

TABLA DE **CONTENIDOS**

XX

01 Contexto General

¿Que es FitGuide?

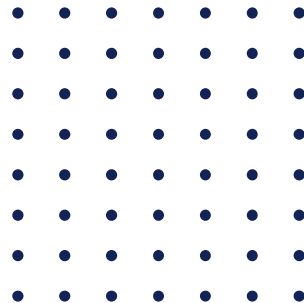
02 Lean Canvas

03 Diagrama de Clases

04 Diagrama de Casos de Uso



01

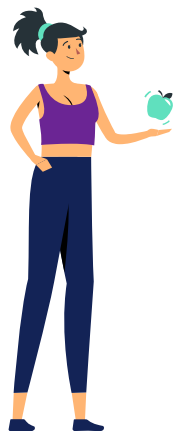


CONTEXTO GENERAL



01 Diferentes Contextos

XX



× Valor **Agregado**



**Agregar
Amigos**



**Alcanzar
Retos**



**Registro
Actividad**

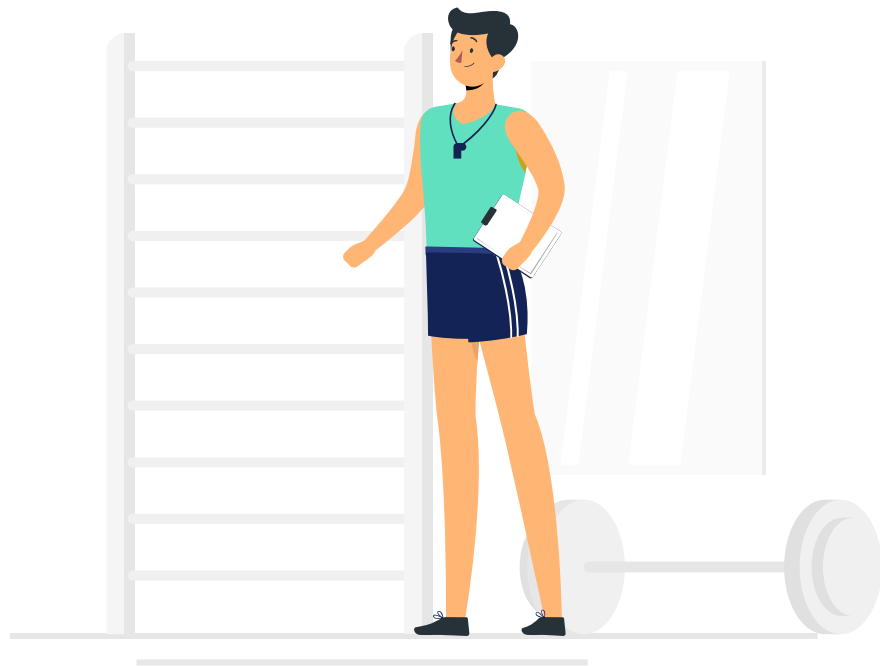


**Registro de
Recorrido**



02

LEAN CANVAS



Problema

Las personas que quieren involucrar en su rutina diaria, la actividad física, pierden la motivación rápidamente, lo que resulta finalmente en el abandono de un estilo de vida saludable.

Solución

Una plataforma que permite medir el progreso en actividades físicas, compartir resultados y plantear retos.

Métricas Claves

Cantidad de usuarios inscritos y pautas con marcas.

Proposición de Valor Única

Tener la posibilidad de involucrar más personas que se apoyan mutuamente mediante un feed social de logros. Además, utilizar la gamificación para motivar y medir el progreso.

Venta Especial

Un sistema de gamificación para motivar al usuario y que puede involucrar a otras personas.

Canales

Por medio de la aplicación.

Segmento de Clientes

Personas que cuenten con un dispositivo móvil y estén interesadas en su salud y actividad física.

Estructura de Costes

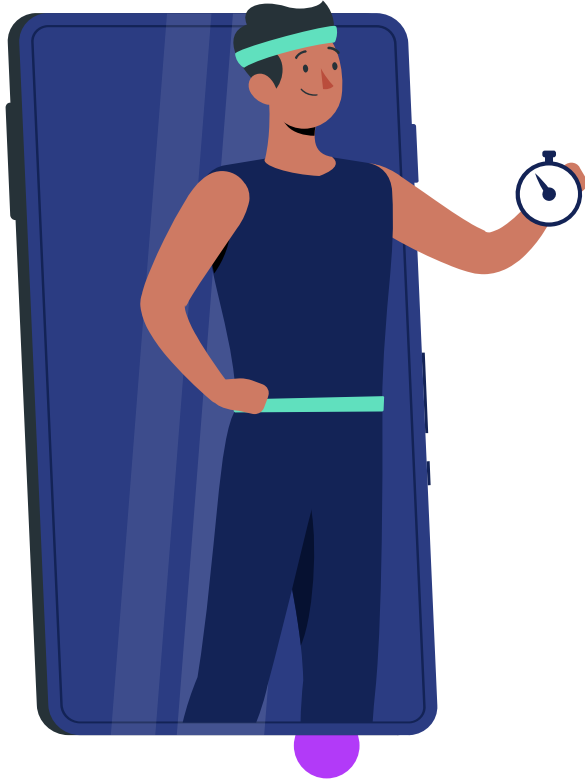
Firebase.

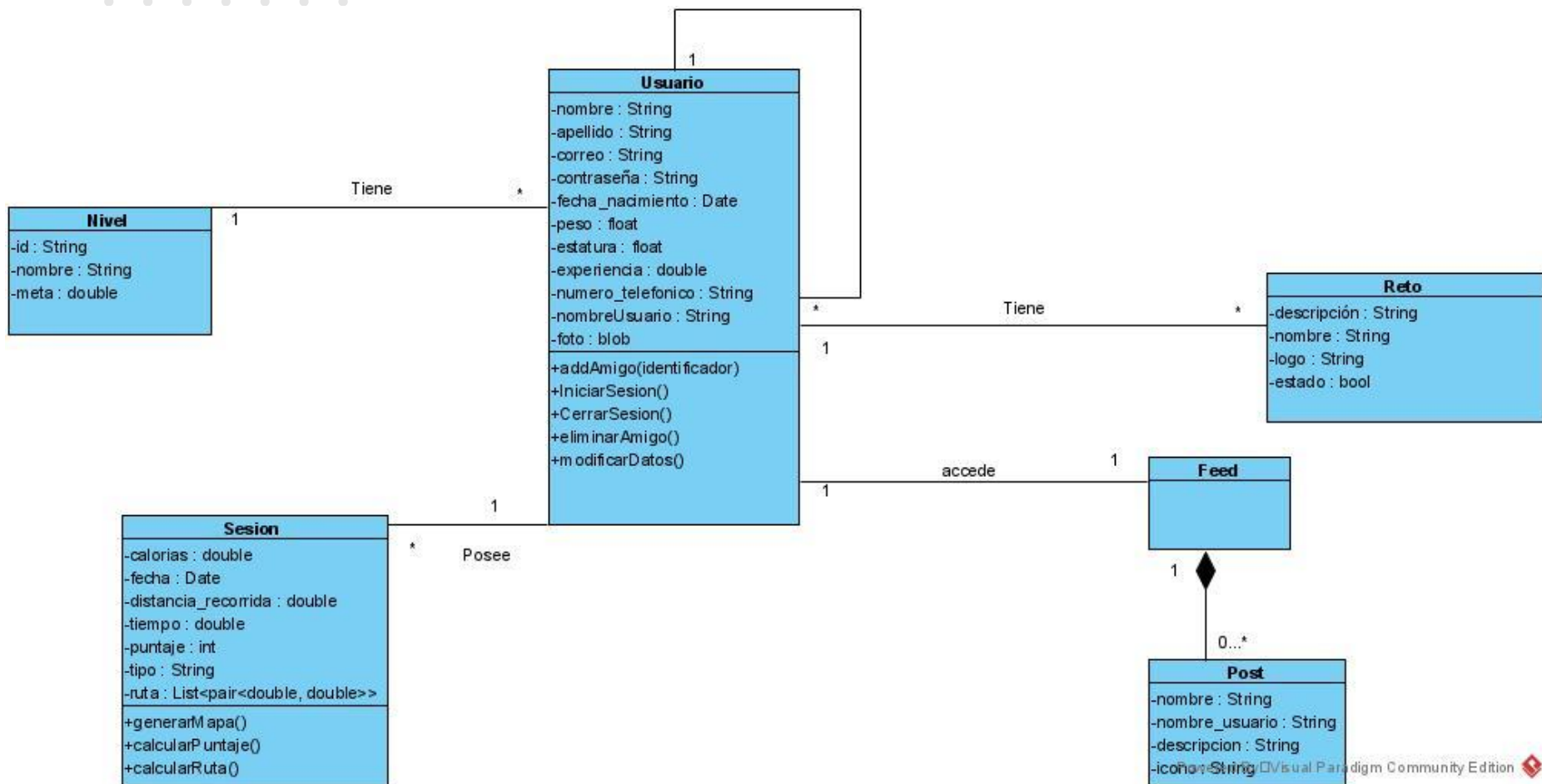
Flujo de ingresos

Pautar con marcas para generar retos personalizados.

