

Diseñar una aplicación para que un preparador físico pueda brindar instrucciones desde su teléfono móvil

---

Valeria Torrealba

# Resumen del proyecto



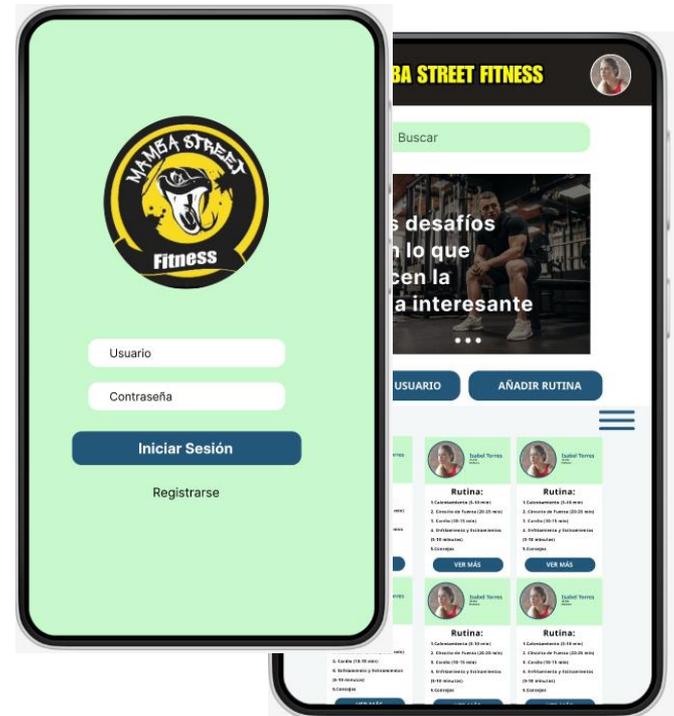
## El producto:

“Mamba Street Fitness” es una aplicación móvil que ayuda a los personal trainer a organizar, llevar un registro de sus clientes.



## Duración del proyecto:

Junio 2024 – Septiembre 2024



# Resumen del proyecto



## El problema:

Actualmente, los preparadores físicos enfrentan dificultades para mantenerse en contacto constante con sus clientes fuera del horario de entrenamiento presencial. Esto limita su capacidad de ofrecer seguimiento continuo, adaptar rutinas en tiempo real o monitorear el progreso de los usuarios. La falta de una herramienta que facilite la comunicación y la personalización de los entrenamientos a distancia crea una brecha en el servicio.



## El objetivo:

El objetivo del proyecto es desarrollar una aplicación móvil que permita a los preparadores físicos brindar instrucciones personalizadas, realizar seguimientos detallados del progreso de los usuarios y gestionar rutinas de entrenamiento, todo en una plataforma accesible y fácil de usar. La app permitirá que los entrenadores se conecten de manera eficiente con sus clientes, aumentando la calidad del servicio y la satisfacción del cliente.

# Resumen del proyecto



## Mi rol:

Directora de diseño de UX/UI.



## Responsabilidades:

1. Investigación de usuarios: Realización de entrevistas y encuestas a preparadores físicos y usuarios para identificar sus necesidades y expectativas con respecto a la aplicación.
2. Definición de la experiencia de usuario (UX): Identificación de los flujos de interacción más eficientes, garantizando una experiencia fácil y accesible para los usuarios.
3. Creación de esquemas y wireframes: Diseño de la estructura visual de la aplicación y organización de los elementos en cada pantalla.
4. Diseño de prototipos interactivos: Desarrollo de prototipos de alta fidelidad que simulan el uso real de la aplicación, facilitando la validación del diseño antes de la implementación.
5. Pruebas de usabilidad: Organización y ejecución de pruebas con usuarios para recoger feedback y realizar ajustes en la interfaz.
6. Colaboración con el equipo de desarrollo: Trabajo conjunto con los desarrolladores para asegurar que el diseño se traduzca correctamente en el producto final.
7. Iteración del diseño: Revisión continua de los prototipos y ajustes en función del feedback de los usuarios y el equipo.

