Documento de Visión:

FiTOP

Historial de Cambios

| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| --- | --- | --- | --- |
| 15/10/21 | 1.0 | Versión inicial | Ahmed el Moukhtari Koubaa, Óscar Antúnez Martinaitis, Fernando Valdivia del Rosal, Alejandro Ruíz Rodríguez |
| 1/11/21 | 1.0.1 | Actualización de la sección “Propósito” indicando que el sistema propuesto es una red social en forma de aplicación multiplataforma | Fernando Valdivia del Rosal |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Índice

**1. INTRODUCCIÓN 5**

**1.1. PROPÓSITO 5**

**1.2. ALCANCE 5**

**1.3. DEFINICIÓN, ACRÓNIMOS, Y ABREVIACIONES 5**

**1.4. RESUMEN 5**

**2. POSICIONAMIENTO 6**

**2.1. OPORTUNIDAD DE NEGOCIO 6**

**2.2. DECLARACIÓN DEL PROBLEMA 6**

**2.3. SOLUCIÓN PROPUESTA 7**

**3. DESCRIPCIÓN DE USUARIOS Y STAKEHOLDERS 7**

**3.1. RESUMEN DE LOS STAKEHOLDERS 7**

**3.2. RESUMEN DE LOS USUARIOS 8**

**3.3. PERFIL DE LOS STAKEHOLDERS 9**

**3.4. PERFIL DE LOS USUARIOS 10**

**3.5. NECESIDADES CLAVE DE LOS STAKEHOLDERS O USUARIOS 12**

**4. RESUMEN DEL PRODUCTO 13**

**4.1. PERSPECTIVA DEL PRODUCTO 13**

**4.2. RESUMEN DE CAPACIDADES 13**

**4.3. SUPUESTOS Y DEPENDENCIAS 14**

1. **Introducción**

* 1. **Propósito**

En este documento se proporciona una visión general sobre el proyecto FiTOP, una red social multiplataforma desarrollada para las personas interesadas en el mundo del fitness y el bienestar físico.

* 1. **Alcance**

Este software pretende alcanzar a gente que quiere entrar en el mundo del “fitness”, pero no tiene guía inicial y la información en internet puede resultar abrumadora al principio, muchos no entran por dejadez, o cansancio y, en ocasiones, porque no conocen a gente que las instruya o con las que progresen.

* 1. **Definición, Acrónimos, y Abreviaciones**

En este proyecto se van a usar las siguientes abreviaciones y acrónimos:

* MDA: Metodologías de Desarrollo Ágil.
* FiTOP: nombre del sistema software (juego de palabras de top fitness, el mejor fitness)
* Software: programas informáticos junto con su documentación, reglas y datos.
* Eventos: actividades grupales que se organizan en la aplicación.
* Multiplataforma: que se podrá usar en varias plataformas e interconectadas.
* Rutina (ejercicios): serie de actividades físicas ordenadas temporalmente.
* Dieta: serie de alimentos/comidas ordenadas por días dentro de la semana.
  1. **Resumen**

Esta aplicación pretende tener un impacto en la sociedad ayudando a mejorar la calidad de vida, el estado físico, anímico e incluso mental. Como objetivos indirectos, espera conseguir conectar a gente con gustos e intereses similares para “dejar atrás la pereza” y sentirse apoyado y animado por alguien en la misma situación.

1. **Posicionamiento**
   1. **Oportunidad de Negocio**

En los últimos años la preocupación por el bienestar físico (también mental) ha estado en incremento. Cada vez es más común que las personas sigan rutinas de ejercicios para mantenerse en forma o simplemente realicen actividades (pasear con amigos, salir a correr, rutas por el monte, etc). Acontecimientos históricos recientes como la pandemia por covid-19 pusieron contra las cuerdas al sistema de salud y nos hicieron ver que el bienestar físico es complicado de conseguir si no disponemos de las instalaciones adecuadas. Este problema se puede solventar con conocimientos y soluciones ingeniosas que han ido ideando y popularizando algunas identidades de internet. Por estas razones, podemos afirmar que FiTOP tendrá buena acogida en el mercado, un mercado que está al alza. Además de un impacto positivo en sectores como la tercera edad.

Si analizamos el mercado actual ([https://play.google.com/store/apps/category/HEALTH\_AND\_FITNESS ?hl=es&gl=ES](https://play.google.com/store/apps/category/HEALTH_AND_FITNESS?hl=es&gl=ES)), encontraremos una gran variedad de aplicaciones desarrolladas que pretenden guiarnos con rutinas de ejercicios predefinidas o con utilidades para contar calorías de dietas. Ninguna aplicación de las analizadas es tan completa como pretende ser FiTOP o unifica todas las utilidades que serían necesarias. FiTOP cuenta además con una componente social fundamental y dispone de la capacidad de enlazar a personas con objetivos e intereses similares.

En conclusión, tenemos una clara oportunidad de negocio en un sector al alza.

* 1. **Declaración del Problema**

El siguiente cuadro detalla el problema así como los afectados por este.

| **El problema de** | *Bienestar físico, salud mental, rehabilitación tras lesiones, mantenerse en forma, desconocimiento fitness, socializar* |
| --- | --- |
| **Afecta** | *Tercera edad, interesados en mejorar físico o mantenerlo, lesionados y operados, deportistas sociables, propietarios de la app* |
| **El impacto del problema es** | *Difícil aprender sobre el fitness e iniciarse en él. Diabetes, colesterol, problema de la fragilidad en personas mayores y resto de problemas de salud relacionados con un estilo de vida sedentario. No poder rehabilitarse tras una lesión correctamente. No poder conocer a gente con intereses similares e idénticos objetivos.* |
| **Una solución exitosa sería** | *Ayudar a las personas a mejorar su calidad de vida, a juntarse con otras personas para realizar deporte (de diferentes intensidades). A aquellas personas que no tienen claro por dónde empezar les ofrece una guía interactiva en la que podrán conocer gente y compartir conocimientos.* |

* 1. **Solución propuesta**

Algunas posibles soluciones alternativas a los problemas definidos previamente son las siguientes:

* Grupos de vecinos que salgan a andar juntos. Beneficia a las personas mayores que buscan compañía para hacer ejercicio. Es una solución muy básica y fácil de entender, pero tampoco aborda el problema en general ni ofrece actividades diferentes.
* Ir a un gimnasio. Es la solución más convencional. Algunas personas no la disfrutan por los horarios, el desplazamiento o el costo. Es buena ya que incluye monitores y en ocasiones dietistas.
* Salir a correr. Solución convencional efectiva pero complicada de efectuar en ciertas condiciones (lluvia, frío, calor, cuarentena, etc).
* Acudir al dietista directamente. Los dietistas pueden confeccionar dietas para sus clientes además de llevar a cabo una supervisión de cómo avanzan estos. El coste puede ser elevado y los resultados lentos, pero eficaces si se tiene disciplina.

1. **Descripción de Usuarios y Stakeholders**
   1. **Resumen de los stakeholders**

| **Nombre** | **Descripción** | **Responsabilidades** |
| --- | --- | --- |
| Alex, Óscar, Ahmed, Fernando | Propietarios de la aplicación | Protección de datos de los usuarios, cumplimiento de leyes relacionadas, satisfacción del usuario, mantenimiento de la aplicación, gestión del equipo de desarrollo. |
| Jeff Bezos | Accionista de la aplicación móvil | Desempeñar de forma personal los cargos que se le asignen. Ser responsable de las deudas y de las pérdidas de la empresa, en relación con el capital que haya aportado. |
| VivaGYM | Socios colaborativos | Se encarga de subvencionar eventos y actividades a cambio de campañas colaborativas. |
| Carlos | Empleado (programador) | Se encarga del mantenimiento de la aplicación, en conjunto del equipo desarrollador. Programa líneas de código para añadir funcionalidades y eliminar bugs. |

* 1. **Resumen de usuarios**

| **Nombre** | **Descripción** | **Responsabilidades** |
| --- | --- | --- |
| Pablo García Tomás | Chico “Fitness” | Mejorar su rutina de entrenamiento y estar más sumergido en el mundillo del deporte |
| Lucía Ruiz Guerrero | Mujer embarazada | Mantenerse en forma durante su embarazo |
| Francisco “Paco” Gutiérrez de la Vega | Mayor que necesita hacer ejercicio | Mantenerse en forma y coger buenos hábitos |
| Fernando Enrique García | Principiante en el mundo del deporte | Aprender sobre el mundo del fitness y socializar con gente de la comunidad. |
| Clara Agustina Manuela Ramírez | Dietista y nutricionista | Compartir sus conocimientos, obtener el reconocimiento de la comunidad y hacer publicidad a su consulta. |
| Encarnación María Sánchez Sánchez | Busca socializar con gente | Socializar y conocer gente para hacer actividades juntos |
| Sergio Despeinado Martínez | Monitor y entrenador | Compartir sus conocimientos, conseguir seguidores, crear un impacto positivo en las personas. |

