



GymBuddy 🏋️ - Proyecto Sistemas Web I



GYMBUDDY

Índice:

1. Descripción del proyecto:	3
2. Utilidad de la aplicación:	3
3. Motivación:	3
4. Objetivo:	3
5. Diagrama de casos de uso:	4
6. Requisitos funcionales:	5

Tabla con el histórico de versiones (document revision history): [Historial de Versiones Gym Buddy.xlsx](#)

1. Descripción del proyecto:

- GymBuddy será una **aplicación web** que proporcionará a los usuarios una experiencia completa para mejorar su salud física y mental a través del deporte. La plataforma permitirá a los usuarios realizar un seguimiento de su progreso, recibir rutinas personalizadas, aprender la correcta ejecución de los ejercicios con vídeos y guías paso a paso, participar en desafíos y conectarse con una comunidad activa.
- Además, la app motivará a los usuarios mediante recordatorios, recompensas y metas diarias.

2. Utilidad de la aplicación:

- Seguimiento de progresión: Permiten registrar tus entrenamientos, lo que te ayuda a visualizar tu evolución.
- Rutinas personalizadas: Poder tener la posibilidad de un entrenamiento personalizado, una mayor atención al cliente en vez de proporcionar una atención general
- Guía para principiantes y expertos: Dispondrá de vídeos o animaciones que te guiarán a lo largo de cada repetición o serie. Sería como tener un entrenador personal disponible en cualquier momento.
- Inmediatez y flexibilidad: Con la app puedes entrenar en cualquier lugar y a cualquier hora, lo que elimina excusas como la falta de tiempo o de un gimnasio cercano.

3. Motivación:

- La motivación para desarrollar **GymBuddy** surge de una combinación de factores clave que apuntan a mejorar la calidad de vida de las personas a través del deporte, aprovechando las ventajas de la tecnología. Uno de los principales impulsores del proyecto es la **necesidad de fomentar la salud física y mental**. En una sociedad que enfrenta cada vez más problemas relacionados con el sedentarismo y el estrés, el ejercicio se ha convertido en una herramienta esencial para mantenerse equilibrado.
- Sin embargo, muchas personas carecen del conocimiento, el tiempo o los recursos para acceder a entrenadores personales o gimnasios de calidad, lo que genera una gran barrera en el camino hacia un estilo de vida activo y saludable.

4. Objetivo:

- Como personas cercanas al mundo del deporte, hemos visto que la mayoría de aplicaciones dedicadas al gimnasio, calistenia o deporte en casa no cuentan con funcionalidades que nosotros como usuarios queremos o simplemente son de pago por una mensualidad.
- Nuestro objetivo es crear una aplicación que cuente con todo lo que menos echado en falta en otras aplicaciones. Buscamos crear una app útil que se pueda usar en el día a día para todos aquellos que buscan cuidar su salud con el deporte.

5. Diagrama de casos de uso



6. Requisitos funcionales:

- Aplicación web:
 1. Registro de usuarios
 2. Inicio sesión de usuarios
 3. Posibilidad de que el usuario sea capaz de cambiar su contraseña
 4. Realizar plannings/rutinas personalizados para cada usuario
 5. Los usuarios tienen la posibilidad de subir videos relativos a cada ejercicio, para que el resto de usuarios vean cómo realizar los ejercicios
 6. Los usuarios registran sus progresos en la rutina. P.e: indicar el número de kg que levantan en sentadilla, tiempo dedicado a la rutina, etc
 7. Posibilidad de editar las rutinas: añadir, quitar o modificar ejercicios, series, repeticiones...
 8. Estadísticas para visualizar los progresos en la rutina o ejercicios concretos
 9. Compartir las rutinas con otros usuarios
 10. Un usuario puede compartir una rutina con otro usuario, y al aceptarla, los usuarios pueden ver por qué ejercicio lleva cada uno de esa rutina.
 11. Calendario en el que los usuarios puedan establecer los días de entrenamiento
 12. Chatear con un asistente virtual para preguntar las inquietudes que tengan
 13. Tienda de productos de suplementación
 14. Pasarela de pagos para las compras de la tienda
 15. Apartado social, chat (hablar con otros usuarios)
 16. Apartado social, red para socializar (encontrar usuarios)
 17. Recompensas al hacer el planning ofrecido para incitar a los nuevos usuarios para seguir o empezar en el deporte o en la aplicación
 18. Implementarla para varios idiomas
 19. Mensajes al mail de recordatorio
 20. Reto diario para los usuarios, aleatorio, los usuarios no tienen porqué tener el mismo reto
- Admin:
 21. Gestión de videos
 22. Gestión de base de datos