

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**

**FACULTAD DE INGENIERIA**

**Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas**

**DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MOVIL PARA LA GESTIÓN Y RUTINAS DEPORTIVAS DE LA EMPRESA VANWELLNESS**

Curso: Soluciones móviles 1

Docente: Ing. Alberto Flor Rodríguez

Integrantes:

***Japura Quispe Herminia Aurelia*** ***(2018060912)***

***Bedoya Hume, Arturo***   ***(2015052678)***

***Chara Apaza, Edgar Diego*** ***(2019065026)***

**Tacna – Perú**

***2023***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CONTROL DE VERSIONES | | | | | |
| Versión | Hecha por | Revisada por | Aprobada por | Fecha | Motivo |
| 1.0 | HJQ | Japura Quispe, Herminia Aurelia | ECA | 25/03/2022 | Avance del proyecto V1. |

Desarrollo de una aplicación móvil para la gestión y rutinas deportivas de la empresa Vanwellness

Documento de Visión

Versión *1.0*

INDICE

[Introducción 4](#_Toc99142899)

[1.1 Propósito 4](#_Toc99142900)

[1.2 Alcance 4](#_Toc99142901)

[1.3 Definiciones, Siglas y Abreviaturas 4](#_Toc99142902)

[1.4 Referencias 5](#_Toc99142903)

[1.5 Visión General 5](#_Toc99142904)

[2. Posicionamiento 5](#_Toc99142905)

[2.1 Oportunidad de negocio 5](#_Toc99142906)

[2.2 Definición del problema 5](#_Toc99142907)

[3. Descripción de los interesados y usuarios 6](#_Toc99142908)

[3.1 Resumen de los interesados 6](#_Toc99142909)

[3.2 Resumen de los usuarios 6](#_Toc99142910)

[3.3 Entorno de usuario 7](#_Toc99142911)

[3.4 Perfiles de los interesados 7](#_Toc99142912)

[3.5 Perfiles de los Usuarios 8](#_Toc99142913)

[3.6 Necesidades de los interesados y usuarios 8](#_Toc99142914)

[4. Vista General del Producto 9](#_Toc99142915)

[4.1 Perspectiva del producto 9](#_Toc99142916)

[4.2 Resumen de capacidades 9](#_Toc99142917)

[4.3 Suposiciones y dependencias 9](#_Toc99142918)

[4.4 Costos y precios 9](#_Toc99142919)

[4.5 Licenciamiento e instalación 10](#_Toc99142920)

[5. Características del producto 10](#_Toc99142921)

[6. Restricciones 11](#_Toc99142922)

[7. Rangos de calidad 11](#_Toc99142923)

[8**.** Precedencia y Prioridad 11](#_Toc99142924)

[9. Otros requerimientos del producto 11](#_Toc99142925)

# Introducción

El presente informe tiene como propósito presentar la visión del proyecto de desarrollo de una aplicación móvil para el gimnasio VanWellness de la ciudad de Tacna. Este proyecto busca mejorar la experiencia de los clientes del gimnasio y ofrecer una herramienta tecnológica que les permita realizar sus entrenamientos de manera más eficiente y cómoda.

## Propósito

El propósito de este informe es describir la visión general del proyecto de desarrollo de una aplicación móvil para el gimnasio VanWellness de Tacna. Se presentarán los objetivos del proyecto, los interesados y usuarios involucrados, las características del producto, las restricciones y los estándares de calidad y seguridad que se deben cumplir.

## Alcance

El alcance del proyecto se limita al desarrollo de una aplicación móvil para el gimnasio VanWellness de la ciudad de Tacna. La aplicación estará disponible para usuarios de dispositivos móviles Android. La aplicación permitirá a los usuarios realizar sus rutinas de entrenamiento, realizar seguimiento de sus progresos y recibir notificaciones sobre eventos y promociones del gimnasio.

## Definiciones, Siglas y Abreviaturas

## Referencias

Gráfico, Gráfico de líneas

Descripción generada automáticamente

## Visión General

El proyecto tiene como objetivo principal mejorar la experiencia de los clientes del gimnasio VanWellness a través del desarrollo de una aplicación móvil que les permita realizar sus entrenamientos de manera más eficiente y cómoda. La aplicación ofrecerá funciones como la creación de rutinas de entrenamiento personalizadas, seguimiento de progresos, reserva de clases y notificaciones sobre eventos y promociones del gimnasio.

# 2. Posicionamiento

## 2.1 Oportunidad de negocio

El mercado de aplicaciones móviles relacionadas con el fitness y la salud se encuentra en constante crecimiento. El uso de dispositivos móviles para el seguimiento de la actividad física y la salud es cada vez más común. Además, la pandemia del COVID-19 ha generado un aumento en la demanda de herramientas tecnológicas que permitan a los usuarios realizar sus entrenamientos desde casa.

El gimnasio VanWellness cuenta con una base de clientes sólida y en crecimiento. La implementación de una aplicación móvil que permita a los usuarios realizar sus entrenamientos desde sus dispositivos móviles es una oportunidad para mejorar la experiencia del cliente y diferenciarse de la competencia. Además, la aplicación permitirá al gimnasio mantener un contacto más cercano y personalizado con sus clientes, lo que puede generar una mayor fidelidad y satisfacción.

## 2.2 Definición del problema

El problema que se busca resolver con la aplicación móvil para el gimnasio VanWellness es la falta de una herramienta digital que permita a los usuarios del gimnasio acceder a información relevante sobre los servicios que ofrece, como horarios de clases, disponibilidad de equipos y actividades programadas, así como hacer reservas y pagos en línea. Actualmente, los usuarios deben acudir al gimnasio para obtener esta información, lo que puede resultar inconveniente para algunos clientes, especialmente aquellos con horarios ajustados. Además, la falta de una plataforma digital puede ser una barrera para atraer nuevos clientes que buscan comodidad y flexibilidad en la gestión de sus actividades físicas. La solución propuesta es desarrollar una aplicación móvil que permita a los usuarios acceder a toda la información relevante de forma fácil y rápida, lo que mejoraría la experiencia de los clientes y aumentaría la satisfacción del servicio que ofrece el gimnasio.

# 3. Descripción de los interesados y usuarios

## 3.1 Resumen de los interesados

Los principales interesados en la aplicación móvil para el gimnasio VanWellness son los siguientes:

Propietarios y gerentes del gimnasio: Buscan mejorar la experiencia de los clientes y atraer nuevos clientes, lo que se traduciría en un aumento de las ganancias y una mejora en la reputación del gimnasio.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Descripción** | **Responsabilidad** |
| **Coordinador del proyecto** | Responsable a nivel directivo de la empresa VanWellness. | Establecer los lineamientos generales para el desarrollo del proyecto. Coordinar a nivel directivo los diferentes requerimientos que surjan en el desarrollo del sistema. |
| **Responsable del proyecto** | Responsable del proyecto por parte del área de Sistemas. | Responsable del análisis y diseño del proyecto. Gestiona el correcto desarrollo del proyecto en lo referente a la construcción e implantación. |
| **Responsable funcional** | Responsable del proyecto por parte de la dirección de planificación. Responsable de la información parala gestión. | Responsable de coordinar con los diferentes usuarios la correcta determinación de los requerimientos y la correcta concepción del sistema. |

## 3.2 Resumen de los usuarios

Los usuarios de la aplicación móvil del gimnasio VanWellness serían los clientes actuales y potenciales del gimnasio. Los clientes actuales utilizarían la aplicación para programar sus entrenamientos, recibir notificaciones y alertas personalizadas, ver su progreso y estadísticas, y conectarse con los entrenadores personales. Los clientes potenciales utilizarían la aplicación para obtener información sobre los servicios y promociones del gimnasio, así como para conocer las opiniones y comentarios de otros clientes.

## 3.3 Entorno de usuario

Los usuarios de la aplicación móvil del gimnasio VanWellness utilizarían la aplicación en sus dispositivos móviles, como smartphones y tablets. La aplicación se diseñaría para ser intuitiva y fácil de usar, con una interfaz de usuario amigable y atractiva.

## 3.4 Perfiles de los interesados

* Propietarios y gerentes del gimnasio: Tienen un conocimiento profundo de los servicios ofrecidos por el gimnasio, así como de las necesidades y expectativas de los clientes.
* Entrenadores personales: Poseen conocimientos especializados sobre el entrenamiento físico y tienen una comprensión detallada de las necesidades y objetivos de los clientes.
* Desarrolladores de software: Tienen experiencia en la creación de aplicaciones móviles y conocen las últimas tendencias y tecnologías en el mercado.

## 3.5 Perfiles de los Usuarios

* Usuarios regulares del gimnasio: Personas que buscan mejorar su condición física y mantener un estilo de vida saludable.
* Nuevos usuarios del gimnasio: Personas interesadas en conocer los servicios y promociones del gimnasio, así como las opiniones y comentarios de otros clientes.

## 3.6 Necesidades de los interesados y usuarios

Los interesados y usuarios de la aplicación móvil del gimnasio VanWellness buscan una aplicación que les permita:

* Programar y planificar sus entrenamientos de manera personalizada y eficiente.
* Acceder a información detallada sobre los servicios y promociones del gimnasio.
* Recibir notificaciones y alertas personalizadas.
* Ver su progreso y estadísticas de entrenamiento.
* Conectarse con los entrenadores personales y recibir asesoramiento personalizado.
* Comunicarse con otros usuarios del gimnasio y compartir su experiencia.
* Tener una interfaz de usuario atractiva y fácil de usar.

# 4. Vista General del Producto

## 4.1 Perspectiva del producto

La aplicación móvil del gimnasio VanWellness será una herramienta esencial para mejorar la experiencia de los clientes y fomentar la fidelidad al gimnasio. La aplicación proporcionará una amplia variedad de funciones para los usuarios, desde la programación y planificación de entrenamientos hasta el seguimiento y análisis del progreso.

## 4.2 Resumen de capacidades

La aplicación móvil del gimnasio VanWellness tendrá las siguientes capacidades principales:

* Planificación y programación personalizada de entrenamientos.
* Acceso a información detallada sobre los servicios y promociones del gimnasio.
* Notificaciones y alertas personalizadas.
* Seguimiento y análisis del progreso y estadísticas de entrenamiento.
* Conexión con los entrenadores personales y asesoramiento personalizado.
* Comunicación y compartición de la experiencia con otros usuarios del gimnasio

## 4.3 Suposiciones y dependencias

La aplicación móvil "VanWellness" depende del correcto funcionamiento de las redes móviles y de internet para su correcto funcionamiento. Además, es necesario que los usuarios del gimnasio tengan un dispositivo móvil compatible y una conexión a internet para poder utilizar la aplicación.

## 4.4 Costos y precios

1. Costos referentes al personal de desarrollo e implementación del sistema.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Descripción*** | ***Costo*** |
| ***COSTOS GENERALES*** | S/. 4220 |
| ***COSTOS OPERATIVOS*** | S/.387 |
| ***COSTOS DE AMBIENTE*** | S/.5700 |
| ***COSTOS DE PERSONAL*** | S/.142500 |
| ***TOTAL*** | S/. 24557 |

## 4.5 Licenciamiento e instalación

Se venderá el sistema completo con un solo pago, haciendo una capacitación inicial a todos los usuarios del sistema con un tiempo de 30 días para pruebas y modificaciones y entregando todos los documentos necesarios para la utilización, el soporte adicional y el mantenimiento del sistema tendrá un costo aparte

# 5. Características del producto

El producto será una aplicación móvil para los sistemas operativos Android que permitirá a los usuarios del gimnasio VanWellness reservar citas para clases, solicitar la asesoría de entrenadores, recibir notificaciones de promociones y descuentos, y llevar un seguimiento de su progreso y estadísticas de entrenamiento.

Además, la aplicación contará con un sistema de pago en línea seguro para la compra de membresías y servicios.

# 6. Restricciones

El desarrollo de la aplicación estará limitado por las capacidades técnicas de los dispositivos móviles de los usuarios, así como por la disponibilidad y calidad de la conexión a internet. Además, la aplicación deberá cumplir con las políticas y regulaciones de las tiendas de aplicaciones Google Play y App Store.

# 7. Rangos de calidad

La aplicación deberá ser fácil de usar, intuitiva y atractiva para los usuarios, ofreciendo una experiencia de usuario satisfactoria y sin interrupciones. Asimismo, deberá contar con una alta disponibilidad y rendimiento, y estar libre de errores y bugs.

* Funcionalidad: Agiliza los procesos para que nuestro cliente se informe y haga pedidos desde la aplicación.
* Confiabilidad: Los datos del cliente serán privados, atención al cliente, seguimiento del producto.
* Usabilidad: esta implementada con interfaces que hacen que el usuario puede interactuar con el sistema con facilidad.
* Eficiencia: la aplicación estará disponible siempre tanto abertura y cierre de la empresa.
* Capacidad de mantenimiento: Siempre los productos estarán actualizados en el sistema para que no haya inconvenientes a la hora de compra.

# 8**.** Precedencia y Prioridad

La prioridad del proyecto será garantizar el cumplimiento de los requisitos y necesidades de los usuarios del gimnasio VanWellness, dando prioridad a las funcionalidades más relevantes y útiles para ellos.

# 9. Otros requerimientos del producto

Nuestro sistema de pedidos tiene restricciones de uso por lo cual es solo acceso para los trabajadores de la empresa desde cualquier dispositivo de la misma empresa.

1. Estándares legales

LEY N° 29733

Artículo 3. Ámbito de aplicación

Contará con la Ley de Protección de Datos Personales (Ley Nº 29733) teniendo su banco de datos personales registrado en la autoridad nacional de datos personales. (Decreto Supremo N.º 003-2013-JUS).

Artículo 14.- La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte. Prepara para la vida y el trabajo y fomenta la solidaridad. Es deber del Estado promover el desarrollo científico y tecnológico del país.

El Estado reconoce el derecho al acceso al internet, las tecnologías de la información y comunicación. En especial para el sector educativo y las zonas rurales del país, sobre la base de la protección y la defensa de los intereses sociales y ambientales. (Congreso de la república)

1. Estándares de comunicación

* La disponibilidad

1. Estándares de cumplimiento de la plataforma

* Evitar riesgos

1. Estándares de calidad y seguridad

* Estandarizar las actividades del personal que trabaja dentro de la organización por medio de la documentación.
* Incrementar la satisfacción del cliente al asegurar la calidad de productos y servicios de manera consistente, dada la estandarización de los procedimientos y actividades.
* Medir y monitorear el desempeño de los procesos productivos, distribuidos y administrativos de los productos.
* Incrementar la eficacia y eficiencia de la organización en el logro de sus objetivos.
* Mejorar continuamente en los procesos, productos, eficacia, entre otros.
* Reducir las incidencias negativas de producción o prestación de servicios.
* Mantener la calidad.

# CONCLUSIONES

En conclusión, el proyecto de aplicación móvil para el gimnasio "VanWellness" de la ciudad de Tacna es viable y cuenta con una visión clara del problema y las necesidades de los usuarios e interesados. La perspectiva del producto es adecuada y se han identificado las características, restricciones, rangos de calidad, precedencia y prioridad, y otros requerimientos necesarios para su desarrollo e implementación. Se han establecido también los estándares legales, de comunicación, de cumplimiento de plataforma y de calidad y seguridad para garantizar su correcto funcionamiento y cumplimiento de los objetivos planteados.

# RECOMENDACIONES

Se recomienda la participación activa de los usuarios e interesados en el desarrollo del proyecto, para garantizar que las funcionalidades de la aplicación móvil sean adecuadas a sus necesidades. Se sugiere también mantener una estrecha comunicación entre el equipo de desarrollo y los representantes del gimnasio "VanWellness" para asegurar la satisfacción del cliente.