

EL TEMPLO

Conceptualización de una App de nutrición y entrenamiento personal

Marion Floriane Cardoso López

Memoria de Proyecto Final de Grado/Máster
Grado Multimedia
Usabilidad e Interfaces

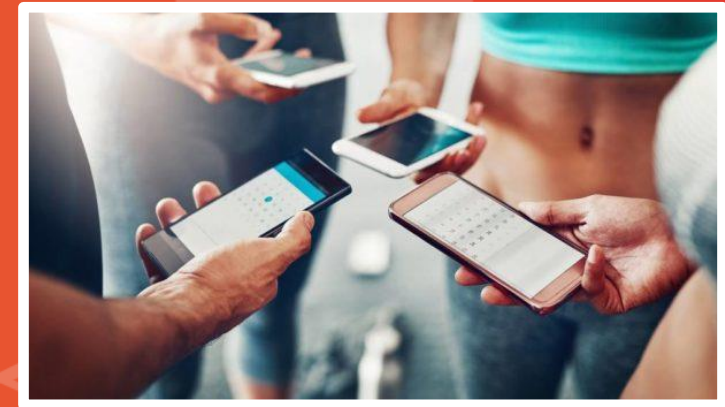


¿Qué es El Templo?



Definición del proyecto

Actualmente en España, siete de cada diez usuarios utilizan aplicaciones para mejorar su salud o su forma física. Utilizan estas aplicaciones para aprender a comer de forma saludable y obtener un mejor rendimiento físico o corporal. Pero todas ellas suelen centrarse en un único objetivo, nutrición o entrenamiento, sin la supervisión de profesionales.



Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-NC-ND](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

El Templo nace para suplir las características definidas anteriormente, creando una App que muestre ambas opciones de forma totalmente personalizada. Creada con una interfaz dinámica y minimalista que aporta múltiples funciones con parámetros manipulables.

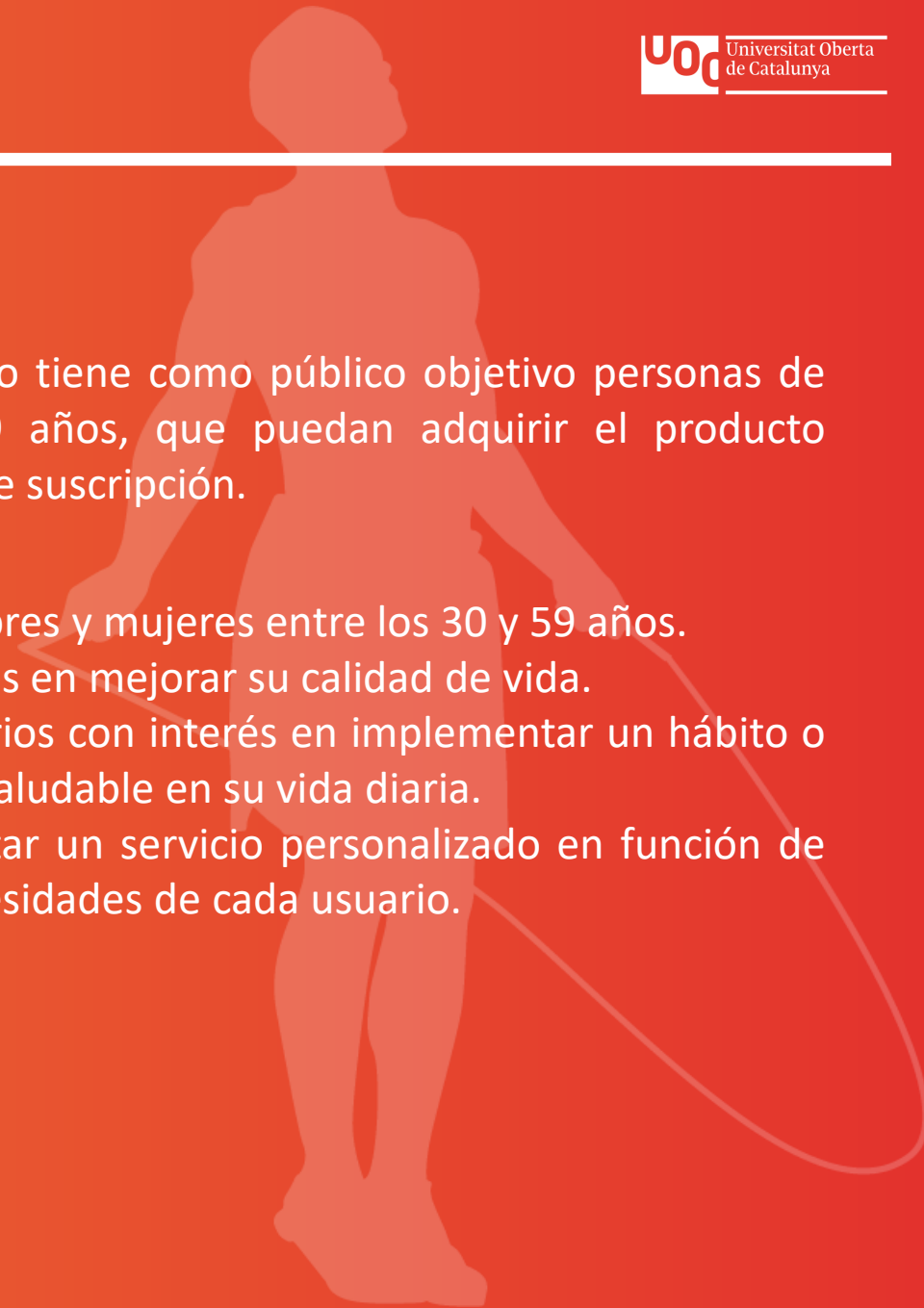
Explicación del proyecto

El templo tiene como objetivo la creación de una aplicación para ayudar a las personas a mantener una alimentación variada con ejercicios acordes.

- Unir en una misma aplicación varias prestaciones.
- Fomentar el cuidado personal y la alimentación sana.
- Visualizar entrenamientos y menús según las necesidades del usuario.
- Mantener un contacto activo entre profesionales y usuarios
- Ofrecer un servicio de calidad y con mejoras constantes, mediante una suscripción.

El templo tiene como público objetivo personas de 30 a 59 años, que puedan adquirir el producto mediante suscripción.

- Hombres y mujeres entre los 30 y 59 años.
- Interés en mejorar su calidad de vida.
- Usuarios con interés en implementar un hábito o rutina saludable en su vida diaria.
- Aportar un servicio personalizado en función de las necesidades de cada usuario.



¿Cómo ayuda El Templo?



Ventajas del proyecto



Foto de Ketut Subiyanto y Foto de MOHI SYED en pexels

El templo puede ofrecer una serie de ventajas como son:

- Versatilidad y múltiples funciones.
- Diseño atractivo y funcional.
- Optimizado para iPhone y Android.
- Fomenta la nutrición saludable y deporte.
- Atención personalizada.

Metodología utilizada:

- DCU (Diseño centrado en el usuario).
- Investigación.
- Definición e Idea.
- Desarrollo del prototipo.
- Evaluación.

Secciones de “El Templo”



Elementos del proyecto



Pantalla de acceso

El templo cuenta con una pantalla para acceder, registrarse o realizar el acceso mediante cuentas de redes. Además, puede solicitar recordar contraseña o actualizar esta, si ha sido olvidada.

La App esta diseñada con los colores corporativos, con simbología accesible a cualquier tipo de usuario.

Los usuarios solo deben acceder mediante su correo electrónico o por redes sociales a la aplicación. Si se registran por primera vez, deben rellenar un cuestionario y pagar la cuota asignada rellenando un formulario.

Elementos del proyecto



Pantallas principales

El templo mantiene siempre la misma línea de diseño y colores.

- Home: se encuentran las 4 secciones que forman el cómputo global de la App (Entrenamiento, Nutrición, Tienda Online y Mi perfil).
- Entrenamiento: compuesta por los entrenamientos especificados por el entrenador, con sus correspondientes vídeos.
- Nutrición: Se trata del menú que corresponde al día, dividido en las comidas establecidas con posibilidad de acceder a otros mediante un calendario.
- Tienda Online: Acceso a una tienda online de complementos deportivos o suplementos.
- Perfil: Sección de ajustes, el usuario puede modificar notificaciones, cambiar de plan, etc..

Elementos del proyecto



Pantalla entrenamientos

La conectividad existente entre las pantallas de entrenamiento permite al usuario realizar su rutina y calificar, además de observar las gráficas y evolución de su entrenamiento.

En la pantalla de cada ejercicio puede añadir información como número de series o repeticiones realizadas y cumplimiento de este ejercicio.

Una vez finalizado, accede a la pantalla donde se muestra el tiempo y los ejercicios realizados.

También tiene acceso a la pantalla de evolución, que muestra su evolución a lo largo de la semana, calorías gastadas, pasos dados, etc.

