

## SISTEMA INFORMATICO DE GESTION DE ENTRENAMIENTO

Team Tryhard 3BC

Diseño Web II

**Primera entrega**

### **Docente**

Dennis Rodriguez

### **Integrantes**

Mathias Diaz

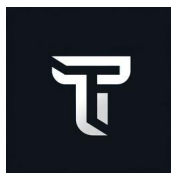
Alejo Tabares

Cristian Carpio

Brayan Rivero

Dylan Arrua

Montevideo 15 de julio de 2024



<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>Marco Teórico</b>	<b>3</b>
<b>Objetivos</b>	<b>6</b>
<b>Desarrollo</b>	<b>7</b>
<b>Empresa de Desarrollo</b>	<b>7</b>
Nombre de la empresa	7
Sitio Web Institucional (Misión, Visión e Integrantes)	7
Misión	7
Visión	7
Integrantes	8
<b>Proyecto</b>	<b>9</b>
<b>Logo</b>	<b>9</b>
Selección de paleta de colores de la interfaz y justificación	11
Seleccionar los tipos de contenidos.	12
Realizar el prototipo del sitio web. (Wireframe mobile y PC)	20
Seleccionar las funcionalidades y aplicaciones externas a incorporar.	21
Definir menús de la Homepage	23
Estructura básica HTML y CSS	24
Instructivo de Instalación (SIGEN)	25
<b>Anexo</b>	<b>34</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>35</b>



## Introducción

Este documento aborda varios aspectos fundamentales para la creación y el diseño del sitio web de la empresa y del proyecto, siguiendo los lineamientos y requisitos establecidos por el docente de la materia Diseño Web II. Se creó el sitio web y se definió el logotipo diseñando una estrategia visual con su justificación correspondiente. Para el proyecto se diseña una estrategia visual atractiva, con su respectiva paleta de colores y su justificación.


Por último, se presenta el producto y servicio que la empresa ofrecerá a los clientes.

## Marco Teórico

### **Empresa de desarrollo**

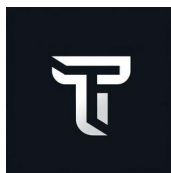
Una empresa de desarrollo de software se dedica a la creación, implementación y mantenimiento de aplicaciones y sistemas informáticos. Estas empresas pueden desarrollar software a medida según las necesidades específicas de sus clientes, o bien, pueden crear productos de software comercializables.

### **Logotipo**

Se habla de logo/logotipo cuando nos referimos a formaciones de palabras, limitándose a la mera tipografía. Ejemplo: .

### **Sitio Web Institucional**

Los sitios webs institucionales son los sitios oficiales de empresas o instituciones, cuyo propósito es ofrecer información general sobre su actividad y otras características de la empresa o institución.



### **Misión y Visión**

**Misión:** Toda organización (cualquiera sean sus características) existe para cumplir un fin. una misión. Sea ésta explícita o no, la definición de la misión de la organización significa responder las siguientes preguntas:

- ¿**Cuál** es la razón de ser de esta organización?
- ¿**Para qué** estamos? ¿Qué se va a hacer?
- ¿**Para quién** se va a hacer?

**Visión:** Dentro de la empresa, se debe tener una visión sobre la misma, que responde las siguientes interrogantes:

- ¿Dónde deseo que esté la organización en el futuro?
- ¿Cuál es el papel que quiero que la organización juegue?
- ¿Qué es lo que quiero lograr?

Esto refiere a proyectar la empresa hacia el futuro teniendo en cuenta los cambios que se producen en las tendencias del mercado, la evolución que sufre la empresa en su funcionamiento y a buscar su posicionamiento en el futuro.

### **Selección contenidos para la página**

A la hora de crear un sitio web es importante seleccionar los diferentes contenidos que estarán presentes en la página. Esto ayudará a los desarrolladores a tener las ideas más claras y poder trabajar con mayor eficiencia. También es un paso previo a la creación de el o los wireframes.

### **Wireframe Mobile y PC**

Un wireframe es un diagrama visual que esboza el esqueleto de un proyecto o pieza tecnológica, sea para dispositivos móviles o computadoras. A veces se conoce como esquema de la página o plano de la pantalla y muestra cómo se relacionan los elementos entre sí y cómo están estructurados.

El wireframing es un proceso de alto nivel, además, es la primera etapa del proceso de diseño, antes de que se amplíe para añadir más detalles.



Para crear wireframes, debe responder 3 preguntas que son vitales para el éxito de cualquier proyecto:

### ¿Qué?

¿Qué grupos de contenido estarán presentes?

### ¿Me gusta?

Cómo se visualizará la interfaz y cómo la utilizará el usuario;

### ¿En donde?

Cuál es la posición y estructura de los datos, además del contenido de la interfaz.

## **HTML, CSS Y Javascript**

HTML: (Lenguaje de Marcas de Hipertexto, del inglés HyperText Markup Language) es el componente más básico de la Web. Define el significado y la estructura del contenido web. Además de HTML, generalmente se utilizan otras tecnologías para describir la apariencia/presentación de una página web (CSS) o la funcionalidad/comportamiento (JavaScript).

CSS: Hojas de Estilo en Cascada (del inglés Cascading Style Sheets) o CSS es el lenguaje de estilos utilizado para describir la presentación de documentos HTML o XML (incluyendo varios lenguajes basados en XML como SVG, MathML o XHTML). CSS describe cómo debe ser renderizado el elemento estructurado en la pantalla, en papel, en el habla o en otros medios.

Javascript: es un lenguaje de programación ligero, interpretado, o compilado justo-a-tiempo con funciones de primera clase. Si bien es más conocido como un lenguaje de scripting (secuencias de comandos) para páginas web, y es usado en muchos entornos fuera del navegador, tal como Node.js, Apache CouchDB y Adobe Acrobat JavaScript es un lenguaje de programación basada en prototipos, multiparadigma, de un solo hilo, dinámico, con soporte para

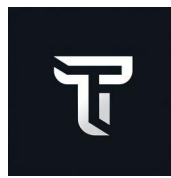


programación orientada a objetos, imperativa y declarativa (por ejemplo programación funcional).

## Objetivos

El proyecto como tal plantea la creación de un Sistema Informático de Gestión de Entrenamiento (S.I.G.EN). En esta materia específica, para la primera entrega se plantea como objetivo principal comenzar a crear la empresa de desarrollo de software. Por eso el docente planteó los siguientes objetivos más específicos.

- Empresa de desarrollo
  - Estrategia visual del logo de la empresa que desarrolla el software.
  - Selección de nombre del sistema a realizar.
  - Implementación del sitio web institucional de la empresa (misión, visión, integrantes).
- Proyecto
  - Estrategia visual.
  - Logo del sistema.
  - Justificación del Logo: ¿Por qué ese logo? ¿alineación? ¿Tamaño? ¿Ubicación? ¿Por qué la elección de colores?
  - Selección de paleta de colores de la interfaz. Justificación.
  - Seleccionar los tipos de contenidos
  - Definir menús de la Homepage.
  - Realizar Wireframe (representación visual de cada página).
  - Definir los contenidos de la página de inicio.
  - Estructura HTML Básica (HTML5). Aplicar etiquetas semánticas.  
No excederse DIV
  - Incorporación CSS (Básico: fuente, tamaño de la fuente y color de letra)



## Desarrollo

### Empresa de Desarrollo

#### Nombre de la empresa

Se comienza a crear la empresa decidiendo por un nombre para la misma. Para ello se analizaron distintas opciones, pero se decidió que el ideal era **Tryhards**. Se pensó en el significado del nombre y sentimos que es un nombre adecuado, ya que su traducción al español es **Intentarlo arduamente**.

#### Sitio Web Institucional (Misión, Visión e Integrantes)

Se realizó el sitio web de la empresa (El sitio se puede visualizar haciendo click en el logo de la empresa en el S.I.G.EN o también en la carpeta Institucional) y para esto, se definió la misión y visión de la siguiente manera.

##### Misión

Para definir la misión, se siguió la definición de misión, teniendo en cuenta la información que se tenía previamente sobre el tema. Se realizaron diferentes bocetos de la misión y se hizo una conjunción de los mismos de tal manera, que la misión logre responder las siguientes tres interrogantes, ¿**Cuál** es la razón de ser de esta organización?, ¿**Para qué** estamos?, ¿**Para quién** se va a hacer? y además, que la misión termine representando a la empresa.

