

Entrega parcial proyecto de ingeniería web y móvil: *Soufit.*

German Oses
Fernando Figueroa
Joshua Villavicencio

*Carrera: Ingeniería en Informática.
Asignatura: Ingeniería web y móvil.
Fecha de entrega: 28 de septiembre.
Valparaíso, Chile.*

EP 1.1: Definición de los requerimientos

Requerimientos funcionales:

Usuario

1. El sistema debe permitir al usuario crear su cuenta
2. El sistema debe permitir al usuario iniciar sesión en su cuenta
El sistema debe permitir al usuario buscar ejercicios.
3. El sistema debe permitir al usuario agregar amigos.
4. El sistema debe permitir al usuario publicar su rutina.
5. El sistema debe permitir al usuario editar sus métricas.
6. El sistema debe permitir al usuario enviar mensajes a otros usuarios.
7. El sistema debe permitir al usuario compartir rutinas o ejercicios.
8. El sistema debe permitir al usuario editar su perfil.
9. El sistema debe permitir al usuario crear rutinas.
10. El sistema debe permitir al usuario publicar ejercicios

Administrador

1. El sistema debe permitir al administrador editar ejercicios del banco de ejercicios.
2. El sistema debe permitir al usuario agregar ejercicios al banco de ejercicios.

Opcionales

1. El sistema debe recomendar dietas al usuario.
2. El sistema debe recomendar rutinas al usuario.
3. El sistema debe recomendar ejercicios al usuario.
4. El sistema debe permitir al usuario crear dietas.

Requerimientos no funcionales

1. El sistema deberá soportar que dos usuarios se envíen mensajes al mismo tiempo.
2. El sistema deberá ser intuitivo, es decir que las funcionalidades serán representadas por iconos acordes (ejemplo: Botón de perfil -> Icono de perfil).
3. El sistema deberá contar con modo oscuro y modo claro.
4. El sistema permitirá subir fotos y videos en HD.
5. El sistema debe estar disponible las 24 horas del día.
6. El sistema debe entregar los mensajes enviados entre usuarios con un tiempo de retardo máximo de 2 segundos.
7. La interfaz deberá adaptarse automáticamente a dispositivos móviles, tablets y escritorio (diseño responsivo).

EP 1.2: Bocetos de UI/UX.

Prototipo:

<https://www.figma.com/proto/9t08ubjNySuxTx8rygZNhD/SouFit?node-id=105-2&t=KKxqOIVgdH00sgOZ-1>

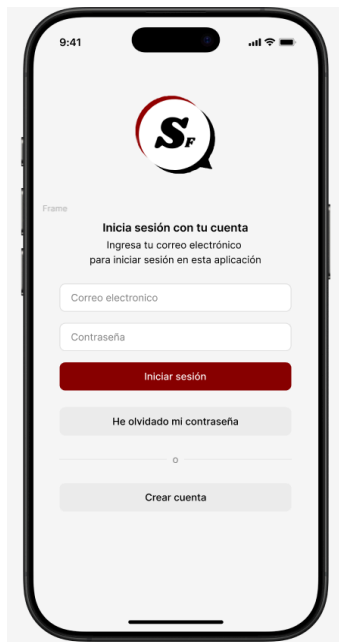
Se realizaron los mockups web y móvil de las siguientes funcionalidades:

1. Inicio de sesión
2. Crear cuenta
3. Feed principal
4. Agregar ejercicio (administrador)
5. Mensajería

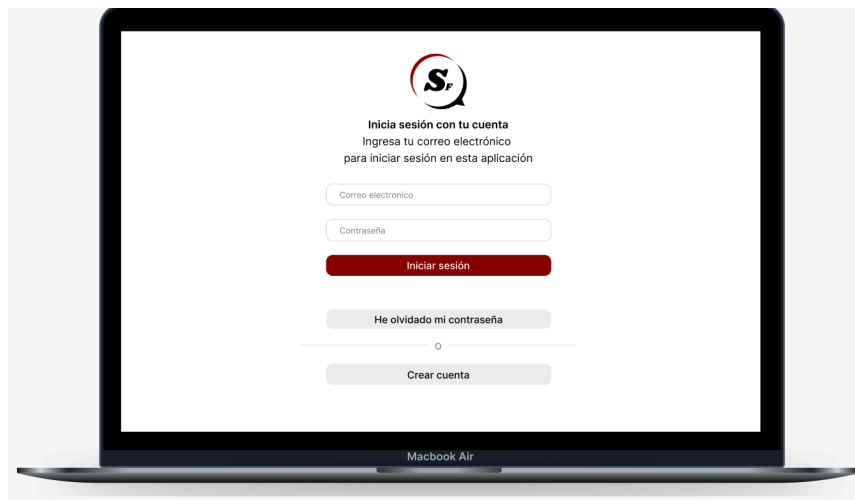
EP 1.3: Mockups de inicio de sesión y registro

Se realizaron los mockups de inicio de sesión y registro.

