

# Diseño Wireframes

Sandra García Fabra

2º DAM

## Inicio de la aplicación

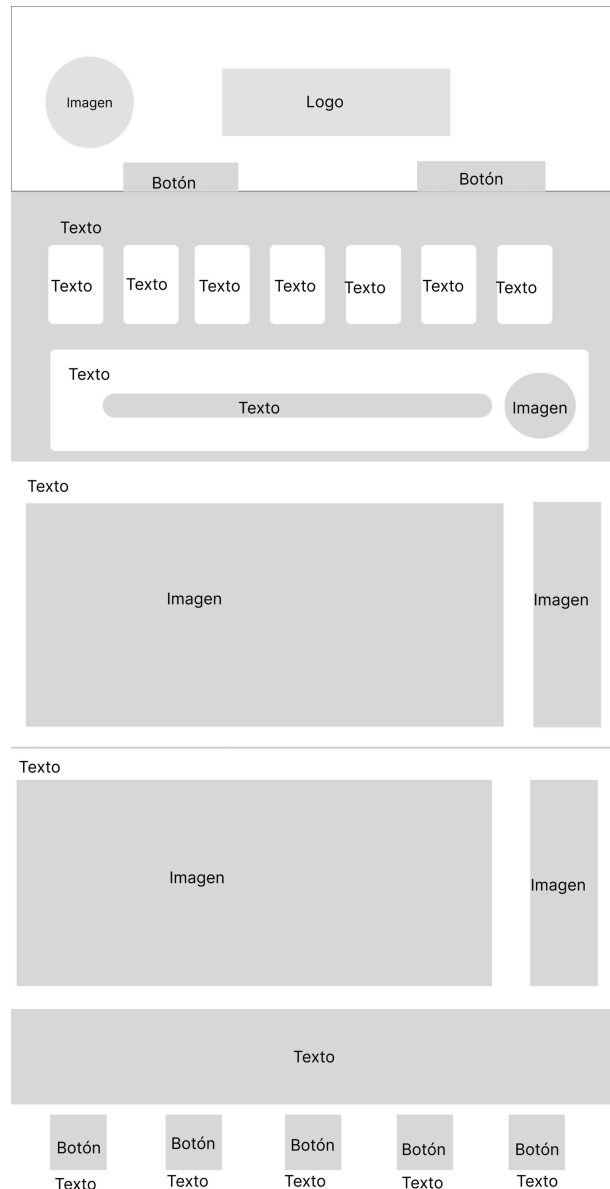
Arriba tendrá el lugar la imagen del usuario, será clicable por si debe de iniciar sesión o registrarse.

Se muestra el seguimiento del usuario en los entrenamientos, los días que acude y el rango de rachas para conseguir su objetivo.

Además, de mostrar abajo los ejercicios que se muestran por imágenes más le interese.

Abajo de los ejercicios, tiene el acceso para el gimnasio, que es mediante un QR para poder acceder al gimnasio.

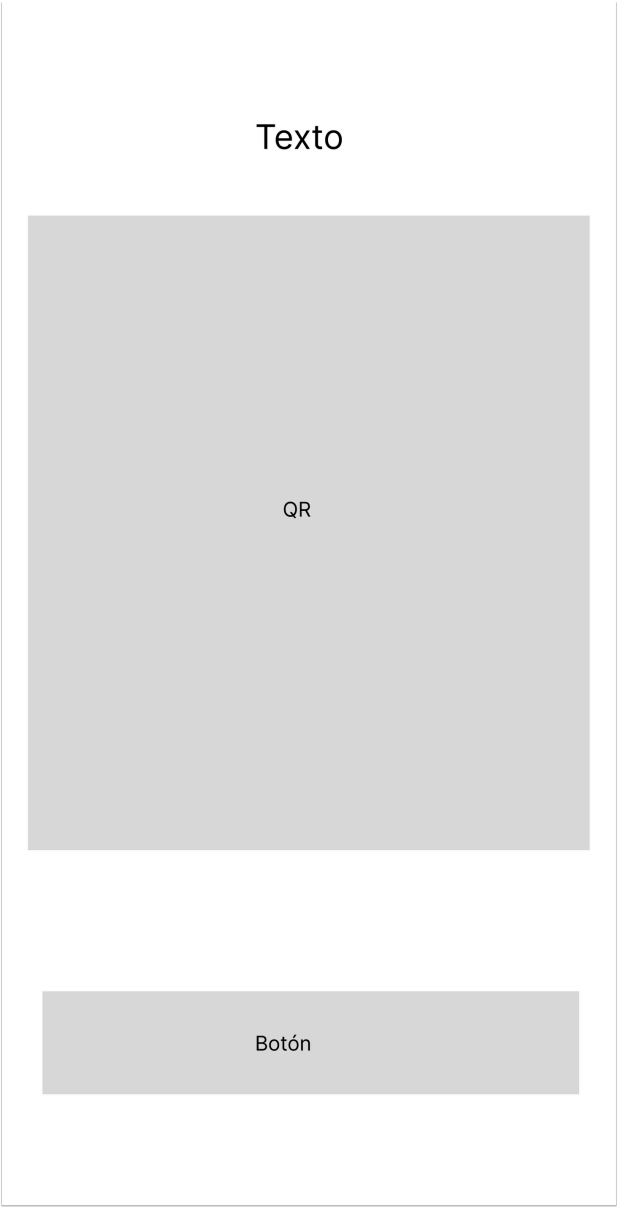
Por último tendrá su inicio, entrenamiento, reserva de clases, tutoriales y ayuda.



**QR de la aplicación**

Mediante el QR el usuario podrá clicar y escanear el QR para el acceso al gimnasio y sus instalaciones.

El botón servirá para poder volver al inicio de la aplicación.



**Inicio de sesión /  
Registrarse**

Mostraremos el logo de la aplicación.

Los rectángulos representan cajas de texto en el que el usuario deberá escribir su correo y contraseña. Esto solo lo hará si el usuario ya ha sido registrado previamente en la aplicación y dado de alta en el gimnasio. El cuadrado representa una checkbox en el que se le dará click en el caso de que el usuario quiera recordar su inicio de sesión y contraseña.

En el caso de que el usuario no tenga cuenta y aún no se haya dado de alta en el gimnasio, tendrá la opción de darle al botón de abajo. En el que le guiará a realizar los pasos para poder registrarse y dar de alta.

Logo

Texto

Texto

☐ Texto

Texto

Texto

## Nuevos usuarios

El usuario deberá de indicar que gimnasio quiera ir, dándole al botón que se le muestra a la derecha.

Una vez clicado, dará al botón de más abajo una vez elegido el gimnasio deseado.

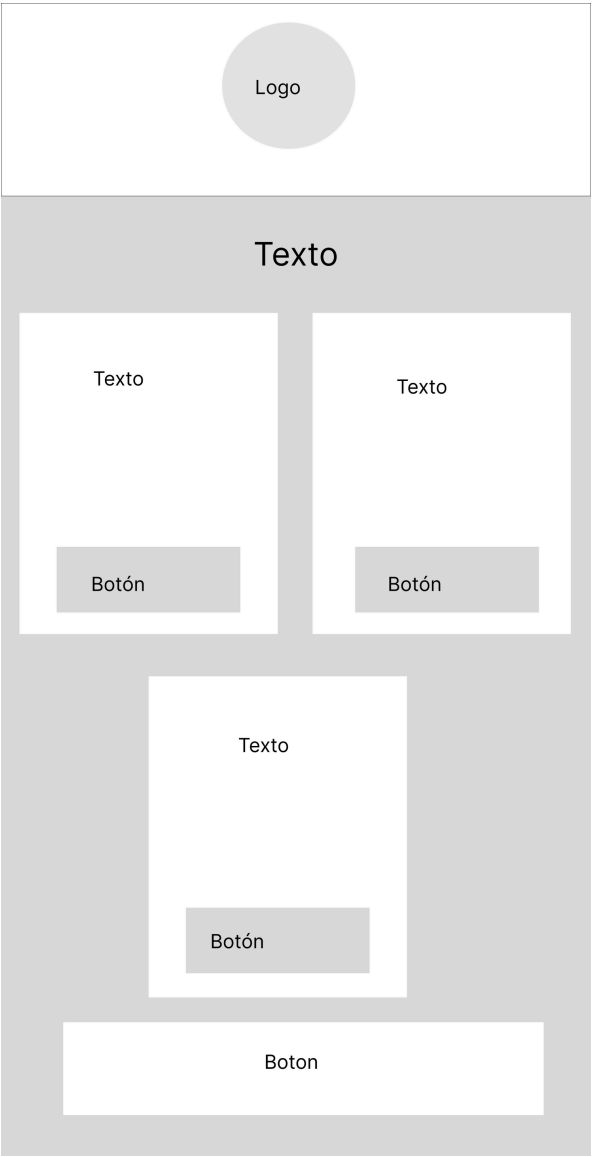
[illegible]

**Cuota**

Contendrá tres apartados, que se les informará de las diferentes cuotas del gimnasio y la diferencia entre las tres y sus pluses.

