

# TABLA DE **CONTENIDOS**

XX

## **01 Contexto General**

¿Que es FitGuide?

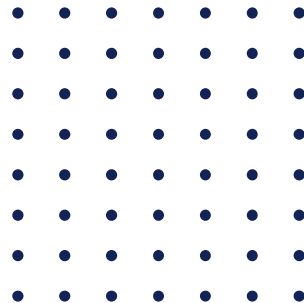
## **02 Lean Canvas**

## **03 Diagrama de Clases**

## **04 Diagrama de Casos de Uso**



01



# CONTEXTO GENERAL



# 01 Diferentes Contextos



# x Valor **Agregado**



**Wearables**



**Alcanzar  
logros**



**Registro  
Actividad**

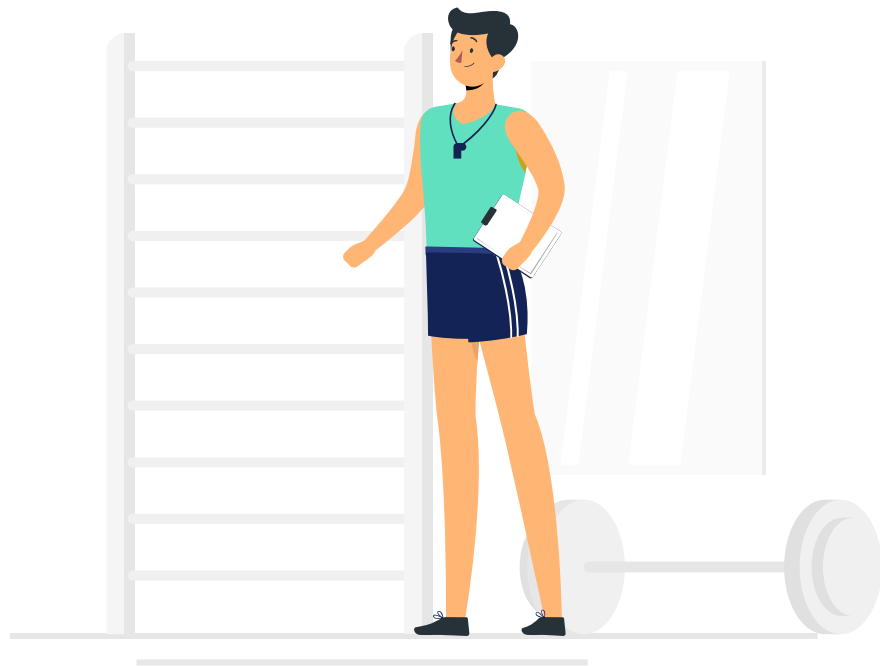


**Ubicación de  
las clases**



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

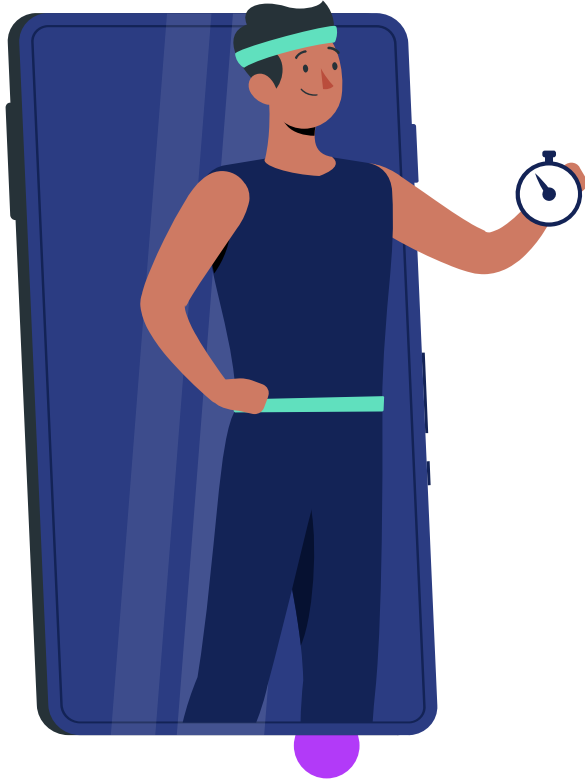
Firebase.

## Flujo de ingresos

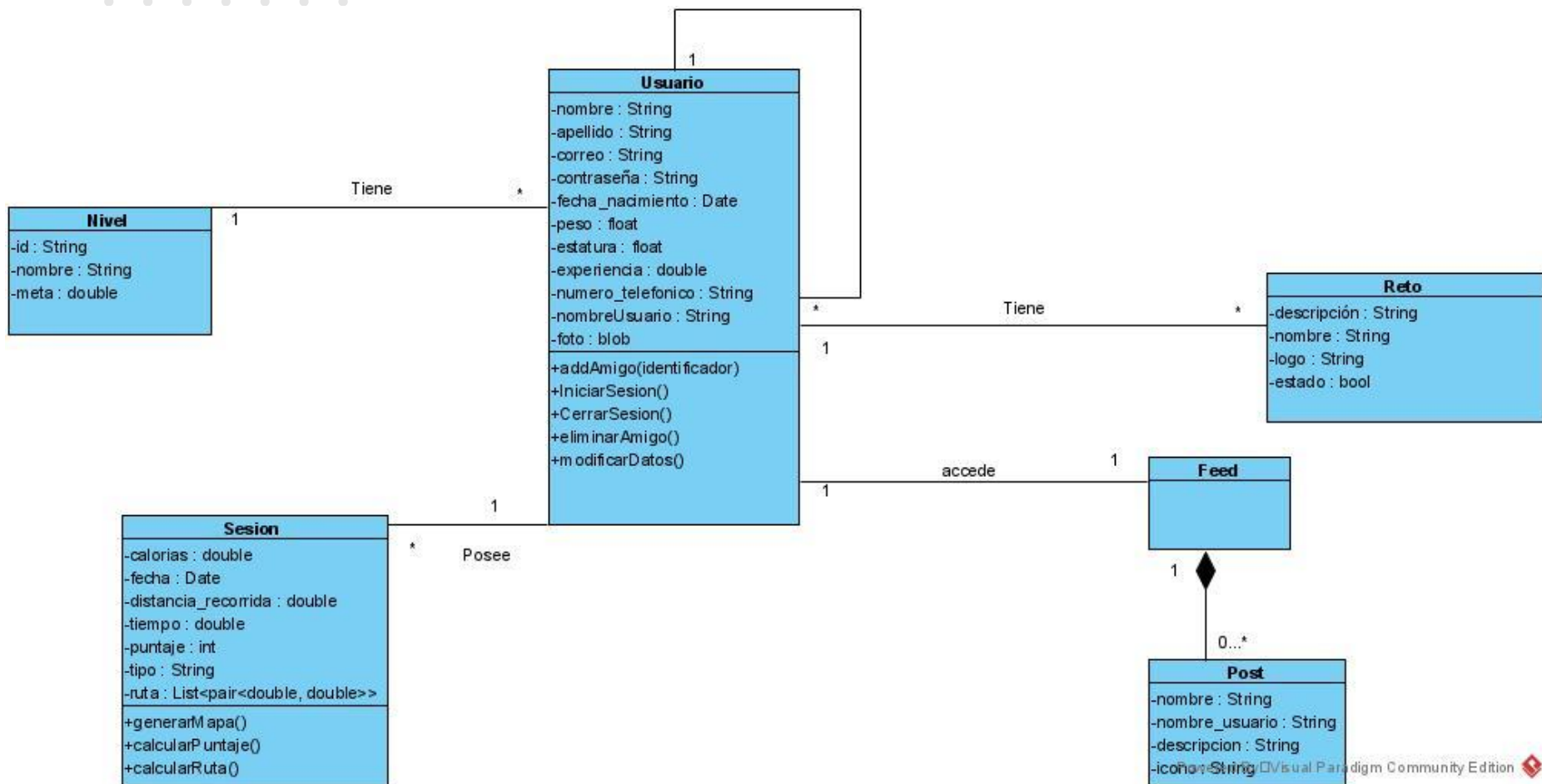
Pautar con marcas para generar retos personalizados.

