



Active Move Reminder

Treball de Sintesis

Hang Núñez Barragán
Diego Fernández Sanz
2n DAM
2022 - 2023



Índex:

1. Introducció	2
1.1 Logo	2
1 Introduction (English)	3
2. Estudi de mercat	4
2.1 Les empreses del sector per les seves característiques organitzatives i el tipus de producte o servei que ofereixen.	4
2.2 Caracteritza les empreses indicant l'estructura organitzativa i les funcions de cada departament.	4
2.3 Les necessitats més demandades a les empreses.	5
2.4 Oportunitats de negoci previsibles al sector	5
2.5 Tipus de projecte requerit per donar resposta a les demandes previstes	6
2.6 Obligacions fiscals, laborals i de prevenció de riscos i les seves condicions d'aplicació.	6
2.7 Possibles ajudes o subvencions per a la incorporació de les noves tecnologies de producció o de serveis proposats.	6
2.8 D.A.F.O.	7
3. Distribució de l'aplicació i màrqueting	7
4. Planificació/Temporització – Diagrama de Gantt	8
4.1 Setmana 1:	8
4.2 Setmana 2:	8
4.3 Setmana 3:	9
4.4 Setmana 4:	9
4.4 Setmana 5:	10
5. Pressupost de material i recursos	10
6. Anàlisi funcional del projecte	12
7. Disseny del projecte	13
8. Diagrama de casos d'ús	14
9. Wireframes de la interfície	15
9.1 Pantalla inici	15
9.2 Pantalla principal	16
9.3 Pantalla rutines	17
9.4 Pantalla Perfil Usuari	18
10. Diagrama del sistema de fitxers – classes	18
11. Models ER i Relacional de la base de dades	19
12. Propostes de millora i/o futures ampliacions	19
13. Documentació del programador	20
14. Documentació per l'usuari i instal·lació i configuració de l'aplicació	20
15. Scripts de les Bases de Dades	20
16. Conclusions	20



1. Introducció

Hem escollit fer una aplicació, que l'anomenarem “**ACTIVE MOVE REMINDER**” per ajudar a fer que la gent segueixi un itinerari esportiu i els ajudi a gestionar les seves rutines esportives, no sobrecarregar músculs com repetir 2 dies seguits exercicis de cames, ajudar-los a fer descansar en intervals per a després un altre dia tornar a fer exercicis i poder fer-ho amb més pes, per evitar lesions. El que hem pensat és fer un llistat d'exercicis amb la seva durada, o repeticions i cada vegada que el client ho compleixi, ho marcarà com fet.

El nostre projecte té com a públic objectiu a totes les persones que vulguin millorar la seva forma física, ja sigui per perdre pes, millorar la seva salut, recomanacions mèdiques... Farem diferents tipus de rutines adequades a diferents grups d'edat.

La nostra finalitat és facilitar una eina perquè els clients puguin fer activitat física estiguin on estiguin tant si tenen cobertura mòbil com si no.

Com a producte final voldríem diferenciar 2 tipus de rutines. Volem fer un apartat per exercicis per la gent que va al gimnàs i no sabem quins exercicis fer i un altre per gent que ho faci des de casa.

Per la gent gran també voldríem fer un apartat per evitar que la pèrdua de moviments no sigui tan gran i ajudar-los a fer que no tinguin problemes en caminar, agafar un pot de lleties... Bàsicament, ajudar-los a fer que l'atròfia muscular no sigui un impediment perquè continuïn sent independents i no necessitin ajuda de tercers a fer coses rutinàries com menjar, vestir-se, sortir a fer un passeig...

1.1 Logo



Hem escollit fer aquest Logo perquè la nostra app combina esport, salut i benestar. El cor té uns pesos i ho estàs veient des d'un punt de mira perquè el client haurà de marcar quins exercicis ha fet.



1 Introduction (English)

We have chosen to make an application, which we will call “**ACTIVE MOVE REMINDER**” to help make people follow a sports itinerary and help them manage their sports routines, not overloading muscles like repeating leg exercises 2 days in a row, help- to make them rest in intervals and then another day to do exercises again and to be able to do it with more weight, to avoid injuries. What we have thought is to make a list of exercises with their duration, or repetitions and each time the client fulfills it, he will mark it as done.

Our project is aimed at all people who want to improve their physical fitness, either to lose weight, improve their health, medical recommendations... We will do different types of routines suitable for different age groups.

Our purpose is to provide a tool so that customers can do physical activity wherever they are, whether they have mobile coverage or not.

As a final product, we would like to differentiate between 2 types of routines. We want to make a section for exercises for people who go to the gym and don't know what exercises to do, and another for people who do it from home.

For the elderly, we would also like to make a section to prevent the loss of movement from being so great and help them not have problems when walking, take a jar of lentils... Basically, help them make the atrophy muscle is not an impediment so that they continue to be independent and do not need help from third parties to do routine things such as eating, dressing, going for a walk...



2. Estudi de mercat

2.1 Les empreses del sector per les seves característiques organitzatives i el tipus de producte o servei que ofereixen.

Existeix una gran demanda en el mercat d'eines de gestió d'esdeveniments, especialment en l'actualitat, on molts esdeveniments s'estan duent a terme de manera virtual a causa de la pandèmia de COVID-19. Encara que ja existeixen diverses aplicacions de gestió d'esdeveniments en el mercat, hi ha espai per a noves aplicacions que ofereixin eines més especialitzades, com la planificació d'esdeveniments virtuals i la gestió de patrocinadors i expositors. El segment de mercat inclou empreses i organitzacions que planegen esdeveniments, així com organitzadors d'esdeveniments esportius, culturals i d'entreteniment, i professionals independents que treballen en la planificació d'esdeveniments. Les característiques clau que podrien destacar en una aplicació de gestió d'esdeveniments inclouen facilitat d'ús, creació d'esdeveniments personalitzats, gestió d'entrades i registre, gestió de patrocinadors i expositors, eines per a esdeveniments virtuals i integració amb xarxes socials. El model de negoci podria basar-se en una subscripció mensual o anual per als organitzadors d'esdeveniments, amb diferents plans i preus segons les característiques i eines ofertes, així com ingressos per la venda d'entrades i publicitat de patrocinadors i expositors.

2.2 Caracteritza les empreses indicant l'estructura organitzativa i les funcions de cada departament.

Les empreses rivals tenen els següents departaments:

- Compres i vendes: és l'encarregat de comprar el material que falti com noves màquines pel gimnàs, pilotes de pàdel i tenis, productes de neteja...
- Recursos Humans: és el departament encarregat de contractar el personal tant pel gimnàs, com subcontractacions d'altres empreses (empresa de neteja)...
- Atenció al Client: Per atendre a nous clients, gent que busca informació, fer altes i baixes de socis...
- Comptabilitat: Comptabilitzar que les despeses, entrades de diners vagin bé, no falti diners i el gimnàs no estigui en números vermells



- Monitors de Sala: Per la gent que fa esport al gimnàs, classes dirigides (zumba, spinning, CORE...)
- Monitors de Piscina: Per cursos de natació, classes particulars...
- Monitors de Pàdel i Tennis: professors de l'escola de pàdel i tennis
- Socorristes: Vigilar que la gent compleixi amb les normes dintre del recinte de la piscina i que tothom estigui còmode
- Manteniment: Arreglar les màquines danyades, arreglar instal·lacions...
- Màrqueting: Promocionar el gimnàs, crear marxandatge del gimnàs pels treballadors...

2.3 Les necessitats més demandades a les empreses.

1. Programa de salut i benestar dels empleats: moltes empreses volen promoure la salut i el benestar dels seus empleats, i una manera d'aconseguir-ho és oferint programes d'activitat física i esport per als seus empleats.
2. Planificació d'esdeveniments esportius: les empreses poden organitzar esdeveniments esportius per als seus empleats o patrocinar esdeveniments esportius externs. Poden necessitar ajuda per planificar, promoure i executar aquests esdeveniments.

2.4 Oportunitats de negoci previsible al sector

- Personalització de les rutines d'entrenament: Les aplicacions poden utilitzar les dades de l'usuari per personalitzar les rutines d'entrenament i oferir suggeriments per millorar l'eficàcia de l'exercici.
- Col·laboració amb professionals de la salut: Les aplicacions poden treballar amb professionals de la salut, com ara nutricionistes i entrenadors personals, per oferir als usuaris una experiència completa de salut i benestar.
- Incentius per als usuaris: Les aplicacions poden oferir incentius, com ara punts o recompenses, per als usuaris que compleixen amb les seves rutines d'entrenament. Això pot motivar els usuaris a mantenir-se en forma i actius.



2.5 Tipus de projecte requerit per donar resposta a les demandes previstes

Una interfície d'usuari amigable i fàcil d'utilitzar: L'aplicació **Active Move Reminder** ha de ser fàcil d'utilitzar per a l'usuari, ja que això fomentarà l'ús continu i ajudarà a assolir els objectius de l'aplicació.

Funcionalitats de recordatoris: Active Move Reminder ha de tenir la capacitat de recordar a l'usuari que s'ha de moure després d'un cert temps d'inactivitat i oferir opcions personalitzades de recordatori.

Característiques de seguiment: És important que l'aplicació tingui la capacitat de fer un seguiment del progrés de l'usuari i de proporcionar informació detallada sobre els objectius i les estadístiques d'activitat física.

