

RunToWin

Per a dispositius Android 4.0 i posteriors



Autors: Àlex Ollé i Sergio Briongos

Tutor: Josep Sagarra

Seminari: Educació Física

Curs: 2n de Batxillerat C

Centre educatiu: IES el Cairat

Localitat: Esparreguera, Barcelona

Data de presentació: 23 de gener de 2017



“Nosaltres t'ajudem, tu fas el primer pas.”

Lema Run to Win





ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ	6
1.1 Síntesi	7
1.2 Abstract	7
1.3 Parts del treball	7
1.4 Elecció de l'àmbit	9
1.5 Justificació del tema	10
1.6 Primers plantejaments	10
1.6.1 La primera idea	11
1.6.2 La segona idea	11
1.6.3 La tercera idea	12
1.6.4 La quarta idea	13
1.6.5 La idea final	13
1.7 Dificultats	14
1.8 Finalitat o Hipòtesi	16
1.9 Metodologia De Treball	17
2. RECURSOS PREVIS	18
2.1 Objectius	19
2.2 Estudi sobre l'esport	20
2.2.1 Introducció a l'esport	20
2.2.2 Que és l'esport?	20
2.2.3 Quins efectes te sobre el nostre cos?	21
2.2.4 Com realitzar esport de forma segura?	22
2.3 El running i el trekking	23
2.3.1 El Running i el Trekking per a la nostre aplicació	23
2.3.2 Tipus de trekking	23
2.4 Elecció de la plataforma	24
2.4.1 Comparació entre <i>Android</i> i <i>iOS</i>	24
2.4.2 Decisió final de la plataforma	27
2.5 Oferta i demanda del mercat	28
2.5.1 Aplicacions del mercat Google Play	28
2.6 Enquestes	37
2.6.1 Conclusions de l'enquesta	40



2.7 Disseny previ	41
2.7.1 Pantalla de registre	42
2.7.2 Pantalla principal.....	43
2.7.3 Menú	43
2.8 Elecció del nom de l'empresa i/o aplicació	45
2.9 Requeriments previs a l'aplicació	46
2.10 Plantejament de la campanya publicitària.....	46
2.11 Comerços	47
2.12 Calcular les calories cremades	48
2.13 Elecció dels colors	48
2.13.1 Significat dels colors.....	49
2.14 Paràmetres a tenir en compte.....	49
2.14.1 Política de privacitat	49
3. DESENVOLUPAMENT DE L'APLICACIÓ	51
3.1 Interacció i Disseny d'Interfícies.....	52
3.1.1 Run to Win	52
3.1.2 MainActivity	55
3.1.3 Map Fragment (MainActivity).....	56
3.1.4 RouteActivity (MainActivity)	57
3.1.5 ProfileActivity	58
3.1.6 ShopActivity	60
3.1.7 SettingsActivity.....	61
3.1.8 StatisticsActivity	62
3.1.9 AchievementsActivity.....	63
3.1.10 RegisterActivity	64
3.1.11 LoginActivity.....	66
3.2 Registre de canvis (Changelog)	67
4. MANUAL D'USUARI	69
4.1 Descripció de l'aplicació.....	70
4.2 Descàrrega de l'aplicació	71
4.3 Primers passos per l'aplicació	73
4.4 Crear una ruta	76
4.5 Arribar a la meta	77
4.6 Accedir al perfil	77



4.7 Adquirir recompenses	78
4.8 Canviar temàtica	78
4.9 Veure estadístiques	79
4.10 Veure assoliments	79
5. POSADA EN MARXA.....	80
5.1 Màrqueting	81
5.1.1 Cartells de publicitat	81
5.1.2 Pàgina Web	81
5.1.3 Tràiler.....	82
5.2 Posant a prova l'aplicació.....	82
5.3 Sortida de Futur	83
6. CONCLUSIONS I RECOMANACIONS	85
7. AGRAÏMENTS	87
8. GLOSSARI	89
9. LLISTA DE REFERÈNCIES	91
10. ANNEXOS	94
10.1 Enquestas.....	95
10.2 Carta	96
10.3 Tríptic.....	98
10.4 Respostes de les enquestes	100
10.5 Termes d'ús.....	105
10.6 Dissenys.....	125
10.7 README.MD	134
10.8 Opinió Raúl Salas (Programador de l'aplicació)	137
10.9 Opinió Laura Morán (Dissenyadora de l'aplicació)	137



1. INTRODUCCIÓ



1. INTRODUCCIÓ

1.1 Síntesi

Som alumnes de l'institut el Cairat, situat a Esparreguera. Aquest és l'informe del nostre treball d'investigació, realitzat en el departament d'Educació Física. El nostre projecte consisteix en una **aplicació Android** dirigida al món del **running** i el Trekking. La finalitat de l'aplicació és **donar suport** i **motivació** als esportistes i premiar-los pel seu **esforç** amb el sistema de **recompenses** que hem desenvolupat.

1.2 Abstract

We're students from El Cairat's secondary school, located in Esparreguera. This is our report from our high school investigation project, made in the Physical Education department. Our project consists in creating an **Android application** aimed at the **running** and trekking world. The purpose of this application is to **support** and **motivate** the sporty people and give them prizes for their **efforts** with our **rewards** system that we had developed.

1.3 Parts del treball

Per a la realització del treball, vam pensar que el mètode òptim de distribuir la nostra investigació, era dividir la nostra feina en dos grans apartats.

El primer apartat, està format per la part més teòrica, en la qual es pot trobar quin ha estat el procés fins arribar a tenir una idea clara. Durant aquest procés de trobar una idea clara, ens van sorgir molts dubtes, com per exemple el tipus d'aplicació que es volia programar, per a quins dispositius de telefonia es volia treballar; ja que podíem escollir entre programar per als usuaris Android, per als iPhones o optar per programar l'aplicació per ambos sistemes operatius. En aquest apartat també es pot trobar la recerca que s'ha realitzat a la "Google Play" per veure quines aplicacions existeixen i les característiques d'aquestes. D'aquesta manera, poder desenvolupar una nova aplicació amb les funcions que els hi manquin a les demés i, sobretot, que innoves i contingués tot allò que els hi falta a les altres per a poder ser una aplicació que pugui competir en el mercat. Per últim, també s'ha realitzat una recerca sobre



diferents aspectes de l'esport i el màrqueting, per a poder realitzar una aplicació de forma més professional i podent incloure-li més objectius.

El segon apartat, està format per una part més pràctica. Aquest, consisteix, entre altres coses, a la realització d'enquestes. Les enquestes ens van ajudar a comprovar si el que teníem com a hipòtesi, era factible o per el contrari, era millor canviar la nostra idea o plantejament del nostre treball. Seguidament, també ho considerem pràctic el fet d'haver d'anar a parlar amb les botigues de la població per poder desenvolupar una aplicació realment útil i funcional; ja que si cap de les botigues accedia a col·laborar amb el nostre projecte, la nostra aplicació es quedava obsoleta, ja podia ser molt bonica l'aplicació a nivell estètic que si observéssim la seva utilitat seria nul·la. A continuació, a la part pràctica, podem diferenciar l'apartat de la publicitat i màrqueting realitzat en el carrer o fora d'una teoria establerta. Finalment, donar molta importància com a part pràctica, la realització de l'aplicació mòbil i tot el que comporta aquesta, des de l'aprenentatge en el llenguatge de programació fins a les diferents plataformes que requereix per a realitzar un funcionari correctament, com podria ser la pàgina web o l'*Smart Wear*.



1.4 Elecció de l'àmbit

Els dos venien de camps molt diferents de l'Ensenyament, però vàren decidir juntar-se i proposar un projecte fusionant els seus gustos i aficions per a poder desenvolupar un projecte únic i de qualitat.

Per una banda, trobem la de l'Àlex, un noi a qui li agrada passar les seves hores lliures davant de l'ordinador programant¹, ja sigui per alguna empresa o per a ell mateix. Des del primer moment que va saber que s'havia de realitzar un treball de recerca, va tenir molt clar que el volia encaminar en el món de la programació, fa fos d'algun tipus d'aplicació mòbil, web o programari; ja que si li havia de dedicar hores, que millor que un tema que a ell li agradés.

