

GymManager

Oscar Mauricio Villate, Sergio Mauricio Rodríguez
Construcción de aplicaciones móviles, Noviembre 24 de 2010

Resumen

GymManager es una aplicación que se gestiona con el fin de facilitar a las personas un seguimiento de aquellas actividades físicas que comúnmente realizan ya sea en un centro deportivo, o por cuenta propia.

Introducción

Debido a la diversidad y la cantidad de actividades que las personas desarrollan diariamente, suelen pasarse a un segundo plano aquellas que implican actividades físicas, ya sea por olvido o por la extenuación causada durante una jornada laboral promedio.

La aplicación permite llevar un control general de las rutinas y los ejercicios que se deben realizar durante un periodo de tiempo, permitiendo al usuario realizar acciones como registrar nuevas rutinas, compartir rutinas, buscar nuevas rutinas, editar restricciones y adquirir información de distancias recorridas durante un ejercicio (orientado principalmente a personas que realizan sus ejercicios de manera independiente).

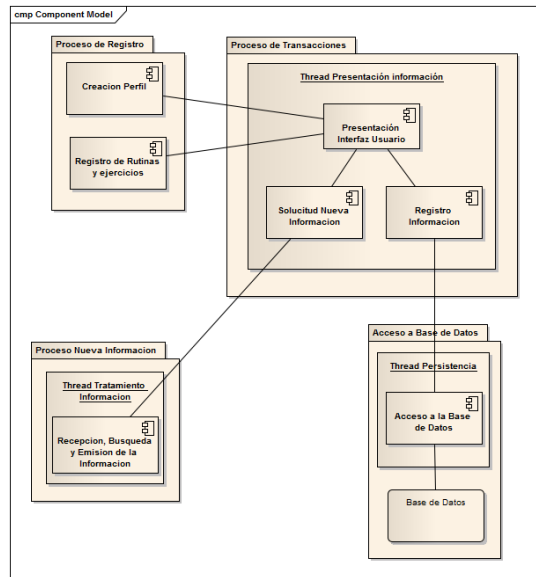
Objetivos

- Permitir al deportista llevar un control de sus actividades físicas cotidianas y tener un registro del progreso de las mismas.
- Habilitar un espacio para los usuarios en el cual puedan buscar nueva información, y mantener un interés constante por las actividades físicas.

Mercado Objetivo

El proyecto, esta dirigido principalmente a las personas que acostumbran realizar algún tipo de actividad física diariamente, ya sea de forma independiente o que asistan a un centro deportivo.

Implementación



En la figura, se puede apreciar la relación en un estado de ejecución que existe entre los diferentes componentes y procesos de la aplicación, allí se aprecia un flujo de información que se estructura mediante el uso de la presentación de la interfaz de usuario propia en el dispositivo, un servidor web y la base de datos. La plataforma utilizada para el desarrollo de la aplicación fue java (Android). A continuación se muestra una imagen de la presentación de la aplicación.

