1. Introducción
2. Objetivo

El objetivo central de FITPro es crear un portal web que permita implementar la gestión y uso web con facilidad de un negocio de gimnasio. En esta aplicación web los gerentes podrán obtener una visión detallada de los caracteres mas importantes de su negocio, pudiendo gestionar cualquier faceta de este con un diseño visual accesible para su adaptación. Para los usuarios habrá una versión móvil y web donde podrán acceder a todos sus registros en el momento de la actividad física, teniendo también funcionalidades como “Nutrición diaria” o “Rutinas de entreno personalizadas” para su seguimiento diario.

Mas allá de ser un simple gestor de negocio o una aplicación de gimnasio FITPro busca ser la herramienta que acompañe a los usuarios de su gimnasio viendo su progreso y ayudándoles en el día a día.

1. Justificación

Esta idea surge de la necesidad de facilitar a los nuevos y actuales negocios del sector de las actividades físico-deportivas un software accesible y completo para su negocio, tanto para la gestión adaptada a las nuevas tecnologías y requisitos como para estar presente junto a su cliente y brindarle apoyo en su cambio/mejora física.

A pesar de que ya existen diversas plataformas de ejercicios, accesos, gimnasios o nutrición, a menudo son anticuadas y se perciben complejas de gestionar o tediosas para el usuario haciendo así que acaben dejando de utilizarlas y abandonando su progreso.

Con este proyecto se pretende crear un sitio web sencillo, efectivo y útil para la comunidad físico-deportiva, con el objetivo de cumplir con las principales demandas y necesidades que las plataformas actuales no cubren, ofreciendo una experiencia más intuitiva y adaptada a las expectativas reales de los usuarios.

Fijándonos en el contexto social físico-deportivo y el impacto que está cogiendo la actividad física en nuestra sociedad, es esencial que los negocios relacionados con el sector adapten sus plataformas para entablar una mejor compatibilidad con los usuarios y requisitos actuales de la sociedad fomentando así el retorno y continuidad de los usuarios en dichas actividades.

1. Análisis del mercado existente  
    El mercado de aplicaciones deportivas se puede dividir en varias categorías según su funcionalidad, el tipo de usuario y la plataforma. En general, se pueden identificar segmentos como: aplicaciones de seguimiento de actividad, aplicaciones de entrenamiento en casa, aplicaciones de nutrición y salud, aplicaciones de fitness para grupos específicos y plataformas de fitness virtual. También se pueden dividir por la plataforma (teléfonos inteligentes, relojes inteligentes, tablets, etc.). [***(Data Bridge Market Research 2024)***](https://www.databridgemarketresearch.com/es/reports/global-fitness-app-market#:~:text=Segmentaci%C3%B3n%20del%20mercado%20global%20de%20aplicaciones%20de,de%20medicamentos%2C%20aplicaciones%20de%20consultor%C3%ADa%20y%20otras)%2C)

El mercado global de aplicaciones deportivas/fitness se valoro en 12.100 millones de dólares estadounidenses en 2024 y se proyecta un alcance de 26.000 millones en 2030, con una tasa de crecimiento anual del 13%. [***(Research and Markets 2024)***](https://www.researchandmarkets.com/reports/5985411/fitness-apps-global-strategic-business-report?utm_source=GNE&utm_medium=PressRelease&utm_code=sqs6bz&utm_campaign=2036610+-+Fitness+Apps+Global+Industry+Report+2025,+with+Profiles+of+60%2B+Key+Market+Players+including+Aaptiv,+Azumio,+MyfitnessPal,+Nike,+Noom,+Polar+Electro,+Strava,+Wahoo+Fitness+and+More&utm_exec=carimspi)

Las preferencias de los consumidores también están cambiando hacia la comodidad, la flexibilidad y el acceso a contenido de fitness bajo demanda. El modelo tradicional de gimnasio, que requiere horarios fijos y asistencia física, se ve desafiado por las apps de fitness que ofrecen a los usuarios la libertad de entrenar en cualquier momento. [***(Research and Markets 2025)***](https://www.globenewswire.com/news-release/2025/02/10/3023643/28124/en/Fitness-Apps-Global-Industry-Report-2025-with-Profiles-of-60-Key-Market-Players-including-Aaptiv-Azumio-MyfitnessPal-Nike-Noom-Polar-Electro-Strava-Wahoo-Fitness-and-More.html)***.***

El panorama competitivo destaca por una alta gama de aplicaciones de fitness, desde marcas mundialmente reconocidas como MyFitnessPal, Nike Training Club y Fitbit, hasta aplicaciones de nicho centradas en estilos de entrenamiento específicos o grupos demográficos objetivo. Las empresas se diferencian mayoritariamente mediante ofertas de **contenido único**. [***(Research and Markets 2025)***](https://www.globenewswire.com/news-release/2025/02/10/3023643/28124/en/Fitness-Apps-Global-Industry-Report-2025-with-Profiles-of-60-Key-Market-Players-including-Aaptiv-Azumio-MyfitnessPal-Nike-Noom-Polar-Electro-Strava-Wahoo-Fitness-and-More.html)