



# DAM PROYECTO CICLO

Anteproyecto

**Autor**

Borja Rivas Iglesias

**Tutora**

Patricia García Bouzós

IES de Teis  
2024

# FitCoach - Aplicación entrenamiento personal

## 1. Definición del futuro proyecto

FitCoach es una aplicación móvil para Android diseñada específicamente para el entrenador personal Sergio Martinez y sus asesorados. Esta aplicación tiene como objetivo permitirle a él y a sus clientes tener todo lo que necesitan en un solo lugar y usarlo fácilmente en su teléfono móvil.

### Funcionalidades:

- Inicio de sesión para clientes
- Perfil de cliente
- Lista de vídeos con ejercicios
- Registro de marcas en ejercicios
- Registro de peso y medidas corporales
- Cronómetro
- Calendario
- Notificaciones para recordatorios

## 2. Sector del mercado

El proyecto está orientado al entrenamiento personal online, diseñado exclusivamente para Sergio Martinez, conocido como *sergiomcoach* en sus redes sociales.

- Tipo de empresa desarrolladora: autónomo
- Sector al que se dirige el proyecto: *fitness* y entrenamiento personal *online*
- Tipo de servicio: desarrollo de aplicaciones móviles personalizadas

### Características del mercado:

- Creciente demanda de soluciones digitales en el sector del *fitness*.
- Necesidad de herramientas personalizadas para entrenadores autónomos.

### 3. Usuarios objetivo

- **Usuarios principales:** los asesorados de Sergio Martinez tienen entre 18 y 50 años y están interesados en mejorar su condición física bajo la supervisión de un profesional.
- **Usuario secundario:** Sergio Martinez (*sergiomcoach*), el entrenador personal, con acceso a funcionalidades básicas de gestión y seguimiento.

### 4. Proceso de trabajo

#### 1. Análisis y diseño:

- a. Reuniones con Sergio Martinez para definir sus requisitos.
- b. Creación del modelo de la interfaz con Figma.

#### 2. Desarrollo:

- a. Implementación de las funciones básicas en Android usando Kotlin y Jetpack Compose.
- b. Integración con Vimeo para la biblioteca de vídeos.
- c. Desarrollo del sistema de autenticación y almacenamiento de datos.

#### 3. Pruebas y optimización:

- a. Realización de pruebas con el entrenador y un grupo de clientes.
- b. Ajustes basados en el *feedback* recibido.

#### 4. Despliegue:

- a. Preparación para el lanzamiento.
- b. Elaboración de una guía de uso para el entrenador y sus clientes.

### 5. Tiempo previsto de desarrollo

Se estima un tiempo de desarrollo de 3 meses para tener una versión beta funcional. El proyecto continuará después de la fecha de entrega para continuar añadiendo más funciones y perfeccionarlo.

## 6. Presupuesto aproximado

- Diseño UI: 500 €
- Desarrollo: 3000 €
- Pruebas: 350 €
- Formación: 60 €
- Publicación en Google Play: 25 €
- Gastos operativos: 100 €

**Total aproximado: 4.035 €**

## 7. Recursos y aplicaciones a emplear

- Lenguaje de programación: Kotlin
- *Framework*: Jetpack Compose
- BBDD y autenticación: Firebase
- Control de versiones: GitHub
- Entorno de desarrollo: Android Studio
- Diseño interfaz: Figma

## 8. Previsión de futuro

- Implementación de nuevas funcionalidades basadas en el *feedback* del entrenador y sus clientes.
- Posible expansión a iOS en el futuro.
- Consideración de añadir funcionalidades como chat en tiempo real o integración con dispositivos *wearables*.
- Explorar la posibilidad de adaptar la aplicación para otros entrenadores en el futuro.

## 9. Fuentes de documentación consultadas

- Documentación oficial de [Android](#), [Kotlin](#), [Jetpack Compose](#), [Firebase](#) y [Figma](#).
- Análisis de aplicaciones similares en el [mercado](#) para ideas de diseño y funcionalidad.