



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Diseño de una aplicación móvil para rutas de senderismo

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Cremades Vico, Raúl

Tutor/a: Juan Lizandra, María Carmen

Cotutor/a: Morán Conesa, Yasmina Adriana

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

El presente TFG plantea la conceptualización de diseño visual y de interacción de una aplicación multiplataforma para teléfonos móviles sobre rutas de senderismo urbanas o de montaña. Este proyecto se centra especialmente en el diseño de interfaz y de experiencia de usuario bajo la filosofía del diseño centrado en el usuario. Para ello, se emplean diferentes técnicas de investigación de usuario y de análisis para detectar las necesidades de distintos tipos de usuarios y las características más importantes y útiles, además de aplicables, observadas en otras aplicaciones del mismo tipo ya lanzadas al mercado.

PALABRAS CLAVE

Aplicaciones Móviles; Multiplataforma; Adobe Xd; UX/UI; Senderismo; Rutas Turísticas; Deportes; Diseño de Interfaz; Experiencia de usuario

ABSTRACT

This TFG proposes the conceptualization of visual and interaction design of a multiplatform application for mobile phones on urban and mountain hiking routes. This project focuses especially on interface design and user experience under the philosophy of user-centred design. To achieve this, different user research and analysis techniques are used to detect the necessity of different types of users and the most important and useful features, as well as applicable, observed in other applications of the same type already released on the market.

KEYWORDS

Mobile applications; Multiplatform; Adobe Xd; UX/UI; Hiking; Tourist Routes; Sports; Interface Design; User experience

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este Trabajo de Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por el alumno Raúl Cremades Vico, suponiendo el último trámite para la obtención del título del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Politécnica de Valencia.

El presente documento es original y no ha sido entregado previamente como otro trabajo académico. De igual manera, todo el material tomado de otras fuentes ha sido reconocido y citado correctamente.

Firma:



Raúl Cremades Vico

19 de julio de 2022

AGRADECIMIENTOS

A mi tutora, María Carmen Juan, por apoyar mi proyecto y brindarme toda la ayuda que he necesitado.

Gracias a mi cotutora, Yasmina Morán, por haberme acompañado durante todo este viaje, por su paciencia, profesionalidad y todos los buenos consejos que me ha dado estos meses durante el desarrollo.

A Sara, por haber estado siempre acompañándome en lo malo y en lo bueno, por toda su ayuda incondicional y por haberme demostrado que uno puede ser el relámpago en la tormenta y brillar en la oscuridad.

A mis “Nakamas”: Gonxi, JR, Karli y Manu, por haberme demostrado que la amistad es más fuerte que el tiempo y la distancia.

A Jorge, por haber estado ahí desde que tengo memoria, por todas las discusiones que hemos tenido y por toda la sinceridad que ha demostrado siempre hacia mí, durante casi 27 años.

A mis amigos cercanos: Adri, GC, Fujii y Novella, por todo el apoyo mutuo que nos hemos dado, por todos esos paseos hablando de la vida por la huerta y por todas las puñaladas por el pecho que nos hemos dado.

A mi hermana, Sheila, por haber sido mi compañera de vida, por no haberme juzgado nunca por las decisiones que he tomado y por haberme respetado en todos los aspectos, cuando otros no lo hicieron.

Finalmente, gracias a mis padres: José y Luisa, por haberme dado siempre libertad para encontrar mi camino, por todo el sacrificio que llevan haciendo toda la vida por mí y mi hermana y por su apoyo absoluto en todo.

ÍNDICE

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| 1. INTRODUCCIÓN | 7 |
| 1.1. Justificación | 7 |
| 1.2. Inspiración | 8 |
| 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA | 8 |
| 2.1. Misión, visión y valores | 9 |
| 2.2. Metodología | 9 |
| 2.2.1 Planteamiento | 11 |
| 2.2.2 Investigación de usuario | 11 |
| 2.2.3 Diseño visual | 11 |
| 2.2.4 Evaluación final | 11 |
| 3. REFERENTES | 12 |
| 3.1. Moodboard | 12 |
| 3.2. Referentes principales | 13 |
| 3.2.1 MakeReign | 13 |
| 3.2.2 HealthTracker | 13 |
| 3.2.3 Pocket TV | 13 |
| 3.3. Análisis competitivo y funcional | 14 |
| 4. INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO | 15 |
| 4.1. Investigación de mercado actual | 15 |
| 4.1.1 Análisis funcional comparativo | 16 |
| 4.2. Investigación de usuario | 17 |
| 4.2.1 Encuestas de usuario | 17 |
| 4.2.2 Arquitectura de la información | 21 |
| 4.3. Diagramas de flujo | 21 |
| 4.4. Wireframe | 23 |
| 4.4.1 Bocetado | 25 |
| 4.4.2 Prototipo | 26 |
| 5. DISEÑO VISUAL | 27 |
| 5.1. Naming y logotipo | 27 |
| 5.2. Tipografía | 27 |
| 5.3. Gama cromática | 28 |
| 5.4. Iconos y logros | 28 |
| 5.5. Guía de estilos de elementos UI | 29 |
| 6. PROTOTIPO FINAL | 29 |
| 6.1. Formulario de registro | 30 |
| 6.2. Menú | 31 |
| 6.3. Perfil personal y social | 31 |
| 6.4. Realizar y grabar ruta | 32 |
| 6.5. Sistema de seguridad | 33 |
| 7. TEST DE USUARIO | 33 |
| 7.1. Pruebas | 33 |
| 7.2. Resultados | 34 |

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| 8. CONCLUSIONES | 38 |
| BIBLIOGRAFÍA | 39 |
| ÍNDICE DE FIGURAS | 39 |
| ANEXOS | 42 |
| Anexo I Prototipo final | 42 |
| Anexo II Encuestas de usuario | 57 |
| Anexo III Test de usuario | 63 |

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto trata de establecer una relación entre el deporte y el uso de dispositivos, mediante un prototipo para teléfonos móviles. Esta ha sido desarrollada bajo el paradigma del diseño centrado en el usuario con la misión de aportar al usuario una experiencia basada en la usabilidad, accesibilidad y armonía visual.

La sociedad actual, tiende a separar el uso de aplicaciones móviles y realizar actividades deportivas, pues, un uso abusivo de nuestro teléfono o pasar demasiadas horas delante de un monitor no suelen ir acompañadas con la idea de tener una vida más activa o practicar deporte diariamente. Por ello, este proyecto pretende unir esos dos conceptos para demostrar que, sí se puede mantener un equilibrio entre una vida deportiva y el uso de dispositivos móviles a modo de entretenimiento.

Para lograr lo anteriormente mencionado, es necesario poner sobre la mesa una serie de cuestiones que han sido estudiadas y desarrolladas para tener una idea más clara sobre cómo se relaciona un usuario con la tecnología, el deporte y la organización personal. Además, es muy importante tener en cuenta el confort y la accesibilidad del usuario frente al uso de dispositivos móviles, siendo este, otro de los puntos clave a tener en cuenta para su estudio y desarrollo mediante la experiencia de usuario y posteriormente integrar una interfaz de usuario que genere una comodidad y acceso fácil a todo tipo de personas.

1.1. JUSTIFICACIÓN

Los principales motivos que han dado inicio a este proyecto son meramente profesionales y personales. Por un lado, mi idea de futuro es poder dedicarme al diseño UX/UI¹. Por ello, la idea de desarrollar una aplicación móvil de principio a fin, siguiendo la metodología que trata la experiencia de usuario (UX) y el desarrollo de interfaces (UI) me parecía idónea para poder evolucionar como diseñador, además de poder aportar este proyecto a mi portafolio profesional.

Por otro lado, el tema elegido “senderos y rutas de montaña”, ha surgido de la necesidad de poder disfrutar de una aplicación que ofrezca a todos esos usuarios que practicamos este deporte, una herramienta acorde a las aplicaciones actuales en cuanto a diseño, accesibilidad y facilidad de uso. Ya que, se tiende a enfocar este tipo de aplicaciones como herramientas con demasiada información, ambiguas y con elementos de diseño que dificultan el uso y saturan al usuario actual.

Por último, me parecía interesante el hecho de tener una herramienta que pueda: recoger información, generarla y compartirla con otros usuarios.

¹ Los términos UX e UI son abreviaturas de las palabras anglosajonas *User Experience* y *User Interface*.

1.2. INSPIRACIÓN

Como fuentes de inspiración me he basado en varios aspectos: personales, tecnológicos y de diseño.

En cuanto a personales, practicar este deporte y ser usuario de otras aplicaciones del mismo género, ha sido el desencadenante para poder tener un punto de partida y decidir el tema del proyecto.

En cuanto a tecnológicos, mis fuentes de inspiración han sido todas aquellas aplicaciones ya sean deportivas o no, que uso diariamente y que han servido para ver las virtudes y defectos de cada una de estas, para así poder hacer un estudio de lo que verdaderamente era importante en mi aplicación.

En aspectos de diseño, el uso de multitud de aplicaciones móviles, navegación en internet durante toda mi vida, han generado una serie de criterios y elementos que valoro personalmente a la hora de navegar por dichas aplicaciones y que quiero plasmar en este proyecto, además de los elementos visuales como: color, tipografía y recursos gráficos, que en gran parte están interiorizados en mis gustos meramente personales.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

“¿Estamos resolviendo un problema real, para un cliente real, de una forma significativa?” (Gothelf, 2017).

En la sociedad actual se puede encontrar una gran cantidad de personas que practican deporte y otra que tienen una vida menos activa. Por ello, el objetivo principal de este proyecto, es diseñar una aplicación que ayude o anime a esa parte de la población no tan activa, para empezar a tener una vida más saludable. A su vez también, fomentar la exploración de rutas y senderos autóctonos de cada usuario. Para lograr este objetivo, se han definido los siguientes objetivos específicos:

- Desarrollar un proyecto de diseño centrado en el usuario, que englobe todas las fases metodológicas del mismo.
- Aplicar una identidad visual, con un estilo accesible, limpio y sencillo para ser un claro diferenciador frente a la competencia y destacar entre todas las aplicaciones deportivas de este tipo.
- Incluir elementos de carácter lúdico como parte de la estrategia de participación del usuario, diseñar elementos que requieran un uso activo como logros o retos. Objetivo que se centra en tener una base activa de usuarios participando en la aplicación.
- Diseñar dinámicas sociales que faciliten la aportación de contenidos del usuario. Poder incluir contenido social, es el elemento principal para poder formar una comunidad de usuarios motivados y que puedan compartir sus experiencias.

2.1. MISIÓN, VISIÓN Y VALORES

“La misión, visión y valores de una empresa da sentido a la misma. Permite saber por qué existe dicha empresa. Cómo contribuye. Qué aporta. Para qué existe. Por qué hace todo lo que hace. Es la motivación para trabajar cada día con entusiasmo” (Toran, 2010).

Misión

Guiar a aquellos que necesitan ese empujón para tener una vida más activa. Acompañar a los deportistas en su día a día para que no pierdan el rumbo. Apoyar a aquellos que no se conforman con seguir un camino predefinido y animarles a crear el suyo propio.

Visión

Mostrarle al mundo todos los caminos posibles a seguir a su alrededor.

Valores

Como prueba diferencial ante la competencia, creo que los valores que voy a presentar, son los puntos clave a la hora de actuar en consecuencia con el usuario, con su comodidad y confianza, a la hora de usar esta aplicación, y que son los siguientes:

- *Ocio*
- *Participación*
- *Accesibilidad*
- *Entretenimiento*

2.2. METODOLOGÍA

La correcta organización en la metodología de este proyecto, ha sido esencial para llevar a cabo todo el desarrollo de investigación y diseño. Como norma principal, se ha seguido el paradigma del diseño centrado en el usuario (DCU). Este enfoca a la persona en el centro de todo el proceso de desarrollo de productos y servicios (Sánchez, 2011).

Según la ISO 9241-210, norma técnica internacional en la que se definen las técnicas y conceptos de la usabilidad, experiencia de usuario y, el DCU, este último queda definido por seis principios:

- El diseño está basado en una comprensión explícita de usuarios, tareas y entornos.
- Los usuarios están involucrados durante el diseño y el desarrollo.
- El diseño está dirigido y refinado por evaluaciones centradas en usuarios.
- El proceso es iterativo.
- El diseño está dirigido a toda la experiencia del usuario.
- El equipo de diseño incluye habilidades y perspectivas multidisciplinares.

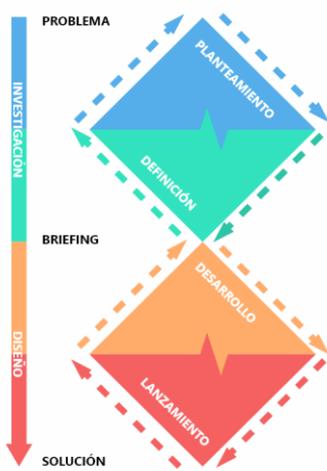


Figura 1
Proceso Metodológico. “Doble diamante”. *A Designer’s Research Manual* por Visocky O’Grady & Visocky O’Grady (2009).

Se ha respetado un proceso en serie que ha abordado todos los elementos a tener en cuenta para un resultado final con sentido y acorde a la previa investigación que se realizó al inicio de este proyecto. Este proceso ha sido una adaptación ajustada a las necesidades de este proyecto mediante la metodología de Doble diamante, cuyas fases constan de:

- Planteamiento
- Definición
- Desarrollo
- Lanzamiento

Metodología propuesta (Visocky O’Grady & Visocky O’Grady, 2009), dividida en dos procesos; uno inicial de definición del problema y otro de diseño.

He seguido una serie de pautas transformadas en grupos de trabajo, que abarcan todo lo que necesito para poder iniciar la parte creativa en cuanto a diseño. Por último, he evitado que, los distintos procesos en cuanto a la metodología se solapen, creando una cadena de desarrollo que se respeten entre ellas mutuamente. Para su correcta optimización, se ha generado una tabla a modo de hoja de ruta, para ir cumpliendo los distintos objetivos y tener los márgenes de tiempo perfectamente organizados y así gestionar todos los contenidos a desarrollar.

| ENERO | | FEBRERO | | MARZO | |
|---------------|-----------------------|-----------------------|------------------|------------------|------------------------|
| Planteamiento | | Elección de contenido | | Investigación UX | |
| Planteamiento | | | Investigación UX | | Investigación UX |
| | Elección de contenido | | Investigación UX | | Entrevistas a usuarios |
| ABRIL | | MAYO | | JUNIO/JULIO | |
| | Redacción TFG | | Diseño visual | | Redacción TFG |
| | Wireframes | | Diseño visual | | Evaluación final |
| | Diseño visual | | Test de usuario | | Evaluación final |

Figura 2
Hoja de ruta. “Organización de tiempos dedicados a cada fase del proyecto”

2.2.1. Planteamiento

Como primera fase, se ha desarrollado la idea principal que consistirá en la realización de un diseño para una aplicación móvil de carácter deportivo. Este proyecto es para desarrollarme como profesional en el sector del diseño UI/UX y eso ha sido el desencadenante en plantear una metodología que simule un *briefing* como encargo real. Por ello, no se ha pensado como la realización de algo que resuelva un problema en primera instancia, sino como un tema que personalmente a mí me gustaba abarcar y es por ello que este proyecto es de carácter deportivo.

Como tema principal se decidió ir más allá con la misión de mi proyecto, quise cambiar el propósito de la misión y mediante una visión más subjetiva, decidí que mi proyecto iba a tener elementos que pudieran ayudar a personas en un caso real. Por ello, la segunda fase del planteamiento, la dediqué a encontrar problemas y dar soluciones a cuestiones que, en el ámbito de la salud y la tecnología, me surgieron.

2.2.2. Investigación de usuario

Esta es la parte esencial y previa al diseño visual, la investigación es una clave totalmente necesaria para el correcto desarrollo del proyecto. Conocer adecuadamente a la competencia, sirve para estudiar y conocer los defectos y virtudes de las aplicaciones que están actualmente en el mercado mediante un análisis comparativo. Transformar algo que funciona y convertirlo en algo mejor, es lo que hace que este proyecto se diferencie del resto. Por otro lado, conocer al público objetivo, también es esencial para descubrir una serie de problemas que van a surgir y poder solucionarlos posteriormente para ofrecer la eficacia y competencia que tiene este proyecto.

2.2.3. Diseño visual

Para la parte de diseño visual, la composición y elección de elementos han brindado a este proyecto de dos de los valores más importantes surgidos en la segunda fase del planteamiento. La accesibilidad y originalidad presentes como dichos valores, han sido las bases que han regido el diseño visual obtenido, pues, la necesidad de conseguir una aplicación intuitiva, fácil de usar y con un diseño acorde a los criterios y época actual, eran dos de las metas que se planteaban conseguir desde un primer momento.

2.2.4. Evaluación final

Como evaluación final, esta fase será de carácter retrospectivo, autocrítico y de evaluación e iteración de resultados. Pilar más que importante para ver con detenimiento todo el proceso y los criterios que se han empleado. Esto ha logrado obtener una mejor calidad final de los resultados obtenidos.

3. REFERENTES

Como parte del proceso de investigación, es esencial revisar y estudiar las tendencias actuales que podemos encontrar en diferentes plataformas. El objetivo, es nutrir la fase previa de diseño para saber todos aquellos elementos u obras gráficas y hacernos una idea de que busca el usuario actual y como trabajan los artistas o creadores de contenido. Por ello, este proceso se pensó dividir en varias partes: investigación general de las tendencias, creación de un *moodboard* y la selección de trabajos similares a este proyecto. Además de un análisis funcional comparativo, que se centra en seleccionar todo aquello que funciona y sirve de referente para aportar a nuestro proyecto.

3.1. MOODBOARD

Este apartado recoge las ideas mediante un *moodboard*² para adquirir referentes y llevar a cabo un diseño visual acorde con el resultado que se pretende. Para empezar, se han tenido en cuenta otros prototipos similares que son acordes a los gustos personales que han servido de guía para crear el diseño visual. No se han tenido en cuenta artistas o proyectos en concreto. Se han utilizado muchos referentes para cada una de las secciones de este proyecto.

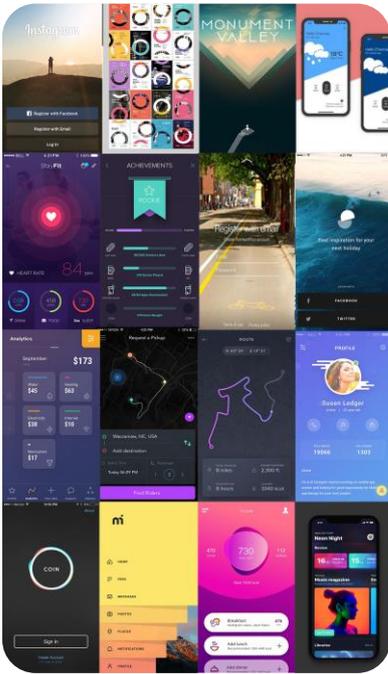


Figura 3 Referentes visuales. Inspiración para el Moodboard.