**Misión: “Innovar constantemente para ofrecer soluciones tecnológicas que marquen la diferencia”.**

##### Visión

Posterior a la creación de la misión se trabajó en la visión de la empresa, asegurándose que responda las siguientes interrogantes, “¿Dónde deseo que esté la organización en el futuro?, ¿Cuál es el papel que quiero que la organización juegue?, ¿Qué es lo que quiero lograr?



Además de esto, se proyectó la empresa hacia el futuro buscando su posicionamiento para más adelante. La visión que se definió fue la siguiente.

**Visión: “Convertirnos en el socio tecnológico preferido de empresas, ofreciendo soluciones que impulsen su crecimiento y éxito”.**

### Integrantes

Además de esto se creó el grupo de trabajo integrado por Mathias Díaz, Alejo Tabares, Cristian Carpio, Dylan Arrua y Brayan Rivero.

Habiendo definido esto, se creó el sitio web institucional que muestra de una manera más atractiva, la misión, visión y la conformación de Team Tryhard. Dicha página web se encuentra dentro de la carpeta.

Con el fin de crear un sitio web bien estructurado y estilizado, se implementaron varios elementos y funcionalidades, utilizando Bootstrap para la presentación y el diseño responsivo, e incluye varias secciones con contenido que se detalla a continuación:

#### 1. Estructura básica del HTML:

- Define la estructura básica del documento HTML con la declaración `<!DOCTYPE html>`, la etiqueta `<html lang="es">` para indicar el idioma, y las etiquetas `<head>` y `<body>`.

#### 2. Metadatos y configuración:

- Configura el conjunto de caracteres con `<meta charset="UTF-8">`.
- Establece la vista del dispositivo para ser responsive con `<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">`.
- Título de la página `<title>Team Tryhard</title>`.
- Incluye Bootstrap para el diseño y estilo mediante un enlace a la hoja de estilos CSS de Bootstrap.
- Incluye una hoja de estilos personalizada `estilos.css`.





## Proyecto

### Logo

Para la creación del logo se buscó plasmar el nombre de la empresa (Tryhards) de una forma minimalista y moderna, esto con el fin de que fuera agradable a la vista del público, y para que fuera fácil de representar a los integrantes de la misma. Se realizaron distintos bocetos a mano probando diferentes formatos y estilos, esto con el objetivo de decidir cual se adecuaba más a lo que buscaba la empresa. Una vez fue escogido el boceto más adecuado, se empezó a trabajar en la creación del mismo. Concluyendo así, con el siguiente resultado.



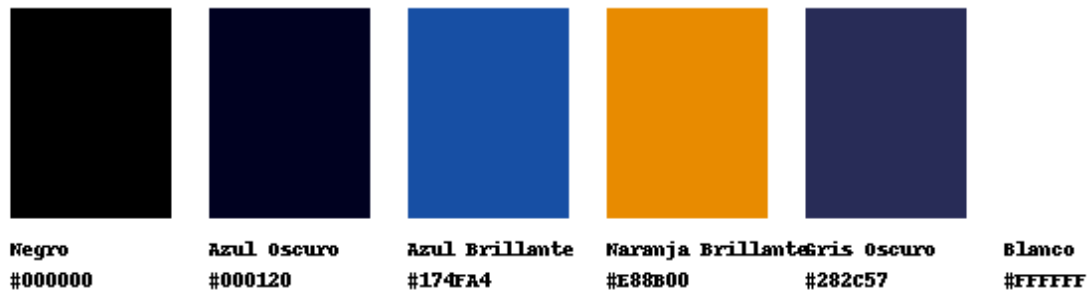


El logo consiste en la letra “T” estilizada como figura principal, representante del nombre “Tryhards”, está alineada al centro tanto vertical como horizontalmente. Esto se observa en cómo la figura principal está perfectamente centrada en el espacio del fondo oscuro. El tamaño es grande y dominante en relación con el fondo, lo que hace que se destaque claramente. Se empleó la estrategia de usar un solo símbolo grande en el centro con el objetivo de crear un fuerte impacto visual. Se trató de ocupar la mayor parte del área visible, esto para atraer la atención del espectador inmediatamente al centro de la imagen. El logo utiliza los colores blanco y negro, el fondo negro hace que el logo blanco destaque de manera muy pronunciada, creando un alto contraste que mejora la legibilidad y la visibilidad del diseño. La elección de colores también transmite una sensación de modernidad y profesionalismo, además que se le añadió un sombreado en la parte inferior derecha del logo, que añade una dimensión extra, dándole un aspecto tridimensional y mayor profundidad.

El logo de la empresa estará ubicado en la parte central del S.I.G.EN esto para buscar una mejor estética del sitio. Luego, el logo que introduzca el cliente, estará ubicado a la izquierda junto al nombre del gimnasio.



## Selección de paleta de colores de la interfaz y justificación



### 1. Propósito y Contexto de la Interfaz

La interfaz está diseñada para una aplicación que permite gestionar, organizar y monitorear el desempeño y/o recuperación de deportistas y medir su evolución, destinada a entrenadores que necesitan monitorear dichos deportistas de manera eficiente y clara para organizar su trabajo. El diseño debe ser profesional, intuitivo y accesible, facilitando la interacción del usuario.

### 2. Selección de Colores Primarios

- Negro (#000000): El negro es un color versátil y elegante que se puede utilizar para texto, iconos y elementos de diseño que requieran alto contraste y claridad.
- Blanco (FFFFFF): El blanco es un color neutro que se usa comúnmente como fondo para secciones enteras del sitio web. Es ideal para secciones de contenido principal, fondos de tarjetas y áreas donde se requiere una alta legibilidad.
- Azul oscuro (#000120): Este color proporciona una base sólida. El azul muy oscuro es ideal para encabezados, menús y otros elementos principales de navegación. Es un color que transmite autoridad y seriedad, perfecto para un entorno profesional.



### 3. Colores Secundarios

- Azul Medio (#174fa4): Este color puede ser usado para botones de acción, enlaces y elementos interactivos.
- Azul Grisáceo (#283c57): Utilizado para fondos de secciones secundarias y elementos de soporte, este azul grisáceo ofrece un buen contraste con los colores más vivos y ayuda a mantener un equilibrio visual en la interfaz.

### 4. Color de Énfasis

- Naranja (#e88800): El naranja es un color vibrante y energético que puede ser usado para botones de llamada a la acción (CTA), notificaciones y alertas. Este color es ideal para atraer la atención del usuario y guiarlo hacia acciones importantes, como "Registrarse" o "Confirmar".

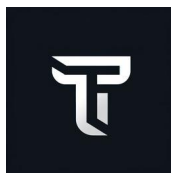
### 5. Accesibilidad y Contraste

Se ha asegurado que los colores seleccionados cumplen con los estándares de contraste recomendados por la W3C para garantizar la legibilidad y accesibilidad de la interfaz.

## Seleccionar los tipos de contenidos.

Previo al diseño del wireframe mobile y pc se definieron los diferentes contenidos que integrarán el sistema, para ello se siguieron las recomendaciones dadas por algunos de los docentes. Además se intentó que la selección de contenido sea la mejor posible para poder brindarle una mejor experiencia al usuario y que sea amigable para el mismo. También para seguir con esto se siguió la Especificación de Requerimientos realizada en Análisis y Diseño de Aplicaciones Webs, esto, ayudó para la creación de los diferentes formularios que integrarán el sistema.

Primero se definieron las páginas que compondrán el sistema, siendo estas las siguientes.

**Personalización del sistema (PARTE DEL COMPRADOR DEL SOFTWARE)****1. Personalización del sistema (Logo, Nombre, etc).**

Esta pantalla estará compuesta por un formulario para que el cliente pueda comenzar a personalizar el sistema, dicho formulario tendrá 3 campos y un botón de ENVIAR, el primer campo será para insertar el logo, el segundo para ingresar el nombre del sistema y el último será para la selección de los parámetros. Por último, debajo de este formulario estará el botón de ENVIAR. Además en toda la personalización del sistema estará presente el S.I.G.EN y una vez más, el nombre de la empresa.

**2. Agregar datos de contacto (Redes, número, etc).**

En esta pantalla existirá un formulario compuesto por 5 campos a rellenar y además un botón de ENVIAR. El primer campo será la descripción del gimnasio, el segundo para la ubicación, el tercero para ingresar un número de contacto del gimnasio, el cuarto para ingresar las redes sociales del gimnasio y por último habrá un campo para ingresar el mail de contacto. Debajo de todo este formulario existirá el botón ENVIAR.