Elementos del proyecto



Pantalla nutrición

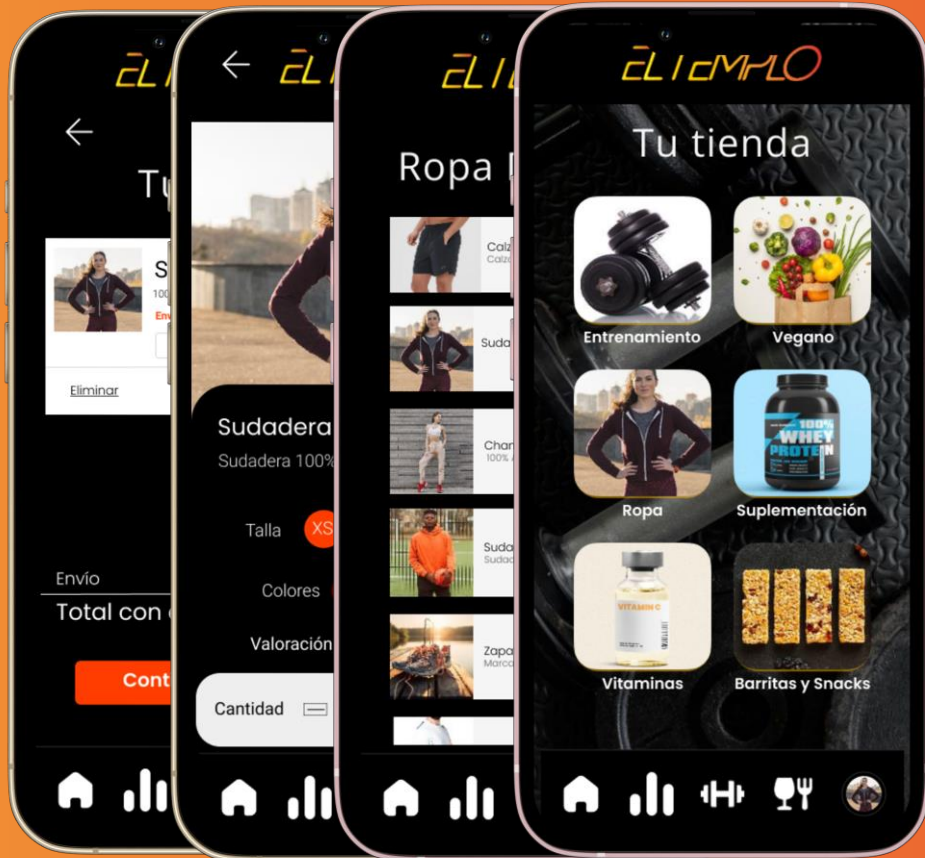
La parte innovadora de esta aplicación es que el usuario puede acceder a la lista de la compra por semana, a gráficas de progreso diario y, por último, a un recetario.

En cada comida que corresponda, el usuario podrá cambiar de receta por otra que mantenga el mismo nivel nutricional.

Además, podrá llevar un control mediante una lista de compra que especifica los ingredientes y cantidades por semana.

Podrá observar mediante el calendario, las recetas que tendrá más adelante para organizar el cocinado, además todas las recetas están ordenadas por tiempo estimado de cocinado.

Elementos del proyecto



Pantalla tienda online

Dentro de la aplicación los usuarios pueden realizar la compra de complementos o ropa deportiva. Pueden encontrar ropa, equipamiento deportivo, suplementos, productos veganos o vitaminas.

Por ejemplo: Si un usuario quiere comprar una sudadera, accederá a la pantalla detalle de producto. En esta pantalla elegirá la talla y color, además podrá realizar valoración sobre el producto una vez recibido.

Tras decir las cantidades exactas del producto accede a la pantalla de carrito. Tras todo el proceso, deberá rellenar sus datos de envío, añadir tarjetas y se procederá al pago.

Elementos del proyecto



Pantalla perfil

En este apartado de la aplicación el usuario tiene acceso a los ajustes de la aplicación. Puede modificar sus datos de perfil y foto de perfil.

Notificaciones: activar o desactivar las notificaciones de la aplicación.

Cambiar plan: Puede modificar el plan a que se encuentra suscrito.

Aplicaciones conectadas: Desde esta pantalla el usuario puede realizar conexiones con un reloj inteligente o banda de deporte.

Blog: Cada semana se sube una entrada de blog con información relevante sobre la nutrición y el entrenamiento.

Sobre nosotros: Esta pestaña habla acerca de la empresa y como contactar con ella si encuentran algún problema o duda.

Elementos del proyecto



Pantalla CHAT

Los usuarios podrán tener un acceso directo a chat con profesionales. Se les asignaría un nutricionista y entrenador para resolver dudas o realizar cambios al plan elegido.

Mantener una línea directa de comunicación, diferencia esta aplicación del resto que se encuentra en el mercado.

Elementos del proyecto



Acceso al Prototipo

Prototipo interactivo

Para poder explorar la aplicación El Templo, se ha creado un prototipo interactivo, con una interactividad lo más similar posible al producto final.

Para desarrollar este prototipo se ha utilizado la herramienta de Figma. A través del menú puede navegarse por la aplicación y conocer todas las cualidades que aporta el uso de esta aplicación.

Conclusiones



Reflexiones

1ª Reflexión

El Templo es una aplicación enfocada al entrenamiento personal y nutrición, que puede ser utilizada por cualquier usuario que pague una suscripción. La suscripción se debe a que se realiza un seguimiento personalizado por especialistas de ambos ámbitos.

Con esta aplicación puede cambiar su estilo de vida, mejorar su composición corporal o cualquier objetivo personal.

Puede ser incluido en en los dos sistemas operativos y conectar dispositivos como relojes inteligentes para llevar un control.

2ª Reflexión

El templo es una aplicación que revoluciona el mercado a nivel UX, UI y funcionalidades, mejorando frente a la competencia las prestaciones actuales.

Es una App con gran proyección de futuro, ya que podrá ser programada en IOS y Android o incluso crear un web promocionando el producto o servicio.

Como mejoras, se podría incluir una comunidad o un modo claro. Para concluir, el desarrollo de esta aplicación se ha realizado gracias a los conocimientos obtenidos en el Grado de Multimedia.