Per l'altra banda, trobem al Sergio, que tenia moltes ganes de fer alguna cosa relacionada amb el món de l'esport, ja que és un noi que fa dues hores d'exercici cada dia i està en un club federat, cosa que dóna a entre que li agrada molt la pràctica d'esport². Gran part de la seva vida, es troba en un entorn esportiu, la qual cosa l'ha motivat a elegir com a primer departament el d'Educació física.

Tenint en compte els gustos dels dos, vam tenir la idea de desenvolupar un projecte relacionant el món de la tecnologia, més concretament la informàtica, amb el món de l'esport i la motricitat. Per aquest motiu, se'ns va ocórrer programar un eina que ajudés a la pràctica d'esport o a l'aprenentatge d'aquest.

Per a la realització d'aquest, vam decidir abocar-nos en els departaments d'educació física i de tecnologia. Finalment, vam ser elegits en el departament d'Educació Física, el qual ens podria servir millor a l'hora de les opcions, modalitats, diferents consells per a córrer i tot allò que ens pogués ajudar a realitzar aquell esport correctament. Per altra banda, perdíem el suport en quant a la programació i realització del nostre aplicatiu, encara que no ens afectava gaire ja que comptàvem amb els coneixements necessaris per a poder realitzar un aplicatiu de qualitat.

¹ Cal destacar que no només li agrada, si no que de cara al futur s'hi voldria dedicar professionalment, ja sigui en un programant o treballant en el món de la informàtica

² Cal destacar que no només li agrada si no que de cara al futur s'hi voldria dedicar professionalment, ja sigui en un esport o com a professor/entrenador



1.5 Justificació del tema

El nostre objectiu principal consistia en fusionar dos camps, que a simple vista poden semblar molt diferents i també difícils d'ajuntar. Pensàvem que la possibilitat de crear una pàgina web per a que els esportistes poguessin compartir les seves rutes, podia arribar a tenir una bona sortida en l'àmbit social, i podíem arribar a tenir l'acceptació que buscàvem. Tot i això, nosaltres volíem anar més enllà perquè la realització d'una pagina web realment no ens resultava un gran repte, ja que teníem experiència en aquest camp, i podíem tenir el treball realitzat amb poc esforç i sense un aprenentatge darrera que era el que buscàvem.

Per aquets motiu, i volent anar més enllà, vam pensar que una bona idea podia ser desenvolupar una aplicació per a dispositius mòbils, posant en pràctica els nostres coneixements de programació i fent que ens haguéssim de superar dia a dia per a superar les dificultats que tinguéssim durant el camí. D'aquesta manera, no només fer alguna cosa que ja sabíem realitzar o programar, si no que, realitzàvem el treball per aprendre i millorar els nostres coneixements.

Es doncs, que finalment, vam decidir que el nostre treball consistiria en programar una aplicació per a esportistes que utilitzessin els dispositius mòbils per a sortir a córrer o per a la realització d'esport. També, vam decidir que aquesta tindria suport *Wear* i un suport web, els quals s'implementarien més endavant.

1.6 Primers plantejaments

Un cop ja sabent cap on s'encaminaria el nostre projecte i sabent que podíem trobar al mercat, era l'hora de començar a planejar com volíem que fos la nostra eina, com la volíem portar a terme i que volíem aconseguir amb ella. Per aquest motiu, vàrem idear una pluja d'idees, per a descobrir el mantell de possibilitats que teníem, saber les nostres possibilitats o fins a on erem capaços de portar aquest projecte. Un cop conegut el nostre límit i sabent fins on podíem arribar, vam decidir que encaminaríem el nostre projecte cap a una aplicació mòbil amb suport *Wear*.



1.6.1 La primera idea

La nostra primera idea va ser el desenvolupament d'una aplicació encarada al món del "Running". Aquesta aplicació tenia com a prioritat ajudar als usuaris a la realització d'exercici, de manera que nosaltres els hi proposàvem rutes (l'usuari marcava la distància i el desnivell que volia recórrer, i nosaltres, amb l'ajuda del GPS, els hi proposàvem diferents rutes per a que ells poguessin complir els seus objectius). L'aplicació no només s'encarregava de buscar la ruta ideal, si no que també se'n encarregava de calcular les calories que cremava, el temps que trigava en efectuar la ruta i també els passos que feia. Un cop vam començar a buscar informació i ajudes per crear aquesta aplicació, vàrem adonar-nos que a més de que ja existien multituds d'aplicacions similars al mercat, el projecte se'ns complicava a l'hora de marcar totes les rutes possibles, ja que la nostra disposava d'un temps relativament curt per a marcar totes les rutes i també tots els camins del món. I encara que ho volguéssim fer a petita escala, tampoc podríem abastir totes les rutes que existeixen, provocant que la nostra aplicació no fos realment útil.

