



**Centro Universitario de
Ciencias Exactas e
Ingenierías
(CUCEI)
UDG**



División de tecnologías para la integración Ciber-Humana

PROGRAMACIÓN PARA INTERNET

Proyecto (Avance).

V1

Equipo 4 Proyecto Gym Routine

Profesor: Michel Emanuel López Franco.

Alumnos:

- Diana Isabel Padilla Alfaro
- Ocegueda Lopez Luis Angel-Vigia
- López Díaz Wendy Judith-Líder.

Sección: D03.

Ciclo 2022-A

PROYECTO

Ante proyecto:

1. Título: Gym Routine

2. Formulación del Problema:

Aplicación de entrenamiento en casa que dispone ejercicios predeterminados, así como rutinas de ejercicio y un blog adicional para al menos la versión web en la que se podrán observar algunos consejos estándares de alimentación.

3. Justificación:

La elección para desarrollar este proyecto viene del interés particular en replicar aplicaciones con funciones similares además de resaltar la vital importancia de la actividad física en la vida sin mencionar otros amplios beneficios para la salud. Nos interesa mejorar los objetivos de los usuarios y brindar mejores rutinas para planificar el trabajo semanal.

Objetivo general y específicos: Entregar un producto en modalidad web, virtual y de escritorio que cumpla con los requisitos señalados en la rúbrica de evaluación y ciclo de vida sea prolongado y mantenible , además de poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del semestre junto con conocimientos propios, construyendo el inicio de un proyecto a futuro.

4. Marco referencial

Actualmente el avance del proyecto se encuentra de la siguiente manera:

Módulos a trabajar:

- Perfil.
- Rutinas.
- Ejercicios.
- Blog.
- Avance de boceto de interfaces

Colores preferentes:

Gris tono: #333333

Naranja fuerte tono: #FF8243

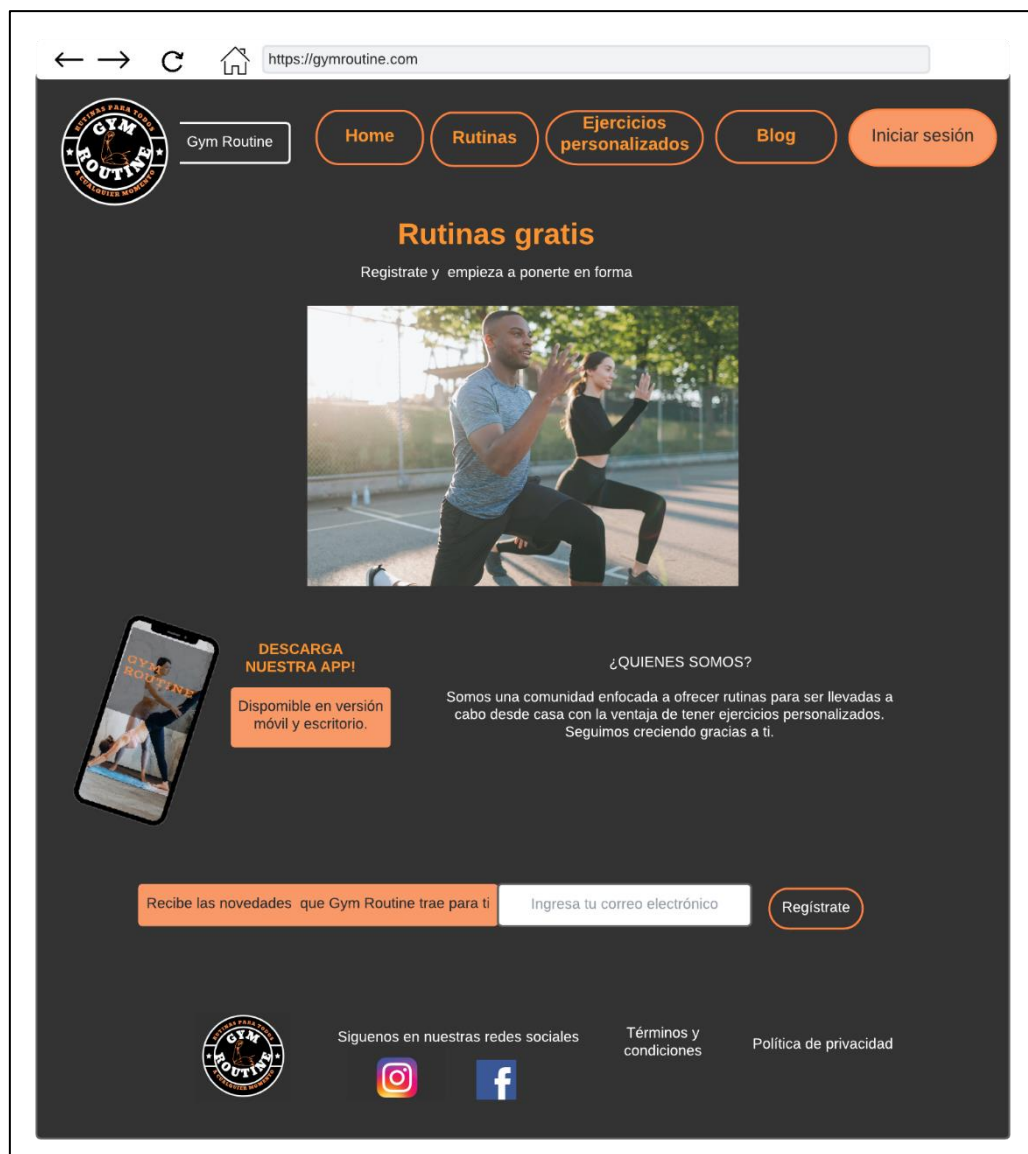
Naranja bajo tono: #FA9968

Propuesta de interfaces iniciales (solo avance, no terminado).

Logo



Inicio



5. Diseño metodológico:

Modelo prototipo: debido a que este tipo de modelo nos permite desarrollar versiones de aplicaciones rescatando su funcionalidad básica sin necesariamente presentar un modelo terminado con toda la lógica, pero maneja algo muy importante como el alto grado de participación del usuario. Tentativamente se elige este puesto que disponemos de poco tiempo para la entrega de este proyecto. Adicionalmente podrán incluirse algunas otras metodologías auxiliares como el modelo cascada para la implementación del proyecto y MoProSoft por ejemplo para el control de la calidad del mismo, etc.

8. Nombres de personas que participan en el proceso:

Diana Isabel Padilla Alfaro

Luis Ángel Ocegueda López

Wendy Judith López Díaz

9. Recursos Disponibles

- Entorno de desarrollo: Vs Studio Code, Sublime text, etc.
- Recursos electrónicos
- Servicios (Luz, internet, etc).