# Entender al usuario

- Investigación de usuarios
- Personas
- Planteamientos del problema
- Mapas de recorrido del usuario

# Investigación sobre los usuarios: resumen



En la investigación de usuarios, llevé a cabo entrevistas y encuestas a preparadores físicos y clientes, con el objetivo de comprender sus necesidades y expectativas en relación a una aplicación que les permita gestionar entrenamientos y comunicación. Inicialmente, asumí que los usuarios priorizaban la personalización de rutinas y la facilidad de seguimiento del progreso, pero descubrí que, además, valoran altamente la integración de recordatorios automáticos y la posibilidad de recibir retroalimentación en tiempo real. Estos hallazgos me permitieron ajustar el diseño para incluir funciones de notificaciones y chat, optimizando la experiencia para ambas partes.

# Investigación sobre los usuarios: puntos débiles

1

## Falta de seguimiento constante

Los preparadores físicos tienen dificultades para monitorear el progreso de sus clientes fuera de las sesiones presenciales, lo que limita su capacidad para ajustar las rutinas a tiempo.

2

## Comunicación ineficiente

Tanto los entrenadores como los usuarios enfrentan problemas para mantenerse en contacto de manera rápida y efectiva, lo que puede llevar a malentendidos o falta de motivación.

3

## Falta de personalización en tiempo real

Los usuarios no pueden adaptar sus entrenamientos basándose en su rendimiento diario, lo que disminuye la efectividad de sus rutinas.

4

## Dificultad para gestionar múltiples clientes

Los entrenadores encuentran complicado organizar y hacer seguimiento de varios clientes de manera eficiente sin una herramienta que centralice toda la información.

# Persona: Jhon Pérez

## Planteamiento del problema:

Jhon Pérez es un preparador físico con una agenda ocupada que necesita una manera eficiente de brindar seguimiento personalizado a sus clientes de manera remota porque su horario y las limitaciones de tiempo impiden la supervisión constante fuera de las sesiones presenciales, afectando el progreso y la satisfacción de sus clientes.



**Jhon Pérez**

**Edad:** 40 años  
**Educación:** Personal Trainer  
**Ciudad natal:** Santiago, Chile  
**Familia:** Casado una hija  
**Ocupación:** Preparador físico personal y animador de eventos

*"Me gusta ayudar a personas a alcanzar sus metas y que lleven una vida sana."*

## Objetivos

- Brindar una buena rutina con instrucciones claras.
- Monitorear el progreso
- Incorporar programas de entrenamiento y nutrición.

## Frustraciones

- Organizar y seguir el progreso de clientes.
- Falta de tiempo para hacer planes de entrenamiento personales en formato digital.
- Comunicarse con los clientes cuando no están en la misma ciudad.

Jhon es un personal trainer que en sus tardes se dedica a entrenar a personas de escasos recursos y necesita de alguna aplicación que lo ayude a seguir el monitoreo y dar seguimiento.

# Mapa de recorrido del usuario

Jhon valora la simplicidad y eficiencia en cada paso del proceso. Su enfoque está en brindar un servicio altamente personalizado con el mínimo esfuerzo administrativo.

Las decisiones de diseño deben asegurar que cada interacción sea rápida y fluida, con acceso a datos y comunicación en tiempo real.

Esto será clave para mantener a los clientes comprometidos y mejorar su rendimiento.

