



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:

- Usuario
 1. Usuario pueda registrarse
 2. Usuario pueda iniciar sesión
 3. Usuario pueda cambiar su contraseña
 4. Usuario pueda subir vídeos de cómo se realiza el ejercicio
 5. Usuario pueda crear plannings personalizados
 6. Usuario pueda ver su progreso semanalmente
 7. Usuario pueda ver su progreso mensualmente
 8. Usuario pueda ver su progreso anualmente
 9. Usuario pueda ver su progreso en su totalidad
 10. Usuario pueda ver su progreso de distancia recorrida
 11. Usuario pueda ver su progreso de peso corporal
 12. Usuario pueda ver su progreso de calorías quemadas
 13. Usuario pueda ver su progreso del número de sesiones/rutinas realizadas
 14. Usuario pueda ver su progreso de cuánto tiempo le lleva realizar su actividad física diaria
 15. Usuarios puedan visualizar unas estadísticas sobre su progreso
 16. Usuario pueda editar rutinas ya creadas
 17. Usuario pueda crear nuevas rutinas
 18. Usuario pueda compartir rutinas
 19. Usuario y amigos (elegidos por el usuario) sean capaces de ver el progreso del otro
 20. Usuario pueda organizar sus actividades en un calendario
 21. Usuario pueda chatear con un asistente virtual para resolver dudas
 22. Usuario pueda acceder a una tienda de productos de suplementación
 23. Usuario pueda comunicarse con otros usuarios
 24. Usuario pueda encontrar a otros usuarios (red social)
 25. Usuario pueda aceptar desafíos
 26. Usuario pueda recibir recompensas de los desafíos
 27. Usuario pueda aceptar metas
 28. Usuario pueda recibir recompensas de las metas
 29. Usuario pueda cambiar de idioma a la aplicación web
 30. Usuario pueda recibir notificaciones por correo, en caso de haberlas aceptado
 31. Usuario pueda aceptar un reto diario
 32. Usuarios no puedan acceder al modo administrador
- Admin:
 33. Administrador pueda subir vídeos de la realización de los ejercicios
 34. Administrador pueda subir información sobre ejercicios
 35. Administrador pueda crear nuevas rutinas
 36. Administrador pueda gestionar la base de datos desde la página web
- Banco
 37. Sea capaz de validar la compra realizada en la tienda
- IA/Mentor
 38. IA/Mentor pueda leer las preguntas del usuario en el chat
 39. IA/Mentor pueda resolver las dudas de los usuarios
 40. IA/Mentor pueda responder las dudas de los usuarios