

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**

**FACULTAD DE INGENIERIA**

**Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas**

**DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MOVIL PARA LA GESTIÓN Y RUTINAS DEPORTIVAS DE LA EMPRESA** **“*SMARTGYM APP”***

Curso: Soluciones móviles 1

Docente: Ing. Patrick Cuadros Quiroga

Integrantes:

***Vizcarra Llanque, Jhordy Joel (2015052719)***

***Bedoya Hume, Arturo José Guillermo (2015052678)***

***Mamani Condori, Gilmer Donaldo (2012042779)***

***Duanet Soto, Rodriguez (2015051384)***

***Lizárraga Pomarela, Sergio (2020066921)***

***Concha Llaca, Gerardo Alejandro (2017057849)***

**Tacna – Perú**

***2023***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CONTROL DE VERSIONES | | | | | |
| Versión | Hecha por | Revisada por | Aprobada por | Fecha | Motivo |
| 1.0 | GMC | GMC | GMC | 14/11/2023 | Avance del proyecto V1. |

Sistema *SMARTGYM APP*

Documento de Especificación de Requerimientos de Software

Documento de Visión

Versión *1.0*

# **Introducción**

## Propósito

La idea principal es implementar una aplicación móvil en la cual se pueda la creación de rutinas de ejercicio por parte de los usuarios para la empresa Bodybrock

## Alcance

El alcance que busca el proyecto es tener un sistema permite gestionar directamente los procesos que se realicen en el área de compras y en el área de ventas de la empresa cliente y también un apartado donde se muestran las rutinas que se ofrecen a los usuarios, donde los usuarios podrás planear y guiarse durante sus entrenamientos

## Definiciones, Siglas y Abreviaturas

* Aplicación móvil: Es un tipo de aplicación diseñada para ejecutarse en un dispositivo móvil, que puede ser un teléfono inteligente o una tableta. Incluso si las aplicaciones suelen ser pequeñas unidades de software con funciones limitadas, se las arreglan para proporcionar a los usuarios servicios y experiencias de calidad.
* Rutinas: Tienen como principal objetivo perder la mayor parte de grasa corporal pero manteniendo la mayor cantidad de músculo posible.

## Referencias

* FD01 - Informe de Factibilidad

## Visión General

Aspiramos a ser la plataforma líder que redefine la experiencia de entrenamiento. Nuestra visión es ofrecer información fitness clara y precisa, una interfaz fácil de usar que inspire a cada usuario a alcanzar sus metas. Buscamos crear un espacio donde la transparencia y la simplicidad impulsen la confianza, mientras brindamos un excepcional servicio de atención al cliente para apoyar el viaje de cada usuario hacia el bienestar.

# **Posicionamiento**

## Oportunidades de Negocio

* Al hacernos conocidos por nuestra gestión de rutinas virtuales generamos un aumento en los clientes dando así que aumenten nuestras ventas

## Definición del Problema

La empresa Bodybrock tiene la falta de una herramienta digital que permita a los usuarios del gimnasio acceder a información sobre actividades programadas. Actualmente, los usuarios deben acudir al gimnasio para obtener esta información, lo que puede resultar inconveniente para algunos clientes, especialmente aquellos con horarios ajustados.

# **Descripcion de los Interesados y Usuarios**

## Resumen de los Interesados

* El equipo del proyecto
* Clientes
* Personal del Gym

## Resumen de los Usuarios

* Clientes
* Personal del Gym

## Entorno del Usuario

* Será una interfaz donde la persona selecciona la rutina que desee realizar además podrá editar su usuario para cambiar información que se encuentre desactualizada

## Perfiles de los Interesados:

* Los clientes: Persona que busca realizar sus rutinas de ejercicio
* El equipo del proyecto: Personas responsables del progreso o
* desarrollo de la aplicación móvil.
* Personal del Gym: Encargados de probar que la aplicación móvil funcione correctamente en su atención al cliente.

## Perfiles de los Usuarios

* Personal del Gym: Encargados de probar que la aplicación móvil funcione correctamente en su atención al cliente.
* Los clientes: Persona que busca realizar sus rutinas de ejercicio

## Necesidades de los Interesados y Usuarios

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Necesidad** | **Prioridad** | **Problema** | **Solución Actual** | **Solución Propuesta** |
| Tener un sistema para gestionar la información de los clientes y rutinas |  | Para hallar la información requerida tiende a tardar y la gente no viene por imposibilidad de horario | La información se encuentra almacenada en un documento y no se elaboran las rutinas | La construcción de un sistema que gestione los usuarios y rutinas |

# **Vista General del Producto**

## Perspectiva del Producto

* El punto de vista que tenemos acerca de nuestro proyecto es que ocasionará un cambio relevante dentro del gimnasio, ya que este contribuirá con mejoras indispensables para mejor atención al cliente, y ofrecimiento en las rutinas haciendo ganar ventaja frente a otros gimnasios.

## Resumen de las Capacidades

* En resumen las capacidades de nuestro proyecto se enfocan en que tan rápido y de manera eficaz o correcta puede ayudar o atender a los clientes de una manera dinámica y sencilla para estos.

## Suposiciones y Dependencias

* Suponemos que nos pasaremos de los costos planteados para el proyecto.
* Dependemos de una problemática a resolver.