**3. Personalización de planes**

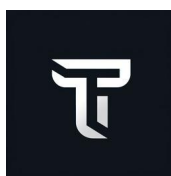
La pantalla para personalizar planes estará compuesta por 4 campos, el primero será para el nombre de plan, el segundo el tiempo del plan, en el tercero se ingresará el precio del plan y en el último se describirá dicho plan, además, debajo de esto habrá un botón de enviar.

**Sistema para los CLIENTES de la institución****1. Selección de idioma.**

Esta pantalla será simple, únicamente el nombre de la empresa, dos botones para seleccionar el lenguaje, uno Español y el segundo Inglés. Además el botón de ENVIAR.

**2. Inicio (sin sesión iniciada)**

Esta pantalla estará compuesta por un navegador ubicado en la parte superior de la pantalla, dicho navegador estará compuesto por el logo de



la institución + el nombre, estos estarán en la parte izquierda del nav. A la derecha del mismo navegador existirán diferentes opciones para que el usuario pueda navegar dentro del sistema. Estas opciones serán Inicio, Planes, Contacto y botón de Registro.

Debajo de este navegador, la pantalla estará dividida en dos partes, en una estará el nombre de la institución y en la parte inferior de la pantalla habrán fotos y/o videos relacionados a la institución.

### 3. Registro

La pantalla de registro estará compuesta por un formulario de registro, dicho formulario estará compuesto por 6 campos. El primer campo será el Nombre, el segundo Apellido, el tercero Tipo de documento (LISTA), el cuarto Nro de documento, el quinto Fecha de Nacimiento y el último será la contraseña. Debajo de esto existirán dos redireccionamientos, uno para iniciar sesión en caso que ya tengas cuenta y otro para darle a registrarse posteriormente a llenar todos los campos.

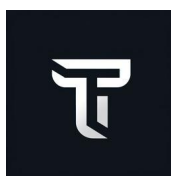
### 4. Login

El login estará compuesto por un formulario, dicho formulario estará integrado por dos campos, el nro de documento y la contraseña, además de dos redireccionamientos, el primero para registrarse en caso de no contar con cuenta y luego el botón para iniciar sesión posteriormente de rellenar los dos campos.

### 5. Inicio (con sesión iniciada)

Esta pantalla será similar a la pantalla de inicio, pero existirán cambios en el navegador. Esta pantalla estará compuesta Un navegador ubicado en la parte superior de la pantalla, dicho navegador estará compuesto por el logo de la institución + el nombre, estos estarán en la parte izquierda del nav. A la derecha del mismo navegador existirán diferentes opciones para que el usuario pueda navegar dentro del sistema. Estas opciones serán Planes, Contacto, y una barra ☰ que al hacer clic desplegará tres opciones, Perfil, Entrenamiento y Cerrar sesión.

### 6. Planes



Esta pantalla será uno de los redireccionamientos que tendremos desde el nav. Estará compuesta por el navegador, ya mencionado en el punto 5. Además, existirán tarjetas para cada plan con la información correspondiente y un botón para poder adquirir dicho plan.

#### 7. Contacto

Esta pantalla estará compuesta por el navegador que fue descrito en el punto 5. Debajo del mismo estará el nombre del gimnasio, descripción del contacto, redes y todos los datos de contacto.

#### 8. Perfil

La pantalla estará compuesta por el navegador descrito en el punto 5. Luego, el perfil del usuario estará compuesto por los datos del usuario y existirán dos opciones para modificar la contraseña y modificar los datos de la cuenta. Al apretar modificar contraseña se redirigirá a un formulario para modificar la contraseña. Al apretar el botón modificar los datos se redirigirá a un formulario para modificar todos los datos excepto la contraseña.

#### 9. Entrenamiento

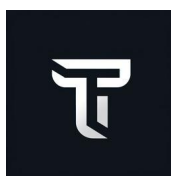
Aquí también aparecerá el navegador descrito en el punto 5. Luego, la pantalla estará integrada por el nombre del cliente y debajo del mismo estará la rutina que tiene asignada dicho usuario.

### **Sistema para los ENTRENADORES de la institución**

#### 1. Inicio (sin sesión iniciada)

Esta pantalla estará compuesta por un navegador ubicado en la parte superior de la pantalla, dicho navegador estará compuesto por el logo de la institución + el nombre, estos estarán en la parte izquierda del nav. A la derecha del mismo navegador existirán diferentes opciones para que el usuario pueda navegar dentro del sistema. Estas opciones serán Inicio, Planes, Contacto y botón de Registro.

Debajo de este navegador, la pantalla estará dividida en dos partes, en una estará el nombre de la institución y en la parte inferior de la pantalla habrán fotos y/o videos relacionados a la institución.



## 2. Registro

EL ENTRENADOR no tendrá registro ya que lo registrará el USUARIO ADMINISTRATIVO.

## 3. Login.

El login estará compuesto por un formulario, dicho formulario estará integrado por dos campos, el nro de documento y la contraseña, además de dos redireccionamientos, el primero para registrarse en caso de no contar con cuenta y luego el botón para iniciar sesión posteriormente de rellenar los dos campos.

## 4. Inicio (con sesión iniciada)

Esta pantalla será similar a la pantalla de inicio, pero existirán cambios en el navegador. Esta pantalla estará compuesta Un navegador ubicado en la parte superior de la pantalla, dicho navegador estará compuesto por el logo de la institución + el nombre, estos estarán en la parte izquierda del nav. A la derecha del mismo navegador existirán diferentes opciones para que el usuario pueda navegar dentro del sistema. Estas opciones serán Planes, Contacto, y una barra ☰ que al hacer clic desplegará seis opciones, Perfil, Clientes, Combos, Ejercicios, Evaluar clientes y cerrar sesión.

## 5. Planes

Esta pantalla será uno de los redireccionamientos que tendremos desde el nav. Estará compuesta por el navegador, ya mencionado en el punto 4. Además, existirán tarjetas para cada plan con la información correspondiente y un botón para poder adquirir dicho plan.

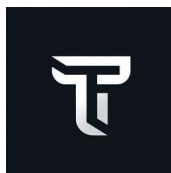
## 6. Contacto

Esta pantalla estará compuesta por el navegador que fue descrito en el punto 4. Debajo del mismo estará el nombre del gimnasio, descripción del contacto, redes y todos los datos de contacto.

## 7. Perfil

La pantalla estará compuesta por el navegador descrito en el punto 4. Luego, el perfil del usuario estará compuesto por los datos del usuario y





existirán dos opciones para modificar la contraseña y modificar los datos de la cuenta. Al apretar modificar contraseña se redirigirá a un formulario para modificar la contraseña. Al apretar el botón modificar los datos se redirigirá a un formulario para modificar todos los datos excepto la contraseña.

#### 8. Clientes

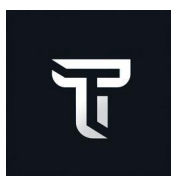
La pantalla estará compuesta por el navegador descrito en el punto 4. Además debajo existirá una tabla con todos los datos de los clientes que tiene asignado dicho entrenador. También, un botón para asignarle un combo al cliente y otro para evaluar al mismo.

#### 9. Combos

La pantalla estará compuesta por el navegador descrito en el punto 4. Además debajo del nav existirá un botón de creación de combos, al hacer clic en dicho botón se desplegará un formulario con 3 campos, nombre del combo, descripción del combo, y una lista de ejercicios. Además dos botones, uno agregará el ejercicio y otro creará el combo. Debajo de esto existirá una tabla con los datos de los combos existentes y un botón para eliminarlos.

#### 10. Ejercicios

Esta pantalla estará compuesta por el navegador descrito en el punto 4. Debajo del nav habrá un botón para crear ejercicios que desplegará un formulario con 3 campos, nombre ejercicio, musculo trabajado, descripción ejercicio y un campo para agregar foto, además un botón para enviar los datos. Además de esto habrá una tabla compuesta por los diferentes ejercicios y un botón para eliminar.



## Sistema para el USUARIO ADMINISTRADOR/ADMINISTRATIVO

### 1. Inicio (sin sesión iniciada)

Esta pantalla estará compuesta por un navegador ubicado en la parte superior de la pantalla, dicho navegador estará compuesto por el logo de la institución + el nombre, estos estarán en la parte izquierda del nav. A la derecha del mismo navegador existirán diferentes opciones para que el usuario pueda navegar dentro del sistema. Estas opciones serán Inicio, Planes, Contacto y botón de Registro.

Debajo de este navegador, la pantalla estará dividida en dos partes, en una estará el nombre de la institución y en la parte inferior de la pantalla habrán fotos y/o videos relacionados a la institución.

### 2. Registro

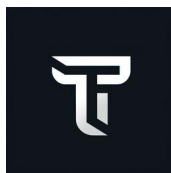
El usuario administrativo no tendrá esta pantalla porque ya tendrá un usuario creado que luego podrá personalizar.

### 3. Login

El login estará compuesto por un formulario, dicho formulario estará integrado por dos campos, el nro de documento y la contraseña, además de dos redireccionamientos, el primero para registrarse en caso de no contar con cuenta y luego el botón para iniciar sesión posteriormente de rellenar los dos campos.

### 4. Inicio (con sesión iniciada)

Esta pantalla será similar a la pantalla de inicio, pero existirán cambios en el navegador. Esta pantalla estará compuesta Un navegador ubicado en la parte superior de la pantalla, dicho navegador estará compuesto por el logo de la institución + el nombre, estos estarán en la parte izquierda del nav. A la derecha del mismo navegador existirán diferentes opciones para que el usuario pueda navegar dentro del sistema. Estas opciones serán Planes, Contacto, y una barra ☰ que al hacer clic desplegará cuatro opciones, Perfil, Clientes, Pagos y cerrar sesión.



#### 5. Planes

Esta pantalla será uno de los redireccionamientos que tendremos desde el nav. Estará compuesta por el navegador, ya mencionado en el punto 4. Además, existirán tarjetas para cada plan con la información correspondiente y un botón para poder adquirir dicho plan.

#### 6. Contacto

Esta pantalla estará compuesta por el navegador que fue descrito en el punto 4. Debajo del mismo estará el nombre del gimnasio, descripción del contacto, redes y todos los datos de contacto.

#### 7. Perfil

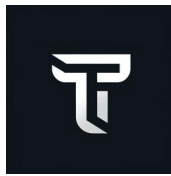
La pantalla estará compuesta por el navegador descrito en el punto 4. Luego, el perfil del usuario estará compuesto por los datos del usuario y existirán dos opciones para modificar la contraseña y modificar los datos de la cuenta. Al apretar modificar contraseña se redirigirá a un formulario para modificar la contraseña. Al apretar el botón modificar los datos se redirigirá a un formulario para modificar todos los datos excepto la contraseña.

#### 8. Clientes

La pantalla estará compuesta por el navegador descrito en el punto 4. Luego, debajo del nav, habrá una tabla con la lista de clientes, con diferentes datos y un botón al lado de cada cliente para darlo de baja (lógica).

#### 9. Pagos

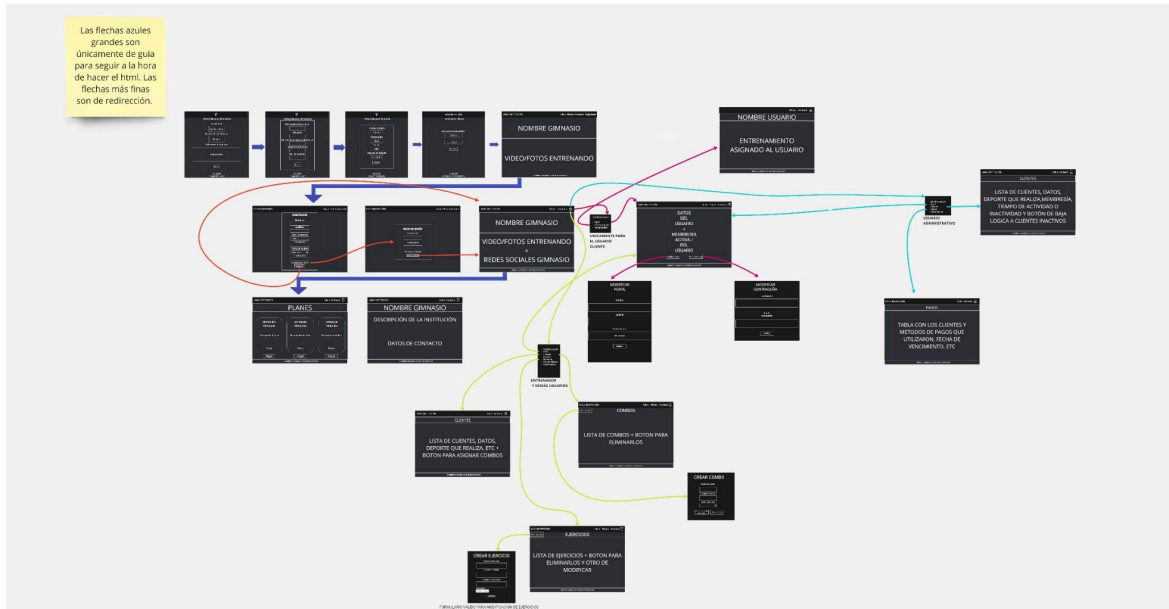
La pantalla estará compuesta por el navegador descrito en el punto 4. Debajo del nav, existirá una tabla con los clientes y métodos de pagos que utilizaron y todos los datos de pagos.



## Realizar el prototipo del sitio web. (Wireframe mobile y PC)

Se realizó el prototipo del sitio siguiendo la selección de los tipos de contenidos que fue realizada por el equipo.

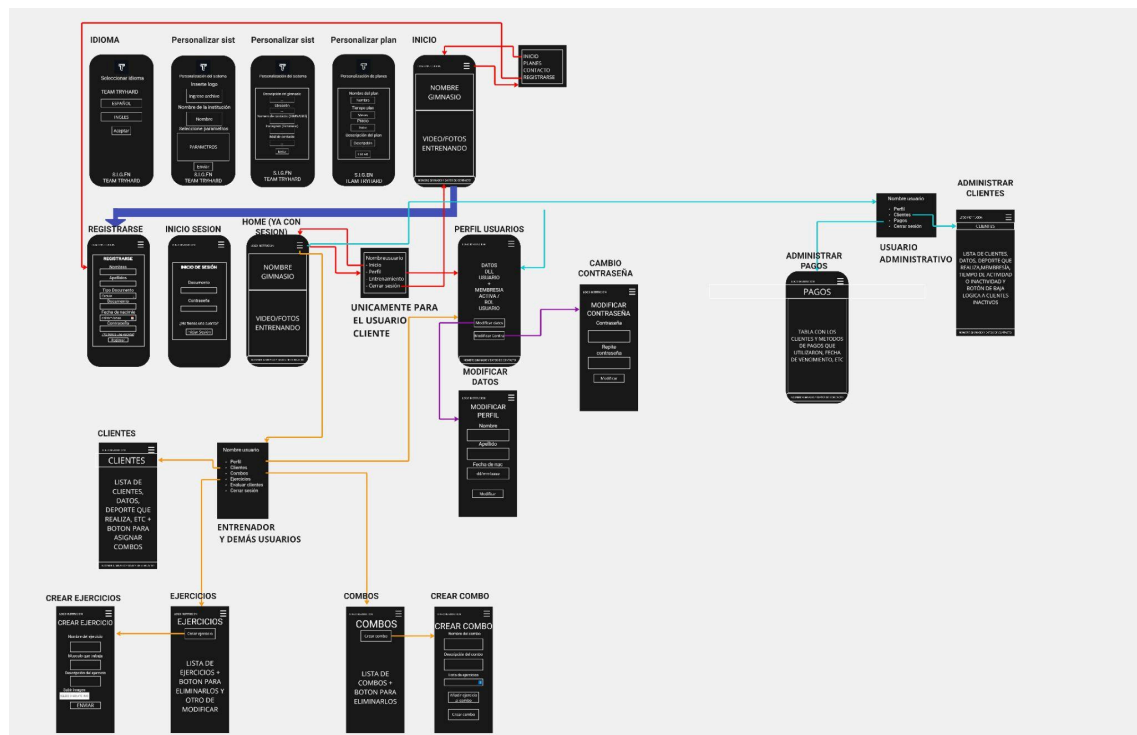
### Wireframe para PC



En la carpeta se encuentra el PDF llamado Wireframe PC.pdf para ver con mayor calidad el WIREFRAME.



## Wireframe para móvil



En la carpeta se encuentra el PDF llamado Wireframe mobile.pdf para ver con mayor calidad el WIREFRAME.

Seleccionar las funcionalidades y aplicaciones externas a incorporar.

Se definieron las diferentes funcionalidades que tendrá el software, teniendo en cuenta las que se habían agregado a la Especificación de Requerimientos de Análisis y Diseño de Aplicaciones Webs, donde se definieron las diferentes funcionalidades del sistema. Las funcionalidades están escritas de manera global y cada funcionalidad tiene subfuncionalidades.

### Gestión de usuarios

- Alta de clientes
- Modificación de clientes
- Baja lógica de clientes



- Búsqueda o filtrado de clientes
- Ingreso de usuarios básicos (Entrenadores)
- Modificación de usuarios básicos (Entrenadores)
- Dar de baja lógica a entrenadores

#### **Gestión de pagos**

- Personalización de pagos
- Control de pagos
- Incumplimiento de pagos

#### **Gestión de ejercicios**

- Creación de ejercicio
- Modificación de ejercicios
- Eliminación de ejercicios

#### **Gestión de deportistas**

- Creación de combos
- Asignación de ejercicios o combos a un deportista
- Modificación de ejercicios o combos para un deportista
- Eliminación de ejercicios o combos para un deportista
- Evaluación y evolución del deportista/paciente
- Alertas

#### **Administración de deportes**

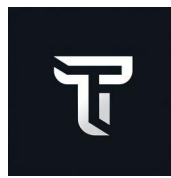
- Agregar Deportes
- Modificar Deportes

#### **Gestión de avances**

- Reporte mensual

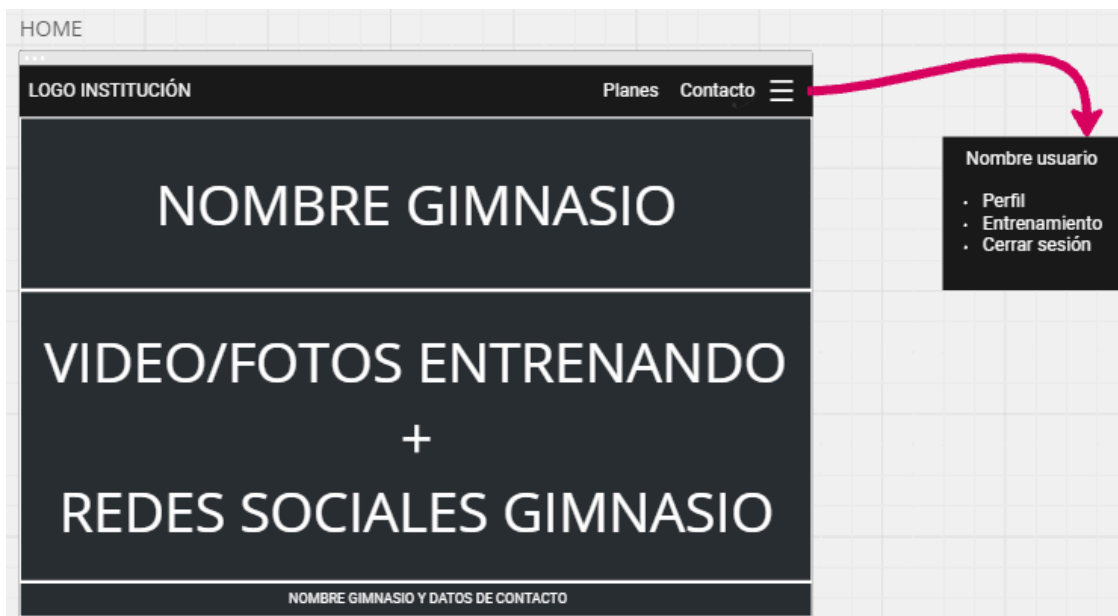
#### **Acceso al plan de entrenamiento**

- Plan de Entrenamiento



## Definir menús de la Homepage

Se definió el homepage del sistema, para ello se pensó que sea lo menos invasivo posible y buscando que la interfaz sea amigable para el usuario final. El prototipo pensado está compuesto con un navegador simple, compuesto por el logo de la institución que compra el software, el nombre de la misma y además distintas opciones para ofrecer una fácil navegación en el sistema. Debajo del navegador se agregarían fotos de la institución y el nombre de la misma, buscando que sea lo más estético posible. La composición de la homepage sería algo así.





También, se realizó la implementación del homepage en el caso que el usuario no haya iniciado sesión aún. El resultado fue el siguiente.



Nombre Institución

Imágenes de la Institución

---

## Estructura básica HTML y CSS

Previamente al comienzo del desarrollo del sistema se indagó en diferentes páginas y contenido aprendido en clase, sobre Bootstrap para utilizarlo desde un principio. Posterior a esto, se comenzó con el desarrollo del HTML, usando el WireFrame como respaldo para que sea más sencillo. A su vez, se seguía indagando sobre Bootstrap para poder estilizar la página. También, se utilizó css normal para algunos estilos como colores, márgenes, entre otros.

El link al GitHub es <https://github.com/TeamTryhard3BC/sigen.git> o si prefiere, también se encuentra en [Anexo](#)





## Instructivo de Instalación (SIGEN)

Para la completa funcionalidad de la aplicación desarrollada por el equipo Team Tryhard, se deberá instalar XAMPP previamente: un paquete de software de código libre que tiene al servidor web Apache, el sistema de gestor MySQL e interpretes para código PHP y Perl. En este caso utilizaremos el servidor web Apache, el gestor MySQL, así como el intérprete para código PHP.

En este caso utilizaremos Windows por temas de comodidad y popularidad, pero en caso de ser usuario de Linux o MacOSX, seleccionar la versión equivalente y seguir las indicaciones correspondientes en el sitio web oficial de XAMPP ([https://www.apachefriends.org/es/faq\\_linux.html](https://www.apachefriends.org/es/faq_linux.html)) y [https://www.apachefriends.org/es/faq\\_osx.html](https://www.apachefriends.org/es/faq_osx.html))

Apache Friends Descargar Alojamiento Comunidad Acerca de Buscar ES

### Descargar

XAMPP es una distribución de Apache fácil de instalar que contiene MariaDB, PHP y Perl. Simplemente descarga y ejecuta el instalador. ¡Es así de fácil!

#### XAMPP para Windows 8.0.30, 8.1.25 & 8.2.12

Versión	Suma de comprobación	Tamaño
8.0.30 / PHP 8.0.30	¿Qué está incluido? md5 sha1	144 Mb
8.1.25 / PHP 8.1.25	¿Qué está incluido? md5 sha1	148 Mb
8.2.12 / PHP 8.2.12	¿Qué está incluido? md5 sha1	149 Mb

Requisitos Más Descargas »

Windows XP or 2003 are not supported. You can download a compatible version of XAMPP for these platforms here.

#### XAMPP para Linux 8.0.30, 8.1.25 & 8.2.12

Versión	Suma de comprobación	Tamaño
---------	----------------------	--------

Documentación/FAQs

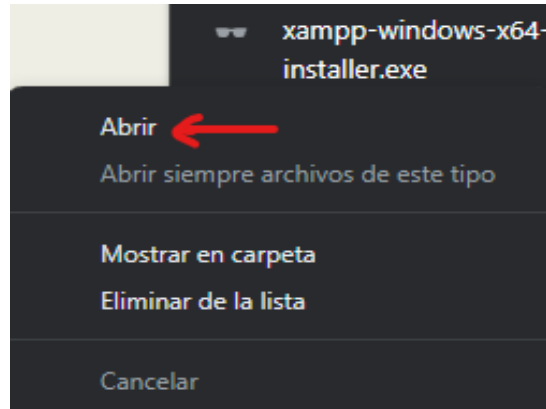
No hay un manual para XAMPP. Escribimos la documentación en forma de preguntas frecuentes (FAQs). ¿Tienes una pregunta que no está respondida? Prueba los Foros o Stack Overflow.

- Linux Preguntas frecuentes
- Windows Preguntas frecuentes
- OS X Preguntas frecuentes

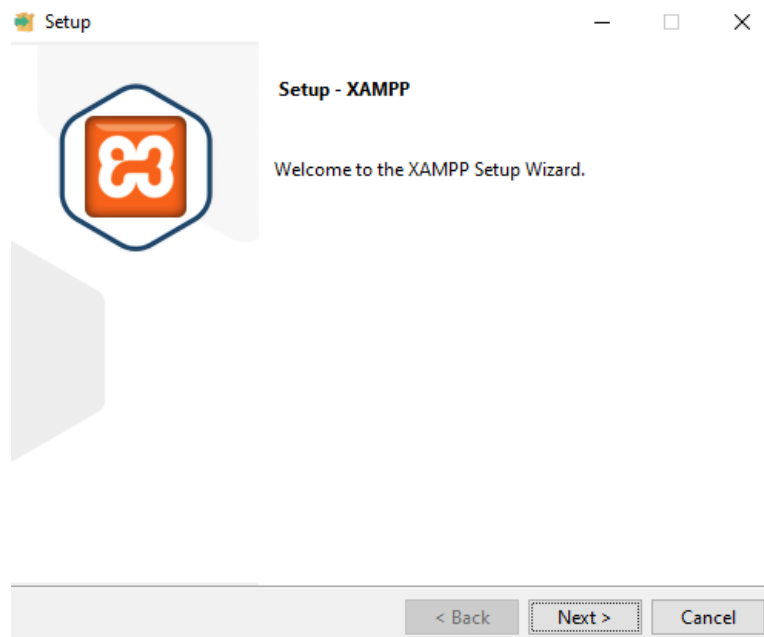
Una vez descargado el ejecutable, ubicarlo en su directorio de descarga para ejecutarlo, o hacerlo directamente desde el apartado de descargas. Esto suele realizarse de manera práctica apretando el botón derecho del ratón en una descarga y ubicando la opción “Abrir”, o alternativamente apretando

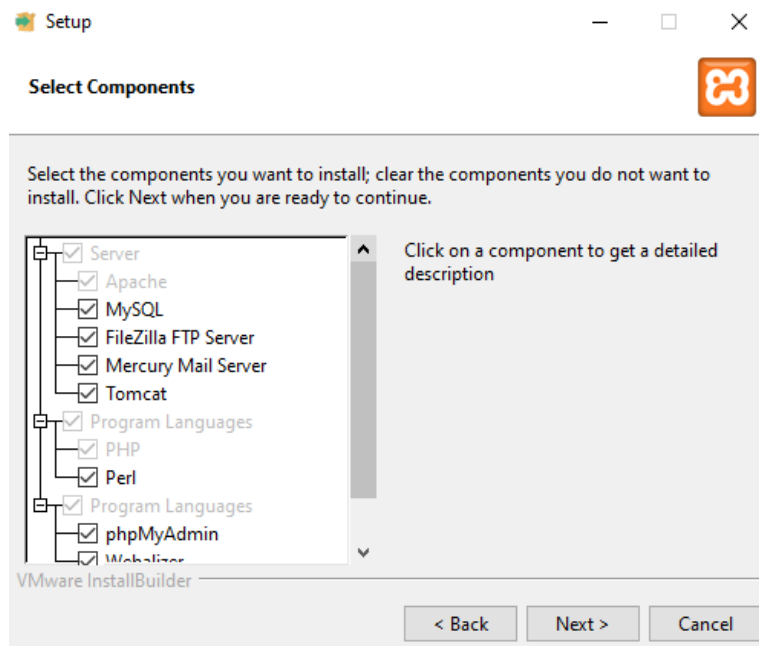


rápidamente dos veces el botón izquierdo del ratón mientras se posiciona en el fichero.



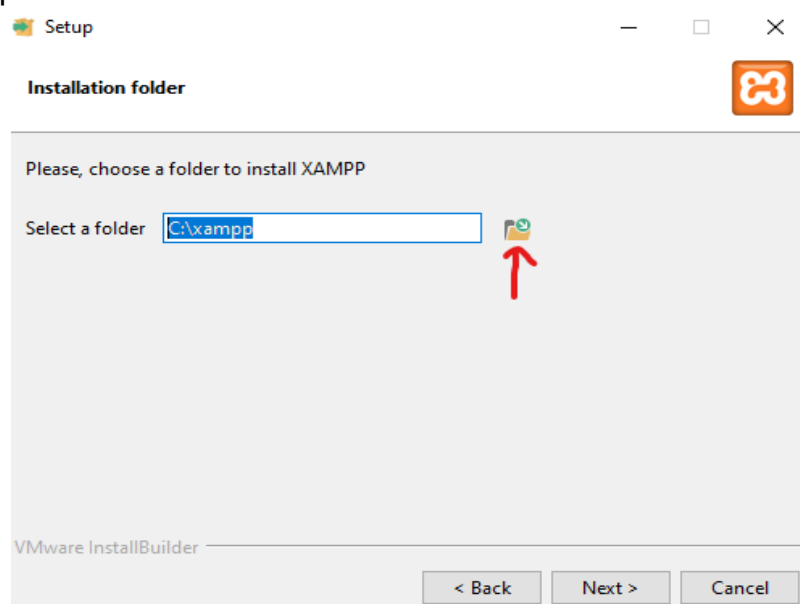
Una vez abierto exitosamente, el usuario se enfrentará con este instalador, presionando “Next” hasta encontrarse con una ventana similar a la segunda imagen adjunta.

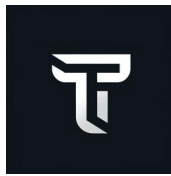




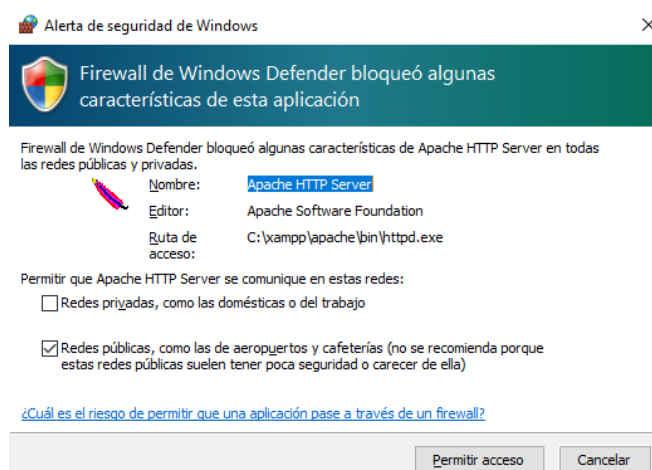
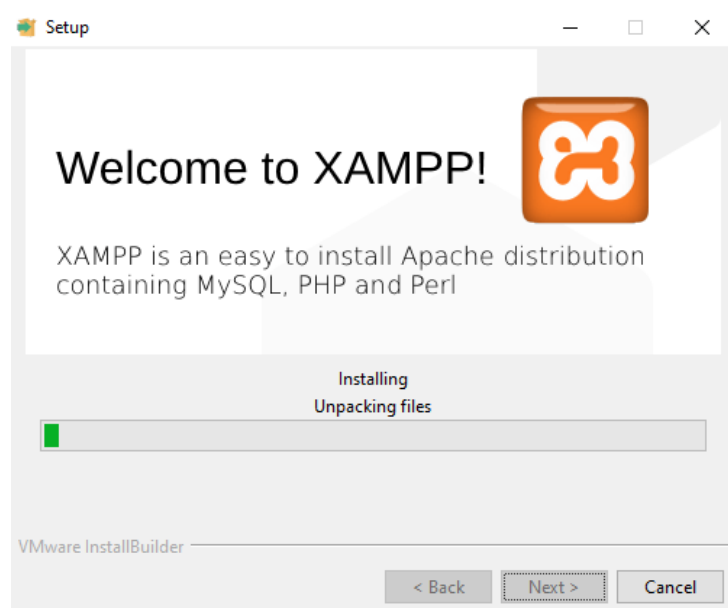
Al alcanzar esta etapa, marcar las casillas para que coincidan con las mostradas en la captura, y presionar “Next”.

Una vez alcanzada esta etapa, seleccionar el directorio deseado interactuando por medio del ratón con el ícono de la carpeta. Una vez se haya encontrado un directorio cómodo, proceder con el botón “Next”. Es posible que se presente la posibilidad para modificar el idioma, lastimosamente el programa no admite Español, así que procederemos con el botón de “Next” una vez seleccionado Inglés (English).



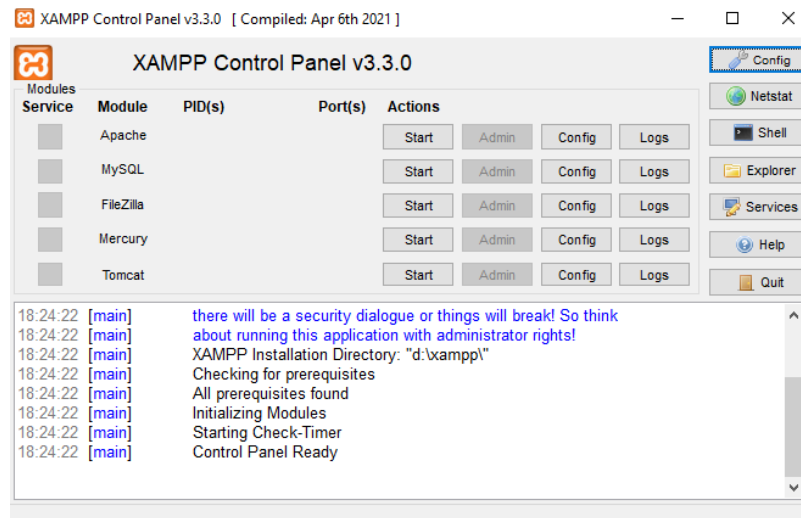


Una vez concretados los anteriores pasos y alcanzar una ventana con una barra de progreso, debemos esperar a que dicha barra llegue a su punto máximo para que el programa se instale, este proceso puede tardar unos cuantos minutos, por lo que se solicita paciencia. Es posible que se soliciten permisos para proceder (ver adjunto), permitir acceso y continuar.

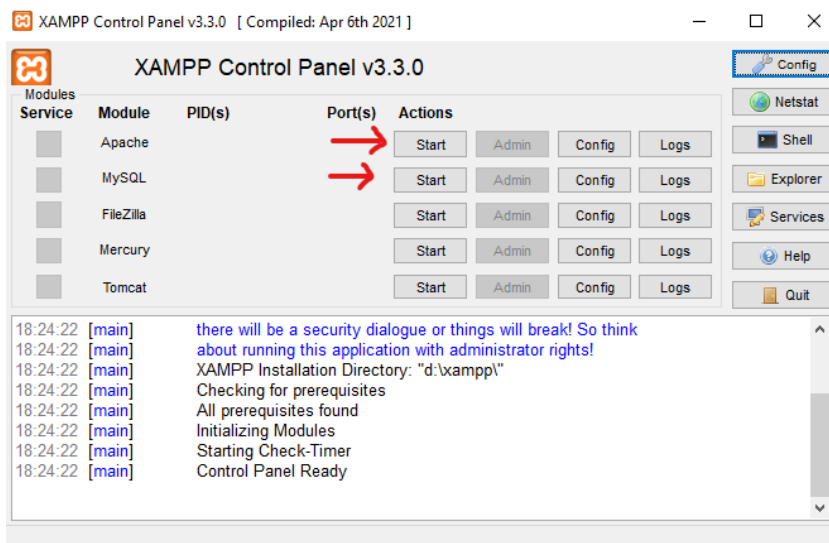




Una vez completada la instalación, se iniciará el programa con la siguiente ventana.

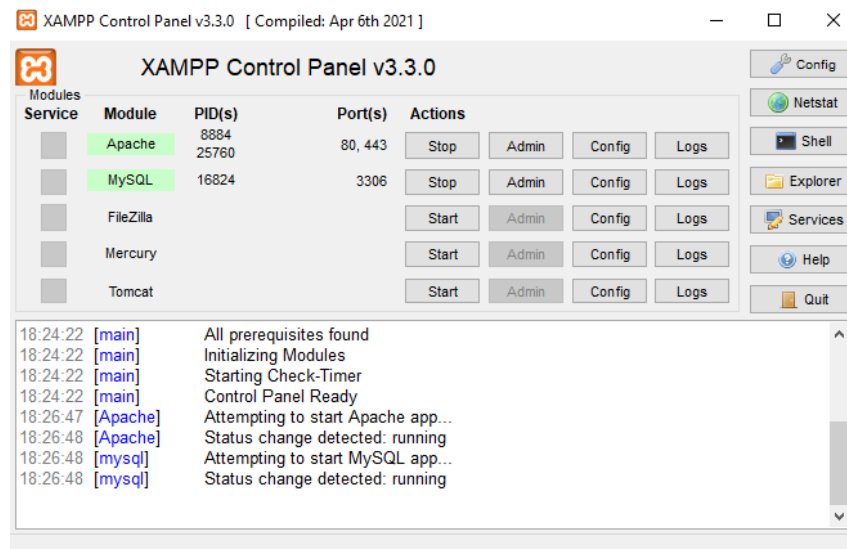


Aquí deberemos encender los servicios de “Apache” y “MySQL” por medio de los botones de Start junto a estos:





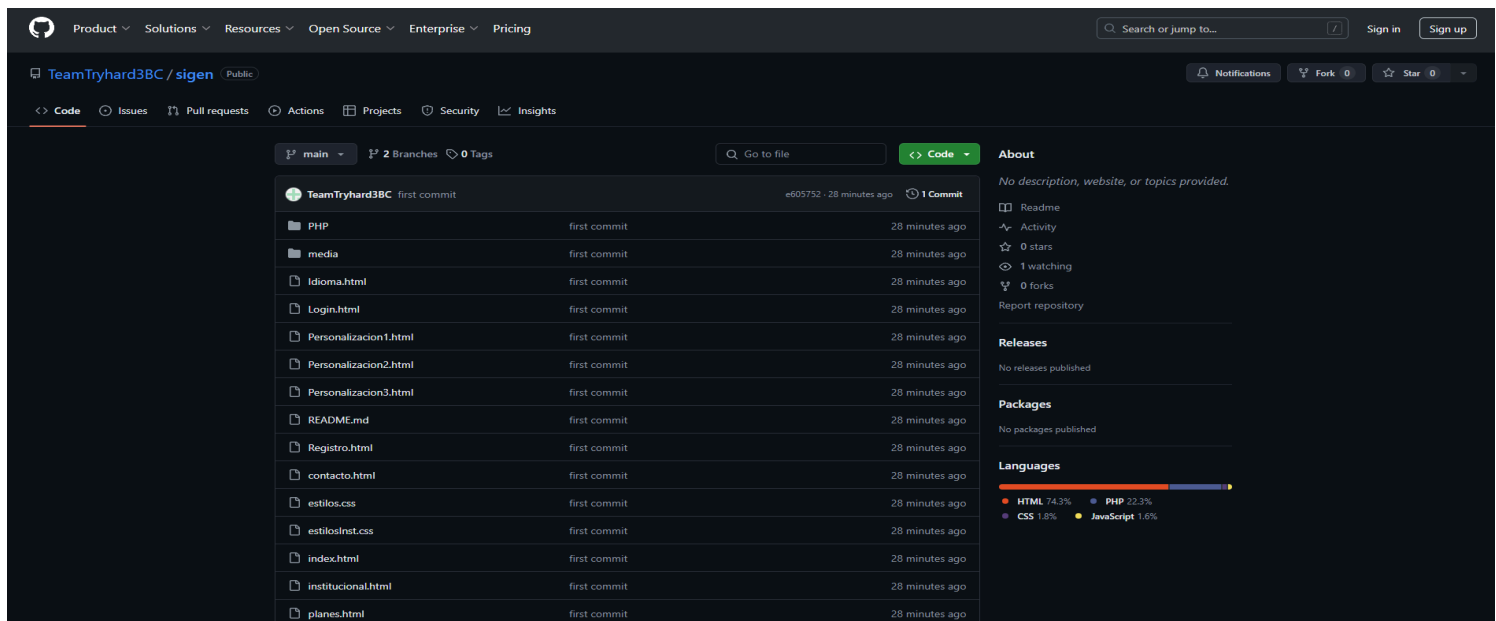
Una vez iniciados correctamente, deberán verse de la siguiente manera (ver adjunto). En caso contrario, favor de consultar para más información en el sitio web oficial de XAMPP (<https://www.apachefriends.org/es/index.html>)



