## línea horizontal





Break (Proyecto A.D.S.I)

Fecha: 7/07/2021

**Documento de la solución del proyecto**

INTEGRANTES:

- William Barrera

- Cristian Camilo García Pérez

- John Neider Cardoza Cano

- Tomás Hernández Romero

- Juan Pablo Arroyave Ríos

Breaks   
Tu calle, 123

Medellín (Antioquia)

**Objetivos generales**

1. Como objetivo principal está verificar y comprobar las necesidades y los alcances del proyecto formativo, enfocado a una problemática generalizada dentro de un grupo o amplitud de personas, con el propósito de sanar o mitigar la afectación encontrada.
2. Como segundo objetivo y una vez obtenido información relevante referente a la investigación realizada, se procede con la construcción de los requisitos, datos y documentos específicos para la continuación del proyecto
3. Como tercer parámetro, está todo lo relacionado con la desarrollo de la estructuración, construcción y verificación funcional de los productos en materia de software, para, posteriormente ser lanzados al mercado o a las plataformas digitales

**Objetivos específicos**

1. Estimar en consolidación del equipo de trabajo, los riesgos y afecciones en el ámbito de sanidad social, en referencia a las cifras, expedientes, evidencias, testimonios artículos y encuestas, que, (tomada en su primera instancia en la extensión territorial del valle de Aburrá) por causa de la pandemia de COVID - 19 han comprometido las condiciones de salud debido a un aumento de peso en la población y el cómo ha afectado a su salud con tendencia a sufrir morbilidades u otras afecciones del tipo físico o psicológico.
2. Obtener información de carácter relevante sobre la situación actual de la salud fisiológica y psicológica concentrada en la sociedad medellinense. Cuáles factores comprometen estas condiciones y qué características han sido integradas para solventar esta problemática dentro de las entidades laborales y académicas, pausas activas, programas de concientización nutricional, capacitaciones, etc. Así mismo, definir las herramientas y características que actualmente utiliza la sociedad en el cumplimiento de sus actividades de formación y desarrollo.
3. Una vez evaluada la viabilidad del proyecto; desarrollar a partir de todos los recursos obtenidos una herramienta de software que integre en su finalidad una alternativa o solución a la problemática causal del tema investigado.

**Justificación**

Tras contemplar como equipo de trabajo, que, en la generalidad de la población, la mayoría de las actividades sociales durante la etapa de la Pandemia por el COVID 19 se han visto perjudicadas y frenadas en condiciones no sólo académicas y laborales, sino que también estas se han desplazado al hogar, se prospecta y evidencia el aumento de peso y sus posteriores consecuencias para la salud como un factor de riesgo que ha generado la mala alimentación y la precaria actividad física por parte de la población durante la cuarentena obligatoria. Debido a la integración de las nuevas metodologías de virtualidad y distanciamiento correspondientes a las normas de bioseguridad acatadas por la sociedad, hemos predestinado, (en contribución a esta circunstancia) brindar a la población educación e información sobre hábitos y actividades para conservar la buena salud durante las etapas de distanciamiento social, a través de un sistema de software que implemente actividades físicas regulares que contribuyan a la buena alimentación y los hábitos y entrenamientos respectivos, enfocados a los propósitos y resultados deseados por los usuarios del aplicativo.

Añadir también que con la finalización de la pandemia se ve igualmente impulsada la viabilidad del proyecto, teniendo en cuenta los cambios de paradigma en las metodologías digitales para brindar a los usuarios herramientas para desarrollar las actividades diarias con naturalidad a partir de formas remotas. Estas exigencias y el cambio de normatividad se han estandarizado y han tenido gran acogida inclusive terminada la cuarentena, impulsando grandemente a un nuevo auge tecnológico y a nuevos rediseños del tejido social.

**Alcances**

Los alcances concretos están dirigidos a la creación de un software dedicado a los entrenamientos y ejercicios de “calistenia” gimnasia, cardio y entrenamiento con pesas. Además de evaluar las condiciones “somato típicas” la salud, el género, la alimentación, la nutrición y demás condiciones y características particulares del usuario que permitan personalizar un entrenamiento acorde a los resultados deseados y a sus condiciones fisiológicas, optimizando así la eficacia y eficiencia de los ejercicios del producto ofrecido a los usuarios.

**Impactos**

En particular caso, el proyecto no va dirigido concretamente a una causa colectiva, cultural o social, sino enfocado a usuarios inconexos o arraigados indiferentemente a estas condiciones. De esta manera, se espera como resultado los elementos y propiedades de un software funcional cuyo impacto radica únicamente en la satisfacción de los usuarios y la prolongación de uso, conllevando a una mejora de la calidad vida de muchas personas y a una mayor conciencia de buenos hábitos alimenticios y de rutina.

# Especificaciones

## Especificaciones técnicas generales

* Lenguaje de programación a utilizar
* Trabajos preliminares y de inicialización del proyecto
* Desarrollo de la interfaz gráfica del aplicativo
* Desarrollo de registro de información en B.D (Base de datos)

## Especificaciones técnicas específicas

# Hitos

## Fecha de inicio y finalización

7/07/2021 – 14/03/2023

## Presupuestos y gastos de desarrollo

Para la inscripción de desarrollador en la Play Store, se estima un costo de 25$ dólares para el proyecto. Como medidas adicionales para otros requisitos del proyecto no se estima una cuota superior a los 70$ dólares. Lo cual significa que el coste del proyecto es muy bajo.

# Público objetivo

El público al cual va dirigido inicialmente el proyecto es a todos aquellos usuarios que desean mejorar sus condiciones de salud, nutrición y condición física desde el hogar, sin necesidad de realizar un pago cada mensualidad y recurrir a un gimnasio.

**Propiedad intelectual aplicable al producto de software.**

Aplica el **Decreto N° 1360 de 23 de junio de 1989, por el cual se reglamenta la Inscripción del Soporte Lógico (Software) en el Registro Nacional del Derecho de Autor**

* **ARTÍCULO 1o.**
* **De conformidad con lo previsto en la ley 23 de 1982 sobre Derechos de Autor, el soporte lógico (software) se considera como una creación propia del dominio literario.**
* **ARTÍCULO 7o.**
* **La protección que otorga el derecho de autor al soporte lógico (software), no excluye otras formas de protección por el derecho común.**
* **ARTÍCULO 8o.**
* **Este Decreto rige a partir de la fecha de su publicación.**

**Legislación (datos, privacidad y geolocalización)**

Aplican las normativas de protección de datos para aplicaciones móviles:

* [RGPD](https://ayudaleyprotecciondatos.es/guia-rgpd/) (Reglamento General de Protección de Datos)
* [LOPDGDD](https://ayudaleyprotecciondatos.es/lopdgdd/) (Ley Orgánica de Protección de Datos y Garantía de los Derechos Digitales)

[LSSI](https://ayudaleyprotecciondatos.es/2019/03/15/guia-sobre-lssi-ce-que-es-como-cumplir-la-ley-este-2019/) (Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio Electrónico)

**WIREFRAMES**

**LOGO**









