



# GymBuddy 🏋️ - Proyecto Sistemas Web I



# GYMBUDDY

# Índice:

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

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 imágenes que le guiarán a lo largo de cada ejercicio. Sería como tener un entrenador personal disponible en cualquier momento. Con consejos y anotaciones sobre el material, técnica y zona del cuerpo que se trabaja.
- 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.

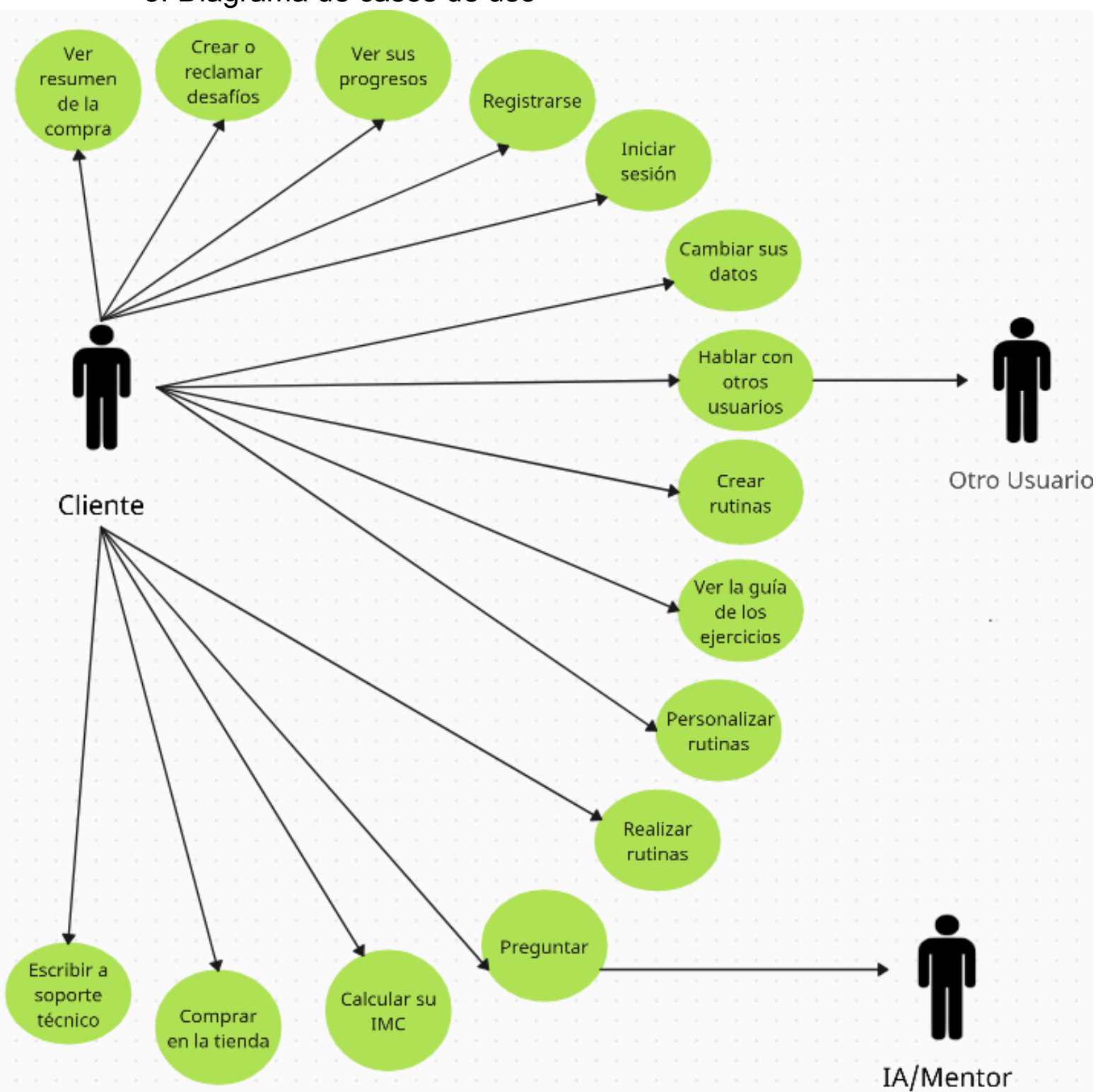
## 3. Motivación:

