

Relatório do Projeto – Sistema interativo de agendamento de treinos

Por Caroline Ribeiro Pimentel

Definição dos objetivos

O sistema consiste em um aplicativo para mobile para o agendamento de treinos em academias de bairro que sofrem com superlotação. Com o recurso criado, os usuários esperam ter um acompanhamento mais próximo dos instrutores e aguardar menos tempo para usar algum equipamento.

Cenários e Personas

Antes, a procura intensa pelas academias costumava acontecer nos períodos que antecedem o carnaval, porém, agora passou a ser contínua. Academias de bairro, que têm a proposta de um acompanhamento profissional mais próximo dos alunos, passaram a ter superlotação. Já as academias que fazem parte de grandes redes também tomaram cada vez mais espaço com uma proposta inovadora e tecnológica de facilitar o acesso à atividade física, com unidades em vários pontos e incentivando a autonomia dos alunos, por meio do uso de aplicativos que fazem a gestão dos exercícios e ajudam a acompanhar o progresso. Mas, apesar de a tecnologia ajudar muito, elas também não escapam da superlotação e alguns alunos reclamam do distanciamento dos instrutores, o que leva a execução incorreta dos exercícios que pode até ser prejudicial a longo prazo.

Os potenciais usuários são os alunos da academia que poderão agendar o horário de treino, evitar aglomerações e garantir eficácia no desenvolvimento físico, sem precisar pular exercícios por conta da superlotação.

Persona 1



Mario, 32 anos, solteiro, bancário, formado em Administração e tutor de um cachorro. Atualmente, atua como Product Owner em um projeto muito importante do banco em que trabalha, faz MBA em Gestão de Projetos. Mora sozinho e até gosta de fazer atividades físicas, porém, não tem muito tempo por conta de sua rotina. Por isso, opta por fazer musculação em uma academia na rua de cima de seu condomínio, que fica em São Paulo.

Pensando em simplificar sua rotina, Mario gostaria de agendar seu treino para que no horário disponível para ir academia, ele não tenha que esperar tanto tempo para usar um equipamento ou até deixar de fazer exercícios necessários por estarem muito lotados. Além disso, o agendamento permitirá que os instrutores da academia possam acompanhá-lo de forma mais eficaz e direcionada. Pois já aconteceu de sentir muita dor após executar um movimento errado e o professor não ter notado. Mario sabe que poderia contratar um *personal trainer* para ajudá-lo nisso, mas sua academia é tão pequena que não resolveria o problema da superlotação. Hoje, mudar de academia não é uma opção para ele, pois, além de ser a mais perto de casa, é uma que ele consegue ir andando e aproveita para fazer cárdio, já que fica tanto tempo na musculação que não consegue aproveitar para correr um pouco na esteira após o treino.

