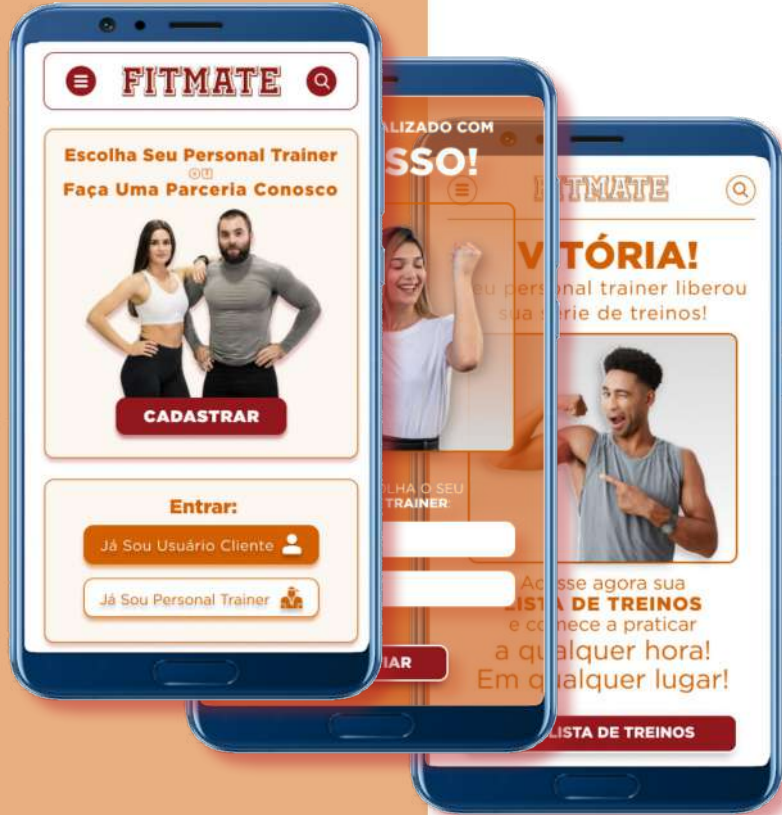


Design do Aplicativo Móvel *FITMATE* para Personal Trainers e Usuários Clientes

Otávio Coutinho

Visão geral do projeto



O produto

O aplicativo **FITMATE** pretende integrar duas demandas que se intensificaram após a pandemia da covid-19:

- pessoas que buscam por mais saúde física e mental
- permitir que personal trainers tenham mais visibilidade

O aplicativo **FITMATE** pretende colocar o instrutor físico certo diante de seu potencial cliente para que este realize sua melhor escolha, permitindo que ambos tenham uma ótima experiência.



Duração do projeto

Fevereiro a outubro de 2023

Visão geral do projeto



O problema

A busca pela vida saudável aumentou a procura por profissionais de educação física.

Tal demanda revelou ainda uma crescente diversidade de exigências e particularidades.



A meta

Projetar um aplicativo que integre esses dois tipos de público-alvo:

usuários contratantes e personal trainers.

E assim:

- oferecer mais visibilidade aos profissionais e
- facilitar a busca pelos seus potenciais clientes

Visão geral do projeto



Meu papel no projeto

UX designer projetando o
Aplicativo Móvel de Pedidos Para Um Instrutor Físico
desde a concepção até a entrega



Responsabilidades

- Realização de entrevistas
- Wireframes em papel e digital
- Prototipagem de baixa e alta fidelidade
- Realização de estudos de usabilidade
- Contabilização de acessibilidade
- Iteração no projeto

Entendendo o usuário

Pesquisa do usuário

Persona

Declaração do problema

Mapa de jornada do usuário



Pesquisa do usuário: resumo

Inicialmente realizei pesquisas online para entender:

- o comportamento do mercado *fitness*
- a oferta de aplicativos do nicho
- como estes disponibilizam os serviços de profissionais especializados, os *personal trainers*
- como as pessoas que buscam por uma vida mais saudável os contratam

Depois identifiquei, por meio da pesquisa direta, um grupo primário de usuários, composto por adultos trabalhadores que não tinham tempo livre regular para praticar exercícios físicos.

Continua...



Pesquisa do usuário: resumo

A pesquisa também revelou que o tempo não era o único fator que limitava esses usuários para a prática dos treinos.

Outros problemas, como obrigações com a família ou com o trabalho, interesses ou desafios, também dificultavam a manutenção da sua boa forma e disposição física.

Além disso, os aplicativos existentes, na sua maioria, não oferecem uma lista de profissionais disponíveis que permitam atender a necessidades mais específicas, como os com especializados em fisioterapia. Outros aplicativos sequer permitem o cadastro de profissionais que queiram oferecer seus serviços.



Pesquisa do usuário: pontos problemáticos

Tempo livre

Muitos dos que necessitam de um personal trainer não têm horários livres ou regulares. Isso os impede de frequentar as academias.

Profissionais

Nenhum dos aplicativos existentes pesquisados permite que o usuário cliente escolha seu personal trainer.

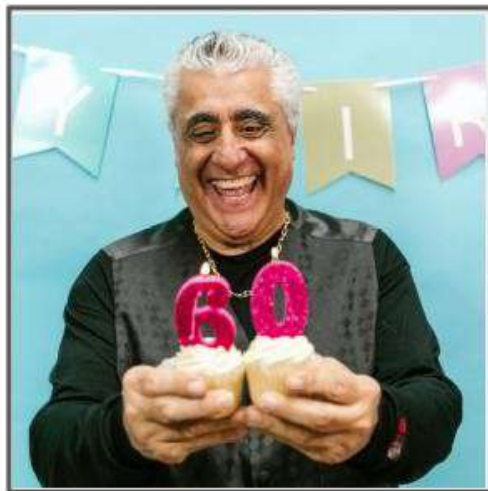
Acessibilidade

Certos usuários necessitam de orientação direta para praticarem seus exercícios, considerando suas limitações físicas momentâneas.



Persona

Perfil
compartilhado:
Carlos José



Carlos José

Idade: **60**
Educação: **2º grau completo**
Cidade natal: **Rio de Janeiro, RJ**
Família: **casado, três filhos**
Ocupação: **Representante de produtos de limpeza**

“O peso da idade chega, mas a energia e disposição para a vida precisam ser as mesmas”

Metas

- Encontrar um personal trainer para me ajudar a recuperar minha antiga forma física
- Um programa de treinamento versátil, em que eu possa praticar quando e onde estiver livre

Frustrações

- Minhas viagens me impedem de frequentar as academias
- Não sei onde encontrar um profissional que esteja sempre disponível quando eu precisar

Carlos José representa um fabricante canadense de produtos de limpeza industrial. Mora com a família, mas está sempre viajando. Há dois anos sofreu, num acidente de carro, uma fratura no braço direito. Recuperou-se. Porém, desde então, percebeu que sua disposição física não é mais a mesma. Seu ortopedista o recomendou que frequentasse uma academia de ginástica. Mas a sua rotina de viagens o impede. Ele precisa de um personal trainer que o oriente online, para praticar enquanto viaja.



Declaração de problema

Carlos José é um representante comercial de produtos de limpeza que está constantemente viajando e precisa praticar exercícios físicos, sempre que possível de onde estiver, para recuperar a sua antiga forma física nos seus momentos disponíveis, porque não tem como realizá-los de modo constante ou mesmo numa academia.





Mapa da jornada do usuário

O mapeamento da jornada do usuário Carlos José revelou como seria útil para usuários, como ele, terem acesso a um aplicativo dedicado, tipo o FITMATE.

Persona: Carlos José (recém operado do braço direito)

Objetivo: Realizar exercícios de fisioterapia e musculação nos horários disponíveis durante suas viagens como representante comercial

AÇÃO	Antes de viajar	Viajando	No hotel	Exercitando	Finalizando
LISTA DE TAREFAS	Tarefas: A - Reservar hotéis que disponham de algum espaço para os exercícios B - organizar agenda semanal	Tarefas: A - Checar o carro B - Colocar o vestuário dos treinos na bagagem C - Guardar o celular e o carregador na bagagem	Tarefas: A - Fazer o check-in B - Conferir o espaço para os exercícios C - Instalar-se no quarto	Tarefas: A - Definir as metas de exercícios do dia B - Realizar a sequência dos treinos	Tarefas: A - Avaliar os resultados do dia B - Tomar banho
SENTIMENTO ADJETIVO	● Ansiedade pela demora em encontrar vagas disponíveis	● Estresse por causa do trânsito até pegar a estrada	● Decepção porque os espaços para os exercícios às vezes são inadequados	● Um pouco frustrado porque a recuperação da cirurgia no braço está mais lenta que o esperado	● Ainda sente dor no braço operado
OPORTUNIDADES DE MELHORIA	● Criar um aplicativo para praticantes que viajam	● Integrar o aplicativo com a agenda do telefone	● Oferecer mais sequências de exercícios para iniciantes	● Colocar no aplicativo recurso opção de voz (TTS) para ouvir as instruções durante os treinos	● Poder gerar no aplicativo relatórios detalhados

Iniciando o design

Wireframes de papel

Wireframes digitais

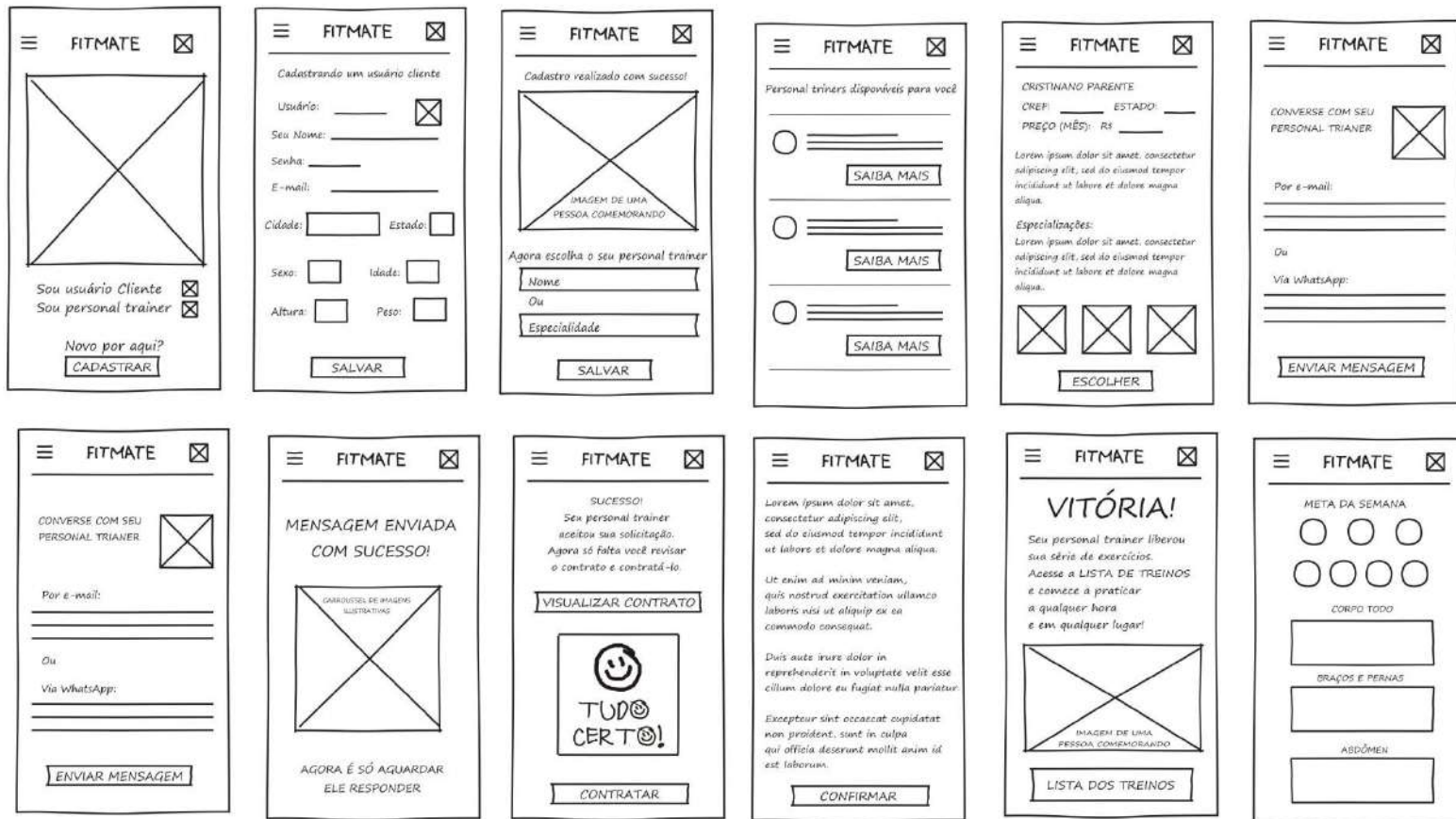
Protótipo de baixa fidelidade

Estudos de usabilidade



Wireframes de papel

Acrescentei, a partir da fase dos mockups, mais algumas telas, adequando os pontos problemáticos dos usuários.





