



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Cómputo Móvil

Tercer Parcial

Presentación de App: Trainet

Montoya Landa Jonás

Grupo 02

Semestre 2021-1

Trainet

Problemática

Poco se ha hablado del impacto que ha tenido la industria deportiva y los gimnasios a lo largo de la pandemia de COVID-19. La población en general se ha visto obligada a dejar sus actividades que más disfrutaba, entre ellas el ejercitarse como parte de su rutina diaria. Diversos establecimientos fueron cerrados y mantenidos a la espera de un mejor panorama de salud, o bien su regularidad se vio mermada y llena de múltiples restricciones. Las personas que trabajaban en esta industria vieron sus ingresos en caída; pero también fueron los clientes los cuales tuvieron que dejar su actividad.

Análisis

Ante tal situación, sólo un grupo de profesionistas deportivos optaron por seguir su labor vía remota, ya sea por mensajes, guías o videos, tratando de mantener comunicación con unos cuantos clientes y con ello sus ingresos; sin embargo, estamos hablando de un número muy limitado de personas. Del lado del cliente, éste ha intentado contactar algún coach en espera de seguir sus programas de ejercicios desde casa, ya sea con o sin equipo.

Solución

La app Trainet es la solución a este problema. Consta de una red de coaching deportivo, donde un entrenador puede registrarse, subir sus programas a su perfil acompañado de fotos y videos, e incluso especificaciones extra como lo son dieta y monitoreo de los mismos; así mismo, él establece los precios de sus programas cumpliendo ciertas condiciones: Trainet descontará una comisión del 32% del costo por programa vendido, y lo demás será de ingreso para el coach.

Si lo vemos del lado del cliente, la persona que frecuentaba el gimnasio, este también puede registrarse eligiendo ese tipo de modalidad, hacer su perfil, y empezar a buscar un coach que pueda guiarlo a través de la app y con ayuda de los recursos descritos continuar sus rutinas.

Con esto, el entrenador ya no se preocupa por invertir en la creación de su propio sitio web o app, o seguir atado únicamente a una empresa patrón. Ahora su única tarea será el promover sus programas y contacto en Trainet a través de su networking, y convencer a potenciales clientes. Por su parte, los usuarios que fungen como clientes también tienen una ventaja al no tener que estar buscando por diversos sitios una infinidad de entrenadores: Trainet los reúne en una sola app y se encarga de proveer toda la funcionalidad para que ambas partes tengan una buena experiencia y hagan uso de la aplicación.

Tiendas de aplicación

Dado su desarrollo híbrido, explicado en un documento anterior, Trainet se distribuye en las principales tiendas de aplicaciones actuales: Google Play, App Store y App Gallery.



Funcionalidad

A continuación se describen las diferentes secciones que constituyen Trainet, acompañadas de imágenes de un wireframe interactivo (responde a clicks) con el fin de una simulación más genuina. Este puede ser descargado en el mismo repositorio. Cabe decir que se presenta la versión del esquema cliente. La versión del esquema coach es similar en funcionalidad, pero se le agregan opciones diferentes que se mencionan a lo largo del presente documento.

Pantalla inicial

Es la primera pantalla al haber sido recién descargada la aplicación. En esta se ofrece un preview de imágenes de programas con diferentes características, un botón que vincula a un video explicativo de la aplicación, y finalmente la opción de registrarse o iniciar sesión en caso de que el usuario ya tenga una cuenta.



Registro

Contiene los campos esenciales (nombre de usuario, email y contraseña) así como un selector para escoger el esquema correspondiente del usuario, ya sea un coach o un cliente. Es dentro del perfil donde se puede agregar información adicional.

A mobile app interface for 'Trainet' showing the registration form. The status bar at the top shows '12:00 AM' and signal icons. The app title 'Trainet' is centered. Below it, the text 'Nombre de usuario' is followed by a text input field. Below that is the text 'Email' followed by a text input field. Then, the text 'Contraseña' is followed by a text input field. Below the password field is the text 'Esquema' followed by a dropdown menu currently showing 'Cliente'. At the bottom, there are two buttons: 'Registrarse' and 'Regresar'.

Login

Como su nombre lo dice, en esta pantalla el usuario puede hacer login usando su nombre de usuario y contraseña. Hay una segunda versión de pantalla de login donde el usuario es recordado por la aplicación y solamente se hace un ingreso de contraseña. También se ofrece una opción en caso de que el usuario haya olvidado su contraseña; en tal situación se le envía un correo de recuperación al usuario para generar una nueva contraseña.



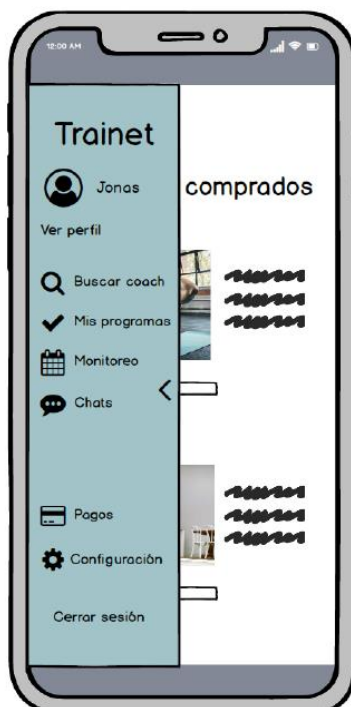
Mis programas

Es la pantalla inicial al iniciar sesión. Corresponde a los programas que ya se han comprado en el esquema cliente, se muestra su progreso, y una opción para continuar los mismos. En el caso del esquema entrenador se muestran sus programas subidos y opciones para editar lo mismos.



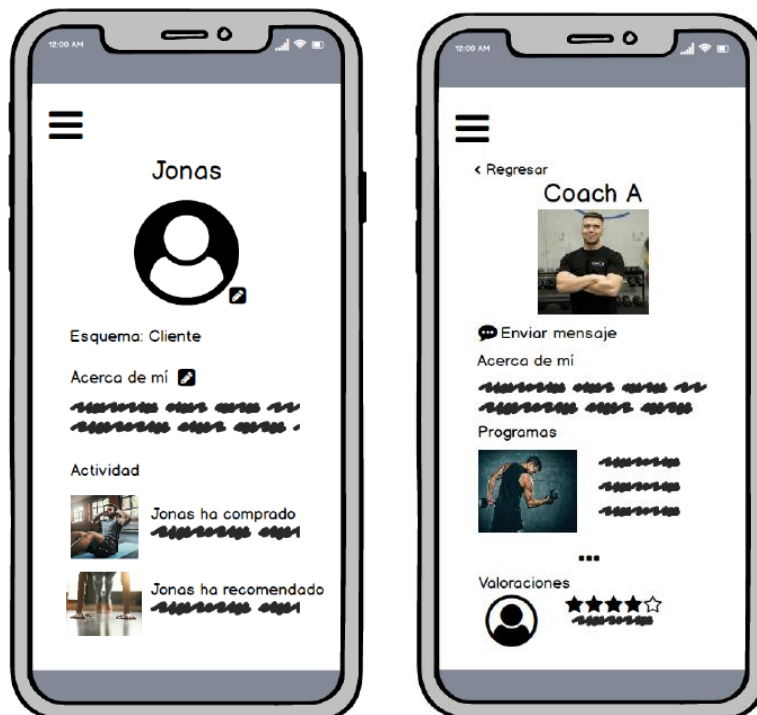
Sidebar

Es el menú que despliega las opciones dependiendo del esquema del usuario. Basta con tocar el ícono de menú en la esquina superior izquierda. Tal menú está disponible en todas las pantallas una vez que el usuario ha hecho login.



Mi perfil

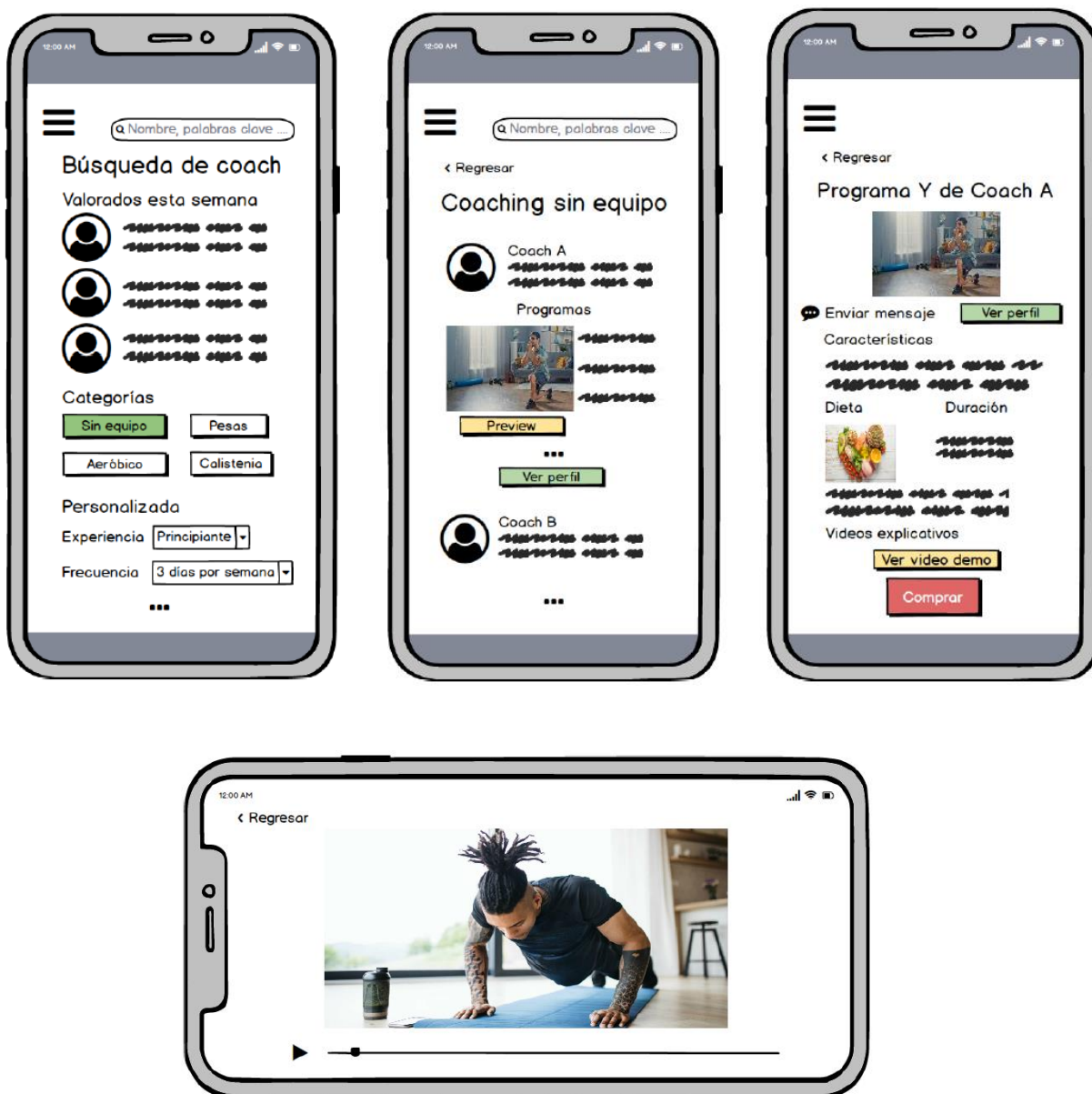
En esta sección el usuario puede agregar datos, como lo son un nombre para desplegar en su perfil (diferente del nombre de usuario), foto opcional (obligatorio para el esquema coach), información editable acerca del usuario, y actividad. En el caso del esquema coach se incluyen sus programas disponibles y valoraciones que ha recibido por parte de usuarios clientes.



Búsqueda de coach

Siendo la sección principal, se encuentran recomendaciones cada semana, categorías de búsqueda, filtros, y un buscador para que el usuario cliente pueda hacer búsqueda de coaching de acuerdo a sus necesidades y experiencia entrenando.

El usuario puede ver los detalles del programa deseado, ver un video demostración e inclusive visitar el perfil del entrenador, así como mandarle mensaje en caso de que tenga dudas.



En el caso del esquema entrenador, la opción para buscar coach es sustituida por un gestor de cuenta donde se especifican las condiciones de venta de programas así como un historial.

Una vez que el usuario se ha convencido de comprar un programa, se selecciona el método deseado y el programa es agregado a la sección “Mis programas”.



Chats

En esta sección tanto el usuario cliente como entrenador pueden mantener conversaciones que resuelvan dudas específicas de los programas.





Pagos

El usuario cliente puede administrar sus métodos de pagos en esta sección usando tarjetas de crédito/débito, o bien vinculando una cuenta Paypal. En el caso del entrenador, se incluyen las opciones correspondientes para vincular su cuenta Trainet a pagos de sus ganancias por transferencia.

Monitoreo

Se agrega una sección extra donde el usuario cliente cuenta con funcionalidades para poder administrar sus rutinas, por ejemplo, a través de un *to-do*, recordatorios con notificaciones push, notas, entre otras.

En el caso del entrenador la idea es la misma, pero con un enfoque a administrar su trabajo.



Por último, la sección de configuración incluye información de la cuenta, cuestiones de estética de la app, un buzón de comentarios e *issues* y la opción para cerrar cuenta.

Costos y tiempo

Dada la naturaleza de funcionalidades y administración de la red en su totalidad, se estima que el desarrollo de Trainet tome de 12 a 18 a meses. Trainet pretende revolucionar la manera en que la gente ha hecho ejercicio/trabajado como coach, no sólo durante este tiempo de pandemia sino para siempre.

A continuación se mencionan los perfiles necesarios a cubrir en el equipo de desarrollo, necesario para la estimación del presupuesto a cubrir.

- Desarrolladores front-end
- Desarrolladores back-end
- Desarrolladores dev-ops
- Arquitecto
- Analistas/consultores
- Project Managing

Gastos adicionales a considerar

- Por consumo de APIs
- Consumo de servidores
- Marketing
- Cuestiones de deploy
- Cuestiones legales

Competencia

En primera instancia los principales competidores de Trainet serían aplicaciones de marcas o gyms reconocidos que ya ofrecen un esquema idéntico on-demand para hacer ejercicio.

SmartFit Go



Un escalón más abajo se encuentran apps personales. Es decir, entrenadores que han lanzado su propia aplicación y que no forman parte de una red.

¿Qué hace diferente a Trainet?

Trainet pretende romper la barrera de clubes deportivos, empresas y gyms. Es decir, propone un acercamiento uno a uno, cliente-entrenador, donde ambas partes salen beneficiadas y Trainet obtiene sus ingresos gracias a las comisiones por programa vendido. Además, como ya se mencionó, es un nuevo paradigma para hacer ejercicio guiado.

El éxito de la aplicación dependerá de qué tan cercano se siente el usuario cliente con su entrenador y, por supuesto, de sus resultados físicos y de salud.