

DREAMGYM



CFGs DAW

CURSO 2022/2023

RODRIGO

LÓPEZ SÁNCHEZ

COLEGIO CALASANZ SALAMANCA

1. Introducción	4
2. Descripción de la aplicación	4
3. Plan de Empresa	5
4. Tecnologías escogidas y justificación.....	6
5. Diseño de la aplicación	7



5.1. Diagramas y definición de casos de uso.....	7
5.2. Diagramas de clases.....	7
5.3. Modelo entidad-relación	7
6. Arquitectura de la aplicación	8
6.1. Estructura del proyecto.....	8
6.2. Librerías externas utilizadas.....	8
7. Manual de despliegue.....	9



1. Introducción

La aplicación web “DREAMGYM” es una aplicación creada para poder informatizar la inscripción a un gimnasio, dado que hoy en día muchos gimnasios no ofrecen inscribirse en los mismos a través de internet, y/o, peor aún, no ofrecer contenido fotográfico para así mostrar como es el gimnasio ni los servicios que ofrece el mismo.

Una aplicación web como DREAMGYM puede renovar la imagen de un gimnasio en su totalidad y atraer a más clientes gracias a un aspecto profesional y competente con el resto de gimnasios.

El objetivo del proyecto es crear una aplicación web lo más atractiva e intuitiva posible, a la par que ofrecer una herramienta valiosa y diferenciadora para los clientes del mismo.

2. Descripción de la aplicación

La aplicación web tendrá las siguientes funciones:

- Página de inicio llamativa para recibir al posible cliente con cierta profesionalidad y cercanía.
- Página de inscripción para usuarios ya registrados (clientes del gimnasio) y zona de inscripción para nuevos clientes.
- Página de precios a seleccionar para que el cliente sienta que el gimnasio es accesible para cualquier perfil.
- Página de noticias interesantes para los más curiosos, artículos sobre nutrición, realizar ejercicios correctamente y/o beneficios de la actividad deportiva.



- Página donde el usuario una vez registrado e inscrito pueda ver qué ejercicios podría hacer hoy en el gimnasio.
(Sugerencias de ejercicios)
- Página donde el usuario una vez registra e inscrito pueda consultar las clases que se ofrecen durante la semana en el gimnasio.

La lógica de negocio será la siguiente:

1. Un cliente se registra en la aplicación web proporcionando su información personal, como nombre, dirección de correo electrónico y número de teléfono. Se almacenará en la base de datos.
2. El cliente selecciona el plan mensual, trimestral o anual que desea contratar.
3. El cliente realiza el pago del plan seleccionado a través de la aplicación web, utilizando un método de pago en línea seguro, como una tarjeta de crédito o débito, PayPal u otros.
4. Una vez que el pago se ha procesado con éxito, el cliente tiene acceso a todas las instalaciones y servicios del gimnasio durante el período de tiempo del plan que ha contratado.
5. Al final del período del plan, el cliente puede optar por renovar el plan o cancelar su membresía. Si opta por renovar, el proceso se repite desde el paso 2. Si opta por cancelar, su membresía se cancela y ya no tiene acceso a las instalaciones y servicios del gimnasio.

3. Plan de Empresa



4. Tecnologías escogidas y justificación



5. Diseño de la aplicación

5.1. Diagramas y definición de casos de uso

5.2. Diagramas de clases

5.3. Modelo entidad-relación



6. Arquitectura de la aplicación

6.1. Estructura del proyecto

6.2. Librerías externas utilizadas



7. Manual de despliegue