

MEMORIA PROYECTO “FITQUEST GYM “ DE PABLO TEYSSIERE LUQUE

1. INTRODUCCIÓN

En un contexto donde muchas personas tienen dificultades para mantenerse motivadas en sus rutinas de ejercicio, nuestra propuesta busca reinventar la experiencia de entrenamiento en el gimnasio. Imaginamos un gimnasio gamificado que convierte el entrenamiento físico en una experiencia de juego, donde los socios pueden ganar puntos, desbloquear niveles y competir en desafíos. Este enfoque innovador no solo mejora la experiencia de entrenamiento, sino que también promueve la constancia y el compromiso de los usuarios.

Nuestro gimnasio ofrecerá una serie de retos diarios, circuitos y programas de entrenamiento organizados en niveles de dificultad que se adaptan a las capacidades y objetivos de cada usuario. Los socios podrán acumular puntos y recibir recompensas virtuales o físicas al alcanzar ciertos hitos, motivándolos a progresar en su rendimiento y superarse día a día. Además, el gimnasio contará con un sistema de desafíos y competiciones en tiempo real, fomentando el espíritu de comunidad y permitiendo a los usuarios medir su progreso junto a otros.

Este concepto gamificado permite transformar la actividad física en una experiencia atractiva y envolvente, que responde tanto a quienes buscan una manera divertida de entrenar como a quienes desean mejorar su salud y rendimiento físico. Con instalaciones modernas, equipamiento adaptado a los diferentes niveles de entrenamiento y un sistema de recompensas diseñado para mantener la motivación, nuestro gimnasio tiene como objetivo ayudar a sus miembros a adoptar un estilo de vida activo y saludable.

2. PLAN DE EMPRESA

IDEA DE NEGOCIO: GIMNASIO GAMIFICADO

1. Descripción General del Negocio

El Gimnasio Gamificado es un espacio de entrenamiento físico que utiliza principios de gamificación para motivar y retener a sus usuarios, convirtiendo el ejercicio en una experiencia divertida y competitiva. A diferencia de los gimnasios tradicionales, este concepto integra mecánicas de juego —como puntos, niveles, desafíos y recompensas— para mantener a los socios motivados, promoviendo la constancia y mejorando la adherencia a sus rutinas de ejercicio.

2. Propuesta de Valor

El Gimnasio Gamificado ofrece una experiencia de entrenamiento única que permite a los socios sentirse motivados, competitivos y comprometidos con sus objetivos de salud y

rendimiento. En lugar de simplemente hacer ejercicio, los socios participan en un "juego" de superación personal y logros, donde sus esfuerzos son reconocidos y recompensados. Esta experiencia única está diseñada para atraer a:

- Personas que encuentran difícil mantener una rutina constante en gimnasios tradicionales.
- Aquellos que buscan una experiencia de entrenamiento divertida e interactiva.
- Usuarios jóvenes y tecnológicos, acostumbrados a la gamificación en apps y videojuegos.

Además, se planea integrar una app para llevar la experiencia de gamificación más allá del gimnasio y ofrecer acceso a desafíos y recompensas.

Este enfoque tiene altas posibilidades de éxito porque se apoya en la tendencia de la gamificación, que ha demostrado ser efectiva en otras áreas, y porque responde a una demanda creciente de experiencias de fitness más interactivas y socialmente integradas.

3. Objetivo de la empresa

El principal objetivo de la empresa es convertirse en un gimnasio de referencia en el ámbito del fitness gamificado, logrando una alta tasa de fidelización y reduciendo significativamente el abandono de socios. A largo plazo, se pretende establecer una comunidad activa de usuarios que no solo utilicen el gimnasio para ejercitarse, sino también como un espacio de socialización y competencia sana

4. Principales Características del Gimnasio Gamificado

- **Niveles y Progresión:** Los socios avanzan a través de diferentes niveles de dificultad según sus logros. Al progresar en sus entrenamientos, desbloquean nuevos ejercicios y retos personalizados.
- **Puntos y Recompensas:** Cada entrenamiento realizado otorga puntos, los cuales se pueden acumular y canjear por recompensas, como entrenamientos personalizados, descuentos en productos del gimnasio o acceso a clases especiales.
- **Desafíos y Competencias:** El gimnasio organiza desafíos semanales y mensuales donde los socios pueden competir entre ellos. Estos desafíos pueden ser individuales (como correr una cierta distancia en la caminadora) o en grupo (como un desafío de equipo).
- **Rangos y Clasificación:** Los socios pueden ver su posición en un ranking general, por categoría (peso, edad, nivel), y medir su progreso en comparación con otros socios, lo cual crea una sana competencia y aumenta la motivación.
- **Aplicación Complementaria:** Una app móvil que permite a los socios registrar sus entrenamientos, monitorear su progreso, ver sus puntos y recompensas, y participar en desafíos y competencias incluso desde fuera del gimnasio.

5. Análisis Financiero y Proyección

- **Costos Iniciales:** Inversión en equipos de gimnasio, desarrollo de la aplicación, marketing inicial, y adecuación de las instalaciones.
- **Costos Operativos:** Salarios del personal, mantenimiento de equipos, actualización y mantenimiento de la app, marketing continuo, y suministros.
- **Ingresos Proyectados:** Basados en la cantidad de socios y suscripciones Premium, ventas de productos y eventos especiales.
- **Retorno de Inversión (ROI):** Con una buena campaña de lanzamiento y un flujo constante de nuevos socios, se proyecta alcanzar el punto de equilibrio en aproximadamente dos años.

6.Nombre de la empresa

El nombre propuesto para la empresa es **"FitQuest Gym"**. Este nombre refleja la esencia de la propuesta: un gimnasio donde el entrenamiento se convierte en una "aventura" o "misión" (quest) llena de logros y recompensas, donde cada socio puede progresar, mejorar y alcanzar sus metas de manera dinámica y divertida.

Nombre y logo

Nombre: "FitQuest Gym"

Logo:



Producto ofrecido

Descripción del Producto

El gimnasio gamificado, **FitQuest Gym**, ofrece una experiencia de entrenamiento físico única en la que la actividad se convierte en un juego. A través de una combinación de ejercicio y mecánicas de juego, los socios pueden participar en desafíos, acumular puntos y desbloquear niveles, haciendo que el entrenamiento sea más divertido y motivador. Esta modalidad de entrenamiento, orientada tanto a principiantes como a deportistas

experimentados, fomenta la constancia y el progreso personal, transformando el gimnasio en un espacio de superación y entretenimiento.

Características Clave del Producto

1. Entrenamiento Basado en Niveles y Progresión

- Los usuarios pueden avanzar en niveles de dificultad según sus logros y objetivos personales, lo que les permite ver su progreso de forma tangible y motivadora.
- Cada nivel presenta nuevos ejercicios y desafíos, adecuados a la condición física y metas de cada usuario.

2. Sistema de Recompensas y Puntos

- Cada actividad, sesión de entrenamiento y desafío completado otorga puntos que los usuarios pueden acumular y utilizar para desbloquear beneficios y recompensas exclusivas (descuentos en membresías, acceso a zonas premium, entre otros).
- Las recompensas virtuales también incluyen insignias y logros que los socios pueden coleccionar, ayudándoles a mantener una motivación constante.

3. Retos y Competencias Semanales

- Retos individuales y grupales que se renuevan semanalmente para mantener el interés y fomentar la comunidad entre socios.
- Los usuarios pueden competir en eventos de fuerza, resistencia o velocidad, y el progreso se visualiza en una clasificación en tiempo real.

4. Aplicación Complementaria de Seguimiento

- Los socios tienen acceso a una app que les permite llevar un registro de su rendimiento, ver su posición en las clasificaciones y recibir notificaciones sobre nuevos retos o logros desbloqueados.
- La app también incluye rutinas de entrenamiento recomendadas, consejos de nutrición y un calendario de eventos y clases.

5. Zona de Entrenamiento Interactiva y Equipos Innovadores

- El gimnasio estará equipado con zonas interactivas que cuentan con tecnología de sensores y pantallas para ofrecer una experiencia de entrenamiento más inmersiva.
- Además, se utilizarán equipos de última generación, y cada zona se adaptará para permitir a los usuarios cumplir sus misiones y desafíos en un ambiente atractivo.

Estrategia de posicionamiento

Innovación Pionera

FitQuest Gym será reconocido como el primer gimnasio en España en combinar fitness tradicional con una experiencia completamente gamificada, integrando tecnología de

videojuegos y sistemas de recompensas para transformar el ejercicio en una experiencia motivadora y divertida.

Enfoque Único

Ofrecemos un enfoque disruptivo que combina entrenamiento físico, desafíos interactivos, y recompensas digitales, permitiendo a nuestros clientes alcanzar sus objetivos de manera innovadora y entretenida. Esta experiencia personalizada nos diferencia de cualquier otro gimnasio tradicional.

Compromiso con la Excelencia Física y Mental

FitQuest Gym se enfoca en ayudar a sus usuarios a alcanzar sus máximos niveles de rendimiento físico y bienestar general, promoviendo un equilibrio entre el cuerpo y la mente, a través de un sistema que fomenta tanto la actividad física como la superación personal.

Adaptación a las Necesidades del Cliente

Gracias a nuestro sistema modular y gamificado, FitQuest Gym asegura que cada usuario encuentre un programa diseñado a medida, adaptado a su nivel de habilidad, intereses y objetivos, brindando flexibilidad y personalización en cada entrenamiento.

Construcción de Comunidad

FitQuest Gym no será solo un lugar para entrenar, sino una comunidad activa donde los usuarios interactúan, compiten de forma amistosa y se motivan mutuamente a través de desafíos grupales y eventos temáticos.

Facilidad de Uso y Tecnología Atractiva

Con un diseño moderno y una app de soporte intuitiva, FitQuest Gym facilita a sus usuarios acceder a programas, medir su progreso y participar en misiones virtuales, todo mientras se integran elementos visuales atractivos que hacen la experiencia más inmersiva.

Misión

Convertir el ejercicio físico en una experiencia divertida, motivadora y personalizada, ayudando a nuestros clientes a alcanzar su máximo potencial físico y mental a través de la gamificación.

Visión

Ser el gimnasio líder en España en integrar fitness y gamificación, estableciendo un modelo innovador que inspire y motive a miles de personas a comprometerse con su salud y bienestar.

Propósito

Fomentar hábitos saludables mediante una experiencia única que transforme la percepción del gimnasio tradicional y motive a las personas a superarse día a día.

Tipología de Consumidores

Criterios Objetivos

Geográficos:

- FitQuest Gym está dirigido a personas interesadas en el fitness y los videojuegos, principalmente en zonas urbanas, donde la demanda de gimnasios modernos y con propuestas innovadoras es más alta.
- También puede captar usuarios en áreas suburbanas, ya que la accesibilidad a gimnasios temáticos aún es limitada en dichos entornos.
- El clima no es un factor determinante, ya que la mayoría de las actividades se realizan en instalaciones cerradas, pero en temporadas frías o lluviosas, podría aumentar la afluencia de clientes.

Demográficos:

- El gimnasio está orientado a un público joven-adulto (18-45 años), que suele estar más conectado con la cultura de los videojuegos y con hábitos de ejercicio.
- Aunque no excluye ningún género, la propuesta busca atraer tanto a hombres como mujeres interesados en el fitness de una manera no convencional.
- Se enfoca principalmente en personas activas en términos laborales y sociales, estudiantes universitarios o profesionales jóvenes, aunque también podría atraer familias que deseen opciones divertidas para ejercitarse juntos.

Socioeconómicos:

- Los clientes suelen pertenecer a un nivel socioeconómico medio o medio-alto, ya que los servicios y membresías de FitQuest Gym se ajustan a presupuestos razonables, aunque incluyen valor añadido a través de gamificación y recompensas.
- Principalmente, atraerá a personas que ven el fitness como una inversión en su salud y bienestar y que buscan algo más que el gimnasio convencional.

Estructura del Consumo:

- Clientes habituales: Personas que asisten regularmente al gimnasio, motivadas por el progreso en los niveles, la acumulación de puntos y la interacción social con otros usuarios a través de los desafíos y misiones.
 - Clientes ocasionales: Personas que buscan una experiencia única en fitness, ya sea por temporadas específicas (inicio de año, verano, etc.) o porque buscan variar su rutina habitual.
-

Criterios Subjetivos

Personalidad:

- Los consumidores suelen ser personas motivadas, competitivas y con mentalidad abierta a nuevas experiencias.
- También podrían ser personas que buscan superar la monotonía del ejercicio tradicional y encuentran en FitQuest Gym una experiencia más entretenida y personalizada.
- Incluye tanto a individuos que disfrutan de los videojuegos como a personas que buscan socializar mientras mejoran su condición física.

Estilo de Vida:

- Los clientes de FitQuest Gym suelen tener un estilo de vida activo, combinando intereses físicos, tecnológicos y sociales.
- Este grupo valora el equilibrio entre la salud física y mental y busca actividades que se integren fácilmente en su rutina diaria.
- También incluye a personas que disfrutan de actividades recreativas o competitivas, tanto en el ámbito deportivo como en el digital.

Valores:

- Los consumidores valoran la innovación, la superación personal y el compromiso con su bienestar.
- También aprecian la conexión social que el gimnasio ofrece, donde las actividades gamificadas promueven la interacción, el trabajo en equipo y los desafíos amigables.
- Valoran la accesibilidad tecnológica, la personalización de las actividades y el sentido de logro que proporciona el sistema de recompensas y niveles.

Preferencias:

- Prefieren experiencias fitness inmersivas, donde el ejercicio no sea una rutina aburrida, sino una aventura o desafío que motive su constancia.
- Buscan un gimnasio que combine ejercicio físico, diversión y tecnología, proporcionando métricas claras de progreso y recompensas tangibles o virtuales.
- Optan por servicios adicionales como entrenamientos temáticos, eventos especiales y acceso a una comunidad activa que comparta sus intereses.

DAFO



Estrategia de marketing

Nombre de la Estrategia: *"Motivación Level Up"*

Objetivo:

Incrementar el número de clientes nuevos y fidelizar a los actuales mediante un sistema de recompensas gamificado integrado con actividades del gimnasio.

Descripción:

La estrategia consiste en aprovechar la esencia gamificada del gimnasio para motivar a los clientes a mantenerse constantes y atraer nuevos usuarios. Los participantes podrán ganar "FitPoints" por asistir a clases, cumplir desafíos, o alcanzar metas personales. Estos puntos serán canjeables por beneficios como:

- Descuentos en la membresía mensual.
- Acceso exclusivo a clases premium.
- Productos relacionados con el gimnasio (camisetas, botellas, etc.).
- Experiencias únicas, como sesiones privadas con entrenadores.

Además, se organizarán desafíos mensuales donde los usuarios competirán por premios más grandes, como equipamiento fitness o un mes gratuito en el gimnasio.

Formato de Ejecución:

1. **Lanzamiento del Sistema de Recompensas:**
Diseñar y promocionar el programa a través de redes sociales, flyers dentro del gimnasio y eventos de inauguración.
2. **Eventos Mensuales:**
Crear desafíos temáticos que cambien cada mes, por ejemplo: "Maratón de Cardio" o "Supera tu Nivel de Fuerza."
3. **Promociones para Nuevos Miembros:**
Los nuevos inscritos recibirán una cantidad inicial de "FitPoints" como incentivo para unirse.
4. **Feedback Continuo:**
Escuchar a los clientes para mejorar el sistema y mantenerlo atractivo.

Recursos Necesarios:

- Diseño y comunicación del programa.
- Personal para organizar los desafíos y entregar recompensas.
- Presupuesto inicial para los premios.

Ventajas:

- Promueve la participación y la lealtad del cliente.
- Diferencia al gimnasio de sus competidores tradicionales.
- Incrementa la visibilidad del gimnasio al generar interés por los desafíos.

3. DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL SISTEMA E HISTORIAS DE USUARIO

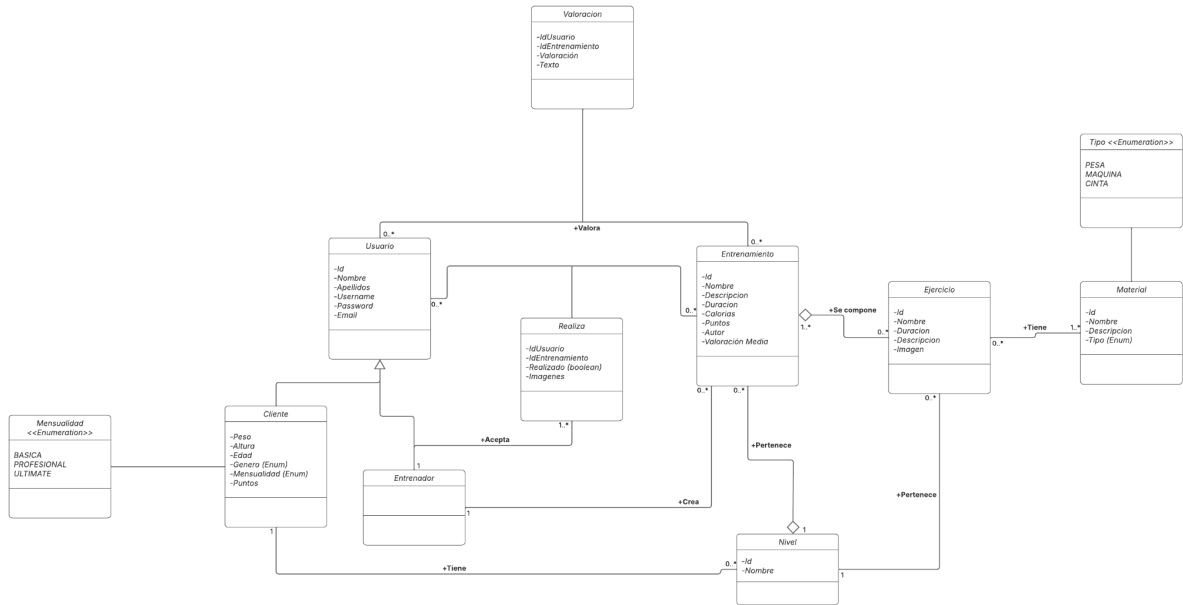
Se adjunta la url del proyecto de GitHub con las historias de usuario:

<https://github.com/sr73Y5513R3/projects/3/views/1>

4. MODELADO Y DISEÑO

Se adjunta la url de las vistas en figma:

<https://www.figma.com/design/RtMinqlM9H4FMGr3eFWPT1/FitQuest-Gym--Desktop?-node-id=0-1&t=eBtBRarGoHIVpJk6-1>



5. DISEÑO

