

1° DAM

Aplicación para gestionar un gimnasio.

Nombre del proyecto: gestion-gimnasio

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

Fecha: 2024

1. Resumen Ejecutivo
2. Descripción del proyecto
3. Estructura de desglose del trabajo
4. Cronograma del proyecto
5. Organización del proyecto
6. Plan de implementación y cierre
7. Apéndices

1. RESUMEN EJECUTIVO DEL PROYECTO.

1.1 Descripción breve del proyecto.

Nuestro proyecto es una aplicación para gestionar un gimnasio y para los usuarios de ese mismo gimnasio. En la que como usuario, al iniciarse te ofrece un listado de ejercicios para que tengas ideas o ayuda a la hora de empezar en el gimnasio. La aplicación te ofrece varias opciones según que músculo estes buscando ejercitar. Si entras como el dueño del gimnasio, habrá un panel con las opciones para gestionar el gimnasio. Como por ejemplo; empleados y sus s

1.2 Objetivos principales.

Los objetivos principales que tiene nuestra aplicación es que el dueño del gimnasio tenga mayor facilidad el gestionarlo, que lleve más fácilmente las cuentas de pago, la gestión de los empleados, la cantidad de mensualidades...

Otro de los objetivos principales para la parte de los usuarios es la de que tengas varias opciones según el objetivo que tengan en mente.

1.3 Beneficios esperados.

En nuestra opinión nuestra aplicación otorgaría varios beneficios.

- El dueño se beneficiaría de manera que le sería mucho más fácil organizar y gestionar el gimnasio.

- Los usuarios/clientes se beneficiarían de manera que lo tendrían mucho más fácil el empezar ya que tendrían una referencia para empezar en el gimnasio.

- Se mantendría un seguimiento de los usuarios, dando la opción a analizar que máquinas se usan más o menos para por ejemplo eliminar alguna máquina que no se use

1.4 Impacto esperado del proyecto.

El impacto que esperamos del proyecto en cuestiones económicas es que beneficie al gimnasio en cuestión de incentivar el deporte y el ir al gimnasio.

En cuestiones de impacto social, creemos que será muy limitado, ya que se limita a las personas que están en el gimnasio pagando la mensualidad.

Respecto al futuro emprendimiento, creemos que con el tiempo esta aplicación podría estar abierta a todo el público, con la finalidad de promover el deporte y el ejercicio. Se podrían añadir más funcionalidades a la aplicación conforme los usuarios den un “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 personas buscan llevar un estilo de vida más saludable y están más dispuestas a invertir en su bienestar físico. Sin embargo, muchos gimnasios carecen de una herramienta eficiente que facilite tanto la gestión administrativa como la experiencia del usuario. La gestión manual y las aplicaciones desactualizadas pueden ser ineficientes y frustrantes para los dueños de gimnasios y sus clientes.

2.2 Contexto y justificación del proyecto

La aplicación "gestion-gimnasio" nace de la necesidad de modernizar y facilitar la administración de gimnasios y mejorar la experiencia de los usuarios. Con esta herramienta, se pretende centralizar la gestión de empleados, pagos, y otros aspectos administrativos, además de proporcionar a los usuarios un recurso útil para planificar y ejecutar sus rutinas de ejercicio. Esta solución no solo ahorra tiempo y reduce errores humanos, sino que también ofrece una ventaja competitiva en un mercado cada vez más saturado.

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 proporcionando rutinas y seguimiento de ejercicios personalizados.

2.3.4 Objetivos específicos

- Crear un panel de administración para que los dueños de gimnasios puedan gestionar empleados, pagos y mensualidades de manera eficiente.
- Proporcionar a los usuarios una lista de ejercicios y rutinas personalizadas según los músculos que desean trabajar.
- Implementar un sistema de seguimiento para analizar el uso de las máquinas y optimizar los recursos del gimnasio.
- Desarrollar funcionalidades adicionales basadas en el feedback de los usuarios para promover el deporte y la actividad física a una audiencia más amplia.

2.4 Alcance

2.4.1 Definición del alcance del proyecto

El proyecto incluirá las siguientes funcionalidades:

2.4.2 Para dueños de gimnasios:

- Panel de administración para la 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 basadas en objetivos individuales.

2.4.4 Limitaciones y exclusiones

- La aplicación inicial estará limitada a usuarios registrados del gimnasio y no estará abierta al público general.
- Las funcionalidades avanzadas, como la integración con dispositivos de fitness y la personalización completa de las rutinas, se considerarán para futuras versiones.
- No se incluirán servicios de nutrición o asesoramiento dietético en la versión inicial de la aplicación.

2.4.5 Entregables

Al finalizar el proyecto, se entregarán los siguientes productos y servicios:

- Interfaz de usuario para los clientes del gimnasio, incluyendo listado de ejercicios, rutinas personalizadas y seguimiento de progreso.
- Panel de administración para dueños de gimnasios, con herramientas para la gestión de empleados, pagos y análisis de uso de recursos.

