

Área	CICLOS FORMATIVOS GRADO SUPERIOR	Módulo: PROYECTO
Documento	Propuesta de proyecto	Fecha: <input type="text"/> / <input type="text"/> / 20 <input type="text"/>

APELLIDOS, NOMBRE:

CICLO FORMATIVO:

PROPUESTA DE PROYECTO.

- ¿Es un proyecto vinculado a una empresa?
- Título del proyecto:

☐ Sí

☐ No

GYMOOZE

- **Objetivos:** (recomendable alrededor de 8 objetivos)

- Implementar un sistema de pago ficticio para simular el funcionamiento de uno real.
- Gestionar el alta / acceso de los usuarios a la aplicación
- Gestionar subida de vídeos al servidor para los roles de entrenador y administrador
- Tener un apartado en la pagina donde este un calendario con link de próximas sesiones que harán en directo y el usuario pueda entrar sin problema
- Mostrar los videos de entrenamiento a los usuarios
- Tener un apartado de olvidar contraseña si en el caso de usuario se olvide su contraseña, el pueda recuperarlo
- Los usuario no suscritos le salga mensaje de que para poder ver los videos del entrenador seleccionado tendrá que pagar.
- Tener un apartado donde los usuarios administradores puedan subir noticias sobre nutrición, entrenamientos o consejos para tener una vida saludable
- Los usuarios puedan comentar los videos y en el apartado de noticias
- Gestionar fechas de caducidad de las suscripciones de los usuarios

- **Descripción del proyecto:** (describir el proyecto en un texto de 150 a 300 palabras)

Hay muchas personas en el mundo que no pueden ir al gimnasio por falta de tiempo ya que están trabajando o por alguna otra razón. Además en estos días con la pandemia, los gimnasios están cerrados y la mayoría de las personas no pueden salir de casa para hacer deporte y para mucha gente el deporte es muy importante en su rutina. Gymooze lo que hace es facilitar videos de entrenamiento para los usuarios y les motiva a hacer los ejercicios desde casa para que sigan pudiendo mantenerse en forma.

Habrà 5 tipos de usuarios en la aplicación:

-Usuario anónimo que puede ver la parte publica de la aplicación web, esto implica la página de inicio y la información sobre las tarifas. Además, podrá registrarse como usuario gratuito o usuario de pago.

- Usuario gratuito: Puede tener acceso a algunos videos de la aplicación (aquellos videos que los entrenadores o administradores quieran). Además, también puede ver el apartado de noticias de la pagina web y comentar tanto en este como en los videos que pueda ver.

-Usuario suscrito: Tendrà acceso a todos los videos de los entrenadores que este suscrito y los podrá ver cuando quiera. Además también tendrá acceso a las video-conferencia que estos hagan por medio de un correo con el link de la conferencia o un directo privado que será mandado por el entrenador a los usuarios que estén suscritos. Este usuario también podrá ver el apartado de las noticias de la pagina y comentar en este.

- Usuario entrenador: Tendrà los mismos accesos que el usuario suscrito, pero además podrá subir videos de los entrenamientos a la pagina web (tanto públicos como videos concretos para sus suscriptores). Ademas podrá eliminar los videos que ha publicado. Y podrá subir noticias al apartado de información y podrá eliminar las noticias que haya subido. Y también podrá avisar a sus suscriptores por correo la información sobre siguientes directos o conferencias que haga.

-Usuario admin: Podrà administrar a todos los usuarios por ej. cambiar algunos datos del usuario, eliminar al usuario, eliminar cualquier video o noticias que se suba a la pagina web.

Solamente el usuario admin podrá crear los usuario entrenadores. Si algún usuario quisiera ser entrenador pues tendrá que rellenar un formulario con sus datos y currículum, ese formulario se mandará al admin por correo y así el admin podrá contactar con el entrenador por correo y pasar sus credenciales.

La implementación de pago será una de prueba, que será por ej. un formulario donde pueda elegir la tarifa y al clicar el botón de enviar el usuario ya estaría suscrito.

Para las suscripciones habrán tarifas mensuales, trimestrales o semestrales. El usuario podrá elegir la tarifa que mas le convenga al pulsar el botón de pagar el usuario ya estará suscrito al ese entrenador.

- **Escenario y tecnologías a utilizar en la realización del proyecto:** (entre 100 y 200 palabras)

Para frontend se utilizará la framework Angular con la librería de bootstrap junto con angular materials o primeNG.. También se usará alguna librería para las animaciones de la aplicación web.

Y para backend hay varias opciones que son php puro o usar frameworks como NodeJS express o symfony entre otros.

Para el gestor de bases de datos se utilizara mariaDB o mongoDB.

- **Recursos que se solicita al instituto para la realización del proyecto:**

- **Observaciones:**

- Solo si tengo suficiente tiempo intentaría que el sistema de pago fuese funcional con paypal o redsys. Se usara el modo developer para el funcionamiento del pago.

Firma del Alumno