

DESARROLLO APLICATIVO MÓVIL PARA LA CULTURA DEPORTIVA Y LA PROMOCIÓN DE ESTILOS DE VIDA SALUDABLE

Marlon Steven Fernández Muñoz (Autor); Rubén D. Cárdenas (Asesor); Fabio A. López (L. Semillero)

UNIVERSIDAD DE CALDAS – Tecnología en Sistemas Informáticos

Resumen

El proyecto tiene como objetivo **desarrollar un aplicativo móvil enfocado a la integración de la cultura deportiva para la promoción de estilos de vida saludable en la población colombiana**. La metodología empleada corresponde a una **investigación experimental con un enfoque analítico y descriptivo** desarrollado en 4 fases: **Análisis, Diseño, Implementación y Evaluación**. El **resultado esperado** es el desarrollo de un **prototipo funcional del sistema**. El **resultado esperado** es **comercializar el prototipo** del sistema.

Palabras clave

Aplicativo móvil, cultura deportiva, estilos de vida saludable, Desarrollo de Software, Fitness.

1 Planteamiento del problema

El problema identificado es la ausencia de aplicativos que complementen la salud y el deporte como un objetivo social en la población colombiana, la Pregunta de Investigación es **¿Cómo Desarrollar un aplicativo móvil enfocado a la integración de la cultura deportiva para la promoción de estilos de vida saludable en la población colombiana?**

2 Objetivos

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar un aplicativo móvil enfocado a la integración de la cultura deportiva para la promoción de estilos de vida saludable en la población colombiana.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Analizar** los diferentes **requerimientos técnicos y logísticos** para desarrollar un prototipo de aplicación móvil.
- Diseñar** un prototipo **funcional de aplicación móvil** enfocado a la **integración de la cultura deportiva** para la promoción de estilos de vida saludable.
- Implementar** el diseño propuesto para su respectiva validación
- Evaluar** la aplicación móvil funcional para sus respectivos ajustes.

3 Metodología

Metodología **experimental con enfoque analítico y descriptivo** desarrollada en 4 fases: **Análisis, Diseño, Implementación y Evaluación**
 Recursos utilizados **Mapa de Empatía, Escenarios de Uso, WhatsApp**

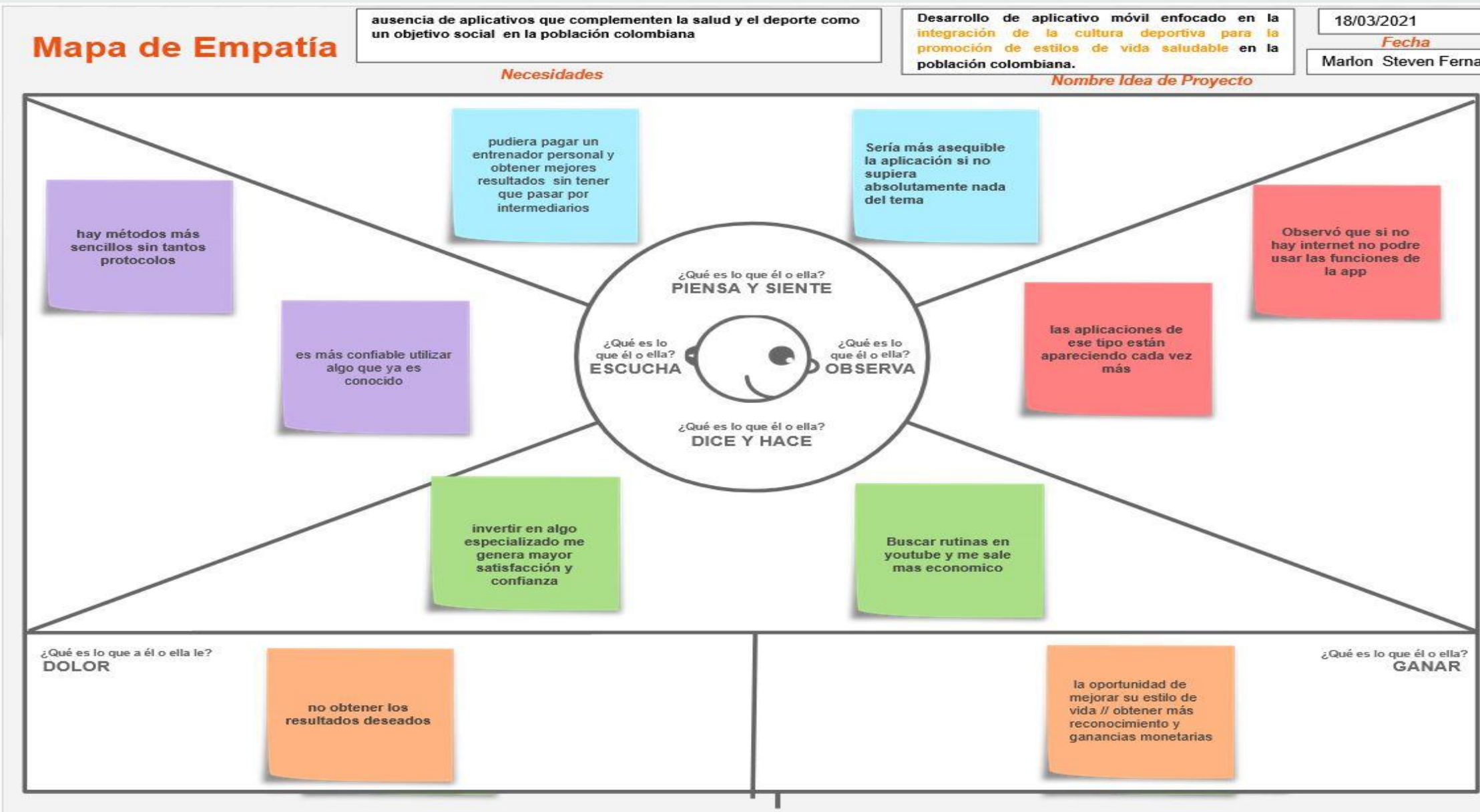


Fig. 2. Escenarios de Uso Fuente (Propia)



Fig. 3. Bosquejo Prototipo. Fuente (Propia)

5 Referencias

- Dias, I., Franco, S., Ramos, L., & Simões, V. (2020). Desarrollo y validación del Sistema de Observación del Clima en Clases de Grupo de Fitness-Aplicación piloto en ancianos. Cuadernos de Psicología del Deporte, 20(2), 112-127.
- Flores Fuentes, A. M., Pedraza Maquera, K., Vargas Ore, J. E. (2020). Plan de negocios para diseño y desarrollo de una aplicación móvil de bienestar nutricional.
- Montoya Olivo, M. M., & Sánchez Silva, J. M. (2020). Desarrollo de un Prototipo de Aplicación Móvil Utilizando Sdk Flutter y Lenguaje de Código Abierto Dart para Promover Actividades Deportivas en Guayaquil (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Ciencias Matemáticas y Físicas. Carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales.)
- Peña Paredes, M. Sonqo: Aplicación móvil para promover un estilo de vida saludable.
- Tayupanta Paspuel, J. D., & Pazmiño Hinojosa, S. J. (2020). Desarrollo de un aplicativo de recomendación de rutinas de entrenamiento para el gimnasio de la Escuela Politécnica Nacional usando aprendizaje de máquina (Bachelor's thesis, Quito, 2020.)
- Ureña Sellan, E. (2020). Propuesta de diseño de aplicación para crear comunidades runners en Guayaquil: Urunners (Master's thesis, Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado)