

Autores:

Ithaisa Sánchez González

Ismael Pablo Torrado Sáenz de Jubera

Iván Santana Quintana



SAYAFIT: ISA

ÍNDICE

Autores:	4
Objetivos generales:	5
Motivación:	5
Conclusiones:	6
Vías futuras de desarrollo:	6
.....	7
Análisis del sector informático en las Islas Canarias:	7
Análisis General:	7
Empresas de Software destacadas en Canarias:	8
Gráfico:	10
Aplicaciones con los mismos servicios:	11
Fitness Digital:	11
Nutritienda:	11
Tecnologías y herramientas que se utilizarán en el proyecto:	12
Lenguajes de Programación:	12
TIPOGRAFÍA:	13
Mockups Logo en diferentes dispositivos:	14
Mockup página web:	15
Contribuciones del equipo:	16
Iván Santana Quintana:	16
Backend:	16
Introducción:	16
Estructura del Proyecto:	16
Modelo Vista Controlador (MVC):	16
Router:	16
/public/Index.php:	17
Controladores (Controllers):	17
Modelos (Models):	17
ActiveRecord:	17
Vistas (Views):	18
Layout:	18
Admin:	18
Conclusión:	18
Ithaisa Sánchez González:	19
Frontend:	19
Enfoque en Partes Relevantes de JavaScript para el Frontend:	19
Razones de la Focalización:	19
Partes Abordadas en JavaScript:	19
Importancia del Enfoque Selectivo:	19
Frameworks Utilizados de Forma Selectiva:	20
Tailwind CSS y Bootstrap:	20
jQuery:	20
Conclusiones:	21
Ismael Sáenz de Jubera:	21
Funcionalidades de Calculadora de IMC, rutinas y carrito:	21
Calculadora de IMC:	21

Generador de Rutinas de Gimnasio.....	21
Funcionalidades Específicas:.....	22
Personalización de Entrenamiento:.....	22
Generación Automatizada de Rutinas:.....	22
Interfaz de Usuario Eficiente:.....	22
Limitaciones Actuales:.....	23
Carrito.....	23
Funcionalidades Específicas:.....	23
CarritoController.....	24
Método eliminarProducto(Router \$router).....	24
Método eliminarTodos(Router \$router).....	24
Método mostrarCheckout(Router \$router).....	24
Método procesarCompra(Router \$router).....	25
Archivo checkout.php.....	25
Estructura de la Página.....	25
Elementos del Formulario.....	25
Herramientas y Metodologías Utilizadas.....	26
Sistema de Gestión de Tareas.....	26
Uso de Trello en el Proyecto.....	26
Uso de Discord.....	31
Uso de WhatsApp.....	32
.....	33
BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA.....	34

Introducción:

En un mundo cada vez más consciente de la importancia de la salud y el bienestar, el fitness se ha convertido en un estilo de vida fundamental para muchas personas. En este contexto, surge nuestra plataforma especializada en la venta de productos y servicios de gimnasio, diseñada para satisfacer las necesidades de aquellos que buscan mejorar su condición física, alcanzar sus metas de entrenamiento y mantener un estilo de vida activo. Con una amplia gama de productos de calidad y servicios especializados, nuestro objetivo es proporcionar a nuestros clientes todo lo necesario para alcanzar sus objetivos de fitness de manera efectiva y conveniente.

Autores:

Ithaisa Sánchez González

Ismael Pablo Sáenz Torrado de Jubera

Iván Santana Quintana



Objetivos generales:

1. Ofrecer una amplia selección de productos de gimnasio de alta calidad, que incluyan desde equipos de entrenamiento hasta accesorios y suplementos nutricionales, para satisfacer las necesidades de nuestros clientes.
2. Proporcionar servicios especializados, como asesoramiento personalizado, programas de entrenamiento personal y consultas nutricionales, para ayudar a nuestros clientes a alcanzar sus metas de fitness de manera efectiva y segura.
3. Facilitar la experiencia de compra mediante una plataforma online intuitiva y fácil de usar, que permita a los usuarios explorar, seleccionar y comprar productos y servicios con comodidad y confianza.
4. Educar y empoderar a nuestros clientes mediante herramientas útiles, como una calculadora de calorías e información de rutinas, para que puedan tomar decisiones informadas sobre su salud y estilo de vida.
5. Fomentar una comunidad activa y comprometida, ofreciendo contenido relevante, consejos útiles y eventos exclusivos que promuevan el intercambio de experiencias y el apoyo mutuo entre los entusiastas del fitness.

Con estos objetivos en mente, nuestra plataforma se posiciona como el destino ideal para aquellos que buscan mejorar su salud, alcanzar sus metas de fitness y vivir una vida activa y plena.

Motivación:

La motivación detrás de nuestra plataforma radica en el deseo de facilitar el acceso a productos y servicios de calidad para la comunidad fitness, eliminando las barreras tradicionales de tiempo y ubicación. Entendemos que muchas personas tienen horarios ocupados y compromisos diarios que dificultan su participación en actividades relacionadas con el fitness. Por lo tanto, queremos brindarles la oportunidad de adquirir todo lo que necesitan

para su entrenamiento desde la comodidad de su hogar o lugar de trabajo. Además, al proporcionar herramientas útiles como una calculadora de calorías e información de rutinas, pretendemos empoderar a nuestros usuarios para que tomen decisiones informadas sobre su salud y bienestar.

Conclusiones:

En conclusión, estamos desarrollando la página perfecta para cualquier persona a la que le guste el gimnasio y quiera disfrutar de los mejores servicios disponibles. Somos una página web que en comparación al resto que hay actualmente en el mercado somos de las más competentes en base a productos que ofrecemos además decidimos innovar y añadir funciones extra como un organizador de horarios y un calculador de calorías según lo que tengas previsto. Es una página completa y funcional muy atractiva, diseñada para facilitar su uso al usuario y mejorar la calidad del día a día impulsando a los usuarios para poder sacar el máximo provecho al gimnasio y a tu salud.

Vías futuras de desarrollo:

Sayafit aspira a convertirse en el destino predilecto de aquellos interesados en mejorar su salud y condición física. Nuestra plataforma ofrecerá una amplia gama de productos de alta calidad, herramientas útiles y contenido educativo diseñado para asistir a los usuarios en la consecución de sus metas de bienestar.

Además, tenemos planes para el desarrollo de una aplicación que simplificará la experiencia del usuario al permitirles realizar compras, acceder a funciones específicas y aprovechar al máximo nuestra plataforma, todo ello sin necesidad de recurrir a otros enlaces o ingresar a través de otra plataforma o página. Esta iniciativa está diseñada para mejorar significativamente la accesibilidad y hacer de nuestro proyecto una propuesta aún más atractiva, capaz de atraer a un mayor número de usuarios.

Análisis del sector informático en las Islas Canarias

Análisis General:

El sector informático en Canarias no es muy grande actualmente, pero está experimentando un continuo crecimiento y cambio, convirtiéndose cada vez más en una parte significativa de la economía canaria. Este crecimiento se ve impulsado por varios factores clave:

1. Incentivos fiscales y apoyo gubernamental: Canarias, con su Régimen Económico y Fiscal (REF), proporciona importantes incentivos para las empresas, especialmente en tecnología y software. Esto ha atraído a compañías de todo el mundo a establecerse en las islas.

2. Desarrollo del ecosistema tecnológico: Instituciones públicas y privadas en Canarias han impulsado activamente el ecosistema tecnológico. Han creado parques tecnológicos, incubadoras y eventos de networking para fomentar la innovación y colaboración entre startups y empresas establecidas.

3. Talento local y formación: Las instituciones educativas en Canarias han ajustado sus programas para satisfacer la creciente demanda de profesionales en tecnología. Esto ha garantizado un flujo constante de talento local, aunque la demanda por especialistas cualificados aún supera la oferta.

4. Teletrabajo y digitalización: La pandemia de COVID-19 impulsó el teletrabajo y la digitalización en Canarias. Gracias a su clima y calidad de vida, las islas se han convertido en un lugar atractivo para profesionales tecnológicos remotos, lo que ha fomentado aún más el crecimiento del sector de software y servicios informáticos.

Retos: A pesar del crecimiento, el sector tecnológico en Canarias enfrenta desafíos, como mejorar las conexiones de transporte y logística globales, así como fortalecer su infraestructura digital para satisfacer la creciente demanda de servicios en la nube y telecomunicaciones.

Con el paso del tiempo se ha experimentado un crecimiento significativo, esto se debe al impulso que ha recibido por el desarrollo tecnológico y la alta demanda de soluciones digitales en los sectores.

Empresas de Software destacadas en Canarias

Innova7, Synergic Partners, Atlántico Software e Ideas and Pixels son de las más destacadas en el sector de desarrollo tecnológico.

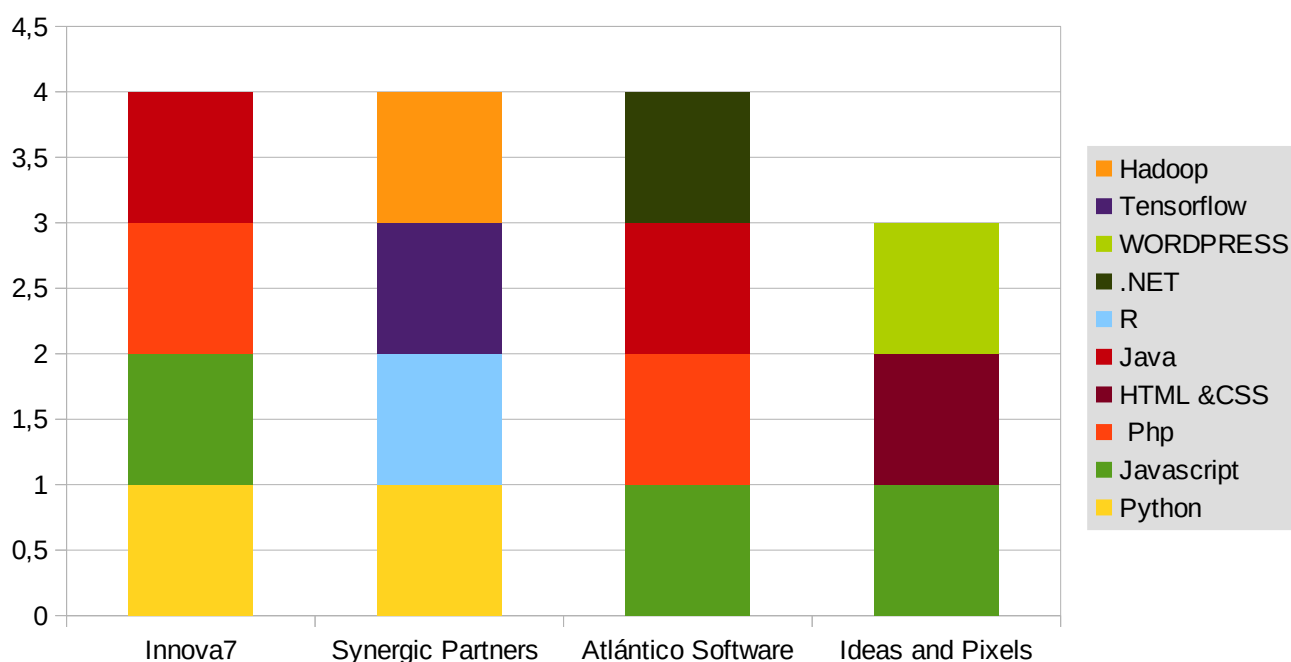
Empresas de Software Canarias			
Empresas	Descripción	Tecnologías utilizadas	Clientes potenciales
Innova7	Es una empresa de desarrollo de software con sede en Las Palmas de Gran Canaria. Se especializa en el desarrollo de aplicaciones tanto web como móviles.	Javascript (Node.js, React.js y Angular), PHP, Python y Java.	Empresas locales en el sector de turismo, salud y educación. A su vez tiene clientes internacionales que buscan de manera personalizada soluciones de software.
Synergic Partners	Con sede en Santa Cruz de	Python, R, TensorFlow y	Empresas en sectores como Comercio Electrónico,

	Tenerife, se enfoca en la analítica de datos y en la inteligencia artificial.	Hadoop para poder desarrollar soluciones de Big Data y machine learning	las telecomunicaciones y la banca, que buscan optimizar sus operaciones y mejorar la toma de decisiones mediante el análisis de datos
Atlántico Software	Se encuentra en Tenerife, está especializada en el desarrollo de software a medida para empresas	.NET, Java, PHP y Javascript.	Empresas locales en diversos sectores: Comercio Minorista, la Industria y los Servicios, que buscan soluciones tecnológicas para poder así mejorar su eficiencia y competitividad en el mercado.
Ideas and Pixels	Tiene sede en Las Palmas de Gran Canaria. Es una empresa enfocada en el diseño y desarrollo web que ofrece servicios de diseño web, desarrollo de aplicaciones móviles y marketing digital.	HTML5, CSS3, Javascript y Wordpress para crear sitios web y aplicaciones móviles modernas y funcionales.	Empresas locales, emprendedores y organizaciones sin fines de lucro cuyo objetivo es mejorar su presencia en línea y alcanzar una audiencia objetivo.

Gráfico

La presencia de empresas destacadas en el sector de desarrollo tecnológico en las Islas Canarias refleja el crecimiento y la diversificación de la industria informática en la región. Innovadoras empresas como las anteriores han demostrado su capacidad para ofrecer soluciones tecnológicas de alta calidad tanto a nivel local como internacional.

El siguiente gráfico muestra una comparación de estas empresas en términos de áreas de especialización y tecnologías utilizadas, destacando su contribución al desarrollo del ecosistema tecnológico en Canarias.



Aplicaciones con los mismos servicios

Fitness Digital

FitnessDigital es una aplicación que te ofrece la venta de productos deportivos a gran escala en toda la Península y también en las Islas Canarias. Ofrecen una amplia variedad de artículos, desde ropa hasta equipamiento y suplementos. Esta empresa podría representar una competencia significativa para ti, ya que muchos deportistas que compran por internet suelen recurrir a ella. Sin embargo, en Canarias no es tan conocida, lo que podría brindarte una ventaja. Por otro lado, es importante tener en cuenta que FitnessDigital es solo una plataforma de venta de artículos deportivos, careciendo de características adicionales como un calculador de calorías.



Nutritienda

Una página web que no solo ofrece una amplia gama de productos fitness, sino que se especializa en proporcionar todo lo necesario para las necesidades nutricionales. Aquí, el enfoque se dirige exclusivamente hacia los productos comestibles que impulsarán el rendimiento y el bienestar físico. Desde proteínas de alta calidad hasta creatina, barritas de proteínas y glutamina, encuentra todo lo que necesita para alcanzar los objetivos de salud y fitness. La Nutritienda no solo es un lugar de compra, sino un aliado en el camino hacia un estilo de vida más saludable y activo.



Tecnologías y herramientas que se utilizarán en el proyecto

Lenguajes de Programación:

- **PHP:** Se utilizará PHP como un lenguaje básico para la conexión con la base de datos, las clases y las funciones de la página web.
- **JavaScript:** Se empleará JavaScript para ciertas funciones en la interfaz de la página web.
- **Tailwind:** Se utilizará tailwind para para agilizar el proceso de desarrollo de interfaces de usuario.
- **Bootstrap:** Se utilizará bootstrap para proporcionar una base sólida para crear interfaces de usuario modernas, responsivas y funcionales con rapidez y eficiencia.
- **Jquery:** Se utilizará Jquery para simplificar tareas comunes y resolver problemas de compatibilidad entre navegadores.

Toda esta información estará de manera detallada a medida que se avance en la documentación.

Paletas de colores y Tipografía



TIPOGRAFÍA

Open Sans
Open Sans
Open Sans

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O
P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

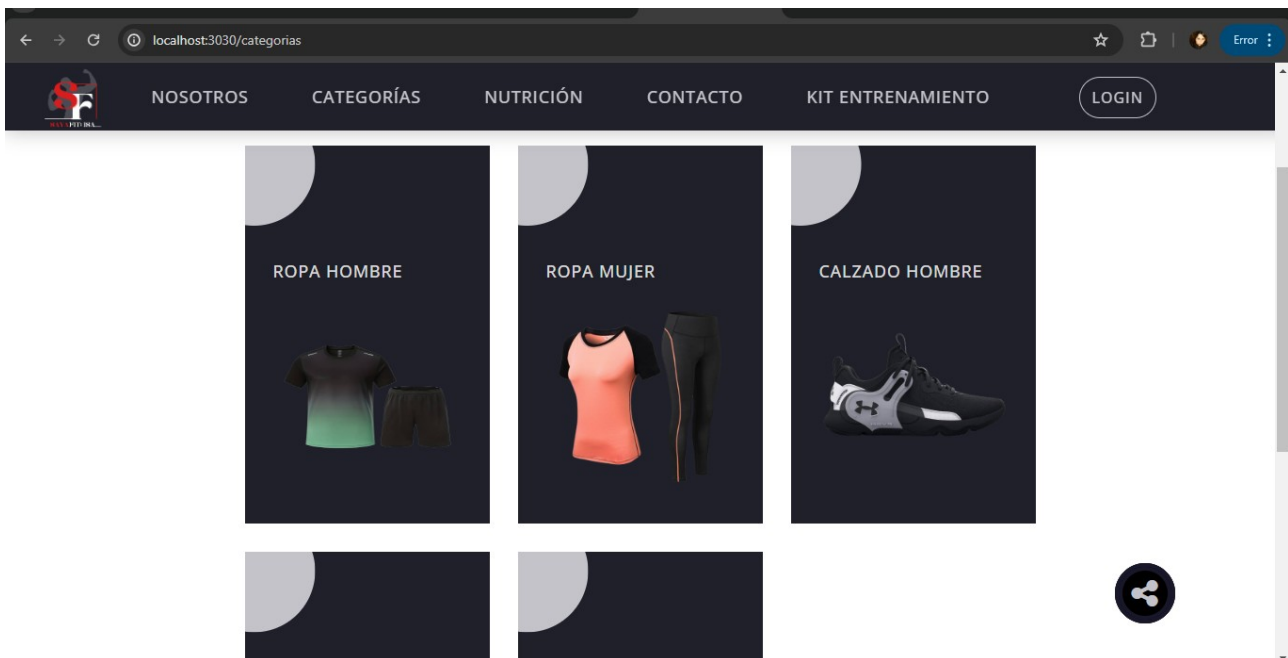
- La elección de Open Sans para el diseño de la página web del gimnasio muestra un enfoque sólido y profesional. Esta tipografía ofrece la combinación de legibilidad y estilo y garantiza una experiencia de

usuario agradable para los visitantes del sitio. Transmite una imagen de confianza y profesionalismo, mientras que su facilidad de lectura, incluso en tamaños pequeños, asegura una navegación sin problemas por el sitio.

Mockups Logo en diferentes dispositivos



Mockup página web



Contribuciones del equipo

Iván Santana Quintana

Backend

Introducción

Este documento detalla la estructura y funcionalidades del backend de Sayafit, un sistema desarrollado bajo el paradigma de Modelo-Vista-Controlador (MVC). El backend proporciona las bases de datos y la lógica de negocio necesaria para el funcionamiento de la aplicación web.

Estructura del Proyecto

El proyecto se organiza siguiendo el patrón MVC, que separa las preocupaciones de datos, presentación y control. A continuación, se detalla cada componente del proyecto:

Modelo Vista Controlador (MVC)

El patrón MVC es fundamental en la arquitectura del proyecto, asegurando una organización clara y profesional. El modelo representa los datos y la lógica de negocio, la vista maneja la presentación de la interfaz de usuario, y el controlador gestiona las interacciones entre el modelo y la vista.

Router

El enrutador (Router) es responsable de dirigir las solicitudes entrantes hacia los controladores correspondientes en el patrón MVC. Se encarga de definir y

gestionar las rutas GET y POST, facilitando la navegación y la manipulación de datos en la aplicación.

/public/Index.php

Este archivo, ubicado en la carpeta pública, actúa como punto de entrada al sistema. Aquí se definen todas las rutas y se asignan a los controladores correspondientes. Esto garantiza una gestión eficiente de las solicitudes y una distribución ordenada del flujo de trabajo.

Controladores (Controllers)

Los controladores son el punto de entrada para las solicitudes del usuario. Aquí se manejan las interacciones del usuario y se coordinan las acciones necesarias para procesar y responder a las solicitudes. Además, se establece la conexión con los modelos y se gestionan las respuestas a las vistas.

Modelos (Models)

Los modelos representan la capa de acceso a datos de la aplicación. Aquí se definen las clases que interactúan con la base de datos, permitiendo operaciones de Crear, Leer, Actualizar y Eliminar (CRUD). Estas clases garantizan la integridad y consistencia de los datos almacenados.

ActiveRecord

El patrón ActiveRecord simplifica el acceso y la manipulación de los datos en la base de datos. Todas las clases del modelo hacen uso de este patrón, lo que optimiza el tiempo y el esfuerzo requerido para implementar operaciones CRUD.

Vistas (Views)

Las vistas son responsables de la presentación de la interfaz de usuario. Se dividen en secciones como "admin", "auth" y "paginas", cada una con un propósito específico. El diseño y la disposición de los elementos visuales se gestionan de manera eficiente en estas secciones.

Layout

El layout define la estructura común de las páginas, incluyendo el encabezado, el pie de página y la inclusión de archivos CSS y scripts. Esto simplifica el mantenimiento y la coherencia visual en todo el proyecto.

Admin

La sección "admin" alberga las funciones clave del CRUD (Crear, Leer, Actualizar, Eliminar). Aquí se realizan las operaciones de gestión de productos y categorías, proporcionando una interfaz intuitiva y eficaz para los administradores del sistema.

Conclusión

El backend de Sayafit se presenta como una solución robusta y bien estructurada para la gestión de datos y la interacción con el usuario. La implementación de patrones de diseño reconocidos y buenas prácticas de programación garantizan un desarrollo eficiente y escalable del proyecto.

Ithaisa Sánchez González

Frontend

Enfoque en Partes Relevantes de JavaScript para el Frontend

Dado que el frontend abarca la totalidad de la interfaz de usuario visible para el usuario final, este documento se enfocará principalmente en explicar las partes del código JavaScript que son fundamentales para comprender el funcionamiento y la interactividad de la aplicación.

Razones de la Focalización

Esta decisión se basa en la premisa de que, si bien el código HTML y CSS es esencial para la presentación y el estilo de la interfaz, su comprensión no requiere una explicación exhaustiva en este contexto. En cambio, se priorizará la explicación detallada de las partes de JavaScript que controlan la lógica de interacción y la dinámica de la aplicación.

Partes Abordadas en JavaScript

Se abordarán específicamente aquellas partes del código JavaScript que están involucradas en la manipulación del DOM (Document Object Model), la gestión de eventos del usuario, las solicitudes asíncronas al servidor (AJAX) y cualquier otra funcionalidad interactiva clave.

Importancia del Enfoque Selectivo

Este enfoque selectivo permite una comprensión más profunda y focalizada de las partes más críticas del código, facilitando así el proceso de aprendizaje y la comprensión general del funcionamiento del frontend de la aplicación.

Frameworks Utilizados de Forma Selectiva

El proyecto ha hecho uso selectivo de frameworks reconocidos en el ámbito del diseño y desarrollo web, con el objetivo de aprovechar funcionalidades específicas y optimizar la eficiencia del desarrollo.

Tailwind CSS y Bootstrap

Aunque se han integrado en el proyecto, tanto Tailwind CSS como Bootstrap han sido utilizados de manera limitada y selectiva, aplicando únicamente las funcionalidades y estilos necesarios para cumplir con los requisitos de diseño y usabilidad del proyecto.

- **Uso Moderado de Funcionalidades:** En el caso de Tailwind CSS, se han aplicado algunas clases de utilidad para estilos básicos y personalizados, mientras que Bootstrap ha sido empleado para componentes específicos o elementos de diseño predefinidos.
 - **Consideraciones sobre el Uso Moderado:** Esta decisión se ha tomado con el objetivo de evitar la sobrecarga de código y mantener un enfoque centrado en las necesidades específicas del proyecto. Se ha priorizado la simplicidad y la eficiencia en la implementación de estilos y componentes, evitando la inclusión innecesaria de funcionalidades de los frameworks.
-

jQuery

jQuery ha sido utilizado de forma selectiva para facilitar ciertas interacciones dinámicas y la manipulación del DOM, aprovechando su capacidad para simplificar el código JavaScript.

- **Ventajas de jQuery:** Se ha utilizado jQuery para simplificar tareas comunes como la manipulación del DOM, la gestión de eventos y las solicitudes AJAX, proporcionando una forma más concisa y compatible de implementar estas funcionalidades.

- **Integración Moderada:** El uso de jQuery se ha limitado a aquellas áreas donde su inclusión realmente simplifica el código y mejora la eficiencia del desarrollo, evitando una dependencia excesiva y asegurando un rendimiento óptimo.
-

Conclusiones

Al limitar la explicación a las partes más relevantes de JavaScript y utilizar frameworks de manera selectiva, se busca proporcionar una documentación clara y concisa que permita a los lectores comprender rápidamente el flujo de interacción y la dinámica de la aplicación en el frontend. Este enfoque asegura que el desarrollo sea eficiente y enfocado en las necesidades específicas del proyecto, evitando sobrecargar el código con funcionalidades innecesarias.

Ismael Sáenz de Jubera

Funcionalidades de Calculadora de IMC, rutinas y carrito

Calculadora de IMC

La Calculadora de IMC (Índice de Masa Corporal) es una herramienta diseñada para calcular y evaluar el IMC de un usuario. Basado en el peso y la altura proporcionados, la calculadora no solo ofrece el valor del IMC sino también una clasificación de peso correspondiente.

Generador de Rutinas de Gimnasio

El Generador de Rutinas de Gimnasio es una aplicación que ayuda a los usuarios a crear planes de entrenamiento personalizados. La herramienta se

adapta a los objetivos específicos de fitness del usuario y su disponibilidad semanal para entrenar, proporcionando rutinas equilibradas y estructuradas.

Funcionalidades Específicas:

Personalización de Entrenamiento:

- **Configuración de Días de Entrenamiento:** Los usuarios pueden especificar cuántos días a la semana desean entrenar, permitiendo una personalización acorde a su disponibilidad.
- **Definición de Objetivos de Fitness:** Los usuarios pueden elegir su objetivo de entrenamiento principal, como ganar masa muscular, perder peso o mantener su condición física.

Generación Automatizada de Rutinas:

- **Selección de Ejercicios:** La herramienta selecciona y organiza ejercicios adecuados para diferentes grupos musculares, asegurando una rutina equilibrada.
- **Detalles de Ejercicios:** Proporciona instrucciones detalladas para cada ejercicio, incluyendo el número de series y repeticiones recomendadas.

Interfaz de Usuario Eficiente:

- **Visualización de la Rutina:** La rutina generada se presenta en una interfaz clara y fácil de entender, con una distribución organizada por días de entrenamiento.

Limitaciones Actuales:

- **Variedad de Ejercicios:** Actualmente, la herramienta ofrece una selección limitada de ejercicios predefinidos y no permite la adición de ejercicios personalizados por el usuario.
- **Adaptación Personalizada:** Aunque las rutinas son equilibradas, la selección y distribución de ejercicios pueden no ajustarse perfectamente a las necesidades individuales específicas de cada usuario.

Carrito

El Carrito de Compras es una funcionalidad esencial de comercio electrónico que permite a los usuarios seleccionar y almacenar productos mientras navegan por una tienda en línea. Facilita la gestión de productos antes de proceder al pago, mejorando la experiencia de compra del usuario.

Funcionalidades Específicas:

- **Agregar Productos:** Los usuarios pueden añadir productos al carrito desde la tienda en línea.
- **Eliminar Productos:** Permite eliminar productos seleccionados del carrito.
- **Visualización del Carrito:** Muestra todos los productos añadidos al carrito, incluyendo detalles como precio, cantidad y subtotales.

- **Finalización de Compra:** Facilita el proceso de checkout, donde los usuarios pueden revisar su pedido, ingresar detalles de envío y pago, y completar la compra.

CarritoController

La clase CarritoController es responsable de gestionar las operaciones relacionadas con el carrito de compras en el sistema Sayafit.

Método eliminarProducto(Router \$router)

Este método permite eliminar un producto específico del carrito de compras. Se activa con una solicitud POST y utiliza el ID del producto proporcionado para eliminarlo del carrito. Después de realizar la eliminación, redirige al usuario de vuelta al carrito.

Método eliminarTodos(Router \$router)

Elimina todos los productos presentes en el carrito de compras. Este método se ejecuta cuando se recibe una solicitud y limpia el carrito completamente, llevando al usuario a una vista del carrito vacío.

Método mostrarCheckout(Router \$router)

Muestra la página de checkout o pasarela de pago. Este método recupera todos los productos que el usuario ha agregado al carrito y los pasa a la vista de checkout, detallando cada producto, su cantidad y el precio total.

Método procesarCompra(Router \$router)

Maneja la finalización de la compra del usuario. Este método vacía el carrito después de confirmar la compra, muestra un mensaje de agradecimiento y redirige al usuario a la vista del carrito vacío.

Archivo checkout.php

La página de checkout es donde el usuario puede finalizar su compra, introduciendo los detalles necesarios para el pago y envío. La estructura y elementos del formulario se detallan a continuación:

Estructura de la Página

La página incluye un formulario que solicita información esencial para el pago y el envío.

Elementos del Formulario

- Nombre: Campo para ingresar el nombre del comprador.
- Dirección: Para la dirección de envío del pedido.
- Número de Tarjeta: Datos de la tarjeta de crédito o débito para el pago.
- Fecha de Vencimiento y CVC: Detalles de seguridad de la tarjeta.
- Código Postal y Correo Electrónico: Información adicional para la confirmación y envío de la compra.

Herramientas y Metodologías Utilizadas

Sistema de Gestión de Tareas

Para la gestión y organización de las tareas del proyecto, se ha utilizado la herramienta Trello. Trello es una plataforma de gestión de proyectos basada en tableros que permite a los equipos colaborar y mantener un seguimiento detallado del progreso de sus tareas.

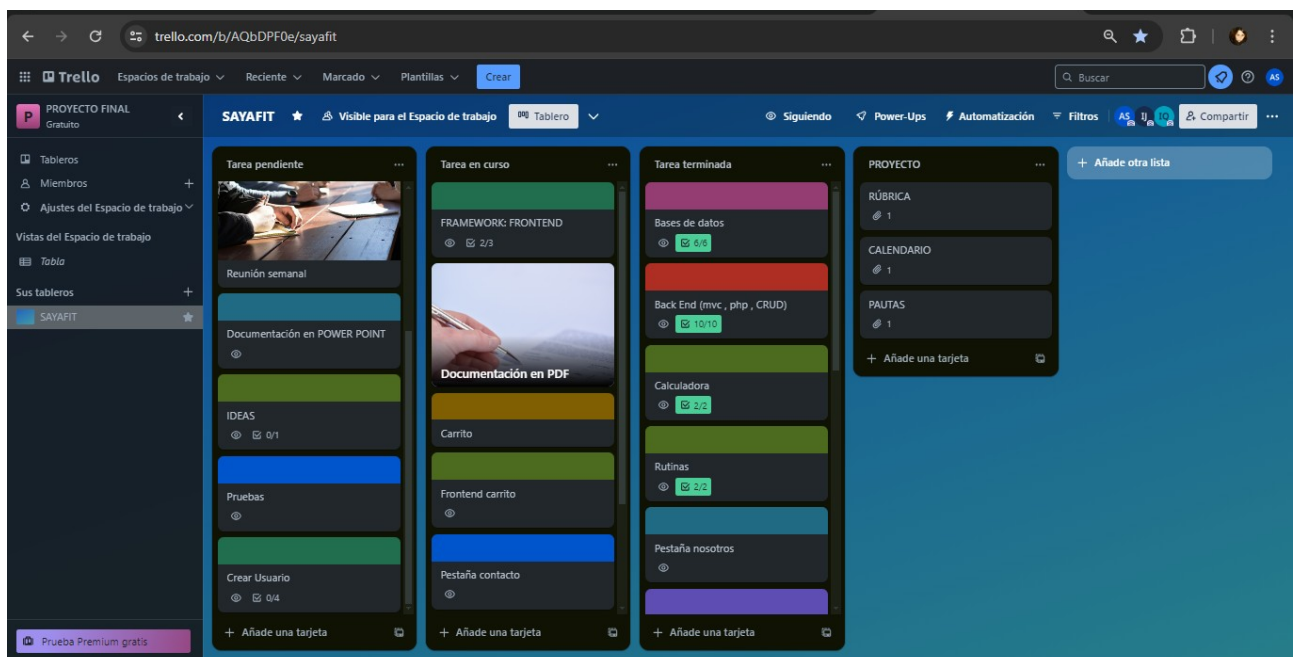
Durante el desarrollo de este proyecto, Trello ha sido fundamental para asegurar una adecuada coordinación y seguimiento de las actividades.



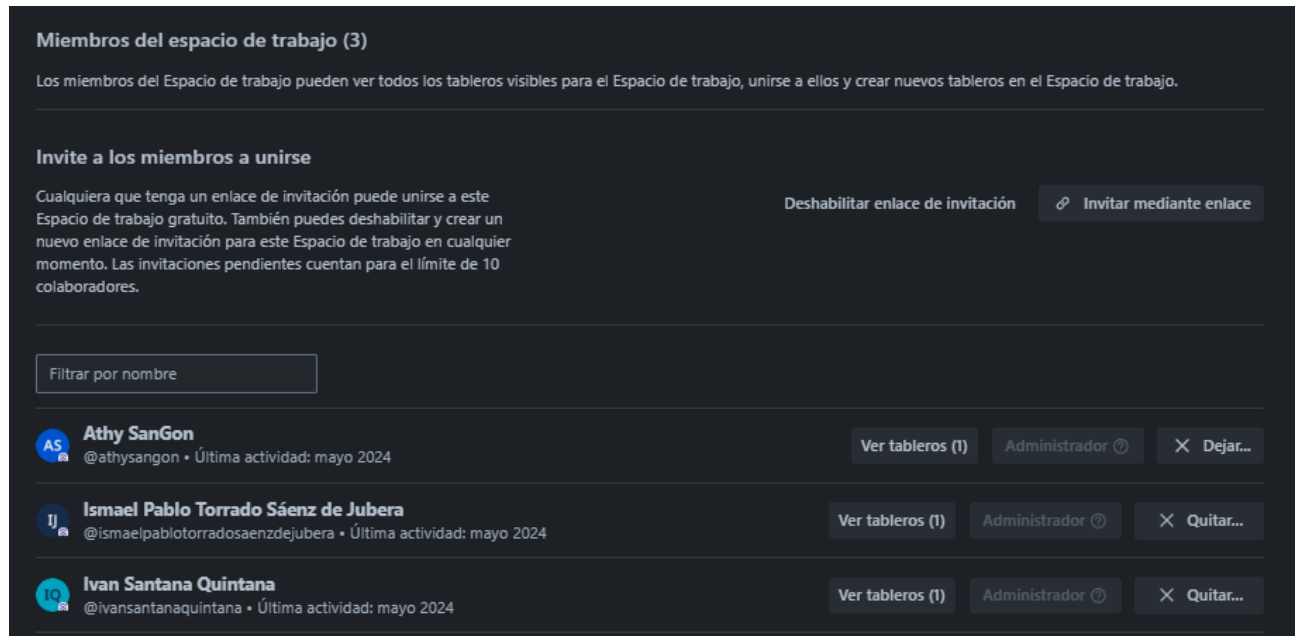
Uso de Trello en el Proyecto

Tableros de Proyecto: Se crearon tableros específicos para cada fase del proyecto, permitiendo una visualización clara de las tareas pendientes, en progreso y completadas.

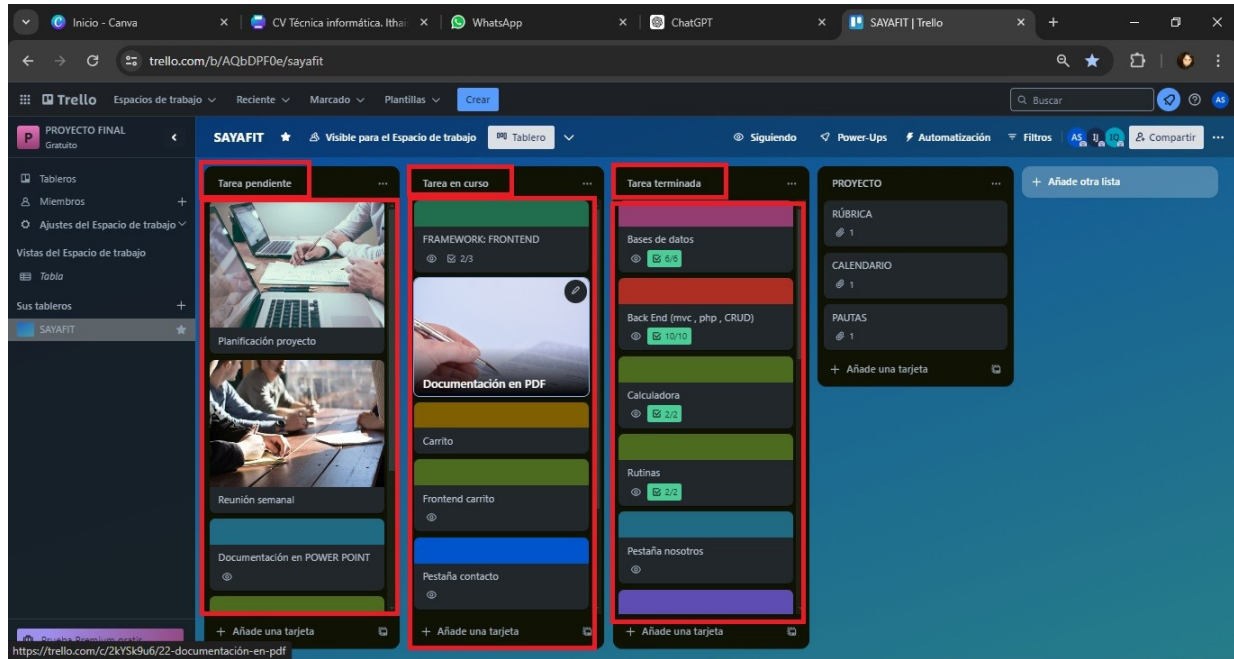
- **Listas y Tarjetas:** Las tareas se organizaron en listas, y cada tarea se representó mediante tarjetas. Estas tarjetas incluían descripciones detalladas, fechas límite, y etiquetas para priorizar el trabajo.



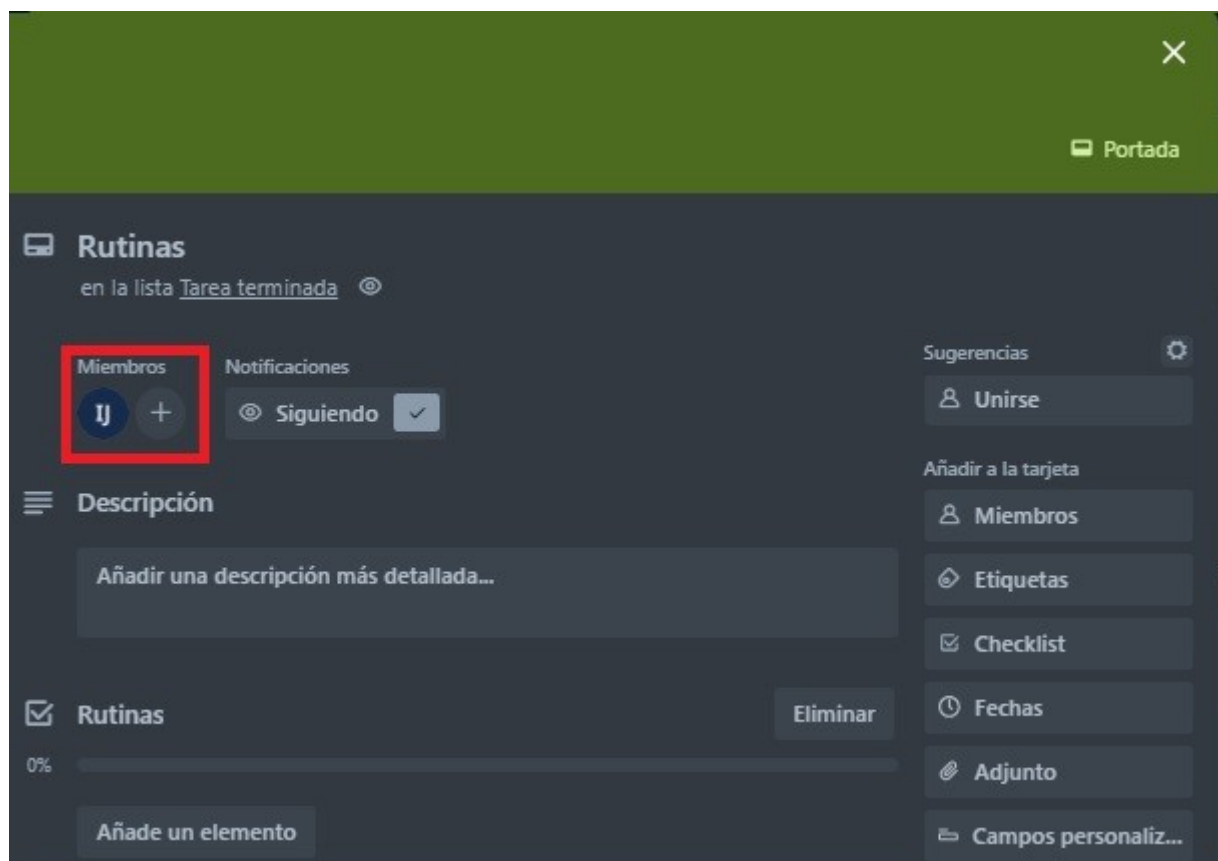
- **Asignación de Responsabilidades:** Cada tarjeta fue asignada a los miembros del equipo correspondientes, lo que facilitó la responsabilidad individual y la rendición de cuentas. Las tarjetas reflejaban quién estaba encargado de cada tarea y permitían una comunicación fluida mediante comentarios y actualizaciones de estado.



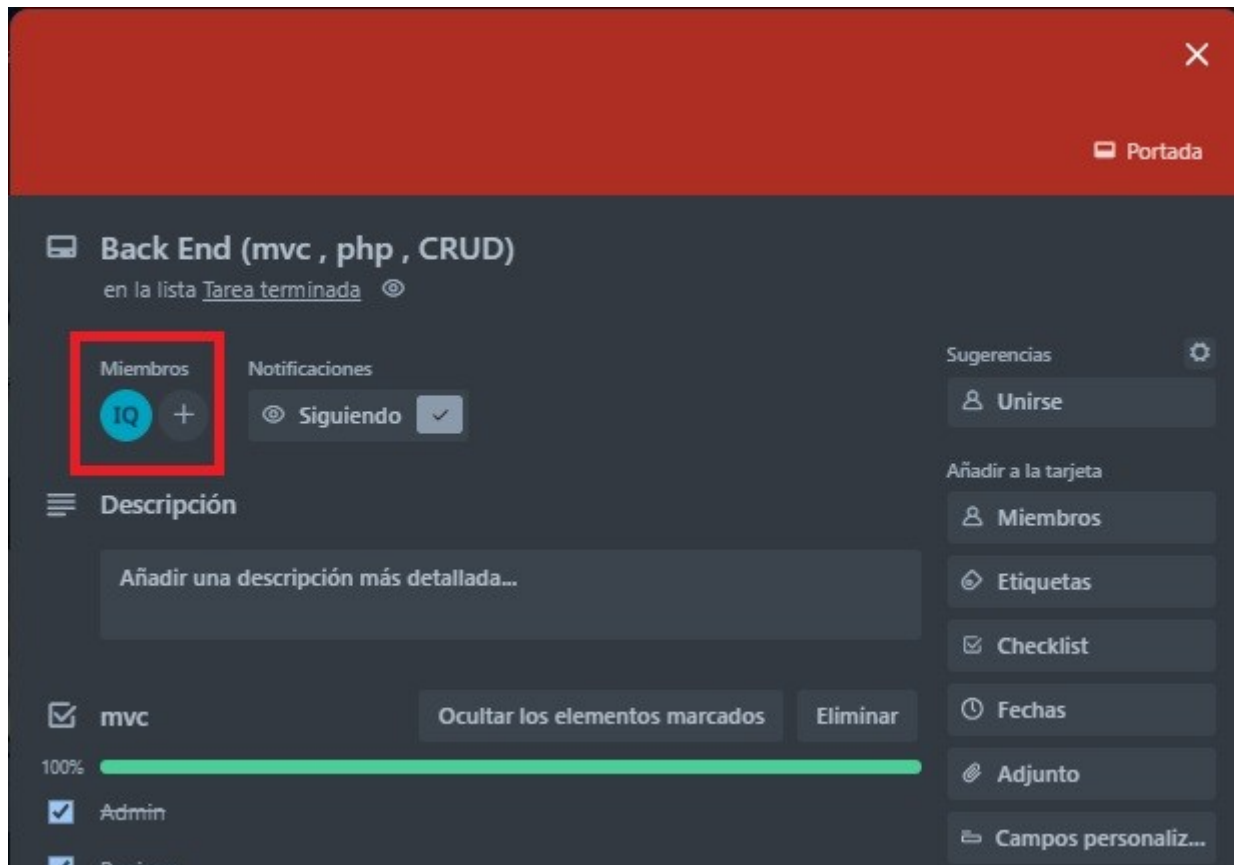
- **Seguimiento del Progreso:** El uso de Trello permitió un seguimiento constante del progreso de las tareas. Los miembros del equipo actualizaban el estado de sus tareas, lo que proporcionaba una visión en tiempo real del avance del proyecto.



- **Colaboración y Comunicación:** Trello facilitó la colaboración entre los miembros del equipo al permitir adjuntar archivos, agregar comentarios y mencionar a otros usuarios directamente en las tarjetas.



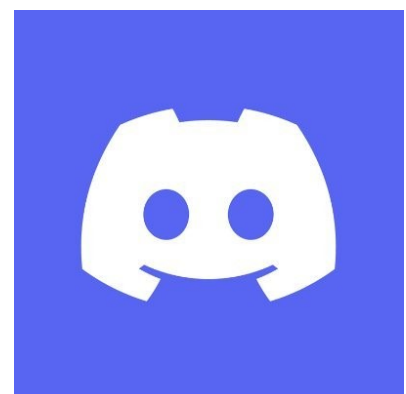
En este caso, se ha nombrado a Ismael para la elaboración de Rutinas que, más adelante se implementará en el proyecto.



En este caso se ha nombrado a Iván para implementar el Backend y estructurarlo en MVC utilizando PHP y haciendo un CRUD.

Uso de Discord

Discord fue utilizado como la plataforma principal para realizar reuniones virtuales y mantener conversaciones en grupo. Sus características específicas permitieron una comunicación fluida y efectiva:



- **Reuniones Virtuales:** Se llevaron a cabo reuniones periódicas a través de los canales de voz de Discord. Estas reuniones fueron esenciales para discutir el progreso del proyecto, resolver problemas y tomar decisiones conjuntas.
- **Canales de Texto:** Se crearon canales de texto específicos para diferentes temas del proyecto, lo que permitió una organización clara de las conversaciones y el intercambio de ideas.
- **Compartición de Recursos:** Discord facilitó el intercambio de documentos, enlaces y otros recursos necesarios para el desarrollo del proyecto.

Uso de WhatsApp

WhatsApp fue utilizado para la comunicación rápida y la coordinación diaria entre los miembros del equipo. Sus características principales que beneficiaron al proyecto incluyen:



- **Mensajes Instantáneos:** WhatsApp permitió el envío de mensajes instantáneos, lo que facilitó la resolución rápida de problemas y la toma de decisiones sobre la marcha.
- **Grupo de Trabajo:** Se crearon grupos de trabajo específicos donde los miembros del equipo podían discutir temas urgentes, coordinar actividades diarias y compartir actualizaciones rápidas.
- **Notificaciones Inmediatas:** La funcionalidad de notificaciones de WhatsApp aseguró que los miembros del equipo estuvieran siempre informados sobre cualquier novedad o cambio en el proyecto.

BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA

Análisis (Diapo 5 - 11):

https://www.octsi.es/images/documentos/2023/informe_ecanarias_2022.pdf

(Análisis General de Mercado)

<https://www.spegc.org/empresas-y-emprendedores/listado-de-empresas/>

(Estudio de empresas)

<https://es.linkedin.com/company/innova7> (Innova7)

<https://www.linkedin.com/company/synergic-partners/?originalSubdomain=es>

(Synergic Partners)

<https://www.atlantic.es/software/> **(Atlántico Software)**

<https://www.ideasandpixels.com/> **(Ideas and Pixels)**

<https://www3.gobiernodecanarias.org/noticias/la-industria-digital-muestra-su-potencial-como-motor-economico-y-tecnologico-en-canarias/> **(Estudio de mercado)**

(Pagina de fitness) Fitness Digital: <https://www.fitnessdigital.com/>

(Pagina fitness) Nutritienda: <https://www.nutritienda.com/>

Paleta de colores <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel>