

Informe del Proyecto: Sistema de Gestión de Gimnasio

Título del Proyecto: Sistema de Gestión de Gimnasio

Nombre del Proyecto: gestion-gimnasio

Integrantes del Equipo de Trabajo: Adrián Martin Flores, Carlos Gambero Valenzuela, Daniel Lozano Sánchez y Fernando Baena Roselló

Fecha: 2024

Índice

1. Resumen Ejecutivo
2. Descripción del Proyecto
3. Estructura de Desglose del Trabajo (EDT)
4. Cronograma del Proyecto
5. Organización del Proyecto
6. Plan de Implementación y Cierre
7. Apéndices

1. Resumen Ejecutivo

1.1 Descripción breve del proyecto:

Nuestro proyecto es una aplicación para gestionar un gimnasio y para los usuarios de ese mismo gimnasio. La aplicación ofrece un listado de ejercicios para usuarios y un panel de gestión para los dueños del gimnasio.

1.2 Objetivos principales:

- Facilitar la gestión del gimnasio para el dueño, incluyendo cuentas de pago, gestión de empleados y mensualidades.
- Proporcionar a los usuarios diversas opciones de ejercicios según los músculos que desean trabajar.

1.3 Beneficios esperados:

- Simplificación de la organización y gestión del gimnasio para el dueño.
- Facilitar a los usuarios el inicio en el gimnasio con referencias de ejercicios.
- Seguimiento del uso de máquinas para optimización de recursos.

1.4 Impacto esperado del proyecto:

- **Económico:** Incentivar el uso del gimnasio y el deporte en general.
- **Social:** Impacto limitado a los usuarios registrados del gimnasio.
- **Futuro emprendimiento:** Potencial expansión para promover el deporte y la actividad física a una audiencia más amplia con futuras funcionalidades basadas en feedback.

2. Descripción del Proyecto

2.1 Antecedentes:

En los últimos años, ha habido un aumento significativo en la popularidad de los gimnasios y el fitness en general. Las herramientas actuales no son eficientes y pueden ser frustrantes tanto para los dueños como para los clientes.

2.2 Contexto y justificación del proyecto:

La aplicación "gestion-gimnasio" busca modernizar y facilitar la administración de gimnasios, mejorando al mismo tiempo la experiencia del usuario.

2.3 Objetivos

- 2.3.1 Objetivos generales:

- Desarrollar una aplicación integral que facilite la gestión de gimnasios.
- Mejorar la experiencia de los usuarios del gimnasio con rutinas y seguimiento personalizados.

- 2.3.4 Objetivos específicos:

- Crear un panel de administración para la gestión eficiente de empleados y pagos.
- Proporcionar a los usuarios listas de ejercicios y rutinas personalizadas.
- Implementar un sistema de seguimiento para optimizar los recursos del gimnasio.
- Desarrollar funcionalidades adicionales basadas en feedback.

2.4 Alcance

-2.4.1 Definición del alcance del proyecto:

El proyecto incluirá funcionalidades para dueños de gimnasios y usuarios.

- 2.4.2 Para dueños de gimnasios:

- Panel de administración para gestión de empleados.
- Sistema de control de pagos y mensualidades.
- Análisis del uso de máquinas y recursos.

- 2.4.3 Para usuarios del gimnasio:

- Listado de ejercicios y rutinas según los músculos a trabajar.
- Registro y seguimiento de progreso.
- Recomendaciones personalizadas.

-2.4.4 Limitaciones y exclusiones:

- La aplicación inicial estará limitada a usuarios registrados del gimnasio.
- Funcionalidades avanzadas y servicios de nutrición no se incluirán en la versión inicial.

-2.4.5 Entregables:

- Interfaz de usuario con ejercicios, rutinas y seguimiento de progreso.
- Panel de administración con herramientas para gestión de empleados y pagos.

3. Estructura de Desglose del Trabajo (EDT)

3.0 Desglose jerárquico:

Las tareas principales fueron: crear la base de datos, el funcionamiento del programa, la interfaz gráfica y la documentación.

