



RUNFAST RUNNING APP



Cecilia Alamos





¿SABÍAS QUE...?



Prepara sus carreras en 3 o
4 prácticas semanales



Lo hace entre 4 o 5
prácticas semanales



6 de cada 10 personas tiene
dificultad para organizar y preparar
sus entrenamientos

Entonces, ¿Cómo hace un corredor para organizar tantos días de entrenamiento y saber con cereza si logra alcanzar sus metas?

APP PARA RUNNERS AMATEURS

Hoy en día, muchas personas se toman correr como un deporte más que como una actividad complementaria.

Aparece la necesidad de llevar seguimiento de lo entrenado para un mejor control de los logros y de la semana.

Existen muchas aplicaciones usadas a nivel global, creadas por empresas de ropa deportiva.

¿Pero cumplen con las necesidades de los corredores?



NUESTRA SOLUCIÓN



Una App que no solo permite organizarte, si no que sabrás con exactitud todos tus logros. Velocidad, distancia, recorridos. Tus entrenamientos pasados, actuales y futuros, todos al alcance de una sola aplicación.



Importá y exportá entrenamientos desde relojes inteligentes o incluso ¡desde otras aplicaciones!



"CÓMO ORGANIZAR LA AGENDA PARA NO PERDER ENTRENAMIENTOS"

FORO ATLETISMO

"PLANIFICACIÓN SEMANAL PARA CORREDORES QUE QUIEREN MANTENER LA FORMA"

Los amantes de correr a menudo luchan con problemas de planificación y cambios de último momento que pueden llevar a la cancelación de sus carreras, generando frustración y pérdida de motivación. La clave está en pasar de tener intenciones a una planificación sólida para evitar estos inconvenientes

A pesar de las limitaciones de tiempo, el artículo sugiere encontrar momentos breves para mantenerse activo. Ofrece consejos para mantener la forma física y presenta un plan de entrenamiento semanal para prevenir la inactividad

Investigación sobre las dificultades de organizar los entrenamientos

ANALIZAMOS APPS SIMILARES



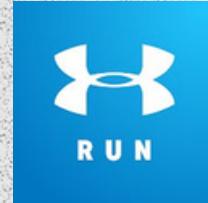
NIKE RUN CLUB

App de la empresa Nike que permite monitorear carreras, seguir carreras guiadas por entrenadores, automotivarse con desafíos y recibir retroalimentación.



ADIDAS RUNNING

App de la empresa Adidas que permite registrar actividades de forma gratuita en tiempo real con GPS, utilizar un entrenador por voz, participar en retos y compartir tus logros.



MAP MY RUN

App de la empresa Under Armour que permite realizar tu seguimiento en el mapa, unirte a una comunidad y entrenar como un profesional llevando una rutina de entrenamiento y plan de ejercicios.

VENTAJAS / DESVENTAJAS



Dispone de muchos desafíos semanales y logros para coleccionar. Permite crear tus propios desafíos a superar.



Los planes de entrenamiento disponibles son cortos. No es compatible con todos los relojes inteligentes.



Su seguimiento por GPS es más exacto que las otras aplicaciones. Sistema de puntos que se recompensan en la tienda de adidas.



Los desafíos son pocos y no se pueden crear propios. No dispone de logros. Se requiere de la versión premium para que las carreras se pausen automáticamente al detenerse.

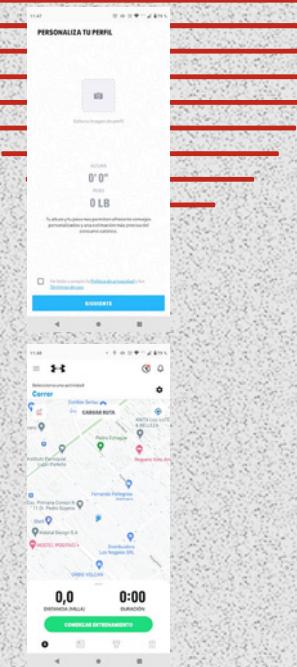
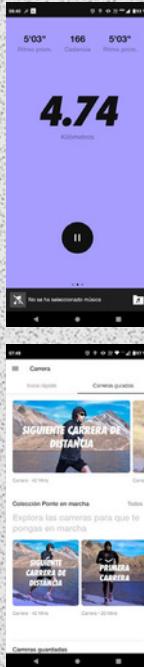
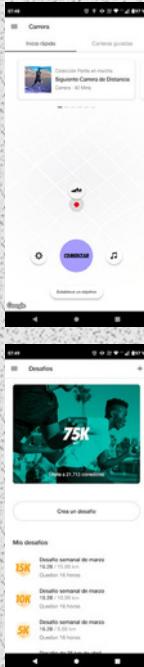


Permite configurar rutas para seguir al momento de la carrera. Dispone de planes de entrenamiento configurables.



Pocos desafíos. No tiene logros. Trabaja con sistema imperial. No está traducida totalmente al español.

APPS SIMILARES



| NIKE RUN CLUB

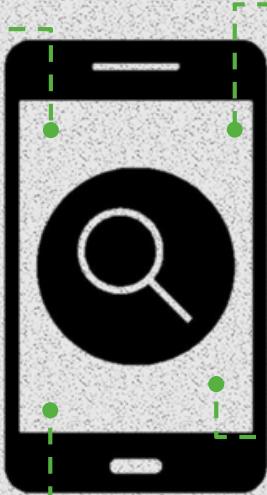
| ADIDAS RUNNING

| MAP MY RUN

CONCLUSIONES



Las aplicaciones de la competencia son muy utilizadas a nivel global, pertenecen a marcas de indumentaria deportiva conocidas en el todo el mundo .



Utilizan pocos colores, manteniendo y teniendo el común el blanco , el cual permite tener mejor iluminación al utilizarla corriendo, sea de día o de noche.

Tienen muchas funciones, que varían entre ellas, pero a veces se pierde el foco del propósito principal de las aplicaciones

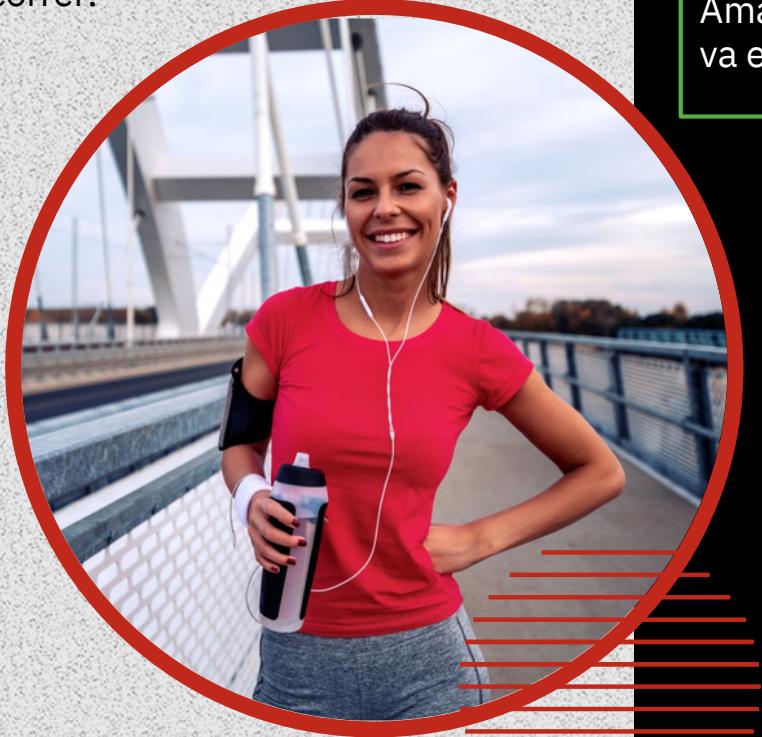
Las pantallas de inicio de todas permiten iniciar el seguimiento con solo un botón, no teniendo que realizar más pasos para dicha tarea principal.

PROTO PERSONAS



—ALEXANDRA 33 AÑOS

“Ya ganaste en el momento en que te pusiste las zapatillas y saliste a correr.”



Jefa del departamento de comercio exterior en una oficina, aunque actualmente está haciendo home office. Empezó a correr a la mañana ya que ahorra tiempo al no viajar al trabajo. Vive con el novio, pero no realizan actividad física juntos. Amante del té y la lluvia. Viajera experta. Vegana. Tiene auto pero va en bici a todos lados.

/ METAS

Ascender aún más en la empresa.
Correr su primera media maratón.
Mantenerse física y mentalmente saludable.

/ FRUSTRACIONES

El tráfico.
Trabajar horas extra.
Que las reuniones de trabajo no estén en su calendario

/ MOTIVACIONES

Embarrarse y gastar las zapatillas.
Tener tiempo para ella.
Hacer home office.
Coleccionar medallas que dan al terminar las carreras de running

—LAUTARO 28 AÑOS

“No pensésen los kilómetros,
pensáen la gloria.”



Analista de sistemas. Trabaja como Project Manager en una empresa internacional. Se la pasa dando consejos de nutrición, aunque nadie los pida. Vive solo y está soltero porque no tiene mucho tiempo para relaciones.

Comprador compulsivo de ropa deportiva. Amante de los perros. Toda actividad la realiza escuchando música.

/ METAS

Superarse a sí mismo
en carreras de calle.
Tener su tiempo
organizado para
balancear todas sus actividades



USER VALIDADO

/ FRUSTRACIONES

El cansancio muscular
Tener que negarse a ciertas
comidas o bebidas por tener
pensado ir a correr.ener que
guardar su reloj inteligente a la
noche para evitar que le roben

/ MOTIVACIONES

Madrugar los domingos.
Mejorar su ritmo de carrera.
Estar saludable y en buen estado
físico.

ENTREVISTAS



Entrevistamos a Lautaro, Thiago, Antonella, Noelia y Leandro para recibirmás informaciónsobre nuestros usuarios.

/ PREGUNTAS MÁS IMPORTANTES

- ¿Salís a correr?
- ¿Entrenás con algún objetivo o fin específico?
- ¿Cómo serían los horarios de tu rutina para correr?
- ¿Trabajás? ¿Te afecta en tu decisión de salir a correr?
- ¿Cuál es la importancia del estado del clima al momento de salir?
- ¿Utilizás algún dispositivo para medir las distancias y tiempos?
- ¿En caso de llevar el celular, dónde solés hacerlo (brazo, riñonera, bolsillo)?
- ¿Prestás atención a la pantalla durante la carrera?
- ¿Confiás en la información que te brindan estos dispositivos?

MAPA DE EMPATÍA DE LAUTARO

¿Qué PIENSA Y SIENTE?

Le preocupa la alimentación

Siente que no come tan bien como debería

Piensa en organizar mejor su tiempo

Sueña con correr mejor

Se frustra si no logra mejorar sus tiempos corriendo

El desorden



Corre casi todos los días

Ordena la ropa

¿Qué DICE Y HACE?

Se obsesiona con la alimentación

Va al gimnasio

Corre casi todos los días

Actividad física

Distraer su mente

¿Qué lo MOTIVA?

Organizar mejor sus horarios

Correr más rápido

El cansancio muscular

Contar calorías

ENTREVISTAS CONCLUSIONES



Estas conclusiones nos ayudaron a validar a la proto persona Lautaro.



/ AIRE LIBRE

La mayoría corre al aire libre. El clima y la franja horaria les afecta su decisión de salir.



/ DISPOSITIVOS

A veces no salen a correr con el teléfono, utilizando un reloj inteligente en su lugar.



/ AMATEURS

No compiten por los premios. Entrenan y compiten contra ellos mismos.



/ ORGANIZACIÓN

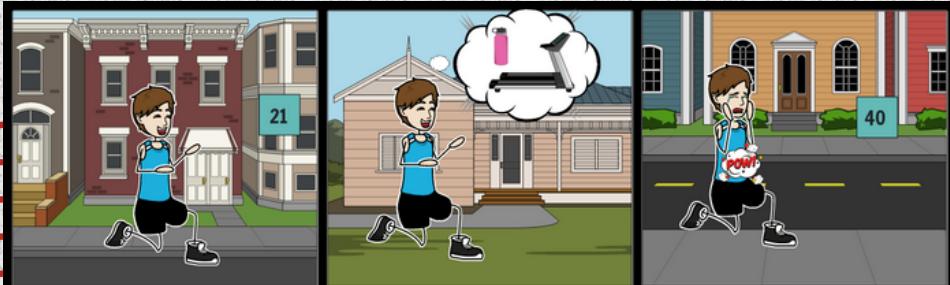
Todos trabajan y realizan otras actividades. El tiempo es clave para ir a correr.



/POV

Lautaro tiene 28 años, es analista de sistemas y su día se resume en trabajar y hacer ejercicio. Necesita de un complemento que lo ayude a organizarse mejor en el deporte porque quiere mejorar atléticamente.