El usuario podrá seleccionar la cuota que mejor le corresponde mediante el botón.

Una vez seleccionado, le dará a siguiente para continuar con el proceso.



## Datos

Se le pedirá al usuario que rellene los siguientes campos, como el nombre, apellido, correo electrónico, contraseña, confirmación de contraseña, sexo y dirección.

Por último le dará al botón de abajo una vez que todos los campos estén rellenos.

[illegible]

Mini encuesta

Se le hará una mini encuesta en la que deberá de seleccionar una de las dos opciones que se les muestra, deberá solo elegir una.

Acabada la encuesta, dará al botón de abajo para continuar.

Logo

Texto

Texto

Texto

•

 Texto

•

 Texto

Texto

•

 Texto

•

 Texto

Boton

Pago

El usuario deberá elegir entre las dos opciones de pago mediante los botones que se les muestra.

Elegido la forma de pago, deberá de rellenar los campos que se le muestra y darle al botón que sería de pagar.

Logo

Texto

Boton

Logo

Texto

Boton

Logo

Texto

Texto

Texto

Texto

Texto

Texto

Texto

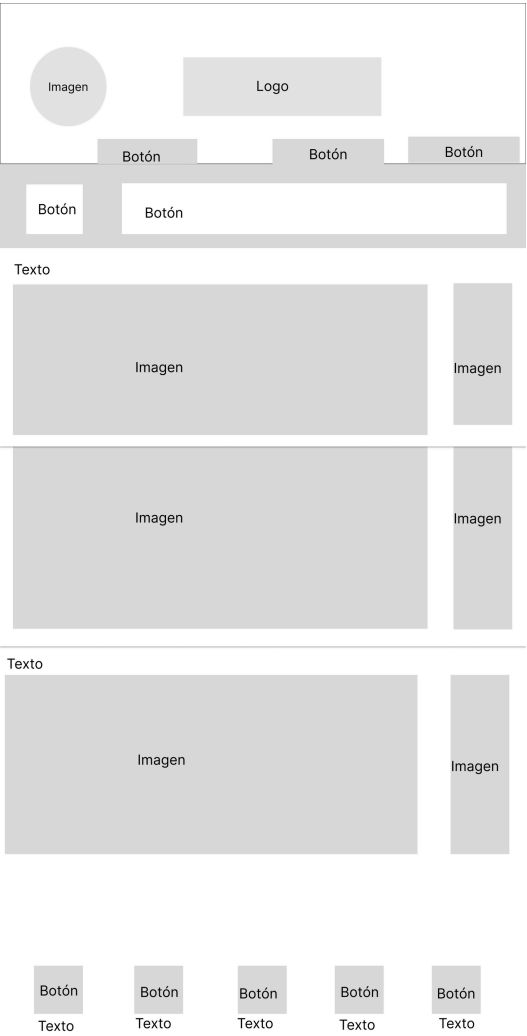
Texto



# Entrenamiento

Tendrá un botón que será el buscador de los ejercicios que el usuario quiera realizar, a su lado tiene sus propios entrenamientos.

Abajo tiene las diferentes sugerencias que puede realizar, además de los tutoriales de las máquinas para su uso



## Buscador

En el buscador el usuario puede buscar los ejercicios específicos y una vez clicado, añadir dicho ejercicio a su entrenamiento.

Texto

[illegible]

# Entrenamientos

Aquí se les mostrará los entrenamientos que el usuario cree.

Abajo tendrá los botones para crear los entrenamientos o añadir uno nuevo.

Texto

BotónBotón

Texto

Texto

Texto

Texto

Texto

Texto

## Ejemplo entrenamientos

El usuario tendrá la opción de diferentes ejercicios y los podrá añadir mediante el botón.

Una vez añadido, se podrá tocar el botón de abajo para añadir.

Texto

BotónBotón

Texto

Botón

Texto

Botón

Texto

Botón

Texto

Botón

Texto

Crear entrenamientos

En el texto colocará el titulo del nombre del entrenamiento y dará al botón de siguiente.