- 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: **Completada**
2. Usuario pueda iniciar sesión: **Completada**
3. Usuario pueda cambiar su contraseña: **Completada**
4. Usuario pueda subir vídeos de cómo se realiza el ejercicio: **No realizada**.  
Justificación: porque el usuario podría subir cualquier cosa, sin control ninguno, además de que puede perjudicar a otras funciones o tiempos de carga al almacenarlos en la base de datos.
5. Usuario pueda crear plannings personalizados: **Completada**
6. Usuario pueda ver su progreso semanalmente: **Completada**
7. Usuario pueda ver su progreso mensualmente: **Completada**
8. Usuario pueda ver su progreso anualmente: **Completada**
9. Usuario pueda ver su progreso en su totalidad: **Completada**
10. Usuario pueda ver su progreso de distancia recorrida: **No realizada**.  
Justificación: la aplicación no tiene una intención directa en el running, por lo que el usuario necesitaría de elementos externos para saber la distancia que recorre. Además, estos dispositivos seguramente ya tengan incorporada esta función.
11. Usuario pueda ver su progreso de peso corporal: **No realizada**. Justificación: Falta de tiempo.
12. Usuario pueda ver su progreso de calorías quemadas: **No realizada**.  
Justificación: principalmente no se ha realizado este requisito porque las rutinas tienen un tiempo de ejecución y de descanso variable, por lo que era muy difícil dar estimaciones de las calorías quemadas. Por otra parte, tener 133 ejercicios distintos no facilitaba la tarea.
13. Usuario pueda ver su progreso del número de sesiones/rutinas realizadas: **Completada**
14. Usuario pueda ver su progreso de cuánto tiempo le lleva realizar su actividad física diaria: **Completada**
15. Usuarios puedan visualizar unas estadísticas sobre su progreso: **Completada**
16. Usuario pueda editar rutinas ya creadas: **Completada**
17. Usuario pueda crear nuevas rutinas: **Completada**
18. Usuario pueda compartir rutinas: **No realizada**. Justificación: finalmente, no se ha implementado nada relacionado con “amigos” en la aplicación por falta de tiempo.
19. Usuario y amigos (elegidos por el usuario) sean capaces de ver el progreso del otro: **No realizada**. Justificación: finalmente, no se ha implementado nada relacionado con “amigos” en la aplicación por falta de tiempo.
20. Usuario pueda organizar sus actividades en un calendario: **No realizada**.  
Justificación: como la función principal de la aplicación son las rutinas. No hemos terminado de ver este requisito como útil, ya que no tiene sentido que el usuario ponga en un calendario qué rutina quiere hacer X día.
21. Usuario pueda chatear con un asistente virtual para resolver dudas: **Completada**
22. Usuario pueda acceder a una tienda de productos de suplementación: **Completada**

- 23. Usuario pueda comunicarse con otros usuarios: **Completada**
- 24. Usuario pueda encontrar a otros usuarios (red social): **Completada**
- 25. Usuario pueda aceptar desafíos: **Completada**
- 26. Usuario pueda recibir recompensas de los desafíos: **Completada**
- 27. Usuario pueda aceptar metas: **Completada**
- 28. Usuario pueda recibir recompensas de las metas: **Completada**
- 29. Usuario pueda cambiar de idioma a la aplicación web : **No realizada**.  
Justificación: desde el inicio del proyecto, se hicieron los textos en castellano directamente en el HTML, suponía mucho trabajo y tiempo, del que no hemos tenido para este requisito, dividir en ficheros con los distintos idiomas. Por otra parte, los navegadores ya tienen la opción de traducir directamente el contenido, siendo el motivo principal por el que descartamos la idea.
- 30. Usuario pueda recibir notificaciones por correo, en caso de haberlas aceptado: **No realizada**. Justificación: se necesitaba de usos de APIs externas, y las que se han encontrado, daban servicios muy limitados de forma gratuita. También, solo daban soporte para emails @gmail.com
- 31. Usuario puede aceptar un reto diario: **No realizada**. Justificación: Las metas y los desafíos se juntaron ya que eran el mismo concepto, y hemos pensado que un usuario tendría que estar más enfocado en sus objetivos que en unos impuestos. Por ejemplo, una persona enfocada en tren superior, no tiene sentido poner un reto diario de 50 sentadillas.
- 32. Usuarios no puedan acceder al modo administrador: **No realizada**.  
Justificación: no se ha implementado ningún modo administrador, porque no tenía sentido, y la aplicación está pensada solo para usuarios.
- Admin:
  - 33. Administrador pueda subir vídeos de la realización de los ejercicios: **No realizada**. Justificación: no se ha implementado ningún modo administrador, porque no tenía sentido, y la aplicación está pensada solo para usuarios.
  - 34. Administrador pueda subir información sobre ejercicios: **No realizada**.  
Justificación: no se ha implementado ningún modo administrador, porque no tenía sentido, y la aplicación está pensada solo para usuarios.
  - 35. Administrador pueda crear nuevas rutinas: **No realizada**. Justificación: no se ha implementado ningún modo administrador, porque no tenía sentido, y la aplicación está pensada solo para usuarios.
  - 36. Administrador pueda gestionar la base de datos desde la página web: **No realizada**. Justificación: no se ha implementado ningún modo administrador, porque no tenía sentido, y la aplicación está pensada solo para usuarios.
- Banco
  - 37. Sea capaz de validar la compra realizada en la tienda: **No realizada**.  
Justificación: usar dinero real no tenía sentido, por otra parte, no hemos tenido tiempo para implementar una pasarela real de pagos.
- IA/Mentor
  - 38. IA/Mentor pueda leer las preguntas del usuario en el chat: **Completada**
  - 39. IA/Mentor pueda resolver las dudas de los usuarios: **Completada**
  - 40. IA/Mentor pueda responder las dudas de los usuarios: **Completada**
- Nuevos requisitos funcionales creados durante el desarrollo:
  - 41. El usuario puede cambiar nombre usuario: **Completada**
  - 42. El usuario puede cambiar correo: **Completada**

43. El usuario puede cambiar foto perfil: **Completada**
44. Cada ejercicio tiene una guía sobre la técnica, preparación, consejos, material, parte del cuerpo trabajada...: **Completada**
45. El usuario puede editar el tiempo ejercicio en una rutina antes de iniciarla: **Completada**
46. El usuario puede editar el tiempo descanso en una rutina antes de iniciarla: **Completada**
47. El usuario puede pausar/reanudar el entrenamiento: **Completada**
48. El usuario visualiza una barra de progreso durante el ejercicio: **Completada**
49. El usuario visualiza una barra de progreso durante el descanso: **Completada**
50. El usuario puede ver su IMC: **Completada**
51. El usuario puede crear desafíos, teniendo un máximo de 10 a la vez: **Completada**
52. El usuario puede personalizar los desafíos, en cuanto al nombre y progreso que lleva de estos: **Completada**
53. El usuario puede reclamar como máximo dos recompensas de los desafíos al día: **Completada**
54. Si el usuario pone rutas inexistentes, será redirigido a la ventana 404: **Completada**
55. Registro de las sesiones de entrenamiento, el tiempo realizado y qué rutina: **Completada**
56. Persistencia si el usuario no finaliza la compra, y el carrito se mantiene si el usuario accede más tarde: **Completada**
57. Verificación pago tras introducir los datos de una tarjeta de crédito: **Completada**
58. El usuario tiene un historial de todas las compras que ha realizado desde su creación de la cuenta: **Completada**
59. Los usuarios pueden acceder a chats independientes clasificados por temas: **Completada**
60. Persistencia de los chats enviados por los usuarios: **Completada**

Resumen de requisitos:

- Requisitos completados: 44
- Requisitos no completados: 16