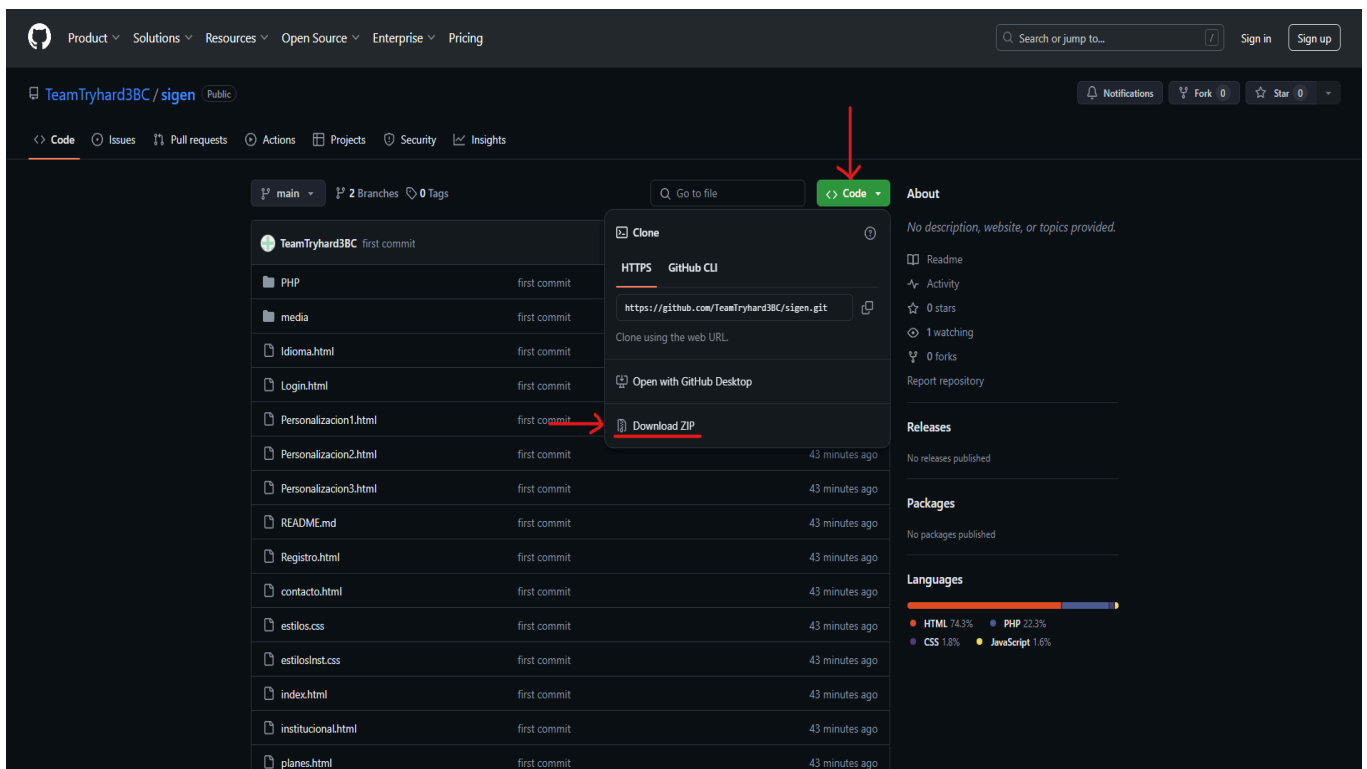
Una vez concretada la instalación e inicialización correcta de los respectivos servicios, procederemos a instalar la aplicación web. Para esto, nos dirigiremos al repositorio de GitHub que contiene el enlace del producto (<https://github.com/TeamTryhard3BC/sigen>).

Al acceder al enlace de GitHub adjunto, se encontrará con la siguiente pestaña que presenta los archivos que compondrán la aplicación. Junto a estos, también se podrá elegir entre distintas versiones modificadas de la versión inicial, así como también un botón que permitirá la descarga de dicha aplicación.

En la imagen adjunta se puede apreciar como elegir entre las distintas versiones de la aplicación

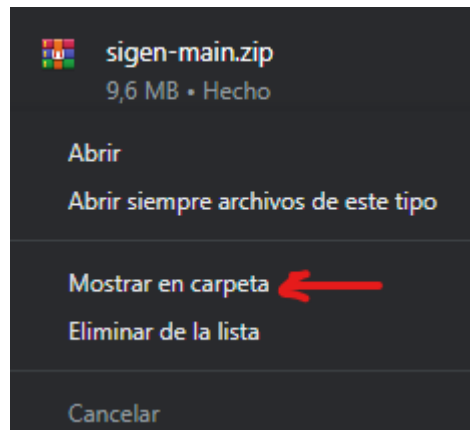


Una vez elegida la versión, deberá presionar el botón verde indicado en pantalla nombrado “<> Code” y posteriormente, el botón que dice “Download ZIP”

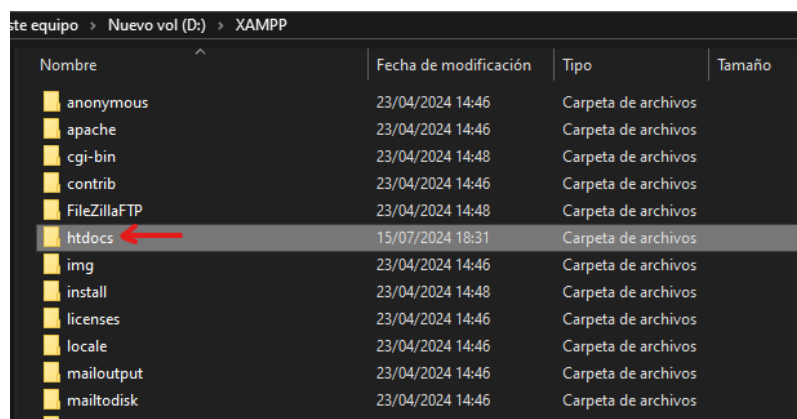




Esto iniciará la descarga de la aplicación comprimida en formato ZIP. Una vez completada, ubicar la descarga en su respectiva carpeta, alternatively encontrada al presionar botón derecho del ratón sobre la descarga y presionar “Mostrar en carpeta”



Deberemos mover el fichero a la ubicación de guardado de nuestro XAMPP, y dentro del mismo, ubicar la carpeta htdocs y pegarlo allí. Para esto podremos usar CTRL + C o botón derecho del ratón para desplegar el menú de acciones y copiarlo manualmente. Deberemos pegar el fichero dentro de la siguiente carpeta

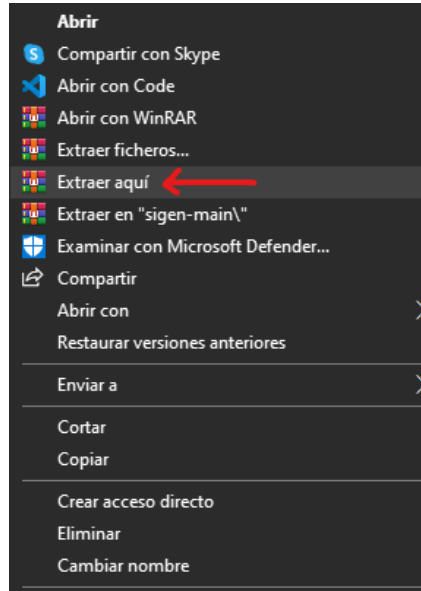


Deberemos presionar el botón derecho del ratón sobre el fichero para nuevamente desplegar el menú de acciones y descomprimir el fichero. Para





esto podremos usar herramientas como WinRAR, 7zip, o la propia herramienta que en este caso, Windows brinda.

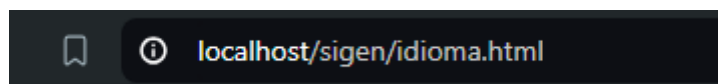


Esto generará una nueva carpeta con el nombre “sigen-main”. Por comodidad, modificaremos el nombre de esta carpeta a simplemente “sigen”.

Si los servicios “Apache” y “MySQL” están correctamente encendidos como señalado en los anteriores pasos, ahora podremos abrir una nueva pestaña en nuestro navegador y en el apartado de URL, pegar lo siguiente:

[“http://localhost/sigen/idioma.html”](http://localhost/sigen/idioma.html)

En caso de no haber cambiado el nombre de la carpeta, deberá utilizar <http://localhost/sigen-main/idioma.html>



Si esto es lo que se muestra en pantalla, habremos instalado la aplicación

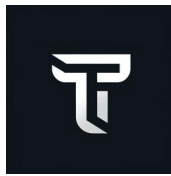


correctamente.



## Anexo

Anexo 1 | “Repositorio GitHub” | <https://github.com/TeamTryhard3BC/sigen.git>



## Bibliografía

GCFAprendeLibre. (s.f.). *Tipos de sitios web. GCFGlobal*. Recuperado el 20 de Junio de

<https://edu.gcfglobal.org/es/creacion-de-sitios-web/tipos-de-sitios-web/1/>

Miro. (s.f.). *¿Qué es un wireframe? Miro*. Recuperado el 20 de Junio de

<https://miro.com/es/wireframe/que-es-wireframe/>

MadeinWeb. (2021, 26 agosto). *Wireframes: Qué son y por qué son importantes. MadeinWeb*. Recuperado el 20 de Junio de

<https://www.madeinweb.es/wireframes-que-son-y-por-que-son-importantes/>

MDN Web Docs. (s.f.). *HTML: HyperText Markup Language*. MDN Web Docs.

Recuperado el 5 de Julio de <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTML>

MDN Web Docs. (s.f.). *CSS: Cascading Style Sheets*. MDN Web Docs.

Recuperado de <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS>

MDN Web Docs. (s.f.). *JavaScript*. MDN Web Docs. Recuperado de

<https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript>