
Los fitness

“ERS de LifeFit”

Angel Gonzalez Hernandez.
Jorge Armando Morales Martinez.



Tabla de Contenido

Introducción	3
Propósito.....	3
Alcance	3
Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas	3
1 Reporte de Investigación Preliminar	4
1.1 Situación Actual	6
1.2 Solución Propuesta	6
1.3 Motivación.....	10
1.4 Necesidades del Negocio	10
2 Visión Detallada del Sistema.....	11
2.1 Descripción General del Sistema	11
2.2 Propósito Estratégico del Sistema.....	11
2.3 Problemas que este Producto Resolverá	11
2.4 Alcances del sistema	11
3 Requerimientos Funcionales – Funciones del Sistema	12
3.1 Funciones Básicas.....	12
3.2 Funciones de ...(Grupo Lógico 2)	12
4 Artefactos	13
5 Modelo de Casos de Uso.....	14
5.1 Diagrama Principal de Casos de Uso.....	14
5.2 Paquetes.....	14
5.3 Actores.....	14
5.4 Módulo 1: <Nombre del Módulo 1 >	15
5.4.1 Colocar aquí el diagrama de casos de uso del módulo 1	15
6 Requerimientos No Funcionales -Atributos del Sistema.....	16
6.1 Requerimientos de Desempeño	16
6.2 Requerimientos de Interfaces.....	16
6.3 Requerimiento de Usabilidad	16
6.4 Restricciones Técnicas.....	16
6.5 Lenguaje y Herramientas de Desarrollo	16
6.6 Requerimientos de Documentación	16
6.7 Requerimientos de Seguridad	16
6.8 Requerimientos de Compatibilidad / Portabilidad	16
6.9 Características para Versiones Futuras	16
6.10 Capacitación	16
7 Requerimientos de Aceptación	18
7.1 Criterios de Aceptación	18
7.2 Pruebas Requeridas	18
8 Anexo 1 – Descripción de interfaces de usuario.... ¡Error! Marcador no definido.	

Introducción

Propósito

La aplicación es llamada vida fit la cual tiene como propósito para las personas que no tienen tiempo del ejercicio en su día día.

Para esto se planteo una aplicación para aquellas personas ya mencionadas

Se conocera lo que son los ejercicios básicos para el cuerpo que no sean muy difíciles pero que sean eficaces, se solicitara asesorías con expertos sobre el ejercicio para tener mas en cuenta lo que es el ejercicio efectivo y fácil, ya que algún ejercicio erróneo en la aplicación puede llegar a lastimar al usuario o a que este menosprecie la aplicación.

Se conocerá al usuario el cual no tiene tiempo para el ejercicio, se pude conocer su rutina para que este usuario tenga un tiempo en el cual pueda usar la aplicación, conocer sus rutinas y adaptarse a ellas para que se animen a usar la aplicación.

Alcance

La aplicación vida fit, dará ejercicios del tiempo que elija el usuario, el ejercicio esta relacionado de acuerdo a la configuración del usario al iniciar la aplicación, para asi que los ejercicios esten al nivel del usuario

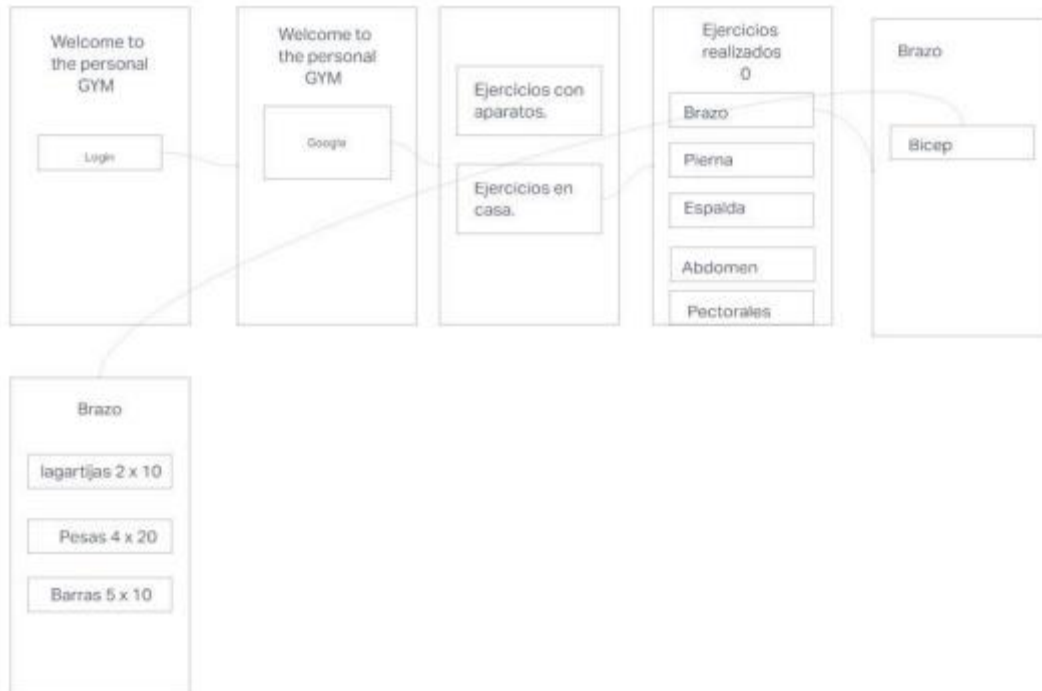
Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

Las definiciones de todos los términos, acrónimos, y abreviaturas requeridas para interpretar adecuadamente este documento se pueden encontrar bajo este apartado o crear el archivo GLOSARIO DEL PROYECTO <nombre del proyecto>.

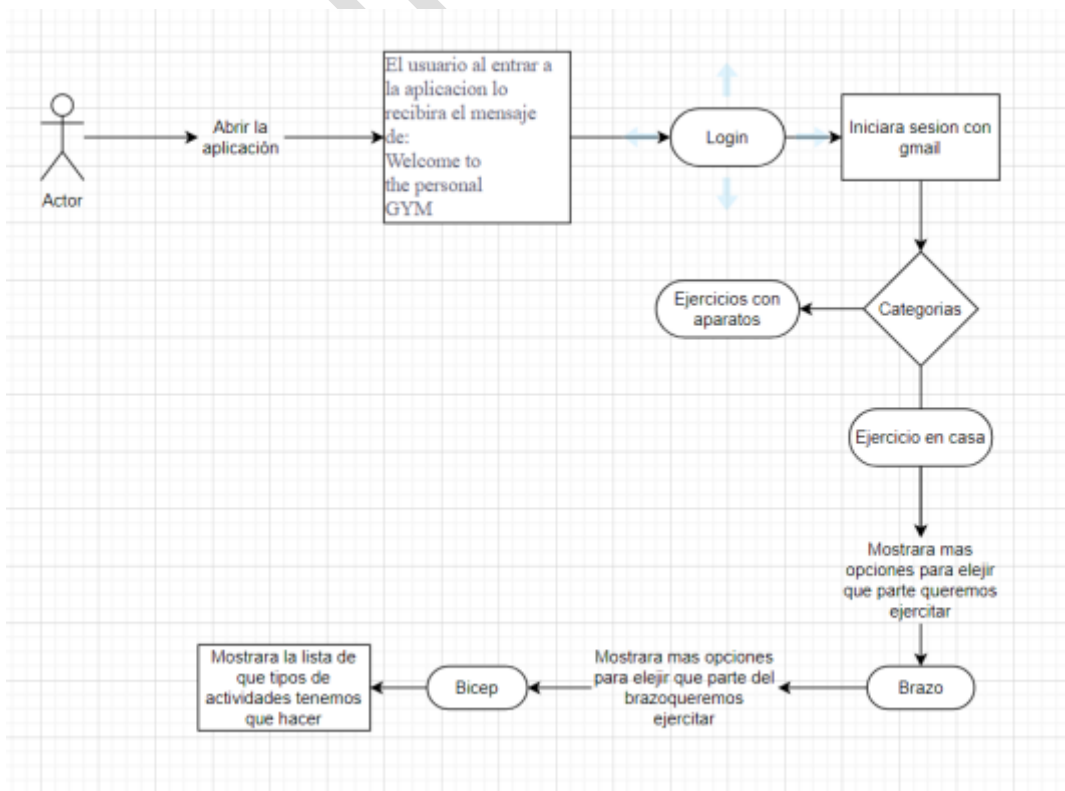
Integrantes	Cambio	Versión	Equipo que publica
Jorge Armando Morales Martinez	Proposito, alcance		
Jorge Armando Morales Martinez	Reporte de investigación preeliminar		
Angel gonzalez	Configuracion de la app		

1 Reporte de Investigación Preliminar

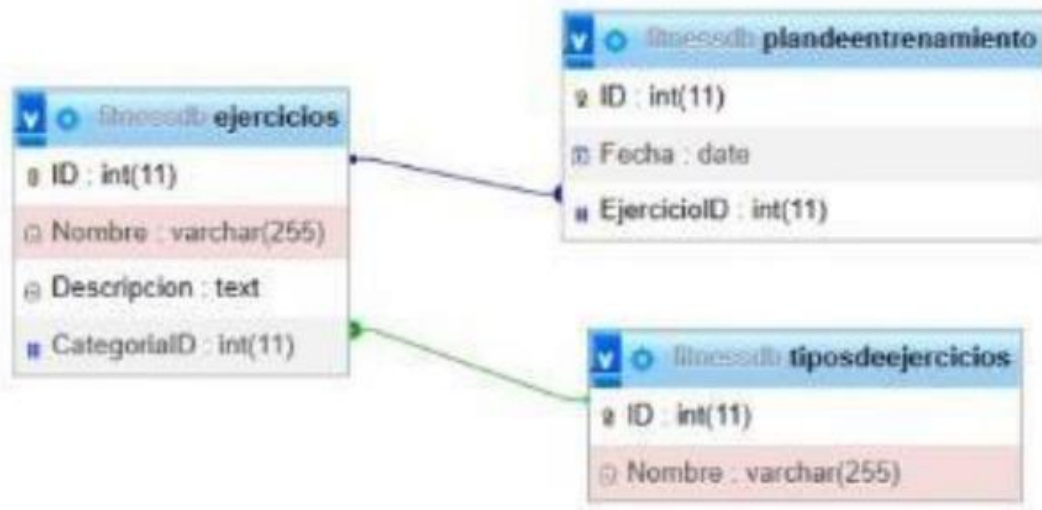
Make up sobre la paginas principales de la app, las cuales contienen la pantalla principal al abrir la app por primera vez, una serie de selecciones para conocer al usuario y los mejores ajuste de la app para al usuario, la pantalla de inicio al terminara la configuracion y una panatalla de configuraciones



Un diagrama en el cual el ususario podrá interactuar con la app.



Un diagrama en el cual se vera reflejado los datos que el usuario ingrese al abril la app por primera vez.



1.1 Situación Actual

El proyecto se esta trabajando en la creación de las pantallas del la app asi como en los ejercicios que se Implementaran en la app asi como las funcionalidades básicas como las configuraciones y el perfil del usuario

1.2 Solución Propuesta



Pagina principal



Pgina de selección de genero.

•
Elige tu zona objetivo

Todo el cuerpo

Brazo

Pecho

Abdominales

Piernas

Siguiente

Pagina de elección de objetivos.

Cuales son tus
objetivos?

Perder peso

Ganar musculo

Mantenerme
saludable

Siguiente

Selección de objetivos 2

Cuentanos de ti

Nombre

Edad

Peso

Estatura

Pagina acerca del usuario

☰

👤 🔍

Calendario

Feb

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Desafio de la semana

Brazo

Pecho

Pagina de principal al configurar la app

Ajustes

Acerca del entrenamiento



Cambiar genero



Tiempo de descanso

30 SEG



Reiniciar progreso

Ajustes generales



Recordarme entrenar



Opcion de idiomas



Mantener pantalla encendida

Página de configuración.

1.3 Motivación

El mayor motivo de la creación de dicha app es el ayudar a las personas sin tiempo o sin propósito de cuidarse ellas mismas para mantenerse saludable, el ejercicio no es un lujo es una necesidad que necesita el cuerpo dos veces a la semana.

Esas personas que desean ponerse en forma, mantenerse saludables, pero no tienen tiempo, para ellos es esta app para poder ejercitarse por lo menos 5 minutos antes de irse a sus que haceres y así mantener su cuerpo en movimiento

1.4 Necesidades del Negocio

Problemas con el tiempo de los usuarios para mantenerse saludables

Brindarles ayuda a las personas que realmente quieren mantenerse en forma, pero no tienen el tiempo

CONFIDENCIAL

2 Visión Detallada del Sistema

2.1 Descripción General del Sistema

El proyecto es una app de ejercicio en la cual se encontraran varios de estos como sentadillas, fondos, zancadas. Todo de acuerdo a la vida y la actividad física del usuario.

Tendrá una interfaz al iniciar para conocer al usuario y así crear unas actividades de acuerdo a la capacidad del usuario.

El usuario podrá escoger ejercicios que sean de su agrado, como así tener un contrarreloj para hacer cada ejercicio con una serie de instrucciones.

Al escoger el ejercicio se le asignara repeticiones del ejercicio y series para hacer.

El propósito de la app será ayudar a usuarios que no cuenten con el tiempo para realizar ejercicio y las que no saben por donde empezar.

2.2 Propósito Estratégico del Sistema

Lo llamativo de la aplicación será que podras usarla cuando te plazca con un ejercicio adecuado para ti

El beneficio para el usuario será realizar ejercicio y cumplir sus metas sin necesidad de ir a un gimnasio o usar aparatos costosos

2.3 Problemas que este Producto Resolverá

Ayudara a las personas con su vida personal y mas en movimiento

Las personas mas ocupadas en su dia dia podrán sacarle mas provecho a las funciones.

2.4 Alcances del sistema

El sistema llegara a las personas que no tienen tiempo para ejercitarse pero desean hacerlo o para aquellas que quieren pero no saben por donde empezar y no quieren ir a un gimnasio

3 Requerimientos Funcionales – Funciones del Sistema

3.1 Funciones Básicas

Ref #	Función
R1.1	<u>Login – validar usuario en BD</u>
R1.2	<u>Usuario inicia sesión-Usuario correcto-Usuario incorrecto-Intentar otra vez</u>
R2.1	<u>Registrarse o iniciar sesión- Registrarse-Nombre-Apellido-Edad-Correo electrónico-Contraseña</u>
R3.1	<u>Catalogo de ejercicios- Selección de ejercicio- pantalla horizontal-</u>
R3.2	<u>Al dar click se mostrara un demo del ejercicio- mostrara configuración de tiempo del ejercicio- se mostrara- se podrá configurar las repeticiones y series del ejercicio.</u>
R4.1	
R4.2	

3.2 Funciones de ...(Grupo Lógico 2)

Ref #	Función
R2.1	Al iniciar la app se abrirá el perfil del usuario
R2.2	La aplicación mandara un mensaje de las metas superadas al iniciar la app con una frase motivadora.
R2.3	La aplicación tendrá un calendario en el cual se reflejará los días que el usuario a estado activo
R2.4	
R2.5	
R2.6	
R2.7	

Ref #	Función
R2.1	Al elegir ejercicio este redireccionara al usuario a la pantalla de configuración del ejercicio
R2.2	El usuario podrá elegir las series y repeticiones del ejercicio
R2.3	El usuario podrá elegir el tiempo en que lo quiere terminar
R2.4	El usuario decidirá iniciar el ejercicio en un botón start
R2.5	
R2.6	
R2.7	

4 Artefactos

- Especificar cada uno de los elementos de salida del sistema, por ejemplo reportes, archivos bandera, modificaciones a bases de datos, etc.
- Mostrar bosquejos o descripciones de los artefactos a realizar en el sistema.

Repositoris:

<https://github.com/AngelGonzalez64/Los-Fitness/tree/test/Practicas>

WSB:

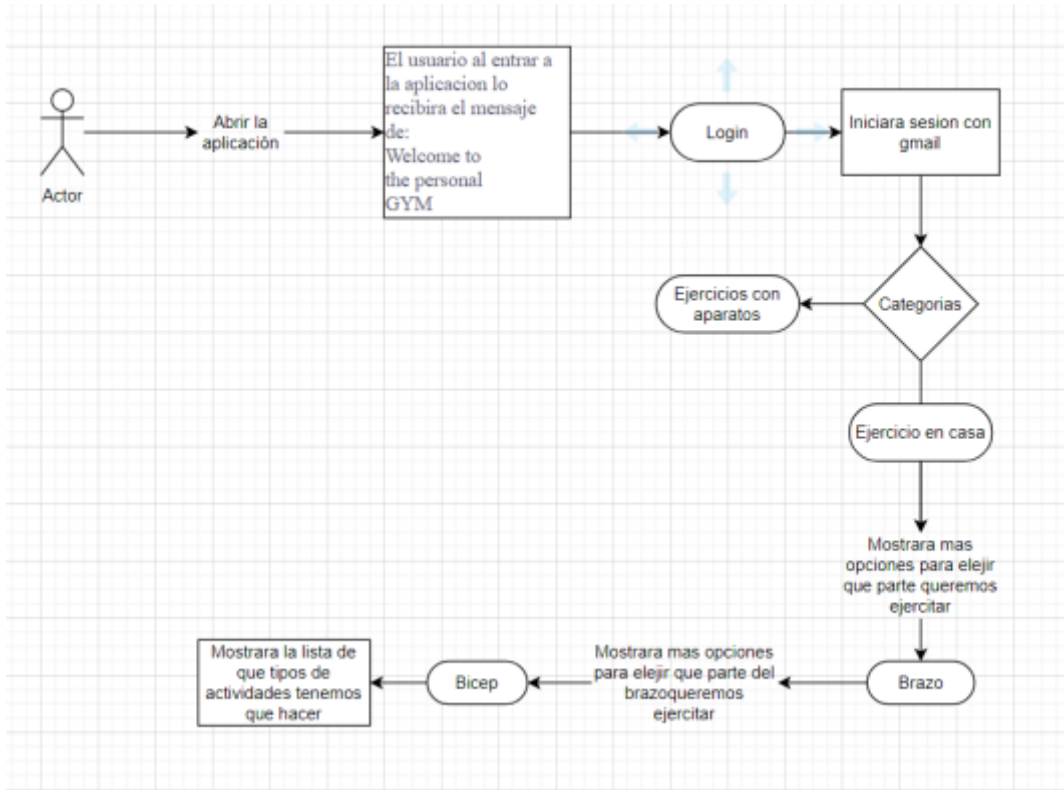
<https://github.com/AngelGonzalez64/Los-Fitness/blob/test/Tareas/WBS%20y%20dise%C3%B1os%20faltantes.pdf>

Uso de pantallas:

<https://github.com/AngelGonzalez64/Los-Fitness/tree/test/Tareas>

5 Modelo de Casos de Uso

5.1 Diagrama Principal de Casos de Uso



5.2 Paquetes

5.3 Actores

Usuario: Este se encargara de el uso de la aplicación

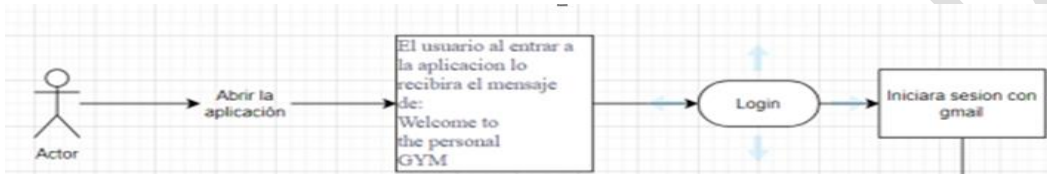
Tester: Este se encargara de probar cada uno de los componentes

5.4 Módulo 1: <Nombre del Módulo 1 >

5.4.1 Colocar aquí el diagrama de casos de uso del módulo 1

Mencionar y describir brevemente cada uno de los casos de uso del módulo

- <Caso de Uso 1>. Como usuario se necesita abrir la aplicación
- Como usuario hará login
- Como usuario hará login con Gmail.
-



- <Caso de Uso 2>. <Descripción breve del caso de uso>



Como usuario elegira categorías de ejercicio
Como usuario elegira ejercicio en casa
Como usuario elegira ejercicios con aparatos
Como usuario elegira opciones de ejercicios

- <Caso de Uso 3>. Como usaurio elegira ejercicio de brazo
- Como usuario elegira ejercicio de bicep



6 Requerimientos No Funcionales -Atributos del Sistema

6.1 Requerimientos de Desempeño

- [*Se tendrá como estimado que el usuario utiliza la app cada cuando el lo desee*](#)
- [*Se le dará los ejercicios a tiempo cada cuando el los elija*](#)
- [*De manera inmediata dará resultados de su trayecto con la aplicacion*](#)
- [*Tendra la capacidad para darle ciertos ejercicios de acuerdo a la configuración del usuario*](#)
- [*Se espera que la app llegue a personas que realmente quieren un cambio en si*](#)

6.2 Requerimientos de Interfaces

De Hardware

Usar monitor digital para la interacción con los clientes
Usar publicidad para la promoción de la app

De Software

6.3 Requerimiento de Usabilidad

Se usará mediante celulares lo cual facilitara mas el ejerciocio para el usuario, ya que podrá llevarlo al lugar que desee

6.4 Restricciones Técnicas

- [*Celular de gama baja*](#)
- [*Base de Datos*](#)

6.5 Lenguaje y Herramientas de Desarrollo

El lenguaje que se utilizara será flutter el cual nos sirve para que la aplicación sea para Android ya que estará mas dirigida a usuarios de Android.

6.6 Requerimientos de Documentación

1. [*Especificación de requerimientos \(con artefactos de UML\)*](#)
2. [*Arquitectura del Sistema \(con artefactos de UML\)*](#)
3. [*Planes de Trabajo*](#)
4. [*Manual de Usuario*](#)
5. [*Especificación de Pruebas*](#)

6.7 Requerimientos de Seguridad

6.8 Requerimientos de Compatibilidad / Portabilidad

- [*Android*](#)

6.9 Características para Versiones Futuras

- Actualización de la aplicación

6.10 Capacitación

[*Capacitación a Usuarios*](#)

Duración
Cupo Máximo
Lugar

Capacitación Técnica
Duración
Cupo Máximo
Lugar:

CONFIDENCIAL

7 Requerimientos de Aceptación

7.1 Criterios de Aceptación

El uso de prueba puede ser de un mes para que el usuario pruebe las características y rendimiento de la app.

Se tendrá en cuenta el uso que le da el usuario a la app para así saber el impacto que llegará a tener la app el día de su lanzamiento

7.2 Pruebas Requeridas

Pruebas requeridas por el cliente adicionales a las hechas por el cliente y que estén indicadas en el plan de pruebas.

El usuario probará los ejercicios y la configuración que se le hace al iniciar la app para saber si los ejercicios son adecuados para distintos tipos de usuarios y así saber si el usuario está contento con los ejercicios seleccionados para él o puede elegir ejercicios de su gusto

CONFIDENCIAL