

uc3m



Documentación del proyecto

Diseño de Sistemas Interactivos

ENTREGA 1

Marzo 2019

**Alicia Contreras Garrudo
Jaime Martínez García
Daniela Quesada Tortoriello
Sara Timermans Pastor
Farid Wanis Arean**

ÍNDICE

1. VISIÓN DE CONJUNTO	3
1.1 Contexto	3
1.2 Objetivos principales	3
1.3 Miembros del grupo	3
2. SITUACIÓN ACTUAL Y CONTEXTO	4
2.1 Estudio del problema	4
2.2 Estado de la cuestión	4
2.3 Resaltar	5
3. IDENTIFICACIÓN DE LOS REQUISITOS	5
3.1 Escenarios de la situación actual	5
Escenario 1	5
Escenario 2	6
Escenario 3	6
Journey Map del cliente (Escenario 1)	7
Journey Map del entrenador (Escenario 2)	8
3.2 Elenco formal de los principales requisitos	8
Requisitos funcionales	8
Requisitos no funcionales	10
A. Data requirements	10
B. Environmental requirements	10
C. User requirements	11
D. Usability requirements	11
4. SOLUCIÓN PROPUESTA	12
4.1 Solución	12
4.2 Escenarios de transformación	12
Escenario 1	12
Escenario 2	13
Escenario 3	13
Activity Map Escenario 3	14
5. WIREFRAMES	15
A. Inicio sesión	15
B. Página principal Clientes	15
C. Página principal Entrenador	15
D. Perfil de un Cliente	16
E. Rutina de Ejercicios	16
F. Lista de entrenadores	16

G. Ejercicios	17
H. Descripción de Ejercicio	17
I. Perfil de un Entrenador Disponible	17
J. Crear Rutina	18
K. Solicitud	18
6. MAP FLOW	19

1. VISIÓN DE CONJUNTO

1.1 Contexto

Este proyecto surge ante la necesidad de establecer un vínculo entre clientes que busquen mejorar su condición física y entrenadores personales que quieran entrenar de una manera personal a sus clientes trabajando de manera independiente. Actualmente hay una gran cantidad de clientes interesados en este aspecto pero que sin embargo no poseen muchos conocimientos acerca de cómo mejorar su condición física, al igual que muchos entrenadores personales interesados en tener clientes, sin necesidad de estar trabajando en un gimnasio un número de horas fijas al mes. Como consecuencia nace Kaiako, que ofrece una alternativa sencilla y cómoda para ambas partes.

1.2 Objetivos principales

Los objetivos principales de este proyecto son generar una plataforma donde los usuarios puedan ponerse en contacto con entrenadores físicos certificados para recibir tanto entrenamientos personalizados, como ayuda y seguimiento de su plan fitness. La plataforma le permitirá a los entrenadores abrir su campo laboral y tener un sitio donde puedan llevar control de sus clientes de manera sencilla y eficiente.

1.3 Miembros del grupo

Los miembros que forman el grupo y sus correspondientes roles son:

❖ **Jefa de Proyecto:**

- Sara Timermans Pastor
- Será la persona encargada de planificar, ejecutar y monitorizar las acciones que forman parte del proceso de construcción de la plataforma. Además de ser la figura más visible, llevará a cabo todas las decisiones que van orientadas a cada fase y del proceso en su conjunto.

❖ **Analista:**

- Jaime Martínez García
- Será la persona que proporciona apoyo a un equipo, a nivel de evaluación y retroalimentación. Tendrá a su cargo el seguimiento y control de los proyectos que se ejecutan en el proceso de construcción de la plataforma.

❖ **Diseño y Gestión de Configuración:**

- Daniela Quesada Tortoriello
- Será la persona encargada del diseño de la plataforma, instrucciones estéticas e ideas sobre la traza del proyecto. Además, se ocupará de la gestión y configuración del proyecto.

❖ **Programador:**

- Farid Wanis Arean

- Será la persona encargada de escribir y depurar programas de ordenador. Se ocupará de diseñar la estrategia a seguir, proponiendo diagramas de flujo escribiendo también el correspondiente código en un determinado lenguaje de programación.

❖ **Gestión de Calidad y pruebas:**

- Alicia Contreras Garrudo
- Será la persona que brinde soporte a la planificación y control de las actividades necesarias para el desarrollo del proyecto. Por otra parte también se encargará de diseñar las pruebas que debe cumplir el proyecto para cumplir su total funcionalidad.

2. SITUACIÓN ACTUAL Y CONTEXTO

2.1 Estudio del problema

Para poder llegar a tener todas las perspectivas sobre el problema actual decidimos usar tanto entrevistas como cuestionarios a entrenadores físicos y personas que podrían estar interesadas en el proyecto, las cuales son personas que actualmente practican algún deporte o entrenamiento.

Las personas involucradas en los cuestionarios han sumado un total de 93 participaciones, de las cuales 75 han sido respuestas de usuarios mientras que 18 han sido respondidas por entrenadores físicos. Por otra parte, la participación que hemos obtenido en las entrevistas ha sido de 11 personas: 6 usuarios y 5 entrenadores.

Las entrevistas y los gráficos correspondientes a los cuestionarios se hallan en un anexo al documento llamado Cuestionarios y Entrevistas.

2.2 Estado de la cuestión

Algunos sistemas parecidos a lo que será Kaiako están expuestos en la siguiente tabla:

Nombre	Puntos fuertes	Puntos débiles
Virtuagym ¹	1. Se pueden crear planes de entrenamiento y comidas 2. Pagos online 3. Seguimiento de progreso del cliente	1. Precio elevado 2. Aplicación poco intuitiva 3. Basado citas presenciales con el entrenador personal
Sworakit ²	1. Vídeos con demostraciones de ejercicios 2. Varios tiempos de entrenamiento para elegir según las necesidades de cada uno	1. La versión LITE contiene anuncios al ser gratis, la versión pro tiene coste elevado 2. Los entrenamientos no son personalizados

¹ El link a la página web de virtuagym se puede encontrar pinchando en el siguiente [enlace](#).

² El link a la página web de sworakit se puede encontrar pinchando en el siguiente [enlace](#).

	3. Posibilidad de construir tu propio entrenamiento	
Fitbit coach ³	1. Monitorización de pasos y ritmo cardiaco con la pulsera 2. Sin necesidad de tener ningún equipamiento para los ejercicios 3. Vídeos disponibles enseñando ejercicios	1. La versión gratuita contiene ejercicios muy básicos y limitados, la versión de pago tiene un coste elevado 2. Entrenamientos y ejercicios no personalizados 3. Para más personalización hace falta tener pulsera fitbit

2.3 Resaltar

Las características que queremos tener en cuenta en nuestro proyecto, Kaiako, serán las siguientes:

1. Entrenamientos personalizados
2. Seguimiento con un entrenador personal
3. Creación de rutinas de entrenamiento
4. Pagos seguros y completamente online
5. Existencia de vídeos con demostraciones de cada ejercicio
6. Seguimiento del progreso del cliente
7. Chat para poder mejorar comunicación con el entrenador

3. IDENTIFICACIÓN DE LOS REQUISITOS

3.1 Escenarios de la situación actual

Los escenarios de la situación actual, es decir antes de implementar nuestra solución, pueden ser divididos en tres:

Escenario 1

❖ Persona:

- Entrenador: Persona con conocimientos en fitness y entrenamiento personal que desea compartir sus conocimientos con las personas y sacar beneficio de los mismos. Tiene 25 años, habla inglés y español y ha centrado sus estudios en cursos de preparación física y fitness.

- ##### ❖ Descripción del escenario:
- Publicar rutina: Un entrenador investiga y diseña una rutina de ejercicios. Esta rutina es publicada en sus redes sociales con la posibilidad de usar fotos y videos para la explicación de los mismos.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> ❖ El entrenador puede diseñar libremente la rutina. ❖ La rutina puede ser publicada en distintas plataformas. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Es difícil llegarle a una cantidad importante de gente. ❖ No hay forma de demostrar la fiabilidad del entrenador.

³ El link a la página web de fitbit coach se puede encontrar pinchando en el siguiente [enlace](#).

❖ Se pueden usar distintos tipos de contenido para explicar las rutinas (Fotos, videos y textos)	❖ Las rutinas están diseñadas para un grupo específico de personas con capacidades determinadas.
--	--

Escenario 2

❖ Persona:

- Cliente: Persona desea iniciarse en el mundo fitness y no posee los conocimientos necesarios para entrenarse. Tiene 22 años, habla inglés y español y está estudiando un grado en la universidad. Desea aprovechar su tiempo libre haciendo ejercicio porque siempre ha sido una persona atlética.

- ### ❖ Descripción del escenario:
- Buscar ejercicios: Una persona quiere encontrar nuevos ejercicios físicos y aprender cómo se realizan correctamente, para ello acude a internet para buscar ejercicios que satisfagan sus necesidades.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Gran variedad de contenidos ❖ Libertad del cliente para elegir qué ejercicios buscar y realizar. ❖ Contenido audiovisual para aprender a realizar los ejercicios 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La información puede no ser fiable ❖ El cliente puede estar expuesto a estafas. ❖ Al no conocer la terminología puede ser complicado realizar una búsqueda específica.

Escenario 3

❖ Persona:

- Cliente: Persona desea iniciarse en el mundo fitness y no posee los conocimientos necesarios para entrenarse. Tiene 22 años, habla inglés y español y está estudiando un grado en la universidad. Desea aprovechar su tiempo libre haciendo ejercicio porque siempre ha sido una persona atlética.
- Entrenador: Persona con conocimientos en fitness y entrenamiento personal que desea compartir sus conocimientos con las personas y sacar beneficio de los mismos. Tiene 25 años, habla inglés y español y ha centrado sus estudios en cursos de preparación física y fitness.

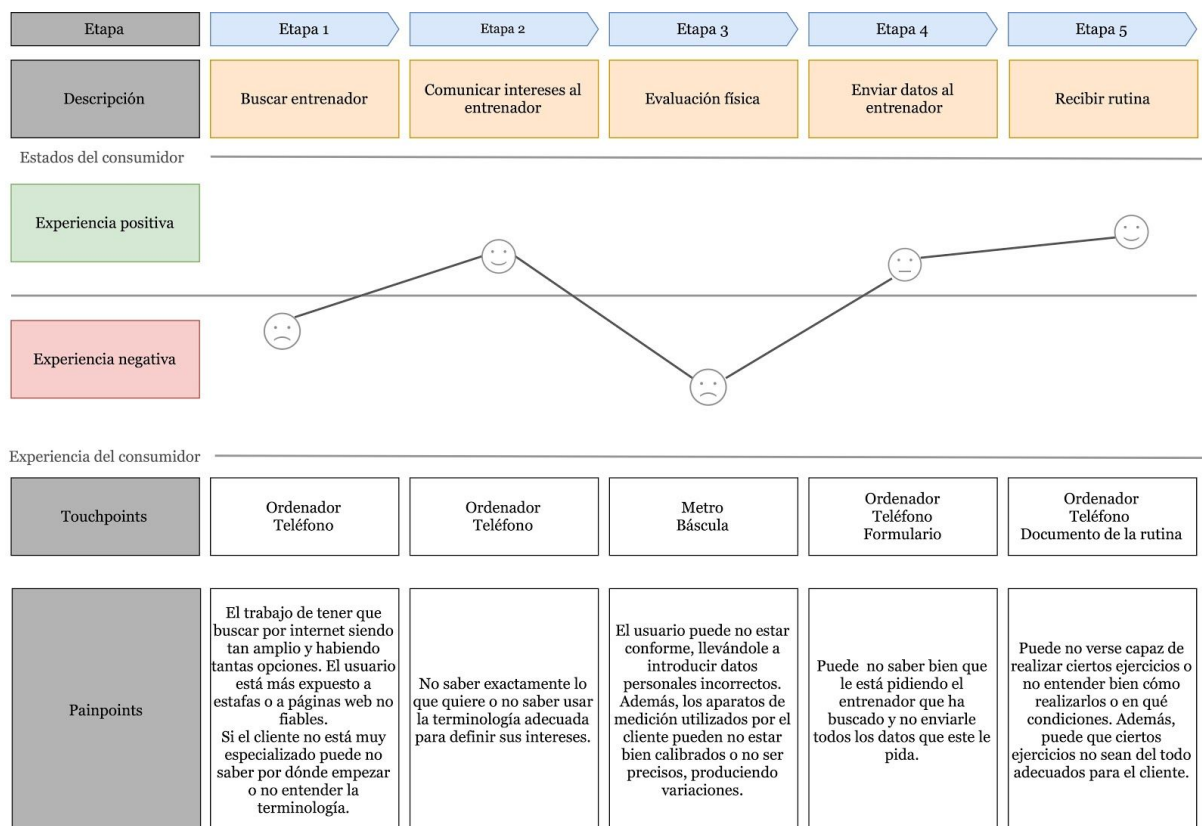
- ### ❖ Descripción del escenario:
- Solicitar rutina de entrenamiento: Una persona que desea empezar a hacer ejercicio, pero no posee conocimientos sobre qué ejercicios son buenos para él, cuanto puede entrenar o como hacer los ejercicios, se pone en contacto con un entrenador personal (con conocimientos sobre entrenamiento) para que lo oriente para empezar a ejercitarse correctamente. El entrenador personal una vez se haya comunicado con la persona interesada, procederá a crear una rutina de ejercicios que se adapte a las necesidades del cliente. Una vez creada la rutina, se le será enviada al cliente y este podrá iniciar su entrenamiento personalizado.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mejor comunicación entre el cliente y el entrenador 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tener que ir físicamente al gimnasio/lugar de entrenamiento

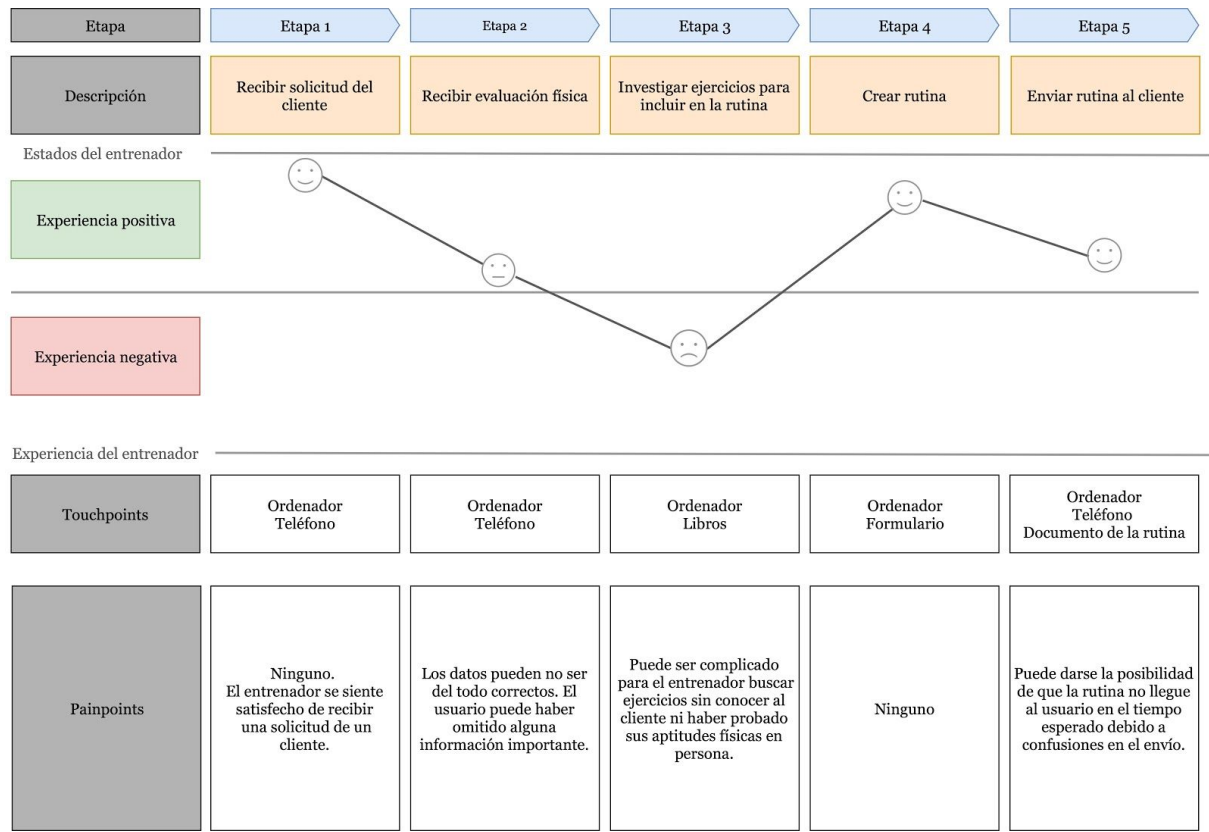
<ul style="list-style-type: none"> ❖ El entrenador está presente durante la realización de los ejercicios por los que puede corregir errores a tiempo real, el feedback es inmediato ❖ Se pueden cambiar los ejercicios sobre la marcha ❖ Se puede ajustar el entrenamiento de acuerdo a las capacidades actuales de la persona. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El entrenador debe hacer manualmente los cálculos de la valoración física del cliente (IMC, resistencia) ❖ El entrenador debe redactar manualmente la rutina de entrenamiento ❖ No se posee información sobre las capacidades de un entrenador más que una recomendación o similar.
---	---

El escenario que implementaremos en nuestra aplicación será el 3, que consiste en el enlace entre el escenario 1 (en el que el cliente solicita una rutina de entrenamiento a un entrenador que contrata) y el escenario 2 (en el que un entrenador recibe la solicitud y realiza una rutina de entrenamiento personalizada para el cliente). De este modo, hemos creado dos Journey Maps explicativos para dar a entender mejor el proceso y los pasos que se siguen en cada uno de los dos escenarios, el primero desde la perspectiva del cliente y el segundo desde la perspectiva del entrenador.

Journey Map del cliente (Escenario 1)



Journey Map del entrenador (Escenario 2)



3.2 Elenco formal de los principales requisitos

Requisitos funcionales

ID	Título	Descripción	Razón
RF01	Registrar nuevos usuarios	El sistema permitirá el registro de nuevos usuarios usando como campos de autenticación el correo electrónico y una contraseña para poder acceder a la plataforma.	Este requisito responde a la necesidad de que solo usuarios registrados y de los que se tenga información puedan ejercer como entrenadores o utilizar a aplicación
RF02	Selección de rol	El usuario debe elegir si darse de alta como cliente, que sería el consumidor de los ejercicios físicos o entrenador, que sería el creador de estos.	El objetivo de este requisito es que los dos actores que interactúan con la plataforma estén bien definidos desde el comienzo.
RF03	Crear ejercicio	Un entrenador puede proponer un ejercicio en un formato tipo formulario que incluirá campos como nombre, descripción o material, y un apartado para adjuntar fotos y videos.	Este requisito satisface la necesidad de los entrenadores de poder crear ejercicios propios y que se adapten mejor a su forma de entrenar.
RF04	Añadir a rutina de entrenamiento	El entrenador podrá añadir un ejercicio a una rutina de entrenamiento determinada. Un ejercicio puede ser	Este requisito ha sido creado para satisfacer una de las necesidades principales para la que ha sido creada

		añadido a todas las rutinas de entrenamiento ya creadas que se desee.	la plataforma, permitir a los entrenadores crear rutinas de entrenamiento personalizadas para sus clientes de forma eficiente y rápida.
RF05	Crear rutina de entrenamiento	Los usuarios con rol de entrenador podrán crear nuevas rutinas de entrenamiento rellenando su nombre, ejercicios incluidos en ella, objetivo y otros campos opcionales como número de días de entrenamiento semanales y nivel de esfuerzo que requiere.	Este requisito ha sido creado para satisfacer una de las necesidades principales para la que ha sido creada la plataforma, permitir a los entrenadores crear rutinas de entrenamiento personalizadas para sus clientes de forma eficiente y rápida.
RF06	Perfil entrenador	Los usuarios con rol de entrenador podrán acceder a su perfil donde se incluirán sus datos personales y las rutinas de entrenamiento y ejercicios creados por ellos.	Este requisito ha sido creado con el objetivo de que los datos de interés sobre el entrenador sean accesibles sólo para él en caso de ser privados o para los clientes que quieran contratarlo en caso de ser públicos.
RF07	Clientes suscritos	Los entrenadores podrán acceder a una sección donde estarán almacenados todos los usuarios que le han contratado, para cada uno de ellos se incluirá su nombre, rutina de entrenamiento que está siguiendo y ciertos datos de salud y condiciones físicas.	Este requisito satisface la necesidad del entrenador de poder realizar un seguimiento de todos sus clientes y llevar registro de las rutinas de entrenamiento asignadas a cada uno.
RF08	Cancelar suscripción a entrenador	Los usuarios con perfil de cliente que estén suscritos a un entrenador podrán darse de baja cuando lo deseen y no se les cobrará a partir del siguiente mes.	Este requisito tiene el objetivo de ofrecer flexibilidad al cliente y evitar que este sienta que suscribirse a un entrenador le compromete.
RF09	Perfil de cliente	Los usuarios con rol de cliente podrán acceder a su perfil donde se incluirán sus datos personales, rutina que están siguiendo y entrenador/es a los que están suscritos.	El objetivo de este requisito es que el usuario pueda llevar registro de la rutina que está llevando a cabo y de quien es su entrenador.
RF10	Mandar mensajes	Los clientes y entrenadores podrán mandarse mensajes de texto entre ellos.	Este requisito satisface la necesidad de mejorar la comunicación entre cliente y entrenador y permitir así que el cliente reciba una atención más personalizada.
RF11	Solicitar asesoramiento	Los usuarios con rol de cliente podrán rellenar y enviar un formulario a un usuario con rol de entrenador para solicitar asesoramiento, en el formulario se deberán rellenar datos personales, médicos y sobre la condición física.	Este requisito cumple con uno de los objetivos principales de la plataforma, permitir que los clientes puedan solicitar asesoramiento al entrenador personal que más se acerque a sus necesidades o expectativas.
RF12	Iniciar sesión	Los usuarios podrán iniciar sesión introduciendo su correo electrónico y contraseña cuando lo deseen.	Este requisito permite a los usuarios, ya sean clientes o entrenadores acceder a los detalles de su cuenta y a funcionalidades específicas a las que solo pueden acceder usuarios registrados.

RF13	Visualizar detalles de ejercicios	Los usuarios tanto con rol de cliente como con rol de entrenador podrán acceder a un ejercicio para visualizar detalles sobre este y un vídeo explicativo de cómo se realiza.	Permite tanto a clientes como a entrenadores hacerse una idea más precisa acerca de un ejercicio en particular.
RF14	Valorar entrenadores	Los usuarios con rol de cliente podrán darle una puntuación de 1 a 5 estrellas a los entrenadores a los que hayan estado inscritos al menos durante un mes.	Permite almacenar datos y estadísticas relacionadas con los entrenadores que pueden servirnos para evaluar aspectos a mejorar del sistema. Además permite crear un sistema de referencia a los usuarios que quieran contratar los servicios de un entrenador.
RF15	Aceptar solicitud de asesoramiento	Los usuarios con rol de entrenador podrán aceptar o declinar las peticiones de asesoramiento de los clientes. En caso de aceptar la oferta el cliente pasará a estar suscrito al entrenador.	Este requisito está pensado para otorgar flexibilidad a los entrenadores y permitirles la opción de no aceptar solicitudes por diferentes motivos como por ejemplo tener ya suficientes clientes o simplemente que el perfil del cliente no se adapte a sus requerimientos.
RF16	Buscador	La plataforma dispondrá de un buscador que permitirá buscar y filtrar los entrenadores y ejercicios existentes en la base de datos.	El objetivo de este requisito es facilitar al usuario el proceso de búsqueda de los ejercicios o entrenadores en los que esté interesado.

Requisitos no funcionales

A. Data requirements

ID	Título	Descripción	Razón
RNF01	Formato contraseña	La contraseña deberá tener un mínimo de 8 caracteres y un máximo de 24, entre los que se deberá incluir al menos un número y una letra mayúscula.	Requisito con el objetivo de aumentar la seguridad del sistema.
RNF02	Número de repeticiones	El número de repeticiones de un ejercicio deberá ser un número natural mayor a 0 y menor a 200.	Requisito con el objetivo de impedir números decimales en las repeticiones

B. Environmental requirements

ID	Título	Descripción	Razón
RNF03	Condiciones de privacidad	Antes de poder hacer uso de la app, el usuario tendrá que confirmar que está de acuerdo con la gestión de sus datos dentro de ella.	Es importante dejar claro que el usuario está de acuerdo en el almacenamiento de sus datos en la plataforma.

RNF04	Sistemas Operativos	La app estará disponible para IOS y android	Es importante que se pueda descargar en diferentes dispositivos.
-------	---------------------	---	--

C. User requirements

ID	Título	Descripción	Razón
RNF05	Interfaz minimalista	La interfaz de usuario será simple y fácil de entender usando un lenguaje común y sencillo.	La interfaz y sus funcionamientos deben de poder ser comprendidos por cualquier tipo de usuario.
RNF06	Atajos de entrenador	La plataforma proveerá a los entrenadores experimentados de atajos para poder crear rutinas y ejercicios de forma más rápida y eficaz.	Este requisito tiene el objetivo de agilizar el trabajo de los entrenadores.

D. Usability requirements

ID	Título	Descripción	Razón
RNF07	Facilidad de aprendizaje	Un usuario nuevo podrá aprender a utilizar la plataforma en un periodo de tiempo inferior a las 1 hora.	Este requisito satisface la necesidad de una plataforma fácil de aprender a usar para ambos tipos de usuarios.
RNF08	Navegación	El usuario sabrá en qué página de la aplicación se encuentra en todo momento con símbolos , anuncios o botones con los que pueda volver y un menú principal disponible en todas las páginas.	Es importante que el usuario no se “pierda” en las secciones de la aplicación.

4. SOLUCIÓN PROPUESTA

4.1 Solución

Proponemos una solución que tenga en cuenta las características explicadas en el punto 2.3, las cuales incluyen:

- ☐ Entrenamientos personalizados
- ☐ Seguimiento con un entrenador personal
- ☐ Creación de planes de entrenamiento
- ☐ Pagos seguros y completamente online
- ☐ Existencia de vídeos con demostraciones de cada ejercicio
- ☐ Seguimiento del progreso del cliente
- ☐ Chat para poder mejorar comunicación con el entrenador

Por lo tanto, pretendemos generar una plataforma donde los usuarios puedan ponerse en contacto con entrenadores físicos certificados para recibir tanto entrenamientos personalizados, como ayuda y seguimiento de su plan de ejercicios. Esta plataforma le permitirá a los entrenadores abrir su campo laboral y tener un sitio donde puedan llevar control de sus clientes de manera sencilla y eficiente, mientras que permitirá a los clientes ponerse en contacto con entrenadores de forma rápida.

4.2 Escenarios de transformación

Escenario 1

❖ Persona:

- Entrenador: Persona con conocimientos en fitness y entrenamiento personal que desea compartir sus conocimientos con las personas y sacar beneficio de los mismos. Tiene 25 años, habla inglés y español y ha centrado sus estudios en cursos de preparación física y fitness.

- ##### ❖ Descripción del escenario:
- Publicar rutina: Un entrenador accede a nuestra aplicación, selecciona la opción de crear rutina, selecciona entre todos los ejercicios en la base de datos y ensambla la rutina con dichos ejercicios y finalmente publica la rutina para que los usuarios puedan acceder a ella.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los entrenadores poseen una base de datos de ejercicios centralizada. ❖ La aplicación les permite ensamblar la rutina con facilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los ejercicios son dependientes del contenido de la base de datos. ❖ Depende del funcionamiento de la aplicación para el alcance de la rutina.

- ❖ La rutina llegará a todos los usuarios que pertenezcan a la plataforma

Escenario 2

❖ Persona:

- Cliente: Persona desea iniciarse en el mundo fitness y no posee los conocimientos necesarios para entrenarse. Tiene 22 años, habla inglés y español y está estudiando un grado en la universidad. Desea aprovechar su tiempo libre haciendo ejercicio porque siempre ha sido una persona atlética.

- ❖ **Descripción del escenario:** Buscar ejercicios: Una persona quiere encontrar nuevos ejercicios físicos entra en la aplicación y realiza una búsqueda de rutinas o ejercicios para seguirlos y entrenarse en base a lo que se vea en la plataforma.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Facilidad de acceso y seguimiento de la rutina. ❖ Opción de visualizar la fiabilidad del creador de la rutina. ❖ Variedad de rutinas en una sola plataforma. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los posibles ejercicios están limitados al contenido de la base de datos. ❖ Las rutinas mejor valoradas pueden no estar disponibles sin previamente inscribirse y pagar.