Texto

Texto

Añadir ejercicios

Podrá buscar el ejercicio y a continuación añadir los ejercicios que más le interese y darle a siguiente.

Texto

Texto

Texto

Imagen

Texto

Boton

Imagen

Texto

Boton

Imagen

Texto

Boton

Imagen

Texto

Boton

Imagen

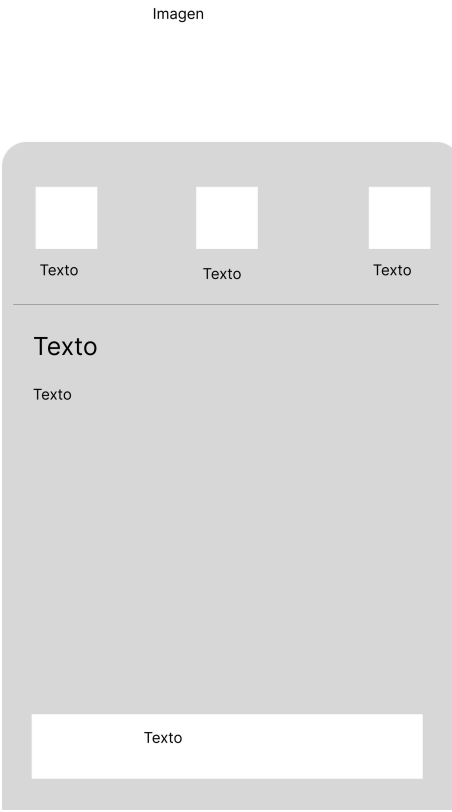
Texto

Boton

Texto

Imagen

Podrá ver de que trata cada ejercicio dando clic al ejercicio y a las imágenes que se les muestra en el inicio de la aplicación



Reserva clases

Se muestra las diferentes  
clases colectivas con su  
respectivo día y hora.

Imagen

Logo

Texto

Texto

Texto

Texto

Texto

Texto

Botón  
Texto

Botón  
Texto

Botón  
Texto

Botón  
Texto

Botón  
Texto

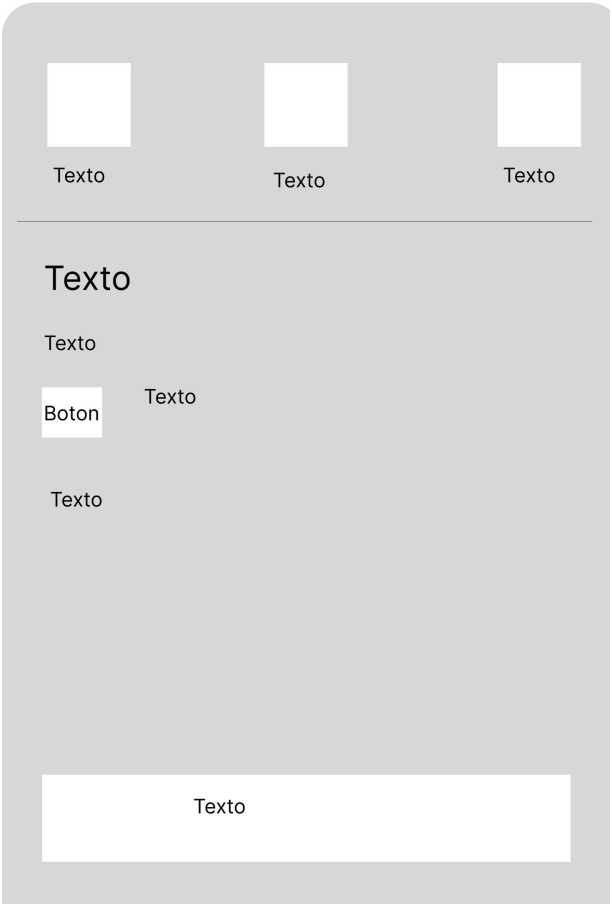
Clicar clase

Se muestra el horario de la clase, la intensidad y el día.

Además que se pondrá compartir mediante el botón.

Se les mostrará en el texto el funcionamiento de la clase colectiva.

Imagen





Ayuda

Por último se mostrará en el último apartado, la sección de ayuda.

En ellos el usuario podrá consultar sus dudas con nuestros dos expertos y con un botón en el cual pueda contactar con un IA para todas sus dudas.

