

salesianos
TRIANA

**DOCUMENTACIÓN
AEP APP**

Junio 2022

Versión 1.0

Alfonso Gallardo Rodríguez

Índice

1. Introducción	3
2. Justificación	3
3. Nombre y logo	4
4. Modelo de negocio	5
5- Consumidores y posibles clientes	5
6- Competencia	6
7- DAFO	6
8- Publicidad y promoción	6
9- Rutas	7
10- Prototipado Figma	11
11- Diagrama UML	11

1. Introducción

El powerlifting es una disciplina de fuerza en la que los competidores tienen tres intentos para levantar el máximo peso posible en tres movimientos básicos diferentes. Sentadilla, Press de banca y Peso Muerto

2. Justificación

La idea principal de esta aplicación es la de dar soporte a los usuarios, competidores y clubs de powerlifting de la AEP. Actualmente si el usuario necesita información sobre campeonatos, récords, etc ... Debe meterse en la página web de la AEP, la cual tiene un diseño bastante deficiente y anticuado, es poco intuitiva y además tenemos el inconveniente de tener que estar dirigiéndonos a la web para hacer cualquier tipo de consulta, cosa que puede resultar lenta e incómoda.

Con esta aplicación la idea principal es mejorar la funcionalidad de la aplicación haciendo que sea mucho más intuitiva y fácil de usar, además mejorar el diseño y ayudar a los usuarios a la hora de realizar una consulta o algún procedimiento, ya que siempre es mucho más cómodo abrir una aplicación que irte a una página web.

Además queremos darle un toque para que el usuario pueda realizar cualquier consulta con mayor facilidad. Actualmente si un usuario quiere ver la lista de competidores de un campeonato, debe de descargarse un archivo para ver la lista, y así con prácticamente cualquier consulta que quiera realizar. Con

nuestra aplicación el usuario verá las listas en un cuadrante en la propia interfaz de la aplicación sin necesidad de descargarse ningún archivo, además podrá ver toda la información del campeonato con solamente un click. También damos la posibilidad al usuario para que tenga una pequeña visión de cada competidor.

Otra de nuestra innovaciones es la facilidad que pretendemos darle a los clubs a lo hora de realizar las inscripciones de sus competidores, ya que con solamente un click se le redirigirá el usuario a su gmail, para que solo tenga que añadir el documento con los competidores y lo envíe. Así también pensamos que estamos ayudando al usuario a la hora de realizar las inscripciones.

3. Nombre y Logo

El nombre de la aplicación será AEP APP, el cual son las siglas de Asociación Española de Powerlifting, la cual es el organismo que rige este deporte en España.

Este sería el logo:



4. Modelo de negocio

Para esta aplicación no tendríamos que aplicarles demasiadas normativas. Una de las normativas fundamentales que deberemos tener en cuenta es la ley de protección de datos, ya que nuestros usuarios, deberán de facilitarnos datos personales, los cuales deberemos de utilizar y trabajar con él bajo la normativa

5. Consumidores y posibles clientes

Los principales clientes y consumidores de esta aplicación serán los atletas y gente interesada en el mundo del powerlifting. Ya que es una herramienta muy útil para consultar datos.

Además también tendremos otros consumidores menos habituales como serían clubes, jueces y gente ajena a este deporte pero que tengo curiosidad por aprender de él

6. Competencia

En esta aplicación, tenemos el factor a favor de que no tenemos competencia, ya que no hay ninguna aplicación igual o similar, por lo que seríamos pioneros. La única competencia que veríamos a primera vista, y que no nos influiría directamente, sería que los usuarios utilicen la página web oficial de la Aep en vez de nuestra app. Este caso no nos influiría demasiado, ya que nuestra aplicación la hacemos para mejorar la accesibilidad, comodidad, funcionalidad y diseño de la misma.

7. DAFO

Nuestra principal debilidad y amenaza será la aceptación de la gente, ya que al ser un deporte muy pequeño y con muy pocos usuarios.

A su vez nuestra fortaleza es que este deporte está en auge y cada vez se están organizando más campeonatos y de más calidad, hay más personas que lo practican y que compiten. Y estamos cada vez más cerca de que sea considerado un deporte aquí en España

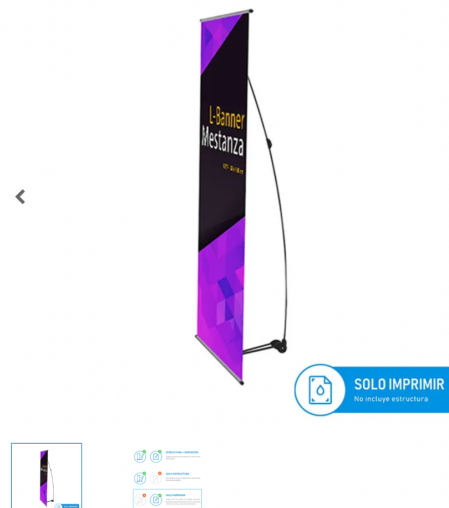
8. Publicidad y Promoción

Para nuestro proyecto no necesitaremos un gran despliegue de publicidad ya que nuestra principal promoción será la del boca a boca entre los atletas, y alguna promoción de atletas “influencers”, que no nos supondrá ningún coste económico, ya que esos “influencers” son conocidos nuestros, y están dispuestos a darle promoción sin coste alguno, ya que su principal objetivo es dar a conocer este deporte.

Aunque para los campeonatos si que comparemos será un banner publicitario,

que utilizaremos en los eventos, para que se vea en los directos de los campeonatos. El diseño de este propio banner no nos costará nada, ya que lo haremos nosotros mismos.

[Inicio](#) > [Pantallas Para Ferias y Señalización](#) > [Stands](#) > [L-Banner](#)



L-Banner

L-Banner - Personalizado y al mejor precio

El L-Banner es una excelente manera de capturar la atención y los colaboradores de sus clientes. Personalice con un diseño creativo.

Promoción	Personalizar
Tipo	Solo Imprimir <input type="button" value="v"/>
Dimensión	60 x 160cm <input type="button" value="v"/>
Modelo	Mestanza <input type="text"/>
Tipo de Material	Lona Semi Brillo 340 g <input type="button" value="v"/>
Impresión	Colores <input type="text"/>
Cantidad	1 <input type="button" value="v"/>

Presupuesto Online:

19,52 €
14,52 €
(17,57 € c/ IVA)

[INICIAR COMPRA >](#)

9. Rutas

RUTA	VERBO HTTP	ACCIÓN
auth/login	POST	Login de un usuario (recibiendo el email y la contraseña) Sin seguridad
auth/register/usuario	POST	Dar de alta a un usuario con rol USUARIO (recibiendo el email y la contraseña) Sin seguridad
auth/register/admin	POST	Dar de alta a un usuario con rol ADMINISTRADOR (recibiendo el email y la contraseña) Solo podrá hacerlo un usuario con rol ADMINISTRADOR
/me	GET	Obtener los datos del usuario Podrá hacerlo cualquier usuario AUTENTICADO
COMPETIDORES		
/athletes/	GET	Obtener todos los competidores Podrá hacerlo cualquier usuario AUTENTICADO
/athletes/{id}	GET	Obtener los datos de un competidor. Podrá hacerlo cualquier usuario AUTENTICADO
/athletes/	POST	Dar de alta un nuevo competidor Solo podrá hacerlo un usuario con rol

		ADMINISTRADOR
/athletes/{id}	DELETE	Eliminar un competidor por su id Solo podrá hacerlo un usuario con rol ADMINISTRADOR
/athletes/{id}	PUT	Editar un competidor Solo podrá hacerlo un usuario con rol ADMINISTRADOR o el propio COMPETIDOR
CAMPEONATOS		
/championships/	GET	Obtener todos los campeonatos Podrá hacerlo cualquier usuario AUTENTICADO
/championships/{id}	GET	Obtener los datos de un campeonato. Podrá hacerlo cualquier usuario AUTENTICADO
/championships/	POST	Dar de alta un nuevo campeonato Solo podrá hacerlo un usuario con rol ADMINISTRADOR
/championships/{id}	PUT	Editar un campeonato Solo podrá hacerlo un usuario con rol ADMINISTRADOR
/championships/{id}	DELETE	Eliminar un campeonato por su id Solo podrá hacerlo un usuario con rol ADMINISTRADOR
CLUBS		
/clubs/	GET	Obtener todos los clubs

		Podrá hacerlo cualquier usuario AUTENTICADO
/clubs/{id}	GET	Obtener los datos de un clubs. Podrá hacerlo cualquier usuario AUTENTICADO
/clubs/	POST	Dar de alta un nuevo clubs Solo podrá hacerlo un usuario con rol ADMINISTRADOR
/clubs/{id}	PUT	Editar un club Solo podrá hacerlo un usuario con rol ADMINISTRADOR
/clubs/{id}	DELETE	Eliminar un club por su id Solo podrá hacerlo un usuario con rol ADMINISTRADOR
JUECES		
/judges/	GET	Obtener todos los jueces Podrá hacerlo cualquier usuario AUTENTICADO
/judges/{id}	PUT	Editar un jueces Solo podrá hacerlo un usuario con rol ADMINISTRADOR
/judges/{id}	DELETE	Eliminar un juez por su id Solo podrá hacerlo un usuario con rol ADMINISTRADOR

/judges/{id}	POST	Dar de alta un nuevo juez Solo podrá hacerlo un usuario con rol ADMINISTRADOR
--------------	------	--

10. Prototipado figma

<https://www.figma.com/file/uFQdzwdtQJdW8oAlt5Wo7F/AEP-APP?node-id=0%3A1>

11. Diagrama uml