2.6 Obligacions fiscals, laborals i de prevenció de riscos i les seves condicions d'aplicació.

Obligacions de prevenció de riscos:

Si l'aplicació requereix que els usuaris executin activitats físiques, és possible que l'empresa responsable de l'aplicació hagi de proporcionar informació clara sobre els possibles riscos per a la salut i la seguretat associats amb aquestes activitats, així com consells per prevenir lesions i altres problemes.

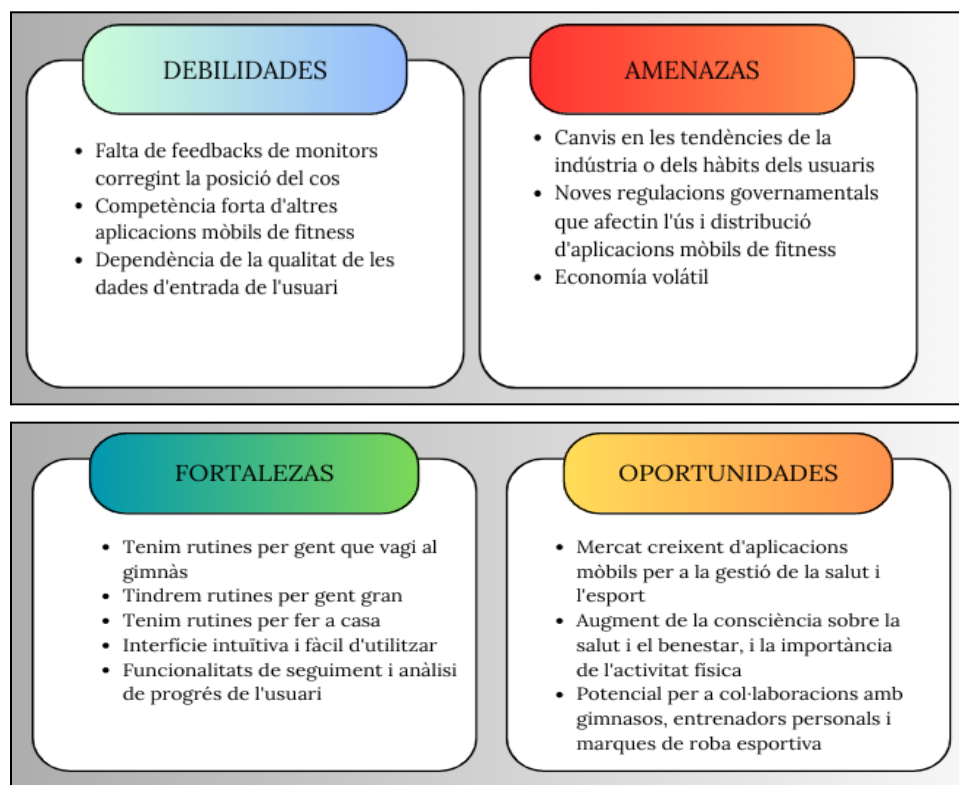
2.7 Possibles ajudes o subvencions per a la incorporació de les noves tecnologies de producció o de serveis proposats.

Ajuts per a la innovació empresarial: A través d'aquest tipus d'ajuts, les empreses poden rebre finançament per a la incorporació de noves tecnologies o per al desenvolupament de nous productes o serveis innovadors.

Ajuts per a la internacionalització: Si el gimnàs té interès en expandir el seu negoci a altres països o en oferir els seus serveis a clients internacionals, podria ser interessant explorar ajuts per a la internacionalització.



2.8 D.A.F.O.



3. Distribució de l'aplicació i màrqueting

MONETITZACIONS

Parlem amb el gimnàs i posem cartells del seu gimnàs a la nostra aplicació i aconseguim fer rutines amb exercicis més especialitzats en segons quina part del cos s'entrena aquell dia.

PATROCINADORS (GIMNÀS I ESPORTISTES CONEGUTS)

Gravar a gent coneguda i fer-los fer un petit espot publicitari parlant de la nostra aplicació, que els gimnasos tinguin cartells publicitaris de la nostra aplicació.

Als esportistes que facin els petits anuncis tindran marxandatge com ara roba, cantimplores i altres materials amb el logo i nom de la nostra aplicació que els enviarem de regal.

L'aplicació tindrà xarxes socials per seguir promocionant l'aplicació i que la gent que fa esport vagi a descarregar-la.



4. Planificació/Temporització – Diagrama de Gantt

4.1 Setmana 1:

DIAGRAMA DE GANTT Setmana 1				
Tasques	Dijous 27/04	Divendres 28/04	Dilluns 01/05	Dimarts 02/05
Introducció				
Estudi de mercat				
Planificació/ Temporització				
Pressupost				

4.2 Setmana 2:

DIAGRAMA DE GANTT Setmana 2					
Tasques	Dimecres 03/05	Dijous 04/05	Divendres 05/05	Dilluns 08/05	Dimarts 09/05
Anàlisi funcional					
Disseny					
Diagrama de casos d'ús					
Wireframes de la interfície					
Diagrama del sistema de fitxers – classes					
Models ER i Relacional					



4.3 Setmana 3:

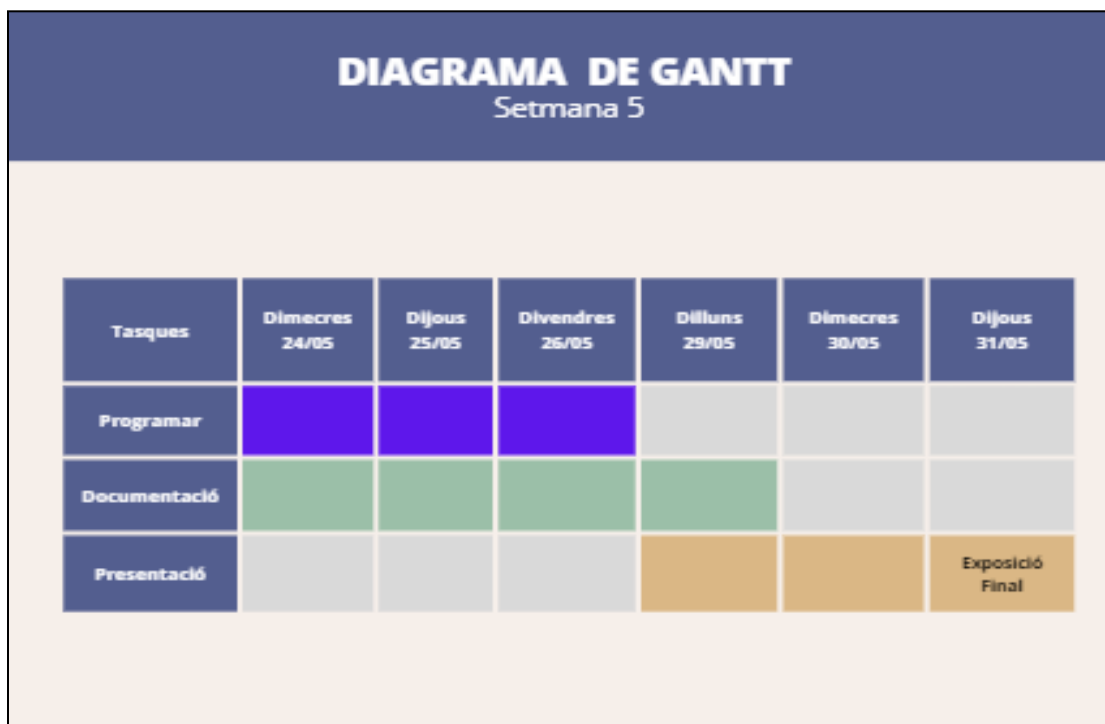
DIAGRAMA DE GANTT Setmana 3					
Tasques	Dimecres 10/05	Dijous 11/05	Divendres 12/05	Dilluns 15/05	Dimarts 16/05
Programar					
Programar					
Programar					

4.4 Setmana 4:

DIAGRAMA DE GANTT Setmana 4					
Tasques	Dimecres 17/05	Dijous 18/05	Divendres 19/05	Dilluns 22/05	Dimarts 23/05
Programar					
Programar					
Programar					



4.4 Setmana 5:



5. Pressupost de material i recursos

- Canva

Pàgina web per fer el diagrama de Gantt i el DAFO:

<https://www.canva.com>

Temps: 2 hores

Cost: Gratuït

- Android Studio

Programa per fer l'aplicació el llenguatge del codi serà amb Kotlin

Temps: 57 hores (mínim) Cost: Gratuït

- Logo Maker

<https://looka.com/>

Per crear el disseny del logo de la nostra Aplicació

Temps: 2 hores

Cost: Gratuït



- Remote MySQL

<https://remotemysql.com/>

Per crear la base de dades i guardar la informació de l'aplicació,

Temps: 57 hores

Cost: Gratuït

- Drive

Per crear tota la documentació

Temps: 20 hores

Cost: Gratuït

- Diagrams.net

<https://www.diagrams.net/>

Per crear tots els diagrames (casos d'ús, model ER...)

