

Diseño y usabilidad:

Plataforma de cursos de fitness online



Víctor Corbat
Ls31461

Índice

1. Briefing.....	Página 3
2. Modelado de usuarios.....	Página 4
2.1. Usuario 1.....	Página 4
2.2. Usuario 2.....	Página 4
2.3. Usuario 3.....	Página 5
3. Benchmarking.....	Página 6
3.1. Google Fit.....	Página 6
3.2. Entrenador Personal: Workouts!.....	Página 6
3.3. JEFIT Monitor de Ejercitación.....	Página 7
3.4. Virtuagym Fitness – Home & Gym.....	Página 7
3.5. GYMG Fitness & Rutinas.....	Página 8
4. Bibliografía.....	Página 8

1. Briefing

El objetivo principal de este producto es ayudar a los usuarios para poder conseguir una buena forma física. Se pretende informar sobre los distintos cursos en cada disciplina y también instruir a los usuarios mediante cursos online.

Algunos de los objetivos secundarios es llevar a cabo un seguimiento de la dieta del usuario para saber en todo momento el porcentaje de grasa que este tiene y cómo va evolucionando con el trabajo y la dieta.

Los contenidos los aportan mayoritariamente los clientes pues ellos son quienes anuncian los cursos de fitness que ofrecen y son ellos mismos los que intercambian información. Los clientes se pueden conectar y buscar algún curso sobre alguna disciplina concreta, pero también pueden ofrecer ellos mismos su propio curso para instruir a los demás. En el caso del seguimiento de la alimentación y el peso, los datos los introduce el propio usuario. La empresa no regula estos mensajes ya que se dota al usuario de libertad total de expresión, pero puede eliminar algún contenido si recibe algún reporte y considera que no cumple con las normativas de la plataforma.

La plataforma estaría diseñada como una app móvil o para tablet. Esto es debido a que los lugares en los que se utilizará la plataforma son mayormente gimnasios u otro tipo de centros de ejercitación. Por este motivo, hacer una plataforma para ordenador está descartado.

La tecnología requerida sería java para poder crear la aplicación así como su interfaz gráfica y su conexión con la base de datos donde se almacena la información de cada usuario como los cursos que ofrece, a los que está suscrito, todos los registros de alimentación que ha guardado, etc. El usuario podrá personalizar la aplicación pues el usuario verá una información u otra según sus intereses: según los cursos a los que esté suscrito.

Para este producto se utiliza una imagen corporativa nueva ya que la empresa se constituye de cero y por lo tanto con ella nace la significación y los valores de la misma.

El target de este producto son todos aquellos estudiantes que, o bien quieran mejorar su condición física mediante la ayuda de otros usuarios, o bien usuarios que estén dispuestos a ayudar a otros alumnos a cumplir sus objetivos ofreciendo su propia experiencia.

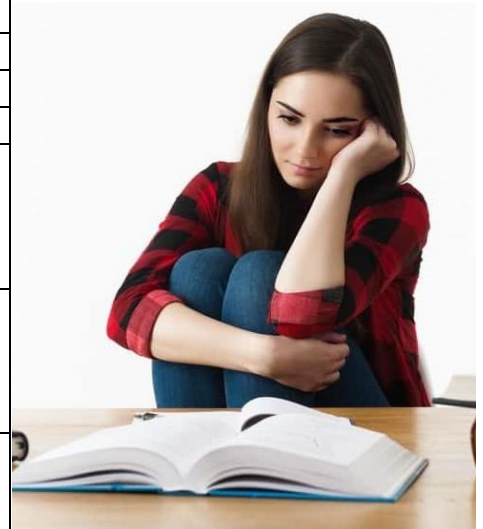
El valor que diferencia a esta empresa del resto es que, así como en el resto de aplicaciones los ejercicios que se proponen para realizar son estándares que simplemente hay que seguir (y por lo tanto, nadie te dice si los estás realizando correctamente), en nuestra plataforma son propuestos por usuarios que pueden ayudarte a resolver cualquier duda que surja y que están a tu disposición.

Todo el desarrollo de la aplicación se realizara íntegramente por los miembros del equipo ya que tienen conocimientos suficientes como para llevarla a cabo, con lo cual no se necesitará ayuda externa.

2. Modelado de usuarios

1. Usuario 1

Nombre	Sara
Edad	21
Profesión	Estudiante de ingeniería
Hobbies	Le gusta leer y salir con las amigas.
Deporte	No hace nada de deporte pero le gustaría empezar a hacer algo para mejorar su condición física y bajar de peso.
Experiencia de uso de ordenador/móvil	Usa ambos, aunque el ordenador solo lo utiliza para temas exclusivamente académicos, mientras que el móvil para temas de ocio.
Experiencia en cursos de fitness / gimnasio	Empezó yendo a un gimnasio el año pasado pero se aburría demasiado y desde entonces no ha vuelto. Nunca ha utilizado ninguna aplicación de fitness.



2. Usuario 2

Nombre	Alberto
Edad	17
Profesión	Estudiante de bachillerato
Hobbies	Le gusta jugar al baloncesto e ir al cine.
Deporte	Juega a baloncesto 3 días a la semana (2 de entrenamiento y 1 de partido). Le gustaría poder hacer algo más de deporte para mejorar su condición física y así rendir mejor en sus partidos.
Experiencia de uso de ordenador/móvil	Utiliza tanto ordenador como móvil. El ordenador no solo lo utiliza para temas de trabajo sino que también como ocio. El móvil lo utiliza mucho también para temas de comunicación sobretodo.
Experiencia en cursos de fitness / gimnasio	Va de vez en cuando al gimnasio pero nunca ha llegado a ir regularmente. Tiene la sensación de que cuando va, no realiza correctamente los ejercicios. Nunca ha recibido ayuda de ningún instructor y nunca ha utilizado ninguna aplicación de fitness.



3. Usuario 3

Nombre	Joaquín
Edad	27
Profesión	Entrenador personal
Hobbies	Le gusta salir a correr y estar con los amigos.
Deporte	Cada día va al gimnasio y después se va a correr durante 1h, 30mins. Corre dos maratones al año.
Experiencia de uso de ordenador/móvil	Solo usa móvil, el ordenador casi no lo utiliza nunca. El móvil lo utiliza para comunicarse y para buscar información por internet relacionada con el fitness.
Experiencia en cursos de fitness / gimnasio	Va al gimnasio cada día a hacer ejercicio y también se dedica a instruir a clientes que vienen al gimnasio. Nunca ha utilizado una aplicación de fitness para entrenar y nunca ha instruido a nadie mediante una aplicación.



3. Benchmarking

1. Google Fit

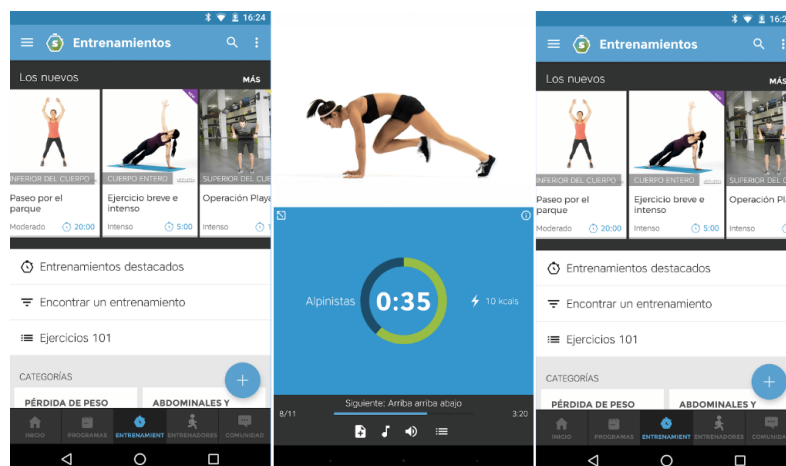
Esta aplicación hace un seguimiento de todos tus movimientos a lo largo del día, ya sea caminando, corriendo o en bicicleta. De estos trayectos recoge datos como la velocidad, el ritmo, la pendiente, etc. Como puntos fuertes está que almacena todos los movimientos y el usuario tiene conciencia de su trabajo. Además permite



establecer metas y planes de entrenamiento que motivan al usuario. Como puntos negativos es que los consejos recibidos son muy pocos y que no da un informe de las calorías consumidas. Teniendo en cuenta el registro de todo el movimiento se podría hacer una aproximación de las calorías. Así pues, la aplicación es muy correcta a la hora de mostrar el ejercicio realizado pero no sirve casi para instruir al usuario para hacerlo mejor.

2. Entrenador Personal: Workouts!

Esta aplicación funciona como un entrenador personal que va dando instrucciones en forma de voz, foto incluso video. De esta manera es más fácil instruir al usuario para que realice los ejercicios. Además hay una gran variedad de ejercicios: desde levantar pesas, ejercicios de alta intensidad, entrenos cronometrados, etc. Como