## Persona: Jhon

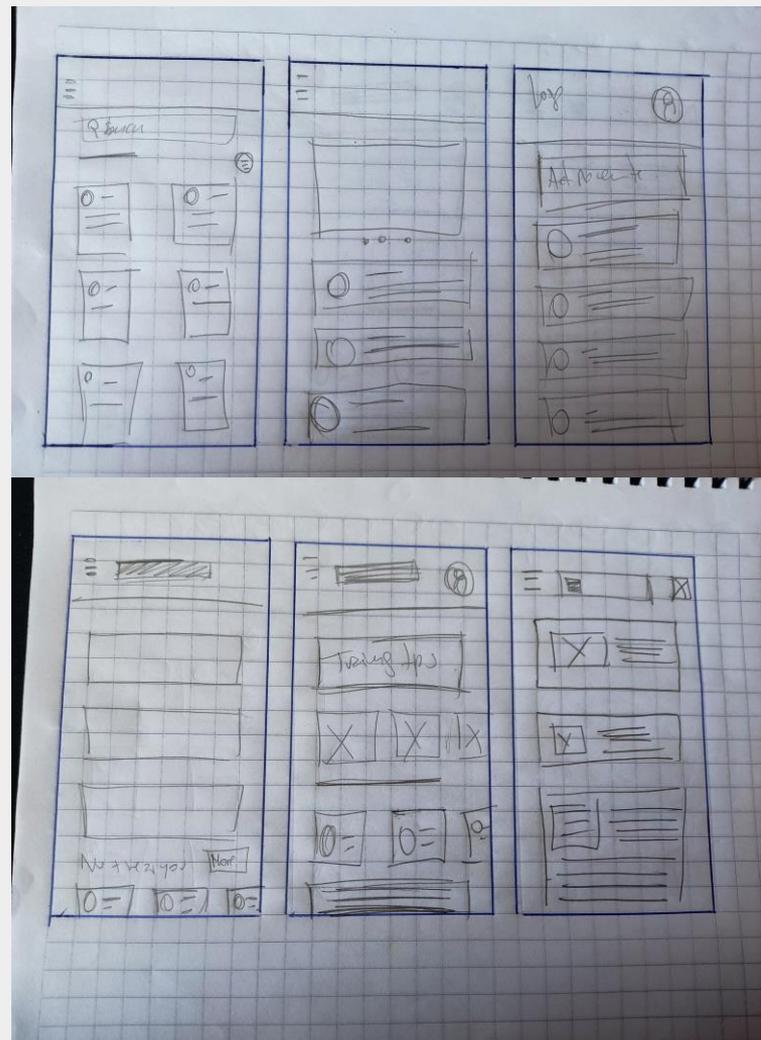
Objetivo: Ocupar aplicación Fitness para sus clientes

ACCIÓN	Abrir la Aplicación	Seleccionar Clientes	Seleccionar rutina	Elimina por error la rutina	Envía Rutina a cliente
<b>LISTA DE TAREAS</b>	Tareas A. Abre la app B. Busca los clientes	Tareas A. Explorar en la navegación los clientes que no tiene rutina B. Leer avance de cliente	Tareas A. Dejar una rutina nueva B. Ajustar o modificar rutina	Tareas A. Volver a los clientes pendientes B. Buscar o rehacer rutina	Tareas A. Guarda los datos y actualiza la ficha B. Envía feedback a clientes
<b>ADJETIVO DE SENTIMIENTO</b>	Tranquilo	concentrado	pensativo	Frustración	contento
<b>OPORTUNIDADES DE MEJORA</b>	Expectativa	Decisión	Satisfacción	Rabia, Cansancio	Alegria, felicidad



# Esquemas de página en papel

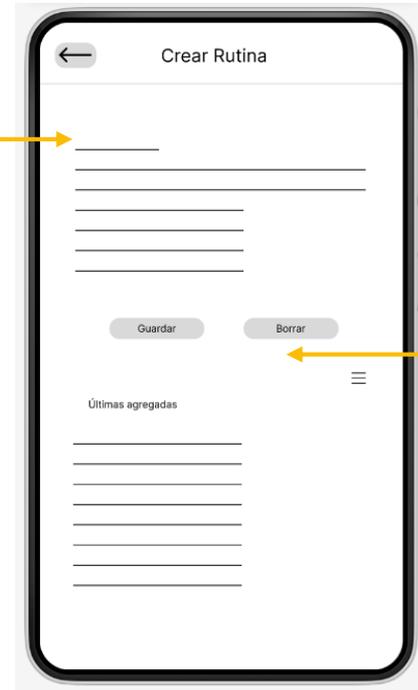
Al crear los esquemas en papel, se asegura que los elementos de la aplicación están cuidadosamente seleccionados y organizados para cumplir con las necesidades de los usuarios identificadas en la investigación. Esta fase inicial es crucial para validar que el diseño y la disposición de los elementos realmente faciliten una experiencia de usuario eficiente y satisfactoria.



# Esquemas de página digitales

A medida que avanzaba la fase de diseño inicial, me enfoqué en crear esquemas digitales que respondieran de manera efectiva a los comentarios y resultados obtenidos durante la investigación de usuarios. Estos esquemas fueron diseñados con el propósito de mejorar la experiencia de usuario (UX) y resolver los puntos débiles identificados, como la falta de seguimiento constante, comunicación ineficiente, falta de personalización en tiempo real y la dificultad para gestionar múltiples clientes.