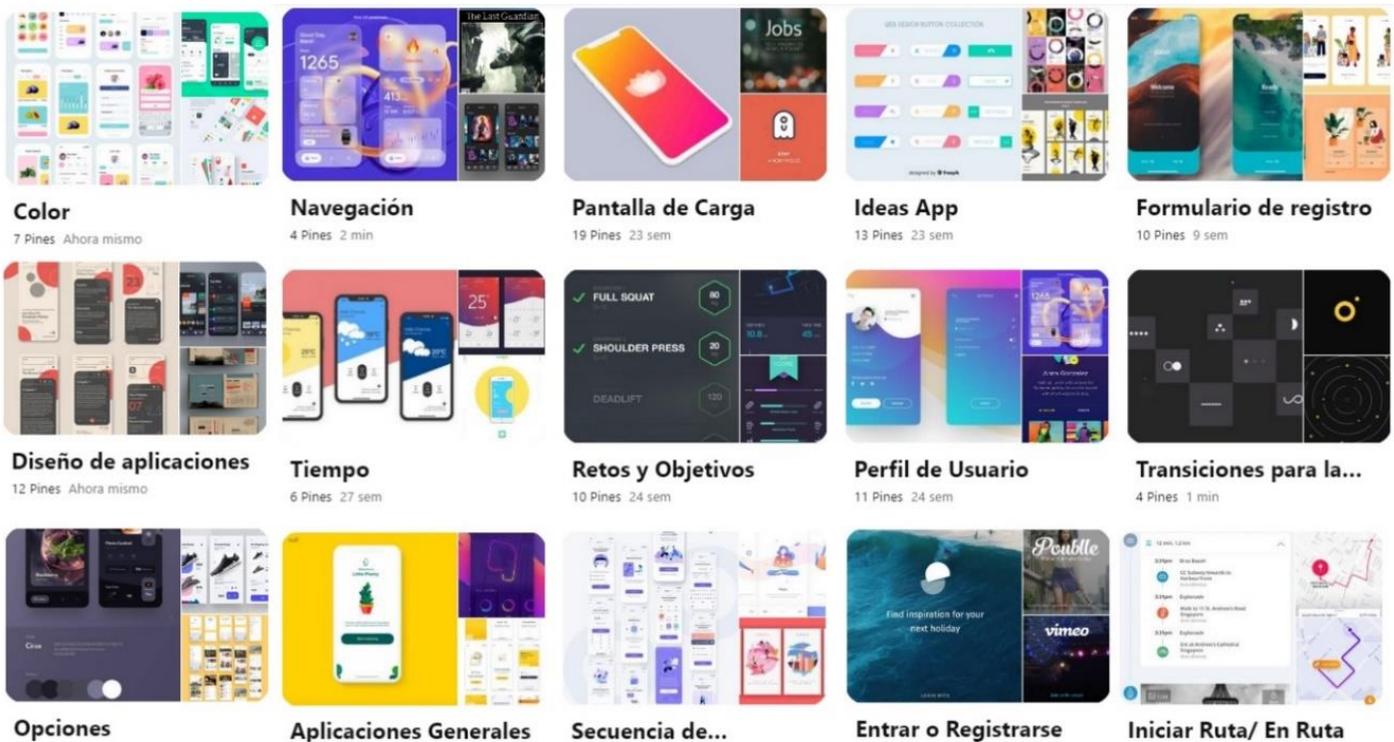


Figura 4 Moodboard. De inspiración por secciones en Pinterest para la realización de la identidad visual.

² *Moodboard* es la agrupación de referentes visuales recogidos en un tablero que definen el carácter gráfico de un futuro diseño.

3.2. REFERENTES PRINCIPALES

3.2.1. *MakeReign*

MakeReign³ es una propuesta de diseño gráfico creada por Johan Adam Horn, que mezcla fotografía con formas simples. La propuesta es interesante para este proyecto, pues también se buscaba mezclar esos dos elementos para crear recursos gráficos que acompañaran a ciertas secciones de la aplicación.

3.2.2. *HealthTracker*

HealthTracker⁴ es un pequeño prototipo creado por Mark Vlasov, que muestra un perfil personal deportivo, en él se pueden ver contadores que muestran información relevante de un usuario. Este proyecto sirvió como premisa a la hora de decidir un estilo que implementar en este proyecto para el perfil de usuario, pues la forma que tiene en cuanto a organización y el estilo de las cajas es interesante.

3.2.3. *PocketTV*

PocketTV⁵ es otro pequeño prototipo creado por Sahin Safi, muestra un claro ejemplo en cuanto a la navegación que se pretende buscar del menú principal. Este proyecto fue muy interesante de descubrir, pues la intención era implementar una navegación por los distintos contenidos, que fuera accesible y sencilla de utilizar. Como idea principal, se pretendía darle más importancia a la imagen, así, el usuario simplemente pueda navegar por un entorno intuitivo.

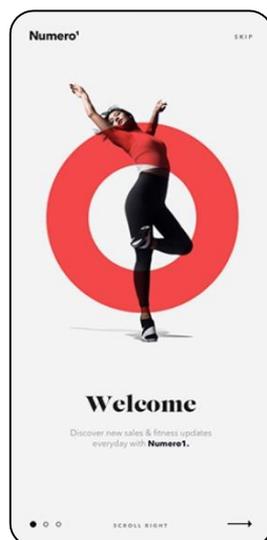


Figura 5
Diseño de interfaz de usuario de *MakeReign*.



Figura 6
Interfaz de la aplicación *Health Tracker*.

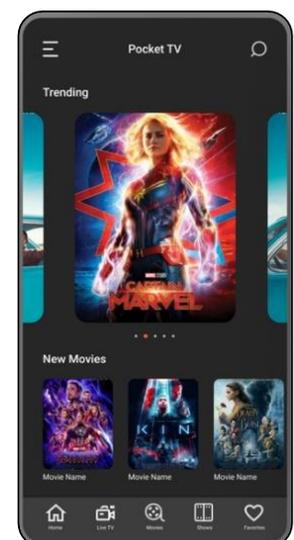


Figura 7
Interfaz de la aplicación *Pocket TV*.

³ <https://www.makereign.com/>

⁴ <https://dribbble.com/shots/14832153-Health-Tracker-App-on-Glassmorphism>

⁵ <https://dribbble.com/shots/6790448-Movie-Streaming>

3.3. ANÁLISIS COMPETITIVO Y FUNCIONAL

Durante la fase de investigación sobre el contexto de la aplicación, se investigaron otras aplicaciones similares existentes en el mercado:

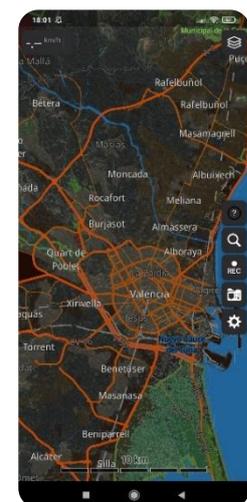
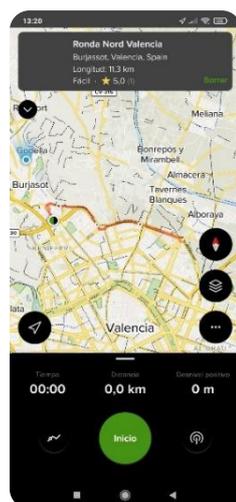
- Wikiloc⁶
- Strava⁸
- Relive¹⁰
- Komoot⁷
- AllTrails⁹
- GuruMaps¹¹

Todas estas aplicaciones sirvieron como inspiración directa para este proyecto. Su previa selección, además del análisis funcional comparativo, sirvieron para saber los defectos y las virtudes de aplicaciones similares que sí funcionan en el mercado actual.



Figuras 8

De izquierda a derecha, Pantallas de: Wikiloc, Komoot y Strava



Figuras 9

De izquierda a derecha, Pantallas de: AllTrails, Relive y GuruMaps

⁶ <https://es.wikiloc.com>
⁷ <https://www.komoot.es>
⁸ <https://www.strava.com>
⁹ <https://www.alltrails.com>
¹⁰ <https://www.relive.cc>
¹¹ <https://gurumaps.app>

4. INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

El proceso de investigación se compone de varias fases que buscan ofrecer al usuario una aplicación competente, debemos saber a quién dirigirnos y la manera correcta de hacerlo, pues conocer el mercado actual nos brinda la información necesaria para ver que preferencias tienen los usuarios además de saber identificar un público objetivo. Poder comparar esta propuesta con otras lanzadas al mercado, servirá para mejorar la calidad del producto final mediante la valoración de los defectos y virtudes localizados, organizar la información y finalmente crear un prototipo funcional mediante *wireframe*¹² para ver todo el potencial de nuestro proyecto.

4.1. INVESTIGACIÓN DEL MERCADO ACTUAL

“Todas las organizaciones comparten un problema en común; necesitan información para lograr conseguir sus objetivos con eficacia” (Rosendo, 2018).

Para continuar el proceso de desarrollo, se realizó una investigación de posibles aplicaciones competidoras, en primer lugar, se inició una criba mediante la opinión de los usuarios en cuanto a las aplicaciones con más relevancia de este género. Seguidamente, se optó por realizar una segunda investigación de carácter más personal, en la que se tenían en cuenta aplicaciones con una navegación y accesibilidad de una forma totalmente subjetiva, aunque teniendo en cuenta también, opiniones y puntuaciones de otros usuarios.

Para realizar esta investigación, se decidió observar y probar, en primer lugar, aplicaciones que tienen un propósito similar a este proyecto. Estas pruebas se hicieron de una manera totalmente natural, intentado utilizar todas las posibilidades que ofrecían, además de ver si existían elementos a tener en cuenta que no se habían considerado previamente y así poder aportarlas en beneficio a este proyecto.

Figura 10

Hoja de ruta. “Organización de tiempos dedicados a cada fase del proyecto”

| Wikiloc | Strava | Komoot | Relive | AllTrails | GuruMaps |
|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| Información | Información | Información | Información | Información | Información |
| Interactividad | Interactividad | Interactividad | Interactividad | Interactividad | Interactividad |
| Intuitividad | Intuitividad | Intuitividad | Intuitividad | Intuitividad | Intuitividad |
| Analítica | Analítica | Analítica | Analítica | Analítica | Analítica |
| Geolocalización | Geolocalización | Geolocalización | Geolocalización | Geolocalización | Geolocalización |
| Interfaz Funcional |

¹² *Wireframe* es una palabra anglosajona, que sirve como guía visual que representa la estructura visual de un sitio *web* o aplicación móvil.

4.1.1. Análisis funcional comparativo

Para empezar, se usaron las seis aplicaciones incluidas en la Figura 9 durante 2 semanas, intentado simular un uso correcto, pues algunas, tenían propósitos y elementos que no tenían nada que ver con este proyecto y se intentaron omitir. Luego de hacer estas pruebas, se decidió nombrar todas las virtudes o aspectos positivos, que poseía cada app¹³. Entre las distintas virtudes, podíamos encontrar características tales como: exploradores de rutas, retos y desafíos, sistemas de seguridad para el usuario, interfaz, navegación y perfiles sociales. Seguidamente, mediante una tabla comparativa y teniendo en cuenta lo anteriormente comentado, se hizo una selección mediante colores, de características que se creían aceptables para incorporar a este proyecto, características que simplemente estaban bien y características que, definitivamente y bajo un punto de vista subjetivo, no cumplían con las expectativas esperadas y que se pretendían descartar para este proyecto. Las características a tener en cuenta fueron: información, interactividad, intuitiva, analítica, geolocalización y sistema de interfaz funcional.

Finalmente, se llevó a cabo otro estudio resumido en una segunda tabla comparativa, que se centraba en identificar aspectos más prácticos y que iban a sentar las bases de este proyecto, pues estas eran definitivamente las secciones que iban a aparecer en la aplicación. Las características de esta segunda tabla a tener en cuenta fueron: exploraciones de rutas, retos, seguridad, puntos de interés, objetivos personales, legibilidad, diseño, perfiles de usuario y social.

| Wikiloc | Strava | Komoot | Relive | AllTrails | GuruMaps |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Explorador de Rutas |
| Retos y Actividades |
| Seguridad | Seguridad | Seguridad | Seguridad | Seguridad | Seguridad |
| Puntos de Interés |
| Objetivos Personales |
| Legibilidad | Legibilidad | Legibilidad | Legibilidad | Legibilidad | Legibilidad |
| Diseño | Diseño | Diseño | Diseño | Diseño | Diseño |
| Perfiles de Usuario |
| Social | Social | Social | Social | Social | Social |

Figura 11

Análisis funcional comparativo de aplicaciones.

Como resultado final en este apartado, se ha podido comprobar que, las aplicaciones llevadas a prueba presentan funciones muy interesantes. También presentan otras funciones que no tienen cabida en este proyecto. De igual modo se ha apostado por utilizar aquello que no ha interesado en un primer momento y darle otro punto de vista diferente. La idea no es simplemente incorporar lo

¹³ El término app es la abreviatura de la palabra anglosajona *application*, programa destinado a su uso en distintas plataformas electrónicas.

que sí funciona, también es necesario identificar aspectos negativos, pulirlos y mejorarlos para darles una mejor utilidad de cara a querer incorporarlos.

Por otro lado, hay características que directamente se omitieron, ya que, las proporciones en sí del proyecto, debían de ser acordes con el tiempo disponible y no era posible aportar más elementos de los que eran totalmente necesarios.

4.2. INVESTIGACIÓN DE USUARIO

Teniendo un planteamiento inicial asentado, la investigación de usuario es la primera toma de contacto para explorar y comprender todas las necesidades y objetivos de posibles usuarios potenciales. Esto será de gran ayuda, pues el objetivo es ofrecer un producto o servicio con unas pautas definidas que se encarguen de contextualizar mejor los objetivos de esta fase.

Es de vital importancia para este proyecto, contrastar muy bien toda la información obtenida para tener una mejor visión de cada usuario, pues la diversidad de opiniones es tan variada, que cada aspecto o visión sobre cualquier cosa relevante, que tenga que ver con el propósito de investigación nos servirá para comprender y suplir las necesidades futuras de los usuarios potenciales. Pues cada aspecto puede tener una forma esencial de ser y generar problemas o soluciones, que previamente no se han tenido en cuenta. Todo esto ha tenido que ser simplificado acorde a las posibilidades disponibles, pues hacer un estudio exhaustivo de usuarios, es inviable a causa del tiempo disponible para este proyecto. Es decir, se han seleccionado 71 participantes para las encuestas, que son representativas del target o público objetivo.

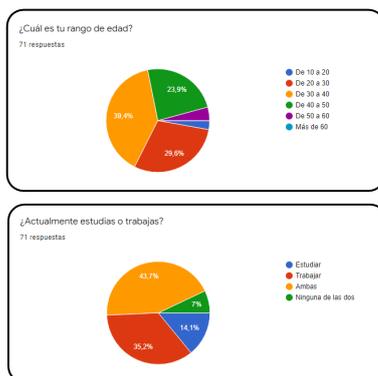


Figura 12
Edad de los participantes y Actividad principal de los encuestados.

4.2.1. Encuestas de usuario

Para conocer y estudiar las necesidades de los usuarios en cuanto a tecnología y deporte, se ha visto la necesidad de sondear las distintas opiniones mediante la realización de una encuesta. Esta se preparó en tres bloques con temáticas diferentes (actividad diaria, deporte y tecnología) ya que, son los temas principales a conocer, pues se pretende ajustar el número y el tema de las preguntas para tener una respuesta precisa por parte de los encuestados.

Es por ello que a continuación se van exponer algunas de las conclusiones. El test de usuario se muestra completo en el Anexo 2.

Lo primero a tener en cuenta es que, en el ámbito personal, de las 71 respuestas, casi el 70% de los encuestados afirman realizar deporte en su tiempo libre, mientras que un 31% afirma no realizar actividades que impliquen una actividad física. Esto es algo muy positivo, pues el objetivo es encontrar usuarios potenciales que sí tengan una actividad física en su día a día, pues gracias a esto, es más probable que una aplicación de carácter deportivo, pueda llamar más la atención del supuesto público objetivo total.

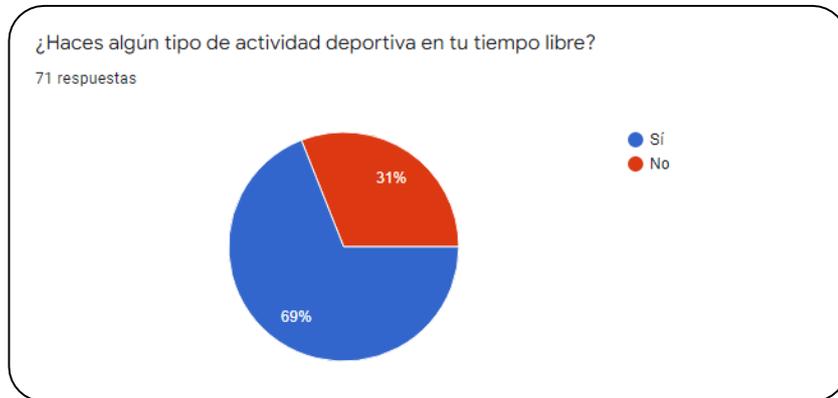


Figura 13
Actividad deportiva de los encuestados.

Por otro lado, también se quiso conocer, qué tipo de deporte era más popular entre los entrevistados. Para ello se dieron varias opciones con distintos temas que abarcaban desde actividades de baja intensidad hasta ejercicios cardiovasculares de alto impacto.



Figura 14
Uso del teléfono móvil de los encuestados.

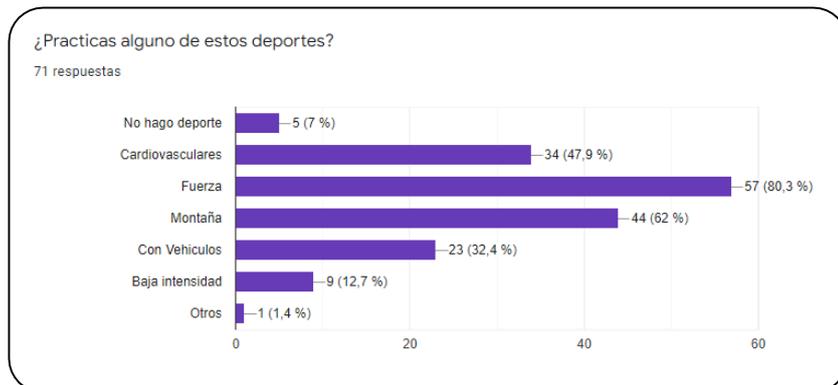


Figura 15
Tipos de deporte que practican los encuestados.

Como respuestas obtenidas, se puede observar que aparece un pequeño porcentaje que ha querido responder que no practica deporte, mientras que, ejercicios de baja intensidad y ejercicios que implican manejar un vehículo, quedan por debajo en cuanto a preferencias deportivas en comparación a los ejercicios de fuerza y montaña, que encabezan la lista.

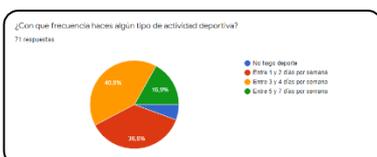
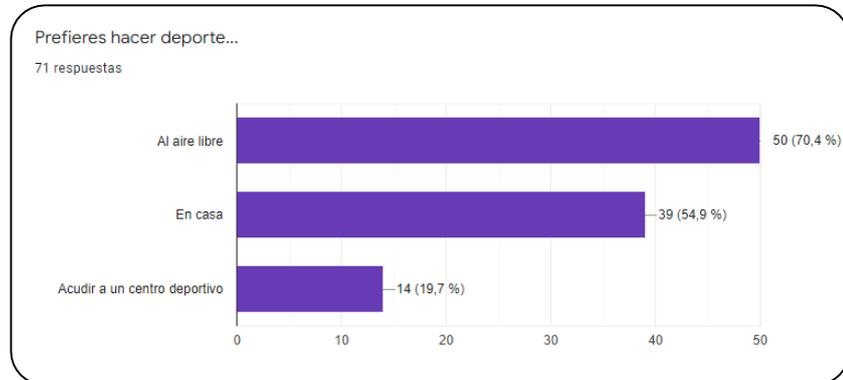


Figura 16
Frecuencia de actividad deportiva de los encuestados.

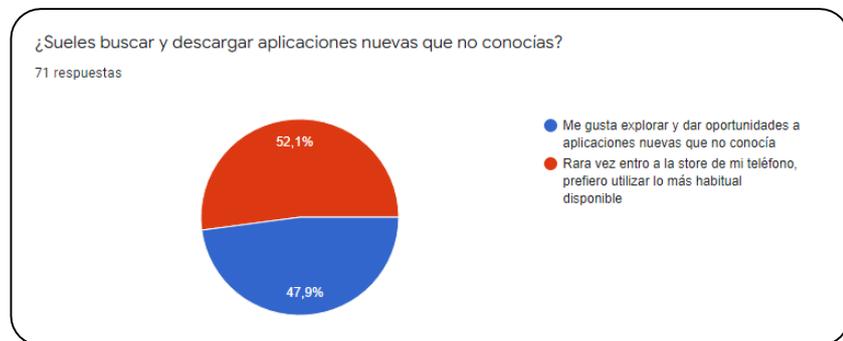
Otra de las preferencias de los usuarios en cuanto a la localización de dichas actividades, se puede ver como en comparación al tipo de deporte más preferente (fuerza y montaña) tiene un sentido acorde a las respuestas de ambas preguntas, pues de nuevo se puede comprobar que los encuestados prefieren realizar actividad física al aire libre a la par que, realizar dichas actividades en casa.

Figura 17
Lugar de preferencia de los encuestados para realizar deporte.



Por otro lado, podemos conocer el porcentaje de encuestados que utilizan el teléfono mientras realizan actividades deportivas, siendo un 17% los encuestados que no utilizan su teléfono en actividades deportivas, frente a un 83% que sí que utilizan dicho dispositivo. Entre las distintas opciones, se ha podido deducir que, escuchar música (49%), utilizar redes sociales (66%) y utilizar plataformas de vídeo (64%) son las opciones más populares que hacen los encuestados, mientras que el uso de aplicaciones deportivas y el uso de aplicaciones que te monitorizan, se quedan en la cola con un 25% y 11%

Figura 18
Preferencias de las novedades en aplicaciones de los encuestados.



En cuanto a la opinión de los encuestados a la hora de obtener aplicaciones nuevas, se ha podido comprobar, que existe una equivalencia entre usuarios que prefieren estar al día en cuanto a novedades (48%), mientras que existe un gran porcentaje que prefiere ser más conservador y conformarse con lo que ya tiene instalado en su teléfono (52%). Esto da a entender que, a día de hoy no está tan extendido el hecho de explorar y descubrir nuevos servicios, pues da la sensación de que, cuando algo funciona, no es necesario cambiarlo o descubrir algo nuevo para suplirlo.

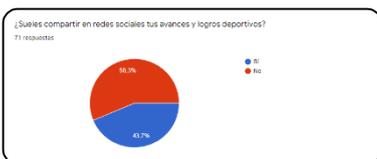


Figura 19
Actividad en redes sociales de los encuestados.

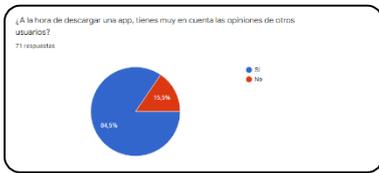


Figura 20
Preferencias sobre opiniones de otros usuarios de los encuestados.

Por último, se ha querido comprobar qué es lo que más se valora a la hora de utilizar una aplicación. Esto se debe a que, es necesario comprobar las preferencias en cuanto a confort y usabilidad que pueda tener un usuario a la hora de obtener una nueva aplicación, para así poder tenerlo en cuenta y aprender sobre ese porcentaje de opiniones y preferencias para poder tener un punto de referencia en el diseño de este proyecto.

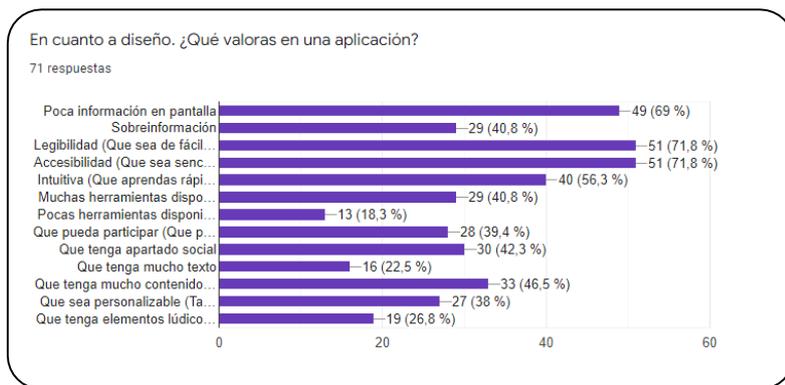


Figura 21

Qué valoran en cuanto a diseño los encuestados.

Como se puede observar, lo que más se valora en esta encuesta, son aquellos elementos que facilitan la utilización y comprensión de la información de un usuario. La idea de tener demasiada información no tiene tanta cabida (40%), frente a la opinión de tener poca información en pantalla (69%). Intuitiva, legibilidad y accesibilidad se ponen en cabeza como preferencia de los usuarios con un 71% en ambas primeras y un 56% en la última de estas tres. Además, la participación en dicha aplicación no ha sido tan popular, pues solo un 39 % de los encuestados les interesa este apartado.

Otros aspectos interesantes como contenido personalizable, lúdico y social; se quedan por debajo del 50%, siendo estas opciones las que no cuentan con una popularidad excesiva. Sin embargo, no decaen por debajo de un 20 % como elementos que a primera vista puedan ser menos interesantes, como: mucho texto en pantalla y el acceso a pocas herramientas a utilizar en dicha aplicación.

En resumen, podemos ver como la mayoría de entrevistados están a favor de llevar una vida más activa y con una cantidad muy variada de aspectos deportivos. Se refleja que, además de activos, son constantes y tienen preferencia por deportes cardiovasculares, al aire libre y la mayoría optan por el uso de tecnologías móviles durante la actividad física.

Cabe mencionar que se han seleccionado para este apartado, los aspectos más importantes a exponer, pues esta encuesta ha sido mucho más extensa y quedará incluida en el apartado de anexos.

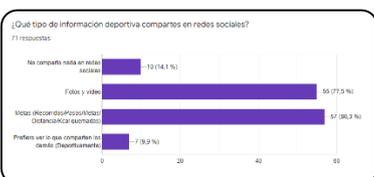


Figura 22
Preferencias en redes sociales de los encuestados.

4.2.2. Arquitectura de la información

Según la *Interaction Design Association*, el diseño de interacción (IXD) define la estructura y comportamiento de sistemas interactivos. Previamente de haber elaborado y organizado los contenidos, además de las funciones de la aplicación, se genera un diagrama de flujo que permite visualizarlo. Este refleja los recorridos del usuario para realizar ciertas acciones y establecer relaciones entre las diferentes funciones que tiene la aplicación, generando un mapa de posibilidades al uso. De esta forma podemos ver la estructura global y se optimizan los procesos para el desarrollo de otros diagramas de flujo más concretos y finalmente un prototipo mediante *wireframes*.

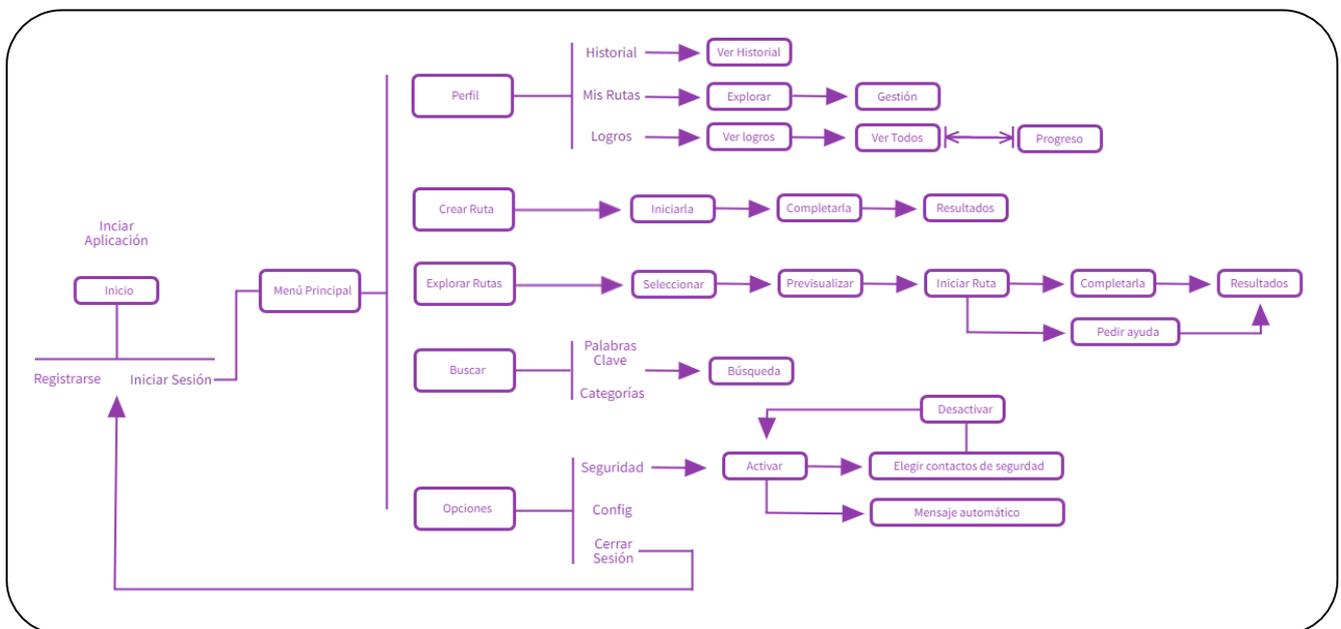


Figura 23
Diagrama de flujo global de la aplicación Trébol.

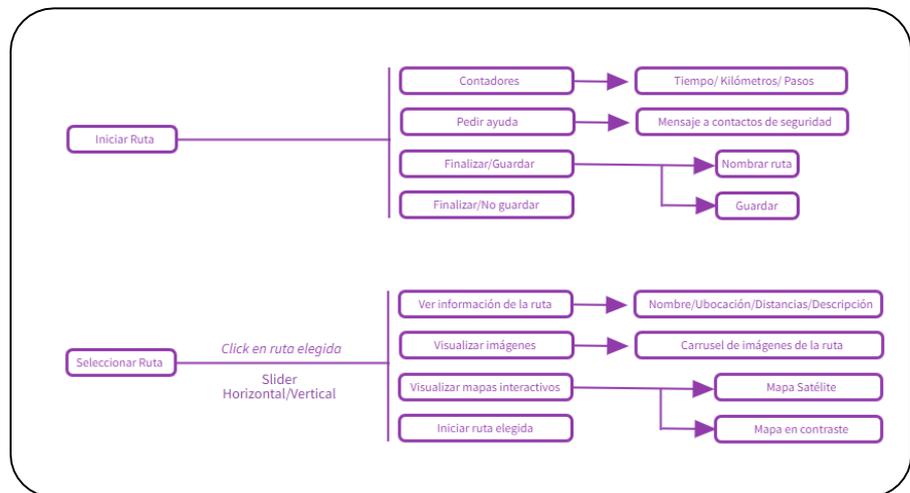
4.3. DIAGRAMAS DE FLUJO

Es muy interesante, incluir flujogramas¹⁴ como método organizativo, pues hacer esquemas de los procesos ha despejado muchas dudas y dificultades, ayudando a resumir los elementos más importantes de toda la información de los contenidos a incluir en este proyecto. A pesar de que este tipo de métodos se suele hacer con cajas en formas simples para crear grupos y subgrupos, se ha limitado esta acción a organizar mediante flechas direccionales sin acudir a elementos gráficos.

Nombrando lo anterior, podría decirse que, se ha elaborado un diagrama conceptual, ya que, aunque el proceso de elaboración ha sido muy extenso, era

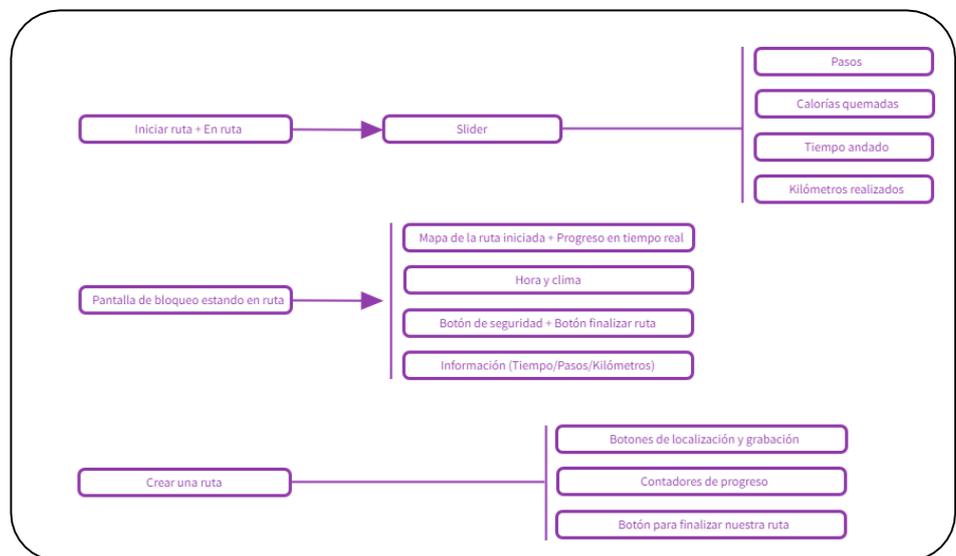
¹⁴ Esquemización gráfica que muestra los pasos o procesos a seguir para alcanzar la solución a un problema.

Figura 26
Diagrama de flujo “Menú Principal” de la aplicación Trébol.



Dejando a un lado las decisiones finales, que en muchas ocasiones no fueron fieles a lo planeado en esta parte, se puede confirmar que, el hecho de crear una jerarquía de contenidos y un diagrama general de interacción, ha facilitado mucho el proceso posterior a realizar, pues esta fase ha servido como boceto escrito. Una vez que todo el contenido estaba organizado y listo para continuar desarrollándolo, se dio paso al bocetado.

Figura 27
Diagrama de flujo “Iniciar ruta” de la aplicación Trébol.



4.5. WIREFRAME

Para empezar con el diseño de la *web*, se han realizado dos prototipos que han servido de esquema general, uno formado por bocetos y otro prototipo semifuncional formado por *Wireframe*. El objetivo de estos, eran servir de guía para realizar un proceso funcional que sirviera para comprobar que: el contenido propuesto previamente mediante diagramas, funcionara y que todos los aspectos interactivos a tener en cuenta, fueran sometidos a prueba para confirmar si eran adecuados.

Esta parte es importante pues, sirve para comprobar lo anteriormente comentado, además de los distintos pequeños factores que también tienen importancia. Esto es fundamental para matizar ideas, resolver problemas de diseño, tener una mejor visión de la escena en general, descartar malas ideas y ahorrar el mayor tiempo posible, además de invertirlo de una forma más eficiente. De esta manera, además de las comprobaciones, realizar un prototipo es una forma de poder sentar ciertas bases mecánicas a la hora de organizar y posicionar todo el contenido de una forma más eficaz.

En este caso, las dos formas de representar estos prototipos, han sido mediante el papel y el uso de software específico para ello. En cuanto al bocetado, no es tan preciso el hecho de localizar ventajas o desventajas en el diseño, más bien, sirve como toma de contacto para empezar a imaginar y jugar con cada uno de los elementos que componen el diseño final.

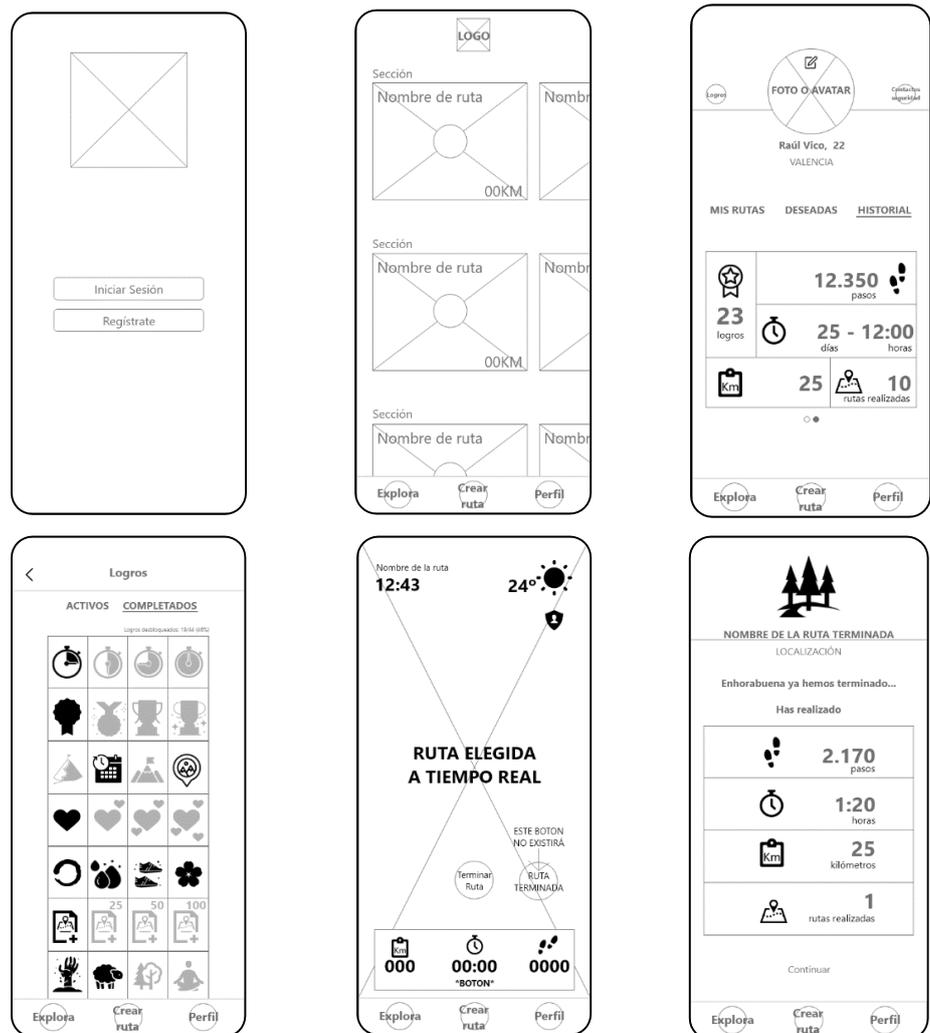


Figura 28
Prototipo en Wireframe de la aplicación.

4.5.1. Bocetado

Para empezar a plasmar ideas, que fueron surgiendo previamente en la fase de investigación, se realizaron todos los bocetos de cada una de las distintas pantallas que iban a aparecer en este proyecto, todas y cada una, estaban condicionadas por cada diagrama de flujo correspondiente. La información de estos bocetos es de baja fidelidad y consisten en crear formas simples como concepto de contenido y su respectivo primer ensayo de texto. Todos estos elementos forman una estructura básica fundamental de la aplicación. Una vez finalizado este proceso, no se hicieron cambios a gran escala entre el bocetado y el prototipo funcional, pues en la anterior fase, se estudió y consideró meticulosamente el contenido definitivo de la aplicación.

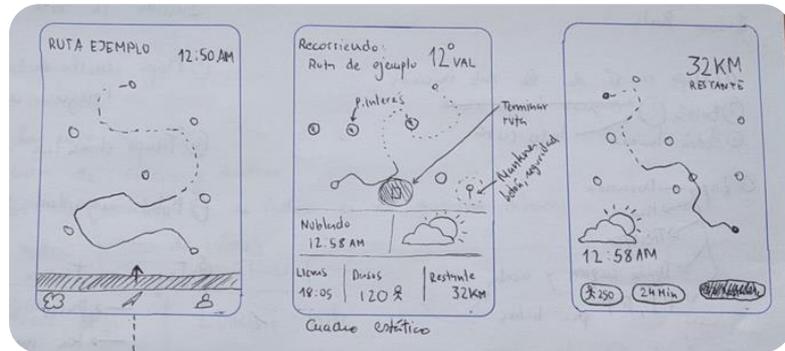


Figura 29
Boceto “Iniciar ruta” de la aplicación Trébol.

El estudio insistente que se realizó previamente para los bocetos, buscaba: variaciones, posibilidades y opciones dinámicas, que sirvieran para tener una mejor respuesta de decisión, pues se elaboraron una cantidad considerable de pruebas muy variadas, que dieron el resultado de lo que se pretendía buscar.



Figura 30
Boceto “Perfil” de la aplicación Trébol.

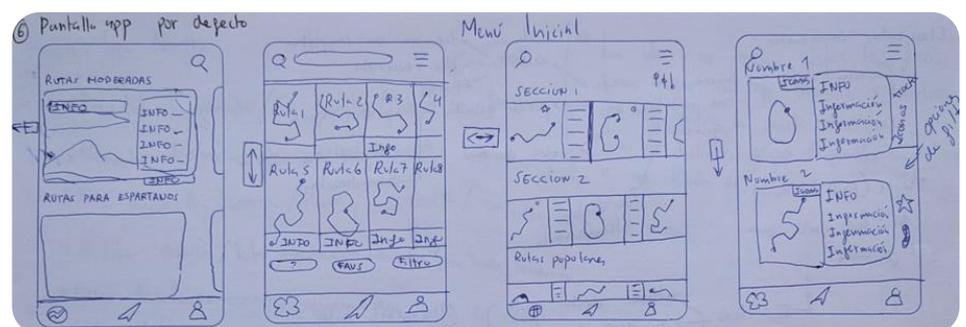


Figura 31
Boceto “Menú principal” de la aplicación Trébol.

4.5.2. Prototipo

Después de pasar por el proceso de bocetado, ha llegado el momento de transformar todos esos bocetos estáticos a un prototipo interactivo. Esta fase no trae cambios significativos respecto al bocetado, pues la elección de contenidos y secciones fueron decididas en procesos anteriores. El motivo más importante de esta fase, es comprobar el aspecto funcional e interactivo del proyecto, comprobar que las secciones son acertadas y coherentes con su propósito.

El programa utilizado para realizar este prototipo fue Adobe XD, que también fue utilizado para el prototipo final. Este programa ofrece una serie de recursos muy útiles a la hora de diseñar interfaces, pues la comodidad y lo intuitivo que es, hicieron que esta tarea se hiciera un poco más sencilla a la hora de desarrollarla.

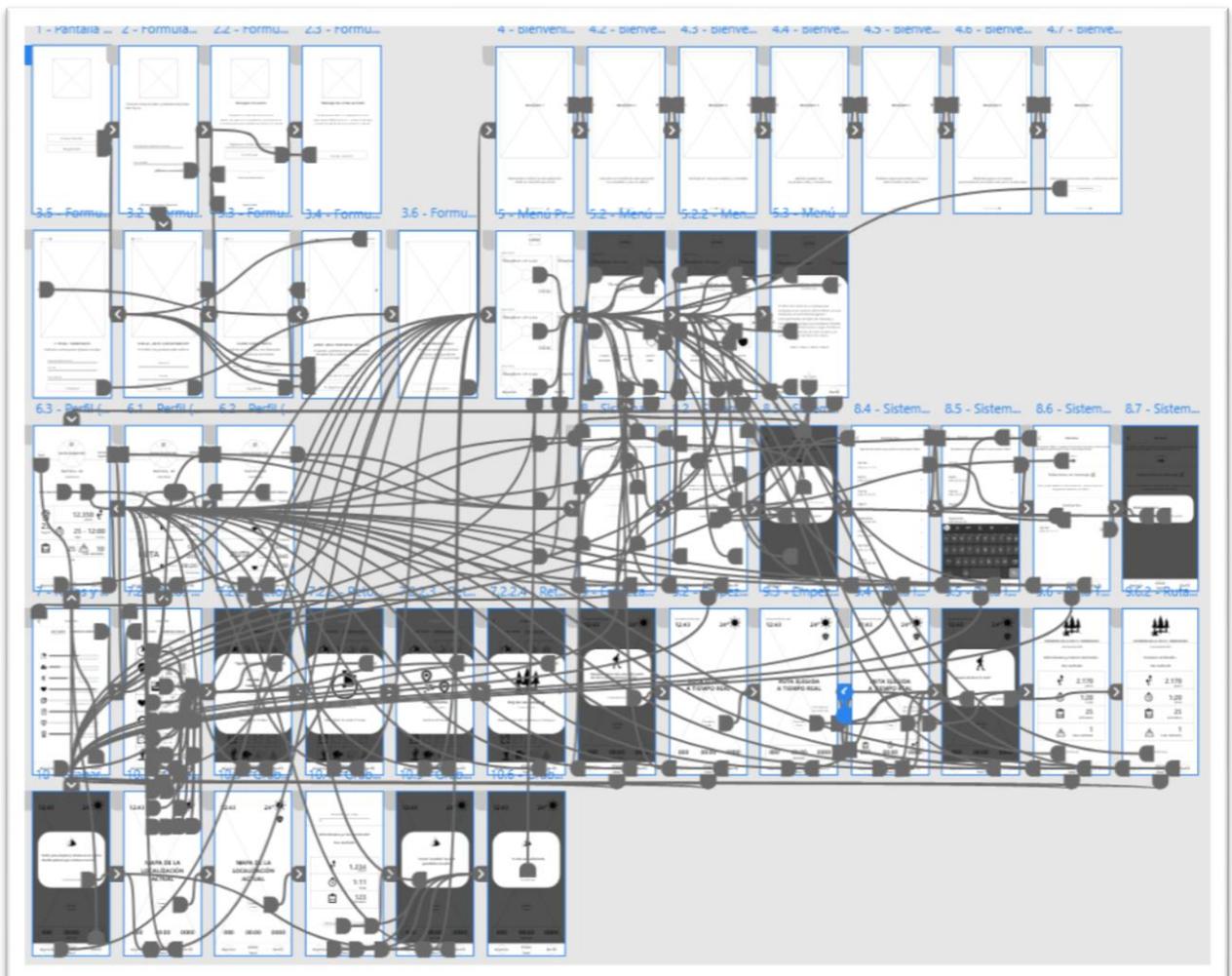


Figura 32

Adobe Xd del prototipo de la aplicación en *wireframe*.



Figura 33
Logotipo de la aplicación Trébol.

Montserrat Regular
Montserrat Italic
Montserrat Semibold

Lorem ipsum dolor sit
amet, consectetur
adipiscing elit, sed do
eiusmod tempor incidid
ut labore et dolore
magna aliqua.

Figura 34
Fuente tipográfica principal
Montserrat.

Myriad Regular
Myriad Italic
Myriad Semibold

Lorem ipsum dolor sit
amet, consectetur
adipiscing elit, sed do
eiusmod tempor incidid
ut labore et dolore
magna aliqua.

Figura 35
Fuente tipográfica secundaria Myriad
Hebrew.

5. DISEÑO VISUAL

Una vez terminada la fase de investigación, empieza la fase creativa. Al tener las bases de lo que queremos representar visualmente, la tarea de encontrar una identidad mediante el *namining*¹⁵ y logotipo¹⁶, se ve mucho más facilitada para encontrar un resultado final con la calidad que se pretende buscar.

El conjunto de elementos visuales dotará a este proyecto de un carácter y originalidad que busca diferenciarse de otras aplicaciones similares.

Como resumen de esta sección, el objetivo es encontrar aquella identidad que pueda recordar al usuario a que, este proyecto tiene una personalidad representativa al medio ambiente y el deporte.

5.1. NAMING Y LOGOTIPO

El nombre escogido para esta aplicación ha sido Trébol. Esta palabra hace referencia a esta misma planta, el simbolismo en cuanto a su elección es directamente por la existencia de estas pequeñas plantas que podemos encontrar en caminos y senderos.

Para la construcción del logotipo, se ha tenido en cuenta la misma imagen de un trébol de tres hojas, además de querer añadir ciertos elementos que representen el tema de la aplicación.

La construcción del logotipo ha ido variando mediante bocetos, pues el objetivo era mezclar la naturaleza y elementos que representarían caminos y senderos.

Como resultado final, se ha construido un logotipo que utiliza tres elementos identificativos: un trébol de tres hojas, una línea discontinua que representa un camino y el recorte de un círculo en la hoja central.

5.2. TIPOGRAFÍA

“Typography cracked the voices of silence”¹⁷ (McLuhan, 1962, p.283).

La elección de la tipografía, ha sido acorde a la comodidad y adaptabilidad de los textos para su comprensión y lectura. Las dos tipografías elegidas, tienen el propósito de darle fuerza a ciertos aspectos importantes y enfatizar en los tamaños para que puedan ajustarse de la mejor manera posible. Las tipografías elegidas son: Myriad Hebrew y Montserrat.

Myriad Hebrew fue diseñada por Carol Twombly y Robert Slimbach y su uso en este proyecto ha sido para nombrar botones.

Montserrat fue diseñada por Julieta Ulanovsky y es la tipografía que se usa de por defecto en toda la aplicación, pues su dinamismo, la hacen perfecta para adaptarse a cualquier tamaño.

¹⁵ El *namining* hace referencia al proceso creativo para nombrar algo.

¹⁶ Diseño gráfico que representa la imagen corporativa e identidad visual de una marca.

¹⁷ Traducción: La tipografía resquebrajó las voces del silencio.

5.3. GAMA CROMÁTICA

“Color is the place where our brain and the Universe meet”¹⁸ (Gasquet, 1991).

La paleta de colores elegida para esta aplicación, reúne ciertos colores que puedan recordar a elementos de la naturaleza o el aire libre. Por un lado, tenemos los tres colores principales, que estarán presentes en las distintas secciones de la aplicación.

Figura 36

Gama cromática de la aplicación Trébol



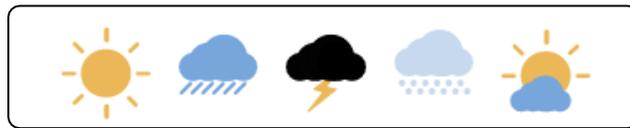
5.4. ICONOS Y LOGROS

También se ha hecho uso de ciertos iconos a modo de enriquecer aspectos de la aplicación, pues estos están presentes para acompañar mensajes o para indicar los distintos estados atmosféricos de la aplicación. El objetivo general es facilitar y fortalecer la comprensión del usuario con su uso.

Figura 37

Iconos meteorológicos de la aplicación

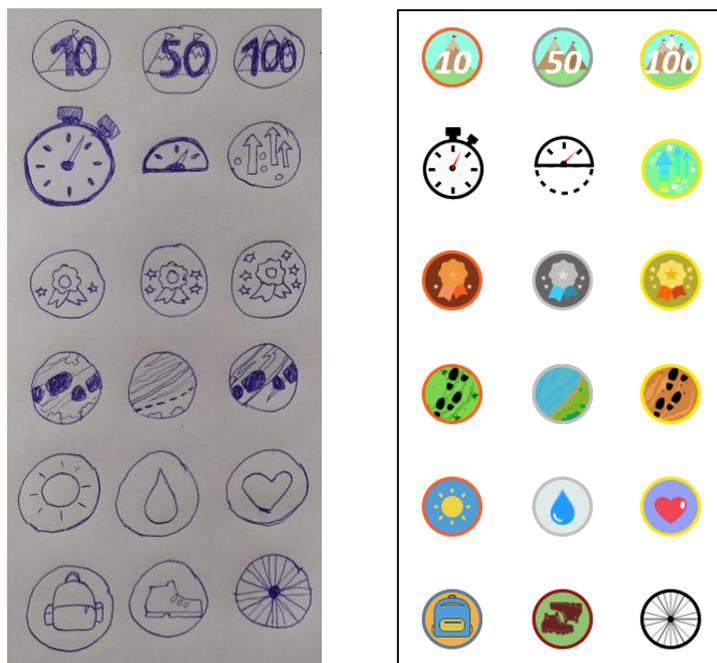
Trébol.



Se han ilustrado diferentes iconos para el apartado de logros en el perfil de usuario. Estos se muestran mediante un mosaico a modo de menú, que sirve para ir desbloqueando, en caso de que la progresión del usuario sea positiva.

Figura 38

Bocetos y diseño final de los iconos de logros de la aplicación Trébol.



¹⁸ Traducción: El color es el lugar donde nuestro cerebro y el universo se encuentran.

5.5. GUÍA DE ESTILOS DE ELEMENTOS UI

Por último, se ha creado una guía de estilos de los distintos elementos UI, para la interfaz del usuario. El objetivo, era utilizar un abanico de posibilidades en cuanto a controladores de contenido, para lograr una aplicación dinámica y que sea sencilla de utilizar. Una navegación óptima, era una de las metas a conseguir, pues se ha implementado una variación de elementos UI que darán el suficiente sentido a cada apartado para que el usuario tenga un acceso fácil y orientativo a la hora de usar por primera vez esta aplicación. Se ha tenido en cuenta la representación de estos elementos a la hora de hacer diferentes acciones para ello, de manera que el usuario identifique perfectamente el propósito de cada elemento en pantalla, por otro lado, se ha tenido en cuenta un uso efectivo de la gama cromática en este apartado.



Figura 39

Guía de estilo de los elementos de la interfaz de usuario utilizados en la aplicación Trébol.

6. PROTOTIPO FINAL

Tras un largo proceso de investigación, pruebas y desarrollo visual se ha concluido con un prototipo final que muestre todo el proceso y habilidades aprendidas durante el propio trayecto desde que dio comienzo este proyecto.

El prototipo ha sido contrastado gracias a todo el proceso anterior de trabajo, gracias al extenso estudio de bocetado e implementación a *wireframe* para poder pulir todos aquellos elementos que a simple vista no se podían encontrar. Por último, a continuación, se van a mostrar las pantallas más importantes del prototipo final, para poder exponer el resultado final en la visualización de esta memoria. El test de usuario se muestra completo en el Anexo 1.



Figura 40
Pantalla *Identificación* del diseño final.

6.1. FORMULARIO DE REGISTRO

Para empezar, nos encontramos con diferentes pantallas que nos servirán de acceso o registro de usuario en caso de que sea la primera vez que iniciamos la aplicación.

En lo que a acceso a la aplicación respecta, es un acceso convencional que se limita a dejarnos introducir una serie de datos que nos identifiquen o si fuera el caso, acceso a un sistema de recuperación de contraseña por si surgiera algún problema al intentar iniciar sesión.

Por otro lado, tenemos un formulario de registro que nos permitiría crearnos una cuenta en la aplicación. El formulario, recoge todos los datos relevantes para nuestro perfil y preferencias, además de introducir nuestros datos personales, podremos introducir previamente el tipo de dificultad que tendrían las rutas que aparecen en el menú principal. También podemos encontrar un selector que indicaría el modo en que las rutas aparecen como: senderos, montaña y con bicicleta

En lo que a datos personales se refiere, nos preguntará una fecha de nacimiento para tener una referencia personal que añadir al perfil, además de nuestro nombre completo y nuestra procedencia mediante un país, ciudad o código postal.

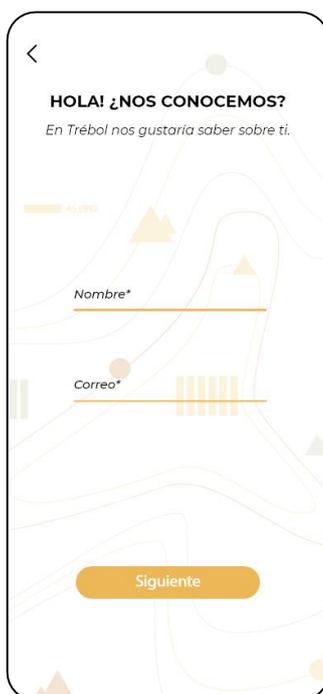


Figura 41
Pantalla secundaria *Registro de usuario* del diseño final.



Figura 42
Pantalla secundaria *Elección de recorridos* del diseño final.

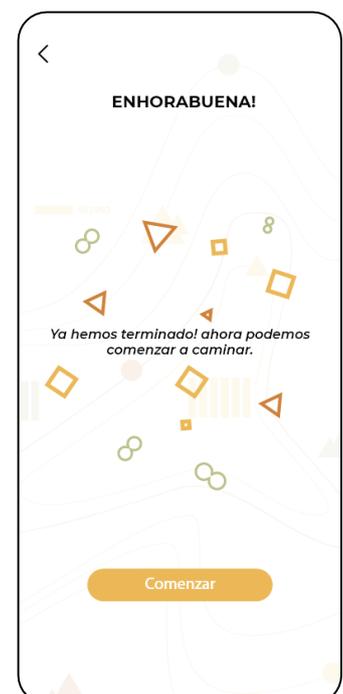


Figura 43
Pantalla secundaria *Enhorabuena* del diseño final.



Figura 44
Pantalla *Menú* del diseño final.



Figura 45
Pantalla *Perfil* del diseño final.

6.2. PANTALLA PRINCIPAL: MENÚ

En el menú principal, podemos encontrar un selector que funciona en sentido vertical y horizontal que sirve para poder seleccionar rutas de montañas disponibles y que están cerca del usuario. La localización de cada usuario es independiente y se indicó junto a otros datos en las pantallas del formulario de registro.

Cada ruta está mostrada mediante una caja que contiene una imagen y distinta información relevante para la ruta en sí elegida. Los datos que se muestran, son el nombre y la localización del lugar de dicha ruta, además de la distancia total a recorrer. Se puede observar que, este selector está compuesto por distintas secciones temáticas que tendrían que ver con: dificultad, localización o el medio en el que se pueden realizar. De esta forma, los usuarios que se dediquen a buscar su ruta, tendrán una forma dinámica y que se ajuste a su criterio a la hora de elegir una ruta, pues la variedad en esta aplicación está ajustada a todo tipo de usuarios y situaciones.

La idea de esta decisión es que: usuarios en solitario, en grupo, con familia, muy deportistas, poco activos, que quieran explorar o que necesiten un paseo corto, puedan tener acceso a cada una de sus preferencias.

6.3. PANTALLA SECUNDARIA: PERFIL PERSONAL Y SOCIAL

En la sección del perfil de usuario, podemos encontrar a primera vista un resumen general junto a nuestra identificación a modo de historial o diario de viaje. La información reflejada, además de los datos personales, son una serie de datos que tienen que ver con nuestra actividad en la aplicación.

Podemos encontrar: rutas realizadas, logros conseguidos, número de pasos, distancia recorrida y las horas realizadas en general. También podemos encontrar una segunda sección que se accede mediante un botón inferior a un historial de rutas realizadas en los últimos días.

También podemos encontrar dos pestañas adicionales que nos indicarán nuestras rutas creadas y los logros obtenidos. En esta última pestaña, si accedemos, nos encontraremos un mosaico con todos los logros disponibles.

Los logros conseguidos, aparecerán desbloqueados y podremos acceder a ellos para revisar la información que ofrecen, que consiste en un nombre, descripción y su fecha de obtención. También podemos ver indicado, los logros totales y la progresión total que necesitamos para completarlos todos.

En cuanto a los perfiles sociales, podemos revisar los perfiles de otros usuarios de la comunidad o también conocidos, por un lado, podemos encontrar un menú con los usuarios que seguimos. En caso de no seguir a un usuario en concreto, no podríamos ver sus datos personales en su totalidad. Pero si decidimos seguir y este usuario nos acepta, sí podríamos ver todos los datos totales similares a los de nuestro perfil personal.

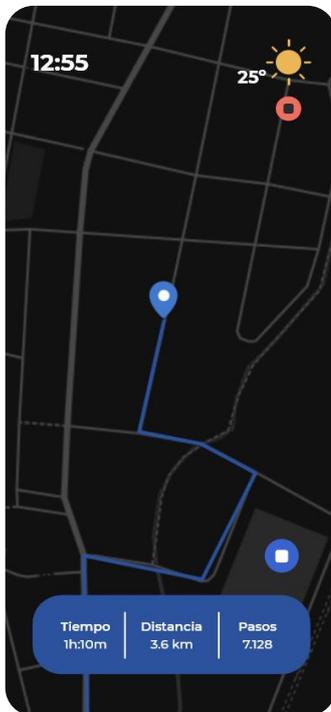


Figura 46
Pantalla *Ruta iniciada* del diseño final.



Figura 47
Pantalla *Resultados* del diseño final.

6.4. PANTALLA SECUNDARIA: REALIZAR Y GRABAR RUTAS

En estas secciones, podemos experimentar la función principal de la aplicación, el poder recorrer una ruta en específico o crear nuestro propio recorrido para compartirlo con los demás usuarios.

En cuanto a recorrer rutas de otros usuarios, podemos acceder mediante el menú principal a cada uno de los recorridos disponibles, una vez seleccionados, podremos encontrar diferente información de la ruta seleccionada: imágenes, descripción, tiempo, distancia y los pasos totales.

También podemos acceder en esta misma sección a dos mapas que mostrarán el recorrido total vía satélite para poder revisarlo antes de comenzar.

Una vez iniciada la ruta, aparece un mensaje que nos indica que, debemos estar en el punto de partida para empezar el recorrido, acompañado de los metros restantes a ese punto de comienzo. Una vez situados en el punto indicado y unos avisos de lectura obligatoria, que nos indican que tenemos disponible el poder de parar la ruta cuando se requiera y un botón para pedir ayuda a usuarios seleccionados, podremos comenzar a caminar la ruta seleccionada, hasta que cumplamos el recorrido total.

Tanto si logramos acabar una ruta o no, al final de cada recorrido, nos aparecerá un breve resumen con nuestros resultados y el progreso de logros.

En cuanto a crear nuestras propias rutas, la forma de hacerlo es similar, pero con algunas diferencias, en este caso, nosotros decidiremos el punto de partida, una vez iniciado, comenzaremos a realizar nuestro propio recorrido, que irá dibujándose en tiempo real a la vez que los contadores de tiempo, distancia y pasos empiezan a contar. Una vez satisfechos, podemos parar nuestra ruta. Después de esto, aparecerán los resultados y la posibilidad de introducir un registro de dicha ruta para compartirla con la comunidad.

Entre las distintas opciones que nos da la aplicación, podremos: subir una imagen de dicha ruta, nombrarla, eliminarla y guardarla.

Como dato adicional, independientemente de qué función utilicemos, en todo momento, al realizar o crear una ruta, tendremos disponible: el tiempo atmosférico, hora y la temperatura que hace en ese momento.



Figura 48

Pantalla *Seguridad* del diseño final.

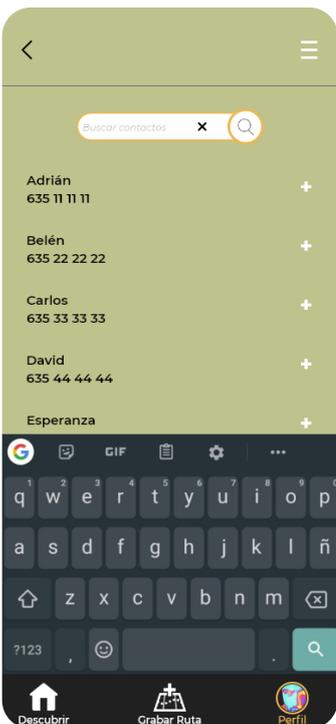


Figura 49

Pantalla *Seguridad + Búsqueda de contactos* del diseño final.

6.5. SISTEMA DE SEGURIDAD

Como sistema de seguridad se ha implementado una forma de tener geo localizado al usuario mediante coordenadas en tiempo real. El sistema se ha llamado “Pétalos” haciendo referencia a los pétalos que tiene un trébol, para darle juego a la relación entre los tres usuarios que podemos seleccionar como contactos de seguridad y los tres pétalos en sí antes nombrados.

Para poder configurar esta sección, se debe activar dicha función, después seleccionar hasta un máximo de tres contactos para añadirlos como contactos de seguridad, escribir el mensaje por defecto que hay disponible para solicitar ayuda y así poder indicar lo que queramos de forma automática.

Una vez tengamos configurada esta sección, podremos solicitar ayuda en caso de necesitarla en las pantallas de realización de rutas.

7. TEST DE USUARIO

Una vez terminado el prototipo final, se ha llevado a cabo un test a distintos usuarios para comprobar la eficiencia de dicho diseño. El objetivo de este test es identificar y encontrar todos aquellos aspectos positivos y negativos que los participantes identifiquen en el prototipo final. Entre los aspectos a investigar se encuentran navegación, intuitiva, accesibilidad, diseño de interfaz y diseño visual, que serán evaluados heurísticamente, y centrados en revisar la interfaz de usuario para generar un informe que acredite que dichos aspectos son acordes y efectivos a la vez que válidos, para poder obtener conclusiones.

7.1. PRUEBAS

Para la realización de dichas pruebas, se han escogido a 5 participantes que corresponden con diferentes perfiles del público objetivo. El hecho de tener una amplia variación de aspectos personales, harán que, los distintos puntos de vista de acuerdo con la experiencia personal y criterio propios de cada individuo, hagan que los resultados obtenidos sean más veraces y naturales.

La prueba se ha realizado mediante un test supervisado y se ha dividido en tareas a realizar mediante recorridos en la propia aplicación y preguntas abiertas sobre la misma. Estas consisten en probar si los usuarios son capaces de recorrer las distintas secciones del prototipo final, aprovechando dichos recorridos para cumplir una serie de tareas para comprobar su navegación. También se pregunta a los participantes sus primeras impresiones de distintas secciones, para comprobar lo intuitiva que es la aplicación. Además, se han añadido otras preguntas que consisten en verificar todos aquellos aspectos visuales y comprobar si el diseño se ajusta y es compatible para una aplicación de género deportivo.

7.2. RESULTADOS

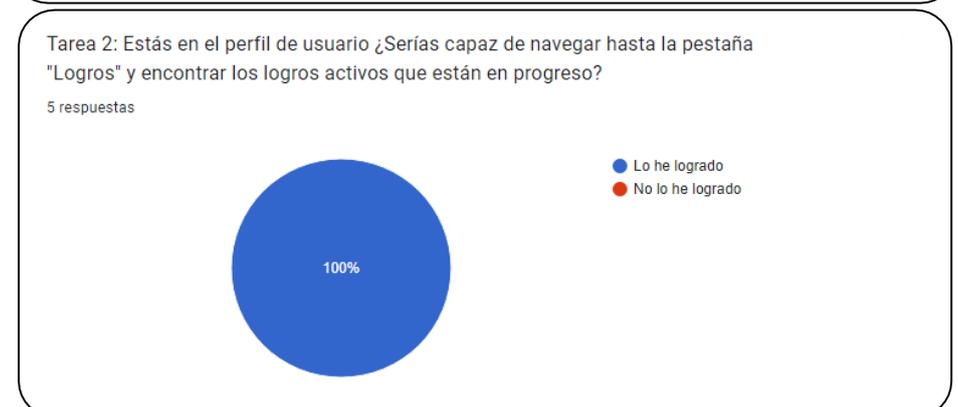
Como conclusión del test, se han analizado todos los resultados obtenidos y sintetizado en las siguientes figuras. Para priorizar lo más importante se mostrarán a modo de resumen dichos resultados. El test de usuario se muestra completo en el Anexo 3.

Antes de realizar el test, se informó a los participantes que, el prototipo final, no incorporaba funciones lógicas como introducir datos. La primera tarea consistía en navegar desde el formulario de identificación y lograr “registrarte” hasta llegar al perfil de usuario. Tras dicho proceso y estando en dicho perfil, lograr acceder al apartado de logros. El resultado fue totalmente exitoso. Los cinco integrantes lograron realizarlo sin ningún tipo de dificultad.

Figura 50
Test de usuario: Tarea 1.



Figura 51
Test de usuario: Tarea 2.



Después de este proceso de navegación, se cambió el modelo de tarea a uno que se centraba en cumplir objetivos. La tarea consistía en navegar desde el apartado de logros hasta el menú principal y acceder a una ruta indicada. Una vez seleccionada, deberían cumplir distintos objetivos mediante una lista a completar con casillas, que comprendían acciones disponibles en cada ruta a realizar. Los objetivos a cumplir consistían en acciones simples como: Dar me gusta, visualizar una galería y localizar datos, entre otras.

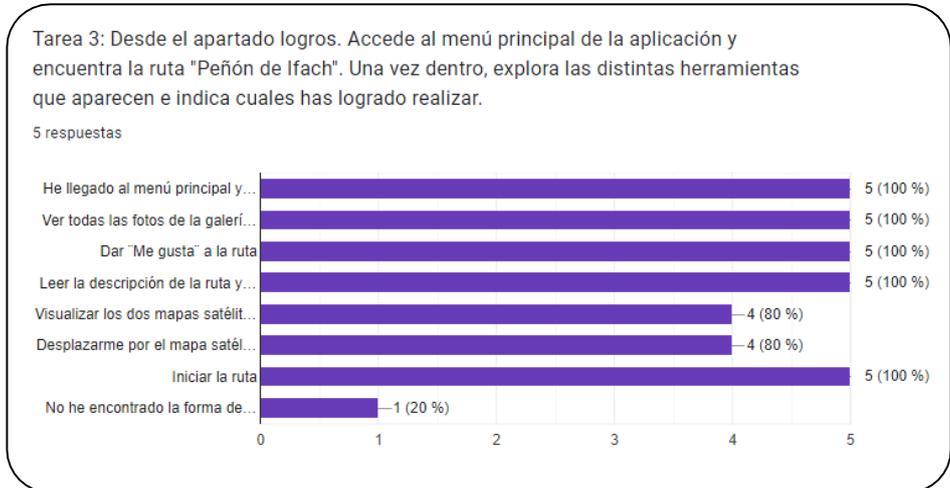


Figura 52

Test de usuario: Tarea 3.

De nuevo, los resultados fueron muy positivos. La mayoría de participantes lograron realizar todos los objetivos a cumplir. Un participante no logró realizar ninguna acción y tareas a cumplir como visualizar los mapas disponibles, y acceder a los mapas satélite para visualizar las rutas en detalle, no habían sido resueltas por algunos de los participantes.

También se comprobó mediante la siguiente tarea, lo intuitivo que era de localizar el contenido de la aplicación a simple vista por el participante y la capacidad de localizar apartados que llevaban a otras secciones de la aplicación. De nuevo se obtuvo un resultado positivo. Todos los participantes lograron completarla.

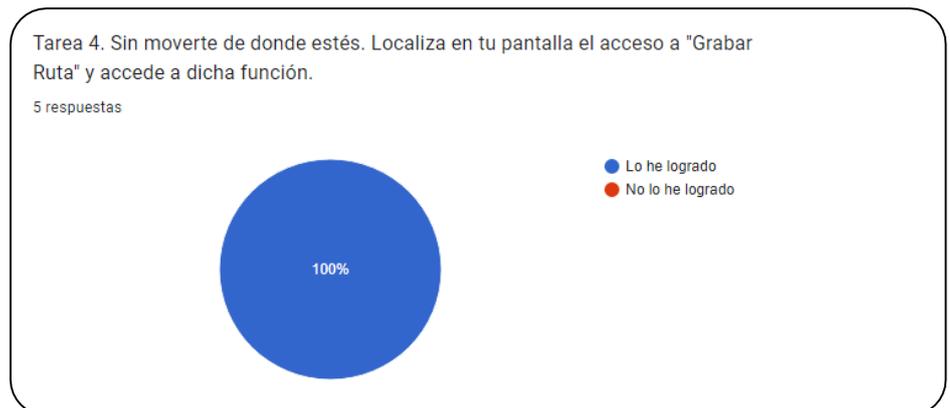


Figura 53

Test de usuario: Tarea 4.

La siguiente tarea, daba un paso más allá que la anterior. Esta consistía también en encontrar contenido, en este caso, el menú de opciones de la aplicación. La diferencia es que, esta vez, el contenido a localizar, requería de la exploración activa del usuario navegando libremente por la aplicación. La idea de esta tarea era comprobar si el diseño era semejante a otras aplicaciones que ya existían. Los elementos de la interfaz están situados de una manera que el usuario tenga ese recuerdo de otras aplicaciones y así facilitar su comprensión a la hora de navegar.

Como resultado se obtuvieron distintas opiniones, por un lado, la mayoría de usuarios lograron realizar esta tarea con éxito. Mientras que otros, pensaban que dicho elemento a localizar, pasaba desapercibido y no se comprendía bien. Además, hubo críticas en el propio contenido del menú de opciones, pues se sugirió una revisión en cuanto a organizar el contenido de este apartado.

Tarea 5. Serías capaz de encontrar el menú de opciones de la aplicación. Esta vez no te diremos como encontrarla, pero está representada mediante 3 líneas paralelas. Indica después que sensaciones has tenido a la hora de realizar esta tarea.

5 respuestas

Quizás queda demasiado desapercibido.

Es fácil de localizar, pero creo que el contenido de este menú pasa muy desapercibido. Pues tiene contenidos que quizás no corresponde que se incluyan ahí como "Amigos"

Tarea demasiado fácil.

Fácil de encontrar con un diseño muy parecido al de otras apps

Es lo esperado. La mayoría de aplicaciones actuales tienen menús similares.

Figura 54

Test de usuario: Tarea 5.

Para seguir con el recorrido, la siguiente tarea, consistía en comprobar qué estaba viendo el usuario en ese momento, proponiéndoles que se dirigieran a la pantalla de seguridad de la aplicación. En este caso, la idea era ver si el diseño final propuesto, daba la suficiente información visual para saber dónde estaba el usuario. En el proceso de desarrollo, se optó por llamar a dicha sección "Pétalos" en vez de "Pantalla de seguridad" para darle ese juego de palabras que se complementa con el nombre de la aplicación (Trébol).

Tarea 6. Vuelve a acceder al menú de opciones y accede al apartado "Pétalos", una vez dentro y sin explorar este apartado, indica brevemente para que crees que sirve este apartado.

5 respuestas

A primera vista, no se entiende demasiado bien que es esta sección, pero con tan solo leer un poco el contenido, se entiende que es un sistema de seguridad. Quizás antes de entrar debería de explicarme la app como funciona este apartado.

A simple vista, no se muy bien para que puede servir este apartado, teniendo el contexto del juego de palabras "Pétalos/Trébol" se entiende bien, pero de primeras es confuso.

No se entiende bien que es este apartado.

Para colocar tres contactos de emergencia en el caso de tener un percance.

3 números de teléfono de emergencia en caso de que te ocurra algo. Me imagino que después habrá algún tipo de botón que envíe un "SOS" a los 3 de manera rápida en caso de que te pase algo.

Figura 55

Test de usuario: Tarea 6.

El resultado obtenido no fue tan satisfactorio, pues a simple vista, la mayoría de participantes, no entendían dónde se encontraban, pues la pantalla en sí quizás es algo difusa a primera vista. La parte positiva es, que los usuarios, indicaron que, tras leer un poco y permanecer unos segundos en esta sección, se entendía sin problemas, pues ya tenían un contexto que les daba a entender que se encontraban en una pantalla con un sistema de seguridad.

La segunda parte de esta prueba, situada en la misma pantalla, era testear las diferentes opciones y lograr cumplir los requisitos necesarios para incluir contactos de seguridad en la aplicación, teniendo tareas que consistían en: búsqueda de contactos, añadirlos, editar mensajes y eliminar contactos.

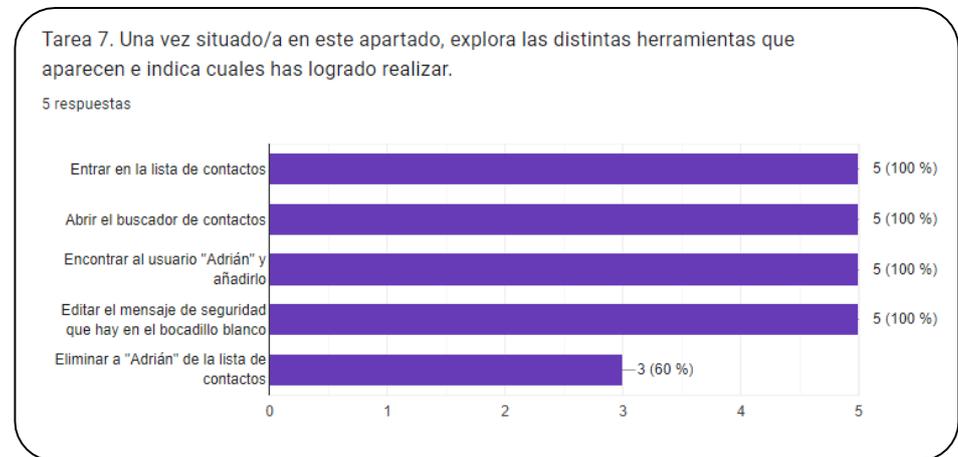


Figura 56

Test de usuario: Tarea 7.

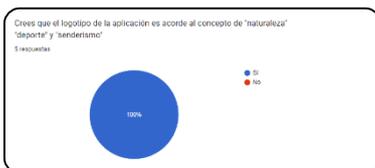


Figura 57

Test de usuario: Logotipo.

Como se comprueba en la figura de arriba, a pesar de que a simple vista este apartado quizás es algo difuso, cumplía positivamente con su cometido, siendo totalmente funcional y usable para los participantes, dando a entender que definitivamente se había comprendido este apartado.

También se comprobó el diseño de color y logotipo, pues la identidad visual es un elemento importante a tener en cuenta. Para ello se formuló una cuestión que informaría sobre si el usuario relaciona el color empleado al concepto de deporte y senderismo. El resultado fue totalmente exitoso.



Figura 58

Test de usuario: Color.

8. CONCLUSIONES

En general considero que el objetivo principal de este TFG se ha cumplido. Se ha logrado diseñar una aplicación completa, basada en varias fases de desarrollo que han significado un proceso de estudio, identificación, autocrítica que, además, se ha reforzado mediante encuestas a los usuarios y test de usuario del prototipo final que han sido todo un éxito. Más allá de todo esto, como conclusiones adicionales, no solo se ha practicado un estudio centrado en el usuario totalmente válido para cualquier otro proyecto, sino que, los pequeños procesos de desarrollo en cuanto a identidad visual, contenidos e interfaz de usuario, han sido como una cadena de montaje que han dado fruto a una aplicación que podría usarse perfectamente en la actualidad y adaptándose a las necesidades de los usuarios.

Mirando en retrospectiva y teniendo en cuenta todo lo realizado durante este proyecto, puedo decir que todo el proceso de investigación, desarrollo y revisiones finales se ha cumplido con éxito y de manera muy satisfactoria. El hecho de darle tanta importancia al proceso de investigación y experiencia de usuario, me han servido de gran ayuda para poder despejar todas aquellas dificultades a la hora de dirigir este proyecto. Personalmente considero que, gracias al hecho de actuar de forma realista frente a las distintas fases de desarrollo, me ha servido de gran ayuda para poder desarrollar mis capacidades en este campo de manera progresiva como profesional. Este era un objetivo, que me ha servido para superar ciertas barreras que me surgieron a la hora de querer dedicarme a esta rama de diseño. Quiero mencionar que, gracias también a las materias estudiadas en el Grado de Diseño y Tecnologías Creativas he sido capaz de sobrellevar los distintos retos en cuando a diseño visual se refiere y lo que implica la responsabilidad y el compromiso a realizar un trabajo acorde con la calidad final que se ha pretendido alcanzar.

En definitiva, la satisfacción de haber sido capaz de realizar varios prototipos, su previa investigación y preproducción, además de realizar una memoria donde se han recogido todos los procesos, aportando análisis, metodologías y recursos gráficos supone un gran añadido a mi experiencia personal y profesional muy positivo. Además de contar con el poder añadir este proyecto a mi portfolio de diseño UX/UI y así poder optar a trabajar como diseñador.

