

AppGym

Fernanda Barrera

Descripción del proyecto



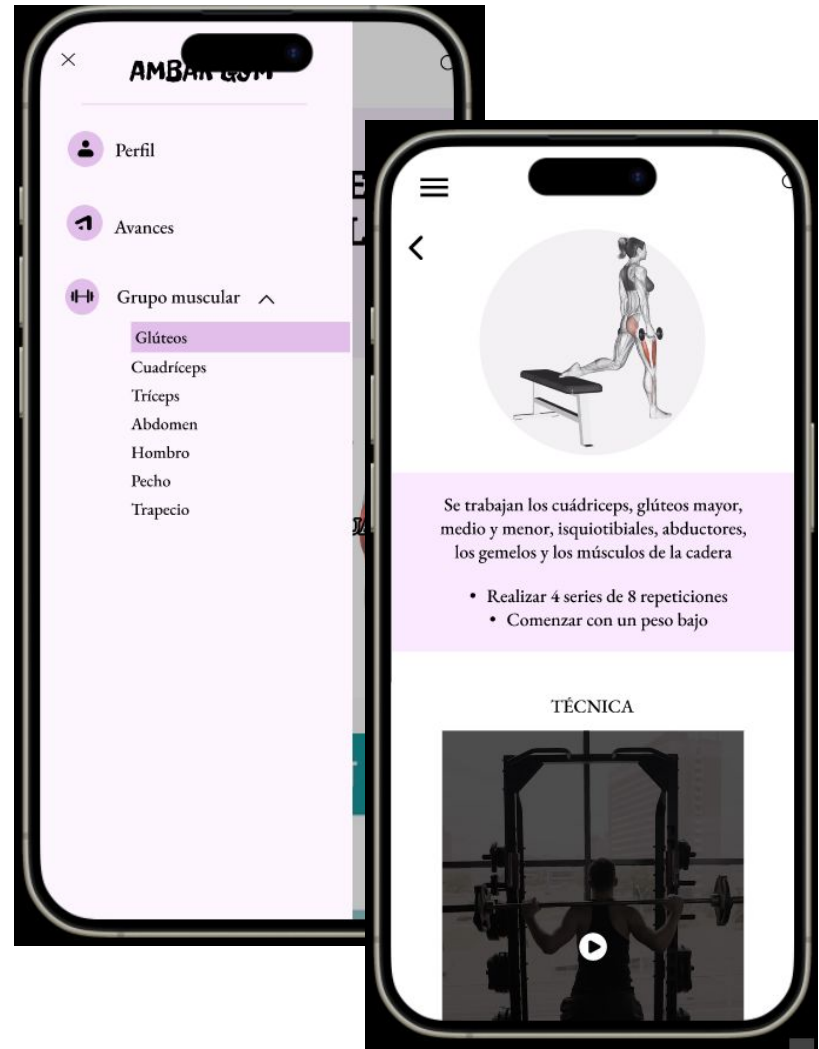
Producto:

Esta app para gimnasio te ayudará a encontrar una rutina de manera sencilla, te dará sugerencias para poder organizar tu rutina en la semana y podrás registrar tus avances y dar seguimiento a ellos.



Duración del proyecto:

2 meses



Descripción del proyecto



El problema:

Las aplicaciones de gym no te explican la técnica y para generar una rutina te cobran.



La meta:

Diseñar una app en donde te pueda enseñar correctamente la técnica de un ejercicio así como sugerir la distribución de tus días de entrenamiento.

Descripción del proyecto



Mi papel:

Diseñador UX liderando la app.



Responsabilidades:

Realización de entrevistas, wireframing en papel y digital, creación de prototipos de baja y alta fidelidad, realización de estudios de usabilidad,

Entendiendo al usuario

- Investigación de usuarios
- Gente
- Declaraciones de problemas
- Mapas de viaje del usuario

Investigación de usuarios: resumen



Realicé entrevistas a usuarios para proceder a mapas de empatía y poder comprender mejor sus necesidades.

Muchos usuarios no tienen el sustento de pagar a un instructor por lo que buscan una app en dónde puedan ver sus rutinas, cómo llevar a cabo la técnica y tener un avance,

Investigación de usuarios: puntos débiles

1

Navegación

Los diseños de apps de gym suelen cobrar para que te generen una rutina e incluso poder ver la técnica.

2

Interacción

Esto genera desanimación y frustración por parte de los usuarios e incluso llegar a lesiones.

3

Experiencia

Las apps de gym no brindan recursos para ver la ejecución de un ejercicio..

Persona: **Ambar**

Planteamiento del problema:

Ambar es estudiante, no trabaja por lo que no tiene la oportunidad de pagar a un instructor personalizado..



Ambar

Edad: 23
Educación: Estudiante
Ciudad: Ciudad de México
Familia: Soltera
Ocupación: Estudiante de medicina

“No tiene el sustento para pagar un instructor y le frustra no saber realizar los ejercicios.”

Metas

- Tener una buena técnica y dominarla.
- Llevar una buena distribución de rutina.

Frustraciones

- No tener el sustento para costear un instructor.
- No saber cómo distribuir sus entrenamientos.

Ambar es estudiante, por lo que no trabaja para poder sustentar un instructor personal. Cuando va al gimnasio de su escuela no sabe cómo utilizar las máquinas ni cómo distribuir sus rutinas ya que no hay instructor.

Mapa de viaje del usuario

Creé un mapa de recorrido del usuario de la experiencia de Ambar al usar la app para ayudar a identificar posibles puntos débiles y oportunidades de mejora.

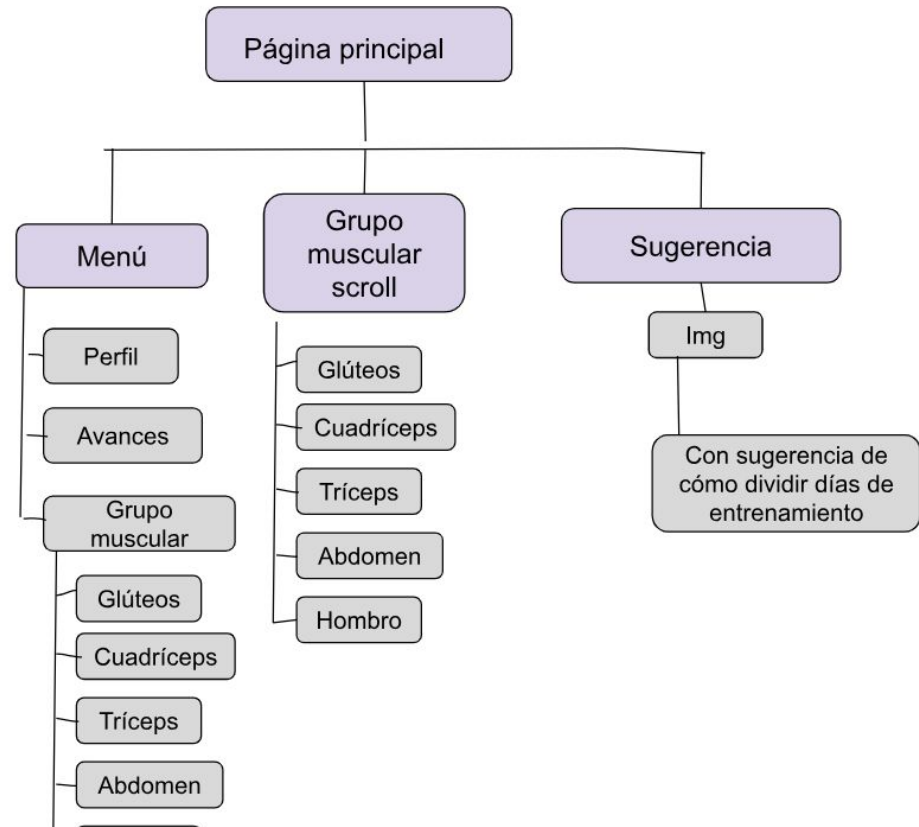
→ **AMBAR** Meta: Contar con una aplicación que le ayude a tener una buena distribución ejecución de rutinas .

ACCIÓN	Seleccionar grupo muscular	Selecciona el nivel en el que te encuentres	Selecciona el ejercicio que desees hacer	Técnica para realizar ejercicio
LISTA DE TAREAS	Tareas A. Busque el grupo muscular deseado.	Tareas A. Selecciona el nivel en el que consideres que estés	Tareas A. Deslizar para encontrar el ejercicio deseado B. Selecciona el ejercicio deseado	Tareas A. Visualización de ejercicio. B. Leer descripción breve del ejercicio y serie/rep recomendadas C. Ver video y foto de ejecución del ejercicio
EMOCIONES	Emocionada por comenzar la rutina	Ansiosa por no saber exactamente en qué nivel se encuentra	Desesperado por no saber con qué comenzar	Nerviosa por hacer mal el ejercicio
OPORTUNIDADES DE MEJORA	Hacer una sección de rutinas ya hechas para seguir	Hacer una img en dónde puedas averiguar qué nivel eres		

Mapa del sitio

La falta de una rutina bien diseñada en las aplicaciones con la explicación de técnica fueron los principales problemas para los usuarios, así que utilicé ese conocimiento para crear un mapa del sitio.

