

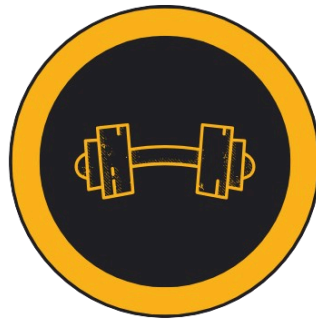


Centro de Enseñanza Técnica Industrial

DISEÑO DE PROYECTO

-FitLife Center-

Ingeniería Desarrollo de Software



01/Diciembre/2024

Prof. Luis Manuel Lopez Hernández

| | |
|----------------------------------|----------|
| Ramsés Alejandro López Anceno | 22310355 |
| José Adrián Guillen Lamas | 22310361 |
| Valeria Estefania Salazar García | 22310383 |
| Mariana Márquez Torres | 22310391 |
| Jesús Ignacio Rostro Díaz | 22310397 |

Tabla de contenido.

| | |
|--|----------|
| Diagrama de clases. | 2 |
| Clases y Atributos. | 2 |
| Usuario (Clase Padre) | 2 |
| Dueño (Hereda de Usuario) | 2 |
| Entrenador (Hereda de Usuario) | 2 |
| Clase | 2 |
| Equipo | 3 |
| Reporte Desempeño | 3 |
| Diagrama. | 4 |
| Logotipo de la aplicación. | 5 |
| Gama de colores a utilizar. | 6 |
| Maquetado de la aplicación. | 7 |
| Activity inicio de sesión. | 7 |
| Fragment página de inicio. | 8 |
| Menú lateral (vista desde el entrenador). | 9 |
| Menú lateral (vista desde el dueño). | 10 |
| Fragment agregar una clase. | 11 |
| Fragment clases agregadas (vista desde el entrenador). | 12 |
| Fragment clases agregadas (vista desde el dueño). | 13 |
| Fragment reporte de desempeño. | 14 |
| Fragment inventario (vista desde el dueño). | 15 |
| Fragment inventario (vista desde el entrenador). | 16 |
| Fragment reporte de fallas(vista desde el entrenador). | 17 |

Diagrama de clases.

Clases y Atributos.

Usuario (Clase Padre)

- `idUsuario`: Int
- `nombre`: String
- `usuario`: String
- `password`: String
- `rol`: String

Dueño (Hereda de Usuario)

- `contactoEmergencia`: String
- `esDueno`: Boolean
- `contactoTelefono`: String
- `ingresosMensuales`: Double
- `numeroEmpleados`: Int

Entrenador (Hereda de Usuario)

- `especialidad`: String
- `esEntrenador`: Boolean
- `calificacionPromedio`: Float
- `horasTrabajadas`: Int
- `clasesAsignadas`: List<String>
- `asistenciaMensual`: Int

Clase

- `idClase`: Int
- `nombreClase`: String
- `horario`: String

- `entrenadorAsignado`: Entrenador
- `tipoClase`: String

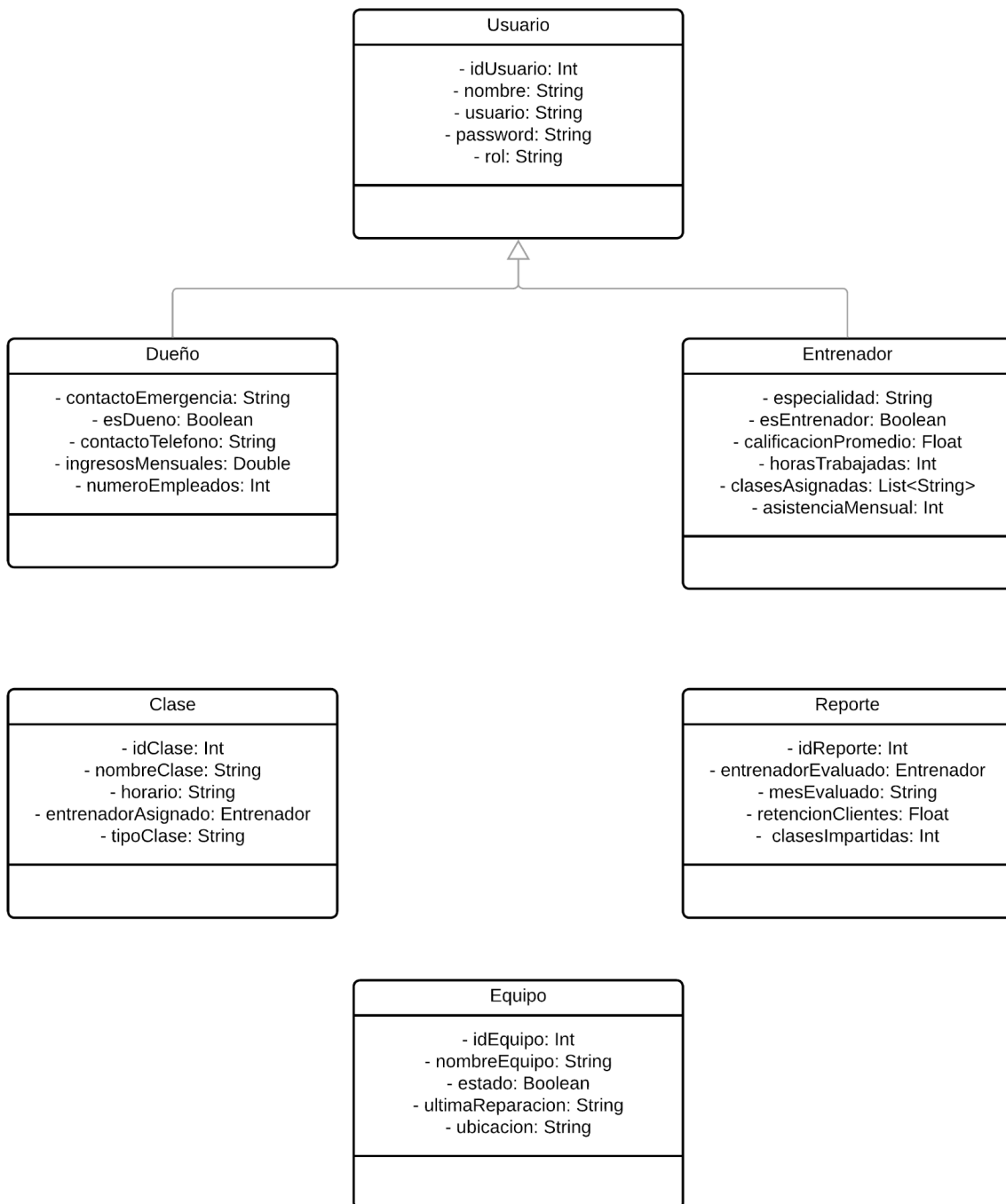
Equipo

- `idEquipo`: Int
- `nombreEquipo`: String
- `estado`: String
- `ultimaReparacion`: String
- `ubicacion`: String

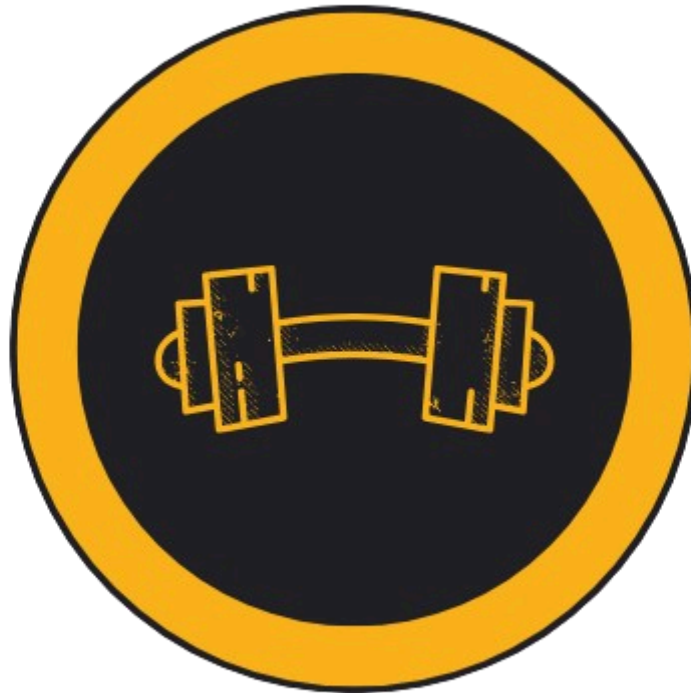
Reporte Desempeño

- `idReporte`: Int
- `entrenadorEvaluado`: Entrenador
- `mesEvaluado`: String
- `retencionClientes`: Float
- `clasesImpartidas`: Int

Diagrama.



Logotipo de la aplicación.



El logotipo seleccionado representa de manera clara el propósito y enfoque de la aplicación a desarrollar, cada parte del logo tiene su propio significado:

- **La pesa:** La mancuerna simboliza la esencia del negocio, nos deja en claro que la aplicación se vincula al entrenamiento físico y el gimnasio.

Representa la disciplina, la dedicación y la fuerza, valores muy importantes en el ámbito “fitness”.

- **El círculo amarillo:** Enmarca el diseño, denota unidad, complementa el diseño. El color amarillo cálido está asociado con la energía, la motivación y el optimismo.

Simboliza el enfoque en un objetivo claro, que en este caso es mejorar la eficiencia y el desempeño del gimnasio “FitLife Center”.

- **El fondo negro:** Denota profesionalismo, modernidad y elegancia. Ayuda a generar contraste y enfoque, resaltando los otros elementos que conforman el logo.

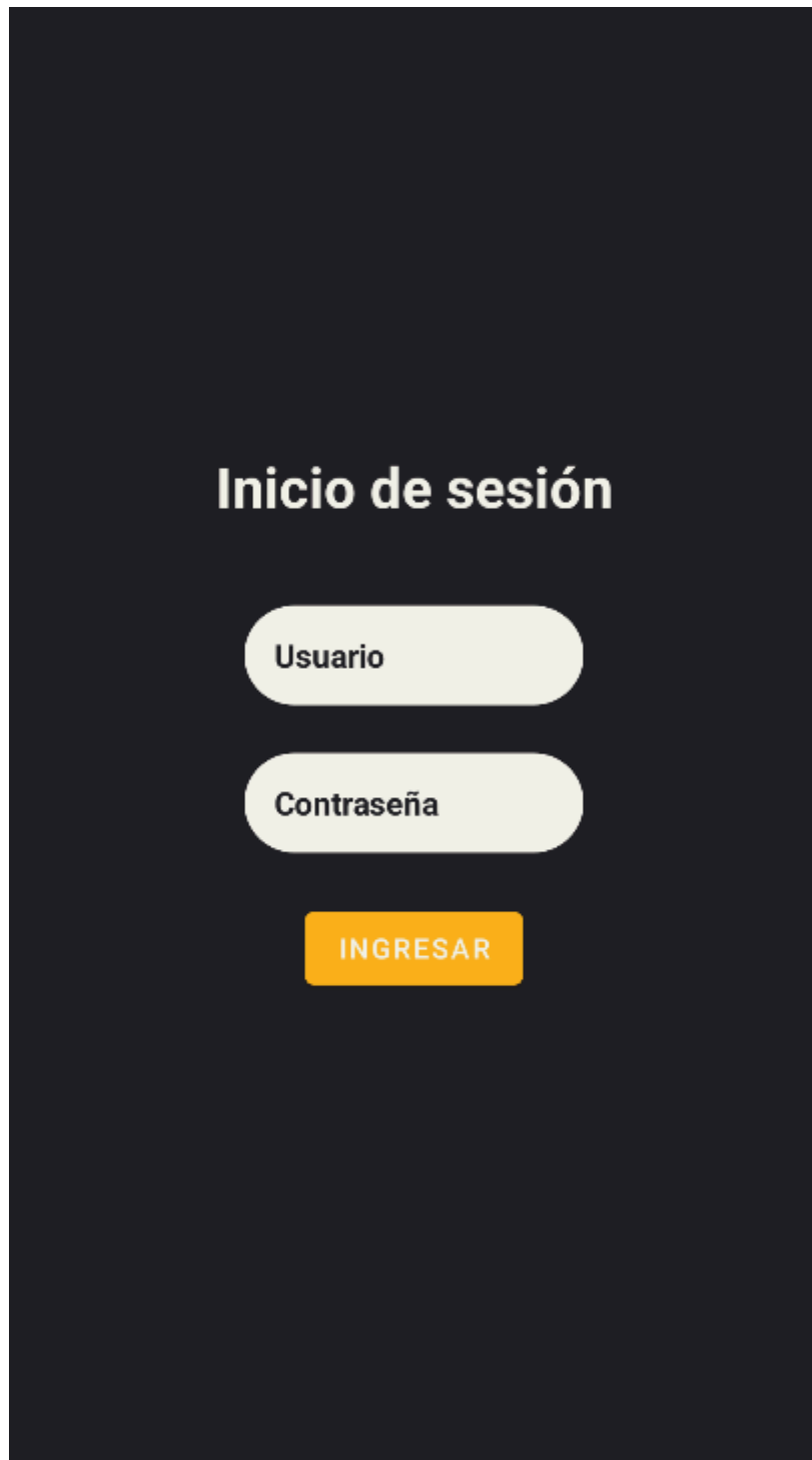
Gama de colores a utilizar.

| Nombre del color | | HEX | Significado |
|------------------|---|---------|---|
| Alabaster |  | #F2F1EA | Representa calma, limpieza y simplicidad. Refuerza la idea de organización y claridad en los procesos administrativos. |
| Amber |  | #FFC107 | Asociado con energía y optimismo, características de un gimnasio, reflejando dinamismo en la administración. |
| Xanthous |  | #FAB31B | Representa entusiasmo, acción y confianza. Ayuda a transmitir seguridad en las decisiones administrativas. |
| Black Olive |  | #3C3D37 | Asociado con estabilidad, sofisticación y profesionalismo, refuerza el enfoque profesional de la aplicación, orientada a entrenadores y el dueño. |
| Raisin Black |  | #222125 | Transmite elegancia, fortaleza y autoridad. Refuerza el sentido de control y solidez en la gestión del gimnasio. |

Los colores seleccionados trabajan en conjunto para crear una interfaz amigable, profesional y motivadora. La combinación de tonos cálidos (amarillos) con neutros (blancos y grises) logra un balance entre energía y organización, características clave para la administración eficiente de un gimnasio.

