



# ***MOTIVACCIÓN***

Una aplicación para evaluar y conocer un poco más sobre el estado de nuestra motivación.

Una aplicación para marcar un nuevo objetivo y para orientar nuestras ganas.

***FLORENCIA TODARELLO***

***“TODO DEPENDE DEL VIAJE... NO DEL RESULTADO”*** esa frase es clave de un atleta estadounidense que ganó múltiples medallas de oro.

A veces, cuando vemos la cantidad de horas que entrenan y el sacrificio que hacen los deportistas en lugar de optar por una vida más “normal” y cómoda, nos asombra, ¿verdad?

Entonces ahí surge la pregunta: ¿qué es lo que diferencia a ese deportista del resto de las personas? La motivación. La motivación es uno de los factores básicos y fundamentales que ayudan a que cualquiera de nosotros tome una iniciativa, le de energía y dirección. Sin motivación, no sabríamos qué hacer ni por dónde comenzar. La motivación es nuestro motor y nuestro mapa.

Hoy podemos ver cómo la selección mayor de fútbol masculino atraviesa un período exitoso en cuanto a resultados y un detalle no menor tiene que ver con lo enfocados y acompañados que se encuentran los jugadores del plantel.

Pero ¿qué pasa cuando no se llega a ese equilibrio?

Muchos deportistas no tienen clara esa guía, ese mapa no está claro... pasa lo mismo cuando tenemos algún problema de salud y no nos quedamos tranquilos hasta saber qué tenemos, a quién consultar y qué pasos seguir.

Por eso, **MotivAcción** ofrece la posibilidad de conocer hacia dónde se orienta nuestra motivación, cuál es mejor para optimizar nuestro rendimiento y por supuesto, con el acompañamiento de un profesional, sentirnos mejor y disfrutar más nuestra vida deportiva.

**Mi nombre es Florencia Todarello, soy psicóloga del deporte y diseñadora de experiencias de usuario e interfaces de esta App.**

# UN POCO DE ANTECEDENTES EN EL TEMA

TENIS ROLAND GARROS

## Nadal: "Mi motivación no es conseguir récords"

EFE | París | 6 jun. 2022



El español Rafael Nadal posa este lunes con su trofeo junto a la Torre Eiffel tras ganar el partido final masculino del torneo de tenis Roalnd Garros French Open en París, Francia. Nadal ganó su decimocuarto torneo de Roland Garros el 5 de junio de 2022.

EFE/ Christophe Petit Tesson

INICIO / ARCHIVOS / VOL. 8 NÚM. 1-2 (1986) / Artículos de Investigación

## ¿POR QUÉ EL ABANDONO Y LA FALTA DE MOTIVACIÓN EN EL DEPORTISTA?

S. Caldarelli

F. Conti

C. de Giuli

S. Tamoni

### RESUMEN

Uno de los temas que más ha atraído la atención de la psicología es la motivación; tal vez por esta razón, desde que la psicología se ha interesado por el deporte, uno de los aspectos fundamentales estudiados ha sido la motivación, dentro del estudio de las causas que determinan el comportamiento deportivo. Por el contrario, muy poca atención se ha reservado para el concepto opuesto, la desmotivación, que aparece por lo tanto como un concepto poco definido y poco estudiado. Actualmente, sin embargo, como consecuencia de la creciente importancia del fenómeno del abandono de la actividad deportiva, la psicología ha comenzado a interesarse por el tema de la desmotivación.

EDUCACION FISICA  
Y DEPORTE



Vol. 8 Número 1-2 Enero-Diciembre 1986  
Medellín-Colombia

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA  
Instituto Universitario de Educación Física y Deporte

PDF

PUBLICADO

2010-01-31

Se puede observar que, tanto en revistas de interés general como en revistas científicas, el interés por la relación entre la motivación y los deportistas es muy recurrente.

**Suele ser frecuente encontrar frases como:**

*La motivación de los jugadores es muy baja y su nivel de esfuerzo en los entrenamientos hace que nos preocupemos por el peligro de acercarse a puestos de descenso.*

*Miro vídeos "motivacionales" en internet, busco frases y mensajes para motivarme más... pero no siento que me ayude.*

*David se muestra cada vez más nervioso en los partidos y más desmotivado en los entrenamientos. Su entrenador cree que puede aportar al equipo pero no entiende que no esté muy motivado por la oportunidad.*

Entonces... si la motivación es necesaria, ocupa un rol importante en el rendimiento y puede tener impacto hasta en la decisión de continuar o dejar la práctica deportiva **¿por qué se ignora la importancia de tener claro su concepto y entrenarlo con un profesional?**

# ***ESTA APP PROPONE LAS SIGUIENTES FUNCIONALIDADES***

	Imprescindibles	Deseables
<b>Registro</b>	Sólo usuario: Datos personales: nombre, apellido, DNI, mail, fecha de nacimiento, deporte que practica.	Información extra: Establecimiento de objetivos. Seguimiento de establecimiento de objetivos. Comparación de resultados de evaluaciones previas.
<b>Home</b>	Conocer diferentes aspectos de la motivación. Evaluar los tipos de motivación. Conocer los resultados. Contactos de psicólogos del deporte.	Frase diaria de psicología deportiva.
<b>Agenda de psicólogos</b>	Visibilizar datos del psicólogo (nombre, apellido, teléfono y especialidad).	Sacar turno con el psicólogo desde la app. Trabajar con el psicólogo desde la app.
<b>Tips</b>		Tip semanal con algún objetivo.

La idea primordial de la aplicación es que el usuario pueda **conocer hacia dónde está orientada su motivación.**

¿Son motivos internos o externos? ¿Es por pasión o es por los premios?

Identificar esos motivos ayudará al usuario a conocer un poco más sobre sí mismo y sobre cómo poder **mejorar su rendimiento** y permanencia en el deporte o la actividad física.

Entonces las tareas imprescindibles están orientadas a auto evaluarse la motivación desde diferentes enfoques, conocer sus resultados y la descripción de los mismos. El fin último es que esa aproximación a una evaluación psicológica los incentive a **buscar a profesionales** formados para poder trabajar esos resultados y lograr mejoras de manera supervisada.





# ***BENCHMARKING***

Se analizaron las siguientes aplicaciones en competencia



## Psico Test

Es una aplicación orientada a evaluación psicológica online. Cuenta con test de diferentes temas. Ejemplo: adicciones, amor, ansiedad, inteligencia, entre otros. A su vez, tiene un historial de test y resultados realizados y un apartado de "frases del día" y "tips de la semana" para optimizar habilidades psicológicas.



## PsychoTests

Cuenta con evaluaciones psicológicas para medir diferentes habilidades (temperamento, relaciones interpersonales, coeficiente intelectual, entre otras). A diferencia de la anterior, tiene un índice de progreso y propone desafíos a medida que vas atravesando diferentes cuestionarios.






## MenPas<sup>1.0</sup>

Evaluación Psicosocial On-Line

Aplicación web orientada a la evaluación psicosocial orientada al ámbito del deporte. Se aproxima más al mundo científico ya que brinda las evidencias publicadas de cada evaluación. Puede logearse un psicólogo y compartirlo con sus deportistas para realizar trabajos en conjunto y analizar los resultados entre los dos.



	Ventajas	Desventajas
	<p>Fácil de utilizar. Pocos pasos por acción. Amplia variedad de test. Lo de los tips y frases del día permiten al usuario interactuar más con la aplicación.</p>	<p>No es especializada en deporte.</p>
 <p>PSychoTests</p>	<p>Fácil de utilizar. Tiene el plus de sumar "desafíos" para que el usuario progrese y quiera "evaluarse más".</p>	<p>Su diseño y organización están muy saturados de imágenes e información y queda muy cargado. No se especializa en deporte.</p>
	<p>La única de psicología del deporte. Cuenta con muchísimos cuestionarios y su evidencia científica. Pueden trabajar psicólogo y deportista desde la app.</p>	<p>Versión muy poco desarrollada. Poco estética. Cuesta logearse. Errores frente al login.</p>

PSICOTESTS

ELIGE UN TEST Y CONOCE MÁS SOBRE TI MISMO

Adicciones

Amor y Pareja

Ansiedad y Estrés

Inteligencia

Personalidad

Sexualidad

Trastornos Alimentarios

Trastornos de Ansiedad

PREGUNTAS

PERSONALIDAD ASERTIVIDAD

Pregunta 1 de 25.  
Tengo dificultades para manifestar lo que pienso ante los demás.

MUY PROPIO DE MÍ

FRECUENTEMENTE EN MÍ

POCO FRECUENTE EN MÍ

MUY IMPROPIO DE MÍ

Lemon Cash

DESCARGAR

MenPas 1.0

Evaluación Psicosocial On-Line

Alta de usuarios Sobre MenPas

Usuario

Contraseña

Acceder

Participa en nuestro proyecto MenPas

Participa en las investigaciones que se están realizando en la plataforma.  
Inventarios anónimos, sin necesidad de registrarse

Acceder...

1,164 Pageviews  
Mar 16th - Apr 16th

es cookies propias para mejorar nuestros servicios y ofrecerte una mejor experiencia de navegación. Si continúas navegando consideramos que acepta su uso. Más

Me Pas

Acepto

Áreas de trabajo I

Áreas de trabajo II

Alta de usuarios

Datos Personales

Sobre MenPas

Cuestionario CSAI 2

Inventario del Estado de Ansiedad en Competición - 2

A continuación encontrará una serie de afirmaciones que los atletas han utilizado para describir sus pensamientos, sentimientos, actitudes o comportamientos antes de la competición. Nos gustaría saber hasta qué punto te sientes identificado con estas afirmaciones. No existen respuestas correctas o incorrectas, malas o buenas, verdaderas o falsas, únicamente deseamos conocer tu opinión al respecto. Lee atentamente cada frase y selecciona la respuesta que más se aproxime a tus preferencias en este momento.

ITEM	5: Casi siempre ...4...3...2...1	Casununca
1	Estoy concentrado en la competición.	5 4 3 2 1
2	Estoy inquieto.	5 4 3 2 1
3	Me encuentro a gusto.	5 4 3 2 1
4	Dudo de mis capacidades.	5 4 3 2 1
5	Estoy nervioso.	5 4 3 2 1
6	Me encuentro cómodo.	5 4 3 2 1
7	Me preocupa que no pueda hacerlo tan bien como podría.	5 4 3 2 1
8	Mi cuerpo está tenso.	5 4 3 2 1
9	Confío en mí.	5 4 3 2 1

40+ Pruebas Psicológicas

PRO

Uncomplicate Yourself

PRUEBAS CON IMÁGENES

0/6

RELACIONES INTERPERSONALES

0/9

Pagá tus servicios en 12 cuotas sin tarjeta con Mercado Crédito desde tu casa

Abrir

Categorías

Todas las pruebas

Progreso

40+ Pruebas Psicológicas

Pruebas aprobadas: 0/65

Logros recibidos: 0/5

Pruebas favoritas: 0

Comprar la versión PRO  
Se bloquearán todos los anuncios.

Elija un tema

Animación circular entre preguntas

Pagá tus servicios en 12 cuotas sin tarjeta con Mercado Crédito desde tu casa

Abrir

Categorías

Todas las pruebas

Progreso



# ***USER PERSONA***





## VICTORIA FUTBOLISTA

Vive en Buenos Aires  
Tiene 24 años y hace 15 años que practica fútbol.  
Terminó el colegio y estudia para profe de educación física.  
Actualmente está soltera y logró vivir del fútbol.

### VICTORIA NOS CUENTA

Soy una persona muy activa, siempre me interesó la actividad física y los deportes en conjunto. De chica practiqué fútbol en el club del barrio, entrenando con los varones de mi categoría. De adolescente logré incluirme en un club femenino y dedicarme por completo a seguir mejorando. Hoy, pude fichar en club de primera división y dedicarme de manera profesional a este deporte que me encanta. Siempre conté con el apoyo de mi familia, que me llevaba a clubes y me acompañaba en cada desafío.

#### INTERESES

Deporte  
Vida saludable  
Actividades al aire libre  
Fútbol

#### HÁBITOS

Consume programas de actualidad en deportes varios.  
Aparte, se interesa por la cocina saludable, por lo que ama mirar tutoriales de cocina a través de videos.

#### TECNOLOGÍA

Victoria usa su celular para estar al día en sus redes sociales. Desde que comenzó en el fútbol profesional, suele seguir a deportistas referentes para tomar consejos y tips sobre entrenamiento y estilo de vida. Aparte, utiliza una app para llevar la cuenta de kms que trota aparte de su entrenamiento: su posición en cancha requiere una capacidad aeróbica grande y le gusta optimizarla de la mejor manera.

#### MOTIVACIONES

Deporte  
Vida saludable  
Actividades al aire libre



#### FRUSTRACIONES

Su autoexigencia  
Los ritmos y tiempos del deporte  
Perder el "amor" por el deporte

*"Hay que dar el 110% en todos los entrenamientos para rendir al máximo en los partidos"*

# ***PARA VALIDAR A LA USER PERSONA SE ENTREVISTARON A CINCO DEPORTISTAS***

## **ENTREVISTADOS**

Julieta (fútbol)  
Julieta (básquet)  
Denise (básquet)  
Leila (Gimnasia art.)  
Martín (hockey)

# ¿QUÉ SE INDAGÓ?

- ¿Qué tipo de deporte o actividad física practicás?
- ¿Hace cuánto tiempo que realizas actividad física o deporte?
- Dentro de tu práctica deportiva/actividad física, ¿alguna vez te dijeron algo como "estás muy motivado en esto, seguí así!"? ¿Y qué sentiste?
- Por el contrario, ¿alguna vez en tu práctica deportiva/actividad física te dijeron algo como "te falta motivación, así no se puede entrenar!"? ¿Y qué sentiste?
- ¿Qué crees que te quisieron decir en ambos casos?
- ¿Qué significa para vos "estar o no estar motivado"?
- ¿Alguna vez trabajaste con un psicólogo del deporte?

## Tecnología

- ¿Qué sistema operativo usas?
- ¿Soles utilizar aplicaciones para complementar tus entrenamientos? (ejemplo: las que cuentan los km que se corre)
- ¿Alguna vez utilizaste alguna app para complementar tus entrenamientos pero desde el lado psicológico? (si dice sí: ¿cómo fue la experiencia?)
- ¿Crees que una app podría mostrarte información útil para mejorar tu entrenamiento pero desde el lugar psicológico? ¿Cómo? ¿Por qué?
- ¿Algo más que quieras agregar?

# ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS

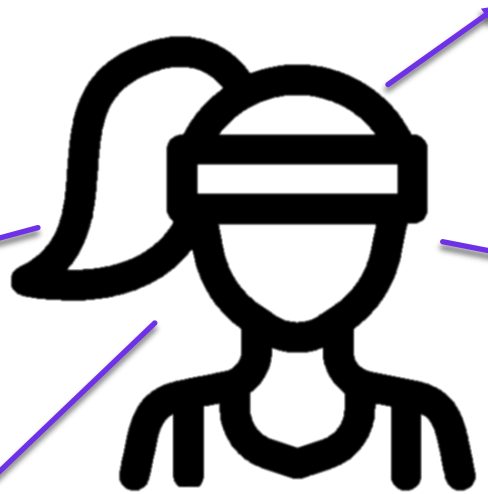
- Los entrevistados **practicaban deporte de manera amateur y recreativa**, salvo dos que lo realizaban de manera competitiva. Los que no entrenan profesionalmente en este momento, lo han hecho en su pasado y actualmente continúan la práctica pero de manera más relajada.
- En cuanto a las preguntas específicas de **motivación**, todos coincidían en que en varios momentos de sus carreras han sentido que **la energía no era la misma y que las ganas fluctuaban**. Algunos mencionaron que muchas veces las exigencias de los entrenadores no ayudan a que las ganas se mantengan ya que las presiones suelen extinguirlos (presiones por ganar, por rendir más...).
- **Citas textuales:** *“a veces cuando tengo un torneo selectivo, tengo que repetir tantas veces las series para limpiarlas que termino yendo sin ganas a entrenar y hago todo mal” (gimnasta). “Tuve que dejar el fútbol profesional porque el ambiente era muy duro y muy competitivo y eso hizo que ya no me den ganas de seguir en ese clima” (ex futbolista profesional).*
- Dos trabajaron con psicólogos deportivos, una es deportista y psicóloga del deporte y el resto nunca tuvo trabajo específico sobre las habilidades psicológicas.
- En cuanto a tecnologías: **4 usan Android**, 1 usa los. Ninguno utilizó apps para trabajar aspectos psi, pero les resulta interesante (aunque raro para llevar a cabo).

## ¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

Ama entrenar. Hace deporte desde chica y le encanta el ambiente de clubes. El problema es la exigencia que implica competir y entrenar para rendir al máximo.

## ¿QUÉ OYE?

Todos dicen que la motivación es lo más importante para rendir al máximo. ¿Pero qué es estar motivada? ¿Qué implica? ¿Alguno sabe si estoy o no motivada?



## ¿QUÉ VE?

Los deportistas rivales entrenan su mente con psicólogos. Algunos clubes incorporan un psicólogo como parte del cuerpo técnico pero otros no y los deportistas tienen que salir a resolver esas cuestiones de manera privada.

## ¿QUÉ DICE Y HACE?

Ella quiere rendir mejor. Es feliz en su nueva categoría. Sabe que algo raro pasa cuando se levanta y no siente las mismas ganas de siempre para ir a entrenar. Cree que es por la demanda en los partidos, pero ¿realmente es eso? Está buscando alternativas pero no conoce a nadie y no tiene mucha información.

## ESFUERZOS

Tiene miedo de fracasar en su nuevo desafío. Rendir en categorías inferiores era mucho más fácil, ahora hay rivales más fuertes y preparados y eso genera ansiedad y preocupación.

## RESULTADOS

Sueña volver a disfrutar del deporte como cuando estaba aprendiendo, como cuando juega con las amigas en el barrio. Desea fuertemente entender qué está haciendo que no tenga tantas ganas de ir a entrenar.



VICTORIA ES UNA FUTBOLISTA QUE VIVE EN ZONA SUR DE BUENOS AIRES. ELLA COMENZÓ A JUGAR AL FÚTBOL DE CHICA, EN UN CLUB EN EL BARRIO DE MANERA MIXTA. A MEDIDA QUE FUE CRECIENDO Y LOS ENTRENADORES NOTABAN SUS HABILIDADES PARA EL FÚTBOL, LA FUERON GUIANDO A CLUBES VARIOS PARA QUE PUEDA LLEGAR A COMPETIR EN PRIMERA.

HOY VICKY ES UNA FUTBOLISTA PROFESIONAL, SE ENCUENTRA EN PRIMERA DIVISIÓN COMPITIENDO PERO NO SE SIENTE CÓMODA Y A VECES DUDA SOBRE SI REALMENTE ESTO ES LO QUE QUERÍA.

ENTRE ESAS DUDAS, SU RENDIMIENTO NO ESTÁ SIENDO ÓPTIMO Y SU ENTORNO (TANTO COMO ELLA MISMA) COMIENZA A PREOCUPARSE.



## ***PUNTO DE VISTA DE VICTORIA***

# STORYTELLING Y STORYBOARD

Victoria es una futbolista de 24 años, recientemente ascendida a primera división. Dentro del ámbito del deporte siempre escuchó hablar de la importancia de "estar motivada" para rendir mejor en la cancha. ¿Pero qué es estar motivada?

"Dale Vicky, activá esas ganas sino no vas a llegar a ningún lado"... "Vic, si no tenés claro para qué venís a entrenar, nunca vas a encontrar la motivación"... son frases que frecuentemente escuchó de sus entrenadores y compañeros.

Lo que ellos no saben es que Victoria aún no tiene claro si entrena porque le gusta el fútbol, si lo hace porque toda su familia siempre fue futbolista o porque una vez le dijeron que podía ganar mucha plata en este deporte.

Lo único claro, es que Vicky va a los entrenamientos en "piloto automático", sin un motivo claro, sin un objetivo a conseguir...



Al producir una historia que refleje alguna situación que pueda vivir un posible usuario de la aplicación, se partió de la base de las sensaciones que puede producir en un deportista “perder” esa chispa que se prende cuando practicas algo sólo por diversión. Siempre que otras variables empiezan a aparecer y a entorpecer el rendimiento deportivo, lo primero que se nombra es **la motivación**.

La falta de la misma puede estar asociada a muchos motivos: presiones, autoexigencia, malos tratos, pérdida de interés, entre otras. Muchas veces se asume, a priori, que hay una falta de motivación cuando quizás se trate de una **mala calidad** de la misma o una **orientación a objetivos** que no favorezcan su máximo desempeño.

Por esos motivos, la idea de reflejar a una deportista que se presupone, debería estar feliz y disfrutando el logro de llegar a la máxima división, pero que se encuentra dudando de por qué hoy en día practica el deporte debido a que la falta de motivación es una crítica constante, refleja el objetivo de esta aplicación.

**Definir y aclarar el panorama: qué es estar motivado? Qué es la motivación? Cómo es la motivación? Cuántos tipos de motivación hay? Cómo afecta eso mi rendimiento?**

Todo eso puede aclararse en la aplicación que Victoria encontró para aliviar, de alguna manera, las dudas que la estaban inhibiendo.



# *ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN*

Para organizar la información y los objetivos de la aplicación, se recurrió a un **cardsoring** en donde los deportistas (futuros usuarios) organizaron las acciones que desarrollaría la app de modo tal de que sea más usable y cómoda para ellos.

## Questionario sobre autodeterminación de la motivación

100	Cuestionario sobre clima motivacional													
90	90	Cuestionario sobre orientación de la motivación												
50	50	40	Mis resultados											
30	30	30	70	Información sobre resultados generales										
30	30	30	60	80	Pruebas realizadas									
20	20	20	10	10	30	Teorías								
10	10	10	20	10	20	90	Psicología del Deporte							
0	0	0	10	20	30	70	80	Frases del día						
0	0	0	20	20	20	40	50	60	Quiénes somos					
0	0	0	10	10	10	10	20	30	50	Listado de Psicólogos del Deporte				
0	0	0	0	10	0	10	10	10	40	70	Contactar			
0	0	0	10	20	20	10	10	10	30	50	60	Invitar compañeros		
0	0	0	10	30	30	40	40	50	30	0	10	20	Notificaciones de Frases del Día	
40	40	30	30	10	30	70	60	40	20	0	0	0	30	Motivación

# MATRIZ DE SIMILITUD

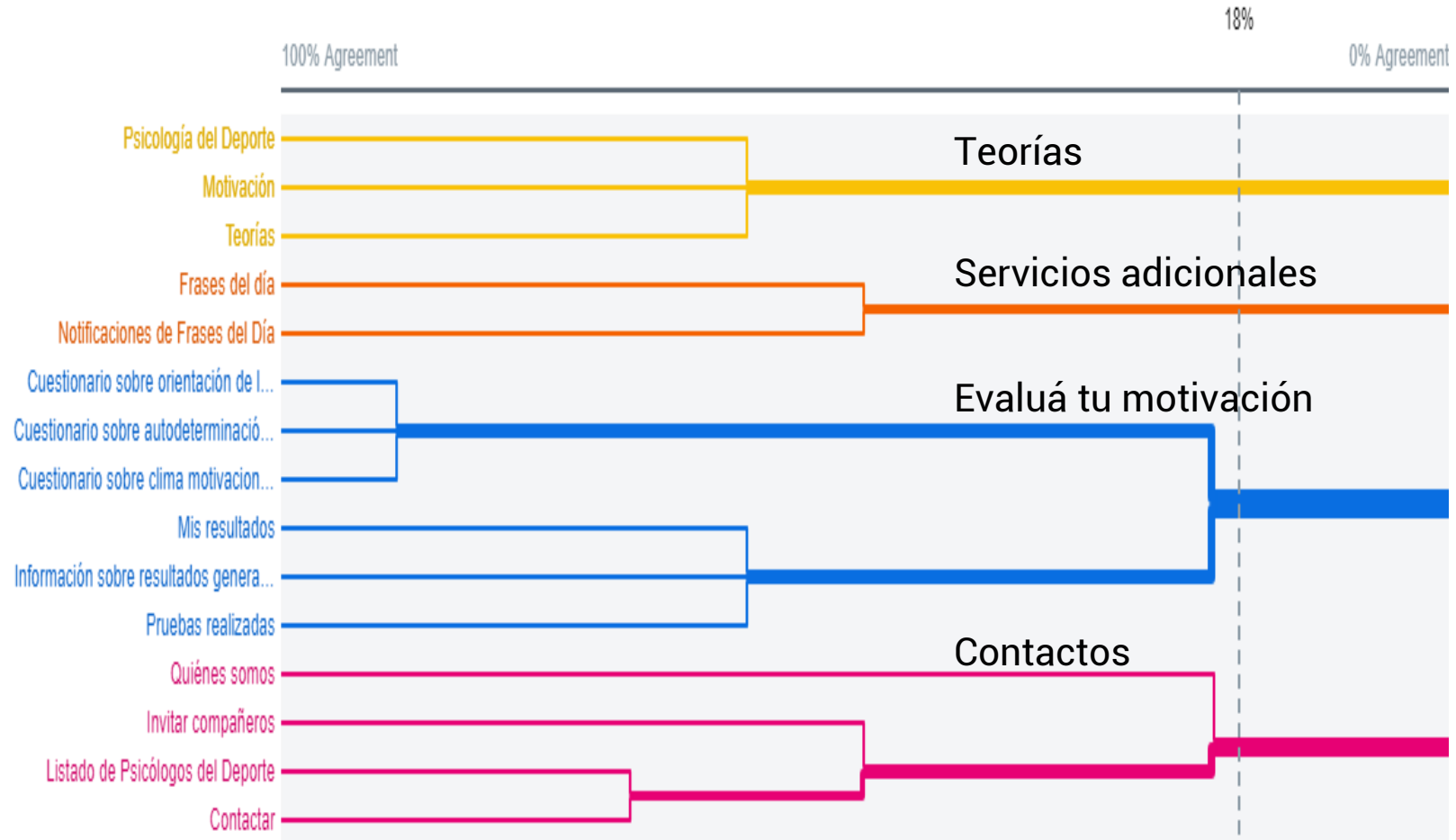
Análisis desde el mayor al menor porcentaje de agrupación:

- Questionarios sobre autodeterminación con questionarios sobre clima.
- Questionario sobre clima con questionario sobre orientación de la motivación y teorías con psicología del deporte.
- Información sobre resultados con pruebas realizadas y psicología del deporte con frases del día.

# DENDROGRAMA

10 personas participaron del cardsorting y organizaron, en su mayoría, estas 4 categorías: **teorías, servicios adicionales, evalúa tu motivación y contactos.**

Los tiempos de ejecución fueron en un rango con un mínimo de 2:36 minutos y un máximo de 13:59 minutos.



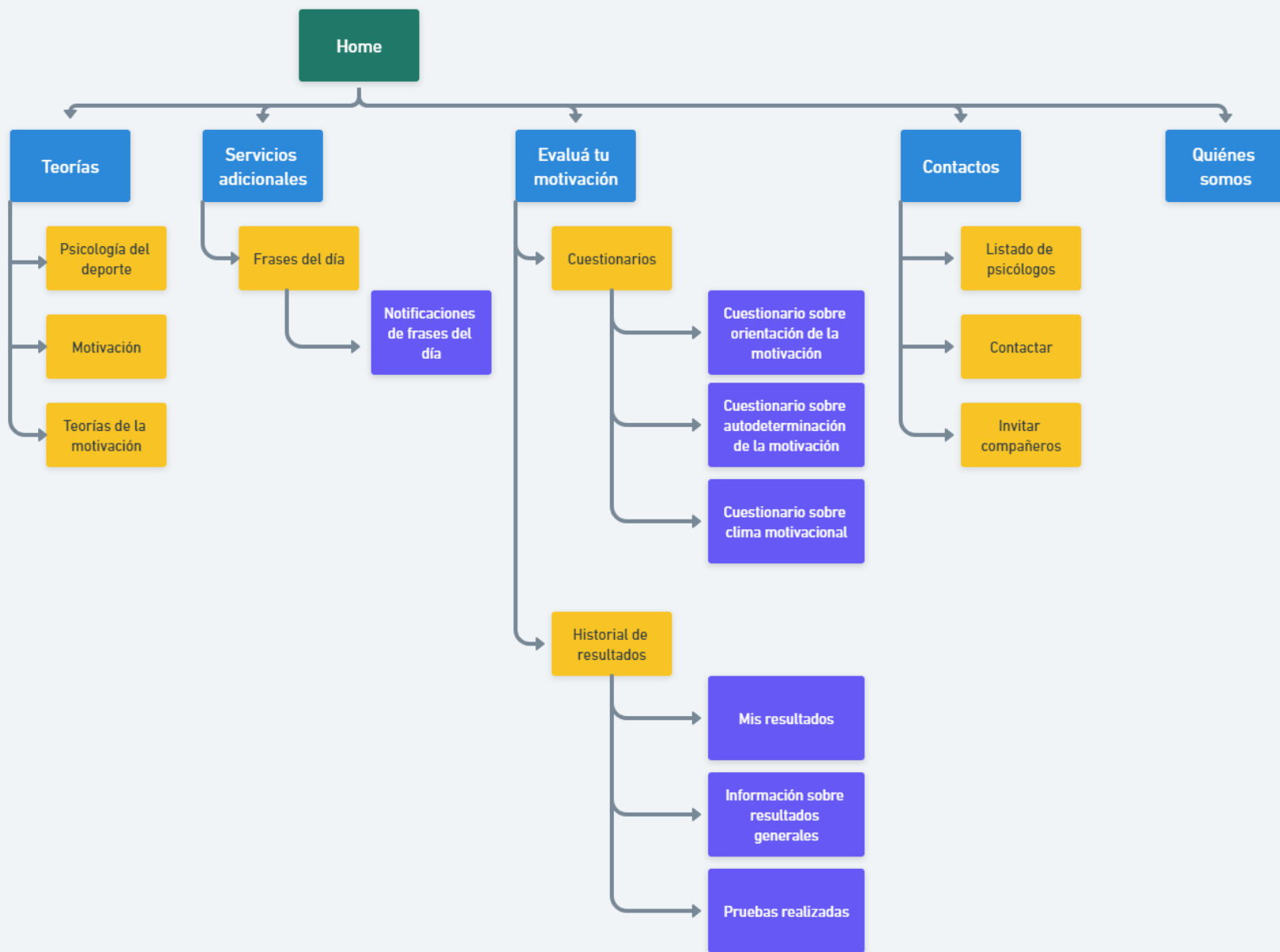
Se optó por un **método híbrido**, con algunas categorías establecidas pero que el usuario podría modificar o sumar. Esto dio como resultado algunas categorías extras a las planteadas.

En cuanto al orden de la información, algunas categorías quedaron por fuera de como se habían pensado al momento de idearlo. Por ejemplo: las ediciones de notificaciones, la opción de compartir el link para invitar a otros usuarios y el “quiénes somos” hubieran quedado bien en algún lugar de “configuraciones”, sin embargo los usuarios los ubicaron en otros lugares.

Por otro lado, hubieron menciones de que **la categoría “frases del día” no fue comprendida en su totalidad** (no fue comprendido su objetivo), por tal motivo, se ubicó en una categoría única de servicios adicionales.







# MAPA DE SITIO





# ***ESTRUCTURA DE LA INFORMACIÓN***



# ***TASK FLOW***



# USER FLOW



Inicialmente, se estableció la tarea primordial de la App (el **happy path**) para poder organizar el flujo de acciones que llevará el usuario cuando comience a interactuar con la aplicación.

Para ello, posteriormente se realizó un **user Flow**, finalizando la estructura que presentará la aplicación.

# ***PRUEBAS DE USABILIDAD***

- Se planteó la siguiente consigna: "sos un deportista profesional que atraviesa un momento de crisis con el deporte. Tu entrenador te habla sobre la motivación pero no tenés muy en claro de que se trata. De golpe navegando en el playstore, encontrás una app que dice algo sobre motivación y deporte"...
- Participaron 5 personas con el objetivo de probar el uso de la app para llegar a la tarea de evaluar la motivación.
- Tareas a evaluar:
  1. Registrarse
  2. Loguearse
  3. Realizar el test
  4. Buscar el contacto de un psicólogo
  5. Compartir la app

Completó la tarea satisfactoriamente (1 = sí / 0 = no)						
Tarea	U1	U2	U3	U4	U5	Promedio
Registrarse	1	1	1	1	1	1
Loguearse	1	1	1	1	1	1
Realizar el test	1	1	1	1	1	1
Buscar un psicólogo	1	1	1	1	1	1
Compartir la app	1	1	1	1	1	1
Tiempo (en segundos)						
Tarea	U1	U2	U3	U4	U5	Promedio
Registrarse	5	20	31	10	10	15,2
Loguearse	32	12	29	18	8	19,8
Realizar el test	37	35	30	45	20	27,4
Buscar un psicólogo	15	17	21	10	10	14,6
Compartir la app	10	15	8	15	5	10,6
Pasos						
Tarea	U1	U2	U3	U4	U5	Promedio
Registrarse	3	6	4	2	2	3,4
Loguearse	8	3	3	2	2	3,6
Realizar el test	2	2	2	2	2	2
Buscar un psicólogo	3	2	2	2	3	2,4
Compartir la app	2	2	1	2	1	1,6

# MÉTRICAS DE EFICIENCIA

## Participantes

U1	David (33)
U2	Jesica (42)
U3	Cristian (42)
U4	Maximiliano (39)
U5	Julieta (31)

La mayoría de los usuarios demoró más tiempo en registrarse ya que fue la primera acción que intentaron realizar. Salvo un usuario que comenzó por loguearse y ahí invirtió más segundos.

A medida que avanzaba la prueba, iban comprendiendo el sistema de la utilización en los prototipos y la cantidad de pasos y segundos demorados disminuía.

La **actividad principal**, evaluar la motivación, demoró bastante tiempo ya que requería que lean las preguntas y respondan. Algunos me dijeron que no querían responder leyendo y sólo tocaban cualquier botón para avanzar (esos fueron los que demoraron menos segundos).

Como dato importante a resaltar: algunos usuarios tocaban botones que no tenían acción en la prueba de usabilidad y demoraban segundos tocando intentando que suceda algo. Por eso sugeriría para la próxima, ubicar avisos cuando los presionen, que sugieran que esos botones no tienen acción. Así, lograr que el flujo de la prueba sea más sencillo.

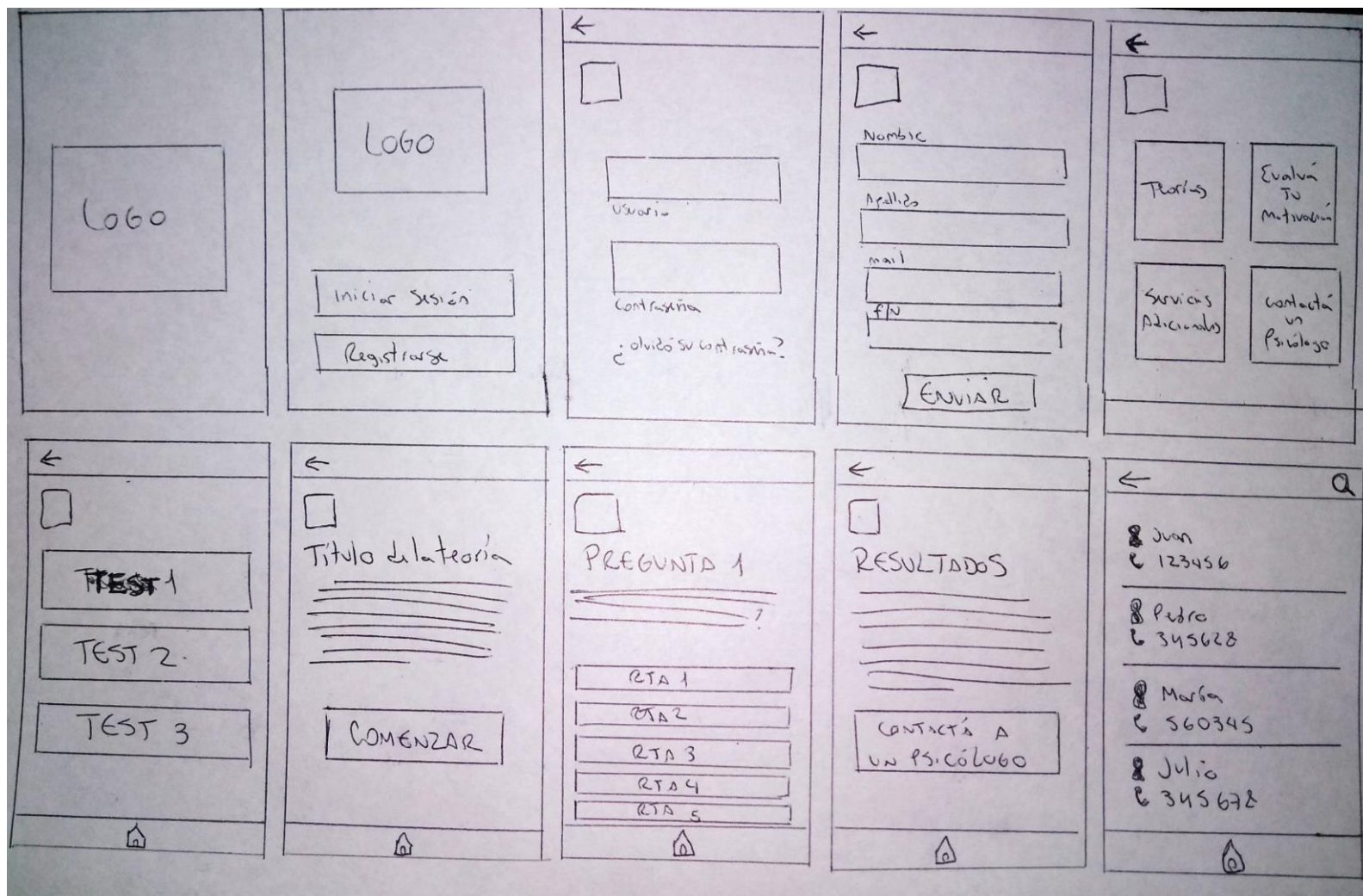


---

# ***EVOLUCIÓN DE LOS PROTOTIPOS***

Se comenzó con un diseño de pantallas a mano y luego se recorrió un proceso por el cual los detalles de la aplicación comenzaron con una fidelidad baja en escala de grises, para terminar en el diseño final con los colores e imágenes de la app.

