

- Usabilidad

- Facilidad de uso:

Nuestra aplicación mediante una interfaz pensada en nuestros usuario será de fácil uso ya que desplegará solamente la información necesaria para sus funciones básicas, permitiendo al usuario si así lo decide adentrarse más en características avanzadas, así mismo el usuario sabrá en todo momento en donde está y que está haciendo para que así no se sienta perdido al navegar

- Intuitivo y amigable:

Nuestra aplicación mediante ventanas con información pertinente, sin saturarse, ayudará al usuario para que sin ser necesario tener amplio conocimiento sepa cómo usar la aplicación, evitando excesos de menú y trazando rutas para alcanzar diferentes puntos de manera sencilla, como se puede observar en la imagen, mediante iconos podemos hacer que el usuario de manera directa entienda de qué se trata y a donde le llevara la acción que decidiera hacer



cabe destacar además que se usó un esquema con colores neutros no tan llamativos pero tan poco muy apagados, para ayudar visualmente, incluso a su uso con poca luz ambiental

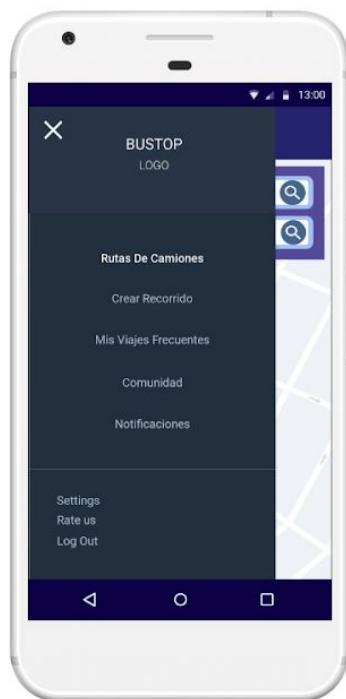
▫ Facilidad de aprendizaje:

Nuestra aplicación, contará con una curva de aprendizaje muy sencilla, ya que al cumplir con el principio de ser intuitiva, facilita que el usuario pueda usarla sin mucha complicación, al estar la aplicación pensaba para adultos y jóvenes, mediante un selector de edad podemos adecuar la aplicación según el caso, haciendo aún más sencilla, ya que como se sabe algunas cosas que se le facilitan a los jóvenes quizás a los adultos no, sabemos que es sencillo equivocarse, cualquier humano lo hace, por eso mismo ofrecemos al usuario aprender de este error, por consiguiente mejorando su

aprendizaje de uso

▣ Tareas bien organizadas y disponibles

Mediante nuestra interfaz con secciones para poder ver los diferentes autobuses así como los datos del mismo y las rutas, se estará organizando por diferentes secciones y apartados ayudando así al usuario a encontrar la información de manera rápida y eficaz



como se observa, tenemos un menú sencillo con las características principales a usar, evitando complicar de más la interfaz

▣ Accesibilidad

Nuestra aplicación al estar pensada para nuestros diferentes

tipos de usuarios podemos ofrecer diferentes ayudas en pantalla, ya sea desde el cambio del estilo de fuente su tamaño y color, hasta otro tipos de ayudas para la gente que necesite dichas, ejemplo lector de texto a voz, es decir el usuario tiene total libertad de adaptarlo según su necesidad de usos

▫ Tiempo de respuesta

Tenemos como tiempo de respuesta 60 segundos, si en 60 segundos no hubo respuesta por parte del servidor, nuestra aplicación desplegará un error pidiendo que por favor verifique la conexión a internet, posteriormente reintente la acción

si bien tal vez 60 segundos suene mucho tiempo mediante la métrica **FMP (First Meaningful Paint)**

hacemos que el usuario no se desespere en lo que espera la completa respuesta de la aplicación

▫ Transparente a tareas complejas:

La aplicación es transparente a tareas complejas, debido a que nosotros manejamos un gran flujo de datos, ya sea por actualizaciones de la comunidad, de estados de autobuses ejemplo:



o bien por la creación de alguna nueva ruta, todo esto ocurre en tiempo real por lo tanto, el usuario es capaz de interactuar fluidamente todo el tiempo sin saber que detrás de esto hay una gran cantidad de cosas funcionando al mismo tiempo, para que así la aplicación pueda ser usada sin problemas o retrasos, si bien, sabemos que pueden existir excepciones de código o errores, el usuario no debe tenerlo en cuenta, dicho de otra forma, no hay razón por la que se entere cuando algún componente interno falló, si resulta no ser crítico, la aplicación puede continuar funcionando para el usuario en lo que el desarrollador investiga el error