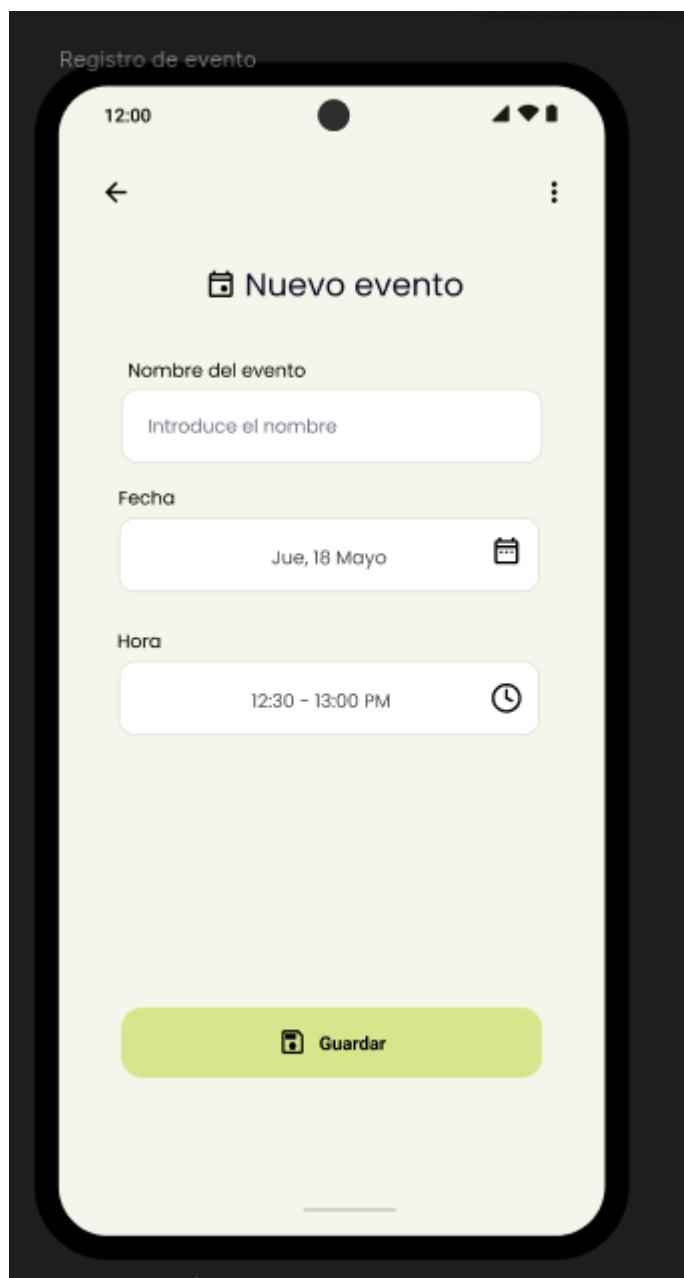


Documentación de Principios de Usabilidad

1. Claridad y Sencillez (Minimalismo)

La pantalla mostrará únicamente los campos esenciales: nombre del evento, fecha, hora, y los botones de guardar y volver atrás.



Al reducir elementos innecesarios, facilita la utilización de la aplicación a cualquier tipo de persona.

2. Etiquetas Claras y Consistentes

Cada campo tendrá una etiqueta visible y directa:

Nombre del evento:

Nombre del evento

Introduce el nombre

Fecha:

Fecha

Jue, 18 Mayo



Hora:

Fecha

Jue, 18 Mayo



Las etiquetas claras evitan confusión y garantizan que el usuario entienda de inmediato qué información debe introducir.

También se puede ver reflejado en el ícono para poder añadir un nuevo evento:



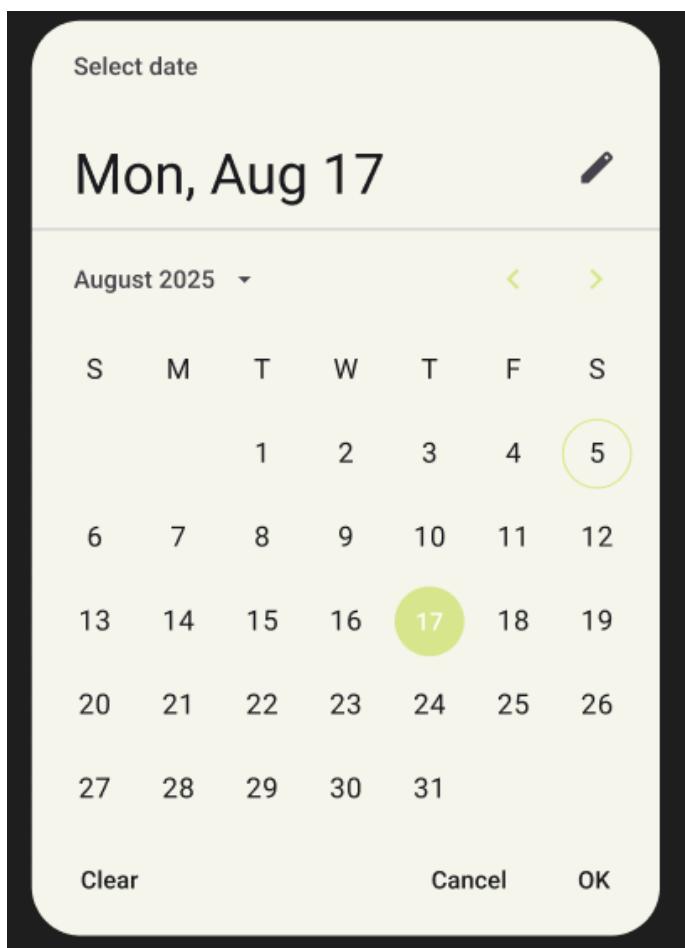
3. Uso Apropriado de Controles

Para la **fecha**, se utilizará un calendario desplegable:

Se accedería haciendo click en el ícono:



Y mostrará un desplegable de calendario:

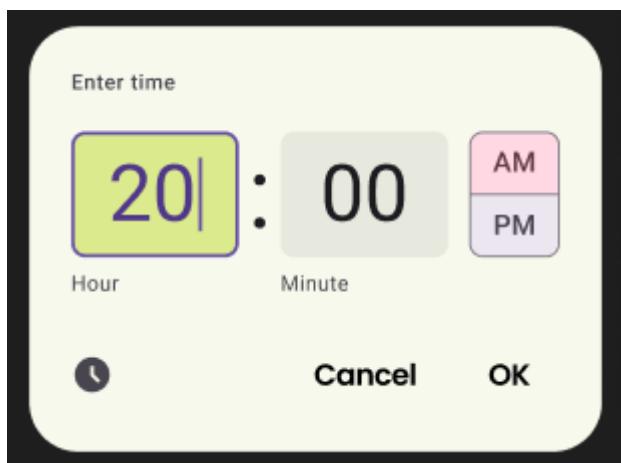


Para la **hora**, un selector de tiempo (time picker).

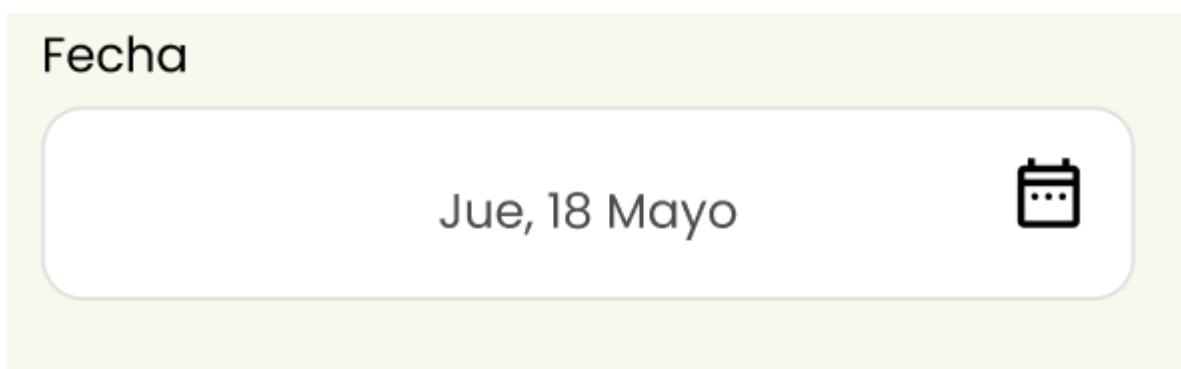
Se accedería haciendo click en el icono:



Y mostrará un desplegable de hora:



Para el **nombre del evento**, un campo de texto simple.



Como se puede ver cada tipo de dato se introduce con el control más adecuado, reduciendo errores y aumentando la eficiencia. Los selectores visuales para fecha y hora evitan que el usuario tenga que recordar formatos específicos haciendo más sencillo introducir estos valores.

4. Retroalimentación Inmediata y Visibilidad del Estado del Sistema

Si ocurre un error (por ejemplo, falta el nombre del evento), se mostrará un aviso claro: "Por favor, introduce el nombre del evento".



La retroalimentación inmediata ayuda al usuario a entender si su acción fue exitosa o si necesita corregir algo. Esto genera confianza y reduce frustraciones.

Si el usuario no completa algún campo, al dar click al botón "Guardar", muestra un mensaje de error por cada campo que esté incompleto.

