

# Bloomsëlf



Máster Diseño UX / UI

Otoño 2025

Rene Pante - Iván González



## EL PROYECTO

**Bloomself** es una app pensada para ayudarte a organizar tu día, mantenerte activo y cumplir tus objetivos gracias a tus asistentes virtuales, los Blooms, que mejorarán junto a ti.

# PROCESO DE DISEÑO



## Empatizar

Identificar problemas

Toma de Requisitos

Investigación  
cuantitativa

Investigación  
cualitativa



## Definir

Benchmarking

User Persona

Journey Map



## Idear

Mapas de  
contenido

Flujos de usuario



## Prototipar

Sistema de  
diseño



## Testear

Prototipo

Tests de Usuario



# EMPATIZAR

Identificar problemas

Toma de Requisitos

Investigación cuantitativa

Investigación cualitativa

# IDENTIFICAR PROBLEMAS

## EL PROBLEMA

- Se **olvidan** citas importantes
- **Falta constancia** en hábitos
- La **organización** suele sentirse como una **obligación**.
- Las apps de productividad resultan **aburridas** o poco motivadoras
- No existe una conexión emocional con el **progreso personal**

## EL OBJETIVO

- Incrementar la **constancia** del usuario en **hábitos** y **tareas** importantes.
- Mejorar la **motivación** para **organizarse** y cumplir objetivos diarios.
- Fomentar la **actividad física** de manera **regular** y divertida.
- Crear un **vínculo emocional** entre el usuario y su progreso personal a través de la **mascota virtual**.

## LA SOLUCIÓN

- **Diseñar una app** que motive a caminar y moverse
- Haga más llevadera la **organización** diaria
- Le de un **toque emocional** y divertido a la productividad
- Permita que el usuario **mejore** mientras ve crecer a su mascota virtual.
- Nos sentimos **premiados** por nuestros esfuerzos

# TOMA DE REQUISITOS

## PERFIL DEL USUARIO

- Jóvenes de 18 a 35 años.
- Buscan organizarse rápida y fácilmente desde el teléfono móvil.
- Quieren incentivos para establecer y seguir rutinas diarias.
- Interesados en mejorar su salud física, especialmente con metas de caminatas diarias.
- No requieren nivel avanzado en tecnología.
- Atraídos por aplicaciones con una estética cozy (acogedora).

[Ver Toma de Requisitos](#)



# INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA

## 1 - USO DE AGENDAS DIGITALES

70% usa calendarios digitales

46,7% prefiere calendario móvil

28,3% usa formato papel

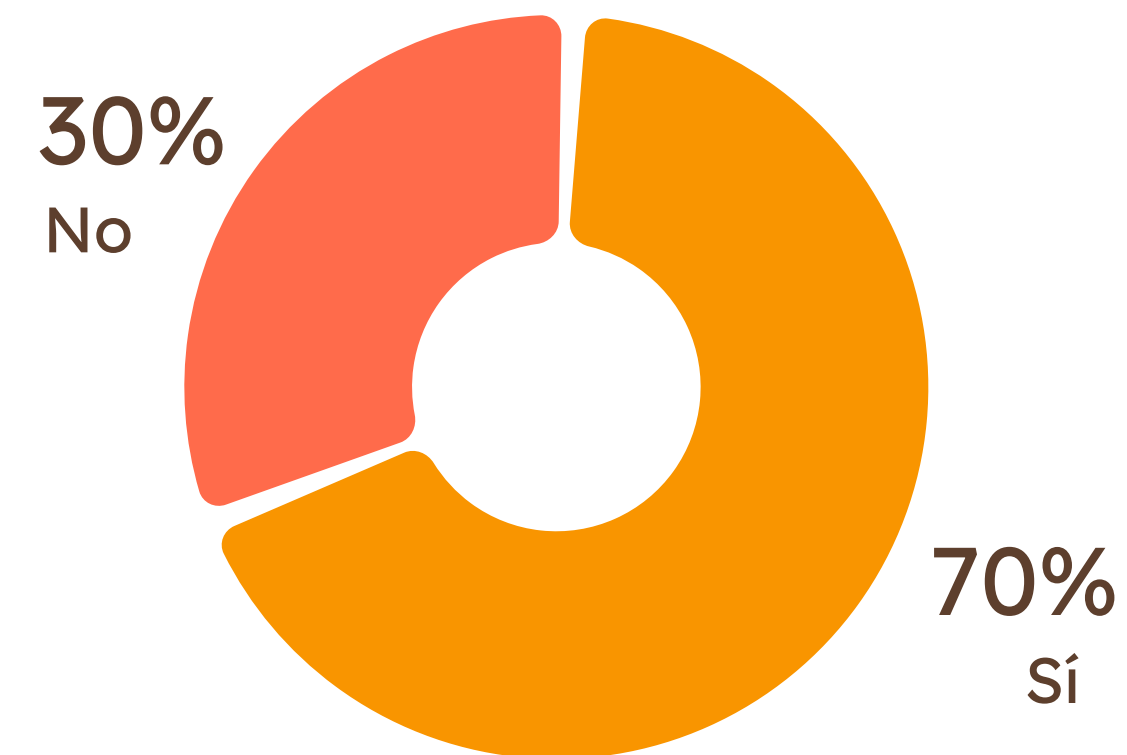
## CONCLUSIÓN

La mayoría ya organiza su vida en el móvil, lo que reduce la fricción para adoptar Bloomself como herramienta principal.

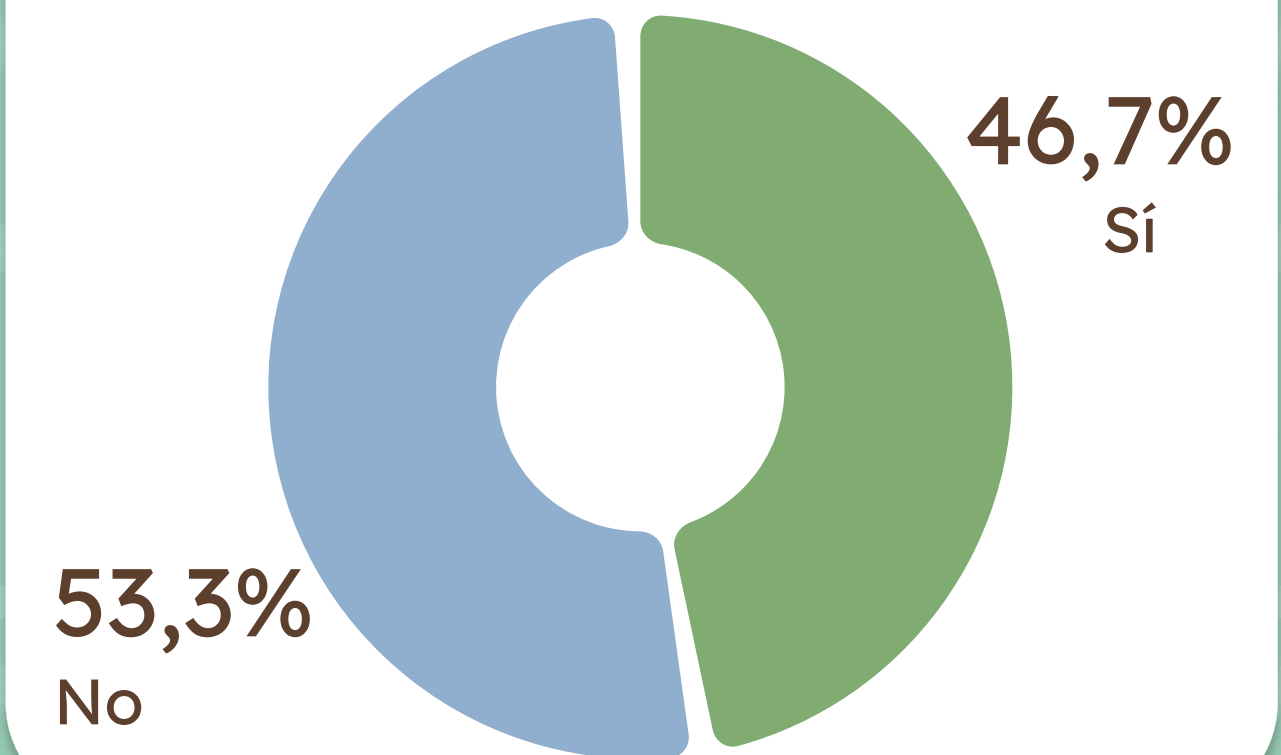
[Ver Informe Cuantitativo](#)

## Preferencia entre móvil, escritorio y papel

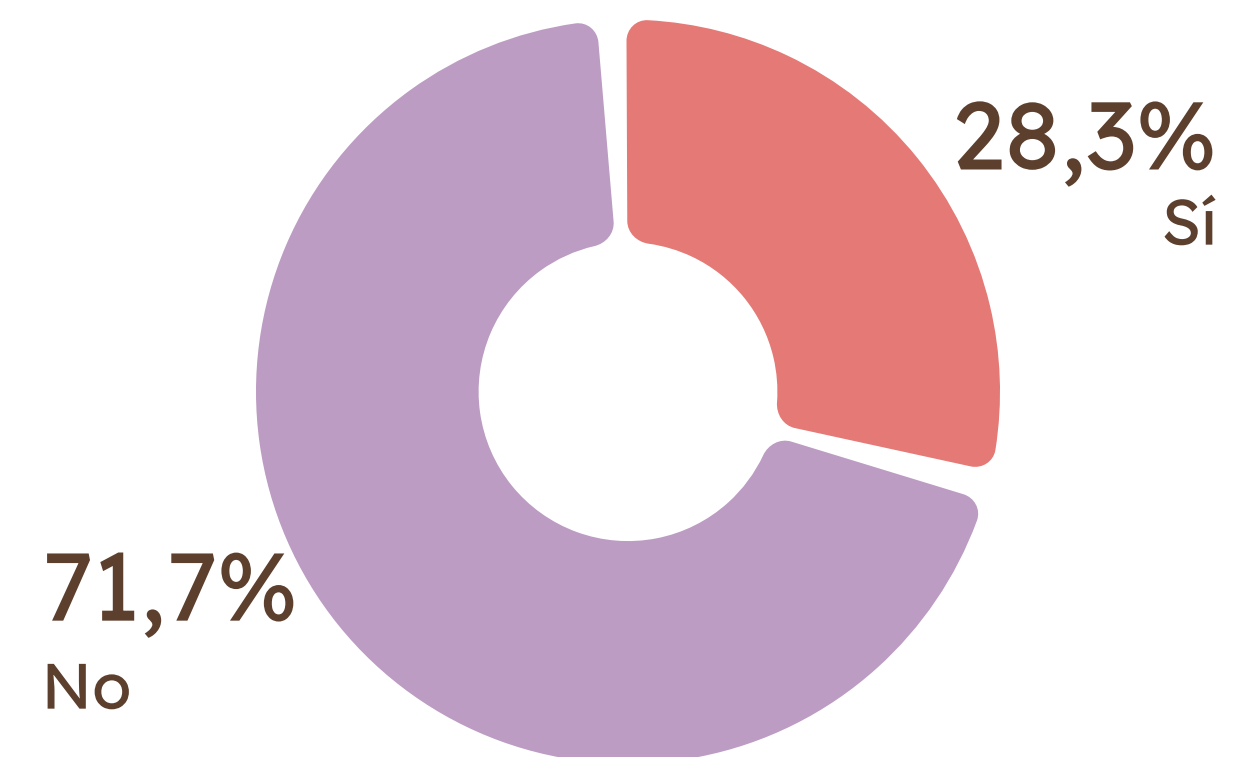
Uso de calendarios digitales



Prefieren calendarios móviles



Uso de formato papel



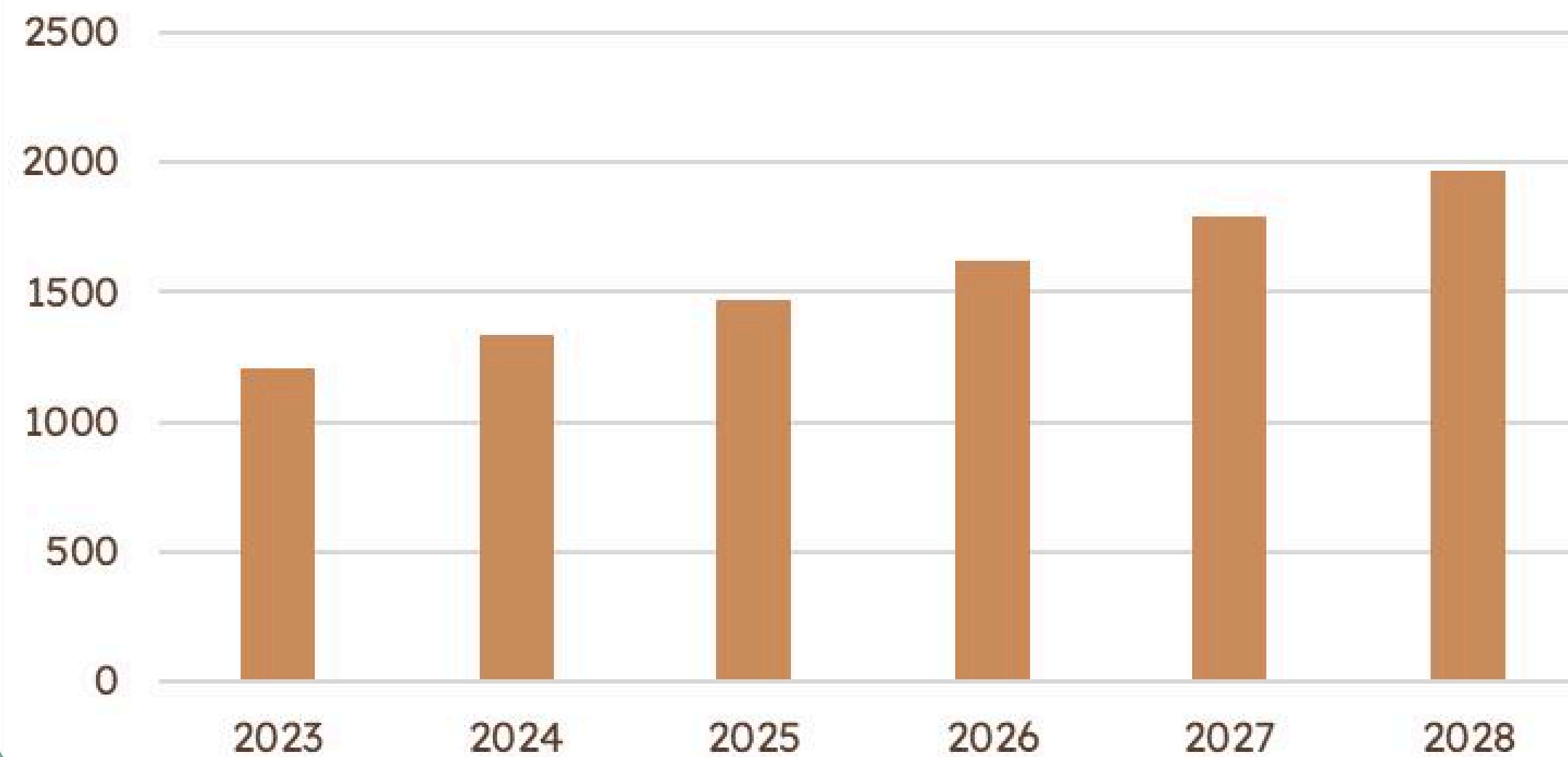
## 2 - MERCADO DE MASCOTAS VIRTUALES

- 1.2B\$ en 2023
- Proyección: 1.9B\$ en 2028
- 62% usuarios Gen Z
- +40% retención con personalidad dinámica

### CONCLUSIÓN

Es un mercado en expansión. Las mascotas con personalidad adaptable y recompensas mejoran la retención y el vínculo emocional.

Crecimiento global de aplicaciones de mascotas virtuales (en millones)

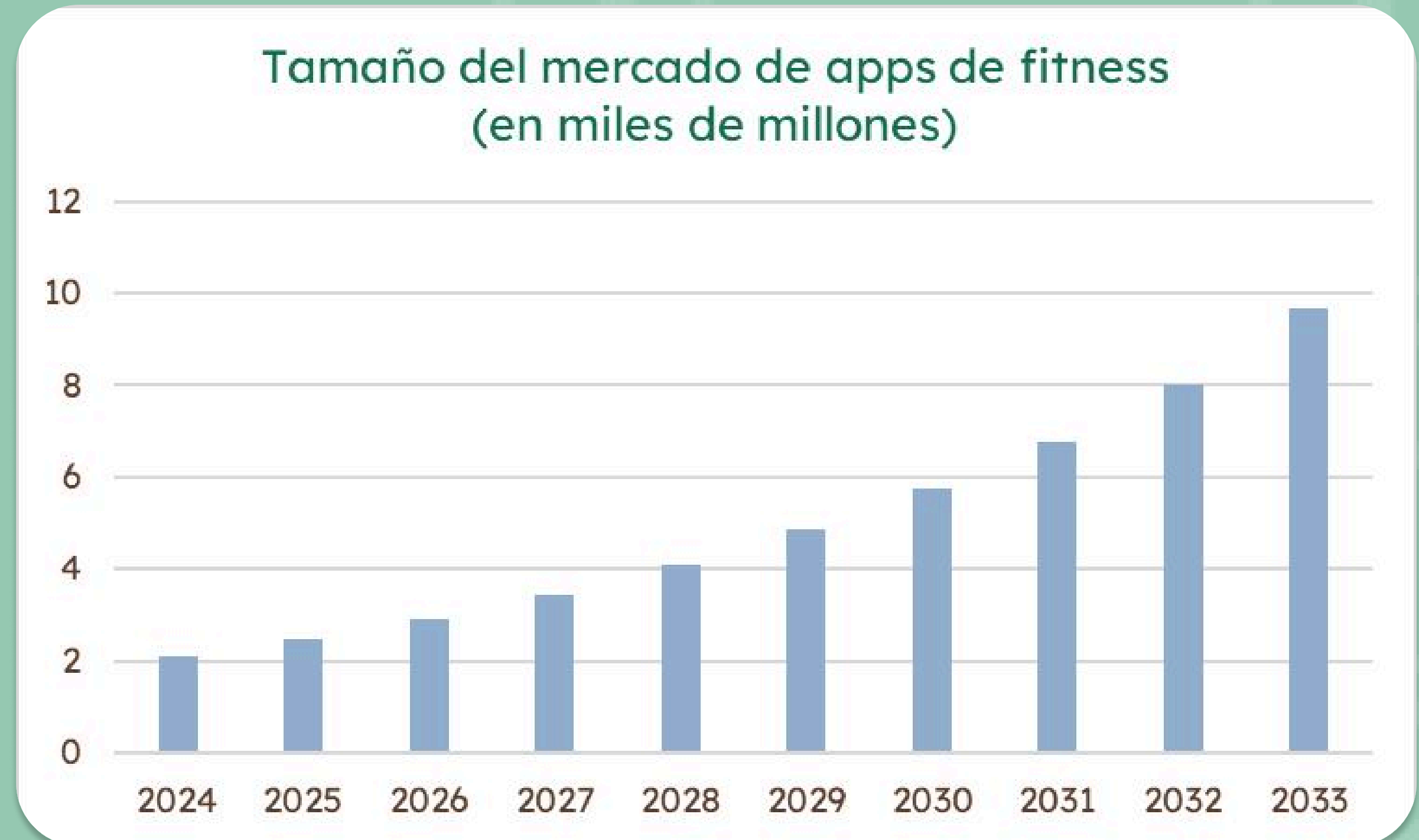


### 3 - MERCADO DE APPS DE FITNESS / PODÓMETROS

- 2.10B\$ en 2024
- Proyección: 9.67B\$ en 2033
- 56% entra 10+ veces por semana
- 60% de usuarios son mujeres

#### CONCLUSIÓN

El interés por apps de actividad física está creciendo rápidamente, especialmente entre jóvenes y mujeres, el mismo público objetivo



# INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

## HALLAZGOS DE USUARIOS

- Jóvenes quieren mejorar hábitos y moverse más de forma divertida y motivante.
- Mascotas virtuales generan conexión y motivación; valoran su evolución y personalidad.
- Recompensas diarias y misiones aumentan la constancia y el uso de la app.
- Recordatorios positivos y directos ayudan a cumplir tareas sin presión o con mayor facilidad.
- Prefieren organización digital rápida, sencilla y accesible desde el móvil.
- Combinar actividad física + agenda + mascota virtual está percibido como ideal, cómodo y práctico.

[Ver Informe Cualitativo](#)



# DEFINIR

Benchmarking

User Persona

Journey Map



# BENCHMARKING

Tras realizar una investigación de la competencia no hemos encontrado ninguna app que reúna todo lo que ofrece Bloomself. Analizamos las más parecidas.

Aplicaciones Móviles	Organización	Podómetro	Mascota virtual	Sistema de Recompensas	Personalización
 <b>Roubit</b> Roubit Inc.					
 <b>Pikmin Bloom</b> Niantic, Inc.					
 <b>My Tamagotchi Forever</b> BANDAI					
 <b>Animal Crossing</b> Nintendo Co., Ltd.					

[Ver Benchmarking](#)

# USER PERSONA

Esta es una persona que representa a nuestros usuarios potenciales.

[Ver User Persona y Journey Map](#)



**Marta Gómez**

Diseñadora gráfica freelance

**Edad:** 28 años.

**Estado Civil:** soltera.

**Residencia:** Barcelona.

**Gustos:** Aficionada a la ilustración digital y amante de los animales.

## HABILIDADES TECNOLÓGICAS

Domina herramientas de diseño y usa el móvil para casi todo. Es curiosa con nuevas apps, pero no soporta interfaces confusas.

**“Quiero recuperar el control de mi rutina y sentirme orgullosa de mis pequeños logros diarios.”**

Marta es una diseñadora gráfica autónoma que trabaja desde casa desde hace dos años. Le encanta su trabajo, pero su rutina es caótica: pasa muchas horas sentada, le cuesta organizar su día y siente que no avanza en sus objetivos personales. Hace tiempo intentó retomar el ejercicio físico, pero siempre termina abandonándolo por falta de motivación.

## OBJETIVOS

- **Caminar más** para sentirse mejor física y mentalmente.
- **Organizar su día**, como en bloques de trabajo, descansos y hábitos saludables.
- Crear una **relación emocional** con su **mascota virtual** que la motive a seguir.
- **Recompensas** que **refuercen el hábito** (crecimiento de la mascota, logros, accesorios).
- Disfrutar una **app** que **no se sienta** como **obligación**, sino como un juego **relajante**.
- **Reducir el estrés** y mejorar su sensación de autocontrol semanal.

## FRUSTRACIONES

- **Falta de constancia** cuando no tiene un refuerzo visual o emocional.
- **Abandona apps que solo muestran números** y estadísticas.
- **Siente culpa** cuando **no cumple objetivos** y deja la app por días.
- **Pierde tiempo probando apps** que prometen motivación pero no enganchan.
- **Temor** a que una **app sea muy compleja** o requiera demasiado mantenimiento.



**Marta Gómez** Diseñadora gráfica freelance

Una empresa pequeña de distribución de alientos le ha encargado diseñar un panfleto que promocioe la apertura de su nueva sucursal en Barcelona. Sin embargo, lo necesitan tener en menos de una semana, y Marta, que quiere tomarse el trabajo con más calma, suele pedir más tiempo para poder acabar los proyectos. A pesar del apretado tiempo de entrega, lo acaba aceptando porque es una buena oportunidad de ganar confianza con un cliente, así que va a tener que encontrar la mejor manera de organizarse esta semana.

**ANTES**

**DURANTE**

**DESPUÉS**

**SITUACIONES**

Marta se despierta con energía y temprano el lunes, tiene que entregar el diseño del panfleto para el jueves a las 20:30 y aún no ha empezado. Además, quiere hacer pausas de vez en cuando para caminar y despejar la mente porque se ha propuesto mejorar su salud física.

Al empezar a trabajar, Marta alterna entre el proyecto del panfleto, tareas administrativas y ratos de ocio. Su ritmo se interrumpe por las notificaciones regulares, el desorden de archivos y la procrastinación, lo que le hace cuesta arriba el proyecto.

Tras terminar el trabajo, da un paseo corto y se siente un poco más en control de su rutina, aunque consciente de que podría haber manejado mejor el día para evitarse estrés innecesario.

**PUNTOS DE CONTACTO**

Se organiza mentalmente mientras desayuna, hace una lista rápida en papel con tareas esenciales para poder empezarlas según un orden y así comenzar el día con más facilidad.

Sus herramientas son dispersas, notas sueltas, temporizadores que no respeta y un podómetro que deja de revisar. No hay una estructura que la sostenga.

Reflexiona sobre lo que logró en su día mientras camina, suele mirar su lista del día y tacha algunas tareas, así se siente más satisfecha con su progreso.

**EXPECTATIVAS**

Querría mantener esta energía durante todo el día, con una rutina clara y organizada para poder avanzar en su trabajo, empezando ese mismo lunes para que no se le acumule el trabajo para el jueves.

Espera algún tipo de ayuda que la saque del bloqueo, que le recuerde moverse y que no la haga sentir presionada, pero suele rendirse por falta de motivación y acaba haciendo todo algo desanimada.

Desea acabar el día sintiendo que avanzó, aunque sea un poco, para empezar con menos caos el día siguiente y de forma más amena.

**PAIN POINTS**

Aunque está motivada, no tiene una estructura muy bien definida que la ayude a dividir el día. Su lista en papel es demasiado básica y la app de podómetro que utiliza es algo confusa para ella, porque los botones que tiene que pulsar para registrar su actividad no son muy evidente.

Se hunde en el trabajo sin pausas, pierde la noción del tiempo, se siente físicamente pesada y sin ánimo. Nada la guía ni la motiva por eso se siente abrumada, necesita un empujón para superar esta situación.

Le cuesta evaluar su día: tiene logros dispersos, no tiene un registro visual real, y siente que depende de su propia memoria para validar su esfuerzo, esto hace que se agote mentalmente y piense en tirar la toalla o hacer todo de una manera menos adecuada.

**EMOCIONES**



**OPORTUNIDADES**

- El usuario puede escoger rutinas predefinidas y personalizables, para organizar sus tareas en pasos pequeños, mientras que la mascota envía recordatorios para evitar acumulación y apoyarlo.
- La app propone pausas activas, registra caminatas con un podómetro sencillo y entrega recompensas por moverse y avanzar.
- Un panel visual reúne tareas y hábitos en un solo lugar, mostrando el progreso y reduciendo el esfuerzo mental de organizarse.

- La app incluiría un sistema de refuerzo emocional a través de la mascota, mostrando mensajes amables acompañados de la personalidad que caracterice a la mascota que tenga el usuario en ese momento.
- Modo de concentración con un detector de largos periodos de inactividad, que abriría la oportunidad de notificar al usuario a que se tome un descanso y así reforzar su constancia.

- La app ofrece un resumen visual sencillo que recoge automáticamente las acciones realizadas, ayudando al usuario a reconocer su esfuerzo sin tener que reconstruir el día mentalmente.
- La mascota acompaña el final de la jornada con reacciones y mensajes adaptados al desempeño real del usuario, reforzando la sensación de control y preparando emocionalmente el inicio del día siguiente.

# JOURNEY MAP

Marta tiene muchos problemas para mantenerse organizada y motivada.

[Ver User Persona y Journey Map](#)



# IDEAR

Mapas de contenido

Flujos de usuario

# MAPAS DE CONTENIDO



Mapa de la casa de los Blooms

[Ver Mapa de contenidos](#)

# PERMANENTES

## Ajustes

Subir/Bajar volumen de la música

Subir/Bajar volumen del sonido

Atención al cliente

Ayuda

Idioma

Guardar en la nube

## Perfil

Foto de perfil

Nombre de usuario

Nivel

Correo electrónico

Contraseña

Resetear cuenta

Borrar cuenta

## Mapa

SALÓN PRINCIPAL

DORMITORIO

BAÑO

COCINA

CALLE

JARDÍN

TRASTERO

## Cámara de Realidad Aumentada

Decoraciones

Muebles

Blooms

Ropa

Accesorios

# SALÓN PRINCIPAL

Calendario

Colección

Decoración

Permanentes

Logros  
obtenidos

Compartir  
con amigos

Categorías

Sillas

Mesas

Sofás

Lámparas

Armarios

Juguetes

Decoraciones  
de pared

Plantas

Papeles de pared

Alfombras

Suelos



Salón





# DORMITORIO

## Armario

Cambio de ropa

Categorías

- Partes de arriba
- Partes de abajo
- Trajes completos
- Sombreros
- Gafas
- Objetos que se lleven en la mano

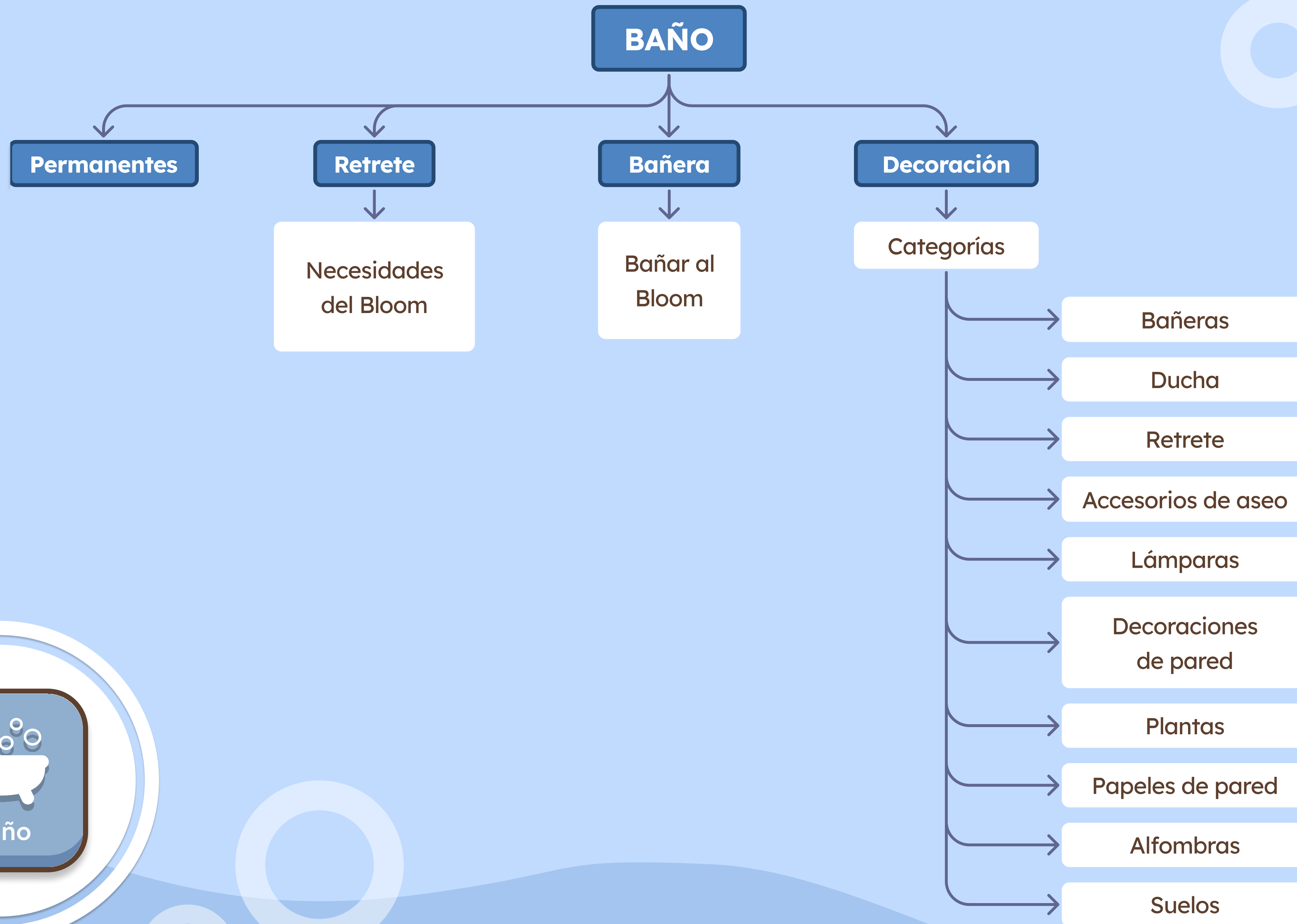
## Decoración

Categorías

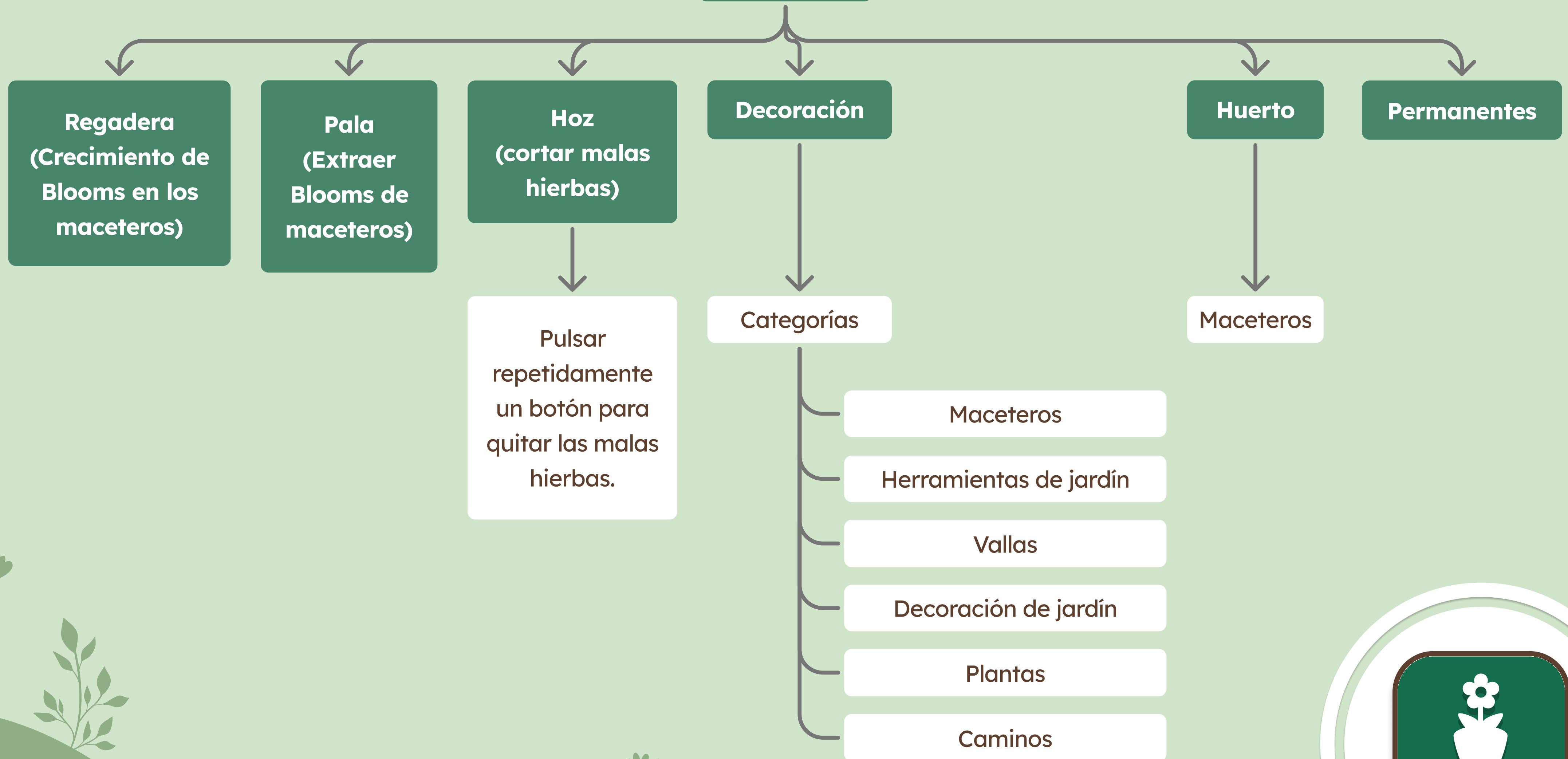
- Sillas
- Cómodas
- Camas
- Lámparas
- Armarios
- Juguetes
- Decoraciones de pared
- Plantas
- Papeles de pared
- Alfombras
- Suelos

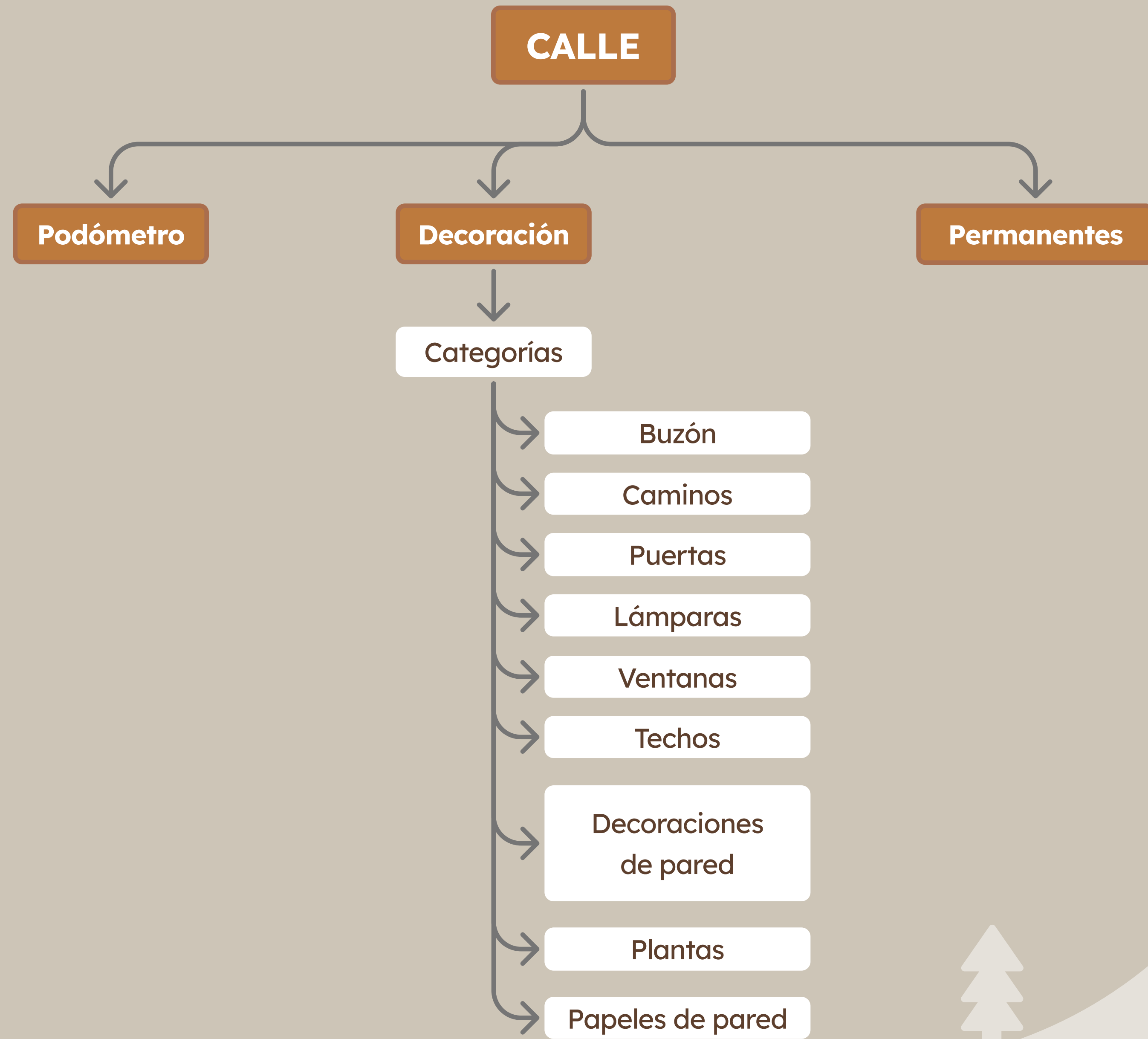
## Permanentes

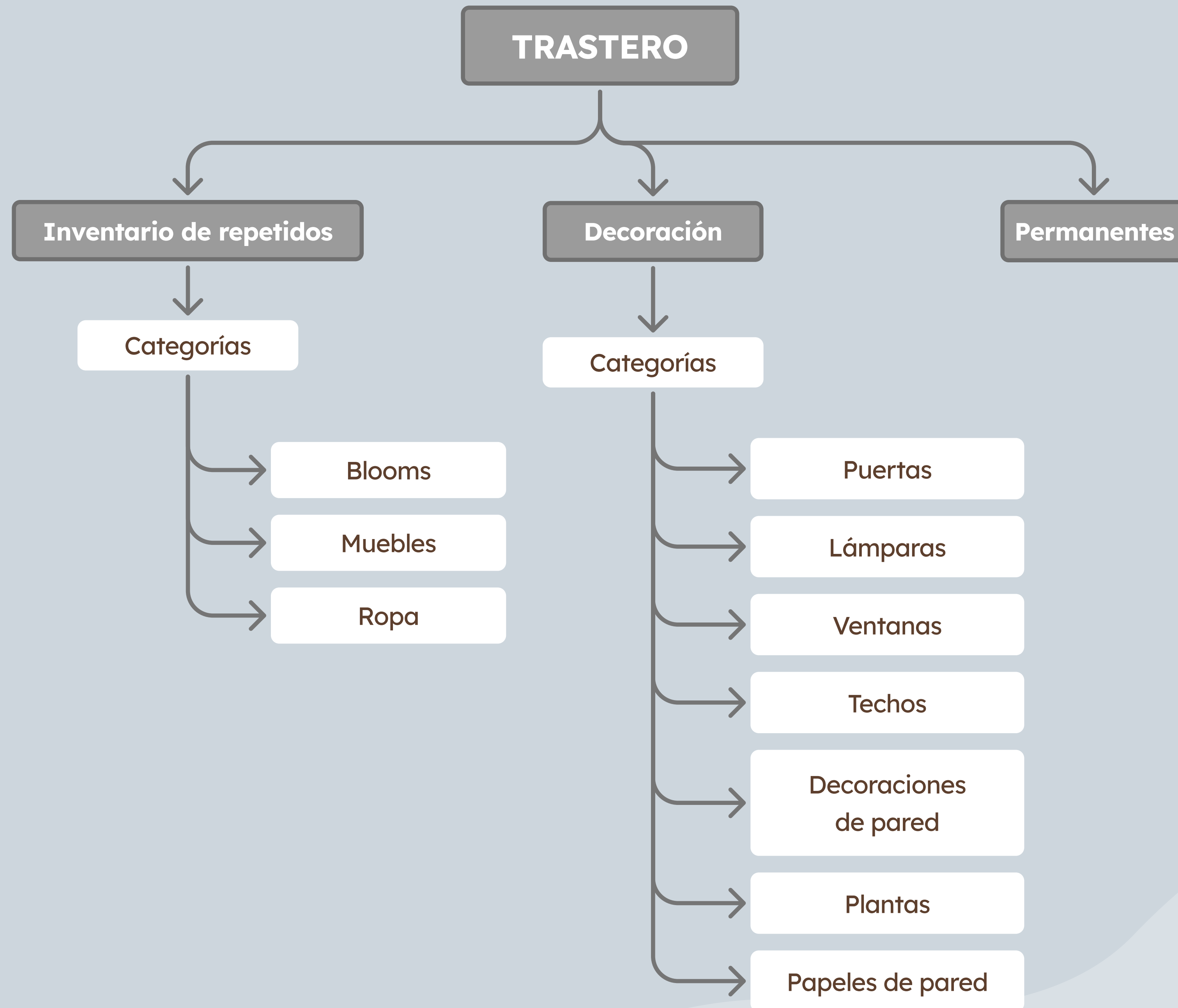


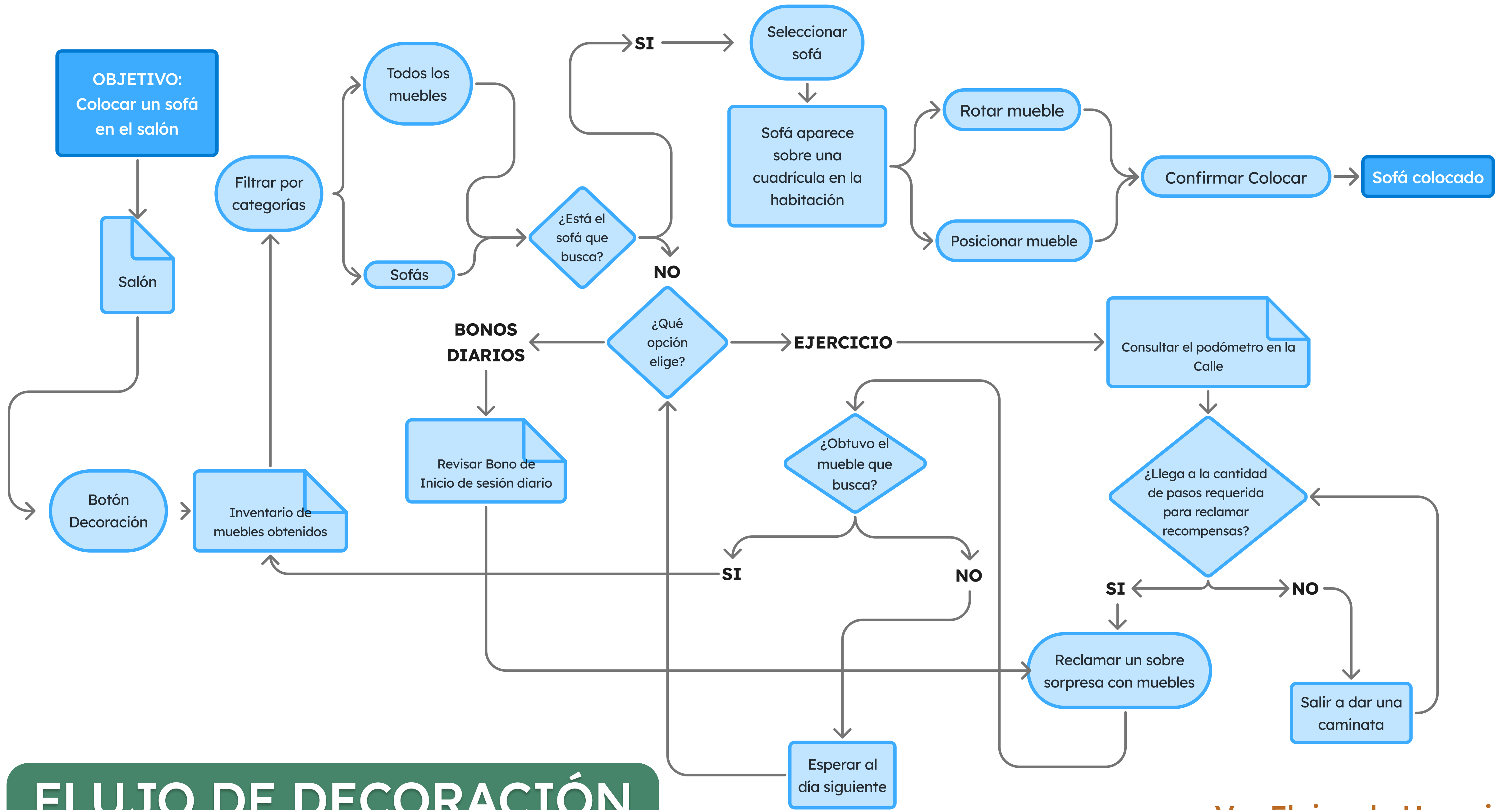


# JARDÍN





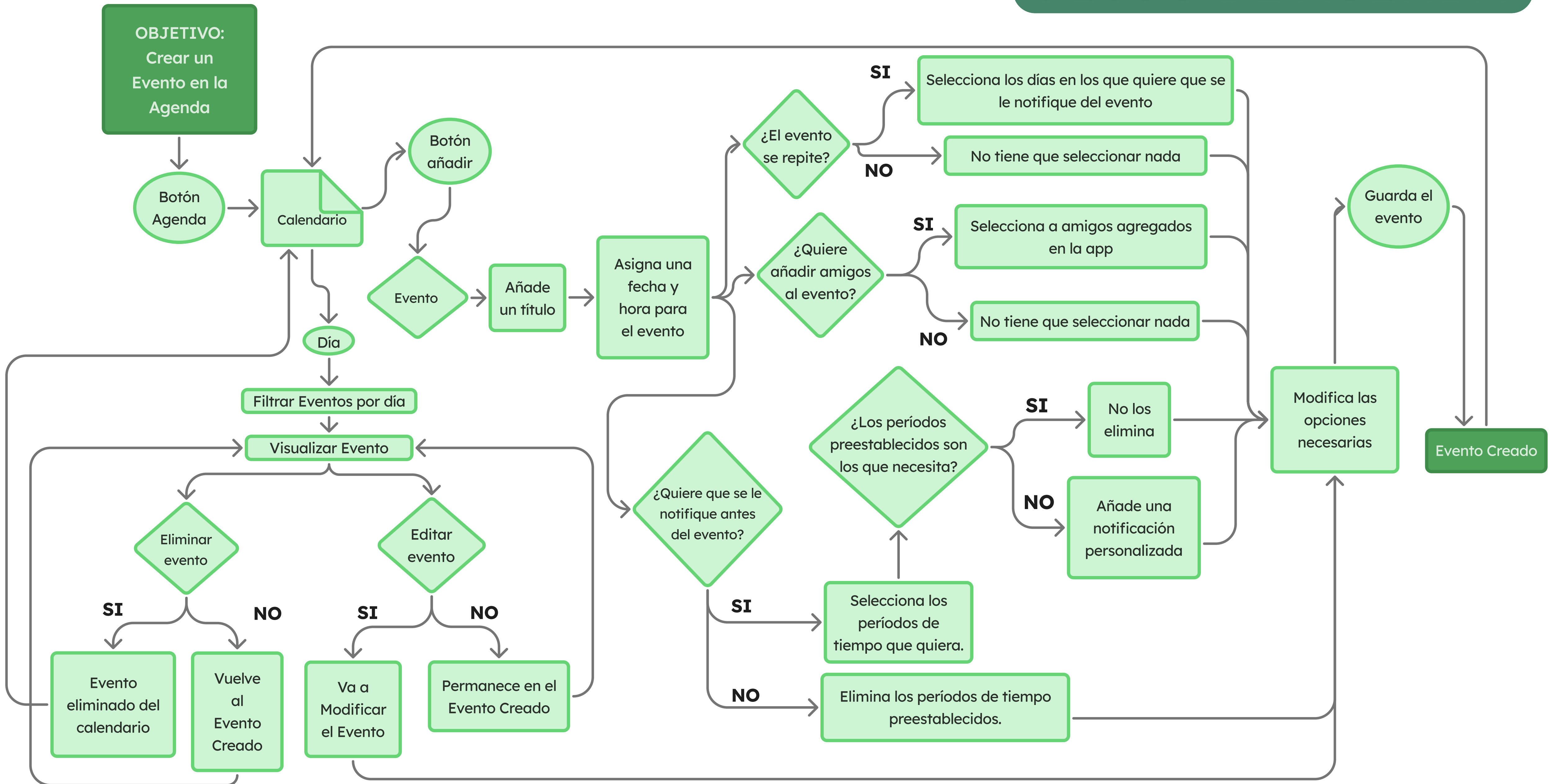




# FLUJO DE DECORACIÓN

[Ver Flujos de Usuario](#)

# FLUJO DE AGENDA



# PROTOTIPAR

Sistema de diseño



# COLORES DE ILUSTRACIONES

## Rojo Medio



## Plantas - 1



## Aguamarinas



## Madera Clara



## Rosas



## Azules



## Morados



## Madera Medio



## Amarillos



## Blancos



## Tierra



## Grises



# COLORES DE DISEÑO

## Naranjas (Resalte)



FA9500

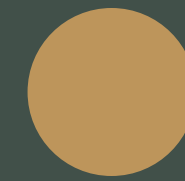


BC6C25



772F1A

## Amarillos - Marrones



BE955C



FFC953



5E3F2E

## Rojos



FF6B4B

## Grisés



67A765

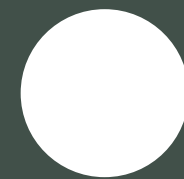


67A765

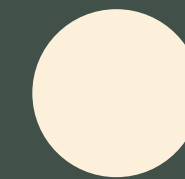


67A765

## Blancos (Neutrales)



FFFFFF



FDF1DB

## Verdes (Barras-Interfaz)



67A765



# TIPOGRAFÍA

- Tiene más variantes que otras fuentes similares.
- Palo seco
- Facilita mucho la lectura en los tamaños más pequeños.

## Lexend

Regular, Medium

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg

<b>HEADLINE 1</b>	<b>MEDIUM</b>	<b>32</b>
-------------------	---------------	-----------

---

Headline 2	Medium	24
------------	--------	----

---

Headline 3	Medium	20
------------	--------	----

---

Párrafos - Botones	Regular	16
--------------------	---------	----

---

<u>Enlaces</u>	<u>Regular</u>	<u>16</u>
----------------	----------------	-----------

---

Iconos	Medium	14
--------	--------	----

## Catálogo de muebles - Agenda



## ICONOS

El proyecto cuenta con una amplia variedad de iconos, manteniendo la misma estética de formas redondas.

### Opciones del menú



### Primarios



### Secundarios



### Menús



### Sobres



# BOTONES

- Esquinas redondeadas.
- Tonos pálidos que contrasten con el colorido de los fondos.
- Tono naranja para acciones destacadas.
- Muchos cuentan con efectos de sombras, haciendo que tengan relieve.

Flechas de navegación



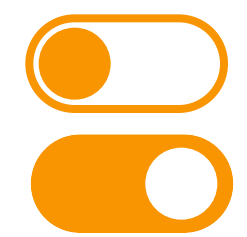
Botones Primarios

Empezar

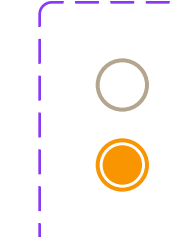
Botones Secundarios

Cambiar avatar

Menú

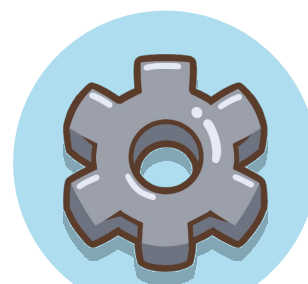


Switches



Radio button

Botones del menú



Ajustes

Botones de gamificación y utilidades



Agenda

Botones del Mapa



Baño



Dormitorio



Calle



Cocina



Salón



Jardín

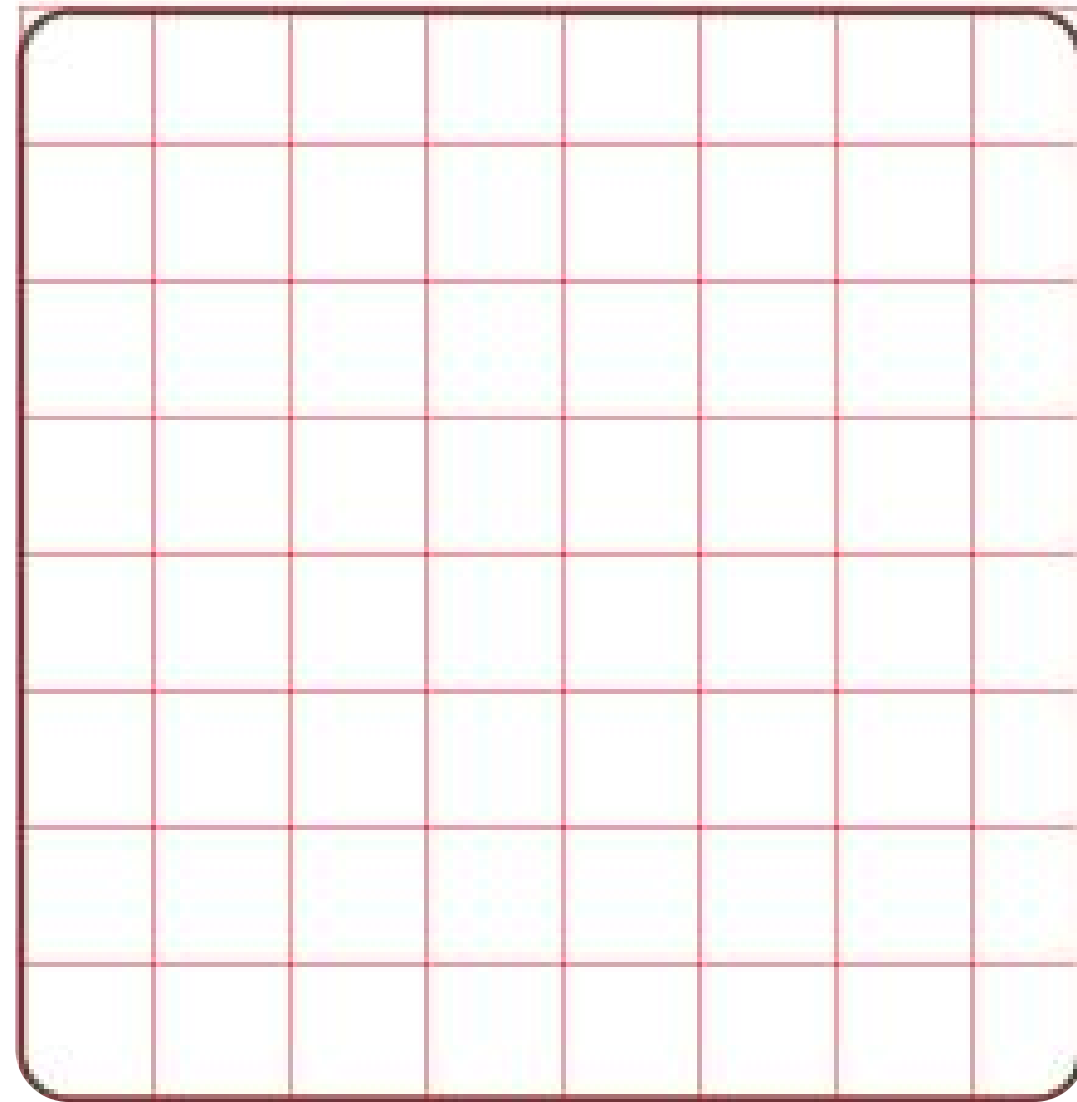


Trastero

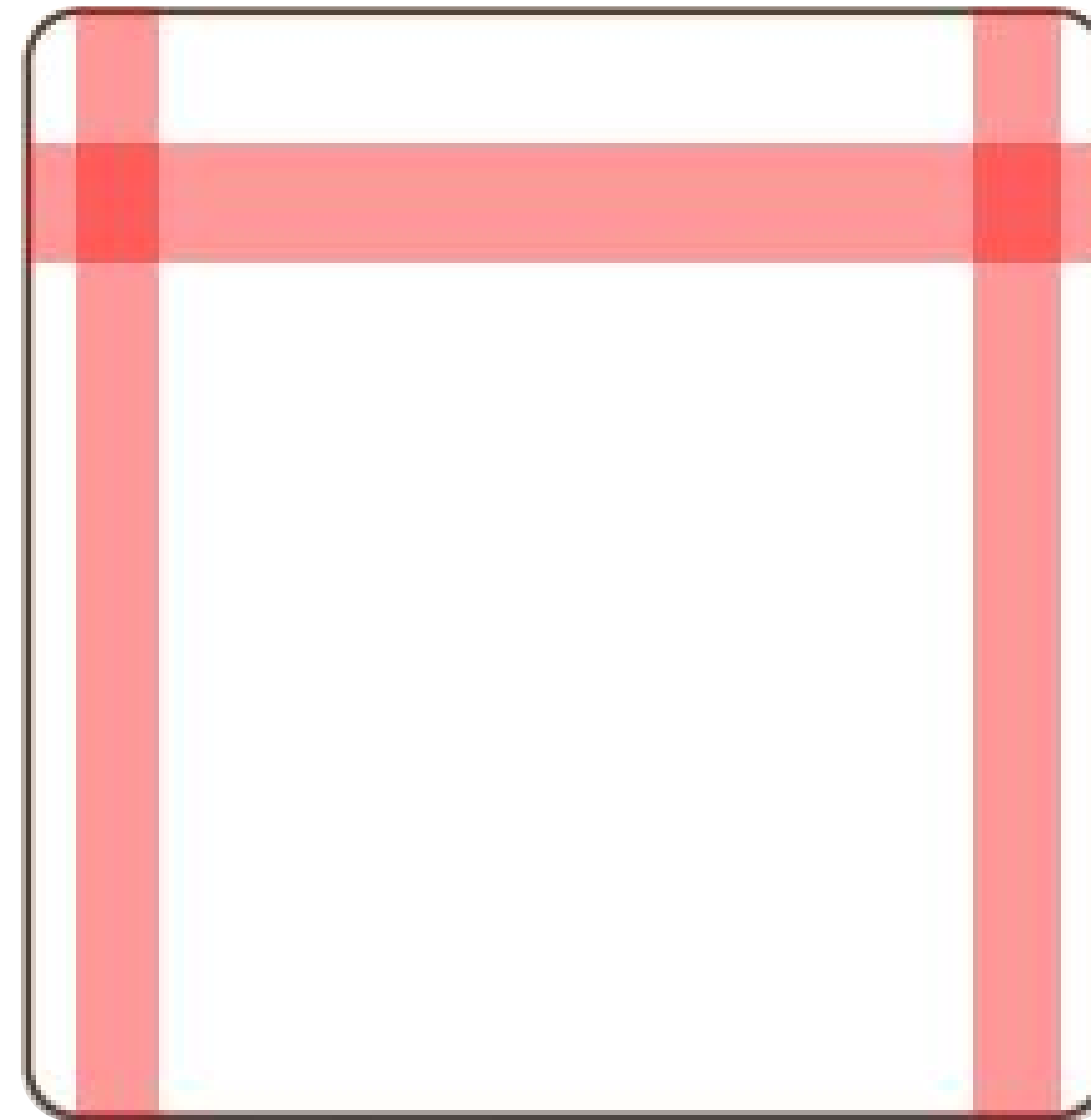
# PATRONES

Para los fondos de muchas de las pantallas y las cartas de recompensas, se necesitó de un repertorio de ellos, los cuales rompen con la monotonía de los fondos planos.

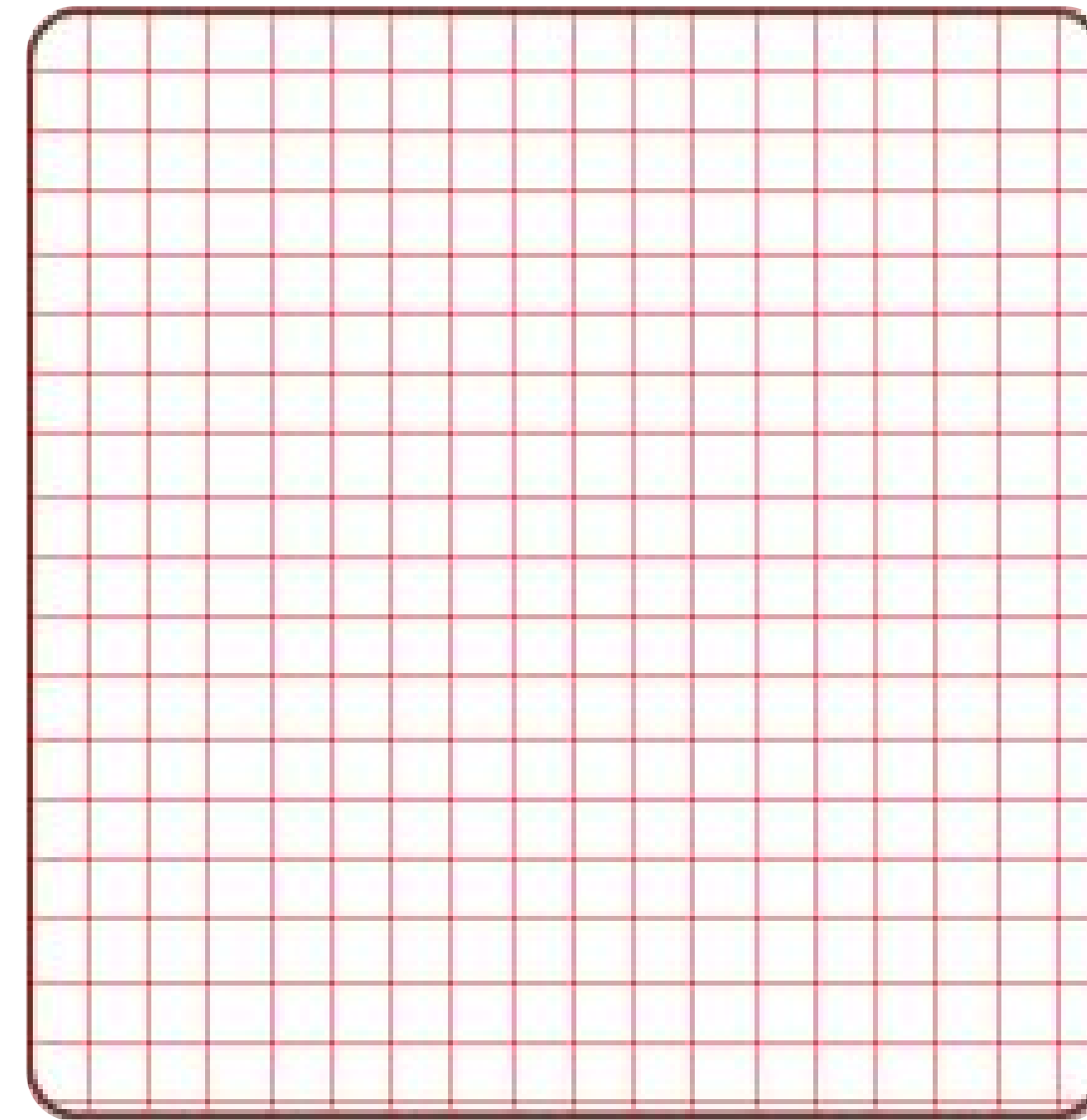




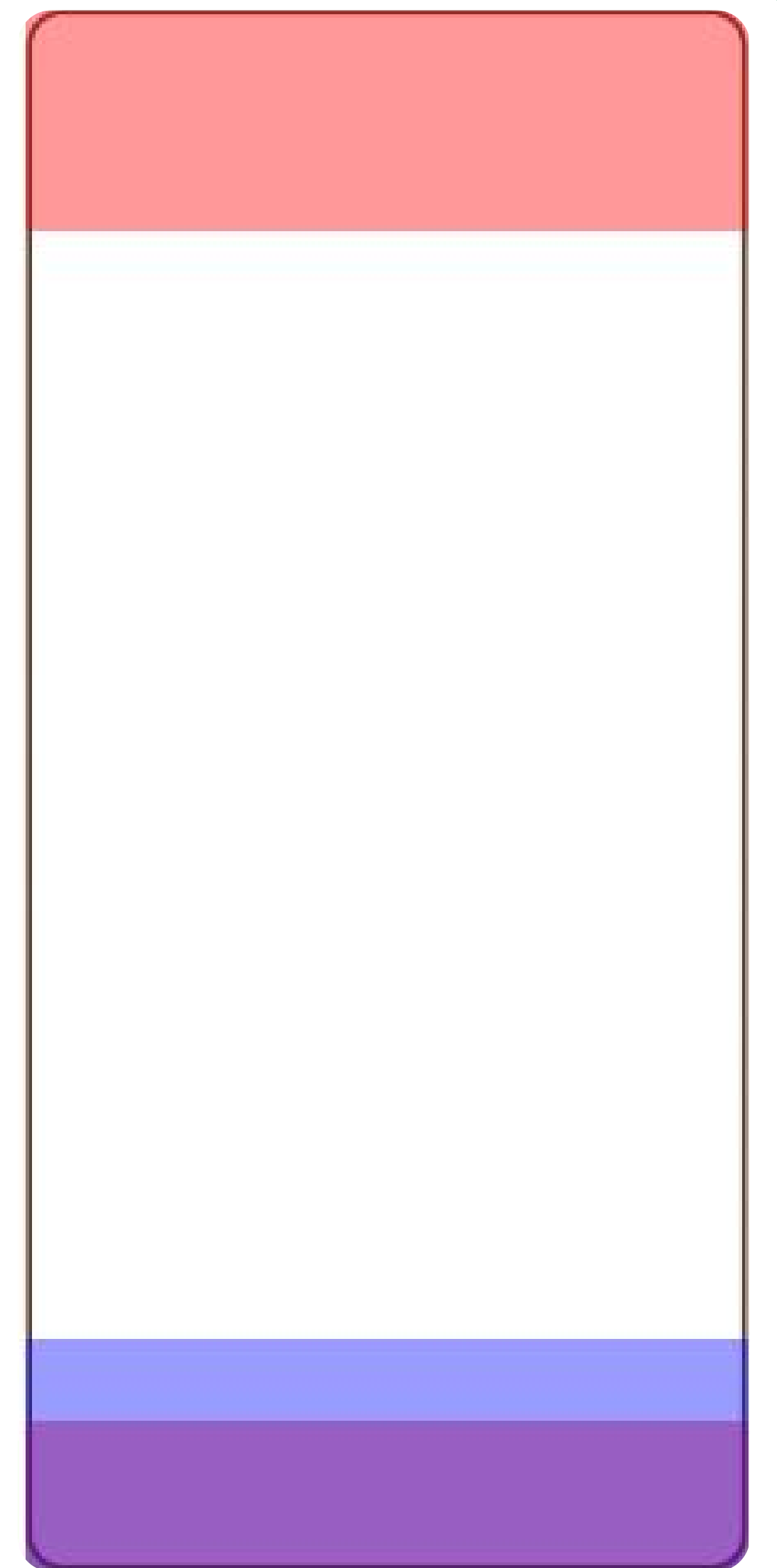
Iconos 50 px



Botones y títulos  
1 fila (43 px),  
2 columnas (32)



Colocación de muebles  
(22 px)



Botones superiores e  
inferiores (122 px)

# GRIDS



# TESTEAR

Prototipo

Tests de Usuario

# EL PROTOTIPO

Tras todo el proceso de diseño anterior, obtuvimos este primer prototipo de **Bloomself**.

[Probar el prototipo](#)



# TEST #1

## Perfil de la persona que hizo el test:

- No pertenece a la Generación Z (>45 años).
- Mujer.
- No usa apps de este tipo.

### Aspectos positivos

- El diseño de los iconos le facilitó la búsqueda.
- Las ilustraciones fueron de su agrado.

### Aspectos a mejorar

- **PERFIL:** La persona no sabía que podía deslizar hacia abajo para ver más contenidos.
- **DECORACIÓN:** La colocación por pulsación es menos accesible.

## Aspectos positivos

- Los iconos le resultaron muy intuitivos.
- El flujo le resultó cómodo y práctico.
- El aspecto gráfico le encantó.
- Le fue familiar por apariencia similar a otras apps relacionadas.

## Aspectos a mejorar

- El scroll entre pantallas quedó en segundo plano tras ver el icono de mapa para desplazarse.
- La colocación de muebles fue un poco mas liosa al ser prototipo.

## TEST #2

### Perfil de la persona que hizo el test:

- Sí pertenece a la Generación Z (29 años).
- Mujer.
- Tiene un manejo alto de las tecnologías y suele consumir apps parecidas.

# MEJORAS

- Se **redujo** el tamaño del banner y del avatar para que se **viera** parte del **contenido inferior**, así los usuarios pueden **prever** que hay más funciones al **deslizar** la **pantalla**.



ANTES



DESPUÉS



¡Muchas gracias!

**Máster Diseño UX / UI**

Otoño 2025

Rene Pante - Iván González