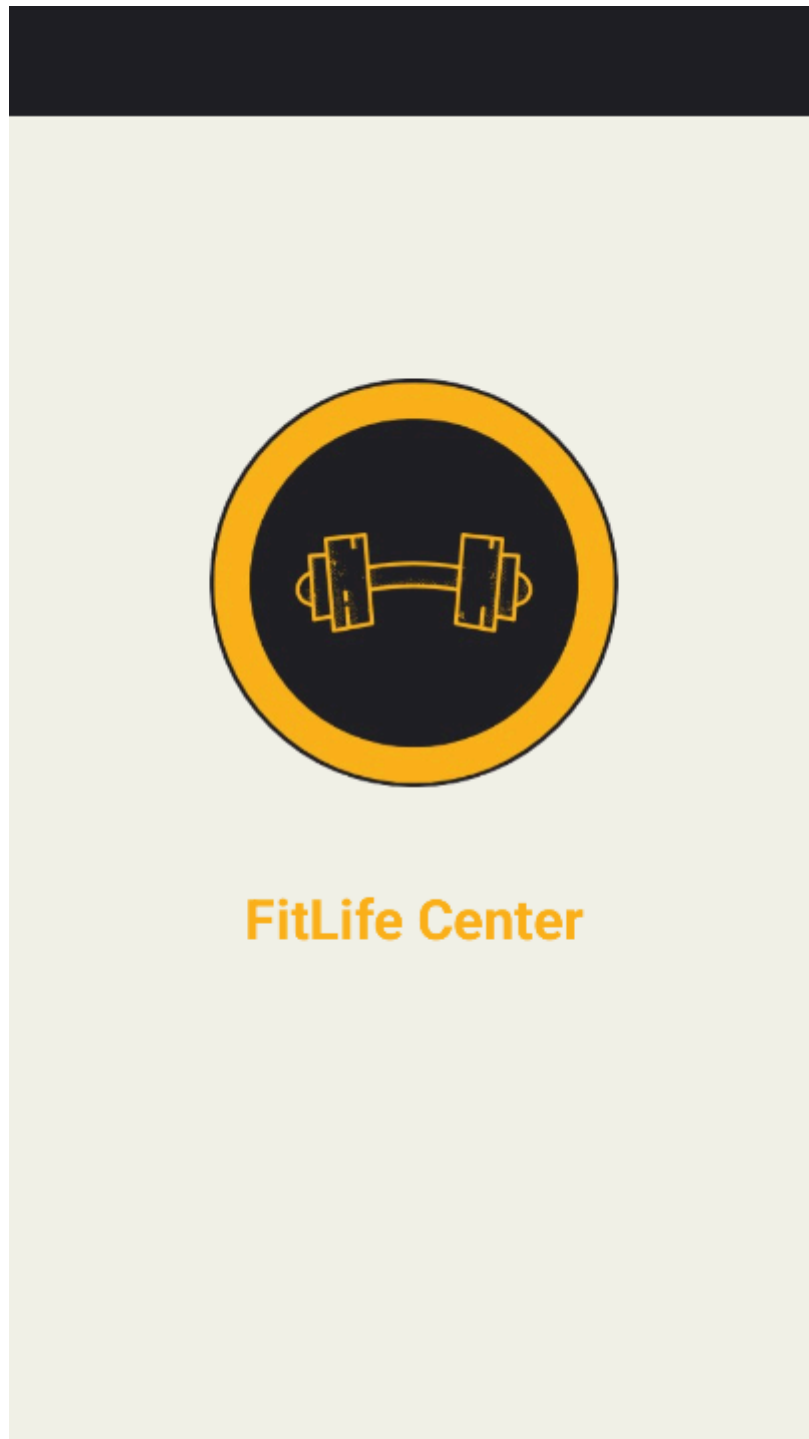
Maquetado de la aplicación.

Activity inicio de sesión.