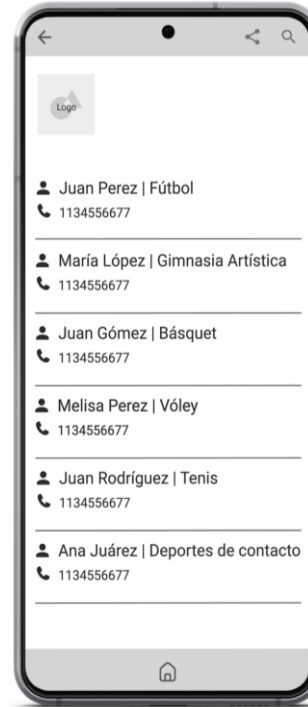
[Link a todos los prototipos](#)

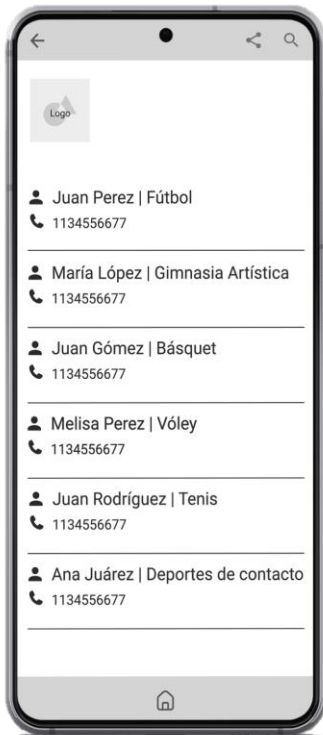


# WIREFRAMES A MANO

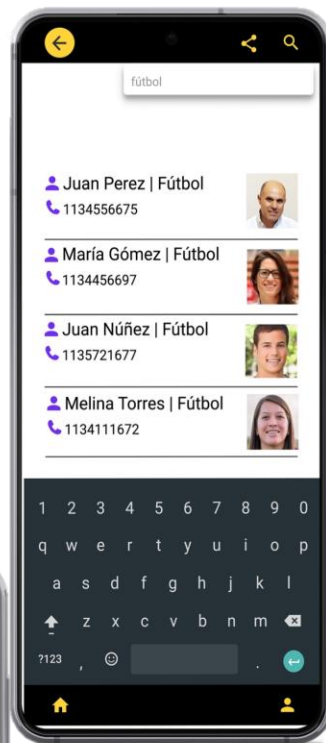
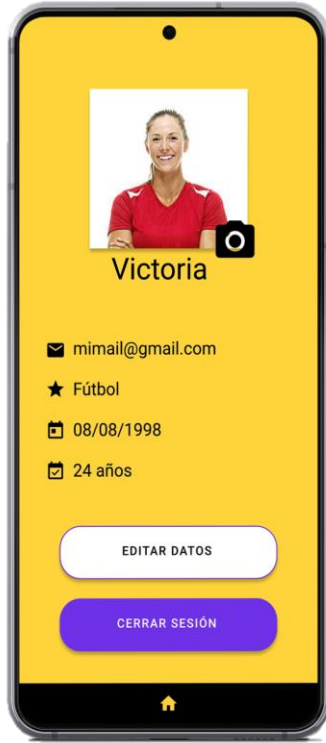


# WIREFRAMES DIGITALES





# ***WIREFRAMES CON PATRONES***



# MOODBOARD



El moodboard fue diseñado partiendo de las palabras clave **movimiento, energía y actitud.**

La intención es transmitir lo que debería sentir una persona al encontrar realmente lo que la motiva. Siempre relacionado al deporte, por supuesto.

La utilización del **amarillo** es porque simboliza **energía, felicidad, acción.** Estos son los moods que quiere contagiar la aplicación.

# GUIDELINESS Y GRILLAS

La app se basó en los criterios de Material Design para Android, específicamente teniendo en cuenta las recomendaciones para la creación de botones, tipografía y tamaño de texto.

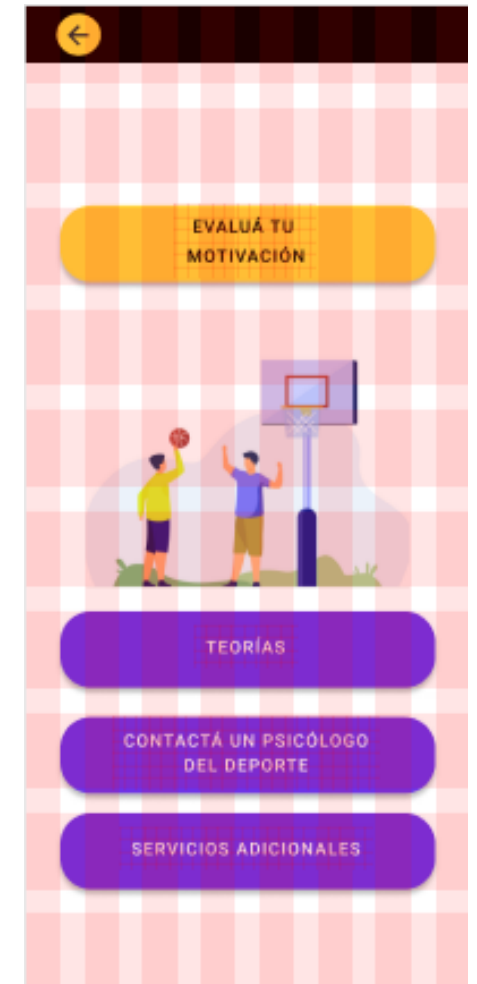
Enabled

Enabled

Enabled

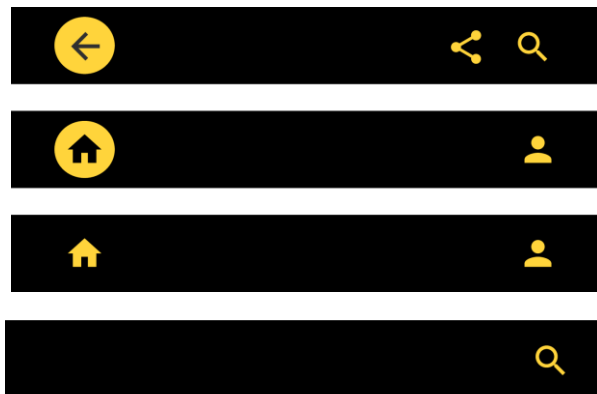
Scale Category	Typeface	Weight	Size
H1	Roboto	Light	96
H2	Roboto	Light	60
H3	Roboto	Regular	48
H4	Roboto	Regular	34

En cuanto a las grillas, se trabajó con una base de 8 columnas y 10 filas para poder organizar los elementos y darle lugar a los espacios de aire necesarios.