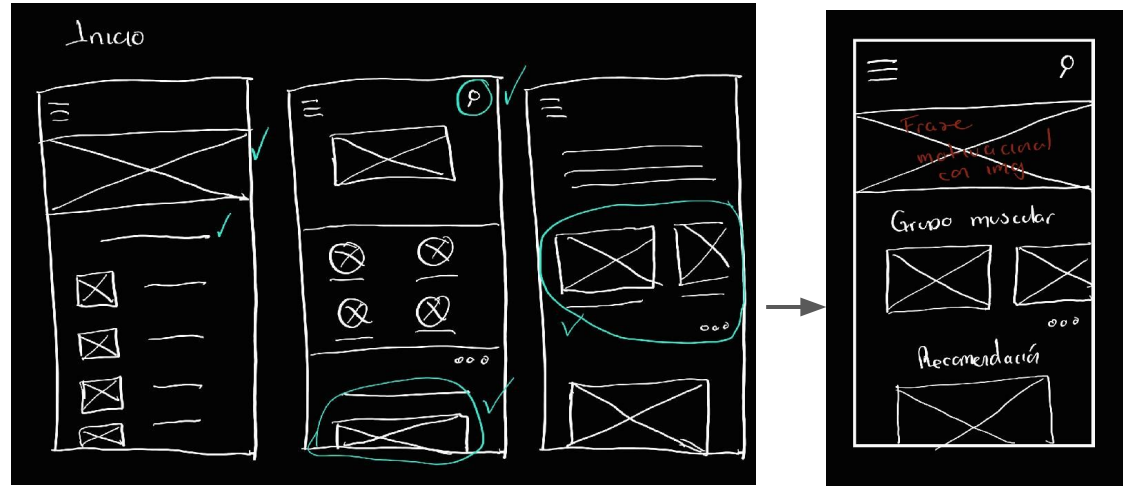
Mi objetivo es que los usuarios tengan un recurso fácil de entender.



Estructuras alámbricas de papel

Hice wireframes para uno de los flujos de mi aplicación, teniendo en cuenta los puntos débiles del usuario.

Optimizan la experiencia de navegación para los usuarios.



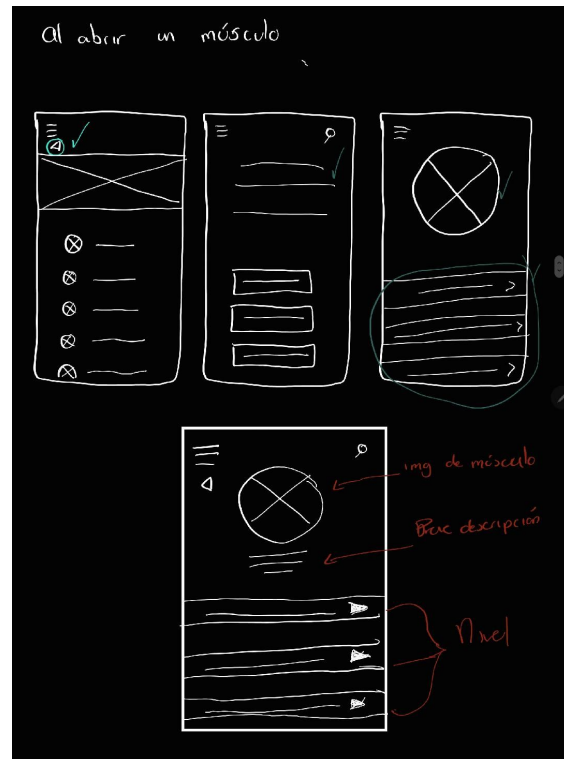
Se utilizaron distintivos para marcar los elementos de cada boceto que se utilizarían en los esquemas digitales iniciales.

Estructura de papel refinado

Estructura alámbrica de papel

variaciones de tamaño de pantalla

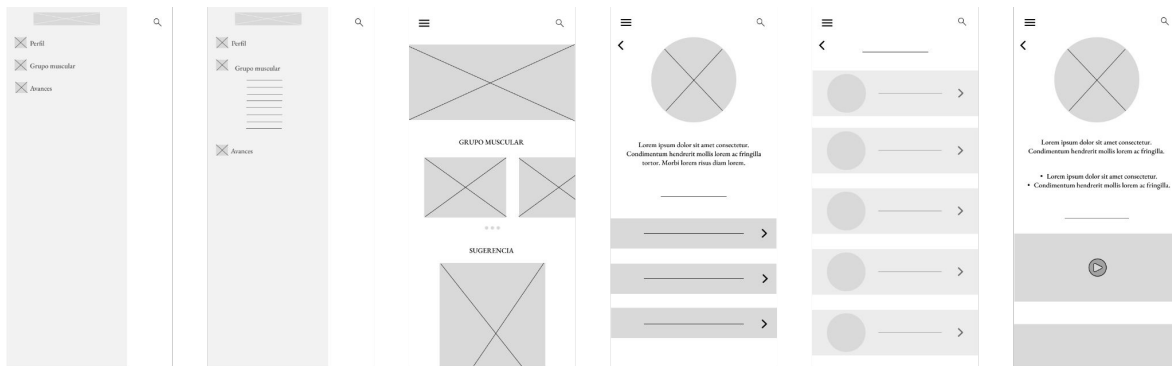
Debido a que los clientes de AppGym acceden al sitio en teléfono móvil, trabajé en diseños para este rango de tamaño de pantalla.



Wireframes digitales

Pasar del boceto a los wireframes digitales hace que sea más fácil comprender cómo el diseño podría mejorar la experiencia del usuario.

Dar prioridad a las ubicaciones de los botones útiles y la ubicación de los elementos visuales en el menú fue una parte clave de mi estrategia.

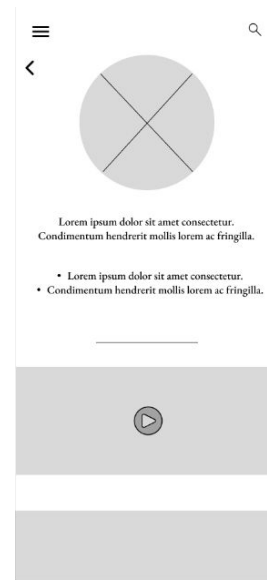
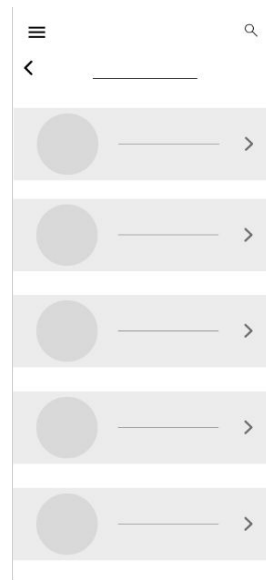
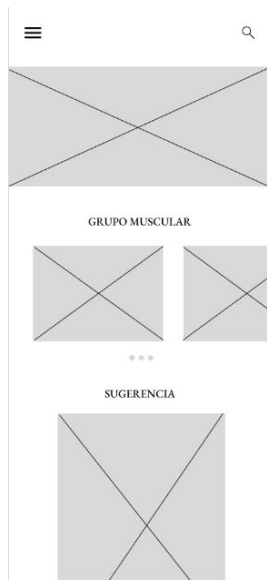
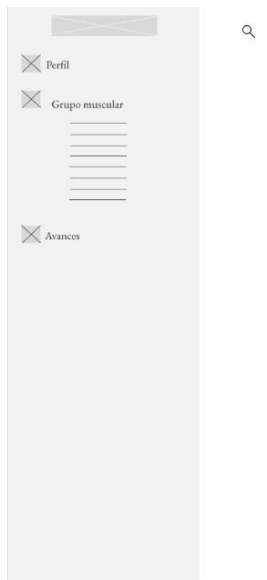
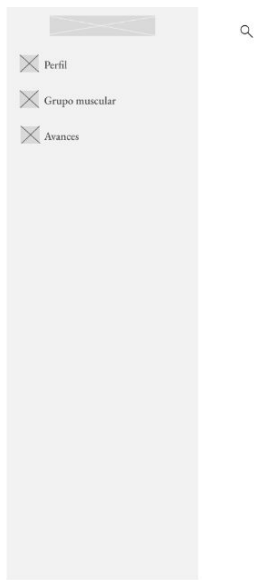


Acceso fácil

La página de inicio está optimizada para navegar fácilmente a través del scroll y opciones del menú de navegación.

Wireframe digitales

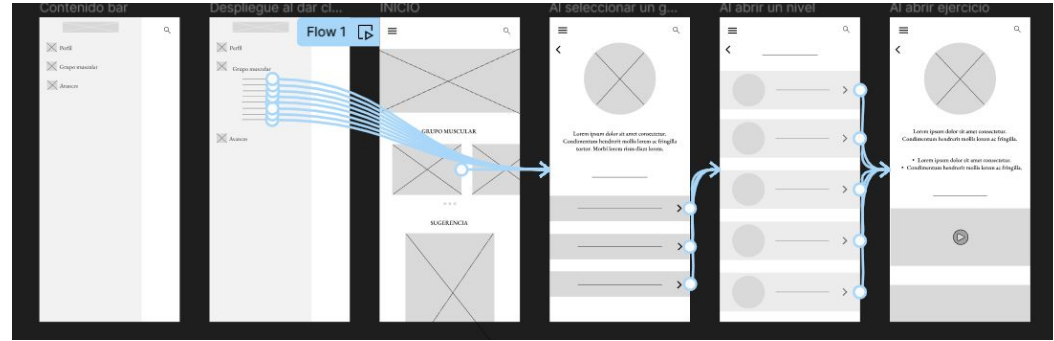
Móvil



Prototipo de baja fidelidad

Conecte todas las pantallas involucradas en el flujo del usuario de elegir un grupo muscular, al abrir este se despliega los ejercicios de dicho músculo y posteriormente se despliega el nivel para después ver el ejercicio con su técnica explicada así cómo el número de repeticiones y series recomendables.

Fui con diferentes usuarios para conocer sus puntos débiles, esto me ayudó mucho a mejorar el flujo.



Ver:

<https://www.figma.com/proto/Ca2G7t8MpsRyKYb1zEemu0/ApGym?node-id=5-64&t=4xTaNcpVWHonVuZZ-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=3%3A2>

Estudio de usabilidad: parámetros



Tipo de estudio:

Estudio de usabilidad no moderado



Locación:

Mexico, remote



Participantes:

5 participantes



Tiempo:

10-20 minutos

Estudio de usabilidad: hallazgos

Estos fueron los principales hallazgos arrojados por el estudio de usabilidad:

1

Navegación

No entendían cómo navegar ya que no hacía scroll,

2

Menú

No se despliega el menú en prototipo

3

Botón retroceso

No funciona botón de retroceso.

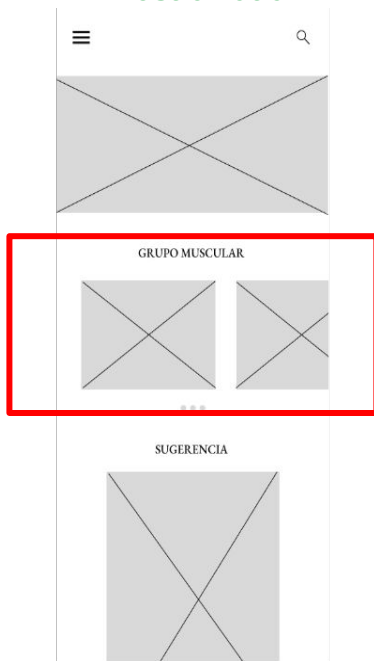
Refinación el diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

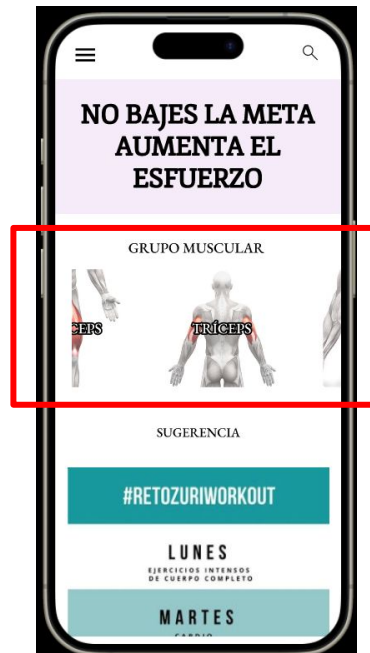
Maquetas

Gracias al estudio de usabilidad hice este cambio, los usuarios se confunden al navegar por la página de inicio ya que no se veía claro el carrusel.

