

PROTOTIPADO

Interacción Persona – Ordenador I



FITLIFE

Carlos Alcantud Cuesta

Guillermo Campaña Acitores

Introducción

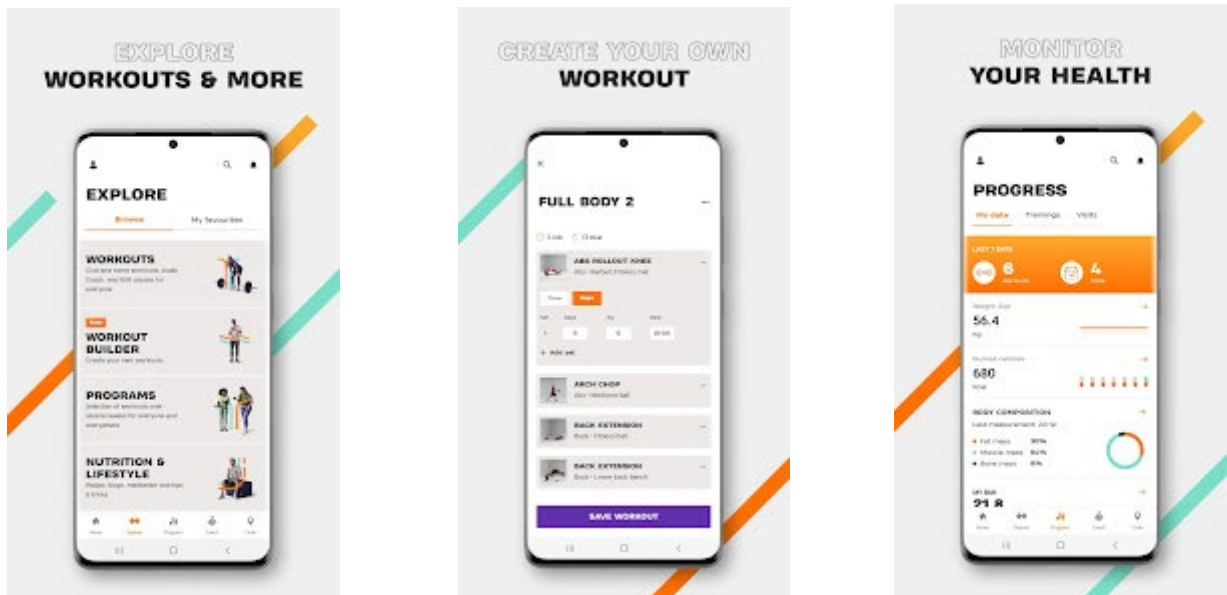
Esta entrega de prototipado tiene como objetivo presentar nuestro proyecto de diseño de la aplicación “FitLife”. Esta es una aplicación de dispositivos móviles de temática fitness y estilo de vida saludable que proporciona una cómoda y agradable experiencia de usuario, permitiendo llevar una gestión fácil de tanto aspectos de nutrición, como de entrenamiento y progreso corporal.

Para la elaboración del prototipo hemos utilizado la herramienta de diseño Justinmind que nos ha permitido crear un diseño de las principales pantallas de la aplicación.

Revisión e identificación de productos similares.

Como aficionados de este sector hemos tratado de identificar de entre los productos existentes en el mercado que ofrecen funcionalidades relacionadas con la gestión de entrenamientos, dietas y actividad física, aquellos puntos fuertes que reúnen cada producto y que parte necesitan una mejora o adaptación para satisfacer de mejor forma las necesidades del usuario.

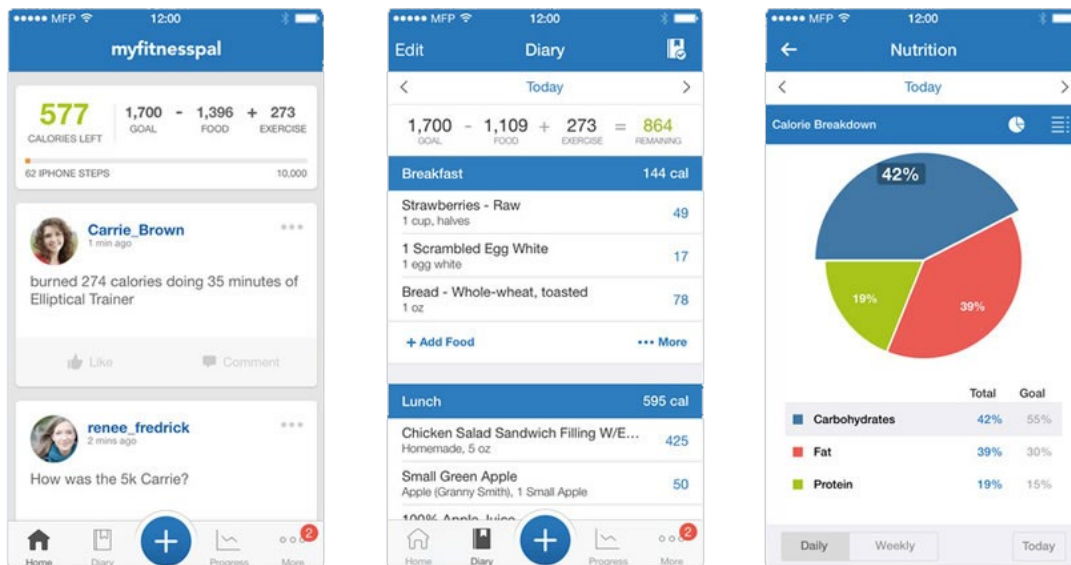
Una aplicación de características similares es la de “Basic Fit”



