

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 y el acceso de los usuarios a la aplicación.
- Gestionar la subida de vídeos a la aplicación para los roles de entrenador y administrador.
- Hacer la aplicación responsive para que se adapte a distintas resoluciones.
- Mostrar los videos de entrenamiento a los usuarios.
- En caso de que un usuario se olvide su contraseña podrá recuperarla.
- Cuando un usuario no este suscrito al entrenador, le mostrará un aviso para suscribirse para poder ver los videos privados.
- Los administradores y entrenadores podrán subir noticias sobre nutrición, entrenamientos o consejos para tener una vida saludable.
- Los usuarios podrán comentar los videos y las 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 meses con la pandemia, los gimnasios están cerrados, la mayoría de las personas no pueden salir de casa para hacer deporte y para estas personas 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 de los que este suscrito y los podrá ver cuando quiera. Además, tendrá acceso a las videoconferencias (conferencia o directo privado) que estos hagan mediante un link que se les enviarà por correo. Este correo 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). Además, podrá eliminar los videos que ha publicado, podrá subir noticias al apartado de información, podrá eliminar las noticias que haya subido y también podrá enviar a sus suscriptores por correo la información sobre los directos o las conferencias que haga.

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

Solamente el usuario admin podrá crear a los usuario entrenadores. Si algún usuario quiere ser entrenador tendrá que rellenar un formulario con sus datos y su currículum, ese formulario se mandará al admin por correo y así el admin podrá contactar con el usuario por correo, para comunicarle si cumple o no con los requisitos para ser entrenador y en caso de que cumpla con los requisitos, se le adjuntaran las credenciales.

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

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

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

Para frontend se utilizará la framework Angular o React o Vue con alguna librerías. 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 intentaré que el sistema de pago fuese funcional con paypal o redsys. Se usara el modo developer para el funcionamiento del pago.

Firma del Alumno