

CREACIÓN Y GESTIÓN DIETÉTICA Y ENTRENO

FUNCIONAMIENTO GENERAL DE LA APP

La aplicación está destinada a usuarios que necesiten una rutina de entrenamiento y una dieta, las cuales, serán generadas de forma rápida basándonos en sus preferencias, fisiología y disponibilidad, gracias a la gran capacidad de personalización que proporcionamos en los formularios de selección de opciones.

La app es apta para todos los públicos ya que ofreceremos toda la información de forma específica, por lo que no serán necesarios conocimientos previos.

REQUISITOS FUNCIONALES DE LA APLICACIÓN

El proyecto consta de dos aplicaciones, una aplicación móvil que estará disponible para usuarios, ya mencionada en el punto anterior, y otra de escritorio que controlarán los administradores para revisión de cuentas y para añadir funcionalidades o nuevos datos en la BD.

Al abrir la app, el usuario deberá iniciar sesión con usuario y contraseña o registrarse. En el registro, pedirá datos como altura, peso, edad, género, tipo de cuerpo y alergias, estos datos podrán ser editados en el apartado de preferencias de nuestro perfil, y a su vez serán necesarios para crear la dieta y rutina de entreno en base a ellos.

Una vez iniciada sesión tendremos un apartado para ver tu lista de rutinas, todas ellas tendrán la opción de ser modificadas y borradas. En este mismo apartado dispondremos de una opción para añadir una nueva rutina, al seleccionarla, nos pedirá los siguientes datos: objetivo, lesiones, si deseas focalizar algún músculo en especial, molestias, duración de la rutina y tiempo de entreno que se dispone (días y horas). En base a esos datos, nos proporcionará un pdf/imagen de la dieta y otro/a para la rutina de entreno, estos dos archivos podrán ser descargados o contemplados en todo momento desde este mismo apartado.

En la sección de nuestro perfil, los usuarios podrán ver y editar sus preferencias y datos personales que introdujeron en el registro.

Por otra parte, los usuarios dispondrán de una opción para hacer el tracking de su progreso. Se les proporcionará una tabla semanal en la que introducirán por cada ejercicio: el peso usado, series, repeticiones y un apartado para tomar notas.

AMPLIACIÓN

Si todos los aspectos anteriores se completan al 100%, se contemplaría la siguiente idea, tanto en el apartado de rutinas como en el de tracking, el usuario pueda compartir esos datos con otro usuario o mediante cualquier servicio que disponga de esta función.

TECNOLOGÍAS

Los lenguajes de programación y tecnologías en las que implementaremos el proyecto serán:

- Para la aplicación de escritorio usaremos C# con WPF
- La aplicación móvil se usará Kotlin con Android.

Para la persistencia de datos usaremos una base de datos relacional alojada en la nube, para que se pueda tener acceso desde cualquier dispositivo móvil que tenga instalada la aplicación y tenga derechos de acceso.

- Tanto para la aplicación de escritorio como para la aplicación móvil usaremos un API Rest en API Rest en Java/MySQL.

El esquema de trabajo para cada parte del proyecto será el siguiente:

- App Móvil → API Rest Java en Azure → SQL Server en Azure
- App Escritorio → SQL Server en Azure