

## Missió del projecte

Aquest semestre els estudiants d'ER formen part del Departament de Tecnologies de la Informació d'una xarxa de gimnasos i centres de ioga.

Els nostres clients són gent preocupada pel seu estat físic però, sobretot, per la seva salut i el seu benestar en general. No només tenim esportistes empedreïts sinó, majoritàriament, persones de totes les edats que estan preocupades pel seu ritme de vida accelerat i necessiten mantenir-se en forma tant física com mentalment, per afrontar el seu dia a dia de forma saludable. És ben conegut per les persones del sector que gener i febrer són mesos on molta gent sent la imperiosa necessitat d'apuntar-se al gimnàs, però també és prou conegut que no persisteixen i, ben aviat, abandonen.

Ens demanen si podem usar les tecnologies de la informació per ajudar als nostres clients a persistir i aconseguir el seu objectiu de tenir un estil de vida saludable. Ja s'entén que hem de proposar alguna cosa que vagi més enllà de reproduir i facilitar l'àmplia oferta d'activitats que oferim als nostres centres. En aquesta tasca jugaran un paper principal els entrenadors personals, tant per ajudar-nos a identificar les possibilitats de millora com per determinar les dificultats en el seguiment de les pautes per part dels clients.

Des del Departament de Tecnologies de la Informació de la xarxa es vol crear un sistema d'informació que ajudi els nostres clients a aconseguir un millor estat físic. Així doncs, definirem els requeriments d'una nova aplicació de **digital fitness** que permeti, entre altres coses que vosaltres heu d'identificar:

- Fer un seguiment dels exercicis i el programa definit per l'entrenador personal.
- Recordar tasques futures i pendents, així com recomanar alternatives adequades a cada circumstància personal.
- Monitoritzar l'evolució de paràmetres de salut dels clients.
- Definir fites i objectius, i recompensar el seu acompliment.

Estudiarem com implantar tecnologies de **gamificació** i d'**assistents virtuals** per tal de convertir la nostra aplicació en la més innovadora del sector del fitness.

La nostra feina consisteix a determinar i especificar els requisits d'aquest sistema d'informació. Donat el context actual del curs (Enginyeria de Requisits) l'objectiu no és completar el projecte sencer sinó entendre els conceptes de l'assignatura i, per tant, no s'espera determinar i especificar absolutament tots els requisits d'un sistema d'aquestes característiques. Farem tot el possible donades les restriccions de temps i altres recursos de què disposem.

## Bibliografia

- Gamification – Wikipedia  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Gamification>
- The Psychology Of Gamification: Why It Works (& How To Do It!)  
<https://www.bitcatcha.com/blog/gamify-website-increase-engagement>
- Virtual Assistant – Wikipedia  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_assistant](https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_assistant)
- Finally: Real virtual assistants  
<http://www.computerworld.com/article/2493810/enterprise-applications/finally--real-virtual-assistants.html>
- Google Assistant  
<https://developers.google.com/actions>