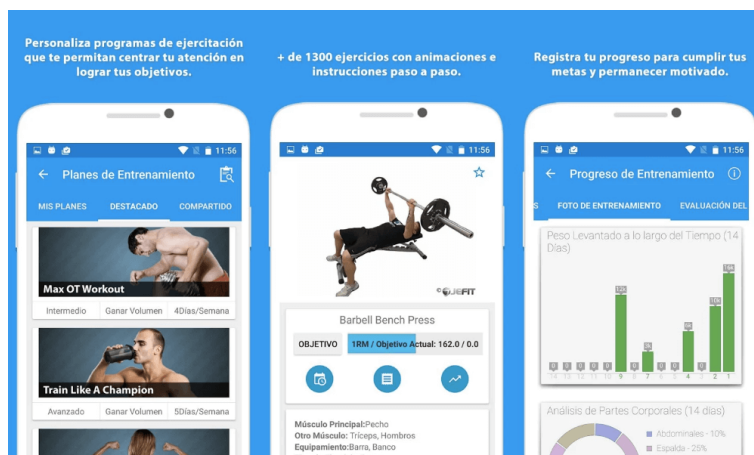


puntos fuertes de la aplicación está el hecho de que el usuario puede entender fácilmente en que consiste el ejercicio porque hay un video que lo enseña claramente y que además permite crear rutinas y compartirlas a través de las redes sociales. Como puntos negativos está el hecho de que los ejercicios son muy estándares, no se adaptan del todo al perfil de usuario. Además no te permite ponerte en contacto con nadie para que pueda resolver cualquier duda.

3. JEFIT Monitor de Ejercitación

Esta aplicación destaca por la gran cantidad de ejercicios que contiene: más de 1300. Además almacena todos los avances que haces y elabora un ranking de las personas que más ejercicio hacen para motivar al usuario para entrar en ese ranking. Cómo puntos fuertes está evidentemente la gran cantidad de ejercicios que hay y por supuesto el seguimiento

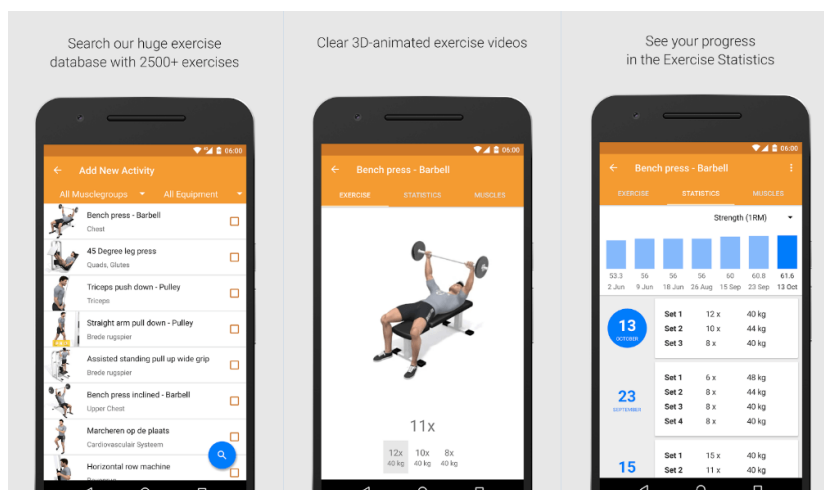
que se hace a la progresión del usuario. Sin embargo nos encontramos con el problema de antes y es que estos ejercicios no están adaptados al tipo de usuario lo suficiente. Además de que no se dispone de cercanía con el entrenador porque simplemente son ejercicios colgados y no se puede contactar con quien los ha elaborado. Por último, lo de hacer un ranking con las personas que más ejercicio han hecho, no estoy seguro de hasta qué punto es una motivación, ya que en algunos casos puede producir el efecto contrario viendo que mucha más gente entrena más que tú.



4. Virtuagym Fitness – Home & Gym

Esta aplicación seguramente es la más completa de las que se ha analizado. En esta hay un entrenador en 3D que muestra cómo se han de hacer los ejercicios de manera muy clara. Además permite crear rutinas de entrenamiento personalizadas, recordar estos entrenamientos y también hacer un seguimiento del proceso.

Cómo puntos fuertes estarían todos los mencionados anteriormente y la gran base de datos de ejercicios que tiene. Por otro lado, como puntos débiles estaría el hecho de que los ejercicios son elaborados por una máquina con lo cual no se puede contactar con nadie en caso de dudas. Otro punto débil es que no hay ningún seguimiento de la alimentación.



5. GYM Fitness & Rutinas

Esta aplicación contiene más de 100 ejercicios que se pueden realizar. Se puede seleccionar cual es el objetivo que se quiere alcanzar y ahí se ofrecen diferentes rutinas a realizar. Por otro lado también se ofrecen consejos sobre nutrición y dietas. Como vemos, uno de los puntos fuertes de esta aplicación es que el usuario puede



seleccionar su objetivo de forma clara y una vez ahí seleccionar la rutina que quiere realizar. Esto tiene también su parte negativa ya que se adapta tan solo a los objetivos del usuario y no a sus características. Los ejercicios al estar subidos directamente a la aplicación, no se ofrece la oportunidad de contactar con nadie en algún caso de dudas. Por último está bien que se ofrezcan consejos relacionados con la nutrición, pero estaría aún mejor si se pudiese llevar algún registro relacionado con la dieta y la pérdida de peso.

4. Bibliografía

<https://www.zonatopandroid.com/mejores-aplicaciones-fitness-atletas/>