

4.1 – Planificación de la interfaz

4.1.1 Objetivo general

Diseñar una interfaz clara y accesible para una aplicación web de reservas de gimnasio, que facilite la tarea de encontrar clases y gestionar plazas tanto para usuarios como para administradores, aplicando principios de diseño, tipografía y una guía de estilo reutilizable

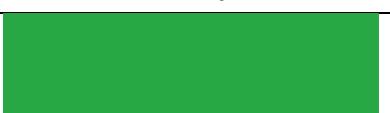
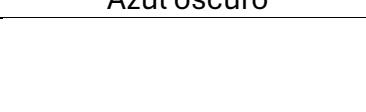
4.1.2 Parte 1: Planificación y análisis

1. Principios de comunicación visual:

Aplicaré alineación para ordenar información (rejillas y columnas consistentes que guíen la lectura), contraste fuerte entre texto y fondo para legibilidad y accesibilidad, jerarquía tipográfica y cromática para distinguir títulos, subtítulos y acciones, proximidad para agrupar elementos (por ejemplo fecha + hora + botón de reservar en una misma tarjeta de clase), y equilibrio visual (distribución simétrica/asimétrica según haga falta) para que la interfaz sea agradable y priorice la acción del usuario.

Estos principios minimizan la carga cognitiva y aceleran tareas frecuentes como reservar una clase

2. Paleta de colores y tipografía:

Paleta principal	Paleta secundaria
	
Azul principal	Naranja
	
Azul oscuro	Verde (confirmaciones)
	
Blanco	Rojo (errores)

+ Otros colores neutros (diferentes grises, negros...)

- ➔ Justificación: El azul transmite confianza y es común en marcas deportivas. El naranja destaca acciones (contraste cromático) y atrae la atención a botones de reserva. Los neutros permiten jerarquía sin distracción.

Tipografías (web-friendly):

- Principal (UI / lectura): Inter – sans-serif, buena legibilidad en pantalla, ancho variable, ideal para textos y UI
- Secundaria : Poppins – sans-serif geométrica para encabezados y tarjetas

- ➔ Justificación: Inter se lee bien en tamaño pequeño, y tiene varios weights, útiles en formularios y tablas. Poppins aporta una ligera diferencia visual, a títulos por ejemplo, sin perder claridad

3. Análisis de presentación de la información – 2 alternativas de diseño

- Alternativa A: Calendario como vista principal

< Abril 2026 >						
	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
8:00	Clase A				Clase G	Clase I
9:00					Clase E	
10:00		Clase C				Clase J
11:00						
12:00						
17:00	Clase B				Clase F	Clase K
18:00		Clase D			Clase H	
19:00						

Clase A
Instructor
10 plazas libres

[Reservar](#)

Breve descripción de la clase, más una imagen

Pantalla principal: vista calendario (mes/semana/día) con bloques de clases

Lado izquierdo: barra de menú para ir a las diversas pantallas

Lado derecho: Muestra la clase en la que has clickado, el nombre del profesor que la imparte, una descripción + imagen de la actividad, cuantas plazas libres quedan y un botón para reservar

-Alternativa B: Lista + Filtros como vista principal

The wireframe shows a user interface for a fitness class booking system. At the top, there is a navigation bar with five items: 'Logo (img)', 'Calendario', 'Clases', 'Mis reservas', and 'Perfil(img)'. Below the navigation bar, there is a horizontal grey bar with three dots. On the left side, there is a vertical sidebar containing three dropdown menus: 'Día', 'Tipo', and 'Instructor'. To the right of the sidebar, the main content area is divided into two sections: 'Clases' and a detailed panel for a selected class. The 'Clases' section lists four classes: 'Spinning', 'Yoga', 'HIIT', and 'Pilates'. Each class entry includes the name, time ('Lunes 10:00 AM'), available slots ('5 plazas disponibles'), and a 'Reservar' button. To the right of the 'Clases' section, a large rectangular panel displays details for the selected class, currently 'Spinning'. This panel includes the class name, instructor information, and a brief description.

No hay calendario

La lista vertical de clases es el elemento principal

Filtros a la izquierda para buscar clases.

Cada clase aparece como una tarjeta con hora, nombre, plazas y un botón de reservar

Al seleccionar una clase, se abre un panel a la derecha con más detalles

De las 2 opciones, yo me quedaría con la alternativa A, dado que la gestión del aforo y la planificación semanal son requisitos clave en un gimnasio, y la vista de calendario facilita ver los horarios y distribución de clases, así como para detectar picos de afluencia. La alternativa B la podríamos adaptar para que fuese el apartado de Mis reservas.

PowerGym App

Propuesta de diseño de interfaz — Aplicación de reservas para gimnasio

Decisiones principales

Se opta por un diseño centrado en un calendario semanal como vista principal para facilitar la planificación de clases y el control de aforo. La paleta usa un azul #1565C0 como color base y un naranja #FF8A00 como color de acción para los botones, asegurando contraste y visibilidad. Los neutros mantienen legibilidad y separación visual.

Tipografía

- Principal: *Inter* (lectura y UI)
- Secundaria: *Poppins* (titulares)
La combinación mantiene jerarquía clara y excelente legibilidad en pantallas y móviles.

Estructura y guía de estilo

Se definen estilos globales (botones, iconos, formularios, tarjetas, sombras, bordes, espaciado). Los componentes tienen estado de hover también

Accesibilidad

Se prioriza contraste alto para texto y CTAs, foco visible en inputs y navegación por teclado.

Pantallas incluidas

- Login
- Registro
- Perfil
- Calendario
- Clases
- Mis reservas
- Panel administración
- Nueva/Editar clase

URL Figma

<https://www.figma.com/proto/1IoYmYdidi0cIFXvxSnXsd/PowerGym?node-id=0-1&t=SWgrEmVQP6ibCaG3-1>