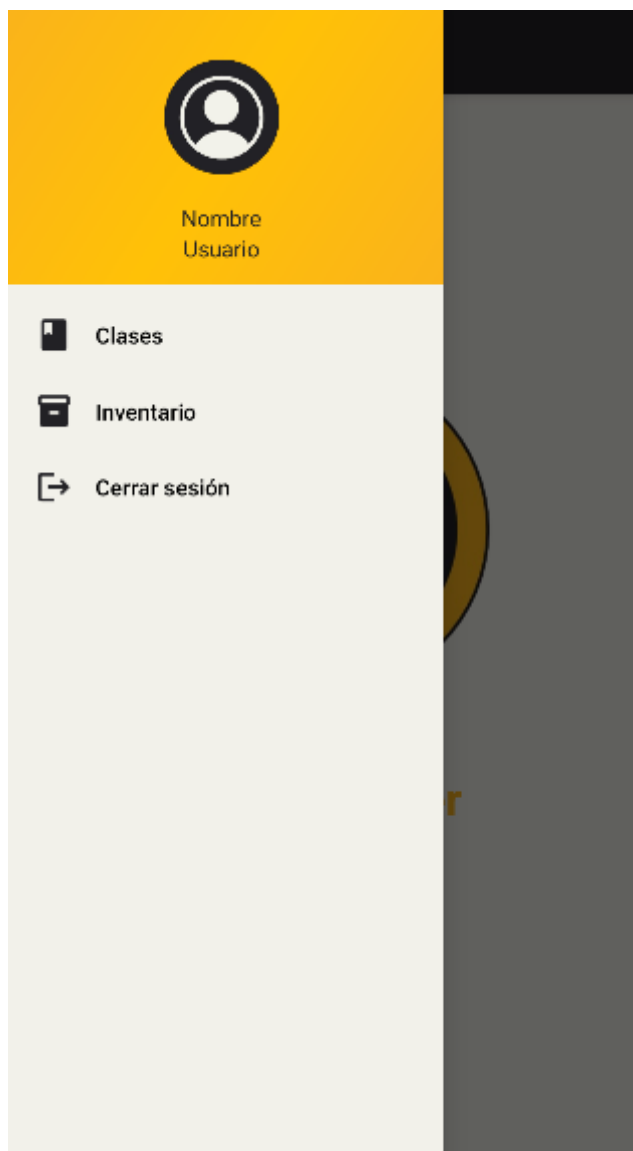
Activity que funciona como la pantalla inicial, permite que los usuarios ingresen con su nombre de usuario y contraseña. Sirve como un control de acceso para distinguir entre dueño y entrenadores.

Fragment página de inicio.



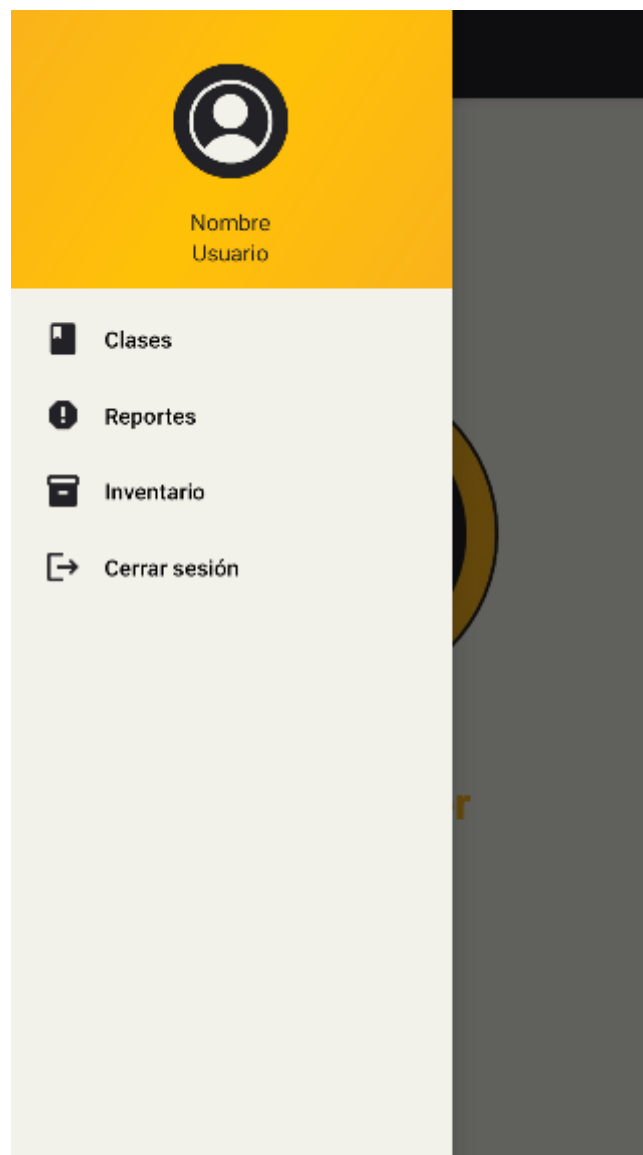
La página de inicio sería la primera vista que los usuarios ven al ingresar correctamente a la aplicación después de iniciar sesión.

Menú lateral (vista desde el entrenador).



Incluye opciones como Clases, Inventario y Cerrar sesión. Ayuda a los entrenadores a acceder rápidamente a las herramientas necesarias para gestionar sus actividades.