Temps: 6 hores

Cost: Gratuït

- Figma

<https://www.figma.com/>

Per fer una simulació de com volem que es vegi la nostra aplicació

Temps: 6 hores

Cost: Gratuït

- MockFlow

<https://www.mockflow.com/>

Per crear tots els Wireframes del projecte

Temps: 6 hores

Cost: Gratuït



6. Anàlisi funcional del projecte

Objectius: El programari té com a objectiu permetre a l'usuari portar un registre d'activitats físiques que fer o acabades

Funcions principals: El programari permet crear un compte on es guardés el progrés de l'usuari, rutines d'exercicis per a cada dia de la setmana i una llista d'exercicis fets i per fer.

Disseny d'interfície: La interfície serà simple, fàcil d'usar i amb colors clars amb lletres contrastants

Personalització: El programari no tindrà cap classe de personalització ... De moment

Notificacions: El programari no tindrà la capacitat d'enviar notificacions a l'usuari ... De moment

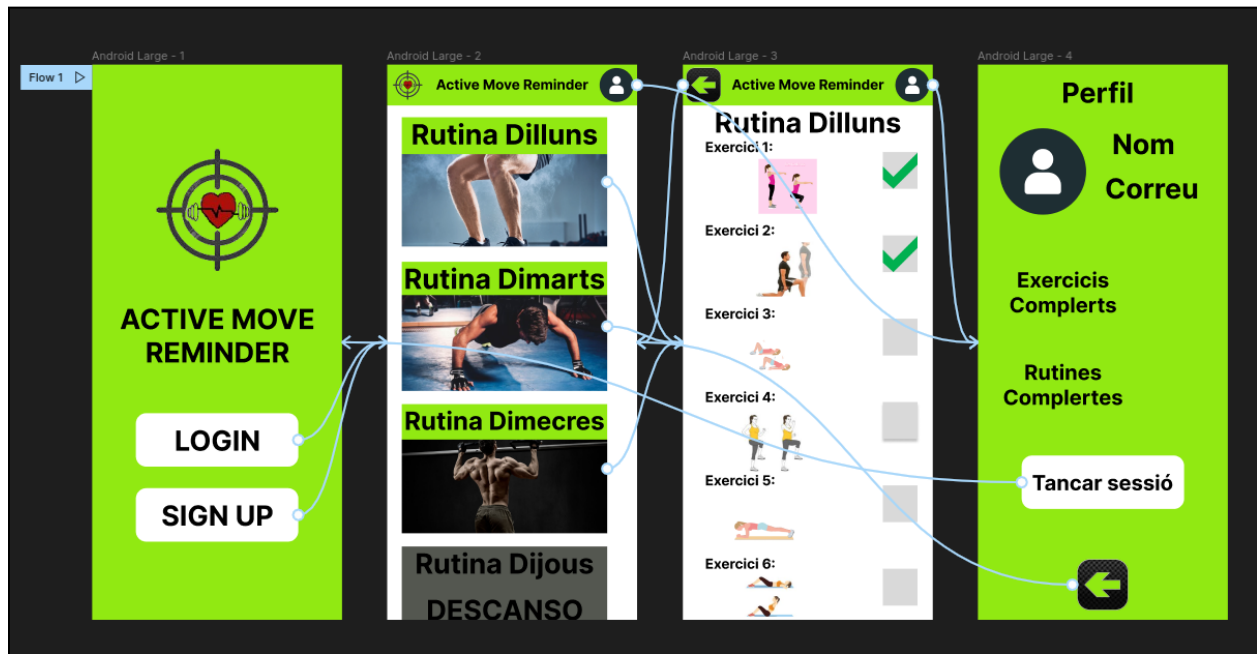
Integració: El *software és *únicament per a dispositius *Android

Base de dades: El programari ha de comptar amb una base de dades segura i de confiança que permeti emmagatzemar i accedir a tota la informació de l'usuari.



7. Disseny del projecte

- Fons de pantalla: #FFFFFF (BLANC)
- Lletra: #000000 (NEGRE)
- Detalls: #91E912 (VERD)



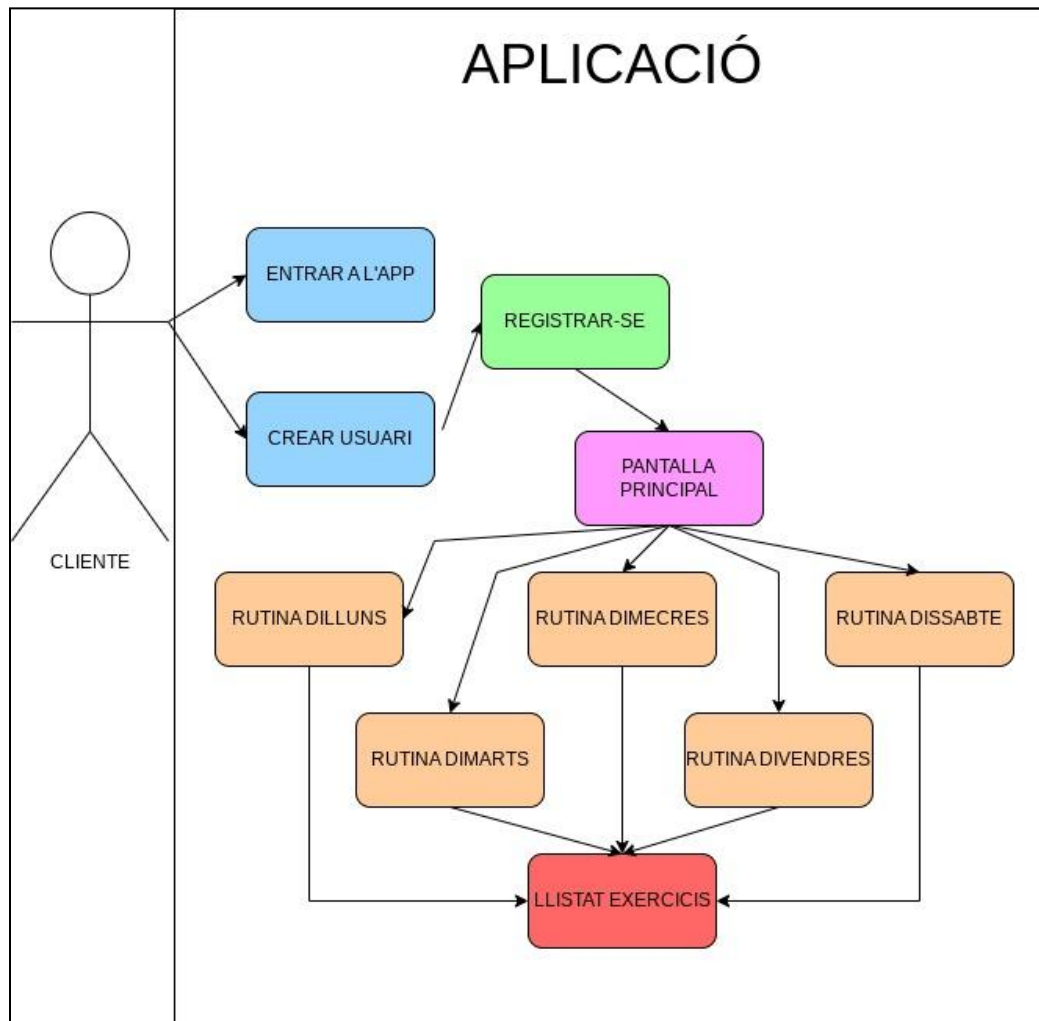
Quan has creat el teu perfil et portarà a la pàgina principal on estan les rutines de cada dia.

Clicant en una de les rutines en verd t'enviara a la pàgina on estan els exercicis que has de fer, cada exercici que facis has de marcar-lo en el requadre i es quedarà marcat com que aquell dia has fet el exercici.

Dintre el perfil podràs veure els exercicis que has fet en total, les rutines que has complert (només si has fet tots els exercicis d'aquell dia) i tancar la sessió.



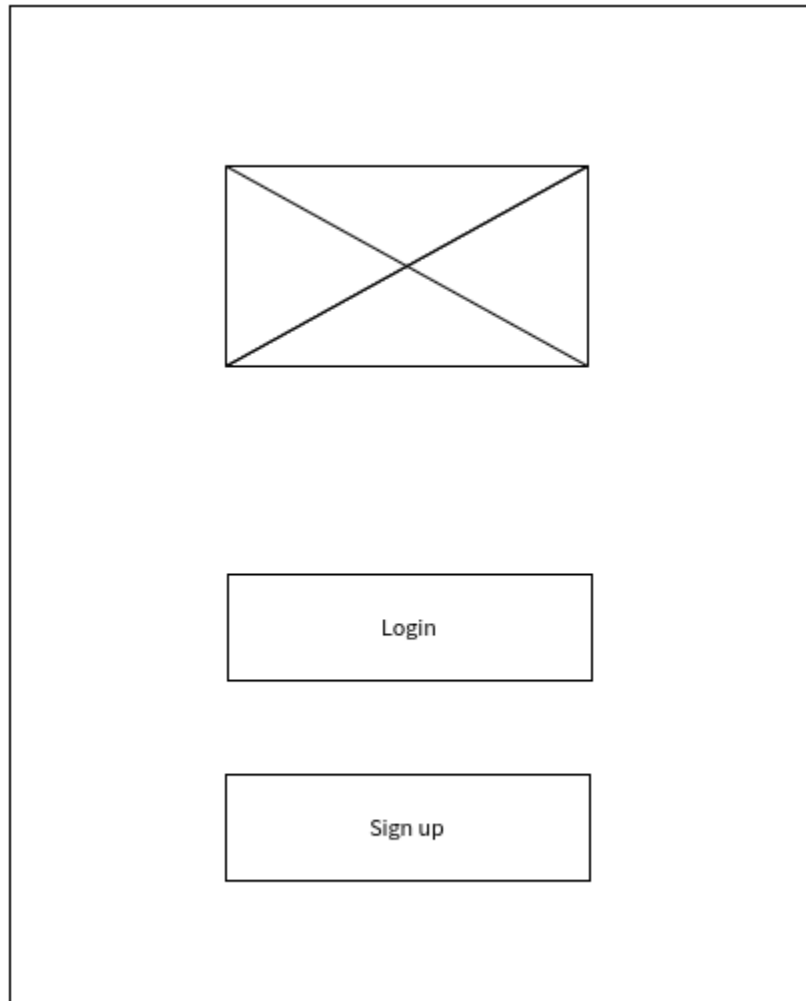
8. Diagrama de casos d'ús





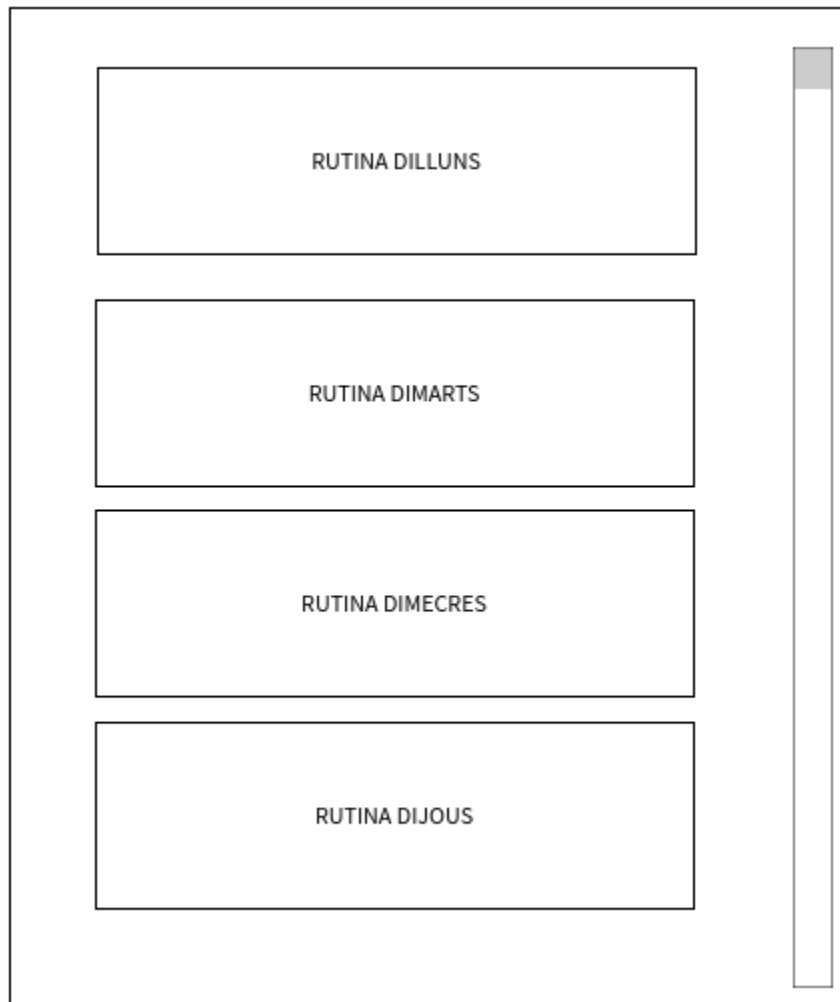
9. Wireframes de la interfície

9.1 Pantalla inici





9.2 Pantalla principal



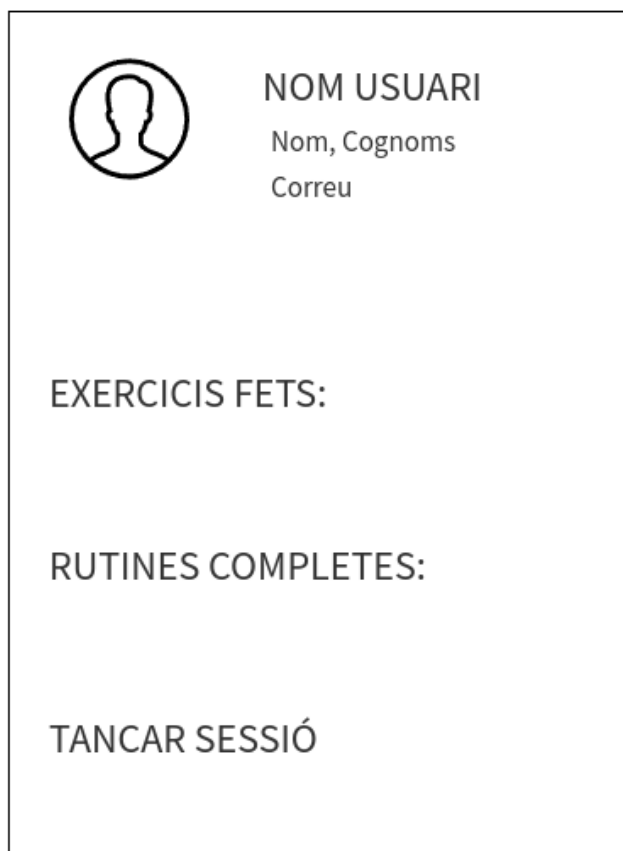


9.3 Pantalla rutines

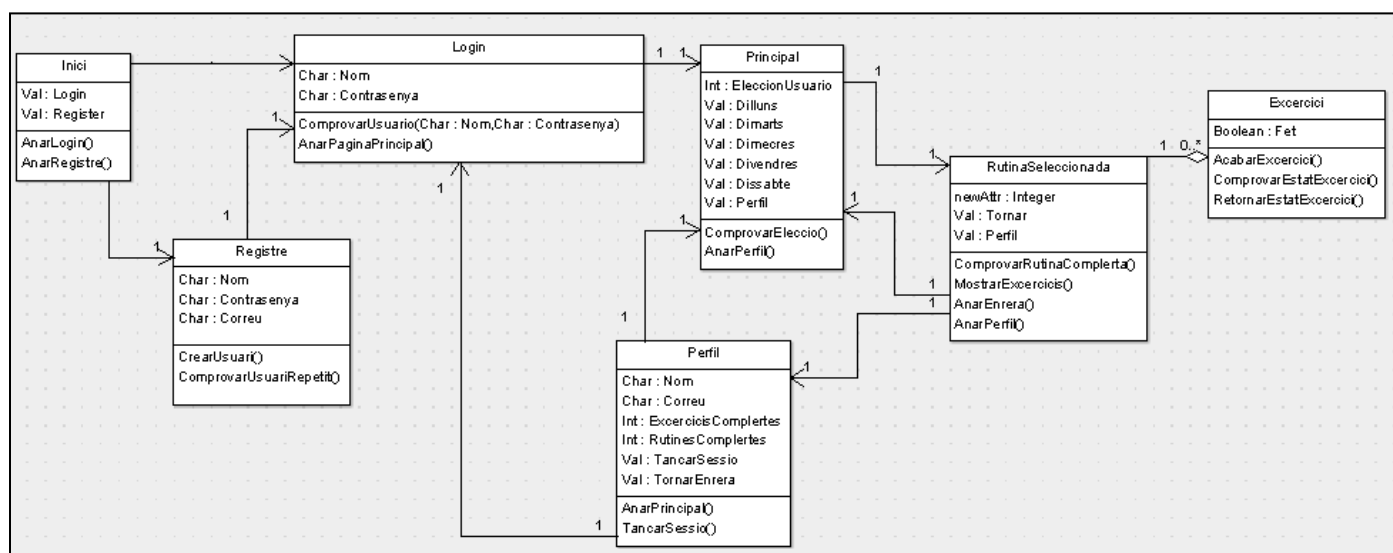
Dilluns	Dimarts	Dimecres	Dijous	Divendres	Dissabte
<input checked="" type="checkbox"/>					
<input checked="" type="checkbox"/>					
<input checked="" type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					



9.4 Pantalla Perfil Usuari



10. Diagrama del sistema de fitxers – classes





11. Models ER i Relacional de la base de dades



12. Propostes de millora i/o futures ampliacions

- Separar les rutines per rutines de casa (sense pes addicional) i rutines de gimnàs (amb màquines)
- Dintre de la categoria de gimnàs i casa separar-ho per nivells (principiant, intermediari i avançat)
- Fer una categoria per gent gran i prevenir l'atròfia muscular
- Al apartat de perfil poder canviar la contrasenya
- Fer un apartat per fer exercicis al aire lliure com ara les barres de cal·listènia...
- Fer apartats per esportistes professionals
- Mostrar estadístiques de quants dies porta fent exercici seguits, calories cremades,
- Apartat de recompenses per rutines completades seguides per incentivar l'execució d'exercicis



- Hi haurà versió de pagament per qui no els surtin anuncis.
- Canviar foto perfil

13. Documentació del programador

Entrega Final

14. Documentació per l'usuari i instal·lació i configuració de l'aplicació

Entrega Final

15. Scripts de les Bases de Dades

Entrega Final

16. Conclusions

Entrega Final