3.1 Descripción de cada tarea:

- Base de Datos:

- Crear tablas y su estructura, conectar la base de datos con Java, y crear el diagrama.
- Responsables: Carlos Gambero y Fernando Baena (diagrama); Adrián Martín y Daniel Lozano (script de base de datos).

- Programa y su funcionamiento:

- Crear el proyecto con Maven, con estructura dividida en dao, dto y ui.
- Responsables: Fernando Baena y Adrián Martín (dto y dao).

- Interfaz gráfica:

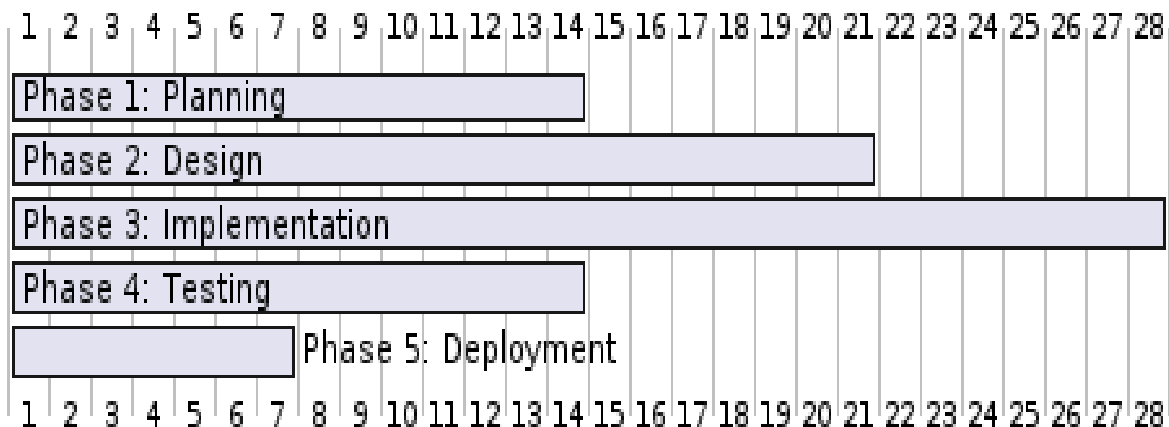
- Desarrollar la interfaz gráfica centrada en cada parte del programa.
- Responsables: Adrián Martín y Daniel Lozano.

-Documentación:

- Plan de proyecto e informe del proyecto, diagramas UML, y presentación en PowerPoint.
- Responsables: Fernando Baena (documentos y UML); Carlos Gambero (presentación PowerPoint con ayuda de Daniel Lozano).

4. Cronograma del Proyecto

Diagrama de Gantt:



5. Organización del Proyecto

5.1 Equipo del Proyecto:

- **Adrián Martín Flores:** Creación de interfaz gráfica, diagramas, y conexión de la base de datos.
- **Fernando Baena Roselló:** Creación de base de datos, diagramas, dao, dto, y documentos.
- **Carlos Gambero Valenzuela:** Ayudante en la creación de base de datos, creador de la presentación y dto.
- **Daniel Lozano Sánchez:** Creación de interfaces gráficas, búsqueda de información de ejercicios y creación de la presentación.

5.2 Recursos:

- Recursos humanos: los 4 miembros del grupo.
- Recursos materiales: documentación proporcionada por el profesor (pdfs, PowerPoints, zips, etc.).

- Recursos tecnológicos: PlantUML, VS Code, phpMyAdmin, Java, JSON, Word.

6. Plan de Implementación y Cierre

6.1 Implementación:

El proyecto se implementará para organizar y gestionar un gimnasio, permitiendo a los usuarios registrar sus rutinas y pesos, con un seguimiento de su progreso.

6.2 Cierre:

Se ha comprobado que todo funcione correctamente. La evaluación del proyecto es positiva ya que la aplicación cumple con los requisitos y la interfaz gráfica es adecuada.

6.3 Apéndices:

Documentación adicional incluye gifs e información de ejercicios musculares de pesas.