**03**

## DIAGRAMA DE CLASES

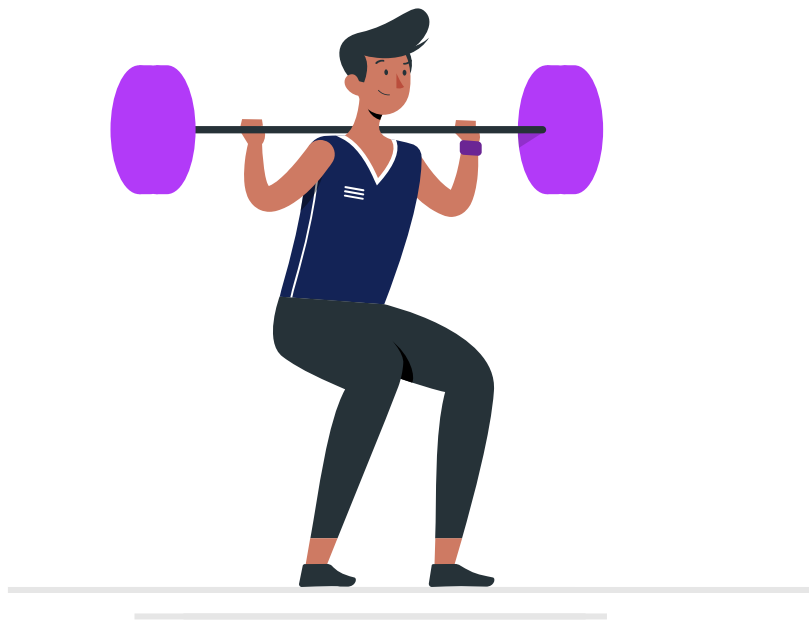


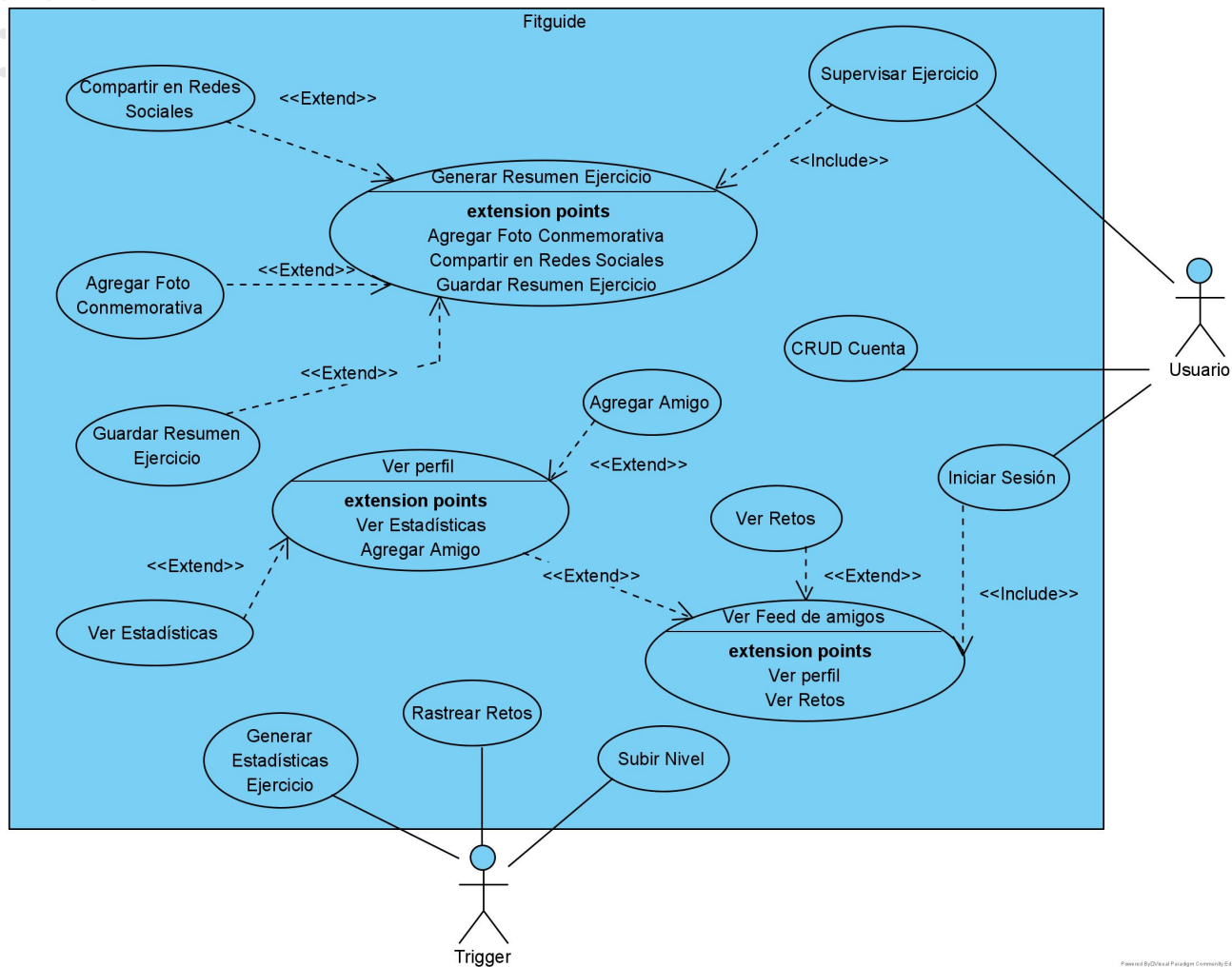




02

## DIAGRAMA DE CASOS DE USO







GRACIAS