Menú lateral (vista desde el dueño).



Similar al menú del entrenador, exceptuando que éste tiene como opción adicional el fragment Reportes para supervisar el desempeño del personal.

Fragment agregar una clase.

**AGREGAR UNA CLASE
PARA**

Entrenador asignado

Item 1

Item 1

Horario:

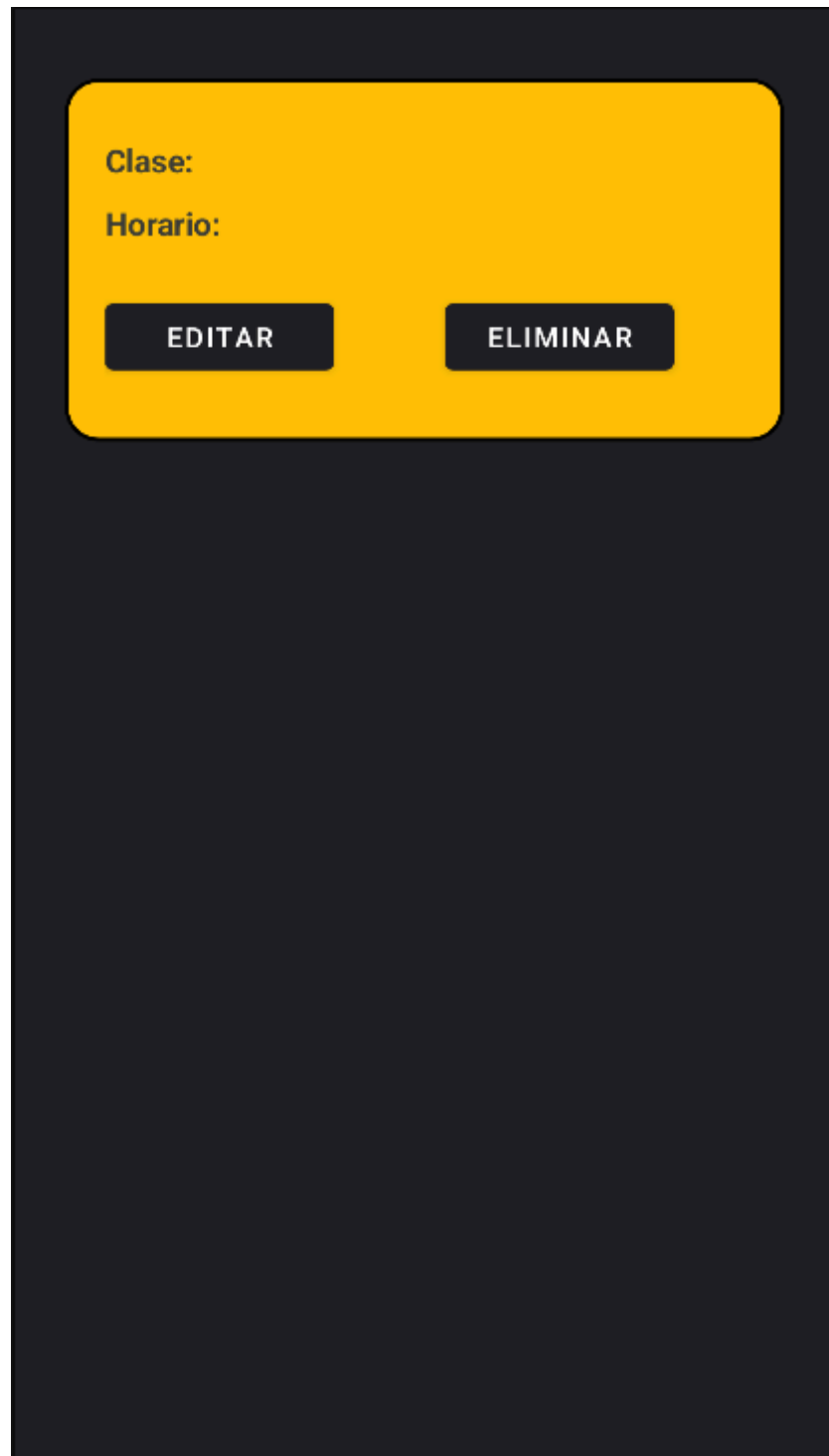
< Diciembre de 1969 >

| D | L | M | M | J | V | S | |
|----|----|----|----|----|----|----|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | | |

AGREGAR

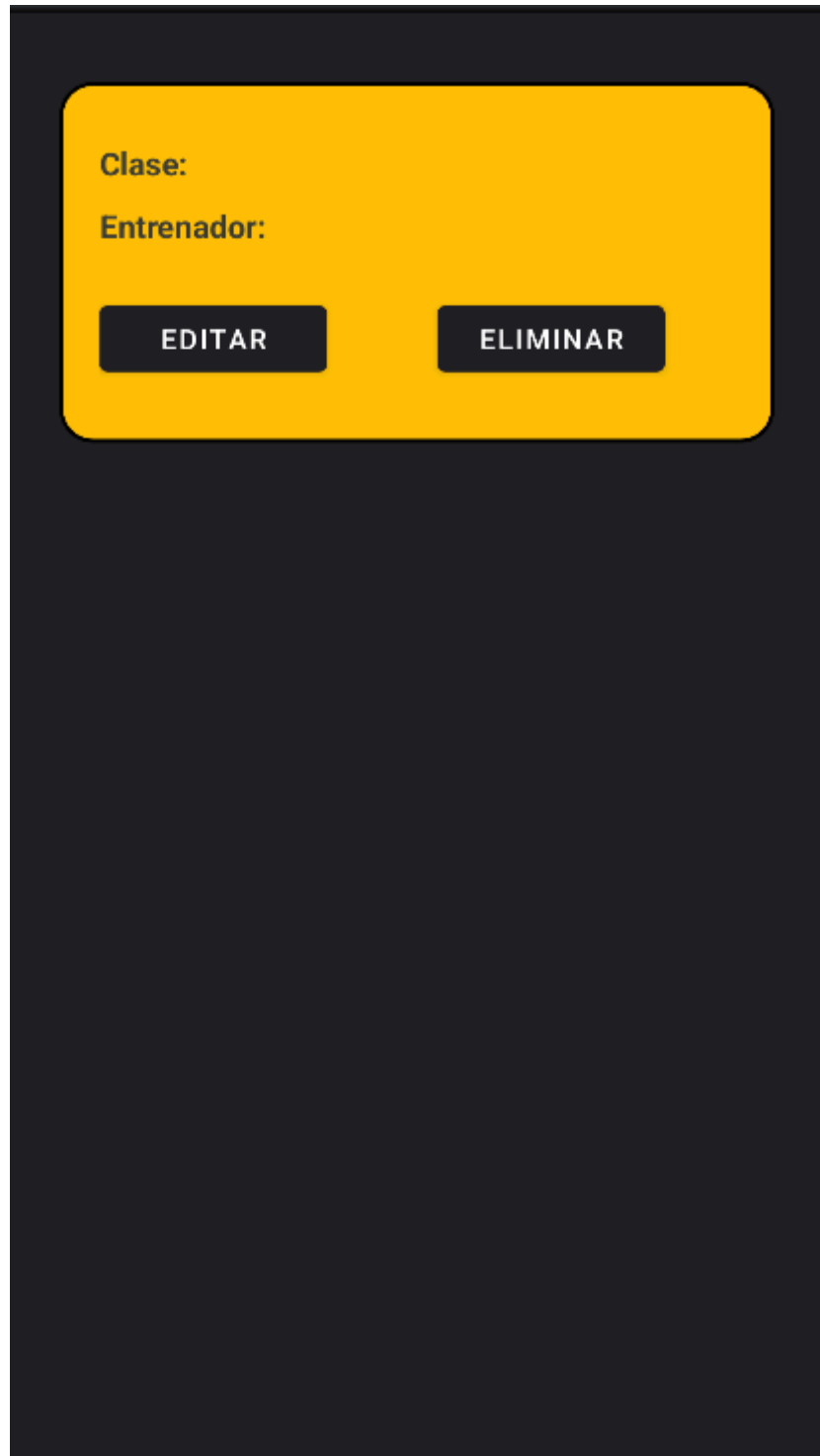
Fragment encargado de permitir crear una nueva clase y asignarla a un entrenador determinado, escoger el día que la impartirá, la hora en intervalos de 1h según el tiempo de apertura por día y el tipo de clase que se impartirá: box, zumba, etc.

Fragment clases agregadas (vista desde el entrenador).



Fragment encargado de mostrar las clases que fueron agregadas, permitiendo editar la clase o eliminarla.

Fragment clases agregadas (vista desde el dueño).



Clase:

Entrenador:

EDITAR

ELIMINAR

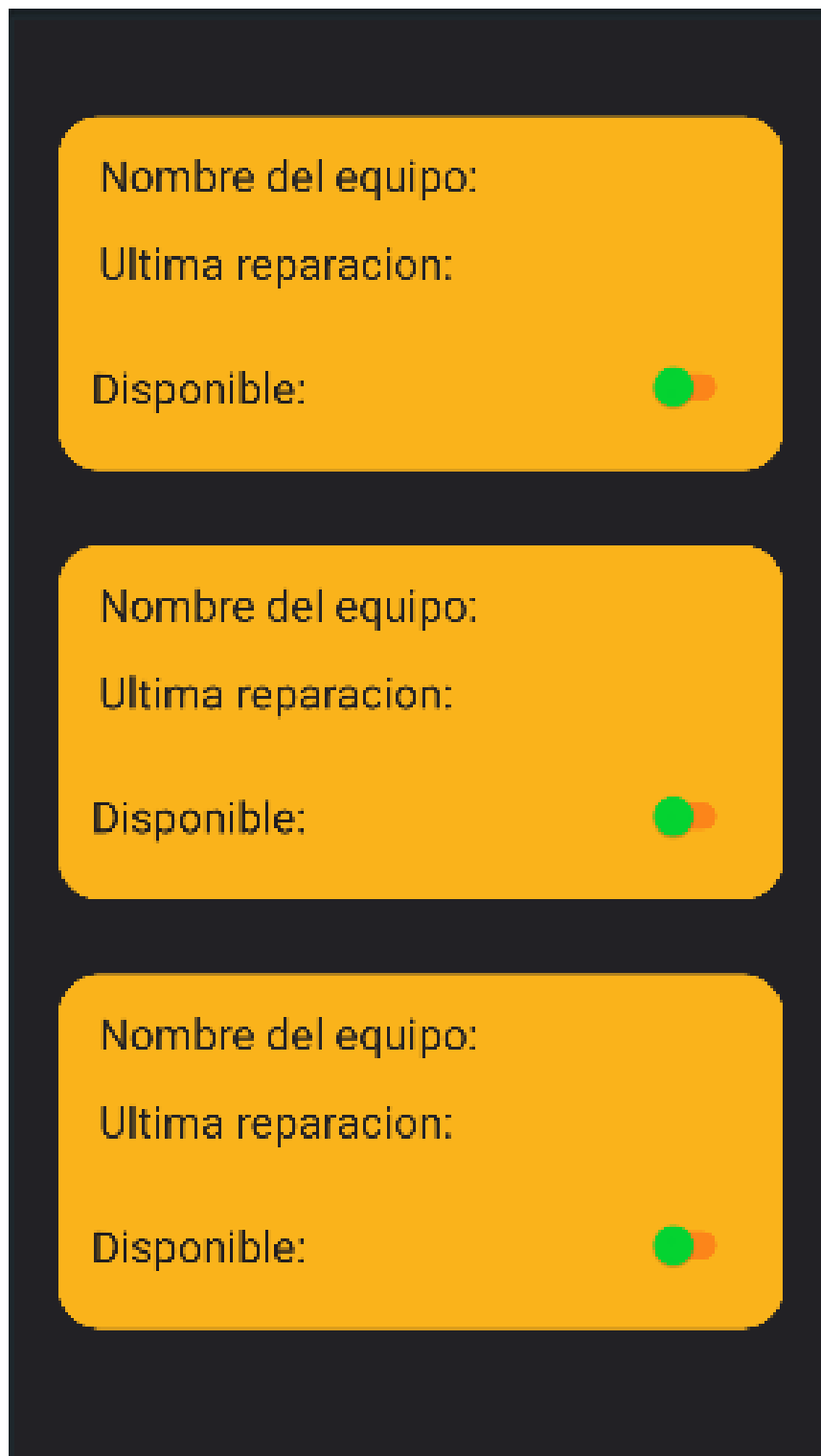
Fragment encargado de mostrar las clases que fueron agregadas, permitiendo editar la clase o eliminarla.

Fragment reporte de desempeño.



Fragment encargado de mostrar el desempeño de los entrenadores, tomando en cuenta la retención de clientes entre las clases impartidas a lo largo del mes.

Fragment inventario (vista desde el dueño).



Fragment encargado de mostrar al dueño los equipos disponibles y la última fecha de reparación de cada equipo, el dueño puede modificar los switches para indicar que equipo está disponible.

Fragment inventario (vista desde el entrenador).

Nombre del equipo:

Disponible: ☒

Nombre del equipo:

Disponible: ☒

Nombre del equipo:

Disponible: ☒

Nombre del equipo:

Disponible: ☒

Reportar equipo

Fragment encargado de mostrar al entrenador los equipos disponibles, el entrenador solo puede reportar algún equipo, no puede modificar los switches.

Fragment reporte de fallas(vista desde el entrenador).

The image shows a mobile application interface for reporting equipment failure. It features a yellow background with a dark blue border. At the top, the title "REPORTAR FALLA EN EQUIPO" is displayed in white. Below the title is a white rounded rectangle containing the text "Item 1". Underneath this is a white rounded rectangle with the label "Descripcion de la falla:" and a large white area for text input. At the bottom, there are two dark blue rounded rectangles: one labeled "Agregar reporte" and another labeled "Regresar".

Fragment para reportar fallas en un equipo, se usa el spinner para seleccionar el equipo del que se va a reportar la falla. Esto es únicamente para los entrenadores.