

Entregable P01

Usuarios objetivo:

Esta aplicación está destinada a personas que deseen llevar un estilo de vida saludable, controlando los alimentos, sus calorías y nutrientes que consumen diariamente; ya sea con el fin de perder peso, aumentar masa muscular o mantener su estado óptimo actual, motivándose evaluando los progresos obtenidos.

Lo que el sistema ofrece:

Una solución en base a un registro de la dieta diaria de los usuarios, la información de lo consumido y su progreso con la finalidad de dar un control fácil y eficiente para lograr sus metas propuestas, la aplicación contará con:

- Una base de datos amplia con la información nutricional de diversos alimentos.
- La opción de “crear” alimento en caso este no se encuentre en la base de datos.
- Un contador de calorías con la información nutricional de lo consumido en 1 día.
- Registro del estado físico actual y su progreso según los objetivos del usuario.
- Registro diario de la actividad realizada, para tener una retrospectiva en su progreso.
- Recomendación de alimentos con el fin de incentivar su consumo regularmente.
- Sistema de mensajería/notificaciones de posibles fallos o actualizaciones.

Esquema y análisis de tareas a realizar:



El usuario podrá:

1.Registrarse, deberá ingresar la información respectiva, y loggarse una vez registrado.

Esta tarea será el paso inicial para el acceso del contenido de la aplicación

2.Ingresar su estado físico actual, sus objetivos y actualizarlo en cualquier momento.

Esta tarea permitirá al usuario llevar un registro de su progreso para lograr sus objetivos.

3.Disponer de una base de datos con la información nutricional de muchos alimentos(calorías, proteínas, grasas, carbohidratos,vitaminas, etc).

Esta tarea es esencial porque facilita al usuario el acceso a la información de lo que consumirá y/o evitará consumir.

4.Ingresar los alimentos consumidos durante el día, disponibles en la base de datos.

Esta tarea es el siguiente paso luego de informarse sobre el aporte nutritivo de los alimentos, y analizar lo que consumirá en el día.

5."Crear" alimentos que pueden no estar en la base de datos, ingresando su respectiva información nutricional.

Esta tarea evita que el usuario se limite a nuestra base de datos para realizar el paso anterior, para ello el usuario deberá informarse sobre el contenido del alimento de fuentes confiables o de su propio empaquetado.

6.Acceder en cualquier momento a su información, registros diarios y progreso durante el uso de la aplicación; se mostrarán diversos gráficos estadísticos para un mayor entendimiento.

Esta tarea permite al usuario dar una retrospectiva de lo realizado hasta el momento, si lo está haciendo bien o mal.

7.Disponer de un sistema de notificaciones de errores o actualizaciones de la aplicación, también este será el medio por el cual se recomendará el consumo de alimentos en particular cada semana.

Esta tarea es importante para llevar una mejor comunicación con el usuario.

Todas estas tareas podrán ser realizadas por el usuario en cualquier momento del día

Criterios de Usabilidad:

Estilo y diseño:

- La aplicación presentará una tipografía Helvética ya que destaca por su claridad, simplicidad y neutralidad, es la preferida de muchas aplicaciones.
- Al ser una aplicación móvil, el espacio es más reducido, por lo tanto la información de los diferentes elementos será concisa y se resaltarán lo importante para una mayor legibilidad.
- Inicialmente el idioma estará presente solo en lenguaje español, en un futuro se añadirán más idiomas, estará correctamente escrito sin faltas ortográficas y gramaticales.
- Los colores escogidos serán blanco con verde (de diferentes tonalidades) para dar una sensación de salud y bienestar.
- Presentará un diseño responsive que se adapte a los diferentes tamaños de pantalla de smartphones/ tablets.
- La implementación de gráficos estadísticos para facilitar el entendimiento.

Navegación:

- En el primer uso se activará un sistema de tutorial para facilitar el uso de la aplicación en cada uno de sus apartados.
- Todos los diferentes apartados serán accedidos desde una barra lateral.
- Los diferentes apartados irán acompañados de íconos para hacerlo más intuitivo.
- La búsqueda de alimentos se mostrará en base a las preferencias de los usuarios; si un alimento ya se usó, este se mostrará debajo del buscador en una Listview.
- Los alimentos presentarán información de fuente verificada y no deberá haber duplicidad.
- El usuario tendrá total disponibilidad de su información.

Notificaciones:

- El sistema de notificaciones estará ubicado en la barra lateral, las notificaciones serán concisas.
- El usuario podrá dar su feedback y será el medio por el cual se solucionen los problemas que pueda tener.
- Se hará filtro de spam.

Para medir el funcionamiento y la satisfacción de su buena implementación es necesario tener feedbacks sobre el producto; por lo tanto, se lanzará una beta de la aplicación para usuarios seleccionados, interesados en la salud física.

Estaremos en contacto mutuo (sin hostigamiento) y solicitaremos al cabo de 3 meses un cuestionario que permita responder al correcto empleo de nuestros criterios de usabilidad. De esta forma podremos detectar diversos fallos no previstos y solucionarlos antes de lanzar el producto al mercado.

Recopilación de información:

Para el desarrollo se usó como referencia a la aplicación MyFitnessPal, las diversas reseñas que presenta dicha aplicación con el fin de presentar una solución que preserve lo bueno, corrija sus defectos y agregue nuevo contenido.

Discusiones:

Durante el proceso de diseño se entendió que una aplicación enfocada en el usuario cuyo objetivo es solucionar un problema o facilitar el logro de sus objetivos, este debe sentir que la aplicación le es realmente útil, agradable y fácil de usar.

Esta aplicación al estar enfocada en usuarios que desean llevar un estilo de vida saludable, entendimos que el diseño debía ser acorde a ese estilo.

Por consiguiente, planteamos que nuestra aplicación debía:

- Presentar un pequeño sistema de tutoriales, evitando que los pasos para lograr cierta tarea sean complejos.
- Correcta ortografía y gramática, legible.
- Adecuarse a los diferentes dispositivos móviles.
- Presentar información confiable y de fácil acceso.
- Simplificar el análisis del progreso mediante gráficos y registros.
- Tener una comunicación cercana con el usuario.

Planteamos estas pautas analizando las reseñas de diversos usuarios en la aplicación usada de referencia, por lo tanto creemos que si respetamos estas, obtendremos un resultado satisfactorio.