



Modelado de Negocios en Proyecto de Software

Examen práctico



Ingeniería en software II

Docente: Jorge Luis Romo González

Integrantes: Jorge Parra Hidalgo, Jose Ricardo

Holguin Chiquito, Yajahira Payan Palma

1.- Nombre del proyecto:

Gym App (nombre provisional)

2.- Objetivo del proyecto

Nuestro principal enfoque con la aplicación del gym es proporcionarles a usuarios novatos una mayor facilidad a la hora de empezar a hacer ejercicios. Está enfocado para que independientemente del gym puedas hacer rutinas y registrar tu progreso, así como videos y explicaciones sobre el cómo realizar cada ejercicio. También como extra se incluye una opción de plan o ayuda alimenticia para trazar la ingesta de calorías y de macros.

3.- Orientación del Modelado de Negocios

Aunque ya existen aplicaciones similares, el modelo puede diferenciarse a través de un enfoque más fuerte en la atención al cliente. Esto podría lograrse ofreciendo una experiencia personalizada que se adapte a las necesidades de los usuarios novatos, brindando soporte continuo, consejos prácticos, resolución de dudas sobre ejercicios y alimentación, y la posibilidad de acceder a un seguimiento cercano de su progreso. Además, la adición de un apartado de macros y calorías nos diferenciaría, ya que, usualmente, los usuarios que utilizan una app para el gimnasio suelen tener otra aplicación separada para el registro de comidas, lo que lo hace tedioso. Nuestra app facilita este proceso al integrarlo todo en una sola plataforma.

4.- Propuesta de valor

¿Qué beneficios o ventajas aporta el proyecto a los clientes o usuarios finales?

Aporta un comienzo en el gym mucho más amigable a usuarios nuevos, proporcionando videos explicativos de cada tipo de ejercicio y proporcionar rutinas de acuerdo a las metas de cada usuario lo cual da acceso a una personalización a las rutinas de cada usuario, así como también la posibilidad de complementarlo con la sección de registro de calorías.

¿Cuenta con alguna innovación tecnológica?

Aunque la aplicación no introduce una innovación disruptiva en el ámbito de las rutinas de gimnasio, lo que realmente diferencia nuestro proyecto es la integración de la gestión de la dieta dentro de la misma plataforma. Esto elimina la necesidad de que los usuarios utilicen aplicaciones adicionales para el seguimiento nutricional, lo que mejora significativamente la experiencia general en comparación con las aplicaciones tradicionales de gimnasio. Al tener

todo en una sola herramienta, la gestión del ejercicio y la alimentación se vuelve más práctica y eficiente para el usuario.

¿Es fácil de usar?

Aunque la aplicación aún se encuentra en fase de desarrollo, tenemos la intención de crear una interfaz de usuario (UI) muy simple e intuitiva, que sea fácil de navegar y comprender para el usuario promedio. Nuestro objetivo es garantizar que la experiencia sea fluida, incluso para aquellos sin experiencia previa en aplicaciones de fitness, permitiendo que cualquier usuario pueda empezar a utilizarla sin dificultades.

¿Automatiza procesos?

Sí, la aplicación automatiza el registro y seguimiento del progreso del usuario, tanto en términos de ejercicio como de nutrición. Esto facilita que los usuarios no tengan que hacer cálculos manuales o recordar detalles importantes, lo que optimiza el proceso de entrenamiento y mejora la experiencia general.

¿Es seguro y confiable?

La seguridad es clave para cualquier aplicación que maneje datos personales, por lo que se implementarán medidas como el cifrado de datos y la autenticación segura para proteger la información de los usuarios. Además, la confiabilidad se garantiza al ofrecer información basada en principios científicos y profesionales de la salud, lo que asegura que las rutinas y consejos sean adecuados y efectivos.

¿Es escalable?

Sí, el proyecto es escalable, ya que puede expandirse fácilmente al añadir nuevas funcionalidades, como nuevas rutinas o dietas personalizadas. Además, puede adaptarse a diferentes mercados o incluso integrarse con otras plataformas de salud y fitness.

5.- Segmentos de clientes

¿A quién está dirigido el proyecto?

El proyecto está dirigido principalmente a usuarios novatos que desean comenzar a hacer ejercicio, pero que se sienten abrumados por la falta de conocimiento o la complejidad de las aplicaciones existentes. También está enfocado en personas que buscan una solución integral que combine tanto el ejercicio físico como el seguimiento nutricional en una sola plataforma.

¿Es para empresas (B2B) o consumidores finales (B2C)?

Este proyecto está orientado al modelo B2C (Business to Consumer), ya que su principal objetivo es proporcionar una herramienta accesible para consumidores finales. La aplicación está diseñada para usuarios individuales que buscan mejorar su salud y estado físico, sin depender de una infraestructura empresarial o corporativa.

¿Está dirigido a instituciones educativas o de gobierno?

Aunque el enfoque principal del proyecto es para consumidores finales, existe una iniciativa adicional de ofrecer la aplicación de forma gratuita a los estudiantes de la Universidad La Salle Chihuahua (ULSA). Esto busca proporcionar a los alumnos una herramienta accesible para mejorar su salud y bienestar, fomentando hábitos de ejercicio y nutrición.

6. Canal de Distribución:

¿Cómo se distribuirá la aplicación o el servicio?

Se distribuirá de manera digital, como un archivo descargable y ejecutable dentro de los dispositivos de diferentes sistemas operativos. Una vez hecho esto, se podrá acceder a la aplicación presionando su respectivo icono.

¿Se ofrecerá como SaaS en la nube?

Si, la aplicación tendrá actualizaciones constantes proporcionadas por los desarrolladores, estas actualizaciones dependen del desempeño de la aplicación y de la retroalimentación de los usuarios, al igual que expandir y mejorar los apartados existentes.

¿Se publicará en tiendas de aplicaciones (App Store, Google Play, etc.)?

Si, aunque no es la única manera de acceder a este, buscamos estar disponibles en todas las tiendas oficiales. como la App Store, Google Play Store, App Gallery entre otros. Aunque también ofrecemos el instalable descargable desde nuestro sitio Web.

¿Se accederá a través de un sitio web oficial?

Si, habrá una página oficial que tenga la información de la aplicación, y desde la cual se podrá descargar un instalador para dispositivos móviles dependientes del sistema operativo. Aunque desde el sitio web no se podrá acceder a las funciones de la aplicaciones, si se podrá descargar la aplicación.

7.Fuentes de Ingreso:

¿Cómo se monetizará el proyecto?

Aplicaremos un modelo Freemium, dándole a los usuarios un mes de prueba para usar el apartado nutricional, después de eso, se requerirá una suscripción pagada para continuar con el servicio nutricional, con la versión gratuita, se tendrá disponible el apartado de ejercicios.

8. Recursos Clave:

¿Qué recursos son necesarios para el desarrollo del proyecto?

- Equipo de desarrollo: Desarrolladores de backend y frontend, un administrador de la base de datos, testers de la app y gente que se encargue de UX y de UI basado en la retroalimentación de los testers.
- Infraestructura tecnológica: Software de desarrollo de la aplicación, Hardware en la que podamos usar ese software sin problema, y poder complementarlo en otros softwares, una base de datos con la información de los usuarios y de los ejercicios y servidores en los cuales se coloque lo anteriormente dicho.
- Almacenamiento de datos: Los datos recopilados son sensibles, ya que son los datos del usuario, su altura, su peso, su meta, lo cual ayudará a que sea más personalizado, al igual que una base de datos donde podamos almacenar los ejercicios, dividirlos por músculo ejercitado, las máquinas y sus utilidades, la información nutrimental de los alimentos, los complementos que los usuarios puedan consumir, entre otras cosas.

9. Actividades Clave:

- Investigación y desarrollo de tecnología: Investigaremos qué tecnologías y frameworks son ideales para el desarrollo, analizaremos y evaluaremos las tendencias fitness y aplicaciones similares para destacar entre ellas.
- Desarrollo de software: Elegiremos un stack eficiente y tecnológico para desarrollar la app móvil, para el desarrollo del backend trabajaremos con tecnologías que nos permitan diseñar y mantener la arquitectura del servidor, asegurando la integridad y seguridad de los datos e integrando servicios externos en caso de requerirse.
- Pruebas de aseguramiento y calidad: Probaremos la aplicación en diferentes dispositivos, condiciones y sistemas operativos, para asegurarnos que todas las funciones operen correctamente, haremos tests con usuarios reales para detectar problemas en su experiencia.

- Despliegue y mantenimiento: Una vez desarrollada nuestra aplicación, será lanzada como un archivo descargable en nuestra página oficial, y en tiendas oficiales, cumpliendo con las políticas de las plataformas en las que esté situada nuestra aplicación, contaremos con soporte técnico y actualizaciones constantes para atender problemas que puedan presentarse.

10. Alianzas clave:

- Proveedores de tecnología: Para el alojamiento y gestión de bases de datos utilizaremos una infraestructura que nos permita escalabilidad y seguridad. Además haremos uso de APIs, para integrar información útil en nuestra app.
- Integraciones con otras plataformas: Nuestra app podrá integrarse con dispositivos de medición, como, smartwatches y wearables.
- Asociaciones con clientes o universidades: Podríamos ofrecer nuestra app a gimnasios locales y/o universitarios como parte de sus servicios, para validar información y atraer usuarios.
- Socios estratégicos o distribuidores: Promocionaremos nuestra aplicación a través de redes sociales, creando contenido en distintas plataformas para atraer usuarios.

11. Estructura de costos

- Desarrollo y mantenimiento: Pago a desarrolladores, diseñadores, testers, etc., costos de licencias de software y otras herramientas de hardware.
- Infraestructura tecnológica: Servidores y bases de datos, APIs de terceros para más funcionalidades.
- Marketing y ventas: Promoción en redes sociales y creación de contenido.
- Soporte y servicio al cliente: Personal de atención al usuario e implementación de un chatbot para soporte básico.