03

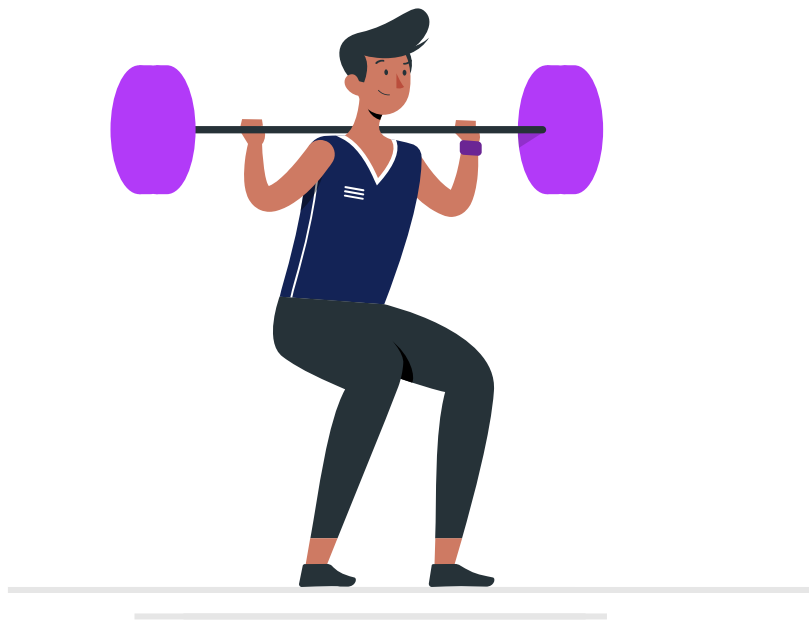
DIAGRAMA DE CLASES

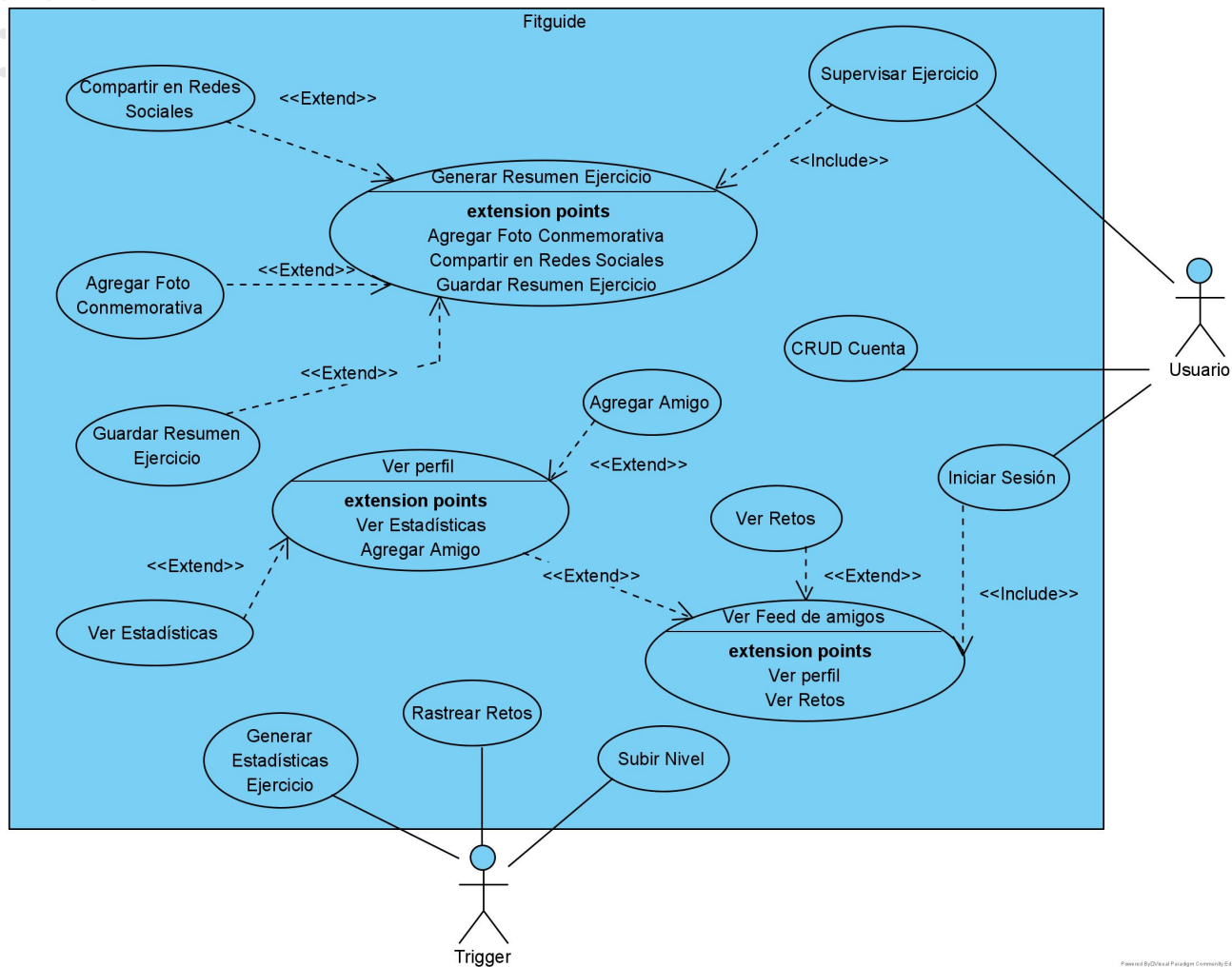




02

DIAGRAMA DE CASOS DE USO







GRACIAS