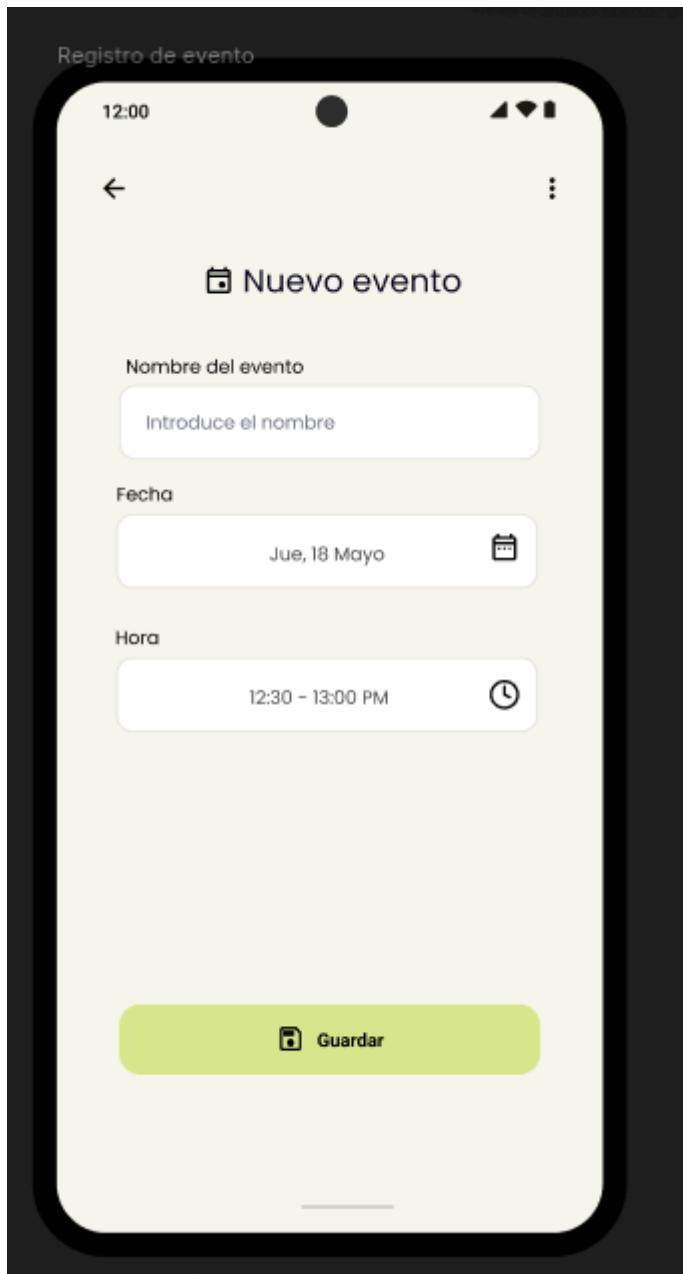
5. Orden de la aplicación

La primera impresión de la app cuando se accede sería la lista de los eventos:



Manteniendo el enfoque minimalista, hemos optado por no introducir demasiados elementos para no sobrecargar la pantalla principal.

Siguiendo el principio “Etiquetas claras y consistentes”, hemos agregado el elemento con el icono del + para poder agregar un nuevo evento, esto llevaría a la siguiente página:



El icono de la flecha llevaría a la página “Lista de eventos”. También hemos agregado unos 3 puntos para eliminar el evento (sería otra forma de volver a lista de eventos).

También hemos agregado la página “Modificar evento”, se accedería si hacemos click en un evento en “Lista de evento” como:



Esto llevaría a:



Donde se podría sobrescribir los datos de ese evento o eliminar desde el ícono de los tres puntos.

Aplicar los Principios/Pautas Elegidos al Boceto:

Claridad y Sencillez:

¿Hay algo que sobre?

En nuestro caso, creemos que tenemos todos los elementos necesarios para una app de registro de eventos simple.

¿Es el flujo lógico?

Sí, contamos con botones para acceder a los diferentes layouts de la aplicación y para volver a los anteriores.

Etiquetas Claras:

¿Son descriptivas y están cerca de sus campos?

Sí, tanto en los layouts de “Registrar evento” y “Modificar evento”

Controles Apropriados:

¿Un selector de calendario es mejor que teclear la fecha? ¿Por qué?

Sí. Porque es más sencillo y visual seleccionarlo desde un calendario o hora desplegable, que escribirlo manualmente, también evitará errores de formato tanto en fecha como hora.

Retroalimentación (Conceptual):

¿Cómo sabrá el usuario si el evento se guardó?:

No hemos agregado esto, pero hemos pensado que cuando se toque el botón de “guardar” aparezca una notificación dentro de la aplicación con un check, o en caso de error con una x.