Jhon podrá crear rutinas personalizadas en minutos, ajustándolas fácilmente a las necesidades individuales de sus clientes

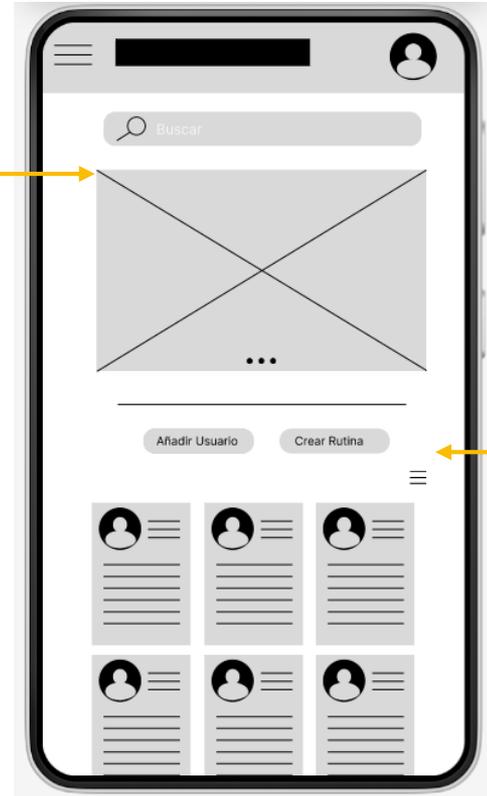


Un flujo de trabajo simplificado para la creación y modificación de rutinas. Botones claros y una estructura de diseño intuitiva permiten crear rutinas arrastrando y soltando ejercicios en un calendario diario o semanal.

# Esquemas de página digitales

Para garantizar una gestión eficaz de aspectos importantes como la renovación de rutinas y el seguimiento del progreso, la aplicación de personal trainer debe incorporar características que permitan a los usuarios gestionar sus entrenamientos de manera eficiente, incluso con limitaciones de tiempo y movilidad.

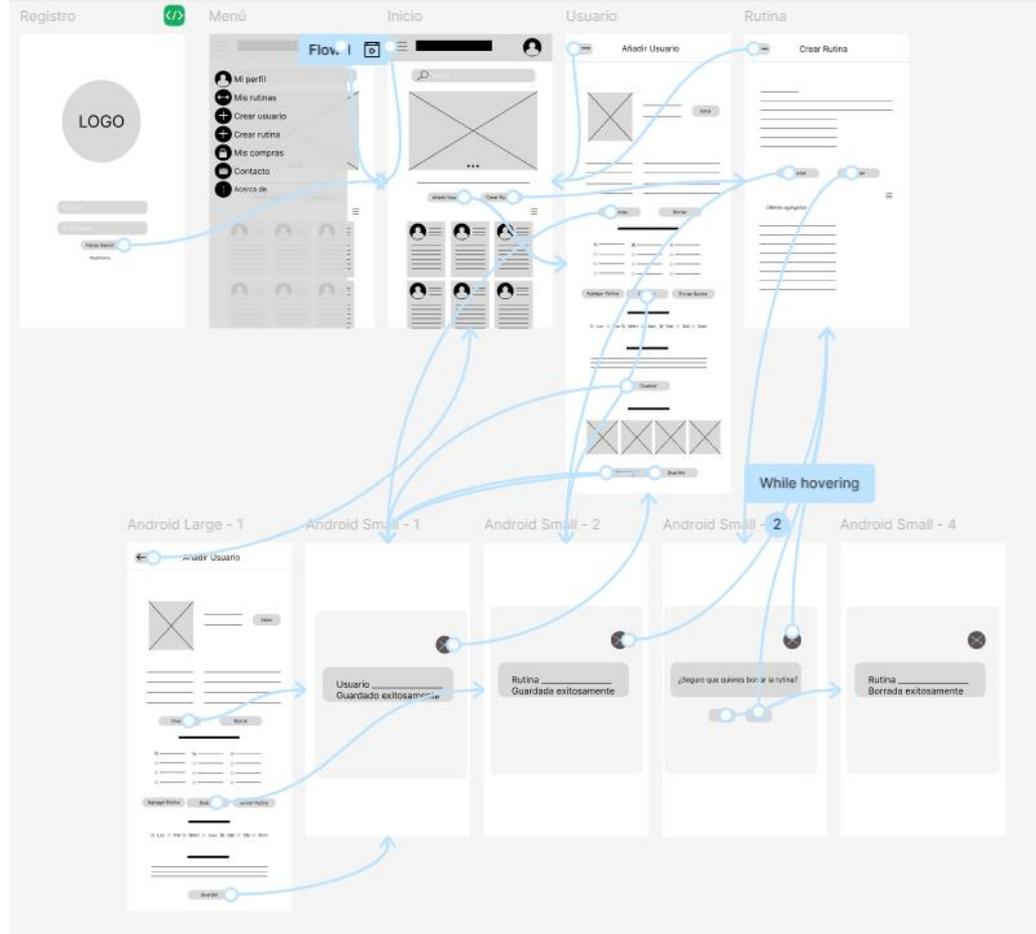
Una sección dentro de la aplicación donde Jhon puede configurar rutinas automáticas para sus clientes. Esta interfaz permite establecer fechas de renovación, seleccionar rutinas predefinidas o crear nuevas rutinas basadas en el progreso del cliente.



Un panel en el perfil del cliente que muestra el progreso en gráficos y estadísticas, con alertas automáticas sobre hitos alcanzados, necesidades de ajuste en la rutina o áreas que necesitan atención.

# Prototipo de baja fidelidad

Después de diseñar los esquemas digitales, el siguiente paso en el proceso de diseño es crear prototipos de baja fidelidad. Estos prototipos permiten visualizar y probar el flujo de usuario principal antes de avanzar a versiones más detalladas.



# Estudio de facilidad de uso: hallazgos

Realicé dos estudios de usabilidad para la aplicación de personal trainer. El primero se centró en guiar el diseño de los esquemas digitales, mientras que el segundo reveló áreas de mejora en los prototipos de alta fidelidad. A continuación, se presentan los resultados y conclusiones de cada estudio:

## Hallazgos de la Ronda 1

- 1 Funcionalidades Esenciales para los Preparadores Físicos
- 2 Dificultades con Aplicaciones Actuales
- 3 Preferencias de Interacción con Clientes

## Hallazgos de la Ronda 2

- 1 Intuitividad de la Navegación
- 2 Consultas Rápidas desde Casa
- 3 Opciones para Prescindir de la Presencialidad

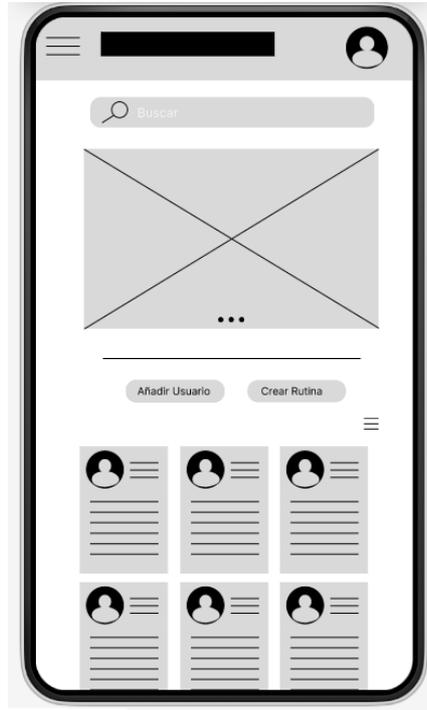
# Perfeccionamiento del diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

# Maquetas

En los primeros diseños se agregó un botón en las fichas de los usuarios para poder revisar al usuario mas detalladamente.

