

# **Make Yourself Strong**

Descripción de la aplicación

Fase de prototipado

Proyecto de la asignatura Interacción Persona Computador

## **Grupo 10**

D. Ramirez Ambrosi

J. I. Sánchez Méndez

J. Rodríguez Azpeleta

9 de octubre de 2014

# Índice

<b>1. Descripción de la aplicación</b>	<b>1</b>
1.1. Público objetivo . . . . .	1
1.2. Objetivos de la aplicación . . . . .	1
<b>2. Funcionalidad por usuario</b>	<b>2</b>
<b>3. Prototipo de la aplicación</b>	<b>2</b>
<b>4. Test del prototipo</b>	<b>2</b>
4.1. Situación a evaluar . . . . .	2
4.2. Prueba de la aplicación . . . . .	3
4.3. Errores y áreas de mejora localizados . . . . .	3

## 1. Descripción de la aplicación

Inicialmente **Make Yourself Strong** es una aplicación mostrada como una **página web** accesible desde cualquier navegador. Posteriormente se baraja la posibilidad de ofrecer una aplicación móvil que facilite el acceso a la misma desde terminales móviles.

### 1.1. Público objetivo

Esta aplicación va dirigida a todo aquel que quiera adquirir una base para poder aumentar de forma progresiva la fuerza. Con ella se pretende abarcar la segmentación de usuarios que:

- Deseen mejorar su forma física a través del ejercicio y una correcta nutrición que carecen de los recursos necesarios para contratar un profesional
- Desean iniciarse sin la necesidad de pagar las tarifas de un entrenador profesional.

### 1.2. Objetivos de la aplicación

- Visualización de **noticias**. Visualización en lista ordenada de forma cronológica (más recientes primero). Posibilidad de comentar una noticia o compartirla en redes sociales.
- Incorporación de **páginas de consulta** con diversos contenidos: rutinas de entrenamiento, nutrición, consejos...
- Gestionar distintos perfiles de usuarios. La funcionalidad ofrecida será distinta según el tipo de perfil usado. Se pueden distinguir los perfiles: administrador, entrenador, usuario estándar y usuario premium.
- Ofrecer un servicio de **entrenador virtual** que ayude al usuario de forma personal. El servicio será colaborativo, los usuarios con perfil entrenador guiarán a los usuarios premium que lo soliciten.
- Facilitar la progresión y el seguimiento de los objetivos del usuario mediante **herramientas de registro** de estado físico y almacenamiento de entrenamientos realizados. Así mismo, se podrá consultar la información propia almacenada, **historial**, y el progreso mediante gráficos.
- Permitir la **búsqueda de los gimnasios y tiendas** de nutrición más próximos al usuario en base al código postal.

En resumen facilitar el acceso gratuito a recursos generales de orientación y permitir la consulta a expertos en nutrición y preparación física de forma personalizada para cada usuario.

## 2. Funcionalidad por usuario

Funcionalidad	No registrado	Estándar	Premium	Entrenador	Administrador
Consultar noticias	✓	✓	✓	✓	✓
Comentar noticias	✗	✓	✓	✓	✓
Añadir noticias	✗	✓	✓	✓	✓
Consultar gimnasios y tiendas cercanas	✓	✓	✓	✓	✓
Consultar entrenamientos	✗	✓	✓	✓	✓
Consultas de entrenamientos personalizados	✗	✗	✓	✓	✓
Preguntar a expertos	✗	✗	✓		
Aconsejar entrenamientos	✗	✗	✗	✓	
Mantener histórico de entrenamientos	✗	✓	✓	✓	✓
Ver estadísticas y progreso	✗	✗	✓	✓	✓
Dar de alta entrenadores					✓
Administrar usuarios					✓

## 3. Prototipo de la aplicación

En el prototipo se considera el perfil de **usuario Premium**. La vista y opciones disponibles están preparadas para dicho tipo de usuario. Las funcionalidades cubiertas por el prototipo son:

- Visualización de la sección de inicio y noticias de la página.
- Visualización y navegación a través de 4 de los 5 apartados del perfil personal: Inicio del usuario, objetivos, evolución y entrenamientos.
- Proceso de registro de entrenamientos realizados por el usuario.

## 4. Test del prototipo

### 4.1. Situación a evaluar

El usuario posee el perfil de usuario premium. El registro acaba de ser realizado y no hay datos almacenados sobre él (a parte de la propia información introducida en el registro).

El usuario tiene la posibilidad de navegar por las paginas de inicio y noticias, navegar y consultar la informaci3n que tiene (o podr3a tener) disponible en su perfil y realizar el proceso de registro de un entrenamiento.

Se realizar3 una explicaci3n de aquellas p3ginas o enlaces que el usuario quiera consultar y no est3n disponibles al final de la prueba del prototipo.

## 4.2. Prueba de la aplicaci3n

En la siguiente carpeta de Dropbox se incluye la prueba del prototipo en v3deo:

<https://www.dropbox.com/sh/6x8n5tdvvnwp35j/AADoKoAdi63DITYBnyizTVEka?dl=0>

## 4.3. Errores y 3reas de mejora localizados

### Estructura de la p3gina

La p3gina sigue una estructuraci3n correcta de los elementos, en cualquier caso el ajuste de los mismos mejorar3 con el prototipo digital. Los elementos que encontramos son:

- **Cabecera:** contiene el t3tulo que se va actualizado seg3n la p3gina o conjunto de p3ginas visitadas y la barra de navegaci3n, con diferentes campos que despliegan men3s al pasar el cursor.
- **Pie de p3gina:** actualmente contendr3 el mapa de la p3gina web.
- **Publicidad:** barra destinada a mostrar anuncios, en un principio fijos y, opcionalmente, espec3ficos para cada usuario. Se situa en la parte derecha de la p3gina debajo de la barra de navegaci3n, es estrecha de aproximadamente un cuarto del ancho de la p3gina.
- **Secci3n principal:** es la parte donde se muestra la informaci3n correspondiente a cada p3gina, es el elemento que no se mantiene de pantalla a pantalla. Ocupa la mayor parte de la pantalla (aproximadamente tres cuartos del ancho total) bajo la cabecera.

En cuanto al contenido de esta estructura, concretamente la barra de men3s, se deben modificar los elementos mostrados de forma que se muestren aquellas opciones que van a ser m3s utilizadas por el usuario. Se debe cambiar:

- El **men3 de entrenamientos.** Eliminar entradas mostrando 3nicamente las necesarias. En este sentido sobra cada objetivo de entrenamiento espec3fico, en su lugar se deber3a mostrar la opci3n ".objetivos" que nos redireccionar3 a una p3gina donde se muestren los diferentes posibles.
- El **men3 del usuario.** En lugar de mostrar 3nicamente el nombre como enlace, se deber3a mostrar algo como ".accede a tu perfil \*nombre usuario\*", de forma que quede **m3s claro el acceso a su p3gina personal**. As3 mismo, en este mismo men3 se deber3an **incluir m3s funcionalidades** que no aparecen como ".a3adir entrenamiento", que ser3a una funci3n de uso habitual para registrar su actividad deportiva, o la de ".actualizar objetivos", donde el usuario registra su estado f3sico a lo largo del tiempo actualizando datos como el peso actual.

### 3rea personal del usuario

El men3 izquierdo que aparece en la secci3n estructura la navegaci3n por las diferentes opciones del perfil, separando adecuadamente la informaci3n. Aspecto a mejorar en este men3 ser3a incluir iconos junto al nombre del men3.

Algunos defectos más concretos son:

- En la pantalla de objetivos, incluir un botón aceptar para realizar la estimación del consumo de energía y nutrientes estimado, de forma que siga la tendencia de otros formularios realizados.
- Mostrar botones de ayuda, junto a los accesos a las funciones o en una pantalla concreta dentro de una transacción, de forma que se explique la funcionalidad de dicha función o el paso siguiente que debe realizar para avanzar en la transacción concreta.
- En general, mostrar más mensajes que indiquen al usuario si ha realizado cierta acción bien o debe corregir algún parámetro.

### **Aspecto general**

Tratándose del prototipo en papel, no ha sido un aspecto al que le hayamos prestado gran atención. En algunos casos hemos utilizado colores simplemente para resaltar cierta opción o menú seleccionado.

El uso de colores y de tipos de letra convenientes se contemplará al desarrollar el prototipo digital.

En cuanto a la estructura, como ya se ha comentado previamente, y la disposición de los elementos (en la mayoría de las páginas prototipadas) sí que se ha conseguido una disposición adecuada de forma que se facilite la navegación al lector.