3. ESTRUCTURA DE DESGLOSE DEL TRABAJO.

3.0 Desglose jerárquico

Las tareas principales que tuvimos en el proyecto fueron: crear la base de datos, crear el funcionamiento del programa, hacer la interfaz gráfica y todos los docs.

3.1 Descripción de cada tarea

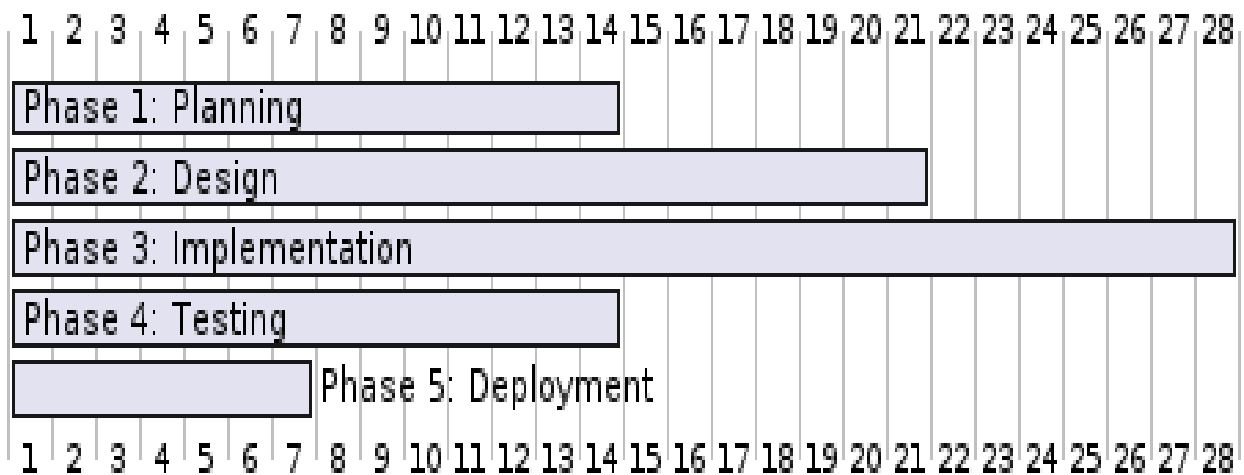
Base de Datos: la tarea principal fue crear las tablas y su estructura. Posteriormente a esto, tuvimos que conectar la base de datos con la estructura de java y también, tuvimos que crear su diagrama. Carlos Gambero y Fernando Baena se ocuparon de realizar el diagrama de la base de datos, Adrián Martín y Daniel Lozano se encargaron de realizar el script de la base de datos.

Programa y su funcionamiento: tuvimos que crear el proyecto con Maven, la estructura se divide en: dao, dto y ui. Cada miembro del grupo se dividió el trabajo con cada una de estas partes. El dto y el dao se encargó Fernando Baena junto con Adrián Martín

Interfaz gráfica: Creamos la interfaz gráfica centrado en cada parte del programa. La interfaz gráfica esta hecha por Adrián Martín y Daniel Lozano.

Docs: Plan de proyecto y el informe del proyecto esta realizado por Fernando Baena. Los uml estan realizados por Fernando Baena y Adrián Martín. Y por último el power point, que está hecho por Carlos Gambero con la ayuda de Daniel Lozano.

4. CRONOGRAMA DEL PROYECTO



5. ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

5.1 Equipo del Proyecto

Adrián Martín Flores: Rol y responsabilidades: Creación de interfaz gráfica, creación de diagramas y encargado de conectar la base de datos

Fernando Baena Roselló: Rol y responsabilidades: Creación de base de datos, creación de diagramas, creación de dao y dto y escribir los documentos

Carlos Gambero Valenzuela: Rol y responsabilidades: Ayudante a la creación de la base de datos, creador del power point y ayudante en la creacion de los dto

Daniel Lozano Sánchez: Rol y responsabilidades: Creador y ayudante de las interfaces gráficas, búsqueda de información de los ejercicios en la aplicación y ayudante y creador en el power point.

5.2 Recursos

Los recursos que se van a usar van a ser los 4 miembros del grupo del grupo, en cuestiones materiales se van a usar toda la documentación proporcionada por el profesor (pdfs, power points, zips...etc). Y en materiales tecnologicos se usaran: plant uml, vs code, php my admin, java, json word...

6. PLAN DE IMPLEMETACION Y CIERRE

6.1 Implementación

El proyecto se implementara de manera que su función que es la de organizar y gestionar un gimnasio, junto los miembros que también tendrán acceso a esta misma app con la finalidad de tener sus rutinas y sus pesos registrados en la app. En la que tengan un seguimiento de su progreso de levantamiento de pesas

6.2 Cierre

En el cierre hemos comprobado que todo este correctamente y que la conexion no falle ni nada por el estilo, y como evaluacion estamos muy contentos con el resultado final del proyecto, ya que funciona correctamente y como es debido. La interfaz gráfica ha quedado bien y estamos muy contentos

6.3 Apéndices

De documentación extra que se ha usado para el proyecto son gifs e información de los ejercicios musculares de pesas

