

*Interfaz Sencilla: Según lo que se consideró con anterioridad dentro de este mismo apartado, se pretende mejorar esta característica. Así que se modificaron algunos parámetros para que este requerimiento se cumpla. Para ello, se realizó una comparación con otros tipos de interfaces y se logró colocar en primera instancia las opciones que cada usuario pretende manejar, así como, de manera simple, las características y opciones que posee cada usuario.*

En este cuarto scrum, se busca mejorar la interfaz con la finalidad de que sea rápida y sencilla.

Esto se logra con un menú simple y fácil de comprender para los usuarios de nuestra aplicación de realidad aumentada.

En nuestros objetivos se encuentra que con tan sólo un toque, sea capaz de acceder a lo que el usuario desee. Es indispensable considerar que nuestra aplicación será multiplataforma y eso implica que nuestros menús se encuentren modificados o adaptados a lo que el dispositivo del usuario demande.

Una vez accediendo con los permisos necesarios, el usuario podrá desenvolverse en nuestra aplicación, accediendo a cualquier apartado que desee. En el caso del ALUMNO, se podrá acceder a las prácticas de forma rápida ya que el apartado se encontrará visible y al alcance de nuestro usuario.

En cuanto al PROFESOR, podrá acceder al listado de los alumnos que se encontrarán inscritos al sistema. Además de poder obtener las evaluaciones y actividades que se encuentran ya integradas en las prácticas.





Se busca un fácil acceso al detector de imágenes/QR para aprovechar el máximo de nuestra aplicación. Y que no sea necesario un manual o instrucciones necesariamente específicas para su manejo, ya que consideramos que eso corta o dificulta el aprendizaje, que es lo que buscamos brindarle a nuestros usuarios, además de un control, como ya habíamos mencionado.