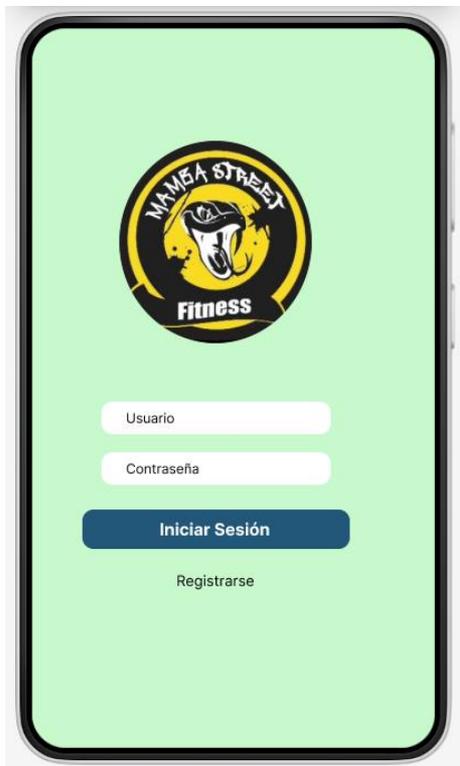
Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad

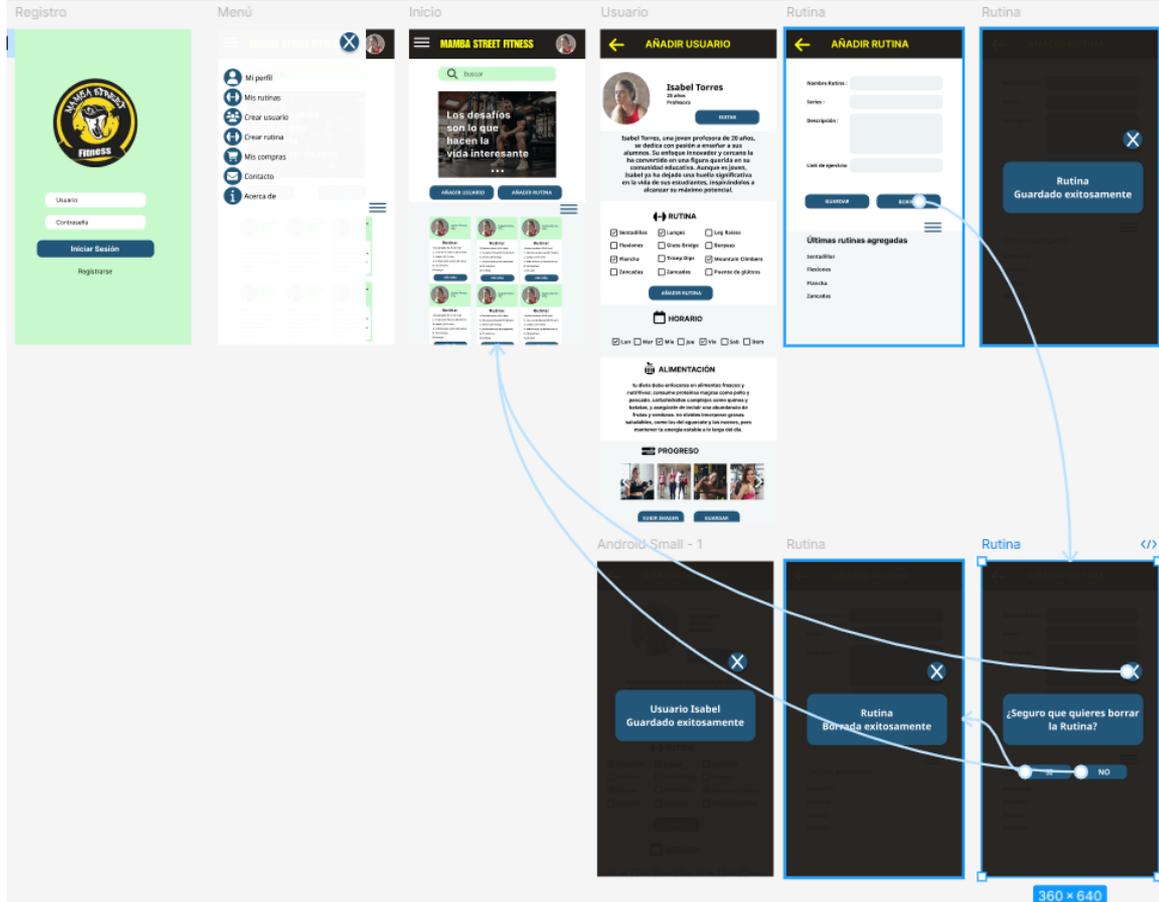


# Maquetas



# Prototipo de alta fidelidad

Click para ir al prototipo [aquí](#)



# Consideraciones de accesibilidad

1

## Uso de Colores y Tipografías:

Descripción: La aplicación utiliza una paleta de colores con alto contraste para asegurar que el texto sea legible para usuarios con dificultades visuales. Además, se emplean tipografías claras y con tamaños ajustables para facilitar la lectura a personas con deficiencias visuales o dificultades de lectura.

Beneficio para el Usuario: Garantiza que todos los usuarios, independientemente de sus capacidades visuales, puedan interactuar con la aplicación de manera efectiva y sin esfuerzo adicional.

2

## Uso de Iconos Universales:

Descripción: La aplicación integra iconos universales que representan funciones clave, como programación de citas, inicio de sesión y acceso a planes de entrenamiento. Estos iconos están diseñados para ser intuitivos y fácilmente reconocibles, independientemente del idioma o contexto cultural.

Beneficio para el Usuario: Mejora la comprensión de la interfaz y facilita la navegación para usuarios que pueden tener dificultades con el texto o que prefieren una comunicación visual.

3

## Fotografías Descriptivas:

Descripción: En secciones clave de la aplicación, como los apartados de rutinas de ejercicios y guías de entrenamiento, se utilizan fotografías descriptivas que ilustran los movimientos o el equipo necesario.

Estas imágenes están acompañadas de descripciones claras para asegurar que los usuarios comprendan el contenido. Beneficio para el Usuario: Aumenta la claridad de las instrucciones y facilita la comprensión de los ejercicios o rutinas, especialmente para usuarios que prefieren aprender visualmente o tienen dificultades con el texto.

# Futuro

---

- Conclusiones
- Próximos pasos

# Conclusiones



## Impacto:

Los diseños implementados han mejorado significativamente la experiencia del usuario al simplificar la programación de citas y facilitar la navegación. Un participante del estudio comentó: "La nueva interfaz de citas es mucho más intuitiva y me ha permitido gestionar mis entrenamientos de manera mucho más eficiente."



## Qué aprendí:

A lo largo del proyecto, aprendí la importancia de adaptar el diseño a las necesidades específicas de los usuarios para mejorar la usabilidad y accesibilidad. Entendí cómo la retroalimentación de los usuarios puede guiar los ajustes de diseño para crear una aplicación más funcional y centrada en el usuario. También adquirí habilidades valiosas en la implementación de prácticas de accesibilidad para garantizar que la aplicación sea inclusiva para todos los usuarios.

# Próximos pasos

1

Desarrollo y Pruebas Adicionales:

Descripción: Implementar los diseños refinados en el desarrollo de la aplicación y realizar pruebas adicionales para verificar la funcionalidad y la usabilidad en un entorno real. Esto incluirá pruebas de integración y pruebas de usuario para asegurar que todas las funciones operen como se espera y que la experiencia del usuario sea óptima.  
Razón: Garantizar que los cambios de diseño se traduzcan en una experiencia de usuario efectiva y libre de errores en el producto final.

2

Recopilación de Retroalimentación de Usuarios en el Mundo Real:

Descripción: Lanzar una versión beta de la aplicación para un grupo selecto de usuarios reales y recopilar retroalimentación detallada sobre su experiencia. Esta fase permitirá identificar áreas de mejora basadas en el uso real de la aplicación.  
Razón: Obtener información directa de los usuarios finales ayuda a afinar la aplicación antes del lanzamiento completo y asegura que se aborden posibles problemas prácticos que no se descubrieron durante las pruebas internas.

3

Implementación de Mejoras y Lanzamiento Final:

Descripción: Analizar la retroalimentación recibida y realizar las mejoras necesarias en la aplicación. Preparar y ejecutar el lanzamiento oficial, incluyendo la promoción y la distribución para alcanzar a una audiencia más amplia.  
Razón: Finalizar el desarrollo con las últimas mejoras asegura que la aplicación cumpla con las expectativas del mercado y maximice su impacto, mientras que un lanzamiento bien planificado ayudará a alcanzar y atraer a nuevos usuarios.

# ¡Pongámonos en contacto!



Para más información sobre este proyecto o para ver más de mi trabajo, no dudes en contactarme.

Correo electrónico: [valeria.torrealba@gmail.com](mailto:valeria.torrealba@gmail.com)

Número de teléfono: +56 48926139

¡Gracias!