* 1. **Perfil de los Stakeholders**

| **Descripción** | Propietarios de la aplicación |
| --- | --- |
| **Responsabilidades** | - Este stakeholder asegura de que el sistema garantice la protección de datos de los usuarios  - Este stakeholder asegura que el sistema cumpla las leyes del gobierno  - Este stakeholder se encarga de mantener la aplicación financiada por los accionistas. |
| **Criterios de éxito** | - Cuando la aplicación está correctamente financiada por accionistas.  - Cuando el equipo de desarrollo funciona de manera correcta.  - Cuando la aplicación es conocida por la gente y tiene bastante éxito en el mercado. |

| **Descripción** | Accionista de la aplicación móvil |
| --- | --- |
| **Responsabilidades** | - Este stakeholder se asegura de que el sistema se mantenga financiado en el mercado, para que pueda invertir en mejoras.  - Este stakeholder asegura que será responsable de las deudas y de las pérdidas de la empresa, generadas por la aplicación. |
| **Criterios de éxito** | - Cuando la empresa tiene una actividad en bolsa positiva |

| **Descripción** | Socios colaborativos |
| --- | --- |
| **Responsabilidades** | - Este stakeholder se encarga de hacer campañas de colaboración con el sistema, para poder proveer servicios de empresas externas como gimnasios, dietistas, códigos descuento en tiendas de deporte... |
| **Criterios de éxito** | Cuando se hacen colaboraciones entre varias empresas para subvencionar materiales y obtener cupones que la gente pueda utilizar. |

| **Descripción** | Empleado (programador) |
| --- | --- |
| **Responsabilidades** | - Este stakeholder se asegura de que el sistema no sufra fallos ni caídas.  - Este stakeholder asegura que se pueda innovar e implementar nuevas funciones dentro del sistema |
| **Criterios de éxito** | Hay éxito cuando las quejas por el funcionamiento del sistemas son bajas o nulas y no se producen caídas del sistema. |

* 1. **Perfil de Usuarios**

| **Descripción** | Chico “Fitness” |
| --- | --- |
| **Responsabilidades** | Mejorar su rutina de entrenamiento y estar más sumergido en el mundillo del deporte |
| **Criterios de Éxito** | Cuando puede mejorar su rutina de entrenamiento y sumergirse más en el mundillo del deporte, pudiendo incluso entrenar desde casa. |

| **Descripción** | Mujer embarazada |
| --- | --- |
| **Responsabilidades** | Mantenerse en forma durante su embarazo |
| **Criterios de Éxito** | Cuando el sistema le permite encontrar rutinas adaptadas a su situación de embarazo, como yoga o estiramientos básicos, permitiéndole así mantenerse en forma. |

| **Descripción** | Mayores que necesitan hacer ejercicio |
| --- | --- |
| **Responsabilidades** | Mantenerse en forma y coger buenos hábitos |
| **Criterios de Éxito** | Cuando el usuario es capaz de entender la aplicación pudiendo realizar rutinas y mantenerse en forma, sin mucha complicación. |

| **Descripción** | Principiante en el mundo del deporte |
| --- | --- |
| **Responsabilidades** | Aprender sobre el mundo del fitness y socializar con gente de la comunidad. |
| **Criterios de Éxito** | Cuando el sistema le permita conocer gente nueva, apuntandose a rutas en grupo, salidas, hablando por foros, pudiendo así socializar con gente de la comunidad y paralelamente aprendiendo también sobre el mundo del fitness |

| **Descripción** | Dietista y nutricionista |
| --- | --- |
| **Responsabilidades** | Compartir sus conocimientos, obtener el reconocimiento de la comunidad y hacer publicidad a su consulta. |
| **Criterios de Éxito** | Cuando la aplicación le permite obtener reconocimiento de la comunidad, pudiendo compartir sus conocimientos y hacer publicidad a su consulta. |

| **Descripción** | Busca socializar con gente |
| --- | --- |
| **Responsabilidades** | Socializar y conocer gente para hacer actividades juntos |
| **Criterios de Éxito** | Cuando le permita conocer gente nueva, apuntandose a rutas en grupo, salidas, hablando por foros, pudiendo así socializar con gente de la comunidad. |

| **Descripción** | Monitor y entrenador |
| --- | --- |
| **Responsabilidades** | Compartir sus conocimientos, conseguir seguidores, crear un impacto positivo en las personas. |
| **Criterios de Éxito** | Cuando la aplicación le permite obtener reconocimiento de la comunidad, pudiendo compartir sus conocimientos y hacer publicidad a su consulta. |

* 1. **Necesidades clave de los Stakeholders o usuarios**

| **Necesidad** | **Prioridad** | **Incumbe** | **Solución Actual** | **Solución propuesta** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Mejorar su rutina de entrenamiento y estar más sumergido en el mundillo del deporte | Alta | A todas las personas que quieren aprender más sobre el deporte y mantenerse en forma | Ninguna | Un sistema de aprendizaje mediante rutina de ejercicio personalizadas y entrenamientos virtuales con perfiles de entrenadores |
| Mantenerse en forma durante el embarazo | Media | Todas las mujeres embarazadas que quieran estar en forma | Ninguna | Rutinas adaptadas a las condiciones de embarazo |
| Acceder a ejercicios personalizados para personas mayores | Media | A todas las personas mayores de edad que quieran hacer algo de ejercicio | Ninguna | Rutinas adaptadas a las condiciones de las personas mayores |
| Socializar y conocer gente para hacer actividades juntos | Alta | A todas las personas que quieran conocer gente y socializar. | Ninguna | Sistema de creación de actividades en grupo y foros para subir publicaciones |

1. **Resumen del producto**
   1. **Perspectiva del Producto**

Si bien el cliente tiene muchas opciones de productos en el mundo del fitness, todas pueden tener carencias en ciertos aspectos de las necesidades de los clientes. Es por ello por lo que proponemos FiTOP como un producto independiente que unifica varias comunidades en una, grupos de personas con similares objetivos, gente que quiera compartir sus conocimientos y usuarios que quieran informarse usando esos conocimientos. A diferencia de otros otros productos, este se centra en crear comunidad sin necesidad de tener que participar activamente en esta para verse beneficiado.

* 1. **Resumen de capacidades**

| **Beneficio del Cliente** | **Características de Soporte** |
| --- | --- |
| 1. Mejorar la salud y adquirir hábitos de vida saludable | A través de la información disponible, las herramientas que facilitan la planificación, tanto de la alimentación como del ejercicio, y las actividades en grupo. |
| 2. Información sobre fitness | Mediante un timeline donde aparezca la información más destacada para el usuario y un motor de búsqueda donde se puedan buscar publicaciones y usuarios. |
| 3. Organizar actividades | Mediante un formulario que permita indicar la información del evento y que aparezca en el timeline. |
| 4. Apuntarse a actividades | Mediante un motor de búsqueda que permita filtrar y encontrar actividades a las cuales el usuario se puede apuntar. |
| 5. Publicar información | Mediante un sistema de publicaciones que permite a los usuarios compartir sus conocimientos con el resto de usuarios. |
| 6. Aumento de visibilidad y captación de clientes (para clientes que tienen negocios relacionados) | A través de la plataforma que facilita la comunicación entre los usuarios de la misma. |
| 7. Socializar con gente | Mediante mensajes privados, publicaciones, comentarios y actividades. |
| 8. Planificación de dietas | Mediante una calculadora de macros y calorías que permita guardar el menú en el perfil del usuario. |
| 9. Planificación de rutinas | A través de una herramienta donde permita elegir ejercicios y sus repeticiones, y guardarlas en el perfil del usuario. |

* 1. **Supuestos y Dependencias**

1. Diseño fácil e intuitivo.
2. Sistema multiplataforma (navegador web, Android e iOS).
3. El producto deberá de tener un fácil mantenimiento, ya sea para añadir funcionalidad, corregir errores o hacer un cambio de arquitectura.
4. El sistema deberá ser escalable para modificaciones futuras.
5. El sistema deberá estar bien documentado.
6. El sistema deberá tener una probabilidad de fallo menor del 1%.
7. Los servidores deben de tener una fiabilidad superior al 99%.
8. Tratamiento de información personal siguiendo la legislación vigente de la ley Protección de Datos.
9. Se realizará una copia de seguridad de la base de datos cada 24 horas.
10. La versión web del sistema debe ser compatible con los navegadores: Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Google Chrome, Safari y Opera.
11. La aplicación será compatible con dispositivos que posean Android 8.0 o superior e iOS 9 o superior.
12. El sistema debe de ser capaz de procesar 100.000 instrucciones por segundo.
13. La aplicación móvil no debe de ocupar más de 1 GB de memoria RAM.
14. La versión web y la versión móvil deben de ser independientes, pero compartiendo la base de datos.
15. Interfaz modo de alto contraste.
16. Interfaz en modo claro y modo oscuro.