# Introducción

Se comentará los beneficios de practicar deporte y los beneficios de una nutrición equilibrada para luego enlazar ambos términos.

## Motivación

Se comentará como en la actualidad cada vez hay más gente que utiliza aplicaciones para entrenar o para alimentarse de manera equilibrada, sin embargo, no hay muchas aplicaciones que aúnen estos dos elementos. Por este motivo se ha decidido hacer el tfm centrado en el diseño de una interfaz para una aplicación de nutrición y entrenamiento.

## Planteamiento del trabajo

Se ha encontrado un nicho en el mercado que puede ser satisfecho haciendo una aplicación global de entrenamiento y nutrición. Esta aplicación permitirá al usuario registrar sus entrenamientos, de manera manual o automática y calcular una dieta en función del ejercicio registrado, consiguiendo así una dieta precisa y de lo más eficiente para que el usuario consiga sus objetivos.

## Estructura del trabajo

Se explicará que técnicas se van a usar y una breve explicación de en que consisten estas técnicas.

# Contexto y estado del arte

## Entrenamiento y alimentación

Se va a remarcar la importancia de mantener una dieta adecuada mientras se entrena.

## Contexto tecnológico

Se comentará el auge que han tenido las tecnologías móviles en los últimos años y como se distribuye el mercado.

## Aplicaciones destinadas a entrenamiento y/o nutrición

Se van a comparar 3 aplicaciones con las que podría llegar competir la aplicación propuesta.

## Conclusiones del estado del arte

Conclusiones que ayudarán a poner una base para el posterior trabajo.

# Objetivos concretos y metodología de trabajo

## Objetivo general

Diseñar la interfaz de una aplicación móvil que permite a los usuarios registrar entrenamientos, recibir consejos nutricionales y aprender a cocinar recetas sanas para mejorar su rendimiento y alcanzar sus objetivos.

## Objetivos específicos

* Comprender y conocer las necesidades de los usuarios para ofrecer un servicio eficaz y útil.
* Construir hábitos en los usuarios de entrenamiento y nutrición para mejorar su rendimiento.
* Educar a los usuarios para ser capaces de alimentarse de manera equilibrada.
* Ofrecer un recetario construido a base de recetas creadas por los usuarios.
* Crear una comunidad de usuarios que se motivan unos a otros.

## Metodología de trabajo

Los pasos a seguir para conseguir los objetivos marcados anteriormente.

# Identificación de requisitos

Descripción de las técnicas que se van a usar para identificar requisitos.

## Benchmarking

Resumen del benchmarking realizado.

## Focus Group

Resumen del focus group realizado.

## Definición de los usuarios objetivos

Representación textual de las fichas de personas elaboradas.

## Requisitos de diseño identificado

Listado y breve descripción de los requisitos identificados.

# Descripción del proceso de diseño

## Comunidad de usuarios

Como se intentará que los usuarios compartan sus resultados o sus recetas/dietas, como podrán interactuar unos con otros…

## Diseño de los wireframes

Representación esquemática de como se distribuirán las pantallas de la aplicación.

## Diseño de la interfaz y el prototipo

Representación más elaborada y coloreada de las pantallas de la aplicación. Descripción del prototipo que se va a construir.

# Evaluación del prototipo realizado

Descripción de la técnica de test de usuarios y un resumen del test realizado.

# Conclusiones

Ideas finales que se pueden extraer después de la realización del TFM.

# Trabajo futuro

Qué es lo que habría que hacer después de este TFM para seguir construyendo este proyecto.

# Bibliografía

Listado de todas las referencias dadas a lo largo de este proyecto.

# Anexos

Se incluirán subapartados dentro de este, que contendrán las pruebas realizadas descritas de manera detallada.