Wireframes digitais

Esta é a tela inicial.

Ela possui três opções de acesso.

Sendo duas para quem já é cadastrado:

- o usuário cliente
- e o personal trainer

E a terceira para novos cadastros.

Este botão CADASTRAR
foi movido para cima, na versão HI-FI,
para facilitar o acesso dos novos usuários ao app.

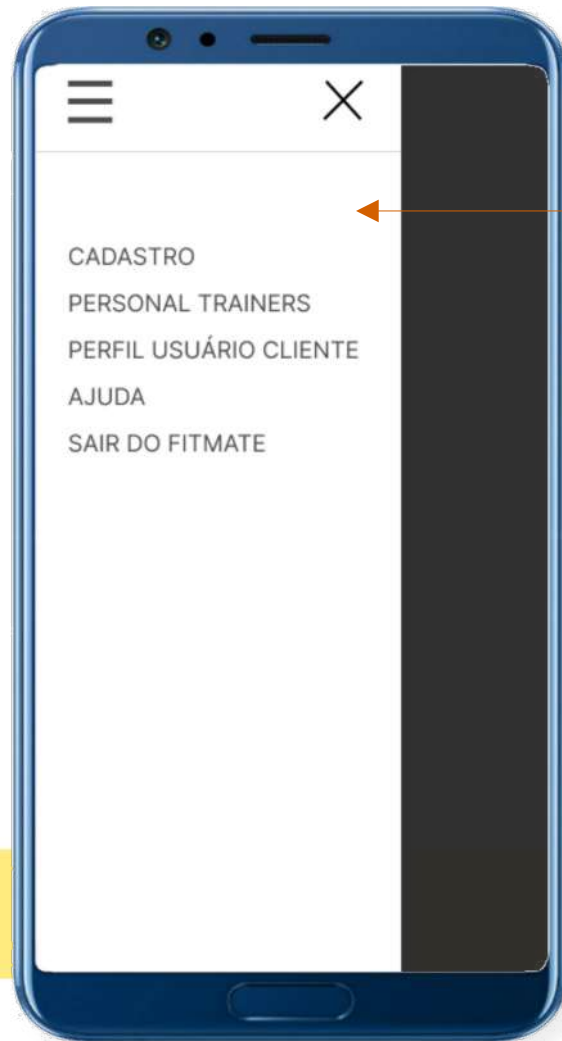




Wireframes digitais

Para facilitar a navegação, incluí na maioria das telas, um **menu suspenso** que se sobrepõe às janelas, permitindo acesso rápido para qualquer parte do aplicativo.

Isto inclusive otimiza o app para trabalhar com tecnologias assistivas.



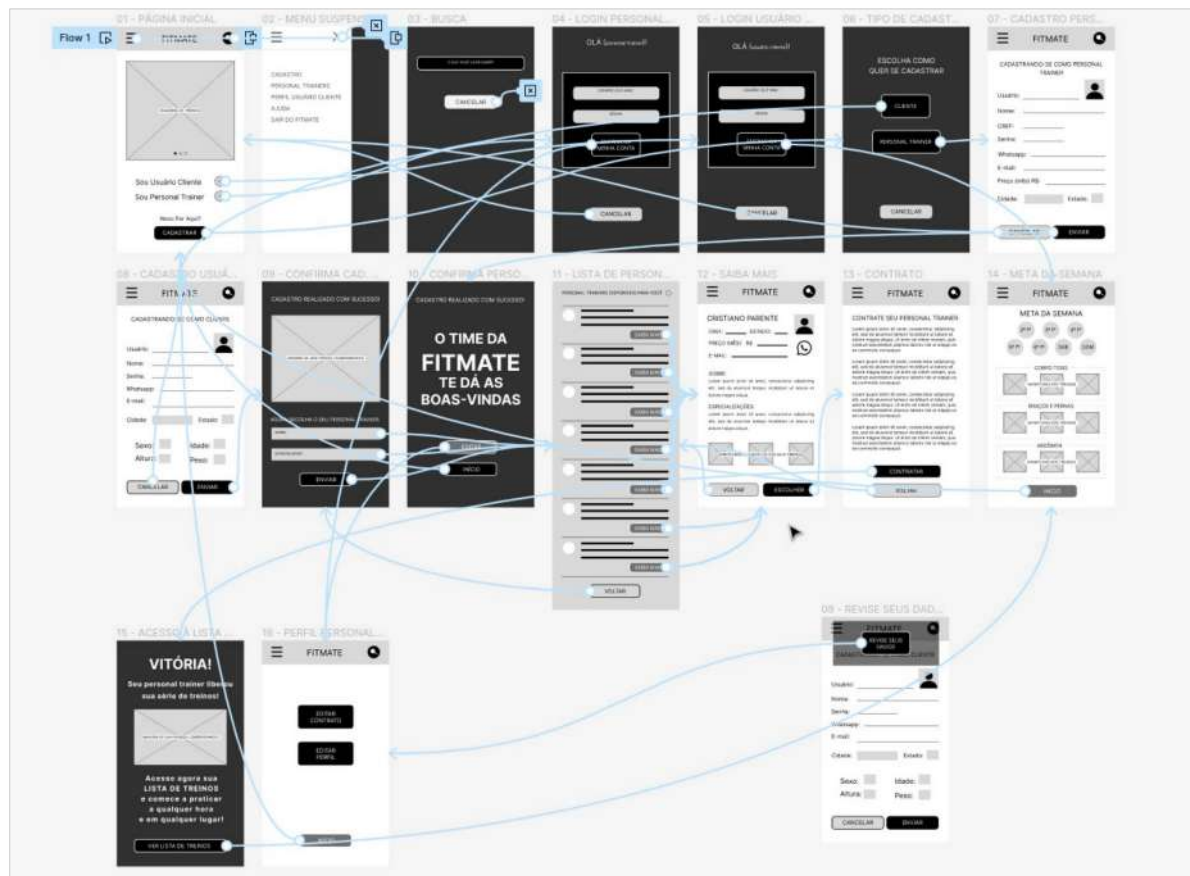
Menu suspenso



Protótipo de baixa fidelidade

No conjunto dos wireframes que criei para o protótipo de baixa fidelidade, é possível ver três fluxos, onde o principal é para o cadastro de novos usuários. Este protótipo foi usado em um estudo de usabilidade.

Veja o protótipo através deste link:
[Protótipo em Figma](#)





Estudo de usabilidade: descobertas

Conduzi duas rodadas de estudos de usabilidade.

As descobertas do primeiro estudo ajudaram a orientar os designs, dos wireframes aos mockups.

No segundo, usei um protótipo de alta fidelidade, que revelou quais aspectos das telas precisavam ser refinados.

1ª rodada

- Os usuários clientes queriam mais detalhes de especialização dos personal trainers.
- Os profissionais queriam inserir preços diferenciados para cada tipo de serviço oferecido.

2ª rodada

- A hierarquia não estava muito clara.
- O usuários clientes queriam um canal de contato direto com seus profissionais após a contratação.

Refinando o design

Mockups

Protótipo de alta fidelidade

Acessibilidade



Mockups

Nos primeiros designs, a hierarquia não estava muito clara. Mas após os estudos de usabilidade, organizei melhor os botões e outros elementos, para direcionar as ações dos diversos tipos de usuários.

Também revisei o design para que os usuários vejam todas as opções de personalização, assim que chegarem às telas.

Antes dos estudos de usabilidade



Depois dos estudos de usabilidade

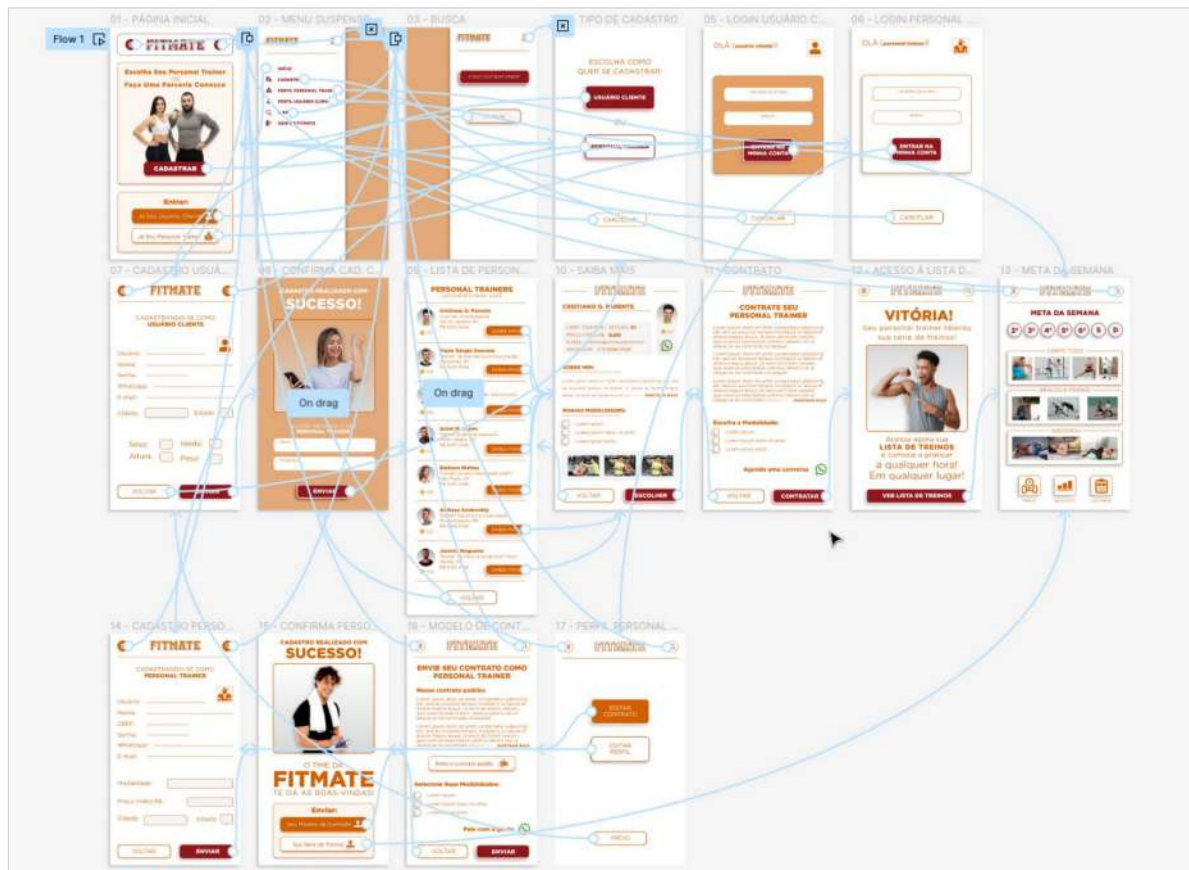




Protótipo de alta fidelidade

O protótipo final de alta fidelidade apresenta fluxos de usuário mais limpos para os três tipos de acesso: usuário cliente, personal trainer e novo cadastro.

Veja o protótipo através deste link:
[Protótipo de Alta Fidelidade](#)





Acessibilidade: considerações

1

Para o acesso de usuários com deficiência visual, há a adição de textos alternativos às imagens para aplicativos leitores de tela.

2

Fiz uma seleção de ícones para facilitar a navegação e torná-la mais intuitiva.

3

Usei imagens detalhando os tipos de treinos e assim ajudar todos os usuários a encontrar e organizar suas rotinas e metas semanais.

Daqui para frente

Aprendizado
Próximos passos



Aprendizado

Impacto:

O aplicativo fará com que os usuários se sintam “no controle”.

Pois os clientes terão liberdade de escolher seu personal trainer, de acordo com suas necessidades e preferências.

Além de oferecer visibilidade para esses profissionais.

O que aprendi:

"No princípio era o caos. E do caos surgiu a ordem". Ao projetar este aplicativo, percebi tal semelhança com a mitologia grega. Como todo começo de processo, afinal.

A grande “sacada” foram os feedbacks. Pois enquanto estava solitário, projetando, percebi que certos vieses podiam estar presentes.

Enfim, cada retorno que recebi foi de grande importância para este resultado.



Aprendizado

Uma citação do feedback de um entrevistado:

"Esse app vai permitir que a pessoa encontre facilmente e contrate seu personal trainer e realize seus exercícios onde ela estiver, no seu tempo".

- Marco Ant^o Barros - prof^o ed.física, João Pessoa-PB



Próximos passos

1

Realizar outra rodada de estudo de usabilidade para validar se os pontos problemáticos que os usuários experimentaram foram efetivamente abordados.

2

Realizar mais pesquisas com potenciais usuários clientes para determinar novas iterações.

3

Entrevistas assistidas com profissionais e proprietários de academias para detectar a viabilidade de materializar este design num aplicativo de verdade.

Muito Obrigado!

Agradeço por avaliar meu trabalho no
Aplicativo Móvel de Pedidos Para Um Instrutor Físico!
Se você gostou do que fiz e quer ver mais
ou entrar em contato, sinta-se à vontade e vá em frente:

falecom@otaviocoutinho.online
<https://otaviocoutinho.online>