Esta aplicación cuenta con tanto posibilidades de buscar entrenamientos personalizados como de crear tus propios entrenamientos, además de incluir una sección para el progreso corporal, sin embargo, estas pantallas se pueden mejorar ya que la parte de entrenamientos no ofrece personalización apenas de planes de entrenamiento y preferencias de los usuarios.

Relacionado con nutrición no aporta ninguna funcionalidad al igual que para la medición de la actividad física, lo cual es una desventaja porque son ámbitos que van muy de la mano con el contenido de la aplicación y el incluirlos todos desde un mismo sitio hacen muy cómoda la experiencia del usuario.

Otra alternativa en el mercado es “myfitnesspal”



Esta aplicación permite una gestión eficiente de dietas diarias, así como de definir objetivos de peso y gasto calórico estimado, también cuenta con la posibilidad de introducir la actividad física realizada durante el día, sin embargo, no contiene gran variedad de ejercicios realizados a introducir, ni tampoco permite la gestión de entrenamientos realizados y definición de estos.

Otra desventaja es el diseño poco atractivo y visual para el usuario, con muchas tablas o campos semejantes y pocas imágenes y metáforas lo cual es pesado para la vista a la hora de usar la aplicación durante un tiempo.

Prototipado de las principales secciones

Con todo este análisis de productos similares y una vez visto tanto puntos fuertes como debilidades, hemos desarrollado una propuesta que agrupe estos factores positivos comentados de algunas aplicaciones dándoles nuestro toque único.

Como es común en este tipo de productos, en el prototipo se incluyen pantallas para la gestión de usuarios del sistema, contaremos tanto con registro como inicio de sesión de usuarios, con un diseño propio usando logos y colores de la aplicación:

9:41

FITLIFE

Regístrate

FitLife tu app de entrenamiento y estilo de vida saludable favorita

Email

Contraseña

Confirma Contraseña

Regístrate

9:41

FITLIFE

Inicia Sesión

FitLife tu app de entrenamiento y estilo de vida saludable favorita

Email

Contraseña

Inicia Sesión

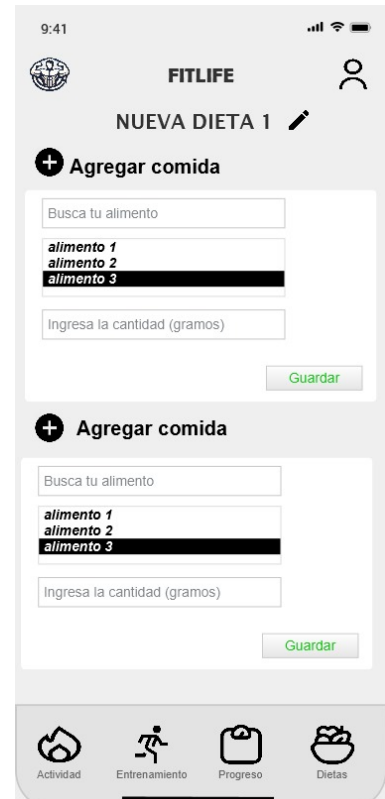
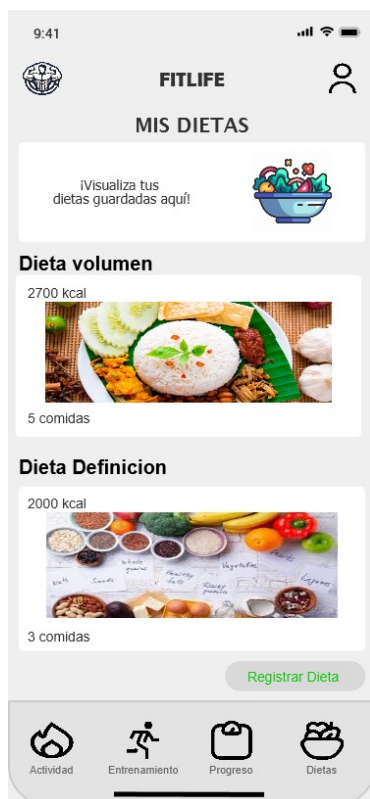
¿Olvidaste tu contraseña?

Tras esto el usuario será redirigido a una landing page, algo típico en cualquier aplicación tanto web como móvil, esto es útil para orientar al usuario y presentar de forma resumida las principales funcionalidades que puede encontrar.



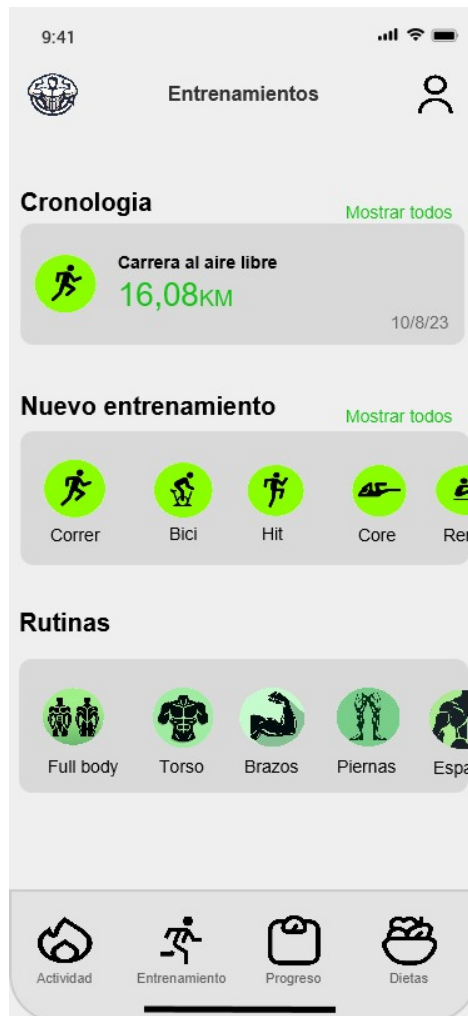
Pasando ahora a cada una de las secciones, comenzando por la de nutrición, en ella se podrán gestionar las dietas del usuario, permitiéndole introducir sus propias comidas durante el día y ver cual es la ingesta calórica tanto de la dieta en total del día como de cada comida individual.

La solución planteada para este requerimiento pasa por incluir varios cuadros a modo de listado que contengan estos elementos para poder ver las dietas, todo esto acompañado de botones intuitivos que reflejen claramente la acción que se realiza en cada uno



En cuanto a la gestión de entrenamientos personalizados, incluimos pantallas que abarcan funcionalidades tanto de registro de entrenamiento, como visualización de estos de una manera ordenada y con descripciones concretas sobre en que consiste cada plan de entrenamiento.

Para ello seguiremos un formato similar al de gestión de dietas, lo que ayuda a mantener la consistencia dentro de la aplicación.



El apartado de progreso corporal contendrá estas medidas biométricas de cada usuario con gráficos ilustrativos que permitan al propio usuario entender que refleja cada valor realmente dentro de unos rangos o parámetros preestablecidos.

Creemos que esta solución se adapta mejor a las necesidades de el usuario, quien prefiere ver estos datos en un contexto más visual que simplemente valores y cifras por pantalla uno tras otro.



Por último, la sección de actividad física, que contendrá de manera resumida y listada tanto las calorías quemadas, como los pasos, distancia recorrida y el ejercicio físico realizado.



Conclusiones

Esta propuesta, a pesar de todavía poder incluir varias mejoras y funciones nuevas, creemos que es un prototipo que prioriza las necesidades de los usuarios, un factor clave de esto es la facilidad de uso.

Pretendemos que sea una aplicación intuitiva y sencilla de usar, que poco a poco vaya incluyendo adaptaciones continuas para una personalización más avanzada al igual que accesible para todo tipo de usuario.

Tras todo este proceso, hemos adquirido conocimientos en el mundo del desarrollo de prototipo, esto es de gran utilidad a la hora de llevar a cabo proyectos reales y nos servirá de mucho para el futuro.

Bibliografía y referencias consultadas

- <https://www.flaticon.es/>
- <https://www.iconfinder.com/>