

# Documentación Nutrition Store



Proyecto 2º DAM  
Claudio Garcia Velhinho

# Índice

|                                       |          |
|---------------------------------------|----------|
| <b>1. Justificación del proyecto.</b> | <b>3</b> |
| <b>2. Alternativas del mercado.</b>   | <b>4</b> |
| <b>3. Stack tecnológico.</b>          | <b>5</b> |

# 1. Justificación del proyecto.

## a. ¿Por qué he elegido este modelo de proyecto?

Por lo personal soy una persona que lleva toda la vida interesada en el mundo del deporte y el entrenamiento y siempre he estado buscando información sobre cómo se obtienen los resultados partiendo de un objetivo concreto probando en mí mismo varias formas de obtener un cambio y consultando casos de personas que buscan un resultado y no lo obtienen.

En la actualidad el mundo del entrenamiento y la nutrición se encuentra en expansión a nivel mundial y cada vez son más las personas que se interesan por conocer este mundo buscando un cambio en sus vidas y en su físico ya sea para mejorar su propia salud o cambiar su estética.

Es muy complicado establecer objetivos sin tener un mínimo de conocimiento acerca de cómo funciona nuestro cuerpo en función a los hábitos que cada persona tiene en su vida y por lo consiguiente no todas las personas le funcionan la misma alimentación o la misma rutina de entrenamiento.

Por estas razones he elegido crear un proyecto software que permita a todas esas personas que desean obtener información, por una parte sobre los alimentos y/o suplementos que actualmente en el mercado son consumidos y que ayudarán a las personas a lograr el cambio que buscan, y por otro lado mostrar los ejercicios de cada parte de nuestro cuerpo para que vaya tanto la alimentación como el entrenamiento de la mano en función a lo que el usuario busca en su cuerpo.

Cabe destacar que este proyecto no será una aplicación de dietas y entrenamiento personalizado sino que se encargará de informar al usuario sobre los alimentos y suplementos del mercado para que entienda cómo funciona cada producto y sus beneficios, y al igual con el apartado de entrenamiento que se va a encargar de mostrar los ejercicios en tendencia en este mundo y ejercicios de entrenamiento para realizar en cada grupo muscular.

### b. ¿Qué es Nutrition Store?

Entendiendo el apartado anterior, Nutrition Store es una aplicación que ayudará a las personas a obtener una orientación dentro del mundo de la nutrición y entrenamiento para que puedan empezar en este mundo con una base de información y puedan orientar dicha información hacia sus objetivos.

La aplicación contará con un apartado informativo sobre los productos en tendencia en el mundo del fitness y el usuario podrá acceder a las diferentes categorías de nutrición que hay (proteínas, vitaminas, carbohidratos, etc...).

Por otro lado, también contará con un apartado de entrenamiento en el que se mostrarán los ejercicios que están en tendencia y el usuario podrá acceder desde el menú para visitar los distintos tipos de que puede hacer en función del grupo muscular elegido.

También contará con un apartado para visitar el mapa con la localización de las tiendas en Sevilla dónde podrá visitar para obtener los suplementos deseados. Y al igual con el apartado de entrenamiento, contendrá un mapa dónde podrá ver la localización de gimnasios y centros de entrenamiento donde podrá acudir en Sevilla.

### c. Alcance.

En cuanto a su alcance, este proyecto ayudará a los usuarios a entender los alimentos y suplementos disponibles en el mercado, sus beneficios y cómo estos se adaptan a sus objetivos personales. Esto cubrirá una necesidad clave para quienes desean comenzar con buenos fundamentos en nutrición y entrenamiento.

Por otro lado, al ofrecer detalles sobre ejercicios en tendencia, la app permitirá que los usuarios diseñen rutinas más efectivas y adaptadas a los grupos musculares de su elección. Esto podría ser especialmente útil para principiantes o personas que quieren mejorar su enfoque.

## 2. Alternativas del mercado.

### a. Mercado y clientes sobre los que actúa.

Este proyecto se centra en dos sectores:

- **Nutrición y suplementos:**
  - Este mundo se encuentra en crecimiento debido al aumento de interés en la vida saludable, el fitness y el cambio físico personal.
  - Los consumidores buscan información sobre productos que apoyen sus objetivos, ya sea pérdida de peso, ganancia de masa muscular, o mejora de salud general.

- **Entrenamiento:**

- La tendencia de los ejercicios para entrenar y la creciente popularidad de gimnasios y centros de entrenamiento tienen una demanda constante y necesitan ejercicios efectivos.
- Informar a personas principiantes, intermedias y avanzadas interesadas en comenzar y desarrollar sus entrenamientos.

**Clientes objetivo:**

- Personas interesadas en iniciarse en el fitness y la nutrición, buscando orientación básica.
- Usuarios que desean mejorar su salud, rendimiento físico o estética.

b. Competencia.

En cuanto a la competencia que presenta el mercado, existen varias aplicaciones como MyFitnessPal, Lifesum, o Freeletics ofrecen seguimiento personalizado de dietas y entrenamientos. Sin embargo, Nutrition Store busca diferenciarse al enfocarse en ofrecer información general y educativa sobre productos y ejercicios en tendencia, sin personalización estricta.

Dichas aplicaciones personalizan entrenamientos y dietas pero no tienen en cuenta en informar al usuario sobre el beneficio de lo que debe de consumir, su cuerpo y el metabolismo del mismo o la rutina ya que todos los cuerpos no son iguales y algo general no le funciona a todo el mundo.

Este proyecto deja en manos del usuario que pruebe y en función de la experiencia que irá obteniendo se de cuenta de lo que le va bien a su cuerpo y lo que no.

### 3. Stack tecnológico.

a. Lenguajes de programación.

El lenguaje de programación elegido para el desarrollo de este proyecto es C#. Se trata de un lenguaje orientado a objetos que se muestra de manera intuitiva en el desarrollo del código además de ser un lenguaje bastante eficiente por las herramientas que se pueden emplear en el mismo.

b. Entornos de desarrollo usados.

El entorno de desarrollo será Visual Studio debido a que ofrece un entorno intuitivo y visualmente amigable que facilita el desarrollo de código, depuración y ejecución de código en C# gracias a la experiencia obtenida con el mismo en este 2º curso.

Por otro lado, se integra de una manera fácil y eficaz con base de datos gracias a Entity Framework que lo usaremos en el desarrollo del proyecto. Este framework permitirá tener

una organización de carpetas y herramientas para gestionar el proyecto y obtener los datos necesarios de base de datos entre otras cosas.

c. Base de datos.

El sistema gestor de base de datos será MySQL Workbench que ofrece una interfaz muy sencilla para desarrollar base de datos con SQL gracias a la experiencia del desarrollo con el mismo en el 2º curso.

d. API Google Maps.

Usaré dicha API integrándola en el proyecto para mostrar la localización de tiendas y centros de entrenamiento y que el usuario pueda consultar dónde acudir en función de su necesidad ya sea para obtener productos de nutrición o acudir a un centro de entrenamiento.