# Descripción del Proyecto

## Contexto del Proyecto

### Ámbito y entorno

Consiste en la realización de un servicio deportivo ofrecido directamente por la empresa GymTrainer S.L. que ofrece gimnasios para todo tipo de personas por unos precios razonables. Nos vamos a acercar a todos los usuarios potenciales, mediante la inserción de gimnasios y actividades accesibles.

Tras varios meses de preparación, la empresa se ha dado a conocer y desde el equipo vamos a intentar dar un paso adelante en la mejora de la salud de todas las personas, sin importar edades o ritmos de vida, adaptándonos a cada grupo que será atendido por todos nuestros profesionales. La aplicación web les permitirá consultar avisos del gimnasio, así como ofertas de nuevas actividades o precios. El apartado de marketing va enfocado principalmente a que los usuarios conozcan sus compras y vea las fechas en las que están entrenando, para darles un empuje a sus vidas.

### Análisis de la realidad

Nosotros somos una empresa nueva, que busca la innovación y la adaptación a otros mercados competitivos como puedan ser otros gimnasios u otras áreas deportivas. La competencia cuenta con mas usuarios, pero nosotros cuidamos y mantenemos a nuestros clientes sin ofrecerles malas experiencias con los anuncios u otros elementos que puedan afectar a la calidad de la empresa.

### Solución y justificación de la solución propuesta

Durante el proceso de desarrollo se han mantenido reuniones para la toma de decisiones en cuanto al marketing, así como los requisitos y calidad mínimos que se deben cumplir en la empresa. Además, hemos consultado a profesionales en el sector para alcanzar un servicio novedoso y progresivo.

La aplicación consiste en un servicio web con diversos contenidos enfocados en los temas de actualidad que están creciendo, además de ofrecer un servicio de atención al cliente de calidad y profesionalidad, porque así mantendremos a clientes y podremos crecer si tenemos buenas relaciones con ellos.

### Destinatarios

Los destinatarios, como hemos nombrado en numerosas ocasiones, son todos los clientes potenciales, comenzando desde edades muy jóvenes como pueden ser menores de edad de entre 6 y 10 años, llegando hasta edades avanzadas, con el rango de entre 70 y 100 años de edad.

## Objetivo del Proyecto

### Objetivos (Versión en Castellano)

Nuestro objetivo fundamental es garantizar la mejora de la calidad de vida de todas las personas, la atención al cliente de calidad y el progreso de sus vidas gracias a nuestra ayuda.

Dentro de la empresa creemos firmemente en la mejora de nuestros servicios y la expansión a otras áreas deportivas, para poder competir con otros proveedores.

Nuestra aplicación cuenta con una vista para los desarrolladores, donde pueden modificar y estructuras las páginas y los contenidos en base al feedback de nuestros clientes.

Por otra parte, contamos con una vista para trabajadores, en la que se visualizarán el número de clientes que guardamos en nuestra base de datos. Asimismo, se cuenta con los contactos que realicen los clientes directamente a los trabajadores para contar con sus opiniones y tratarlas adecuadamente.

La vista de cliente contará con los avisos que se preparan desde la Administración, así como la posibilidad de nuevamente, contactar con los trabajadores. Incluye además ofertas y actividades que podrán visualizar y considerar.

### Objectives (English version)

Our main goal is to ensure the enhancement of the quality of life of everyone, the customer service and the development of their lives through our help.

Within the Enterprise, we firmly believe in the enhancement of our services and the lengthening to other sports áreas, to keep up with the competition.

Our application