



FitApp

# ÍNDICE

<b>1.Introducción .....</b>	<b>3</b>
<b>2.Plan de Empresa .....</b>	<b>4</b>
<b>3.Descripción y listado de historias de usuario.....</b>	<b>5</b>
<b>4.Modelado .....</b>	<b>6</b>

## 1.Introducción

En este proyecto vamos a realizar una aplicación en relación a un tema muy importante en nuestros días, el ejercicio.

El proyecto consta de una aplicación para clientes/usuarios finales en donde los clientes o usuarios de nuestro sistema accederán a nuestros servicios a través de una aplicación móvil Android desarrollada con Flutter. Una aplicación para la empresa (administración/gestión) donde el personal de nuestra empresa o los administradores podrán acceder a la administración/gestión de alguno de nuestros servicios a través de una aplicación web Angular. Y una parte Backend en la que se verá reflejada la persistencia de la aplicación será implementada mediante un API REST con Spring.

## **2. Plan de Empresa**

### **2.1. Justificación**

#### **¿Por qué este negocio?**

Es muy útil independientemente del tiempo del que dispongamos, ya que podemos elegir los minutos que le vamos a dedicar y nos ofrecerá ejercicios adaptados. Podemos marcar también cuál es nuestro objetivo con el entrenamiento y la zona corporal que queremos trabajar.

#### **¿Existe competencia?**

Hay muchas aplicaciones que incentivan el ejercicio físico de forma autodidacta, ya sea en casa o en un recinto como puede ser un gimnasio, por ejemplo:

- 1º. Entrenamiento de 7 minutos.
- 2º. Sworkit entrenador.
- 3º. SWEAT.
- 4º. Fitbit Coach.
- 5º. Reto deportivo de 30 días.
- 6º. Nike Training Club.
- 7º. Freeletics Bodyweight.
- 8º. 8Fit.

**¿Por qué motivos creo que el producto se venderá?, ¿qué me diferencia de los demás?, ¿qué hay de novedoso en mi producto?**

Según un estudio realizado por la Universidad de la Florida, la mayoría de las **aplicaciones** de ejercicio no ofrecen información suficiente para que los usuarios realicen bien su rutina, volviéndose más propensos a sufrir lesiones.

Nuestra aplicación contará con las herramientas necesarias para facilitarnos el entendimiento y realización del ejercicio para no lastimarnos como pueden ser videos, esquemas...

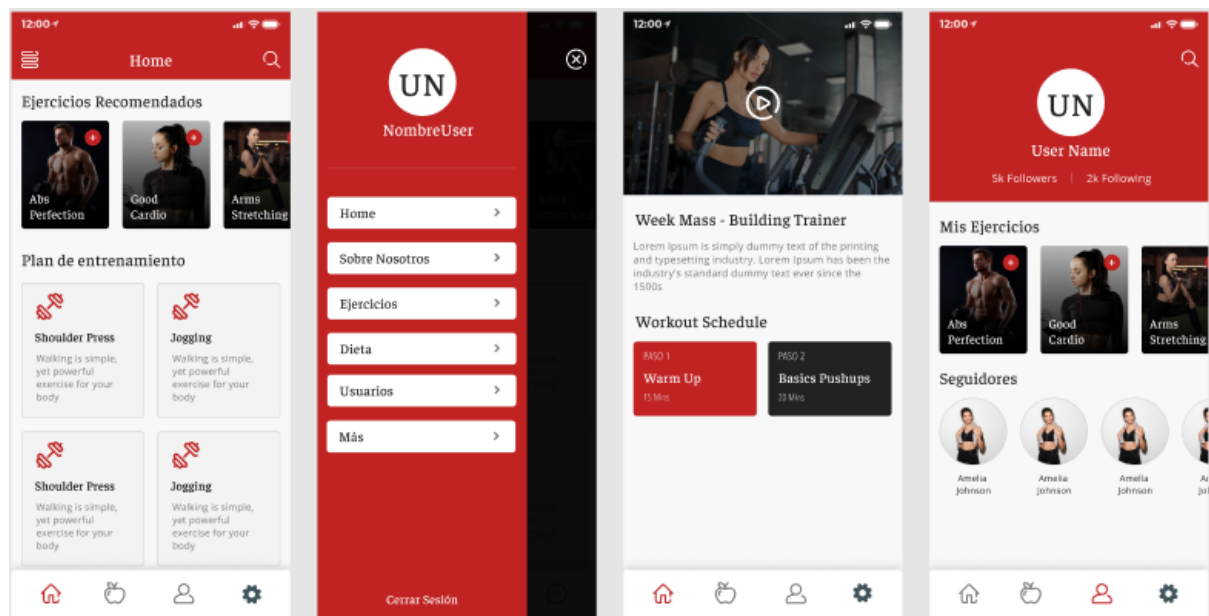
## 2.2.Nombre y Logo



Un nombre y un logo minimalista para representar nuestra aplicación, colores rojizos para mostrar fuerza/agresividad y un eslogan típico pero funcional.

## 2.3.Producto

[Figma](#)



## 2.3. Consumidores y posibles clientes

Va dirigido a las familias y particulares, con el objeto de que puedan promover el ejercicio en casa. Si se dispone de algún dispositivo digital (pc, tablet o móvil), ¡es hora de comenzar con las rutinas!

## 2.5. Modelo de Negocio

Nuestra empresa se basará en la forma jurídica de Sociedad Limitada Unipersonal, por las siguientes características

No hay un número de socios mínimo ni máximo como requisito para constituir una sociedad limitada: los socios pueden ser personas físicas o jurídicas. Las S.L. constituidas por un único socio se denominan sociedades limitadas unipersonales (S.L.U.).

La responsabilidad de los socios, como dijimos, es solidaria y se limita al capital aportado a la sociedad.

La denominación social consta del nombre de la sociedad seguido de las siglas S.L. o S.R.L., según corresponda; debe ser inscrita en el Registro Mercantil y su nombre no ha de coincidir con ninguna otra denominación ya registrada por otra sociedad.

Se establece un capital social mínimo de 3000 euros, que puede ser aportado en dinero o en especie. Para la aportación en especie, los bienes han de ser valorados previamente y contar con la aprobación de todos los socios. No hay un techo máximo de capital social.

El capital social puede dividirse en participaciones, de transmisión preferente entre los socios.

El domicilio social debe establecerse dentro del territorio español; si la sociedad limitada cambia su domicilio dentro del mismo municipio, bastará con la aprobación del Administrador de la sociedad, pero si el traslado tiene lugar fuera del municipio, dicho cambio debe ser aprobado en la Junta de Socios.

En la constitución de la S.L. debe definirse el objeto social, es decir, la actividad principal a la que vaya a dedicarse la empresa.

Debe definirse un órgano gestor y plasmarse en los estatutos de la S.L., así como la duración y retribución del cargo (Administrador único, Administradores solidarios, mancomunados o Consejo de Administración).

La responsabilidad de la gestión de la sociedad no recae sobre los socios, sino sobre los administradores.

Cuentan con un órgano supremo, la junta general de socios, de donde emanan las decisiones que afecten a cualquier aspecto de la S.L.; los administradores tienen que convocarlas durante el primer semestre del año (juntas generales ordinarias) para aprobar las cuentas, exponer la gestión del año previo, repartirse los resultados, designar nuevos nombramientos o ceses... Los socios que representen el 5 % del capital social de la S.L. pueden convocar también juntas generales extraordinarias sin acogerse a tal periodicidad.

Las sociedades limitadas tienen que realizar declaraciones de IVA trimestral y anual, y tributar mediante el Impuesto de Sociedades.

En materia de Seguridad Social, los socios y administradores que controlen aspectos de la S.L. tienen que estar dados de alta en el RETA (Régimen Especial de Trabajadores Autónomos).

VENTAJAS	DESVENTAJAS
-Los socios responden solo con el capital social aportado, nunca con su patrimonio	-La transmisión de participaciones está muy controlada por la ley, y su venta se

personal.

-La gestión de una S.L. es más sencilla que la de una S.A. (Sociedad Anónima), su proceso de constitución consta de menos trámites burocráticos y es relativamente económico (unos 600 euros en costes totales).

-El capital social que exige la ley no es una cantidad desorbitada, y permite a muchos autónomos iniciar la actividad sin realizar grandes desembolsos.

-Si los beneficios de la S.L. superasen los 40.000 euros al año, la retención fiscal es menor que la tributación por autónomos: un 25 % fijo del Impuesto de Sociedades frente a una retención progresiva en el IRPF.

-Se permite que los socios se asignen un salario, y así poder declararlo gasto desgravable.

Las S.L. suelen gozar de un acceso más fácil a créditos bancarios que bajo la forma de autónomos o sociedades colectivas.

tiene que regular por los estatutos de la sociedad; no es una buena elección si se espera contar con la inversión de terceras partes.

-El plazo administrativo general de constitución es de unos 40 días, frente a la casi inmediata alta como trabajador autónomo.

-Preservar el patrimonio personal para responder a las deudas podría comprometerse si los bancos, al solicitar a la sociedad una línea de crédito, solicitasen garantías personales a los socios.

## 2.5.DAFO



## 2.6.Publicidad y Promoción

Para mostrar nuestra aplicación necesitaremos seguir los siguientes pasos:

1. Muestra tu **app** antes de lanzarla al mercado.
2. Crea contenido.
3. Crea videos de demostración.
4. Lanza un sitio web o página de descarga.
5. Utiliza la optimización de la tienda de aplicaciones para que te encuentren.
6. Crea una red con otros desarrolladores de aplicaciones.

## 3.Descripción y listado de historias de usuario

[Excel Historias de Usuario](#)



**Pablo Segura**  
**Alumno Velasco**

**Producto**  
**Backlog**  
Lista con  
todas las  
historias de  
usuario

ID	Tipo	Título / Descripción	Prueba / Criterio de aceptación	Estado	Puntos Estimados	Horas empleadas	Rama / Hash commit
HU-01-Backend	Historia de Usuario	Como usuario quiero poder registrarme en la aplicación para acceder a ella	Devuelve código 201 si se ejecuta correctamente	Terminada	3		Commit api
HU-02 Backend	Historia de Usuario	Como usuario quiero poder loguearme en la aplicación para acceder a ella	Devuelve código 201 si se ejecuta correctamente	Terminada	1		Commit api
HU-03 Baxkend	Historia de Usuario	Como usuario quiero ver la lista de ejercicios de la aplicación	Devuelve código 200 si se ejecuta correctamente	Terminada	2		Commit api
HU-04 Backend	Historia de Usuario	Como usuario quiero poder agregar un ejercicio a mi lista personal	Devuelve código 200 si se ejecuta correctamente	Terminada	4		Commit api
HU-05 Backend	Historia de Usuario	Como usuario quiero poder eliminar un ejercicio de mi lista	Devuelve código 200 si se ejecuta	Terminada	3		Commit api

		personal	correctamente				
HU-06 Backend	Historia de Usuario	Como usuario quiero poder crear un ejercicio	Devuelve código 201 si se ejecuta correctamente	Terminada	3		Commit api
HU-07 Backend	Historia de Usuario	Como usuario quiero poder ver la lista de las diferentes dietas existentes en la aplicación	Devuelve código 200 si se ejecuta correctamente	Terminada	2		Commit api
HU-08 Backend	Historia de Usuario	Como usuario quiero poder crear una dieta	Devuelve código 201 si se ejecuta correctamente	Terminada	2		Commit api
HU-09 Backend	Historia de Usuario	Como usuario quiero ver la información de mi propia cuenta	Devuelve código 200 si se ejecuta correctamente	Terminada	2		Commit api
HU-10 Backend	Historia de Usuario	Como usuario quiero ver la información de otras cuentas	Devuelve código 200 si se ejecuta correctamente	Terminada	2		Commit api
HU-11 Backend	Historia de Usuario	Como usuario quiero ver el listado de las dietas	Devuelve código 200 si se ejecuta correctamente	Terminada	2		Commit api
HU-12 Backend	Historia de Usuario	Como usuario quiero poder crear una dieta	Devuelve código 200 si se ejecuta correctamente	Terminada	2		Commit api
HU-13 Backend	Historia de Usuario	Como usuario quiero poder borrar una dieta	Devuelve código 200 si se ejecuta correctamente	Terminada	2		Commit api
HU-14 Backend	Historia de Usuario	Como usuario quiero agregar una dieta de mi lista personal	Devuelve código 200 si se ejecuta correctamente	Terminada	2		Commit api

HU-15 Backend	Historia de Usuario	Como usuario quiero eliminar una dieta de mi lista personal	Devuelve código 200 si se ejecuta correctamente	Terminada	2		Commit api
HU-01 Frontend - Móvil	Historia de Usuario	Como diseñador de la aplicación se ha creado una pantalla de login en la app móvil	El usuario puede ver la pantalla e interactuar con la misma	Terminada	1		Commit flutter
HU-02 Frontend - Móvil	Historia de Usuario	Como diseñador de la aplicación se ha creado una pantalla de register en la app móvil	El usuario puede ver la pantalla e interactuar con la misma	Terminada	2		Commit flutter
HU-03 Frontend - Móvil	Historia de Usuario	Como diseñador de la aplicación se ha creado una pantalla de register en la app móvil	El usuario puede ver la pantalla e interactuar con la misma	Terminada	2		Commit flutter
HU-04 Frontend - Móvil	Historia de Usuario	Como diseñador de la aplicación se ha creado una pantalla de home en la app móvil	El usuario puede ver la pantalla e interactuar con la misma	Terminada	4		Commit flutter
HU-05 Frontend - Móvil	Historia de Usuario	Como diseñador de la aplicación se ha creado una pantalla de Mi Perfil en la app móvil	El usuario puede ver la pantalla e interactuar con la misma	Terminada	3		Commit flutter
HU-06 Frontend - Móvil	Historia de Usuario	Como diseñador de la aplicación se ha creado una pantalla de listado de ejercicios en la app móvil	El usuario puede ver la pantalla e interactuar con la misma	Terminada	2		Commit flutter
HU-07 Frontend - Móvil	Historia de Usuario	Como diseñador de la aplicación se ha creado una pantalla de listado de dietas en la app móvil	El usuario puede ver la pantalla e interactuar con la misma	Terminada	2		Commit flutter
HU-08 Frontend - Móvil	Historia de Usuario	Como diseñador de la aplicación se ha creado una pantalla de listado de	El usuario puede ver la pantalla e interactuar	Terminada	3		Commit flutter

		usuarios en la app móvil	con la misma				
HU-09 Frontend - Móvil	Historia de Usuario	Como diseñador de la aplicación se ha creado una pantalla del detalle de un ejercicio en la app móvil	El usuario puede ver la pantalla e interactuar con la misma	Terminada	4		Commit flutter
HU-10 Frontend - Móvil	Historia de Usuario	Como diseñador de la aplicación se ha creado una pantalla de detalle una dieta en la app móvil	El usuario puede ver la pantalla e interactuar con la misma	Terminada	4		Commit flutter
HU-01 Frontend - Angular	Historia de Usuario	Como diseñador de la aplicación se ha creado una pantalla de login en la app	El usuario puede ver la pantalla e interactuar con la misma	Terminada	1		Commit angular
HU-02 Frontend - Angular	Historia de Usuario	Como diseñador de la aplicación se ha creado una pantalla de login en la app móvil	El usuario puede ver la pantalla e interactuar con la misma	Terminada	1		Commit angular
HU-03 Frontend - Angular	Historia de Usuario	Como diseñador de la aplicación se ha creado una pantalla de listado de ejercicios en la app	El usuario puede ver la pantalla e interactuar con la misma	Terminada	2		Commit angular
HU-04 Frontend - Angular	Historia de Usuario	Como diseñador de la aplicación se ha creado una pantalla de listado de dietas en la app	El usuario puede ver la pantalla e interactuar con la misma	Terminada	2		Commit angular
HU-05 Frontend - Angular	Historia de Usuario	Como diseñador de la aplicación se ha creado una pantalla de listado de usuarios en la app	El usuario puede ver la pantalla e interactuar con la misma	Terminada	3		Commit angular

## 4.Modelado

