



# IES Alixar

alum.mnunez.2021@iesalixar.org  
Miguel Núñez Caro  
Angélica Mora Núñez  
20/03/2023

# AppGym

20 de Marzo del 2023



# ÍNDICE

- 1. Introducción**
- 2. Identificación de las necesidades del proyecto**
- 3. Comparativa con las alternativas del mercado**
- 4. Justificación del proyecto**
- 5. Stack tecnológico**
- 6. Modelo de datos**



# INTRODUCCIÓN

La aplicación AppGym es una solución diseñada para optimizar la gestión de entrenamientos personalizados y asesoramiento nutricional, permitiendo a los clientes programar citas y a los entrenadores personales gestionar la información de los mismos de forma eficiente. Esta herramienta es especialmente útil para aquellos que buscan un seguimiento personalizado en su programa de entrenamiento y nutrición.

La aplicación proporciona a los clientes un sistema de programación de citas con su entrenador personal. Por otro lado, los entrenadores personales pueden gestionar las citas y la información de los clientes, lo que les permite proporcionar un servicio más personalizado y eficaz.

En definitiva, esta aplicación es una herramienta muy valiosa para aquellos que buscan mejorar su salud y estado físico de manera efectiva y personalizada, y para los entrenadores personales que desean optimizar la gestión de sus clientes y brindar un servicio de calidad.



# IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

El proyecto cuenta con las siguientes funcionalidades:

## Acciones del Usuario

**Login:** El usuario puede iniciar sesión en la aplicación.

**Registro:** El usuario puede crear una cuenta en la aplicación.

**Recuperación de contraseña:** El usuario puede recuperar su contraseña introduciendo su email y la aplicación le mandará un correo para que pueda restablecer su contraseña.

**Confirmación de cuenta:** El usuario debe confirmar su cuenta, cuando la este crea su cuenta la aplicación le mandará un correo de confirmación para que pueda hacerlo.

**Reserva de día y servicios:** El usuario podrá reservar un día en la aplicación y podrá elegir tantos servicios como desee.

**Visualización de información:** El usuario en todo momento podrá ver la información de su cita o sesión.



**Cancelación de citas:** El usuario puede cancelar en cualquier momento la realización de la cita.

**Cerrar sesión:** El usuario puede cerrar sesión en la aplicación.

### Acciones del Administrador

**Visualización de citas:** El administrador podrá ver las citas de sus clientes y su información.

**Añadir y eliminar servicios:** El administrador podrá añadir y eliminar servicios.

**Eliminar citas o sesiones:** El administrador podrá eliminar citas o sesiones si lo cree conveniente.



# COMPARATIVA CON LAS ALTERNATIVAS DEL MERCADO

*MyFitnessPal:* Esta aplicación se centra en la gestión de la nutrición y el seguimiento de la actividad física. Ofrece una función de registro de comidas, seguimiento de calorías y una base de datos de alimentos. Sin embargo, no ofrece servicios de entrenamiento personalizado o citas para servicios de salud y bienestar.

*MindBody:* Esta aplicación permite a los usuarios buscar y reservar citas para una variedad de servicios de salud y bienestar, incluyendo entrenamiento personalizado. Sin embargo, no ofrece la opción de personalizar los servicios de entrenamiento personalizado y no proporciona una gestión integral de la información personal.

*Fitbit Coach:* Esta aplicación ofrece entrenamientos personalizados y planes de ejercicios basados en objetivos. Sin embargo, carece de la opción de reservar citas para entrenamiento personalizado y no proporciona una gestión integral de la información personal.



# JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La razón principal por la que decidí desarrollar esta aplicación es mi pasión por el mundo del fitness y el deporte en general. Me encanta mantenerme en forma y cuidar mi salud, y creo firmemente que una aplicación como la que estoy desarrollando será de gran utilidad para cualquier persona que quiera mejorar su rendimiento físico.

Además, como usuario frecuente de un gimnasio, he observado que muchos usuarios se enfrentan a problemas de organización y planificación de sus entrenamientos. Por eso, creo que esta aplicación puede ser una solución efectiva para superar estos inconvenientes.

Por otra parte, también elegí este proyecto porque me gusta aprender nuevas tecnologías. En este caso, PHP es un lenguaje muy utilizado en la programación web, y estoy emocionado de reforzar mis conocimientos en MySQL, que es una tecnología fundamental en la gestión de bases de datos.



# STACK TECNOLÓGICO

El stack tecnológico que se está utilizando en este proyecto incluye PHP, PHPMailer, JavaScript, MySQL y CSS.

PHP es un lenguaje de programación del lado del servidor, lo que significa que se ejecuta en el servidor web. Es una tecnología muy popular para el desarrollo web debido a su facilidad de uso y flexibilidad. En este proyecto, se utiliza PHP para el desarrollo de la lógica de negocio y la interacción con la base de datos.

PHPMailer es una librería de correo electrónico para PHP que permite enviar correos electrónicos desde una aplicación PHP. En este proyecto, PHPMailer se utiliza para enviar correos electrónicos de confirmación, así como para la recuperación de contraseñas.

JavaScript es un lenguaje de programación del lado del cliente, que se ejecuta en el navegador web. En este proyecto, JavaScript se utiliza para un archivo de configuración para Gulp, una herramienta de automatización de tareas en la construcción de proyectos web. En este archivo se definen





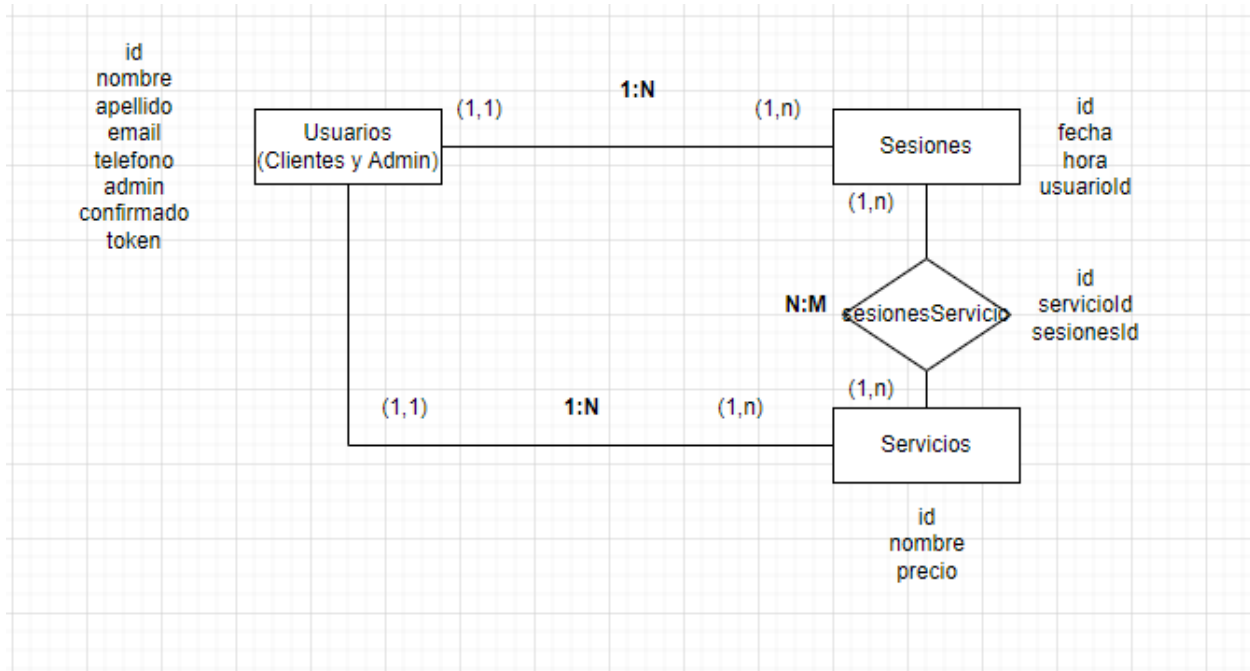
varias funciones que se utilizan para procesar archivos de estilos (SCSS), JavaScript e imágenes. Aunque también se usa para otros aspectos.

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacional que se utiliza para almacenar y organizar los datos de la aplicación. En este proyecto, se utiliza MySQL para el almacenamiento de información de los usuarios, citas y servicios.

CSS es un lenguaje utilizado para definir el estilo y la presentación de documentos HTML. En este proyecto, se utiliza CSS para el diseño de la interfaz de usuario, permitiendo que la aplicación sea más atractiva y fácil de usar.



## MODELO DE DATOS



La base de datos de AppGym tiene 4 tablas: Usuarios, Sesiones, sesionesServicio y Servicios.

En la tabla usuarios se almacena el id, la información importante de cada usuario (nombre, apellido, email, teléfono), también almacenamos un



campo llamado admin con valor 0 y 1 para comprobar si ese usuario es admin (aunque nuestra aplicación solo va a tener un usuario administrador), también tenemos un campo llamado confirmado, con valor 0 y 1, que sirve para ver si el usuario ha confirmado su cuenta o no, en caso de que no la haya confirmado no podrá acceder a la aplicación. Y por último tenemos el campo token, que funciona para cuando el usuario quiera restablecer su contraseña obtenga un token de confirmación.

En la tabla Sesiones se almacena la información relevante de cada sesión, al igual que en la tabla servicios. Y por último tenemos la tabla sesionesServicio que almacena el id del servicio y el id de la sesión.