STORYBOARD / STORYTELLING



Lauti ya lleva la mitad de la maratón encima. Es la primera vez que corría una y tenía un objetivo de tiempo propuesto.

Piensa en lo bien que mantenía el ritmo y en el buen estado físico que estaba.

Sigue avanzando, llega a los 40km, le restan 2km para terminar cuando de golpe le agarra una puntada en el estómago.



Piensa que tiene que bajar el ritmo y no va a alcanzar su objetivo.

Entonces recuerda cuánto se esforzó entrenando, los kilómetros que sumó semana a semana, gracias al control preciso que llevó con la aplicación.

La emoción lo llena por dentro, dándole un poder interior para continuar. Y no solo eso, sino que logra mejorar el objetivo propuesto, superándose a sí mismo.

Lauti lleva la mitad de la maratón encima. Es la primera vez que corría una y tenía un objetivo de tiempo propuesto. Piensa en lo bien que mantenía el ritmo y en el buen estado físico que estaba.

Sigue avanzando, llega a los 40km, le restan 2km para terminar cuando de golpe le agarra una puntada en el estómago. El dolor no es muy fuerte, pero lo distrae mentalmente. Piensa que tiene que bajar el ritmo y no va a alcanzar su objetivo.

Entonces recuerda cuánto se esforzó entrenando, los kilómetros que sumó semana a semana, gracias al control preciso que llevó con la aplicación. La emoción lo llena por dentro, dándole un poder interior para continuar. Y no solo eso, sino que logra mejorar el objetivo propuesto, superándose a sí mismo.

MVP

/ IMPRESCINDIBLES

- Realizar seguimiento de las carreras
- Visualizar entrenamientos en tiempo real terminados
- Importar / Exportar entrenamientos de otra APP o smartwatch.
- Sumarse a desafíos

/ DESEABLES

- Personalizar la pantalla de la carrera
- Seleccionar calzado utilizado
- Obtener logros en la APP
- Crear entrenamientos personalizados
- Ver Noticias de running
- Compartir resultados con otras personas

FUNCIONALIDADES

/ IMPRESCINDIBLES

Realizar seguimiento de las carreras en tiempo real: es la función principal de la aplicación, para poder llevar el control del avance durante una carrera.

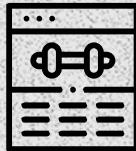
Visualizar entrenamientos terminados: poder visualizar un resumen de los datos de cada entrenamiento terminado, el mapa del recorrido y otros ajustes como zapatilla utilizada.

Exportar entrenamientos a otra aplicación: permitirá que los entrenamientos realizados se puedan copiar a otras aplicaciones, necesarias para participar en desafíos de aquellas últimas.

Importar entrenamiento desde un reloj inteligente u otra aplicación: permite no tener que utilizar el celular para registrar el entrenamiento, subiendo a la aplicación los datos obtenidos por el uso de un reloj inteligente.

Sumarse a desafíos: el usuario podrá inscribirse a desafíos propuestos por la aplicación para alcanzar un tiempo determinado o cierta distancia en un periodo de tiempo.

AQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN



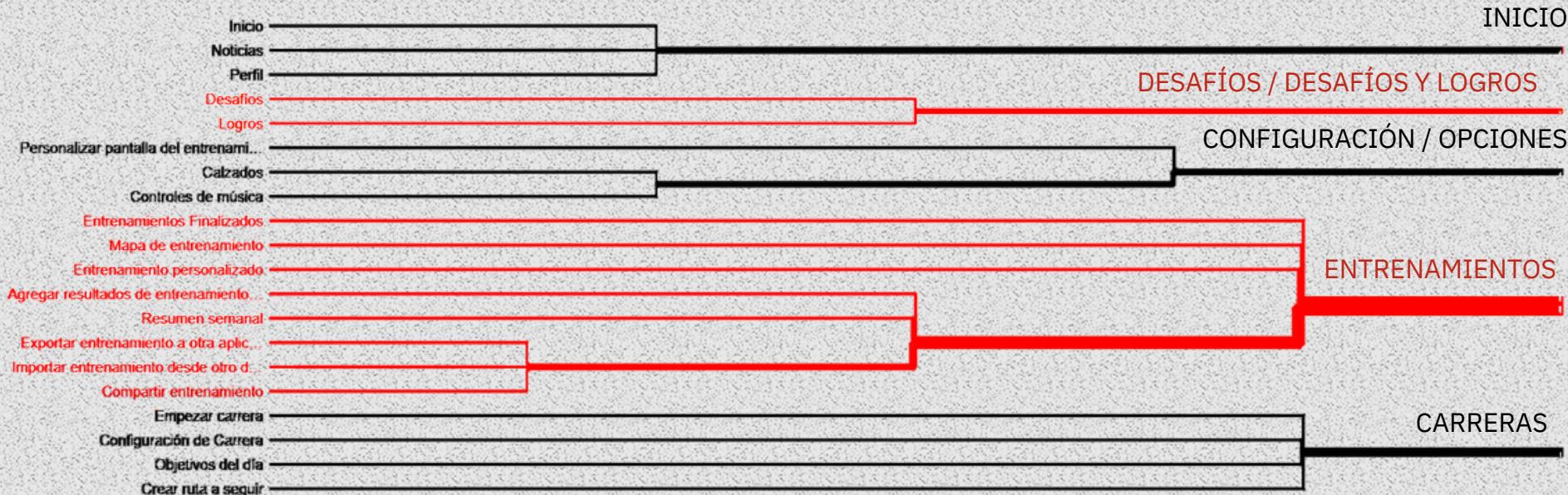
Realizamos un Card Sorting donde varios usuarios agruparon las tarjetas que les presentamos, asociándolas en categorías

- TARJETAS

- Agregar resultados de entrenamiento de forma manual
- Calzados
- Compartir entrenamiento
- Configuración de Carrera
- Controles de música
- Crear ruta a seguir
- Desafíos
- Empezar carrera
- Entrenamiento personalizado
- Entrenamientos finalizados
- Exportar entrenamiento a otra aplicación
- Importar entrenamiento desde otro dispositivo
- Inicio
- Logros
- Mapa de entrenamiento
- Noticias
- Objetivos del día
- Perfil
- Personalizar pantalla del entrenamiento activo
- Resumen semanal

DENDROGRAMA

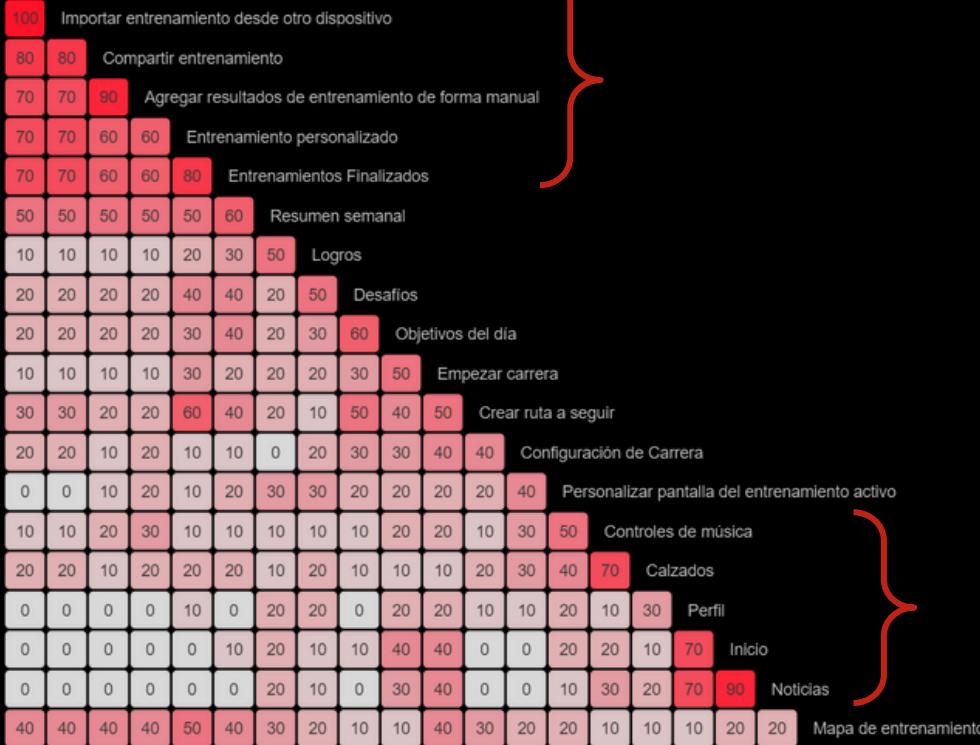
El 91% de los participantes completaron el estudio. 1 abandonó. Hubo un promedio de 3:23 minutos en completar el estudio.



Se agruparon las opciones en 5 grupos.

MATRIZ DE SIMILITUD

Exportar entrenamiento a otra aplicación



Los usuarios que participaron del card sorting agruparon de distinta manera la mayoría de las tarjetas.

Las funciones sobre “entrenamientos” se encuentran agrupadas por la mayoría, al igual que las ~~ajustes~~ mencionadas en configuraciones.

“Mapa de entrenamiento” no fue entendida ni agrupada de manera igual entre los participantes.

CONCLUSIONES CARD SORTING



/ CATEGORÍAS

Los usuarios separaron y agruparon las tarjetas en 5 categorías:

- Carrera
- Noticias
- Entrenamiento
- Desafíos y logros
- Configuración

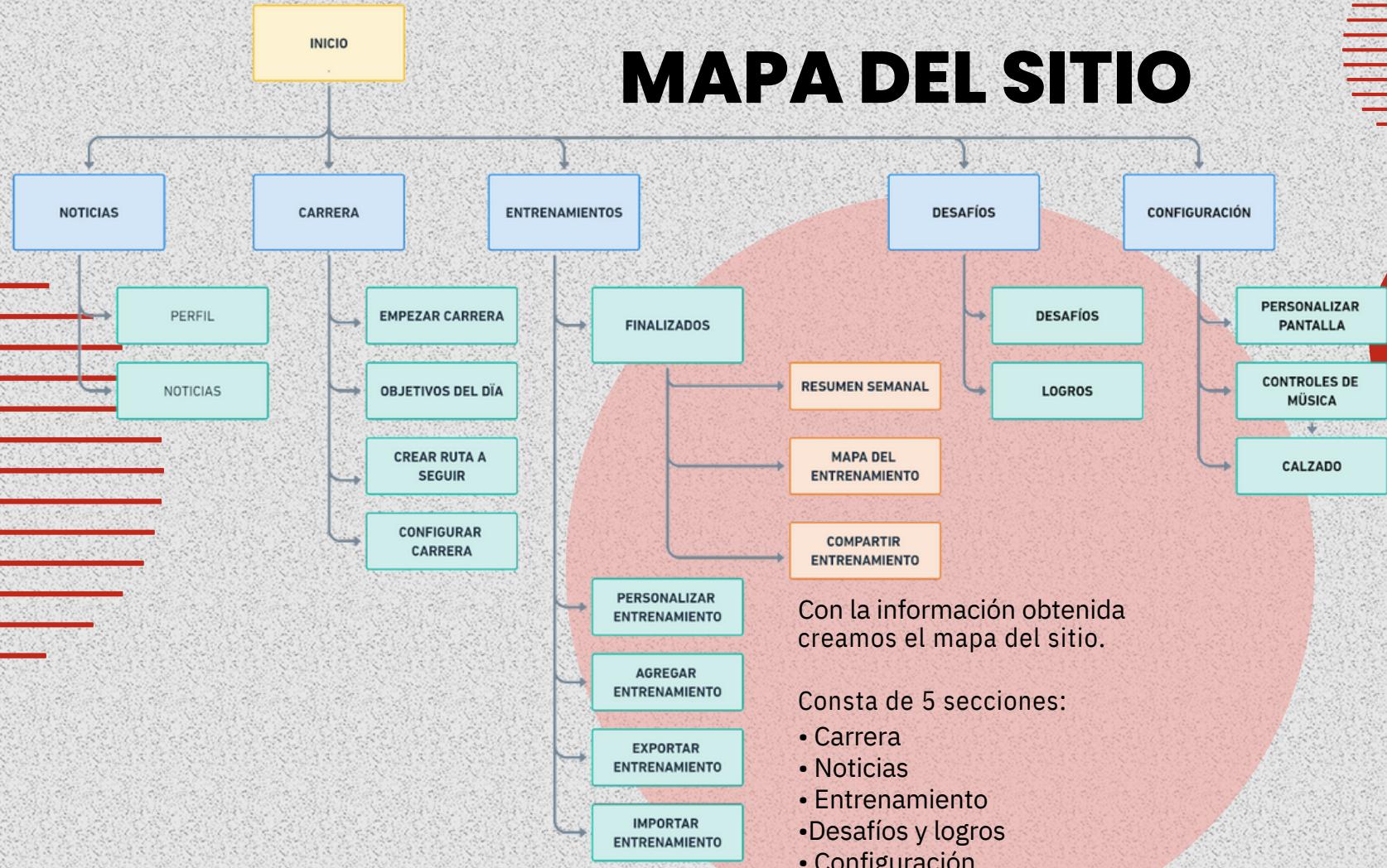
/ CONFUSIÓN

No se entendió el propósito de la tarjeta “Mapa de entrenamiento”, ya que apareció en muchas categorías propuestas entre los participantes.
en los comentarios de la encuesta posterior se menciona que debería visualizarse el mapa del recorrido realizado dentro de cada entrenamiento terminado y a la vez al momento de estar realizando un seguimiento.

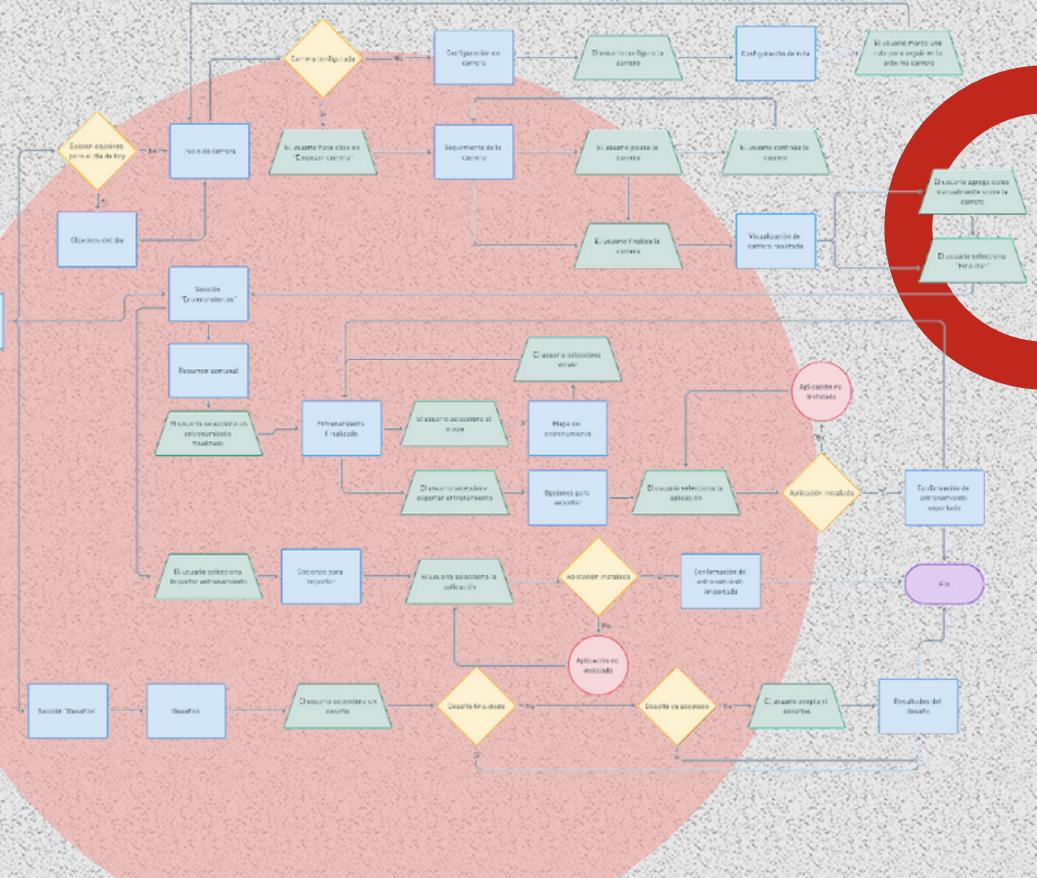
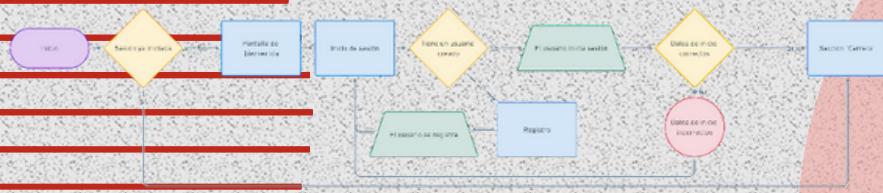
/ HOME

Aunque se mencionó Home (Inicio) como categoría en el Card Sorting, la pantalla principal en las apps de running analizadas en la competencia es la que permite iniciar una carrera nueva.

MAPA DEL SITIO



USER FLOW



PRUEBAS DE USABILIDAD

/ ESCENARIO

Imaginate que hacés ejercicio y no sabés que te toca hacer hoy porque no recordás que hiciste en tu última sesión. Por lo que necesitás ayuda de una aplicación y encontrás una que te puede ayudar.

/ TAREAS

- Realizar seguimiento de las carreras
- Visualizar entrenamientos terminados
- Exportar entrenamientos a otra aplicación
- Importar entrenamientos
- Sumarse a desafíos

/ OBJETIVO

Indagar la aplicación para registrar una carrera, compartir resultados y sumarse a desafíos.



EFICIENCIA Y EFICACIA

COMPLETÓ TAREA CON ÉXITO

TAREA	U1	U2	U3	U4	U5	PROMEDIO
Realizar seguimiento de las carreras	1	1	1	1	1	1
Visualizar entrenamientos terminados	1	1	1	1	1	1
Exportar entrenamientos a otra aplicación	1	1	1	1	1	1
Importar entrenamientos	1	1	1	1	1	1
Sumarse a desafíos	1	1	1	1	1	1

TIEMPO

TAREA	U1	U2	U3	U4	U5	PROMEDIO
Realizar seguimiento de las carreras	0:12	0:16	0:17	0:19	0:06	0:14
Visualizar entrenamientos terminados	0:09	0:04	0:05	0:09	0:03	0:06
Exportar entrenamientos a otra aplicación	0:07	0:05	0:08	0:09	0:04	0:06
Importar entrenamientos	0:19	0:17	0:11	0:16	0:09	0:14
Sumarse a desafíos	0:26	0:15	0:04	0:02	0:04	0:10

PASOS

TAREA	U1	U2	U3	U4	U5	PROMEDIO
Realizar seguimiento de las carreras	4	5	8	6	3	5,2
Visualizar entrenamientos terminados	3	2	2	2	2	2,2
Exportar entrenamientos a otra aplicación	3	3	3	3	3	3
Importar entrenamientos	7	6	5	6	5	5,8
Sumarse a desafíos	7	6	2	2	3	4

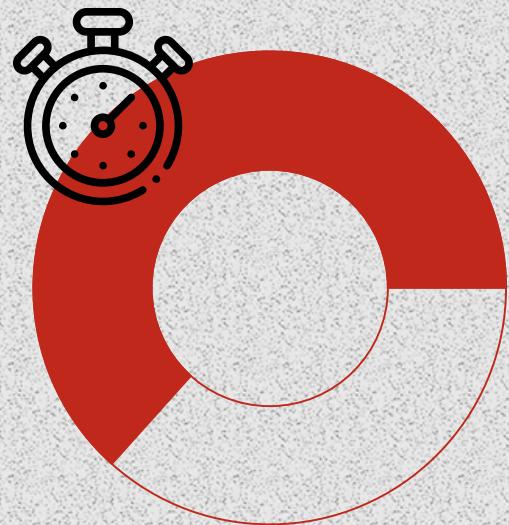
/ USUARIOS

U1	Leandro
U2	Alicia
U3	Jazmín
U4	Damián
U5	Noelia

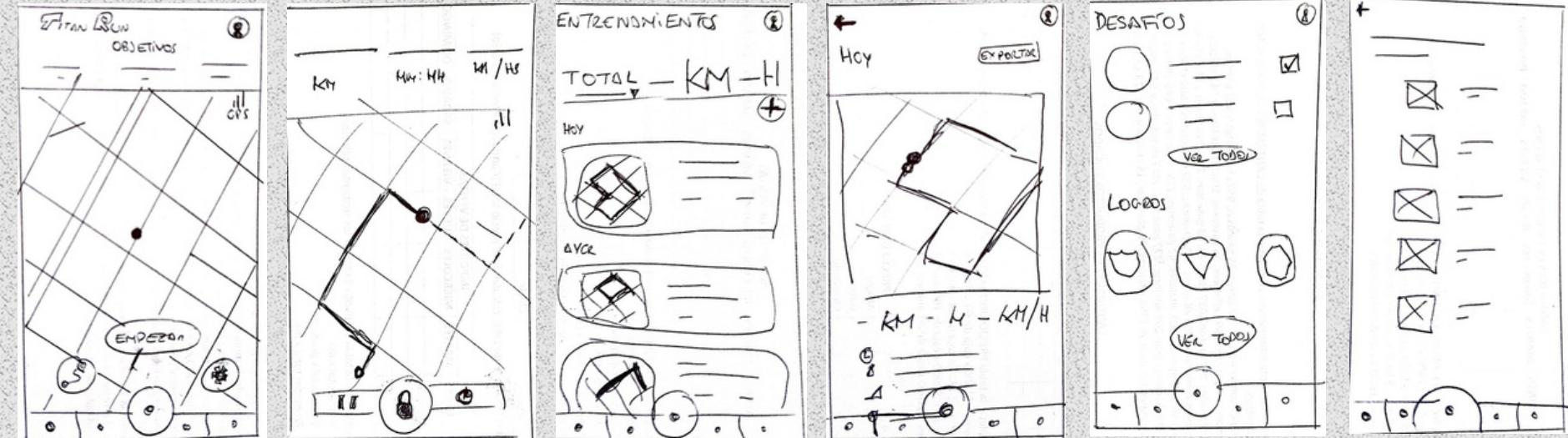
MÉTRICAS DE SATISFACCIÓN

La mayoría de los usuarios que participaron en las pruebas opinaron:

- Fue muy fácil empezar y terminar el seguimiento de una carrera.
- Fue fácil visualizar los entrenamientos finalizados.
- Fue muy fácil importar y exportar entrenamientos desde y hacia otras aplicaciones.
- Fue fácil llegar a ver los desafíos pero fue difícil sumarse a uno (60% opinó que fue fácil y 40% que fue difícil).
- La mayoría comentó que es necesario un botón para ir atrás cuando se quiere cancelar el seguimiento de una carrera en curso.



1) WIREFRAMES A MANO



2) WIREFRAMES DIGITALES

The image displays six wireframe prototypes for a mobile application named FlashRUN, arranged horizontally. Each prototype is a grayscale wireframe showing the layout of the app's interface.

- FlashRUN Home Screen:** Shows a map with a running icon and a lock icon. At the top, it says "FlashRUN". Below that is a section for "Objetivos" with "0 KM DISTANCIA", "0:00 TIEMPO", and "0.00 VEL. PROMEDIO". There are also icons for GPS and a profile.
- Running Activity Screen:** Shows a map with a running route highlighted in black. At the top, it says "26:43 TIEMPO". Below that are statistics: "5.63 KM DISTANCIA", "255 CALORÍAS", and "4:44 VEL. PROMEDIO". There are icons for GPS and a profile at the bottom.
- Training History Screen:** Shows a list of training sessions. At the top, it says "Entrenamientos" and "TOTAL SEMANAL 37.59 KM 4:32:07". It lists three sessions: "Hoy" (today), "Ayer" (yesterday), and "Miércoles 24". Each session has a map icon and a progress bar.
- Today's Training Screen:** Shows a map with a running route highlighted in black. At the top, it says "Hoy" and "Viernes 25 de marzo". Below that are statistics: "37.59 KM" and "4:32:07". There are icons for GPS and a profile at the bottom.
- Challenges Screen:** Shows a grid of challenges. Each challenge has a gray square icon and a progress bar. Some checkboxes are checked. A "VIER TODOS" button is at the bottom.
- Import Training Screen:** Shows a grid of training sessions to import. Each session has a gray square icon and a progress bar. Some checkboxes are checked. A "VIER TODOS" button is at the bottom.

3) WIREFRAMES CON PATRONES

The image displays five wireframe prototypes for a mobile application named FlashRUN, arranged horizontally. Each wireframe is a grayscale representation of a screen with placeholder text and icons.

- Splash Screen:** Shows the app's name "FlashRUN" at the top, followed by a user profile icon. Below it are three performance metrics: "0 KM DISTANCIA", "0.00 TIEMPO", and "0.00 VEL. PROMEDIO". At the bottom is a map of a city area with several streets labeled: Avenida Directorio, Tanait, Martinez Castro, Remedios, General Eugenio Garzón, San Pedro, Monte, and Primera Junta. Three circular icons are at the bottom: a running figure, a location pin, and a gear.
- Statistics Screen:** Displays key performance data: "26:43 TIEMPO", "5.14 DISTANCIA", "213 CALORÍAS", and "4:44 VEL. PROMEDIO". Below this are two maps showing running routes. The bottom navigation bar includes icons for a map, a bar chart, a running figure, a gear, and a settings gear.
- Training Log Screen:** Titled "Entrenamientos", it shows "TOTAL SEMANAL" statistics: "37.59 KM DISTANCIA" and "4:32:07 TIEMPO". It lists training sessions for "Hoy", "Ayer", and "Miércoles". Each session is represented by a card with a running icon and a title like "Carrera 1", "Carrera 2", or "Carrera 3".
- Race Route Screen:** Titled "Carrera 1", it shows a map of a race route starting from "General Eugenio Garzón" and ending at "San Pedro". The route passes through "Avenida Directorio", "Tanait", "Martinez Castro", "Remedios", and "Centro Cultural La Casona". Below the map is a sidebar with a "Carrera" section and a "Logros" section.
- Challenges and Import Screen:** Titled "Desafíos", it lists three challenges: "Desafío 1", "Desafío 2", and "Desafío 3", each with a checkbox. Below this is a "Logros" section with three cards: "Logro 1", "Logro 2", and "Logro 3", also with checkboxes. To the right is a "Importar entrenamientos" screen titled "Selección los entrenamientos a importar" with a "TODOS" checkbox and a "IMPORTAR" button.

4) WIREFRAMES CON GUIDELINES Y COLORES

The image displays six wireframes for a mobile application, likely a fitness tracker or running app, arranged horizontally. Each wireframe includes a header with a user profile icon and a back arrow.

- RunFast:** Shows a map of a city area with several streets labeled in Spanish. At the top, it displays "0 KM DISTANCIA", "0.00 TIEMPO", and "0.00 VEL. PROMEDIO". Below the map are three red circular icons with white symbols: a person, a running figure, and a gear. A red bar at the bottom contains icons for camera, location, settings, and more.
- Session Summary:** Displays performance metrics: "26:43 TIEMPO", "5.14 DISTANCIA", "213 CALORÍAS", and "4:44 VEL. PROMEDIO". It also shows a map of a running route with two points marked. Buttons at the bottom include "PASADA" (disabled), a lock icon, and "FINALIZAR".
- Map:** Shows a detailed map of a city area with street names like "Avenida Directorio", "Martínez Castro", "Benedicto", "San Pedro", "Gregorio de Laferrere", and "Centro Cultural La Casona". A running route is plotted on the map.
- Training Log:** Displays "Entrenamientos" (Trainings) with a total weekly distance of "37.59 KM" and a total time of "4:32:07". It lists training sessions from "Hoy" (Today) and "Ayer" (Yesterday). Each session is shown with a map icon and distance (e.g., "Carrera 1 0.43 km"). A red button at the top right says "+ AGREGAR".
- Export:** Allows users to "Exportar entrenamiento" (Export training) to "Aplicación 1". It shows a list of training sessions with their respective distances and times.
- Challenges:** Shows "Desafíos recientes" (Recent challenges) with three entries: "Desafío 1 Aceptado" (Accepted), "Desafío 2" (Pending), and "Desafío 3 Aceptado" (Accepted). A red "VER TODOS" (View all) button is at the bottom.
- Logros:** Shows "Logros recientes" (Recent achievements) with three entries: "Logro 1 Aceptado" (Accepted), "Logro 1 Aceptado" (Accepted), and "Logro 1 Aceptado" (Accepted). A red "VER TODOS" (View all) button is at the bottom.

5) FIDELIDAD ALTA

The image displays a sequence of seven screenshots from a mobile application for runners, illustrating various features designed to increase user engagement and retention.

- Screenshot 1: Configurar carrera**
Shows the goal configuration screen with a target of 10 KM and a time of 45:00. It includes a map of a park area and three circular icons at the bottom.
- Screenshot 2: Carrera 1**
Shows a running session summary with a time of 3:28, distance of 0.75KM, and pace of 4:57. It includes a map of the run route and detailed stats like average speed, heart rate, and hydration levels.
- Screenshot 3: Entrenamientos**
Shows a weekly training summary with a total of 125 KM and a time of 3:24:12. It lists completed runs (Carrera 1, Carrera 2, Carrera 3) and a pending challenge (Corre 2hs).
- Screenshot 4: Desafíos recientes**
Shows recent challenges with status indicators: one in progress (Corre 10km), one completed (Finaliza primero), and one pending acceptance (Corre 2hs).
- Screenshot 5: Importar entrenamientos**
Shows a screen for importing training sessions from multiple applications (Applicación 1, Applicación 2, Applicación 3, Applicación 4).

GRILLAS Y ESTRUCTURA

The image displays three wireframe prototypes of a mobile application interface, each featuring a header bar with time (20:10), signal strength, and battery level (50%).

- Registro (Left):** A "Crear mi cuenta" section with a blue header. It contains fields for Nombre, Apellido, Fecha de nacimiento, Mail, Usuario, and Contraseña, each with a placeholder icon. A "REGISTRARSE" button is at the bottom.
- Carrera (Middle):** A "Carrera 1" section with a green header. It shows a map with a running route highlighted in green. Below the map are performance metrics: Distancia: 0:43km, Tiempo: 3:45, Velocidad media: 8km/h, Ritmo medio: 4:57 min/km, Deshidratación: 15ml, Elevation ganada: 55m, and Descenso: 3:27m. A "EXPORTAR" button is located above the metrics.
- Desafíos y Logros (Right):** A "Desafíos recientes" section with a green header. It lists three challenges: "Corre 10km En proceso" (with a clock icon), "Finaliza primero Completado" (with a checkmark icon), and "Corre 2hs Sin aceptar" (with a plus icon). A "VER TODOS" button is below the list. Below this is a "Logros recientes" section with three achievement icons labeled Logro 1 (21/5/22), Logro 2 (19/5/22), and Logro 3 (18/5/22). A "VER TODOS" button is also here.

Añadimos 4 columnas con márgenes de 16 y canales de 16 para nuestras pantallas.

A configuration dialog for a grid layout with 4 columns:

Count	Type	Color	Width	Margin
4	Stretch	00FF85	38%	16
	Gutter			16

ATOMIC DESIGN

Trabajamos utilizando atomicdesign para ir creando nuestros componentes más complejos a partes de otros más simples.

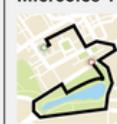
Átomos



Carrera 1
0.43 km

Miércoles 1° de Junio

Molécula



Carrera 1
0.43 km

Miércoles 1° de Junio

Carrera

Organismo



Carrera 1
0.43 km

Átomos



Moléculas



Organismo



Nav- bar

Átomos



Desafío 1

En proceso

Moléculas



Desafío 1

En proceso

Organismo



Desafío 1

En proceso



Desafío

GUIDELINES



Realizamos nuestro diseño basado en Android y aplicamos guías de estilo son los estándares.

/ ICONOS

Fuimos consistentes en el estilo de íconos utilizados en la aplicación, simples y en su forma mínima



/ DISEÑO

Diseñamos algunos componentes con sombras y para indicar elevación



Logro 1
21/5/22

Carrera 1
0.43 km

/ COLORES

Creamos una paleta con solo 3 colores: uno principal, uno secundario y un acento.



/ FUENTE

Utilizamos “Roboto” para los textos de nuestra aplicación.

Text Styles

Ag H1 · 48/36

Ag H2 · 24/24

Ag H3 · 18/18

Ag p · 12/16

Ag H4 · 16/24

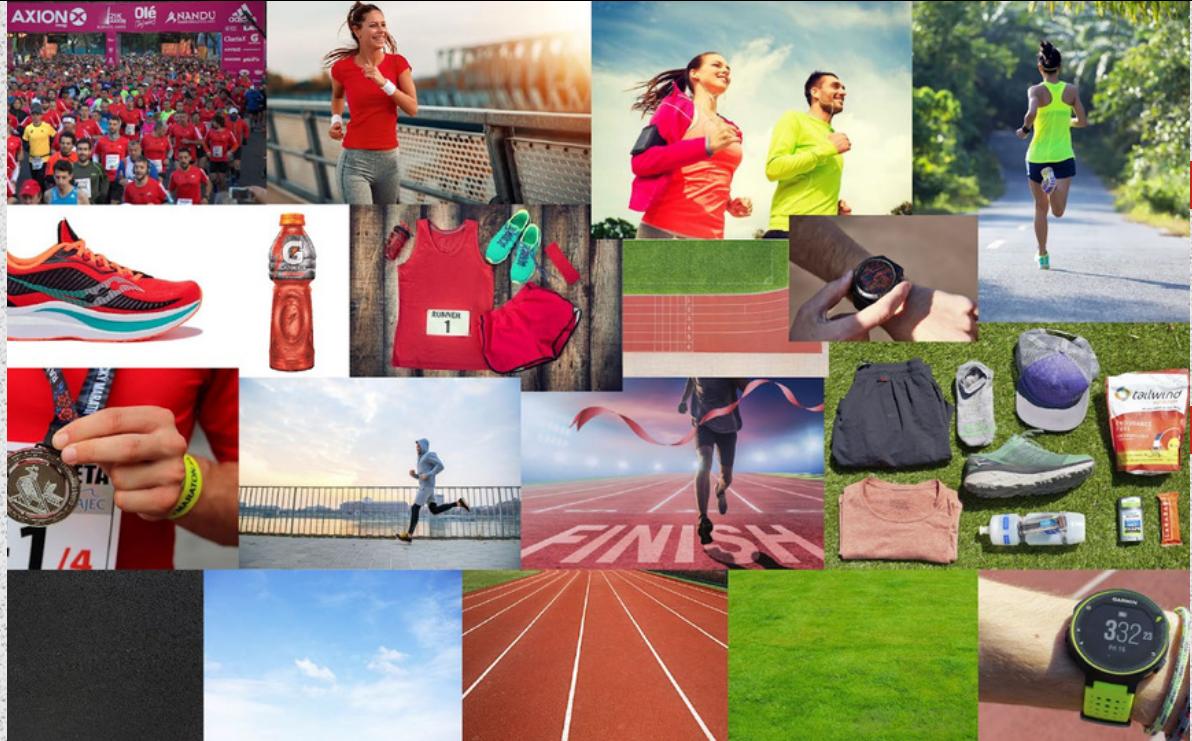
Ag Botón · 14/18

MOODBOARD

FUERZA ENERGÍA SALUD

Elegimos los colores que mejor representan a nuestra app y usuarios: **Rojo** por la energía necesaria y generada para entrenar, correr y superar tus objetivos.

Negro que representa la fuerza, ya que correr no es solo cuestión de velocidad, si no de poder y voluntad. Verde que representa la salud, ya que nuestros usuarios utilizan nuestra aplicación para mantenerse saludables en cuerpo y mente.



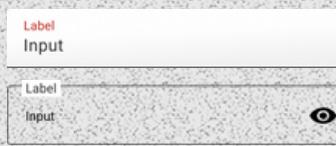
Además, en conjunto, representan los terrenos habituales para correr: **pista de atletismo, asfalto y césped**.

UI KIT

Barra superior



input - box



Mapas



Navegación



Desafíos



Aplicaciones



Carrera



Logros



Cartel



Título H1

RunFast

Título H2 Configurar carrera

Título H3 Objetivos de hoy

Párrafo p

Tipografías

Poppins Black

Roboto

Paleta de colores



Secundari
o #
000000

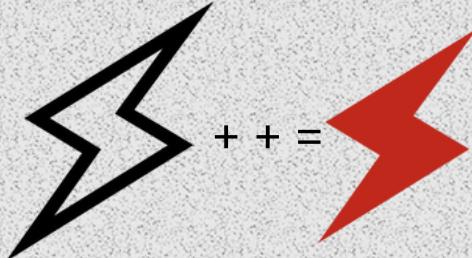


TIPOGRAFÍA / DISEÑO DEL LOGO

Elegimos la fuente **Poppins Black** para nuestros títulos y logo debido a que representa a nuestros usuarios, su versatilidad y el movimiento que representa correr, en especial al **aplicarle itálica**

Diseñamos el logo combinando el poder que representa un rayo junto a la **energía** y **movimiento** del color rojo.

A su vez, utilizamos el nombre de la app “**Run Fast**” con la fuente elegida para el proyecto en un estilo bien grueso y en formato cursiva para representar el movimiento y buen estado físico.



280 x 120

44x44

PROTOTIPO FUNCIONAL

VER PROTOTIPO
FUNCIONAL