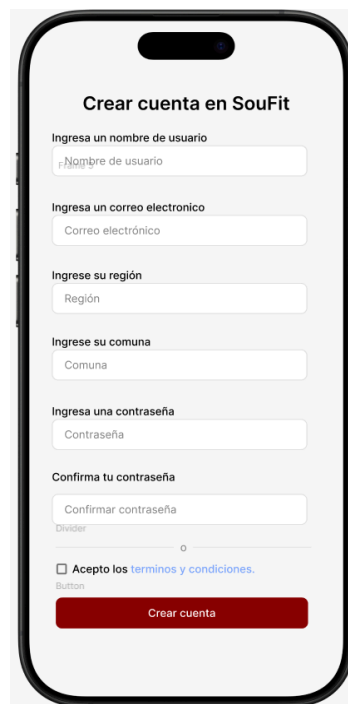
Inicio de sesión (móvil): Mockup inicio de sesión versión móvil.



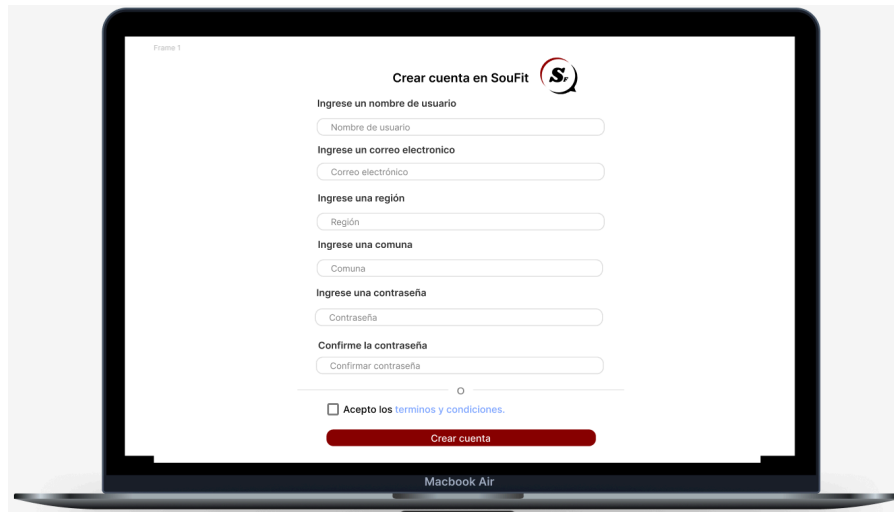
Inicio de sesión (web): Mockup inicio de sesión versión web.



Registro (móvil): Mockup de registro versión móvil.



Registro (web): Mockup de registro versión web.



EP 1.4: Definición de la navegación y experiencia de usuario.

A continuación se muestra información sobre la estructura de navegación del programa SouFit utilizando diagramas además de conceptos de UX utilizados. **Se debe tener en cuenta que son conceptuales, ya que el programa está en desarrollo y pueden cambiar durante el proceso.**

1. Navegación:

El usuario al ingresar a la aplicación por primera vez se le solicitará iniciar sesión o crear una cuenta, si decide crear una cuenta nueva se le pedirá ingresar datos personales como su nombre, correo electrónico, región, comuna y una contraseña, además de solicitar la aceptación de términos y condiciones (consentimiento), una vez se haya iniciado sesión con su cuenta el usuario será derivado al feed o inicio del programa, en donde se podrá dirigir posteriormente a los apartados de perfil, búsqueda, rutinas y mensajes.

- Menú de navegación del programa:

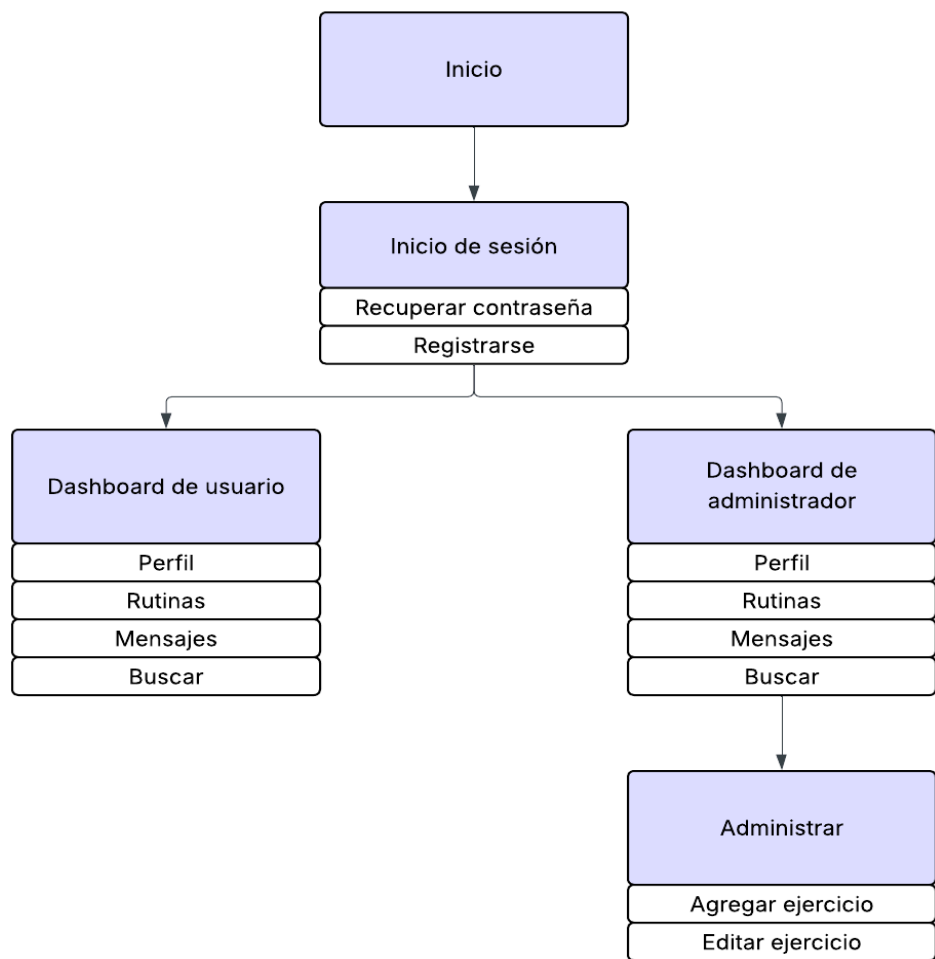


Figura 1: Menú de navegación.

- Diagrama de flujo inicio del programa:

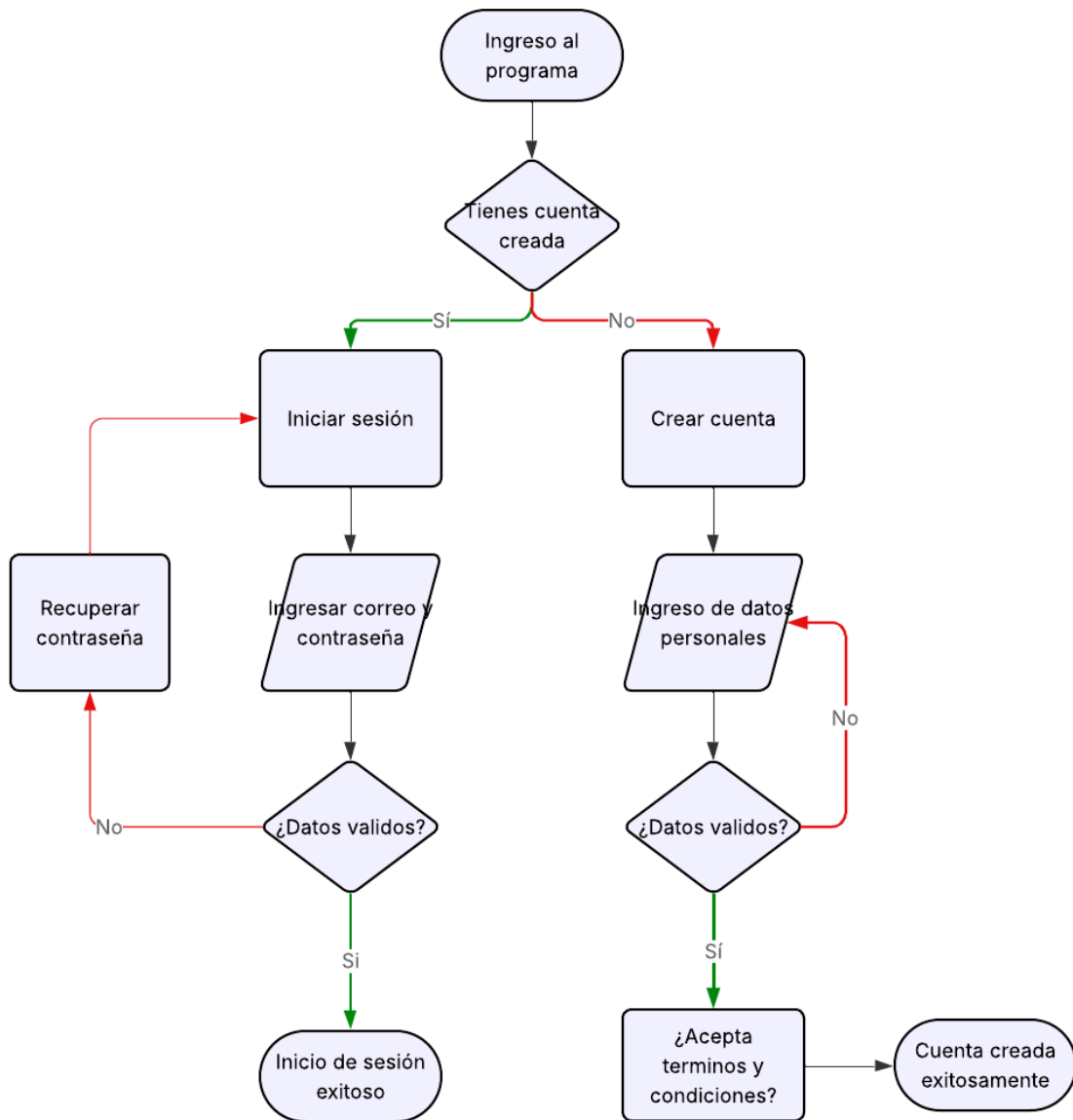


Figura 2: Diagrama de flujo inicio de programa

2. Experiencia del usuario UX:

- **Aspectos de UX**

Eficiencia: Se espera que las tareas se realicen de manera rápida y sean fáciles de ejecutar, sin muchos pasos que seguir y sin muchos formularios que llenar.

Accesibilidad: Se espera que la aplicación sea utilizada por personas de todas las edades donde el usuario experimente con una interfaz intuitiva, dado que el programa (conceptual) contiene iconos representativos de cada una de las funcionalidades implementadas.

Estética: La interfaz debe ser agradable y coherente visualmente, utilizando la misma paleta de colores, tipografía y un buen uso de los espacios en blanco.

Retroalimentación: Se espera que el programa entregue feedback al usuario sobre las decisiones que está tomando a la hora de realizar actividad física (tomando en cuenta sus rutinas, entrenamientos y dietas).

- **Patrones de diseño UX:**

Botones: Se utilizan botones para mejorar la claridad del programa y sus funcionalidades.

Infinite scroll: Se espera que en el feed del programa el contenido cargue a medida que se scrollea.

Tabs (pestañas): Se espera que la navegación del programa sea a través de pestañas tipo instagram (Inicio, Buscar, Reels, Perfil).

- **Accesibilidad en UIs:**

- Contraste de colores.
- Tipografía legible y de tamaño adecuado.
- Formularios con texto de ayuda.

EP 1.5: Creación del proyecto.

Se realizó la creación del proyecto en ionic utilizando Angular

EP 1.6: Implementación de estructura de navegación.

EP 1.7: Diseño de pantallas principales con Angular (al menos 4).

Se realizaron 4 pantallas principales del sistema, las cuales son:

- Registro
- Inicio de sesión
- Feed (inicio)
- Mensajería

EP 1.8: Uso de Ionic Components para mejorar la interfaz.

Se utilizó ionic components para mejorar la interfaz del sistema, como por ejemplo listas y botones.