BIBLIOGRAFÍA

- Gasquet, Joachim. *Cézanne: A Memoir with conversations*. Reino Unido: Thames & Hudson Ltd, 1991. ISBN: 0500092125
- Gothelf, Jeff. *Lean vs Agile vs Design Thinking: Lo que realmente necesitas conocer para construir productos digitales con equipos de alto rendimiento*. Estados Unidos: CreateSpace, 2017. ISBN: 1547226765
- McLuhan, Marshall. *The Gutenberg Galaxy: The making of Typography Man*. Estados Unidos: University of Toronto Press, 1962. ISBN: 9780802060419
- Rosendo, Verónica. *Investigación de mercados: Aplicación al marketing estratégico empresarial*. España: ESIC Editorial, 2018. ISBN: 8417129766
- Sánchez, Jordi. *En busca del diseño centrado en el usuario (DCU): Definiciones técnicas y una propuesta*. No Solo Usabilidad, nº10, 2011. Disponible en: <https://www.nosolousabilidad.com/articulos/dcu.htm>
- Toran, Félix. *Misión y Visión: Emprendimiento con sentido y rumbo*. Estados Unidos: CreateSpace, 2013. ISBN: 1482725037
- Visocky, O'Grady, Jenn, & Visocky O'Grady, Ken. *A Designer's research manual: succeed in design by knowing your clients and what they really need*. Estados Unidos: Rockport Publishers, 2017. ISBN: 1631592629

ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura 1: *Proceso Metodológico*. Doble diamante. A Designer's Research Manual por Visocky O'Grady & Visocky O'Grady.
- Figura 2: Hoja de ruta. Organización de tiempos dedicados a cada fase del proyecto.
- Figura 3: Referencias visuales. Inspiración para el Moodboard.
- Figura 4: Moodboard. De inspiración por secciones en Pinterest para la realización de la identidad visual.
- Figura 5: Diseño de interfaz de usuario de MakeReign.
- Figura 6: Interfaz de la aplicación Health Tracker.
- Figura 7: Interfaz de la aplicación Pocket TV.
- Figura 8: Pantallas de: Wikiloc, Komoot y Strava.
- Figura 9: Pantallas de: AllTrails, Relieve y GuruMaps.
- Figura 10: Hoja de ruta "Organización de tiempos dedicados a cada fase del proyecto".

- Figura 11: Análisis funcional comparativo de aplicaciones.
- Figura 12: Encuesta. Edad de los participantes y actividad principal de los encuestados.
- Figura 13: Encuesta. Actividad deportiva de los encuestados.
- Figura 14: Encuesta. Uso del teléfono móvil de los encuestados.
- Figura 15: Encuesta. Tipos de deporte que practican los encuestados.
- Figura 16: Encuesta. Frecuencia de la actividad deportiva de los encuestados.
- Figura 17: Encuesta. Lugar de preferencia para realizar deporte de los encuestados.
- Figura 18: Encuesta. Preferencia de las novedades en aplicaciones de los encuestados.
- Figura 19: Encuesta. Actividad en redes sociales de los encuestados.
- Figura 20: Encuesta. Preferencias sobre opiniones de otros usuarios de los encuestados.
- Figura 21: Encuesta. ¿Qué valoran en cuanto a diseño los encuestados?
- Figura 22: Encuesta. Preferencias en redes sociales de los encuestados.
- Figura 23: Diagrama de flujo global de la aplicación Trébol.
- Figura 24: Diagrama de flujo. Pantalla de registro de la aplicación Trébol.
- Figura 25: Diagrama de flujo. Perfil de la aplicación Trébol.
- Figura 26: Diagrama de flujo. Menú principal de la aplicación Trébol.
- Figura 27: Diagrama de flujo. Iniciar ruta de la aplicación Trébol.
- Figura 28: Prototipo semifuncional en Wireframe.
- Figura 29: Boceto. Iniciar ruta de la aplicación Trébol.
- Figura 30: Boceto. Perfil de la aplicación Trébol.
- Figura 31: Boceto. Menú principal de la aplicación Trébol.
- Figura 32: Adobe Xd del prototipo de la aplicación en Wireframe.
- Figura 33: Logotipo de la aplicación Trébol.
- Figura 34: Fuente tipográfica principal Montserrat.
- Figura 35: Fuente tipográfica secundaria Myriad Hebrew.
- Figura 36: Gama cromática de la aplicación Trébol.
- Figura 37: Iconos meteorológicos en la aplicación Trébol.
- Figura 38: Bocetos y diseño final de los iconos de logros de la aplicación Trébol.
- Figura 39: Guía de estilo de los elementos de la interfaz de usuario utilizados en la aplicación Trébol.
- Figura 40: Pantalla Identificación del diseño final.
- Figura 41: Pantalla secundaria Registro de usuario del diseño final.
- Figura 42: Pantalla secundaria Elección de recorridos del diseño final.
- Figura 43: Pantalla secundaria Enhorabuena del diseño final.
- Figura 44: Pantalla Menú del diseño final.
- Figura 45: Pantalla Perfil del diseño final.
- Figura 46: Pantalla Ruta iniciada del diseño final.

Figura 47: Pantalla Resultados del diseño final.

Figura 48: Pantalla Seguridad del diseño final.

Figura 49: Pantalla Seguridad + Búsqueda de contactos del diseño final.

Figura 50: Test de usuario. Tarea 1.

Figura 51: Test de usuario. Tarea 2.

Figura 52: Test de usuario. Tarea 3.

Figura 53: Test de usuario. Tarea 4.

Figura 54: Test de usuario. Tarea 5.

Figura 55: Test de usuario. Tarea 6.

Figura 56: Test de usuario. Tarea 7.

Figura 57: Test de usuario. Logotipo.

Figura 58: Test de usuario. Color.

ANEXO I

TRÉBOL PROTOTIPO FINAL



Formulario de identificación

< OMITIR

HOLA! ¿NOS CONOCEMOS?
En Trébol nos gustaría saber sobre ti.

Nombre*

Correo*

Siguiente

< OMITIR

PERFECTO!
Nos encantaría saber dónde vives, esto nos facilitará el poder ofrecerte miles de rutas al tu alrededor.

🔍

Siguiente

< OMITIR

CUÉNTANOS MÁS!
Además de tu residencia, nos interesaría saber tu fecha de nacimiento.

14 **Abr** 2002

15 **May** 2003

16 **Jun** 2004

17 **Jul** 2005

Siguiente

< OMITIR

¿POR QUÉ QUIERES ANDAR?
Cuéntanos brevemente cual es el motivo por el que quieres caminar con nosotros.

Por diversión

Quiero explorar

Hacer deporte

Siguiente

< OMITIR

¿QUÉ TIPO DE RECORRIDOS TE INTERESAN MÁS?



Senderos Montaña Pedales

Siguiente

< OMITIR

¿QUÉ TIPO DE RECORRIDOS TE INTERESAN MÁS?



Senderos Montaña Pedales

Siguiente

< OMITIR

¿QUÉ TIPO DE RECORRIDOS TE INTERESAN MÁS?



Senderos Montaña Pedales

Siguiente

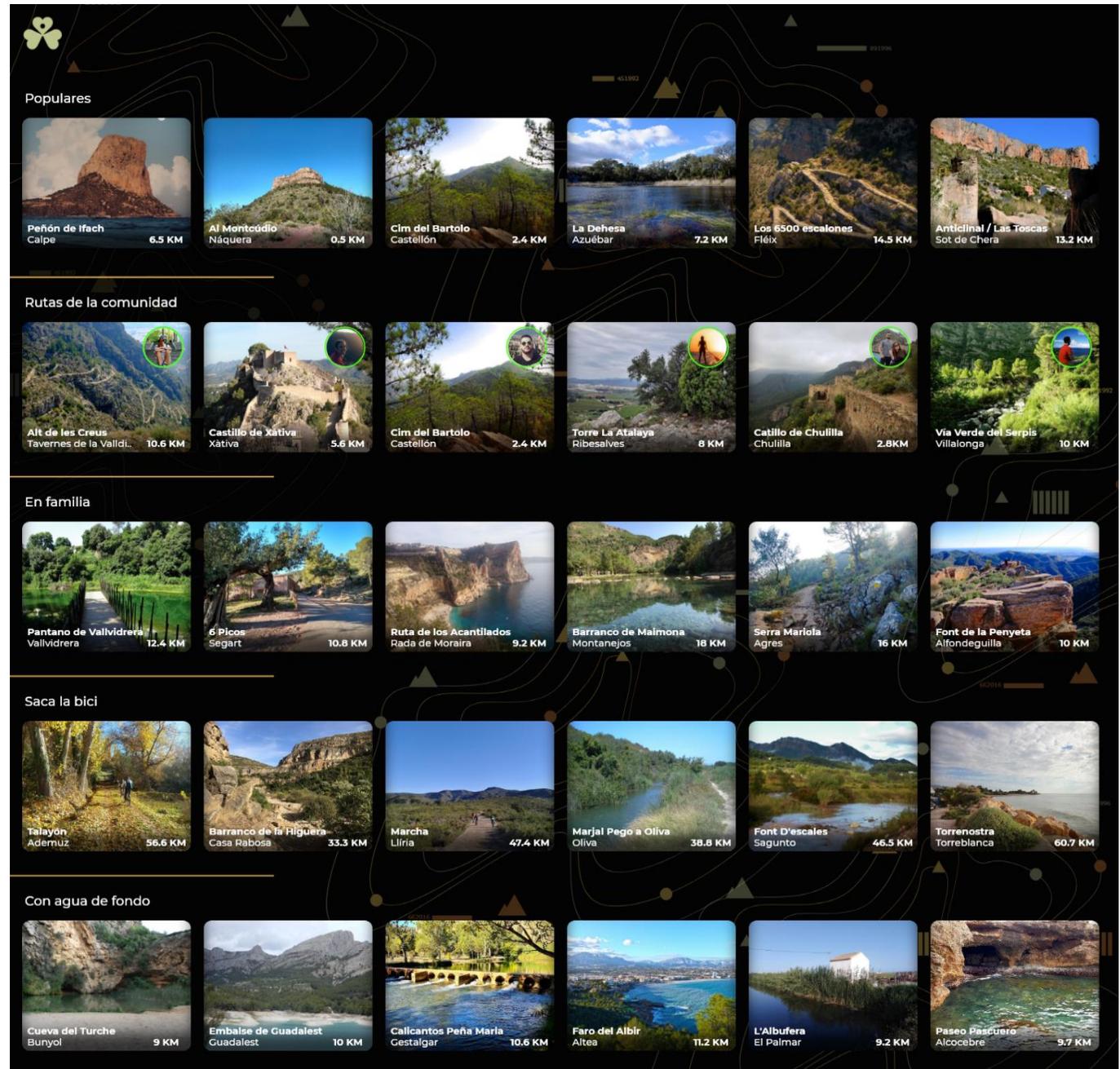
< OMITIR

ENHORABUENA!
Ya hemos terminado! ahora podemos comenzar a caminar.

Comenzar

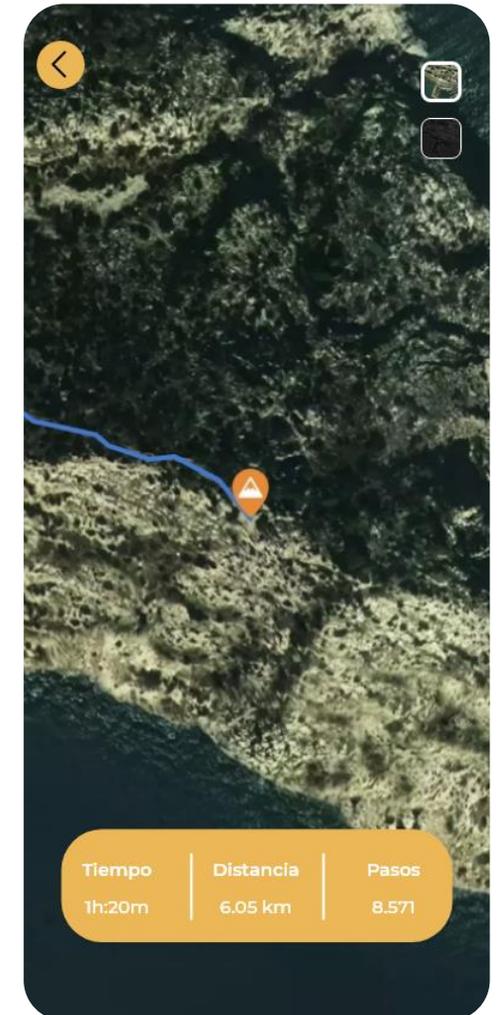
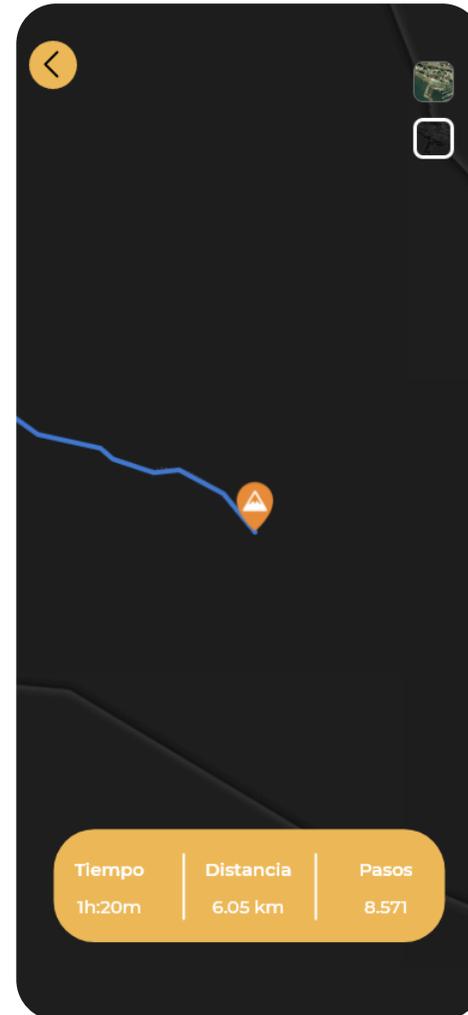
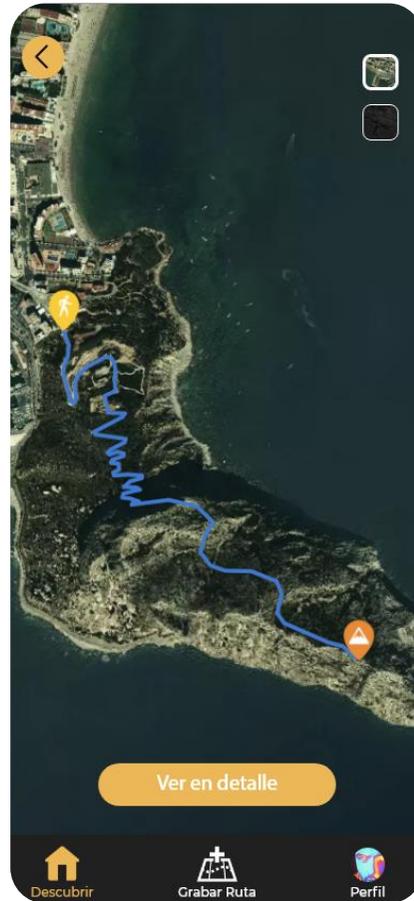
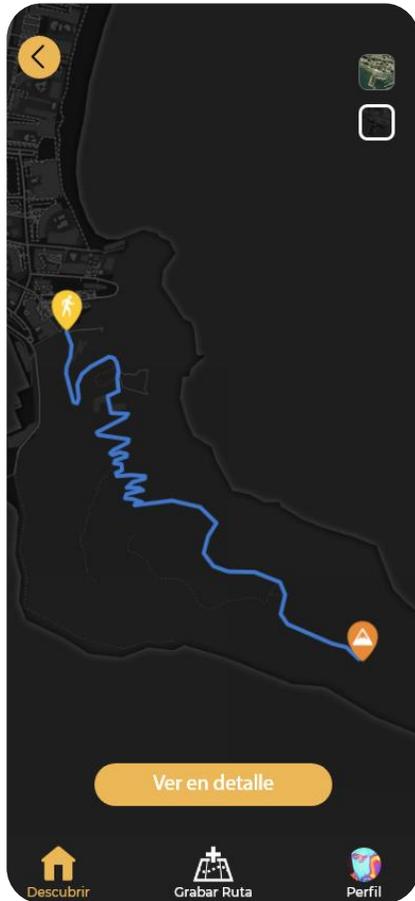


Menú principal





Explorador de rutas



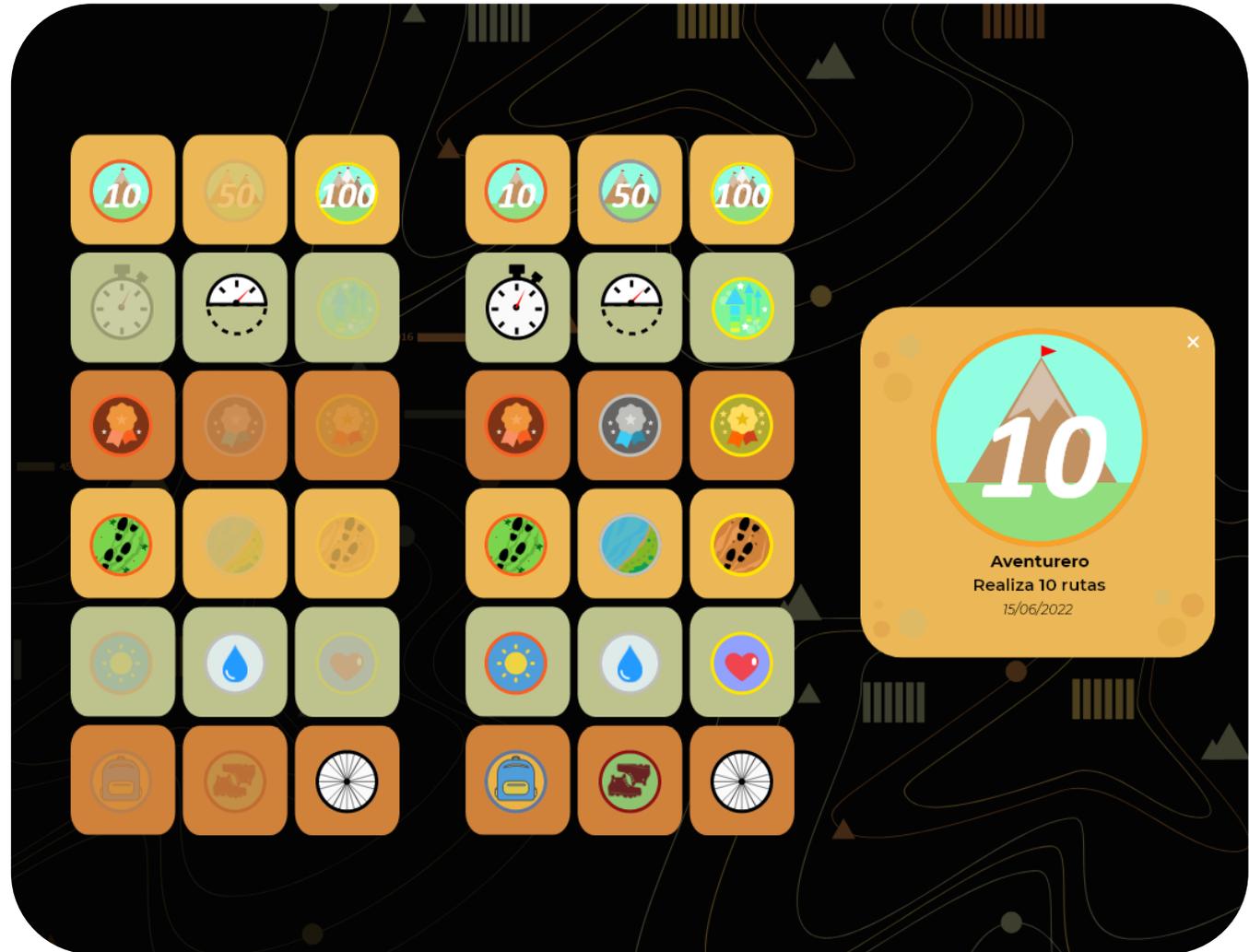
Mapas en detalle de rutas



Perfil personal

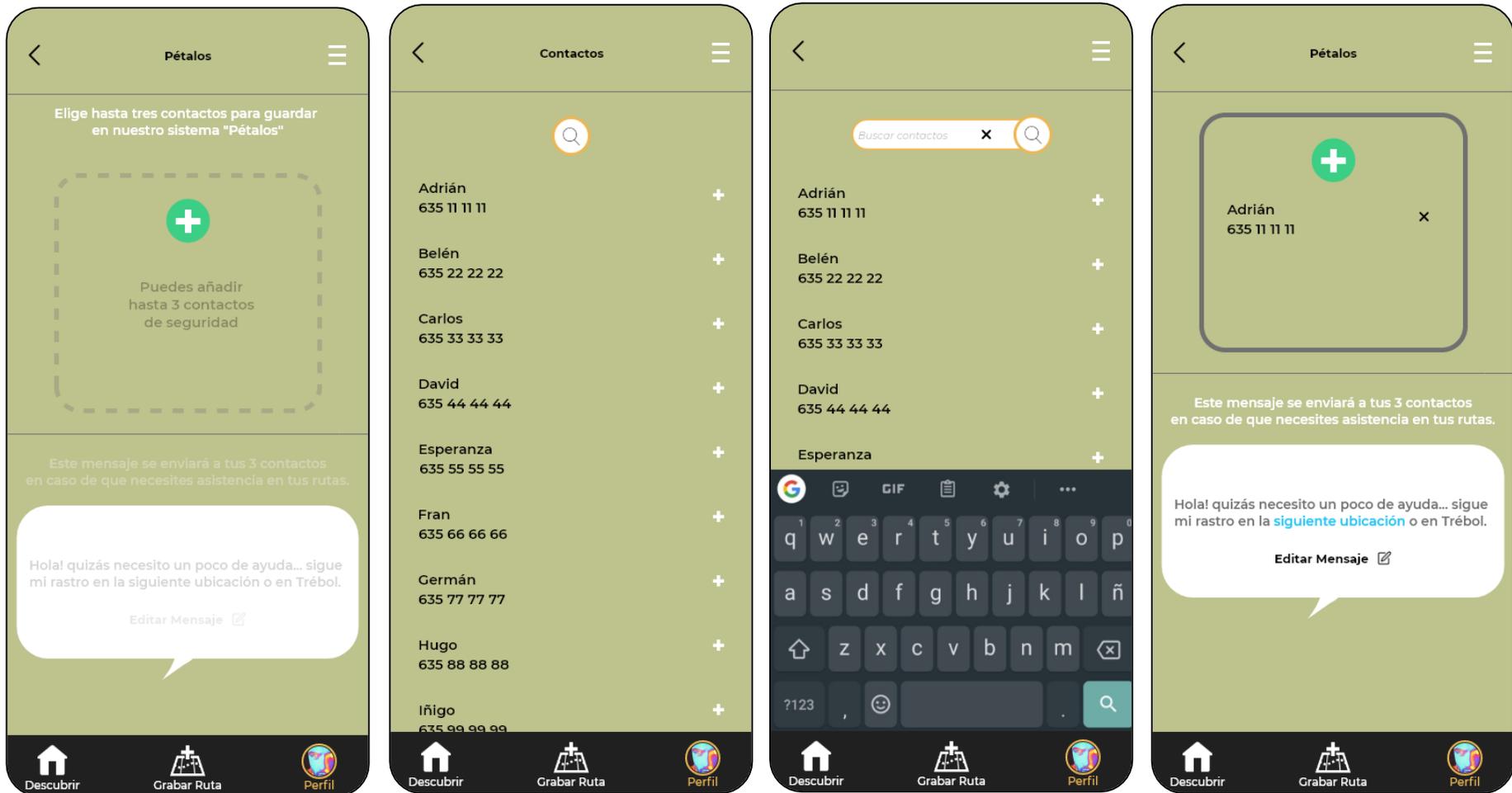


Apartado de logros

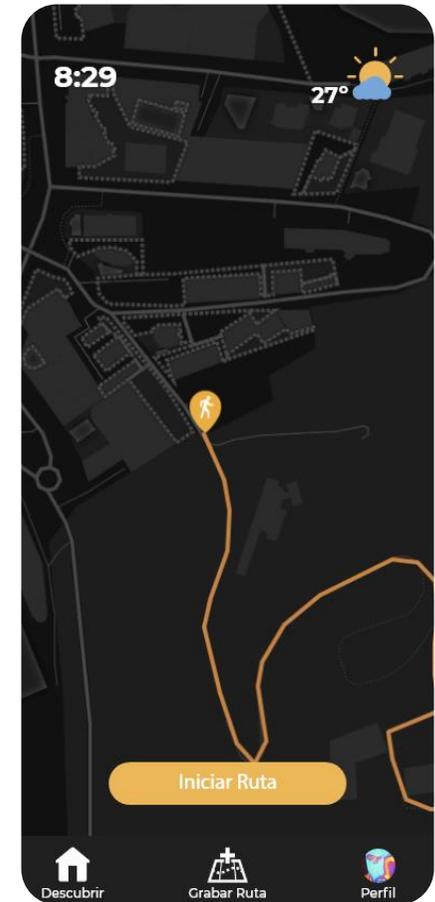
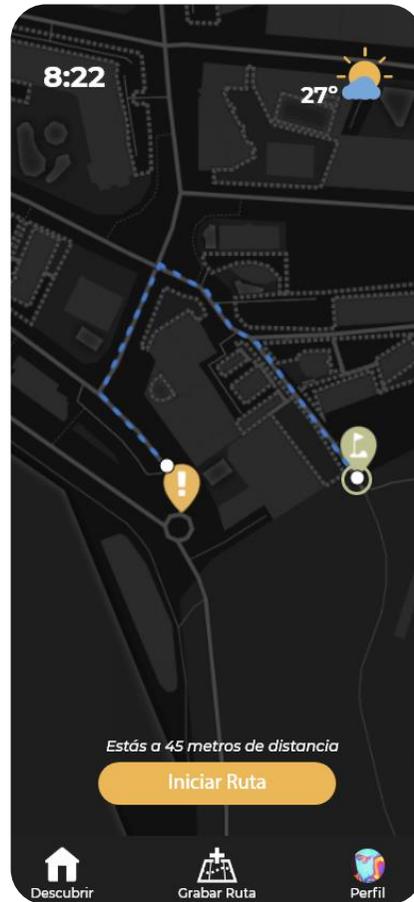




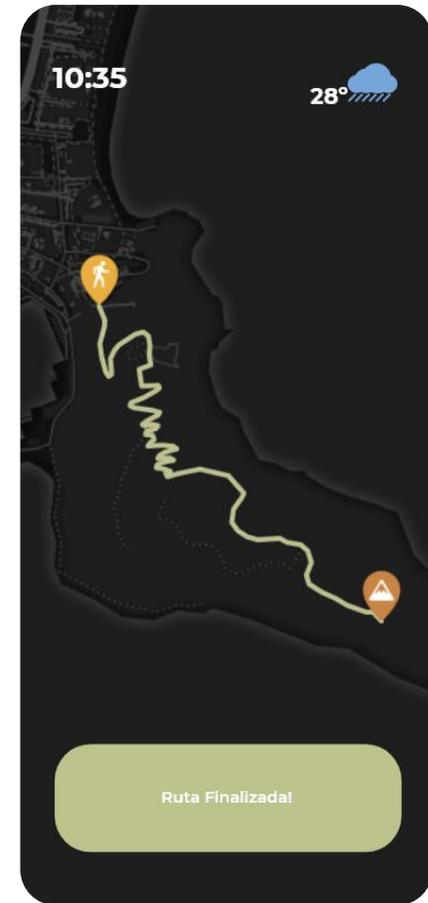
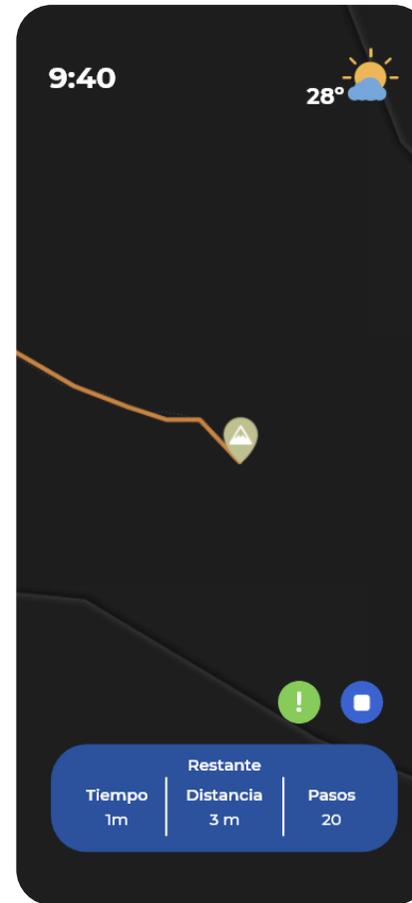
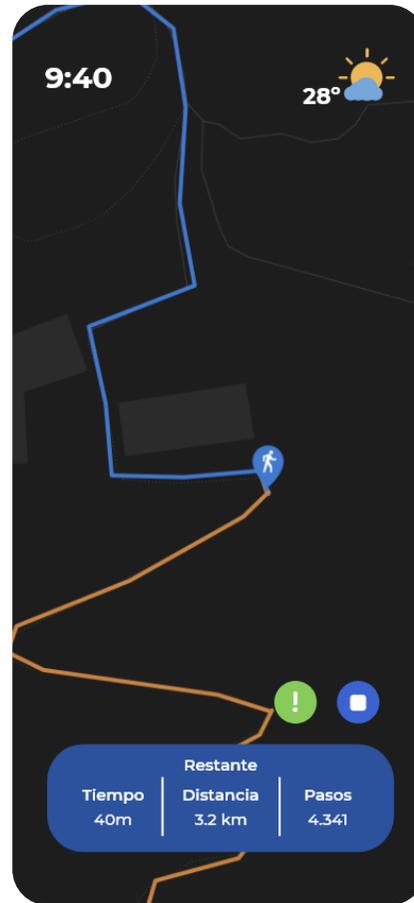
Perfil de un usuario de la comunidad



Sistema de seguridad "Petalos"



Iniciando una ruta



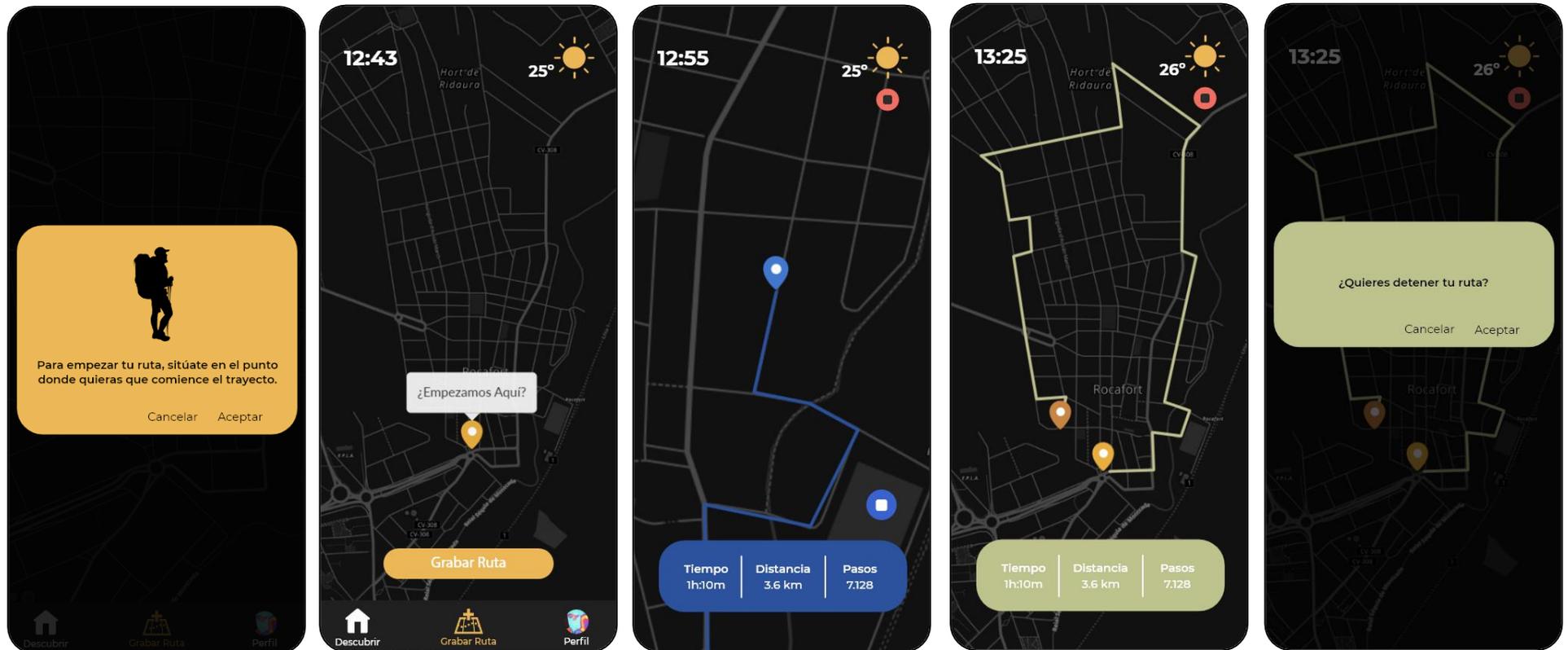
Pantallas de ruta en marcha



Ruta no completada



Ruta completada



Creando una ruta



Resultados de la ruta creada y terminada

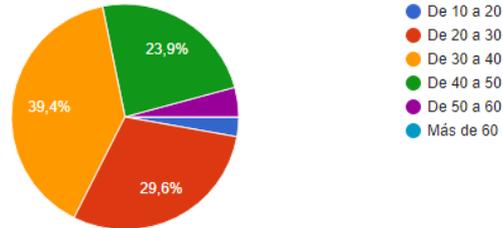
El prototipo se puede visualizar completo en: <https://xd.adobe.com/view/ca3f11b9-a4f0-465c-b854-7d4e5f20c9b5-9f6c/?fullscreen&hints=off>

ANEXO II

TRÉBOL ENCUESTAS DE USUARIOS

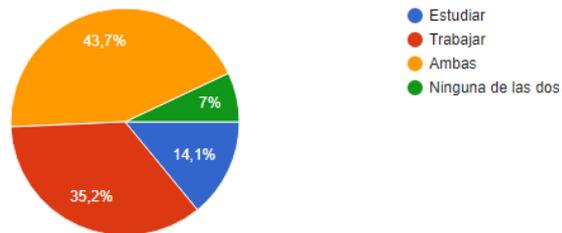
¿Cuál es tu rango de edad?

71 respuestas



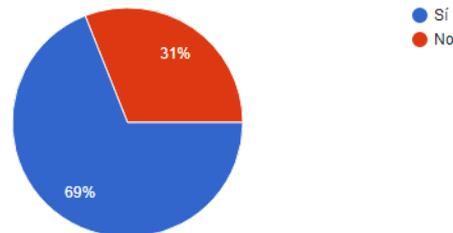
¿Actualmente estudias o trabajas?

71 respuestas



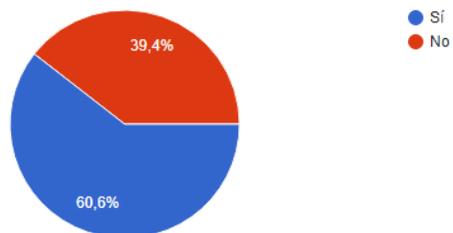
¿Te consideras una persona organizada?

71 respuestas



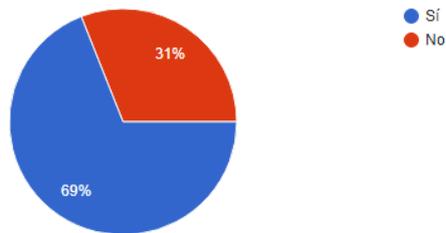
¿Utilizas aplicaciones para organizar tus días o semanas?

71 respuestas



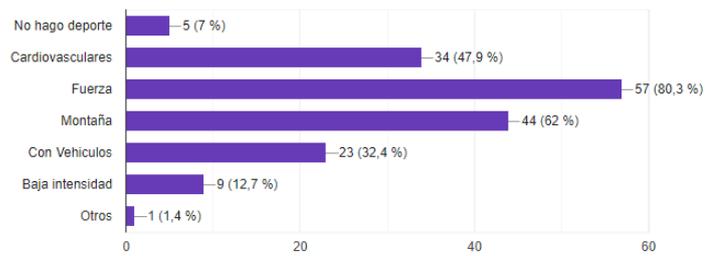
¿Haces algún tipo de actividad deportiva en tu tiempo libre?

71 respuestas



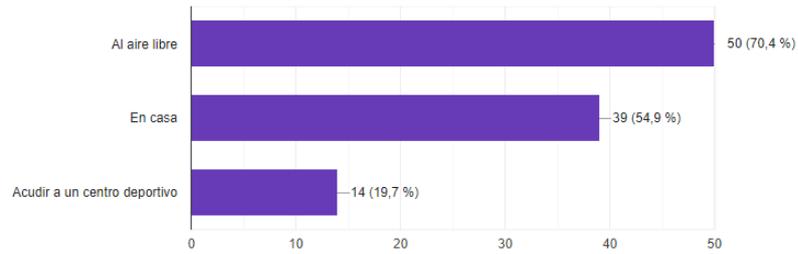
¿Practicas alguno de estos deportes?

71 respuestas



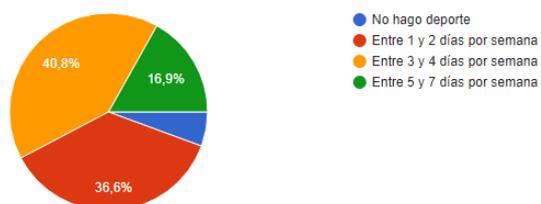
Prefieres hacer deporte...

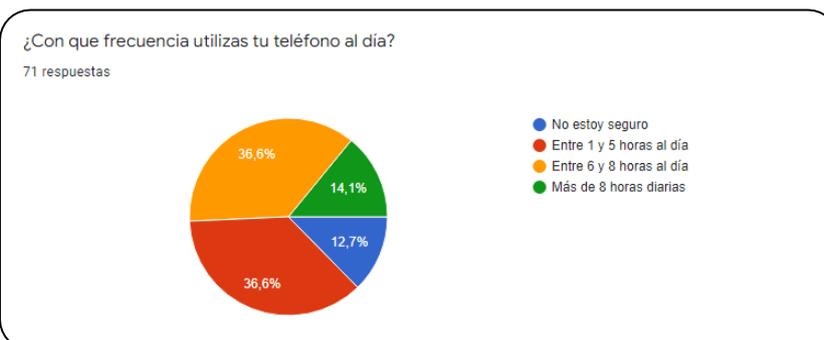
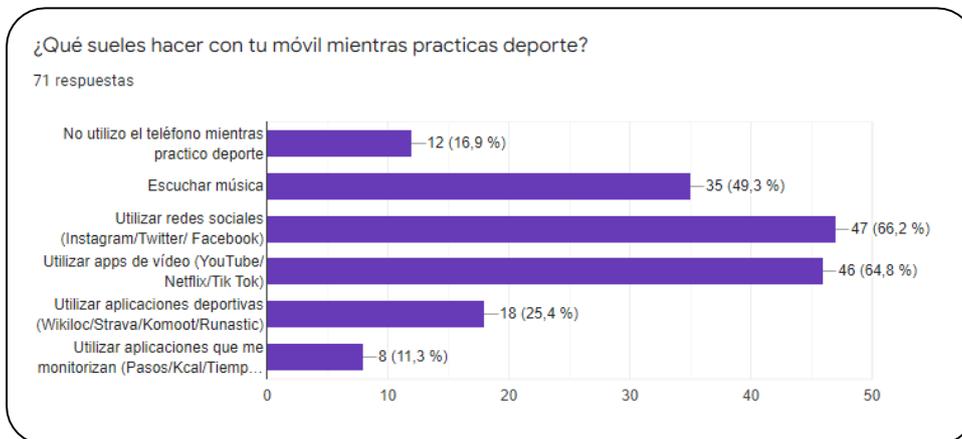
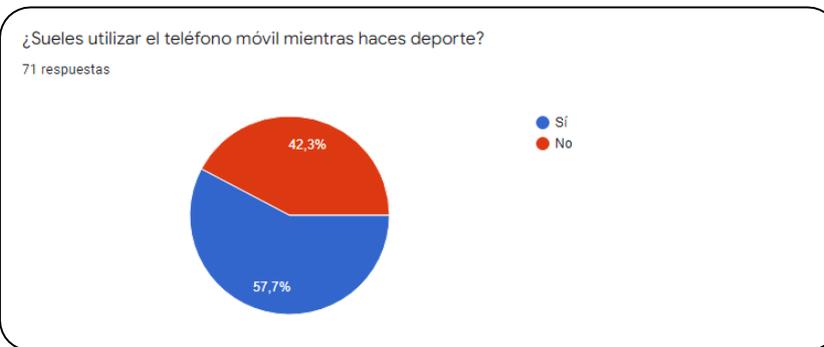
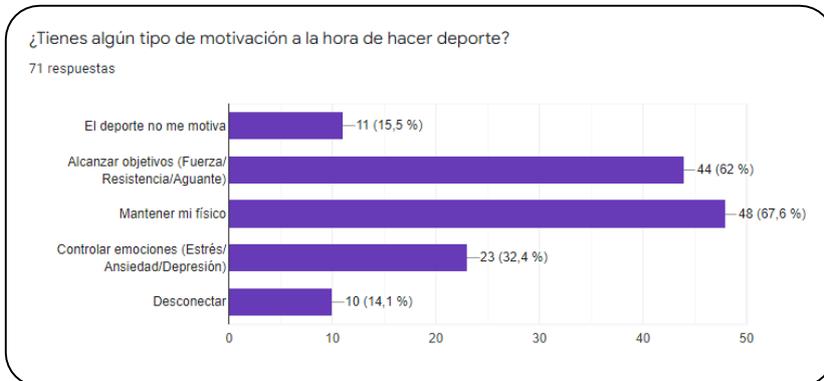
71 respuestas

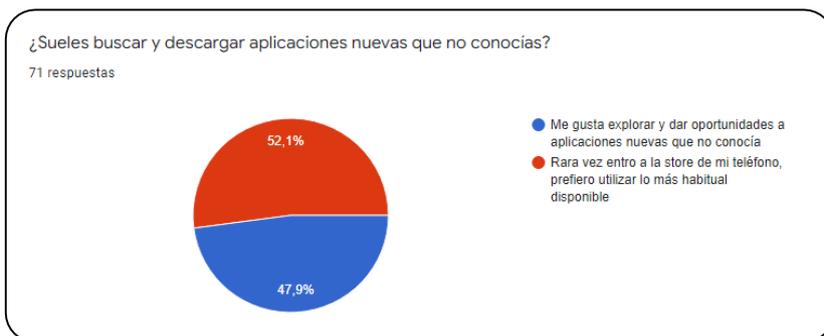
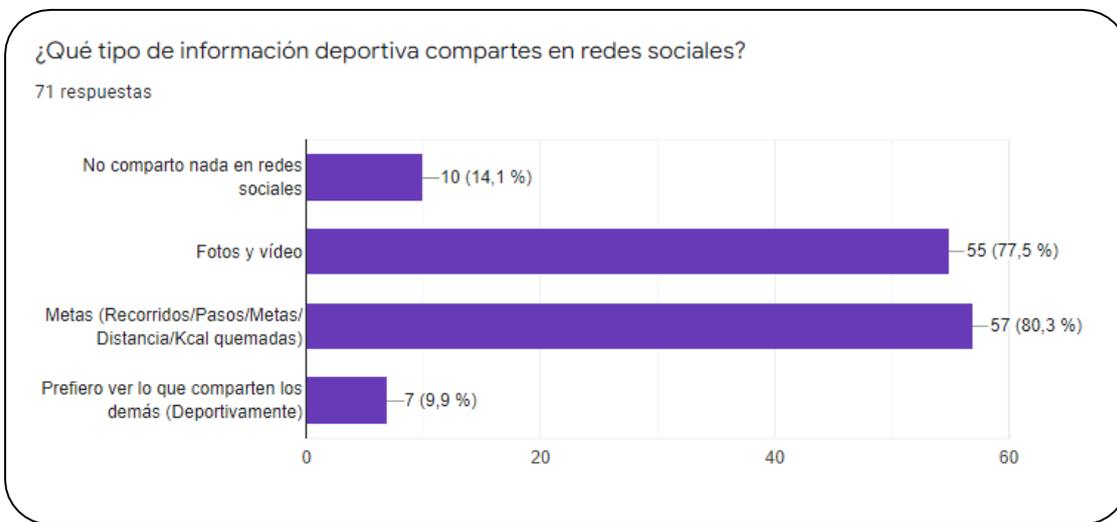
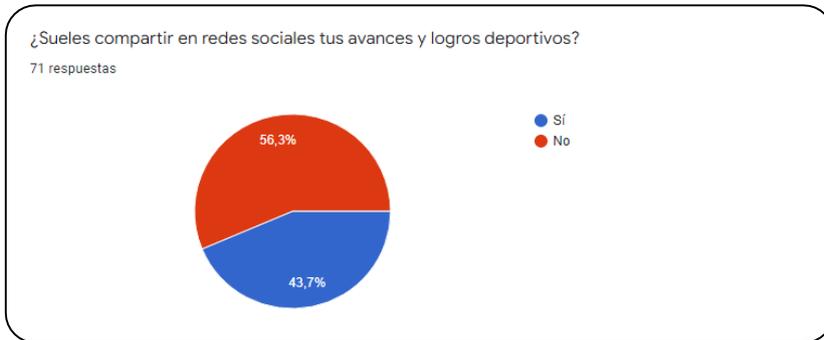


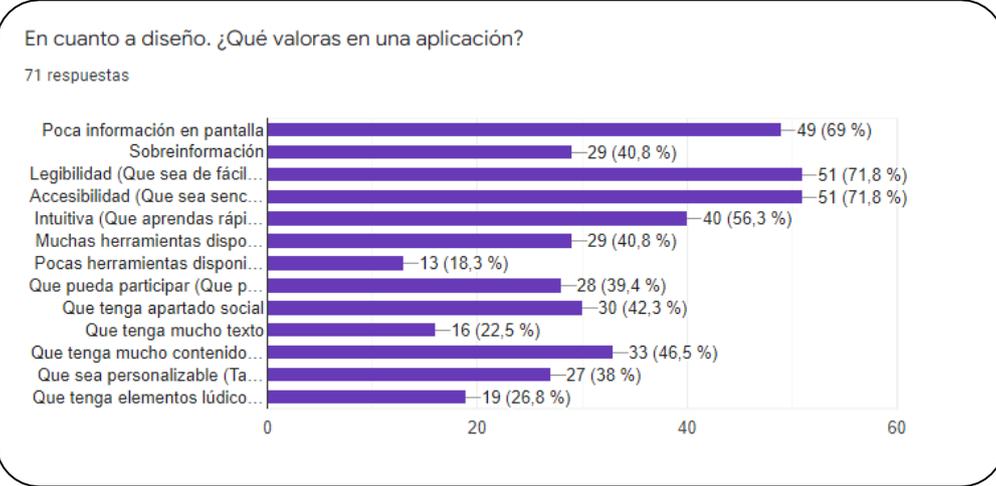
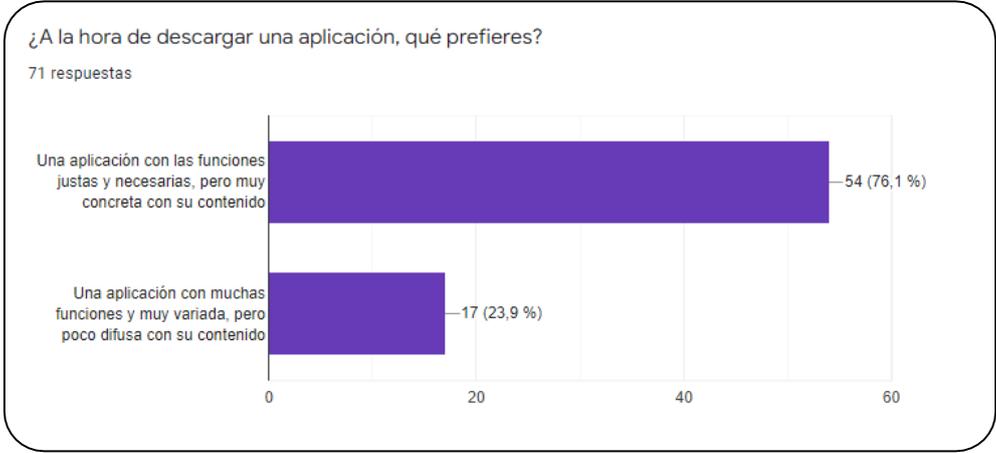
¿Con que frecuencia haces algún tipo de actividad deportiva?

71 respuestas









ANEXO III

TRÉBOL

TEST DE USUARIO

Tarea 1: Situándote en el formulario de identificación ¿Serías capaz de registrarte y acceder al perfil de usuario?

5 respuestas



Indica si te ha parecido difícil, que no te ha gustado o lo que creas conveniente sobre dicho formulario.

5 respuestas

El formulario en sí es bastante intuitivo, quizás demasiado extenso, pero en cuanto a navegación se hace muy llevadero y apenas se tarda en completarlo.

Sencillo y rápido, sin más

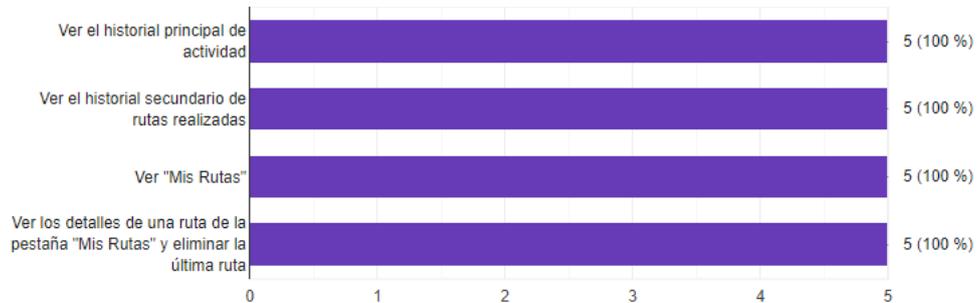
Me parece que todo está correcto, el hecho de que el formulario tenga distintas formas de completar lo que te pregunta, lo hace más llevadero.

Bastante fácil e intuitivo

El slider de selección de la página "¿Qué tipo de recorridos te interesan más?" que puedes elegir "Senderos", "Montaña" o "Pedales". Si muevo el slider a "Pedales" ya no puedo volver a moverlo hacia la izquierda para elegir de nuevo "Montaña" o "Senderos".

Una vez en el perfil de usuario, explora las distintas herramientas que aparecen e indica cuales has logrado realizar.

5 respuestas



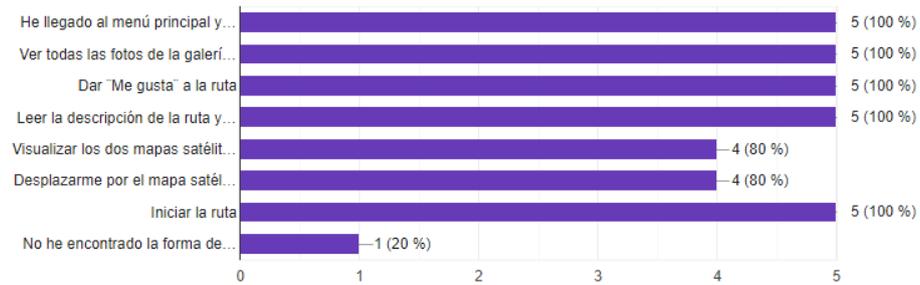
Tarea 2: Estás en el perfil de usuario ¿Serías capaz de navegar hasta la pestaña "Logros" y encontrar los logros activos que están en progreso?

5 respuestas



Tarea 3: Desde el apartado logros. Accede al menú principal de la aplicación y encuentra la ruta "Peñón de Ifach". Una vez dentro, explora las distintas herramientas que aparecen e indica cuales has logrado realizar.

5 respuestas



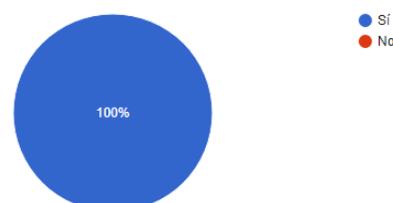
Tarea 4. Sin moverte de donde estés. Localiza en tu pantalla el acceso a "Grabar Ruta" y accede a dicha función.

5 respuestas



Te ha resultado fácil y rápido encontrar dicho acceso?

5 respuestas



Accede al apartado "Descubre" para llegar al menú principal y navega por las listas de rutas que puedes ver a primera vista ¿Qué sensaciones has tenido? ¿Te ha parecido complicado navegar entre secciones?

5 respuestas

La opción estaba a simple vista, la navegación por el menú principal es muy parecida a aplicaciones que suelo usar cada día.

No es complicado, la navegación es muy parecida a aplicaciones de vídeo que suelo usar cada día.

Fácil acceso, la navegación es muy accesible e intuitiva.

Me ha parecido sencillo no he tenido ningún problema para encontrar lo que buscaba

Me ha parecido fácil de utilizar y con una jerarquización de rutas muy interesante. Y que las primeras que aparezcan sean las populares me parece lo más adecuado.

Tarea 5. Serías capaz de encontrar el menú de opciones de la aplicación. Esta vez no te diremos como encontrarla, pero está representada mediante 3 líneas paralelas. Indica después que sensaciones has tenido a la hora de realizar esta tarea.

5 respuestas

Quizás queda demasiado desapercibido.

Es fácil de localizar, pero creo que el contenido de este menú pasa muy desapercibido. Pues tiene contenidos que quizás no corresponde que se incluyan ahí como "Amigos"

Tarea demasiado fácil.

Fácil de encontrar con un diseño muy parecido al de otras apps

Es lo esperado. La mayoría de aplicaciones actuales tienen menús similares.

Tarea 6. Vuelve a acceder al menú de opciones y accede al apartado "Pétalos", una vez dentro y sin explorar este apartado, indica brevemente para que crees que sirve este apartado.

5 respuestas

A primera vista, no se entiende demasiado bien que es esta sección, pero con tan solo leer un poco el contenido, se entiende que es un sistema de seguridad. Quizás antes de entrar debería de explicarme la app como funciona este apartado.

A simple vista, no se muy bien para que puede servir este apartado, teniendo el contexto del juego de palabras "Pétalos/Trébol" se entiende bien, pero de primeras es confuso.

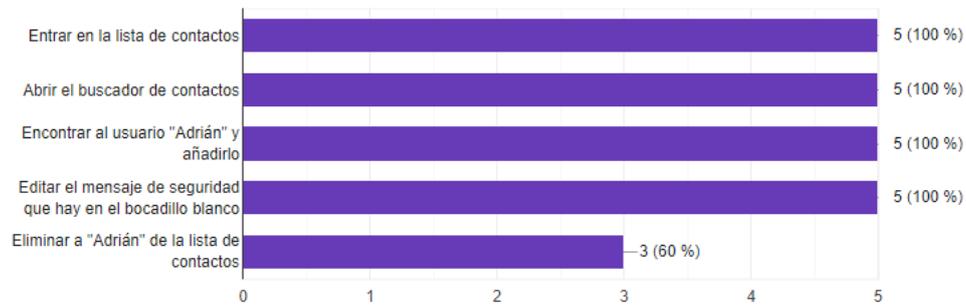
No se entiende bien que es este apartado.

Para colocar tres contactos de emergencia en el caso de tener un percance.

3 números de teléfono de emergencia en caso de que te ocurra algo. Me imagino que después habrá algún tipo de botón que envíe un "SOS" a los 3 de manera rápida en caso de que te pase algo.

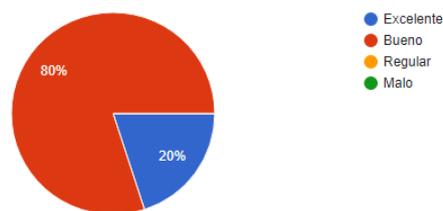
Tarea 7. Una vez situado/a en este apartado, explora las distintas herramientas que aparecen e indica cuales has logrado realizar.

5 respuestas



¿Qué te ha parecido el diseño visual de las distintas pantallas que has visitado en las anteriores tareas?

5 respuestas



¿Te gustaría comentar en detalle sobre el diseño de la aplicación y tus sensaciones?

5 respuestas

En general me gusta en diseño y es agradable a la vista, excepto el menú Pétalos, ya que el texto se transparenta bastante con el color asignado al menú.

El diseño en sí está bien, el tono desenfadado de las cajas y los colores, la hacen muy agradable a la vista, pues la mayoría de aplicaciones deportivas son demasiado serias en este aspecto.

Me gusta mucho, creo que es muy adecuada, además los colores que usa me recuerdan al bosque o a una montaña.

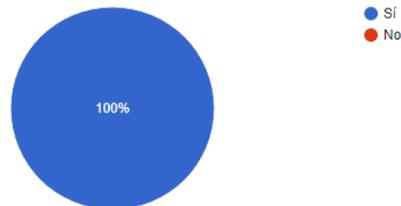
Me parece un diseño sencillo y cómodo para el usuario.

Lo único que no considero estético es la cara del subnormal ese de Javi N. La chica que sale con él muy bien.

Tema serio ahora, creo que el icono de "Grabar ruta" podría ser más representativo y en lugar de usar la expresión "Grabar ruta" que creo que no es muy común en este tipo de apps usaría "Iniciar Ruta".

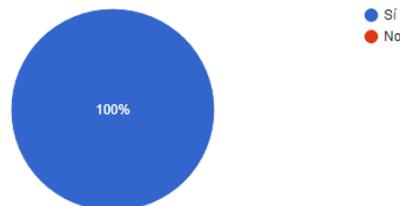
Crees que los colores utilizados en el diseño final son acordes al concepto de "naturaleza" "deporte" y "senderismo"

5 respuestas



Crees que el logotipo de la aplicación es acorde al concepto de "naturaleza" "deporte" y "senderismo"

5 respuestas



Tarea Final. Navega libremente por la aplicación e indica a continuación todo aquello que te gustaría comentar sobre dicha experiencia.

5 respuestas

En las opciones podría haber alguna función más como por ejemplo elegir entre un modo oscuro y uno claro.

La aplicación es bonita y visualmente agradable e intuitiva, sin embargo, le faltaría añadir sistemas de puntuación de las rutas, comentarios, requisitos de equipamiento y similares.

El logo podría ser un acceso directo para acceder al menú pétalos.

Como aplicación me parece genial, si la sacas de verdad me hago cliente. Lo único que he visto también (pero claro esto es porque es la demo lo que estoy viendo y no la aplicación final) es que para poder ver las fotos del Peñón de Ifach antes tienes que hacer el "like". Como en la lista de cosas que has puesto por hacer en esa página va antes la opción de "ver fotos del peñón" y después la de "darle a like al peñón" parece que no funciona.