



**Universidad Tecnológica  
del Norte de Guanajuato**  
Organismo Público Descentralizado del Gobierno del Estado

## **Generalidades del proyecto**

Integradora II

iTTiVA

**Presentan:**

Cruz Breña Daniela Janeth (1221100295).

Hernández Solís Miguel Ángel (1220100587).

Jaime García Miguel Ángel (1220100319).

Navarro Grifaldo Filiberto (1221100296).

Dolores Hidalgo, C.I.N., Gto.

10 Abril de 2023

## CONTENIDO

NOMBRE DEL PROYECTO .....	1
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO .....	1
LISTA DE REQUISITOS PRIORIZADA DEL PROYECTO REFINADA .....	3
Historias de Usuarios .....	3
Casos de Uso.....	3
Diagrama de actividades.....	1

## NOMBRE DEL PROYECTO

Sportacus Gym

## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto está basado en el desarrollo de un sistema que permita la gestión y administración de un Gimnasio que lleva por nombre “Sportacus Gym” el cual cuenta con diferentes servicios y consultorías que deberán de ser cubiertas por el sistema, brindando con ello una alternativa tecnológica y accesible para la administración de este, contando con diferentes módulos de acceso, en este documento se presentara la solución propuesta para el módulo de Clases y su conformación con el resto de los módulos del sistema. El módulo de clases es una parte del sistema que proporciona al Administrador la capacidad de realizar diversas acciones en relación con las clases disponibles en el sistema. El Administrador tendrá la capacidad de agregar nuevas clases al sistema, modificar las clases existentes, eliminar clases que ya no se necesiten y visualizar todas las clases disponibles. Este módulo también proporciona una interfaz clara y precisa para que el Administrador pueda gestionar fácilmente las características de las clases. Por ejemplo, el Administrador puede agregar información como el nombre de la clase, la descripción, el nivel de dificultad, la duración y cualquier otro detalle relevante. Además, el Administrador puede cambiar esta información en cualquier momento si es necesario. En resumen, el módulo de clases es una herramienta esencial para el Administrador del sistema, ya que le permite manejar y mantener fácilmente las clases disponibles, lo que garantiza un mejor control y organización del sistema en su conjunto.

Su relación con otros módulos depende solo de la gestión de empleados ya que en relación con los datos que maneja el módulo de clases es necesario mantener un control sobre las asignaciones de empleados con roles de instructor a las clases creadas, para esto el módulo de clases necesita tener acceso a los datos de los empleados con este rol, para así seleccionar y asignar los datos del instructor con los datos de la Clase.

Continuando con la funcionalidad, el módulo de inscripciones es una parte del sistema que permite al usuario Administrador/Recepcionista inscribir a los clientes en las clases existentes dentro del sistema. Para lograr esto, el módulo utiliza un código QR, que se genera para cada cliente y se modifica según el estado de pago de este.

Si un cliente tiene un adeudo pendiente, el sistema genera un código QR que impide que el cliente acceda a las clases. Este código QR envía una alerta de adeudamiento al personal del sistema. Por otro lado, si el cliente tiene sus pagos al día, el sistema permite inscribirse en las clases y envía una alerta que indica que el registro se ha realizado correctamente.

En resumen, el proyecto es un sistema de gestión y administración de un gimnasio llamado "Sportacus Gym". El módulo de clases permite al Administrador agregar, modificar, eliminar y visualizar las clases disponibles, lo que garantiza un mejor control y organización del sistema. El módulo de inscripciones permite al usuario inscribir a los clientes en las clases existentes utilizando un código QR, que varía según el estado de pago del cliente. Si el cliente tiene un adeudo, se les niega el acceso a las clases y se envía una alerta al personal del sistema, pero si el cliente está al día en sus pagos, se le permite inscribirse y se envía una alerta que indica que el registro se ha realizado correctamente.

## LISTA DE REQUISITOS PRIORIZADA DEL PROYECTO REFINADA

### Historias de Usuarios

HISTORIAS DE USUARIO			
ID DE HISTORIA DE USUARIO	Como <tipo de usuario>	Quiero <realizar alguna tarea>	Para que pueda <el logro algún objetivo>
1	Administrador	Registrar una Clase en el Sistema	Generar un registro de nuevas clases en el sistema para el uso de los clientes
2	Administrador	Eliminar una Clase en el Sistema	Depurar la base de datos del sistema y agilizar la administración de las bases de datos
3	Administrador	Modificar una Clase en el Sistema	Actualizar datos en el registro de la Clase para asegurar actualización en las mismas
4	Administrador	Visualizar las Clases existentes en el Sistema	Poder tener un vistazo global de las Clases
5	Administrador	Filtrar Clases por Nombre, Instructor, Fecha u Hora	Poder obtener con mayor facilidad los registros de las Clases en el sistema
6	Administrador	Registrar Cliente a Clase	Modificar el cupo en la clase y asegurar asistencia a la Clase en cuestión
7	Recepcionista	Registrar Cliente a Clase	Modificar el cupo en la clase y asegurar asistencia a la Clase en cuestión
8	Cliente	Solicita el registro a una clase	Registrar su asistencia a la Clase en cuestión

Tabla 1. Historias de Usuario.

## Casos de Uso

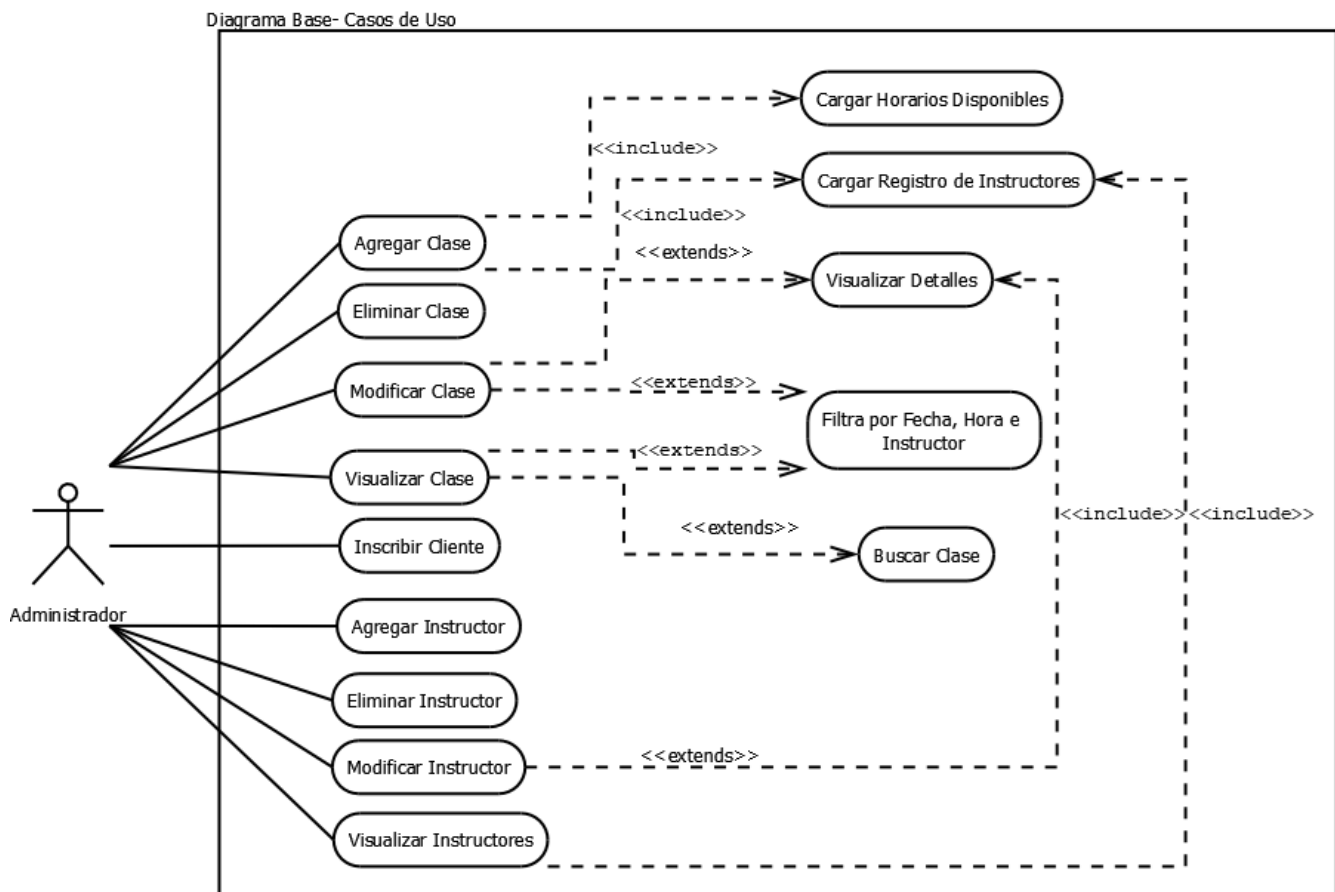


Ilustración 1. Diagrama de Casos de Uso

## Diagrama de actividades

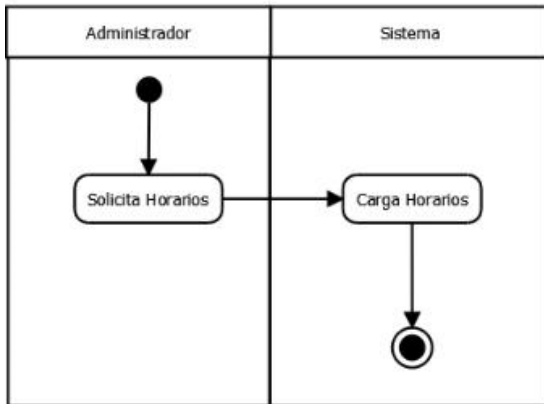


Ilustración 2. Diagrama de Actividades-  
Cargar Horarios

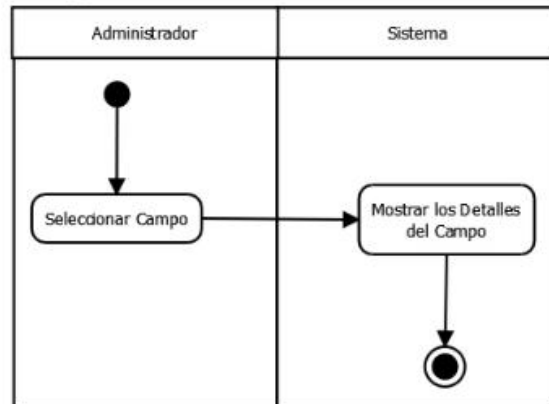


Ilustración 3. Diagrama de Actividades- Visualizar Detalles

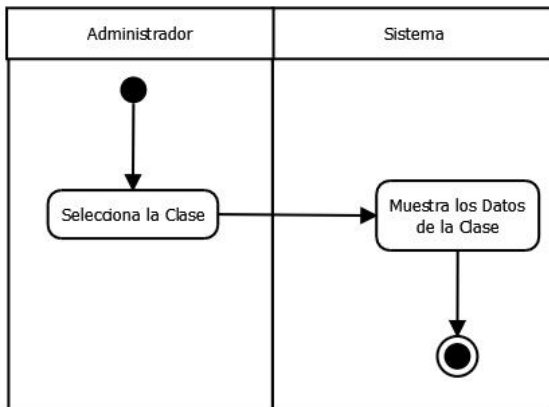


Ilustración 4. Diagrama de Actividades-Visualizar Clases

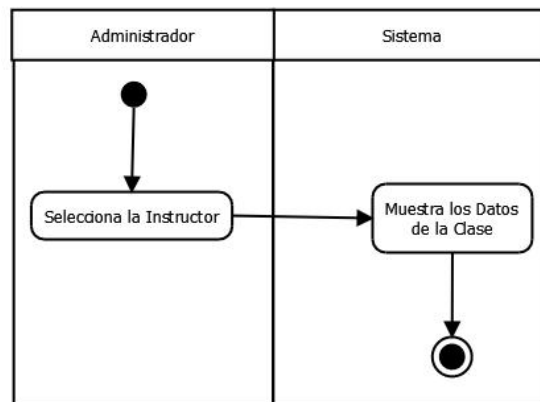


Ilustración 5. Diagrama de Actividades- Visualizar Instructor

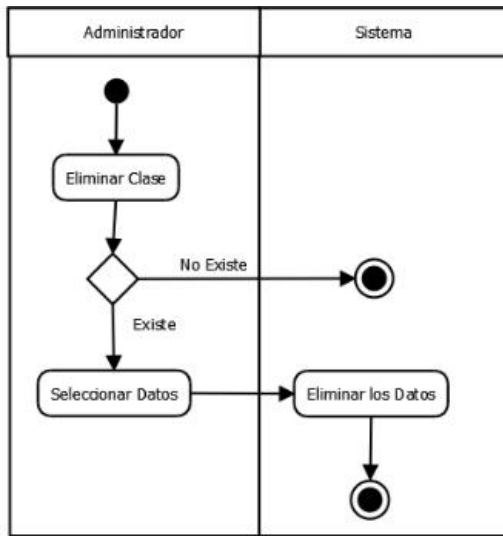


Ilustración 6. Diagrama de Actividades- Eliminar Clases

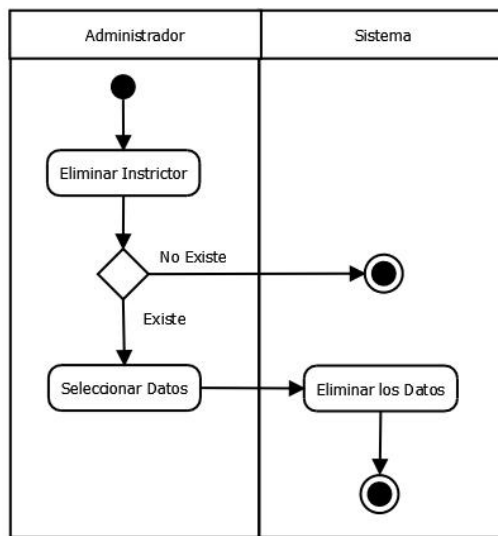


Ilustración 7. Diagrama de Actividades- Eliminar Instructor



Ilustración 8. Diagrama de Actividades- Agregar Clase



Ilustración 9. Diagrama de Actividades- Agregar Instructor



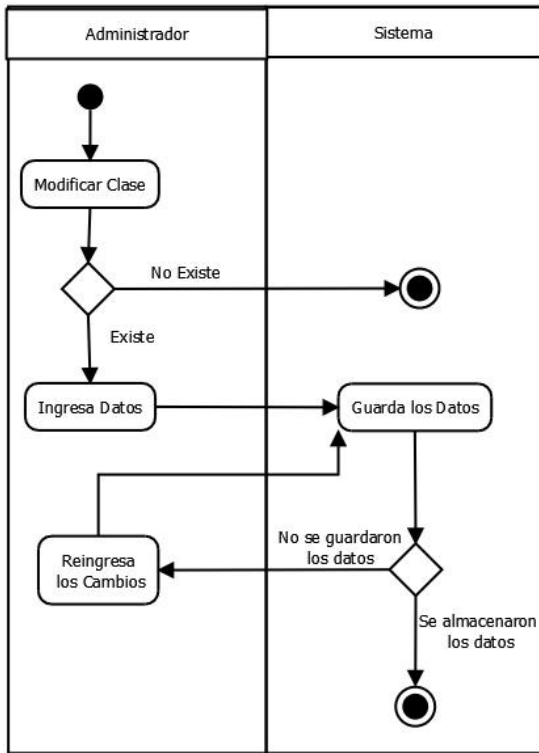


Ilustración 10. Diagrama de Actividades- Modificar Clases

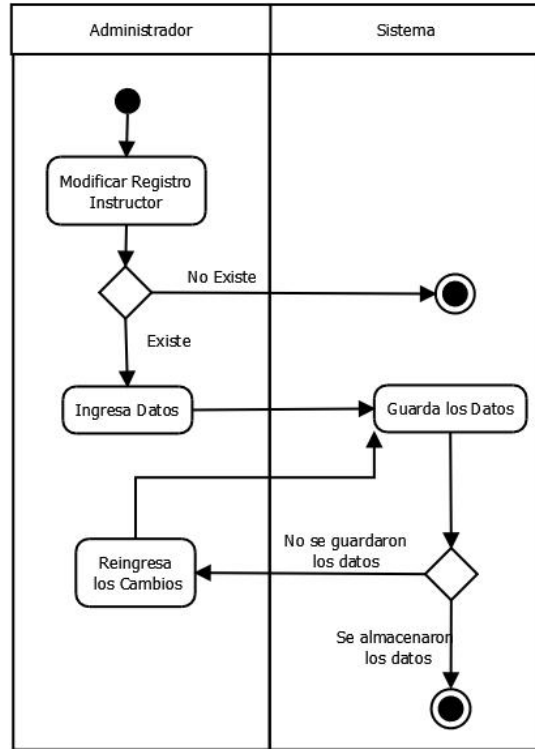


Ilustración 11. Diagrama de Actividades- Modificar Instructor

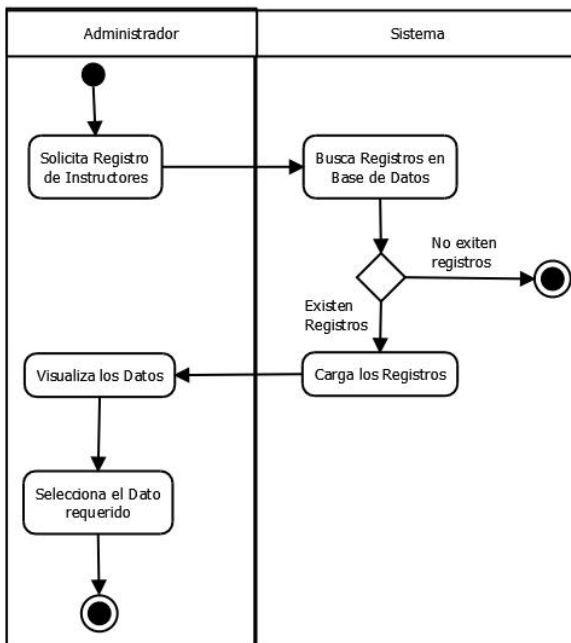


Ilustración 12. Diagrama de Actividades-Cargar Registros

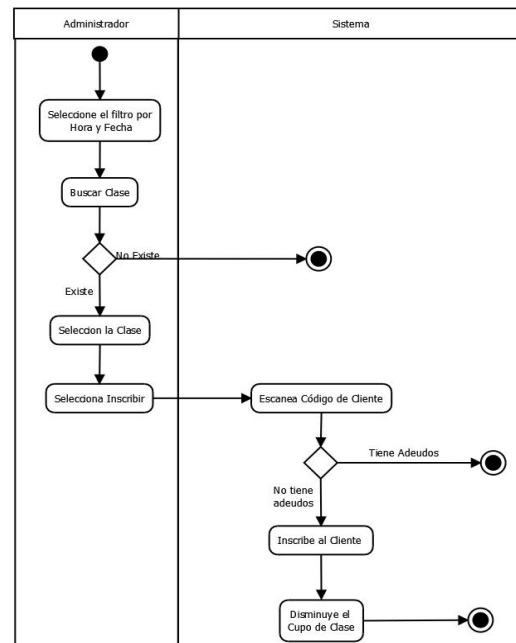


Ilustración 13. Diagrama de Actividades- Inscribir a Cliente

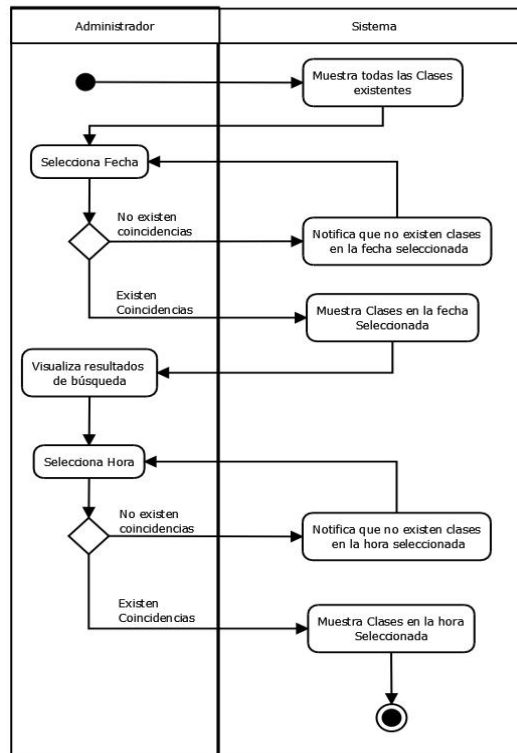


Ilustración 14. Diagrama de Actividades- Filtrar por Hora y Fecha

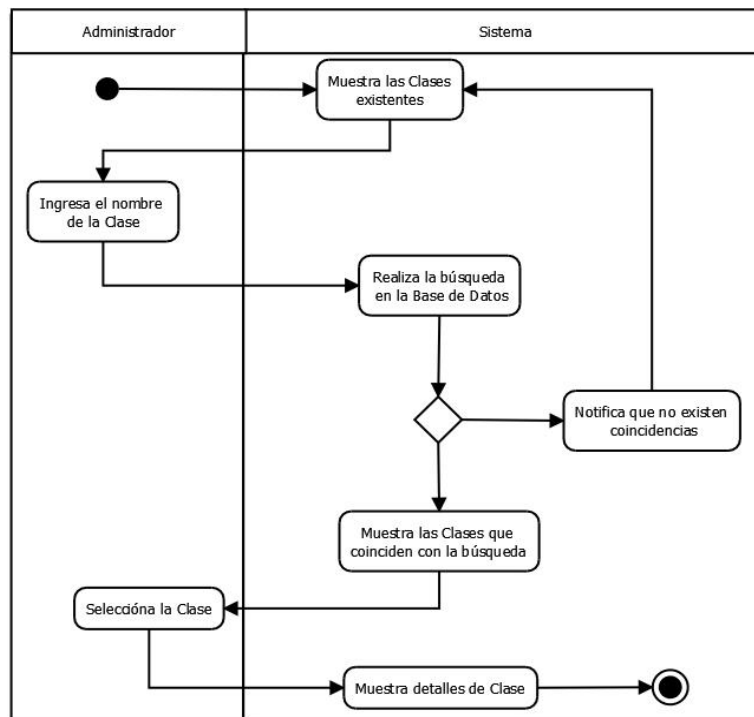


Ilustración 15. Diagrama de Actividades-Buscar Clase

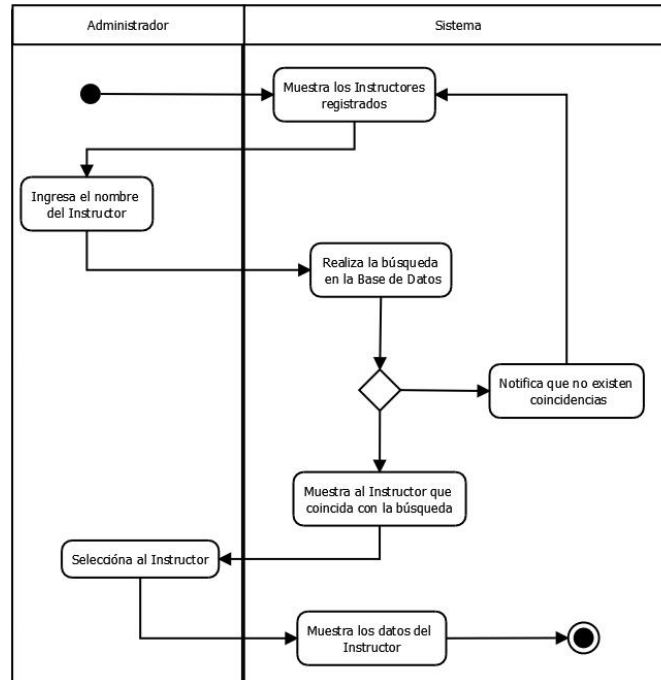


Ilustración 16. Diagrama de Actividades- Buscar Instructor