

# PERSONA

## Interacción Persona – Ordenador I



**FITLIFE**

*Carlos Alcantud Cuesta*  
*Guillermo Campaña Acitores*

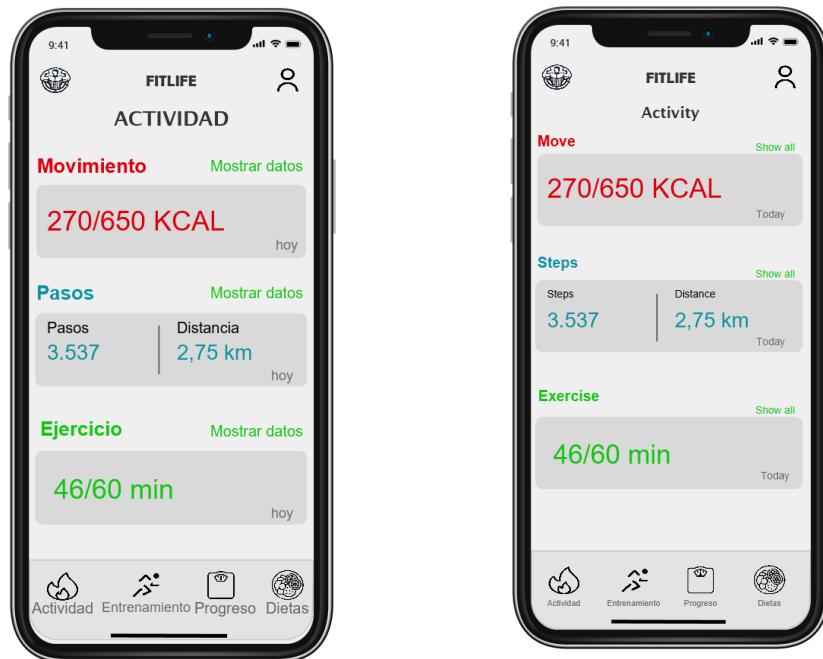
## Introducción

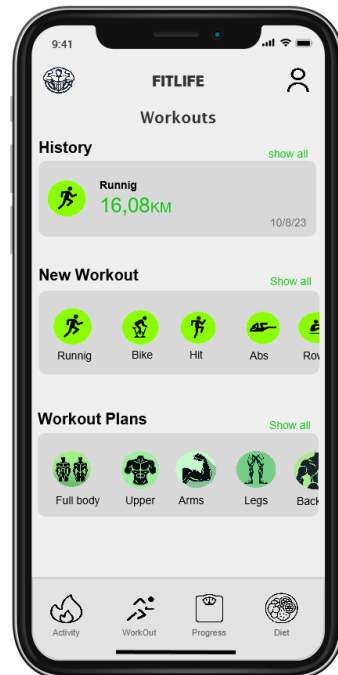
Esta entrega contiene las implementaciones relevantes con respecto a la persona. Para ello, se han elegido ciertas funcionalidades para añadir al prototipado de forma que la interfaz sea más accesible para el usuario final.

## Retos desarrollados

Con el fin de conseguir lo mencionado anteriormente, pasaremos a ver los distintos cambios que se han adoptado para la propuesta inicial.

Un objetivo principal era el poder hacer accesible la aplicación a un público mayor, por lo cual se convirtió en una necesidad real el poder incluir traducciones a otros idiomas como en este caso por ejemplo al inglés:

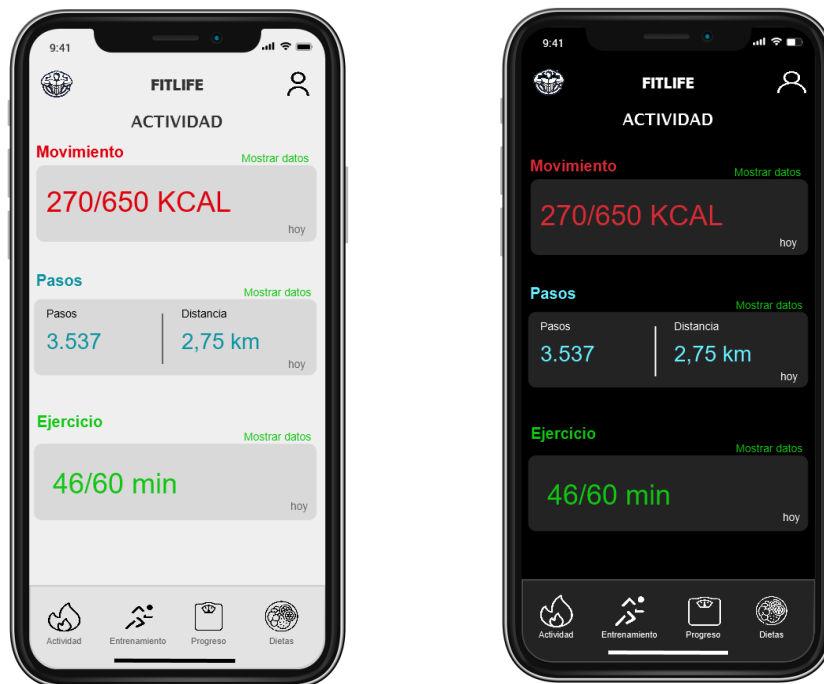




Con el fin de seguir atrayendo más usuarios se ha añadido la posibilidad de poder adaptar el tamaño de las letras de la interfaz, ayudando en este caso a aquellas personas con alguna discapacidad visual en este aspecto.

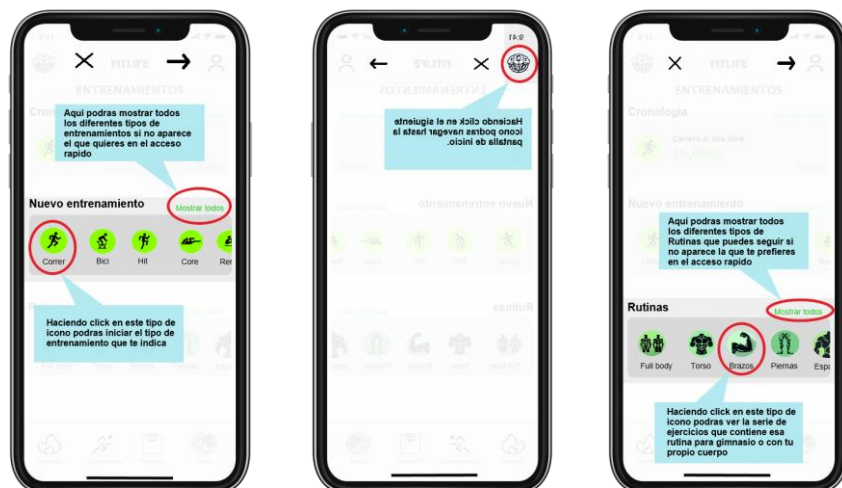


De igual forma también convirtió en necesario la posibilidad de ofrecer colores distintos para la interfaz, añadiendo un modo oscuro, los usuarios pueden decidir que paleta de colores les es más cómoda visualmente a la hora de interactuar con la interfaz.



Otro aspecto de la interfaz que la hace más intuitiva y usable es el uso de metáforas en todas las pantallas, esto forma parte de nuestra propuesta inicial y la intención es seguir dándole protagonismo ya que hacen la interfaz muy visual y del mismo modo permiten que los usuarios entiendan mediante iconos y dibujos representativos cual es la función de cada elemento.

Por último, a modo de ayudar a aquellos usuarios menos experimentados y que puedan encontrar dificultades en el proceso de interacción con la interfaz, se han incluido tutoriales que explican detalladamente como utilizar la aplicación.



## Conclusiones

Estas adaptaciones del prototipo inicial nos permiten estar más en contacto con el usuario y saber cuáles son sus necesidades específicas para poder realizar las posibles mejoras que les ayuden a estar cómodos con el uso de la aplicación.

Esta parte del desarrollo es un proceso clave ya que en una metodología de diseño que se centra en el usuario se vuelve imprescindible analizar cuáles son las características de estos usuarios y que requerimientos pueden tener.

Aprender cómo llevar a cabo estos desarrollos nos ayudará en el futuro a construir interfaces de usuario de calidad que le saquen el máximo rendimiento al producto final.