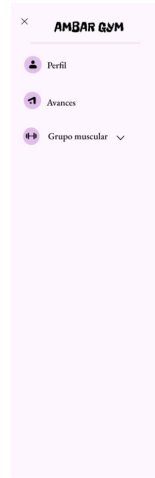
Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad

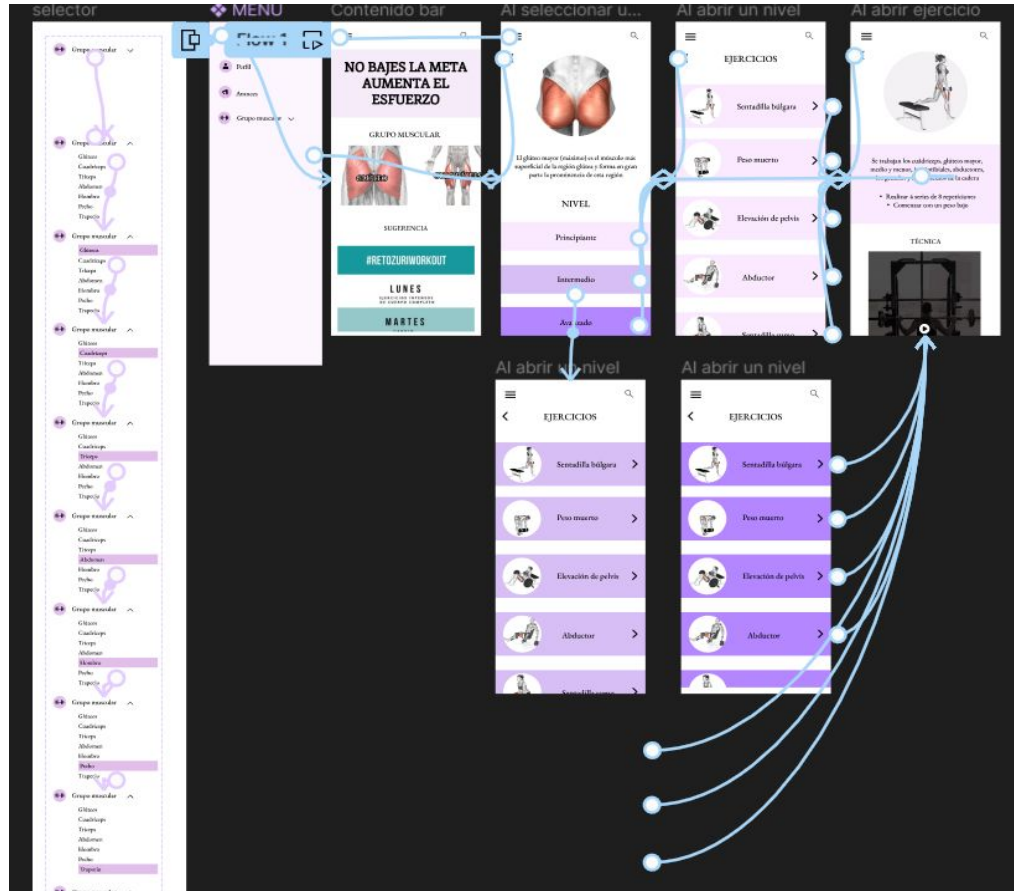


Maquetas: móvil



Alta fidelidad prototipo

Mi prototipo de alta fidelidad siguió el mismo flujo de usuarios que el prototipo de baja fidelidad e incluyó los cambios de diseño realizados después del estudio de usabilidad.



Consideraciones accesibilidad

1

Utilicé títulos con texto de diferentes tamaños para una jerarquía visual clara.

2

Diseñe los botones para que sean visualmente atractivos.

3

Utilice una jerarquía clara para que el usuario pueda comprender el flujo.

Avanzando

- Conclusiones
- Próximos pasos

Conclusiones



Impacto:

Nuestros usuarios objetivo compartieron que la navegación por el diseño era intuitiva, más atractiva con las imágenes y demostraba una jerarquía visual clara.



Qué aprendí:

Aprendí que incluso un pequeño cambio de diseño puede tener un gran impacto en la experiencia del usuario. Lo más importante para mí es centrarme siempre en las necesidades reales del usuario al proponer ideas y soluciones de diseño.

Siguientes pasos

1

Realizar pruebas de usabilidad de seguimiento en el nuevo sitio web y así sabremos si el sitio tiene un mejor flujo.

2

Identificar áreas adicionales de necesidad e idear nuevas características para mejorar el sitio.

¡Conectémonos!



¡Gracias por revisar mi trabajo en la aplicación AppGym!

Si desea ver más o desea ponerse en contacto, mi información de contacto se proporciona a continuación:

Email: bafer45@yahoo.com.mx