# UI KIT

Nav Bar



In Put Box

Apellido

08/08/1998

Fecha de nacimiento

mimail@gmail.com

Mail

12345678

Contraseña

Ingrese especialidad

Íconos



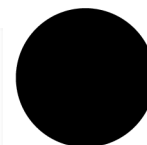
Tipografía



Colores



Primario  
#6E31E8



Secundario  
#000000



Acento  
#FFD43B

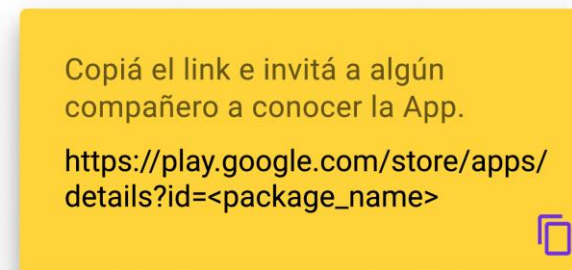
Botones



[Ingresá aquí](#)



Diálogos



# ATOMIC DESIGN

## Átomos

EVALUÁ TU  
MOTIVACIÓN



Pregunta 4 de 5

## Moléculas

mimail@gmail.com

Mail



## Organismos



08/08/1998

Fecha de nacimiento

mimail@gmail.com

Mail

\*\*\*\*\*

Contraseña



REGISTRARME

Copíá el link e invitá a algún  
compañero a conocer la App.  
[https://play.google.com/store/apps/  
details?id=<package\\_name>](https://play.google.com/store/apps/details?id=<package_name>)





# LOGO Y TIPOGRAFÍA

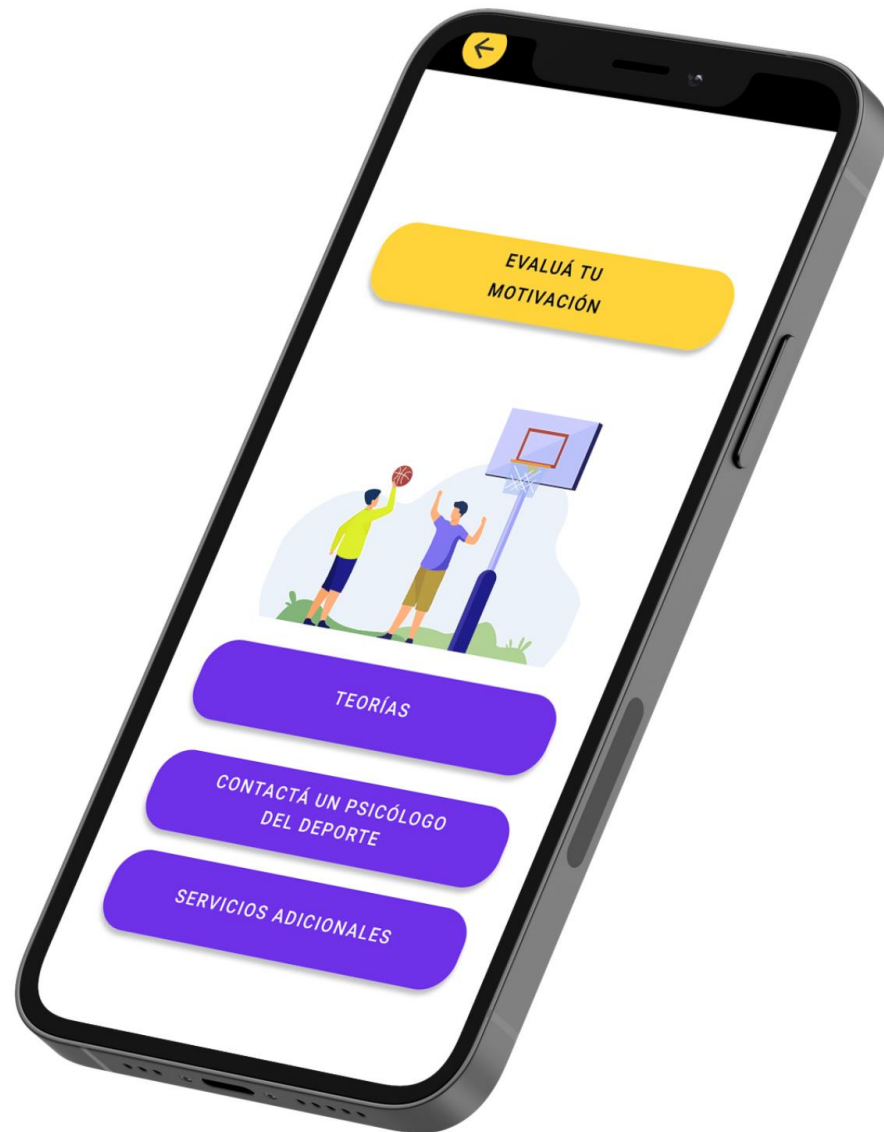
La tipografía para la presentación se llama **GOBOLD BOLD**. Fue elegida con el fundamento de que el efecto que debía **transmitir era de movimiento**. Para ello, la inclinación hacia la derecha. A su vez, la intención era que tenga picos y sea alargada para que simule los gráficos que arroja un electrocardiograma ya que iba a estar incluida en el logo.

El logo fue diseñado a partir de la idea de que la **motivación es pulso, es energía**. Una buena forma de mostrar gráficamente ese momento en que palpitamos y deseamos realizar algo es a través de las ondas del electrocardiograma.

El objetivo del logo era mostrar las letras **M** y **A** de **MotivAcción**, pero dándole un pulso más elevado a la A ya que a partir de esa **Acción** es que comenzamos a activar nuestra motivación.







# ***PROTOTIPO FINAL***

Prototipo final, en alta fidelidad con sus funcionalidades.

[\*\*LINK A PROTOTIPO FINAL\*\*](#)

# ***MUCHAS GRACIAS***

Florencia Todarello

flor.todarello@gmail.com