Escenario 3

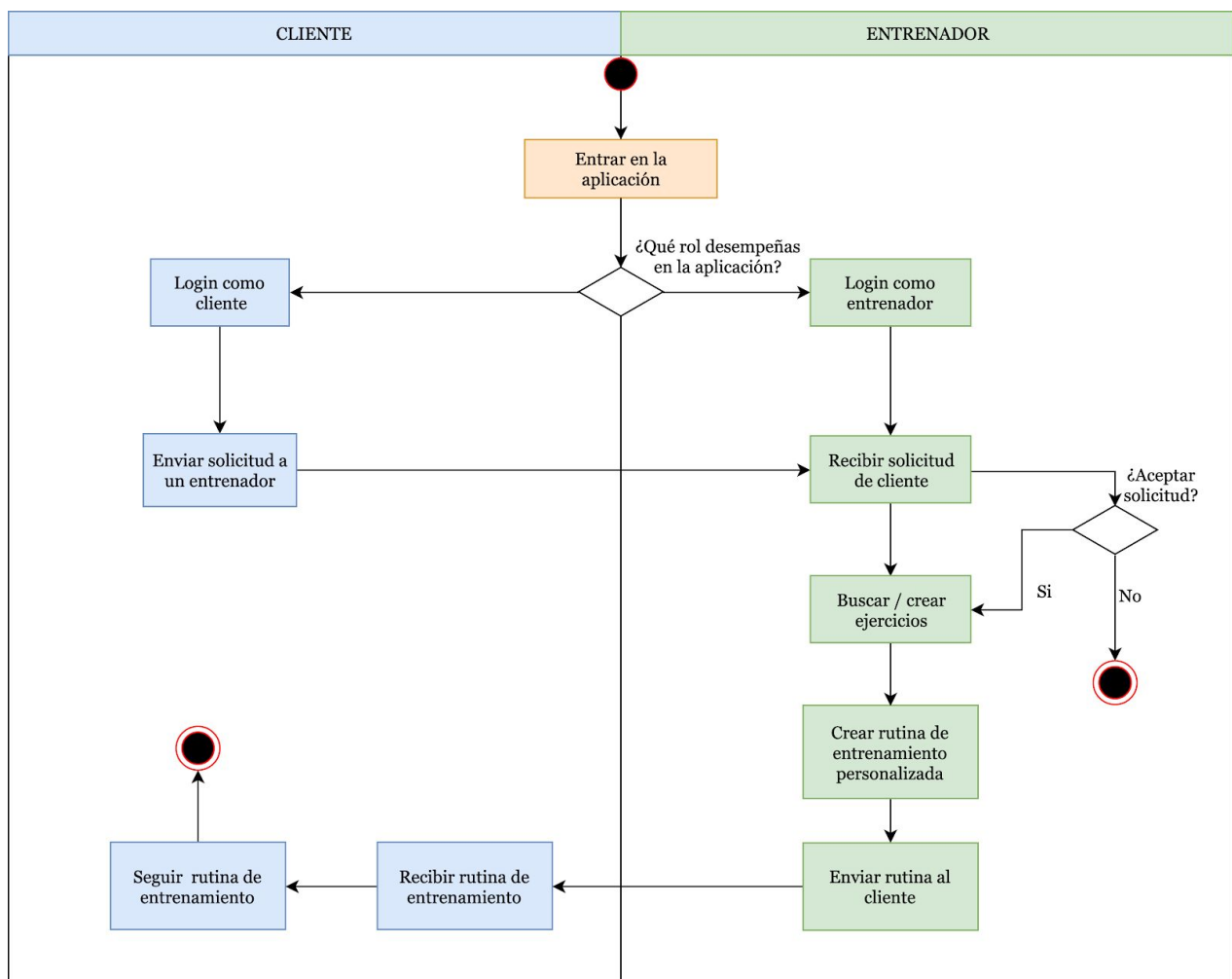
❖ Persona:

- Cliente: Persona desea iniciarse en el mundo fitness y no posee los conocimientos necesarios para entrenarse. Tiene 22 años, habla inglés y español y está estudiando un grado en la universidad. Desea aprovechar su tiempo libre haciendo ejercicio porque siempre ha sido una persona atlética.
- Entrenador: Persona con conocimientos en fitness y entrenamiento personal que desea compartir sus conocimientos con las personas y sacar beneficio de los mismos. Tiene 25 años, habla inglés y español y ha centrado sus estudios en cursos de preparación física y fitness.

- ❖ **Descripción del escenario:** Solicitar rutina de entrenamiento: Una persona que desea empezar a hacer ejercicio, pero no posee conocimientos sobre qué ejercicios son buenos para él, cuanto puede entrenar o como hacer los ejercicios, entra a la aplicación, rellena un formulario con su evaluación física y sus intereses y solicita a un entrenador de la plataforma diseñarle una rutina personalizada. El entrenador al recibir la solicitud puede aceptarla o rechazarla. Una vez aceptada, el entrenador diseña una rutina especializada para el cliente y se la envía para su realización. Además se mantienen en contacto para un seguimiento del progreso.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> ❖ El entrenador posee una base de datos con los ejercicios. ❖ El entrenador dispone de herramientas para ensamblar la rutina. ❖ La plataforma se encarga de hacer todos los cálculos de la evaluación física del cliente. ❖ La interacción se puede realizar sin la necesidad de salir de casa. ❖ Se puede saber la fiabilidad del entrenador por valoraciones y comentarios de la plataforma. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La interacción se vuelve impersonal al no haber comunicación natural entre cliente y entrenador. ❖ No existe la posibilidad de que el entrenador vea cómo se están desarrollando los ejercicios de la rutina. ❖ Puede que el cliente no posea los materiales necesarios para realizar la rutina.

Activity Map Escenario 3



5. WIREFRAMES

A. Inicio sesión



Primera página de la aplicación donde el usuario deberá iniciar sesión con su nombre de usuario y contraseña. Para usuarios que no estén registrados, se pone el link hacia el registro en la parte inferior. Los datos serán validados y el usuario podrá ingresar a su cuenta.

Patrones : Botones con visibilidad alta, Inicio de sesión, Registro, Tipos de Usuario, Facilitar la realización de tareas, Estética Minimalista y Claridad

B. Página principal Clientes



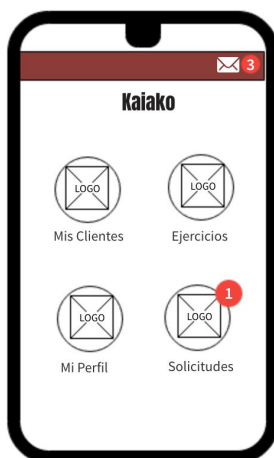
Página principal de la aplicación una vez que el usuario 'Cliente' accede a su cuenta. Aparece un menú con todas las secciones a las que tiene acceso:

- Mi Entrenador, Ejercicios, Mi rutina, Novedades, Encuentra tu rutina y Entrenadores

Patrones :

Botones con visibilidad alta, Facilitar la realización de tareas, Estética Minimalista, Índice de sitio y Claridad

C. Página principal Entrenador



Página principal de la aplicación una vez que el usuario 'Entrenador' accede a su cuenta. Aparece un menú con todas las secciones a las que tiene acceso:

- Mis clientes, Ejercicios, Mi Perfil y Solicitudes

Patrones :

Botones con visibilidad alta, Facilitar la realización de tareas, Estética Minimalista, Índice de sitio y Claridad

D. Perfil de un Cliente

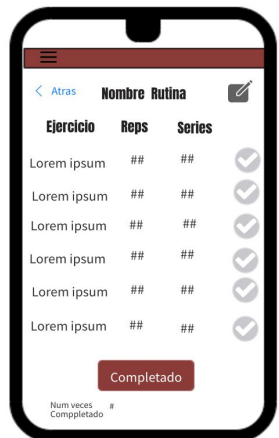


Vista de un usuario 'Entrenador' cuando accede al perfil de uno de sus clientes. Las diferentes categorías mostradas en la lista son expandibles donde se mostrarán los datos necesarios.

Patrones:

Botones con visibilidad alta, Facilitar la realización de tareas, Estética Minimalista, Desplegables, Miniatura, Navegación simple y Menú visible

E. Rutina de Ejercicios



Rutina de ejercicios de un Cliente donde podrá ver las series y repeticiones que tiene que realizar. Si selecciona alguno de los ejercicios podrá ver detalles sobre cómo se realiza correctamente o ejercicios compatibles. Podrá ir marcando los ejercicios completados o podrá editar los ejercicios o repeticiones cuando lo desee. Al final podrá seleccionar el botón de completado para registrar el entrenamiento en su expediente.

Patrones: Claridad, Botones visibles, Minimalista, control de usuario

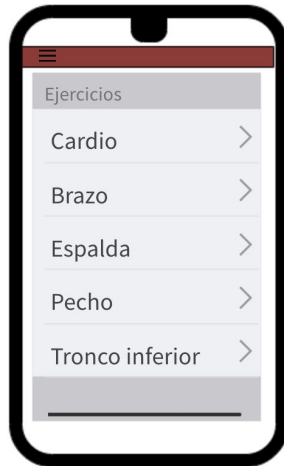
F. Lista de entrenadores



Es la página donde los usuarios podrán ver a los entrenadores registrados en la plataforma. Podrán ver de primeras algunos de sus datos personales como una pequeña descripción. Se muestra un botón claro para que el usuario entre al perfil del entrenador y vea más detalles sobre el/ella.

Patrones: Botones con visibilidad alta, Facilitar la realización de tareas, Miniatura, Estética Minimalista y Menú visible

G. Ejercicios



Página donde se muestran desplegables con las diferentes categorías de ejercicios. Dentro de cada una se encuentran ejercicios relacionados que el cliente/entrenador podrá elegir.

Patrones: Botones con visibilidad alta, Facilitar la realización de tareas, Estética Minimalista, Desplegables, Navegación simple y Menú visible

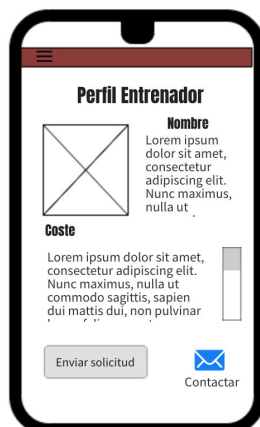
H. Descripción de Ejercicio



Información específica de un ejercicio con una descripción y imágenes de como se realiza. Con el botón de la parte inferior se podrá agregar a una rutina (tanto una existente como una nueva) y con el corazón de la parte derecha agregarlo a la lista de favoritos del usuario.

Patrones: Estética Minimalista, Menú visible, Miniatura, Facilitar la realización de tareas

I. Perfil de un Entrenador Disponible



Al seleccionar a un entrenador de la lista de entrenadores se abrirá una página con más información sobre el/ella y sus servicios. El cliente podrá enviar solicitud de contratación o contactar con el/ella para resolver sus dudas.

Patrones:

Botones con visibilidad alta, Facilitar la realización de tareas, Estética Minimalista, Navegación simple, Miniatura y Menú visible

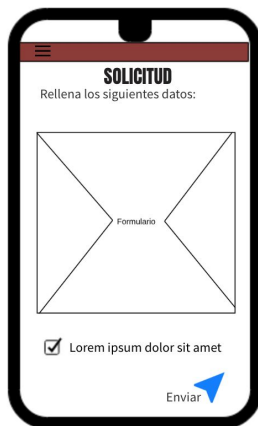
J. Crear Rutina



Página para que un entrenador cree una rutina. Le saldrán los desplegables de las diferentes categorías donde podrá multi añadir ejercicios. En la parte inferior podrá hacer click en el botón de crear nuevo ejercicio donde rellenará el formulario debido.

Patrones: Desplegables, Menú visible, action button, claridad, Facilidad en realizar tareas

K. Solicitud



Página que representa el formulario que un cliente deberá rellenar al mandar solicitud a un entrenador.

Patrones: Formulario, input restringido, Botones con visibilidad alta, Claridad, Menú visible, Action button y Error de input.

6. MAP FLOW

