



Evermoov

bienestar



Grupo 16

Bahurlet, Micaela - Calogero, Emilia - Tobal, Lourdes.



Problema:

A la hora de querer realizar actividad física **resulta difícil** saber todas las propuestas disponibles sobre disciplinas corporales o deportes que se pueden encontrar dentro de una zona, se debe recurrir a las redes sociales de los establecimientos (que muchas veces tienen información desactualizada), buscar en foros o bien movilizarse hasta estos establecimientos a partir recomendaciones de otras personas. Resulta necesario un buscador actualizado.

Solución:

Proponemos una app que permita a la persona usuaria realizar una búsqueda, a partir de sus intereses, y obtenga información detallada acerca de esa disciplina o deporte seleccionado. Podrá acceder a información como: horarios, precios, fotografías, etc. También podrá realizar acciones tales como: guardar favoritos, opinar acerca de un sitio/disciplina, etc.

Objetivos:

- **Que cualquier persona pueda acceder** a información sobre las propuestas corporales disponibles en su zona.
- **Ahorrar tiempo en la búsqueda** de sitios donde realizar actividad física.
- Fomentar la práctica de actividad física reconociendo su vínculo con el **bienestar** personal.



Research

Investigación de Usuario

 r/ElSalvador · Posted by u/oscillario 1 year ago

3 Alguien sabe de algún gimnasio en los alrededores de la zona rosa que se pueda pagar el día y que sea cariñoso el precio?

 Ask-ES 9

Pues verán yo vivo hasta Ciudad Versalles y trabajo en la Zona Rosa(Calle Loma Linda), por las tardes como salgo tipo 5 me hecho 2 horas de tráfico por lo que quisiera ver si encuentro algún gym.

No me sale pagar el mes porque voy una semana si y una no al trabajo.

O sino aunque sea algún gym que me quede de paso ya que puedo hacer 2 recorridos.

Integracion: De la Zona Rosa, irme para el Redondel Luceiro, la 75 y salir al integracion.

Chorros: Bajo para la Araujo y luego me salgo despues de casa presidencial hacia la Monaeñor.

 r/BuenosAires · Posted by u/kardahan 2 years ago

 10 

Gimnasio para aprender BJJ

Hola, me mudé este año a CABA y me agarraron las ganas de empezar jiu jitsu brasileño
¿Alguien tiene una recomendación de un buen gimnasio en la ciudad?

Vi de algunos pero no tengo ni idea que tal serán. Gracias de antemano a cualquier respuesta

Aquí podemos visualizar comentarios de personas en búsqueda de gimnasios o disciplinas corporales que deben recurrir a sitios como Reddit para consultar a otros usuarios sobre experiencias y recomendaciones.

Investigación de la Problemática

Diferentes sitios web's que **evidencian** la problemática

A photograph of a young man and woman smiling at the camera. The man is on the left, wearing a grey tank top, and the woman is on the right, wearing a white tank top. They are standing in what appears to be a gym or fitness center, with exercise equipment and other people in the background.

<https://www.vitonica.com/wellness/gymtimidacion-causas-que-jovenes-generacion-z-no-van-al-qimnasio>

≡ Secciones | 24 de agosto

mercado
deportes

Lanzamientos | Investigaciones | Gimnasios | Internacionales | Tecnología | Proveedores | Salud | Cámara de Gimnasia

6 diciembre 2022 | [Últimas noticias](#)

Las personas obesas sufren discriminación en el ámbito de los gimnasios



Fribit lanzará una nueva versión su app de fitness

La Cámara de Gimnasias de Neuquén impuso el corredor de la salud y la actividad física

Ronni Wellness 2023: La Rata

<https://mercadofitness.com/ar/las-personas-obesas-sufren-discriminacion-en-el-ambito-de-los-gimnasios/>

<https://www.vitonica.com/entrenamiento/claves-para-elegir-gimnasio-eres-novato-fitness>

Benchmarking

Metodología:

Evaluaremos tres aplicaciones de gimnasios para saber cómo se desenvuelven en diversos aspectos como: registro, reserva de turno y especificaciones de gimnasios.

Objetivos:

- Establecimiento preferido.
- Facilidad de registro.
- Facilidad de reserva.



SportClub

“Esta app permite a socios de SportClub acceder a sus sedes.”

Encontrar gimnasios y contactar con los mismos.

(Encomillado extraído de [Google Play](#))



Crossfy

“Resolvemos los problemas de tu gimnasio. Clases y reserva de turnos, wods y rutinas, notificaciones, pagos, y mucho más.”

(Extraído del [Sitio Oficial](#))



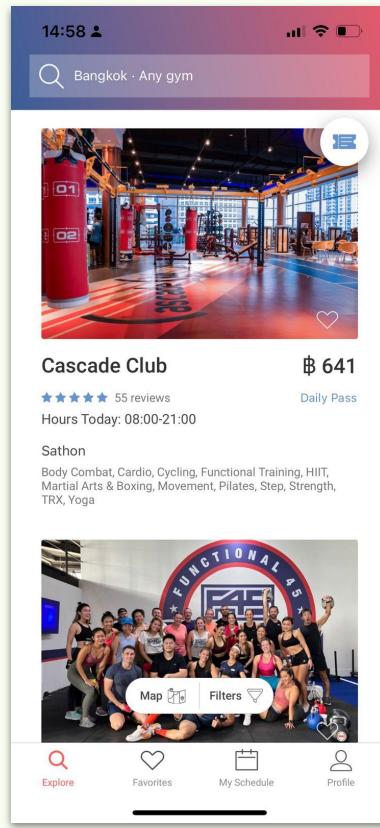
FitTripper

“Busque gimnasios por ubicación, comodidades, equipamiento, precio, clases y más. Encuentre el gimnasio o la clase de fitness adecuada para usted con solo unos pocos clics. FitTripper ofrece pases de gimnasio a corto y largo plazo sin complicaciones y sin necesidad de suscripción. Opciones disponibles tanto en el gimnasio como en línea.”

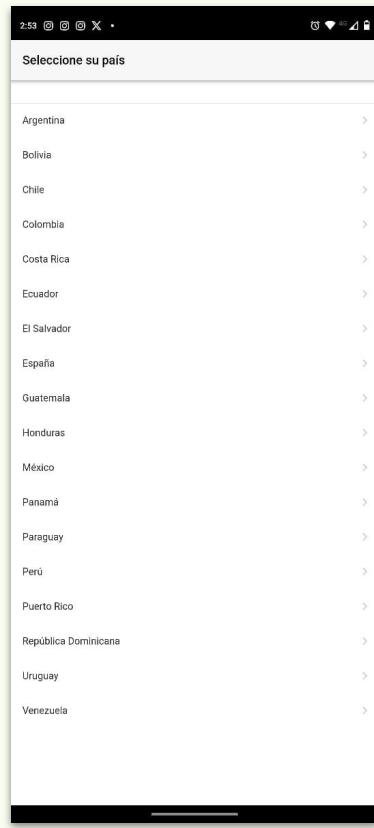
(extraído del [Sitio Oficial](#))



SportClub



FitTripper



Crossfy



Cantidad de pasos	App 1	App 2	App 3
Registro	App rota.	5 click's.	3 click's.
Reserva de turnos	App rota.	4 click's.	4 click's.
Ver especificaciones de establecimientos	App rota.	3 click's.	No existe la opción.





Vocabulario o Errores	App 1	App 2	App 3
Óptimo	No pudimos analizarlo.	Pensando en un primer acercamiento, muestra automáticamente las ofertas disponibles geográficamente en el index, dejando información importante para la usabilidad de la app de lado.	El lenguaje es acorde a la disciplina, términos que se usan en el crossfit
Error menor	No pudimos analizarlo.	Redirección a páginas externas para la visualización de info sobre gimnasios.	Algunos de los anuncios de la pag. principal son de hace un par de meses No hay unidad en la forma en que se detalla la información de los ejercicios
Error mayor	No permite registro. No encuentra la página. App rota.	Geolocalización. No se puede salir de una zona que ya está definida.	Si no sos cliente de un gimnasio que tenga convenio no podes ingresar, por ende no se puede ver que ofrece



Diseño	App 1	App 2	App 3
Óptimo	Sin ver más que imágenes consideramos que mantienen la estética en toda la app y de esta con los gimnasios de la cadena.	Tiene un diseño versátil teniendo en cuenta que hay gran variedad de imágenes correspondientes a cada entidad, mantiene unidad en la tipografía y el uso de colores para resaltar cierta información.	El diseño de la app es muy simple y minimalista, es un diseño muy versátil, tuvieron en cuenta que dentro de ella cada gimnasio/box tiene su estilo.
Básico		Se repite el símbolo de la lupa, en la misma página; uno para el buscador y otro es usado para llevar a la página principal	Algunas imágenes en la descripción de los ejercicios no tienen el mismo estilo que la mayoría.
Malo		Los botones para la búsqueda por ubicación y los filtros son muy chicos y no llaman la atención teniendo en cuenta que son una herramienta necesaria para facilitar el uso y la búsqueda. No hay unidad con el diseño de la página a la que redirecciona	No hay unidad en lo que al diseño de las gráficas y anuncios del gimnasio respecta. Los botones que aparecen en el navbar de la página inicial son secundarios. Para encontrar los de mayor uso tenes que ingresar al menú desplegable.



Fortalezas	<ul style="list-style-type: none">• Aparenta un diseño intuitivo y claro.• Utiliza colores para resaltar información importante.• Aparentemente implementa validación de datos por DNI.	<ul style="list-style-type: none">• Diseño Intuitivo y colores acertados.• Ofrece la posibilidad de contratar planes diarios “pass day”.• Información jerarquizada y ordenada.	<ul style="list-style-type: none">• Permite llevar una agenda de turnos.• Ofrece videos guia de ejercicios.• Permite la personalización propia del gimnasio.
Debilidades	<ul style="list-style-type: none">• No permite registro de usuario.	<ul style="list-style-type: none">• Sólo muestra las ofertas disponibles dentro de Bangkok	<ul style="list-style-type: none">• El diseño es estático y no ofrece gran posibilidad de cambio en las plantillas que ofrece.

Conclusiones



Las 3 aplicaciones analizadas **reflejan en menor medida** aquello que queremos lograr con **Evermoov**. No podemos tomarlas como una competencia total ya que **a ellas les “falta” aquello que nosotros queremos ofrecer**. Las 3 app's están destinadas a ofrecer espacios donde se realiza actividad física, y tienen un trato “cercano” con sus personas usuarias (utilizan un lenguaje amigable, ofrecen plataformas de ayuda y contacto permanente, tienen mensajes claros).

El gran diferencial de **Evermoov** con ellas, es que en la app ofreceremos TODAS las propuestas de deportes y disciplinas disponibles de la zona y según los filtros que establezca la persona usuaria, por lo tanto, todas aquellas personas que tengan su gimnasio, escuela de deporte, clubes o cualquier espacio que ofrezca disciplinas corporales, podrán usar **Evermoov** para promocionarse y ofrecer sus servicios sin necesidad de pagar una membresía para ello.

Evermoov es un **SERVICIO gratuito** centrado en las necesidades de aquella persona que quiera realizar actividad física y busca una app que le facilite un listado de propuestas a través de una interfaz clara, amigable y sencilla. Quien busque ofertas podrá visualizar claramente: horarios, tarifas, planes, reseñas del lugar, fotos de las instalaciones, entre otras cosas.





Proto-persona

Edad: 46

Educación: Universitaria

Ubicación: CABA

Familia: Sí (4)

Ocupación: Empleada

Justificación:

Condiciones indispensables que hacen que sea mi usuario/a

- Busca gimnasio
- Poco tiempo libre
- Falta información

"Disfruto de hacer cosas que me generen satisfacción, en ellas puedo descargar las tensiones diarias de mi trabajo y esto me genera bienestar, el cual traduzco en mi vida diaria y a la relación con mi familia."



Bio: Lucrecia Maccarone

Lucrecia, madre de 2 niños en etapa escolar. Vive en Villa del Parque y trabaja de manera remota desde su computadora en una posición muy estática. Al trabajar desde su hogar y cuidar de sus hijos, su tiempo libre y de recreación son escasos.

Objetivos

- Más tiempo para ella
- Más tiempo familiar
- Encontrar una actividad física que se amolde a sus tiempos y le genere placer.

Frustraciones

- Falta de tiempo
- No ejercitarse

Motivaciones

- Su familia
- Encontrar una actividad física.
- Hacer todo lo que quiere pero bien

Habilidades tecnológicas

- Gran habilidad tecnológica, utiliza Apps's y trabaja como contadora desde su casa.



Proto-persona

Edad: 28

Educación: Universitaria eg.

Ubicación: CABA

Familia: No.

Ocupación: Licenciada en Escenografía.

Justificación:

Condiciones indispensables que hacen que sea mi usuario/a

- Busca lugares cerca.
- Desea tiempo libre.
- Añora entrenar.

"Creo que un cuerpo en movimiento es un cuerpo que piensa, siente y hace. La expresión corporal es un medio para ser libre."



Bio: Martina Xilas.

Martina, 28 años, Licenciada en Escenografía y está trabajando en la realización de una obra. Recientemente, se mudó sola al barrio de caballito. Posee poco tiempo ya que la realización de la obra le consume la mayor parte del día.

Objetivos

- Deporte acorde a su profesión.
- Mejorar en arte escénico.
- Ir a lugares cercanos a todo.

Frustraciones

- No entrenar lo suficiente.
- No ser constante en deportes.
- Recorrer grandes distancias.

Motivaciones

- Realizar acrobacias difíciles
- Tener tiempo con amigos
- Ser exitosa en su trabajo

Habilidades tecnológicas

- Amplio uso en lo laboral, la hace apta para cualquier app.

Mapa de empatía: Lucrecia Maccarone.

¿Qué dice y hace?

Le gusta mucho su trabajo y disfruta de sus hijos pero desea más tiempo para ella y encontrar una actividad física que la satisfaga.



¿Qué piensa y siente?

Ama su familia, son su vida, siente que está completa al 95%, solo falta llenarlo con actividad física que la considera necesaria para su salud.

¿Qué oye?

Oye música. Le gusta el pop internacional. Disfruta mucho de conversar con sus hijos durante el día.

¿Qué ve?

Ve que le va pasando la vida muy rápido y aún sigue sin poder encontrar esa actividad física que desea.

Frustraciones

- Falta de tiempo.
- No ejercitarse.

Motivaciones

- Su familia.
- Encontrar una actividad física.
- Hacer todo lo que quiere pero bien.

Entrevistas



Muestra: Nelly - Melisa - Matías - Juan Ignacio - María José.

Características de la muestra: Personas de diversas edades que realizan actividad física o desean vincularse a alguna disciplina corporal/deporte.

Plataforma utilizada: Zoom, Google Meet.

Objetivos de la entrevista:

- Validar User Persona.
- Orientar Evermoov hacia las necesidades reales de las personas usuarias.
- Recolectar información relevante para el desarrollo y el diseño de Evermoov.



Requisitos indispensables: Mayor de 18 años y consentimiento para grabar, tener o desear tener un acercamiento a diversas disciplinas corporales / deportes.

Notas del observador: Las personas se mostraron predispuestas a realizar la entrevista. Tienen una postura abierta para conversar acerca de lo preguntado. Las personas entrevistadas evidencian su vínculo cercano a la actividad física, ya sea porque practican o desean practicar, y reconocen que les gustaría acceder a las propuestas disponibles de una manera clara y sencilla.

Conclusión del Equipo:

- Solo una de cada cinco personas encontró rápidamente un lugar que cumple con todas sus expectativas, también esto se debe a que no tenía expectativas muy elevadas.
- Pudimos notar la gran importancia que tiene para todos asistir a un lugar deportivo que quede en las cercanías de sus lugares de movimiento diario debido principalmente al trabajo y/u obligaciones.
- Asimismo, la necesidad de una aplicación donde ver clara toda la información de los espacios donde ofrecen actividades corporales, ya que para saber algún dato específico debían acercarse hasta su lugar de interés o buscarlo por redes sociales donde, en la gran mayoría de los casos, no brindan acceso a todos los aspectos que quisieran conocer.



Algunas citas de las personas entrevistadas:

"No se como podría hacer para obtener referencia de los distintos lugares de Olavarría, no lo sé, tal vez Googleando, pero no se, no creo que estén todos, no lo se" **Nelly.**

"No, si no voy a conocer los gimnasios y pregunto no sé, qué precios manejan, sé por Instagram a veces las respuestas no son muy rápidas" **Melisa.**

Concluimos que nuestra **User Persona** validada es Lucrecia Maccarone, las potenciales personas usuarias de **Evermoov** son aquellas que disponen de poco tiempo libre, entre trabajo y otras obligaciones, y desean simplificar las propuestas disponibles en cuanto a deportes y disciplinas corporales.

Insight:

"Puedes obtener todas las propuestas corporales y deportivas de manera rápida y sencilla, tu tiempo vale"

POV:

Lucrecia tiene 45 años, trabaja en una ONG a tiempo completo en su casa y es madre de dos niños junto a su esposo. Sus tiempos libres son escasos y no logra encontrar una actividad deportiva que le guste, probó distintas y ninguna le convenció. Además quiere conectarse con ella misma y con su salud.

Le encantaría empezar a practicar algún deporte. Ella **necesita** encontrar una actividad deportiva que le guste con facilidad y cerca de su casa **porque** de esta manera podría ejercitarse y salir de su casa sin recorrer grandes distancias ni perder tiempo en el viaje.



Storytelling:

Lucrecia, luego de un largo día de cuidado de sus hijos y de trabajar desde su casa, emprendió con gran cansancio y esfuerzo el camino para probar una clase de Acroyoga, para eso tuvo que caminar 10 cuadras y tomarse un colectivo. La clase no le gustó, le frustró que no sea puntual y que el lugar no esté limpio, además le resultó muy caro. Agotada y triste volvió a su casa sin ganas de volver a intentarlo otra vez. Se sintió triste porque cree que no puede cumplir su objetivo de cuidar su salud y despejarse de su rutina hogareña. Pensaba que nunca iba a poder encontrar una actividad que le satisfaga, hasta que descubrió una app que solucionó su problema de búsqueda.

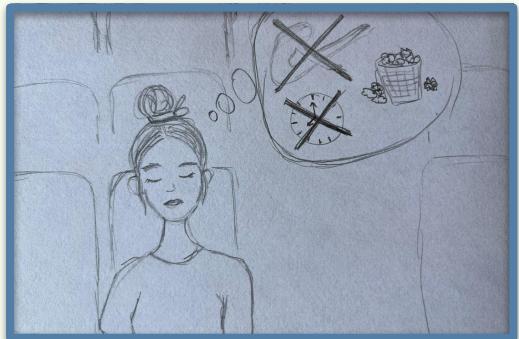
Storyboard



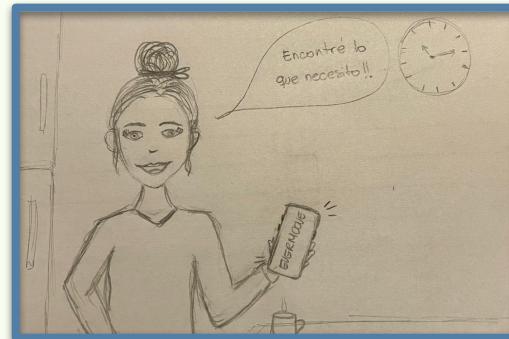
Lucrecia con su hija y su hijo, además de cuidarles durante el día, también trabaja de manera remota.



Hace tiempo se enteró de unas clases de Acroyoga que le interesan. Para llegar debe caminar 10 cuadras y tomarse un colectivo.



Cuando regresaba a su casa se sentía agotada y triste. La clase no le había gustado y sentía que no podría lograr su objetivo de cuidar su salud y despegarse de su rutina hogareña. Siente que nunca encontrará una actividad que la satisfaga.



Esa misma noche, en un ratito de tranquilidad se puso a buscar algo que la ayude, y en el PlayStore se encontró con una app que resolvía su necesidad, podía realizar una búsqueda de aquellas disciplinas corporales que le interesaban.

Producto mínimo viable:

Imprescindibles:

- Ofrecer una lista de propuestas en base a la búsqueda realizada.
- Permitirle a la persona usuaria acceder a más información de la propuesta seleccionada.
- Guardar en Favoritos un lugar.
- Visualizar imágenes del espacio seleccionado.

Deseables:

- Accesibilidad para personas discapacitadas o neuro divergentes.
- Profesores/as y su recorrido académico / formativo.
- Generar un Foro de opiniones y puntuación de los espacios de entrenamiento.
- Entablar red con los espacios de entrenamiento para que podamos brindar información como: Disciplinas, área geográfica, horario de las actividades, edad a la cual van dirigidas, formas de contacto con el lugar.

Funcionalidad Principal: El objetivo de la app es que nuestros usuarios puedan **encontrar un espacio de entrenamiento con rapidez y eficiencia en su zona de confort o preferencia y accedan a información, imágenes, etc.** De esta manera queremos lograr que no pierdan tiempo en la búsqueda del espacio ni en el viaje para llegar al destino.

Informe: Consideramos **tareas indispensables**: confeccionar una lista de disciplinas corporales, entrenamientos y deportes, clasificar por categoría dichas disciplinas, mapear todas las propuestas disponibles en la ciudad autónoma de BsAs

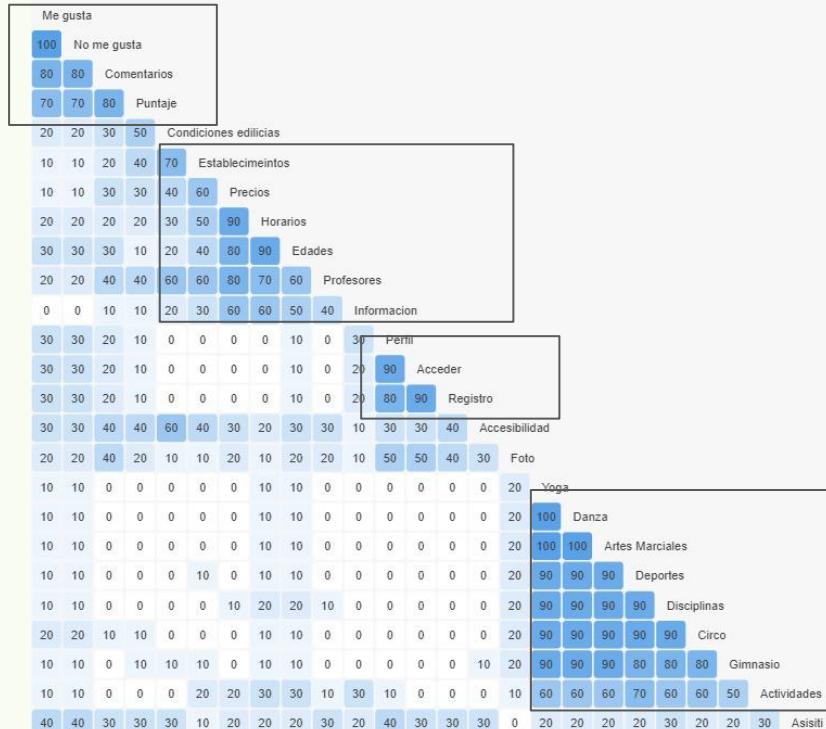
Matriz de similitud

La matriz de similitud nos muestra que las personas que realizaron el Card sorting emparejaron las siguientes palabras:

- Me gusta, No me gusta, Comentarios, Puntaje.
- Perfil, Acceder, Registro.
- Yoga, Danza, Artes Marciales, Deportes, Disciplinas, Circo, Gimnasio, Actividades.
- Condiciones edilicias, información, establecimientos, asistí, foto, accesibilidad.
- Precios, horarios, edades.

A partir de los resultados podemos identificar que hay etiquetas que generan dificultad a la hora de su agrupación, evidencian la necesidad de ajustar dichas etiquetas a expresiones más adecuadas.

Gracias a los datos de las personas que realizaron el Card Sorting reformamos la agrupación de algunas de ellas.

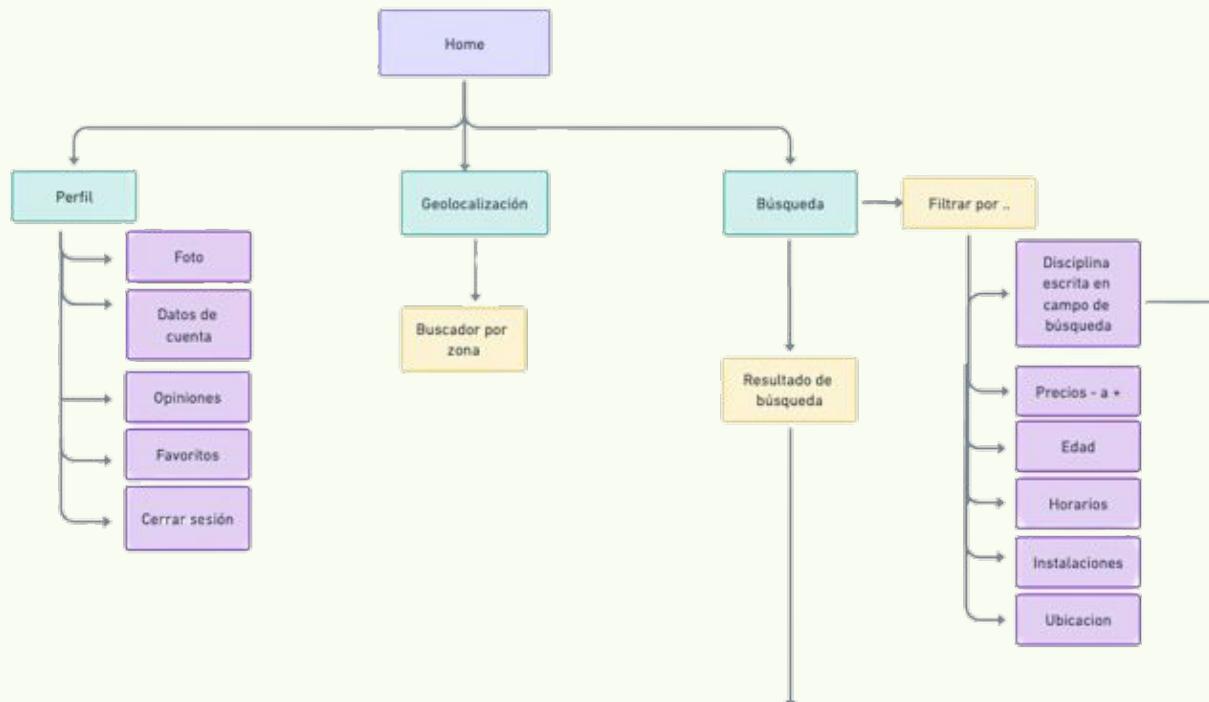


Dendrograma



A través de los resultados, el dendrograma nos permitió visualizar la agrupación de etiquetas principales: Mensaje / tu opinión - Ingresar / Inicio / Usuario - Actividades/deportes y Condiciones/Sucursales.

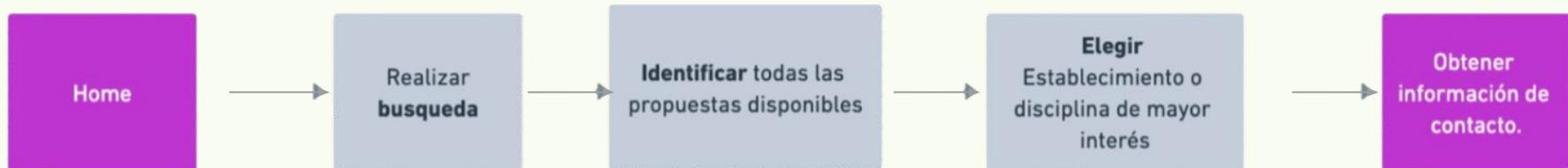
Mapa de sitio - Arquitectura de la información.



Aquí mostramos un extracto del mapa de sitio, donde se pueden observar la estructura de la App.

[Ver más](#)

Task Flow



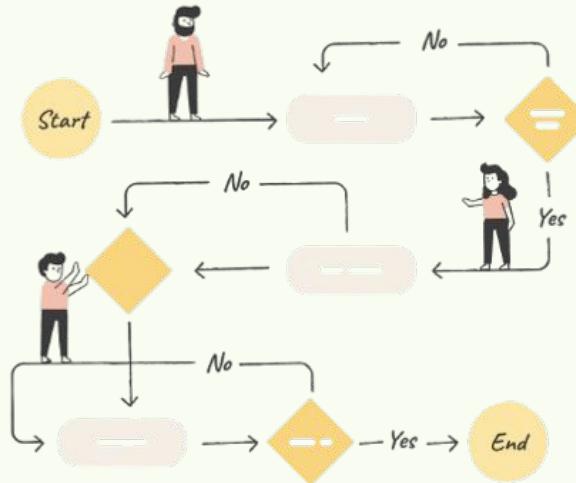
Happy Path



User Flow

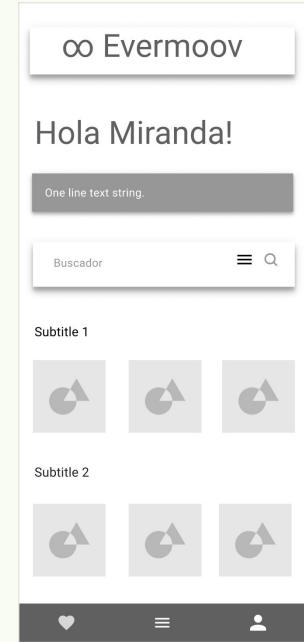
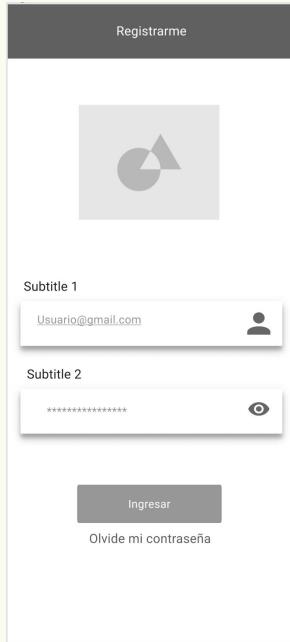
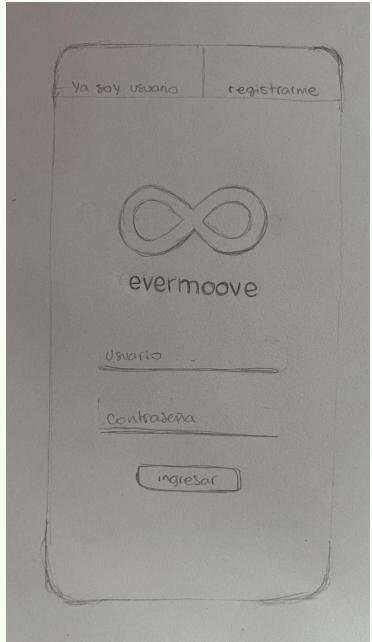
El recorrido completo de las acciones que podrá realizar el usuario de **Evermoov** da como resultado el esquema de User Flow.

[Ver más](#)



Fuente: **Nick Meyer** | Design & Developer

Wireframes de baja fidelidad - digitales



Inicio sesión o registro

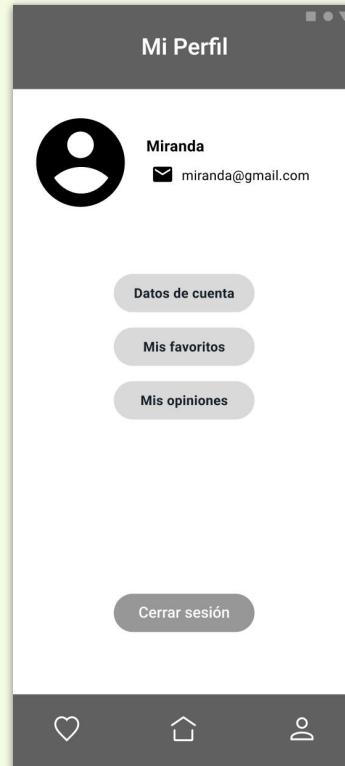
[Ver más](#)

Home

Wireframes y Patrones de diseño aplicados (material design)



Registrar opinión



Perfil de usuario



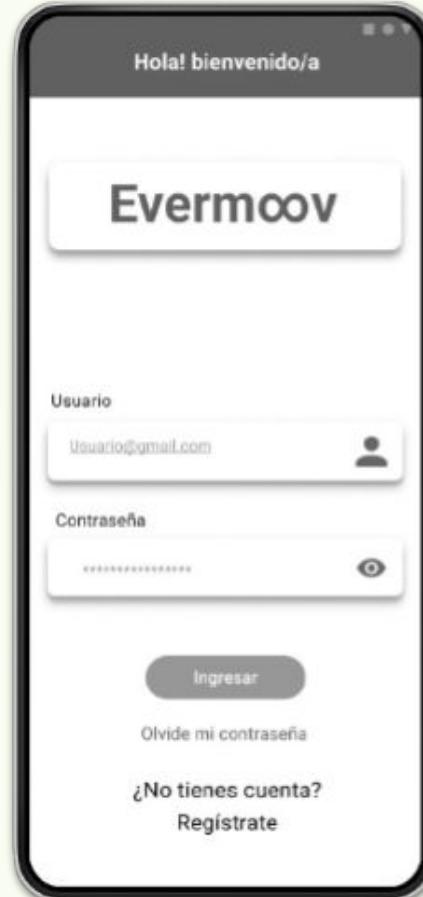
Búsqueda



Prototipo Funcional

En base a los Wireframes de baja y media fidelidad, logramos como resultado el prototipo funcional para realizar las pruebas de usabilidad.

A medida que fuimos avanzando en la confección del prototipo, evidenciamos la falta de algunas pantallas que no teníamos diseñadas y las mismas no se encuentran en los Wireframes.



[Ver más](#)



Pruebas de usabilidad

Realizamos **5 Pruebas de Usabilidad** a usuarios que se ajustaban a nuestra User Persona. **El objetivo de las pruebas** fue:

- Validar el prototipo funcional y que los usuarios puedan realizar el Happy Path con facilidad en primera instancia entre otras tareas.

Corroboramos que quienes testearan la app tuvieran un perfil acorde o similar a la Userpersona, haciéndoles las siguientes preguntas:

- ¿Estás interesado/a en el deporte o alguna disciplina corporal o te encontrás en éste momento realizando alguna?
- ¿Te gustaría encontrar una app de uso gratuito que en base a tus gustos e intereses te ofrezca propuestas que se adaptan a tus necesidades?

El escenario hipotético que le planteamos a quienes testearon la app fue el siguiente:

Le planteamos a las personas la posibilidad de el día de mañana contar con una app en donde puedan realizar una búsqueda de deportes o disciplinas corporales y que puedan obtener una lista de propuestas adaptadas a sus parámetros de búsqueda. Les comentamos que existía una búsqueda pre-establecida de una disciplina.

Métricas de eficiencia y eficacia

U1: Nelly.

U2: Juan Ignacio.

U3: Matias.

U4: Francina.

U5: Ana.

La mayoría de las tareas fueron completadas con éxito en un tiempo promedio menor a 15 segundos y en no más de 2 pasos.

Más allá de que el prototipo cumplió con la funcionalidad de la app, al estar desarrollándolo en paralelo a los wireframes en media y aspirando a alta fidelidad, como equipo aprovechamos a modificar elementos que los usuarios señalaron como errores dentro del prototipo: Inicio de sesión, filtros por edad, mensajes user-friendly, back's, etc.

COMPLETÓ LA TAREA CON ÉXITO						
Tarea	U1	U2	U3	U4	U5	Promedio
Registrarse	1	1	1	1	1	1
Acceder a un buscador preestablecido	1	1	1	-	1	1
Acceder a la información del espacio	1	1	1	1	1	1
Acceder al perfil personal de usuario	1	1	1	1	1	1

TIEMPO						
Tarea	U1	U2	U3	U4	U5	Promedio
Registrarse	15 seg	19 seg	10 seg	5 seg	5 seg	10.8
Acceder a un buscador preestablecido	12 seg	10 seg	7 seg	4 seg	5 seg	8.5
Acceder a la información del espacio	10 seg	5 seg	9 seg	-	3 seg	6.2
Acceder al perfil personal de usuario	10 seg	30seg	12 seg	3seg	4 seg	11.8

PASOS						
Tarea	U1	U2	U3	U4	U5	Promedio
Registrarse	2	2	1	1	1	1.4
Acceder a un buscador preestablecido	1	1	1	-	1	1
Acceder a la información del espacio	1	1	1	1	1	1
Acceder al perfil personal de usuario	1	2	2	1	1	1.4

Encuesta de satisfacción

Teniendo en cuenta una escala donde el **1 es muy difícil y el 10 muy sencillo** realizamos preguntas y obtuvimos los siguientes resultados:

- el 80% de las personas les resultó sencillo **ingresar a su perfil** (10) y el 20% respondió 9.
- El 40% de los encuestados respondió que les fue sencillo **utilizar el buscador** (10), el 20% respondió 9 y el 40% respondió 8.
- El 20% de los encuestados respondió que les fue sencillo **utilizar los filtros** (10), el 20% respondió 9 y el 40% respondió 8 y el 20% respondió 1.
- Al 40% les resultó sencillo **encontrar una disciplina** (10), el 20% respondió 7, el 20% seleccionó 6 y el otro 20% 1.
- Al 60% le pareció sencillo **acceder a la información de la disciplina**, el 20% respondió 9 y el 20% respondió 7.
- El 20% respondió que fue sencillo encontrar los elementos que buscaba (10), el 20% respondió 8 y el 60% 7.
- El 20% respondió que le pareció **clara la App**, el 20% respondió 9, el 40% 8 y el 20% respondió 7.
- El 100% **recomendaría EVERMOOV**

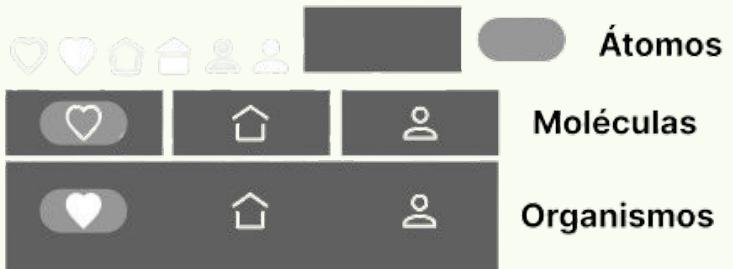
Lo que funcionó: las personas comprendieron la lógica de registro y la de búsqueda de disciplinas, las tareas le permitieron efectivamente saber cual va a ser la funcionalidad de la app, a la mayoría de las personas la App le pareció clara y aunque se encontraba en proceso de desarrollo el 100% de las personas la recomendarían.

Lo que no funcionó: las personas ya contaban con una búsqueda pre-establecida de una disciplina y eso generó confusión a la hora de realizar una búsqueda, a pesar de que ya habíamos aclarado que se iban a encontrar con esa cuestión. De todas maneras pudieron resolverlo y conocer la lógica de la app. Para la evaluación final establecimos una escala de valoración amplia, del 1 al 10, y eso cuesta a la hora de plasmar los resultados.

Atomic Design



Navigation Bar



Con los Wireframes como guía y luego de las pruebas de usabilidad aplicamos el concepto de **Atomic Design**.

[Ver más](#)



The wireframe shows a user profile for "Miranda" (miranda@gmail.com) with the following sections:

- Átomos (Atoms):** Includes a user icon, email address, and "Datos de cuenta" (Account Data) button.
- Moléculas (Molecules):** Includes "Mis favoritos" (Favorites), "Mis opiniones" (Reviews), and "CERRAR SESIÓN" (Logout) buttons.
- Organismos (Organisms):** The main profile card for "Miranda" with her name, email, and a "CERRAR SESIÓN" button at the bottom.

Grillas y estructura

Al trabajar con el sistema operativo **Android** nos ajustamos a los lineamientos de Material Design 3.

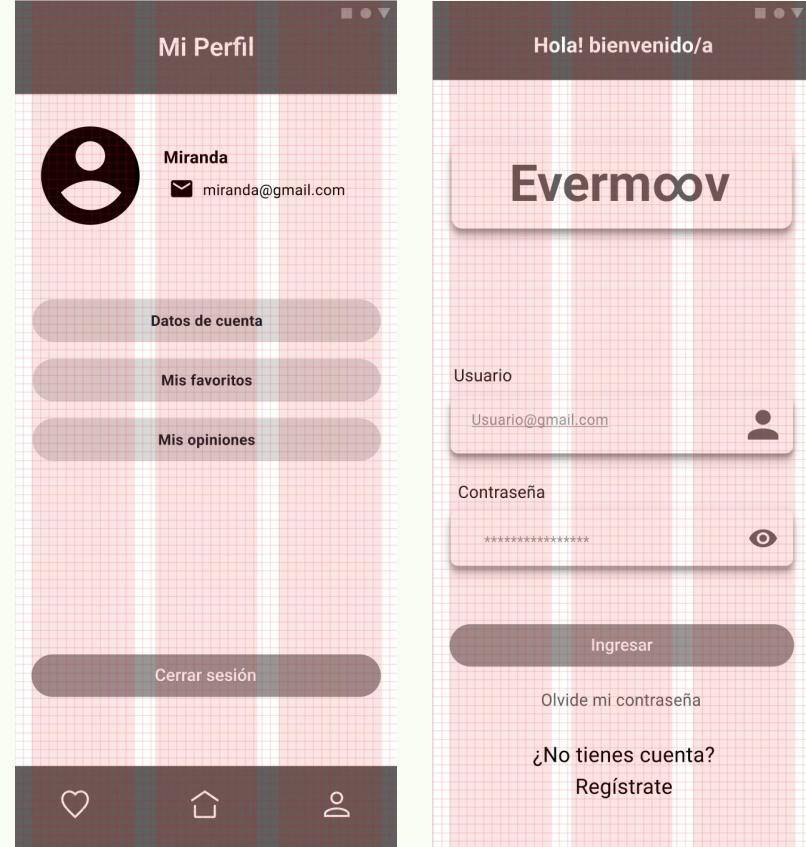
La siguiente selección nos permitió alinear los elementos vertical y horizontalmente:

Cantidad de columnas: 3

Márgenes: 16px

Calles: 16px

Grilla: 8px x 8px



Moodboard

Teniendo en cuenta nuestra User Persona, las respuestas que obtuvimos en las entrevistas que realizamos en la primera etapa del proyecto y, habiendo definido 3 palabras claves, creamos este Moodboard del cual se desprende nuestra paleta de color y nuestra selección tipográfica.

Bienestar, Deporte y Disfrute.

#82BF26

#C6F266

#537FA6



Colores

Los **verdes** transportan a nuestra mente hacia la naturaleza, se dice que es el color más relajante para el sistema nervioso de los seres humanos. El verde es un tranquilizante natural e incluso se habla de un poder curativo ayudando a estabilizar las emociones.

El **color azul** es el color de la tranquilidad, la calma y la armonía por excelencia. Relaja la mente y reduce los síntomas de estrés y ansiedad. El azul claro suele estar relacionado con la sabiduría y se estudia su efecto sobre la reducción del ritmo cardíaco. Este color nos puede producir tales sensaciones al estar relacionado con la calma del mar o del cielo tranquilo.



Primario



Acento



Secundario

UI KIT



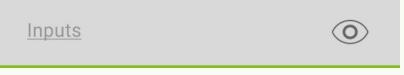
Botones

Botón prim. + ícono

Botones secundarios

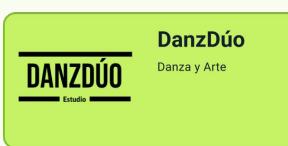
Botón sec. + ícono

Inputs



Filtros

- Ubicación
- Precio
- Instalaciones
- Horario
- Edades



Buscar 

Confirmá tu ubicación
📍 Dirección



Nombre página 



Clases Horarios Precios

Más UI KIT

Logotipo

Para la definición del logo pasamos por 2 etapas:

- En los Wireframes a mano utilizamos el primer logo que se nos vino a la mente:



Evermoov

- Avanzando en el desarrollo nos dimos cuenta de que nuestra app está pensada para personas que desean estar **Siempre** en **Movimiento**, las palabras “ever” y “moov” eran esenciales, por eso optamos por la utilización de un logotipo de la palabra “**Evermoov**”, decidimos ésto para que la marca de identificación sea clara y se relacione con el significado de las palabras.

Así fue como pasamos de ésto:

Evermoov

A ésto:

Evermoov

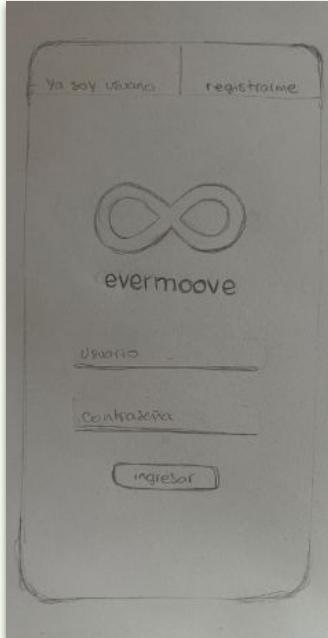
Quisimos reflejar la funcionalidad de la app en el simbolismo de las palabras = **Evermoov**, para aquellas personas que, para su **bienestar, buscan siempre estar en movimiento**.

También decidimos simbolizar el siempre con el símbolo de infinito, que reemplaza las “oo” en “movimiento”. Además utilizamos el color secundario de nuestra paleta de colores para vincular el logotipo a los atributos del color.

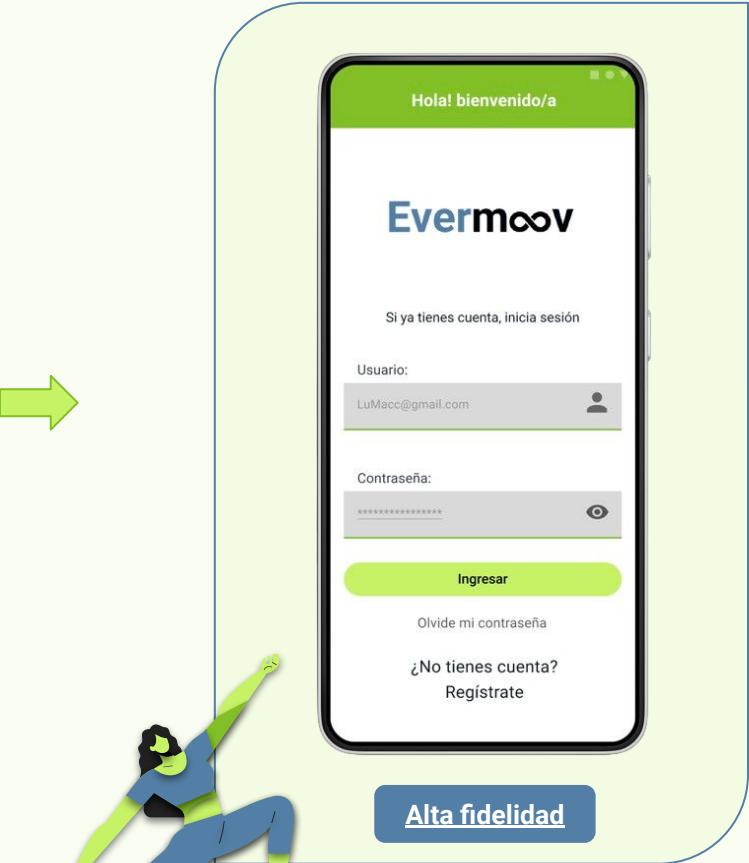
#537FA6

Evermoov

Wireframes



Digital wireframe of the Evermoov login screen. The header says "Hola! bienvenido/a". The title "Evermoov" is centered above the input fields. The "Usuario" field contains "Usuario@gmail.com" and has a user icon. The "Contraseña" field contains "*****" and has an eye icon. Below the fields are "Ingresar", "Olvide mi contraseña", and links for "¿No tienes cuenta? Regístrate".



Evermoov

bienestar

