

# **Make Yourself Strong**

Descripción de la aplicación

Fase de prototipado

Proyecto de la asignatura Interacción Persona Computador

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. Test del prototipo</b>	<b>2</b>
3.1. Patrones de error detectados . . . . .	2

## 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 informació que tiene (o podría tener) disponible en su perfil y realizar el proceso de registro de un entrenamiento.

Se realizará una explicación de aquellas páginas o enlaces que el usuario quiera consultar y no estén disponibles al final de la prueba del prototipo.

#### **4.2. Patrones de error detectados**