## Costos y Precios

La aplicación móvil de gimnasio que se elaborará es de costo alcanzable por el interesado; Toda la información se encuentra detallada en el informe de factibilidad. (FD01)

1. Costos referentes al personal de desarrollo e implementación del sistema.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Descripción*** | ***Costo*** |
| ***COSTOS GENERALES*** | S/. 4220 |
| ***COSTOS OPERATIVOS*** | S/.387 |
| ***COSTOS DE AMBIENTE*** | S/.5700 |
| ***COSTOS DE PERSONAL*** | S/.142500 |
| ***TOTAL*** | S/. 24557 |

## Licenciamiento e Instalación

* Para licenciar nuestro proyecto, debe haber un contrato entre el o los desarrolladores de este con la empresa que lo va a utilizar, en el cual se determinarán los términos y condiciones, los cuales deben ser aceptados para que los usuarios puedan disponer de la aplicación móvil en cuestión.

# **Características del Producto**

* Sencillo de usar: Ya que gran parte del objetivo del proyecto se basa en ayudar a los clientes, se busca que su interacción con la app no sea problemático y fácil de intuir su uso

# **Restricciones**

* No excederse del tiempo de finalización del proyecto.
* Centrarse en resolver las necesidades de los clientes.
* No excederse del costo del proyecto.

# **Rangos de Calidad**

* Usabilidad: Interfaz intuitiva y fácil de navegar, con la implementación de instrucciones claras para la selección de rutinas. Por último, que tenga una experiencia de usuario sin fricciones.
* Disponibilidad: La aplicación está disponible 24/7 con tiempos de inactividad mínimos y tiene una capacidad para manejar cargas de usuarios simultáneas sin problemas.

# **Precedencia y Prioridad**

* La Información clara ocupa el primer lugar en la prioridad. Los usuarios confían en obtener detalles precisos y confiables sobre las rutinas de ejercicios, técnicas adecuadas y su progreso personal. La transparencia en la información proporcionada fomenta la confianza del usuario y contribuye directamente a la efectividad del aplicativo
* Sencillo de usar ya que la facilidad de uso se posiciona como la segunda característica más importante. La interfaz de usuario debe ser intuitiva y accesible para garantizar que los usuarios puedan seleccionar rutinas, ajustar configuraciones y realizar un seguimiento de su progreso sin dificultades. Una experiencia de usuario fluida y eficiente es esencial para mantener la participación y satisfacción del usuario.
* La atención al cliente se sitúa en la tercera posición en términos de prioridad. Aunque es fundamental que el servicio de atención al cliente esté disponible para resolver consultas y brindar asistencia, se reconoce que, en última instancia, la atención al cliente no puede compensar la falta de claridad en la información proporcionada o la dificultad en la interfaz de usuario. La atención al cliente complementa las características anteriores, pero no puede sustituirlas.

# **Otros Requerimientos del Producto**

## Estándares Legales

* El app tendrá una política de privacidad que detalle cómo se recopila, almacena y utiliza la información personal de los usuarios, garantizando la conformidad con las leyes de protección de datos aplicables.
* El app tendrá términos y condiciones de uso que establezcan claramente los derechos y responsabilidades tanto de los usuarios como de la entidad desarrolladora, abordando aspectos como el acceso, la seguridad y la responsabilidad legal.

## Estándares de Comunicación

* Garantizar que la interfaz de usuario sea fácil de usar y comprenda, permitiendo a los usuarios navegar de manera eficiente por la aplicación.
* Proporcionar notificaciones personalizadas para mantener a los usuarios informados sobre nuevas rutinas, actualizaciones de la aplicación y logros personales.

## Estándares de Cumplimiento de la Plataforma

* El estándar de cumplimiento de esta app es la accesibilidad para que cualquier cliente pueda utilizarlo.

## Estándares de Calidad y Seguridad

* ISO 9001: Este es el estándar de control de calidad más reconocido del mundo. Establecer requisitos para los sistemas de gestión de calidad en todo tipo de organizaciones, independientemente de su tamaño o industria.
* ISO 27005: Establece las directrices para la gestión del riesgo en la seguridad de la información. Apoya los conceptos generales especificados en la norma ISO/IEC 27001 y está diseñada para ayudar a la aplicación satisfactoria de la seguridad de la información basada en un enfoque de gestión de riesgos.

# CONCLUSIONES

* En conclusión, el proyecto de aplicación móvil para el gimnasio " Bodybrock " de la ciudad de Tacna es viable y cuenta con una visión clara del problema y las necesidades de los usuarios e interesados. La perspectiva del producto es adecuada y se han identificado las características, restricciones, rangos de calidad, precedencia y prioridad, y otros requerimientos necesarios para su desarrollo e implementación. Se han establecido también los estándares legales, de comunicación, de cumplimiento de plataforma y de calidad y seguridad para garantizar su correcto funcionamiento y cumplimiento de los objetivos planteados.

# RECOMENDACIONES

* Se recomienda la participación activa de los usuarios e interesados en el desarrollo del proyecto, para garantizar que las funcionalidades de la aplicación móvil sean adecuadas a sus necesidades. Se sugiere también mantener una estrecha comunicación entre el equipo de desarrollo y los representantes del gimnasio " Bodybrock " para asegurar la satisfacción del cliente.

# BIBLIOGRAFÍA y WEBGRAFÍA

* Herazo, L. (s/f). *¿QUÉ ES UNA APLICACIÓN MÓVIL?* Anincubator.com. Recuperado el 14 de noviembre de 2023, de <https://anincubator.com/que-es-una-aplicacion-movil/>
* *Rutina de definición*. (2012, julio 28). TopNutrition. <https://topnutrition.es/noticias/rutina-de-definicion>