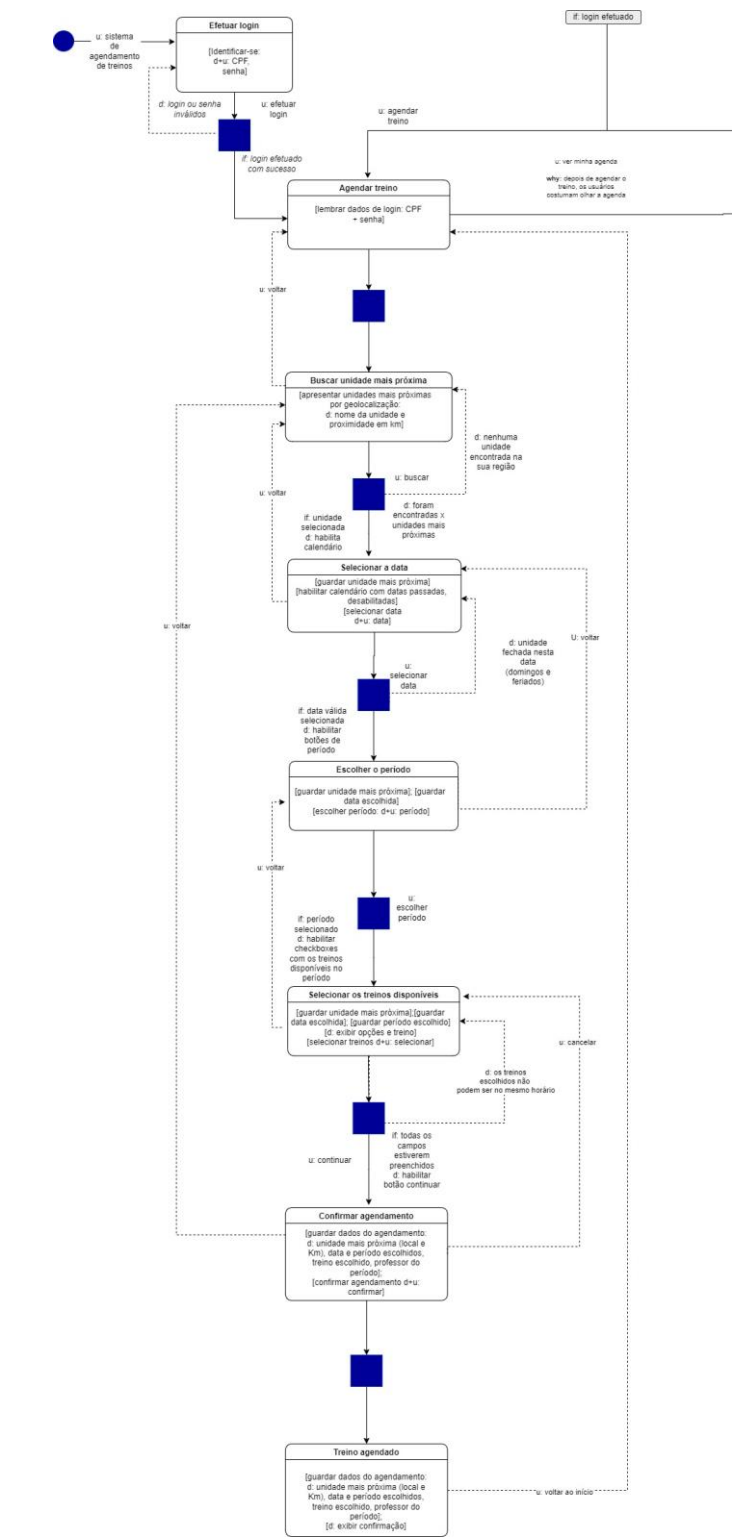
Persona 2



Andressa, 42 anos, casada, mãe de um filho de 6 e de outro de 12 anos. Trabalha como enfermeira em um grande hospital e tem a rotina muito corrida, considerando que é ela quem leva os filhos para a escola e ainda estuda aos finais de semana. Por conta da hipertensão, a prática de exercícios físicos deixou de ser uma opção e passou a ser uma necessidade, segundo o médico que a acompanha. Por conta disso, incluiu musculação nos dias de folga e aula de dança, após o trabalho. Porém, como a rotina dela no hospital é muito imprevisível, às vezes ela precisa alterar os dias em que vai à academia.

Objetivos

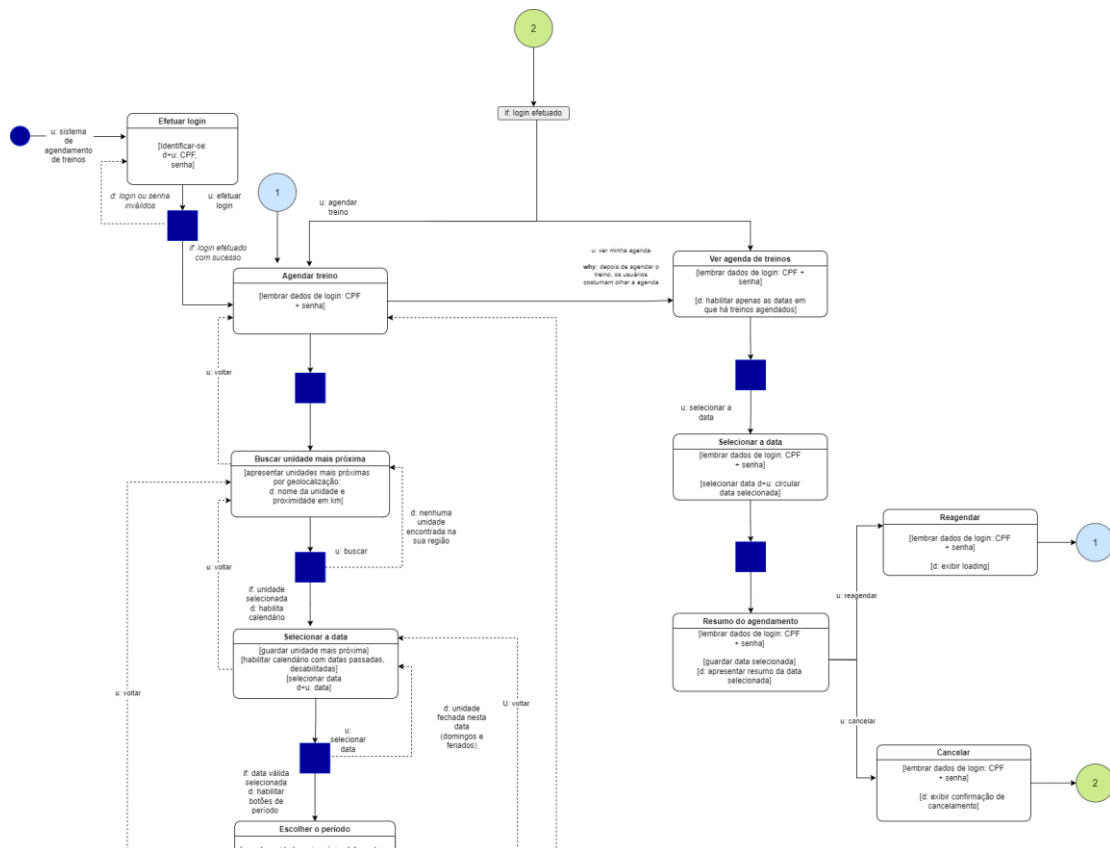
Persona 1: agendar um treino pelo aplicativo



Após logar no sistema, o usuário terá acesso à home com os botões “Agendar treino” e “Ver agenda de treinos”. Ao clicar em “Agendar treino” será habilitada a barra de busca para localização da academia mais próxima. O acionamento será por geolocalização. Se não houver unidades próximas, o sistema deve devolver o erro “nenhuma unidade encontrada na região”, se houver, o sistema deve guardar a academia escolhida, e o calendário será habilitado permitindo o clique apenas a partir da data atual em diante. Caso o usuário escolha uma data em que não há expediente, o sistema deve devolver o erro “unidade fechada nesta data”. Ao escolher uma data válida, o sistema habilita os botões de período e, ao selecionar o período, o sistema habilita as checkboxes com os treinos disponíveis para o horário escolhido. Caso o usuário escolha mais de um treino no mesmo horário, o sistema devolverá o erro “os treinos escolhidos não podem ser no mesmo horário”. Caso esteja tudo certo e o usuário clique em “Continuar” será apresentado o resumo. Se for preciso mudar algo, basta clicar em “Cancelar” e vai voltar para a tela anterior com todas as seleções ativas. Se não precisar mudar nada, é só confirmar e será apresentada a tela de confirmação (modal) com botão link para a home. Em todas as telas há a opção de voltar para a tela anterior, exceto na tela modal de confirmação em que o link vai direto para a página inicial.

O arquivo em PDF foi disponibilizado no github.

Persona 2: alterar/fazer gestão dos treinos agendados pelo aplicativo

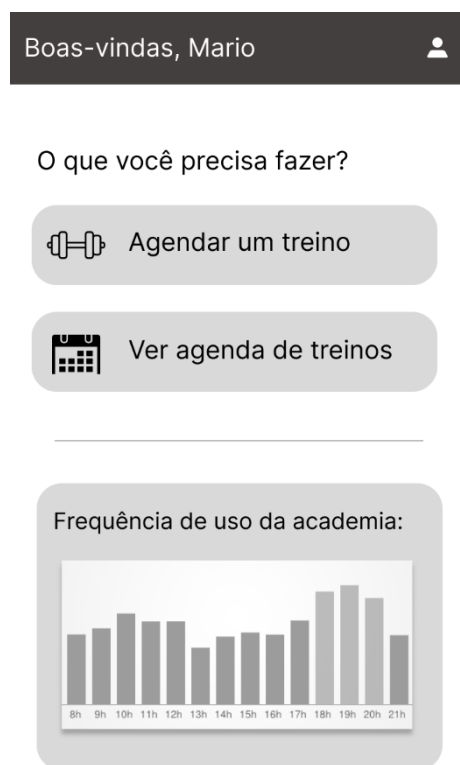


Após logar no sistema, o usuário terá acesso à home com os botões “Agendar treino” e “Ver agenda de treinos”. Ao clicar em “Ver agenda de treinos” será apresentado o calendário com os dias em que já existem treinos agendados habilitados e os demais desabilitados para clique. Ao selecionar a data que quer consultar, será apresentado o resumo do treino, contendo unidade, data, hora, tipo de treino e instrutor. O usuário terá a opção de reagendar o treino ou cancelar. Se clicar em reagendar, será direcionado para a opção “Agendar treino” e, se clicar em cancelar, será apresentado um meio-modal informando que o treino foi cancelado e em seguida será direcionado para a home.

O arquivo em PDF foi disponibilizado no github.

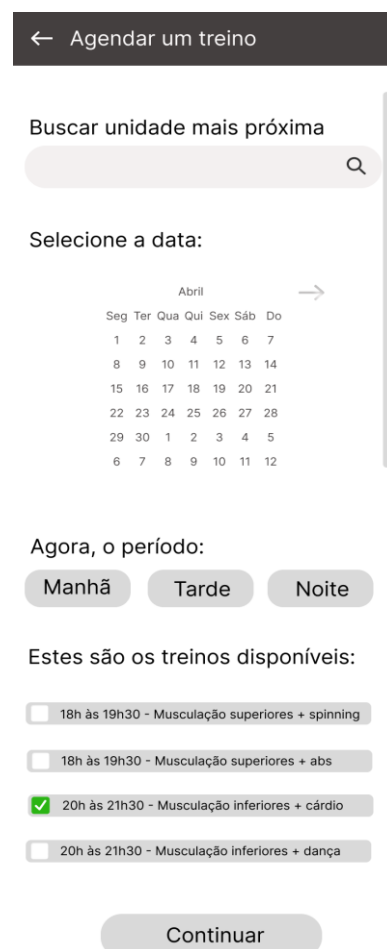
Wireframe ou User Interface

Tela 1

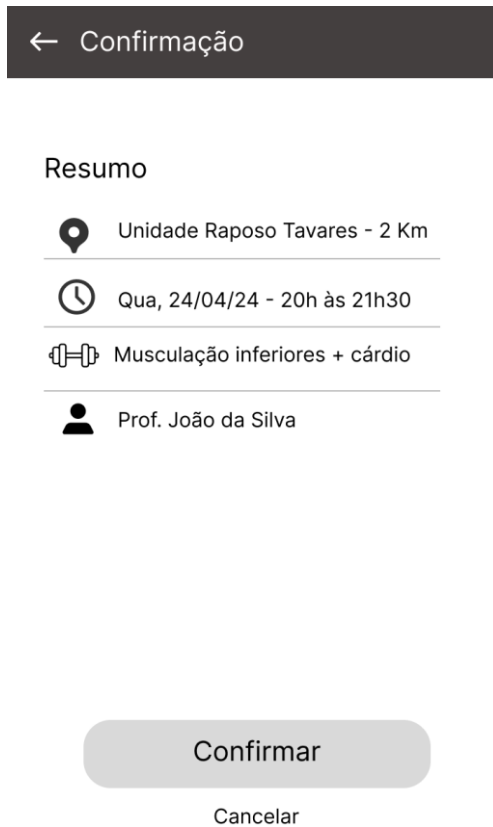


Home (link), botões de ação.

Tela 2



Campo de busca, barra de rolagem, calendário interativo, botão de ação, checkboxes.



Botão de ação, seta de voltar (link),
botão de apoio.



Modal e botão link para a home.

O arquivo foi disponibilizado no github e o link do protótipo também.