1.6.2 La segona idea

La segona idea va sorgir després de fer una gran recerca a la *Play Store*, i observant i provant les aplicacions més conegudes que existien per a la realització d'esport.

Aquesta nova idea consistia en la creació d'una aplicació dedicada al món del "Fitness". El que proposava la nostra aplicació era un entrenador personal virtual. En aquesta aplicació, l'usuari es registrava, deixant que l'aplicació proposés diferents activitats com podien ser flexions, abdominals, esquats, soldats, etc... També comptava amb un entrenador personal, el qual t'ajudava i et donava l'opció per fer la teva pròpia taula d'exercicis, la qual consistia en que l'usuari marcava els exercicis que volia fer i el temps que els hi volia realitzar, fent així que l'usuari pogués marcar els seus propis reptes i superar-se a si mateix dia a dia³.

Només començar segon de Batxillerat, vam poder trobar-nos amb la nostra primera tutora, la Sussana Fenoy, amb la qual no ens vam poder trobar durant tot l'estiu per dos motius principals: El primer era el fet de que l'Alex Ollé no passava a 2n de

³ Nosaltres estàvem ja convençuts de que aquest seria el nostre projecte final, ja que ens atreia i ens semblava que podria ser una aplicació que funcionés molt bé



Batxillerat si no recuperava al setembre. El segon va ser que la Sussana Fenoy va tenir problemes personals i no vam poder contactar amb ella més que mitjançant el correu electrònic.

Durant aquesta primera reunió que vam poder realitzar amb ella, ens va comentar que ella sabia d'algun institut en el que alguns alumnes que també havien treballat en el desenvolupament d'aquest tipus d'aplicació, havien fet probes en l'Institut en qüestió. Va ser en aquest moment que ens va sorgir una nova idea, ja que durant la nostra recerca vam trobar l'aplicació de Google Fit, que és una aplicació molt coneguda i que realitza una tasca semblant a la que nosaltres teníem en ment, dificultant-nos molt la feina de poder-la igualar o superar, sobretot perquè era creada pels mateixos creadors d'Android.

1.6.3 La tercera idea

La tercera idea era una aplicació més senzilla a nivell de programació però amb la peculiaritat de que encara no havíem trobat cap aplicació que faci aquest treball.

Aquesta App consistiria en dissenyar una aplicació només dedicada als instituts i serviria d'eina de treball per als professors. Aquesta aplicació el que efectuaria seria el recull de tot el moviment que realitzessin els alumnes durant l'hora d'Educació Física, calculant les calories que consumien, els metres recorreguts, la velocitat que havien portat, entre d'altres opcions o dades. Tota l'activitat física que era recollida per l'aplicació era enviada al mòbil del professor/a o al mateix moodle, fent que d'aquesta manera el professor/a podria tenir un recull de cada alumne i saber el que havia corregut, la seva velocitat i fins i tot la forma física del noi o noia. Aquesta idea ens agradava, però ens vam trobar amb el problema de que aquesta aplicació no era del tot útil, ja que no creiem que els professors la utilitzessin cada dia, ja que segurament només els hi proporcionava més feina i els hi dificultava la feina d'avaluació. Per aquest motiu, vam pensar que igual era millor realitzar una aplicació, que en ves de servir per a les classes, servís més a l'hora de sortir de l'institut. Amb aquesta nova opció, de forma obligatòria, els nois sortien a córrer com uns deures que els eren imposats. El nostre problema va sorgir en el moment que ens vam adonar, que gairebé tots els nens, no els hi agradava córrer i no sortien a córrer diàriament.



1.6.4 La quarta idea

Al trobar-nos amb aquest problema, vam pensar que no seria positiu, ja que molts alumnes es veurien en el compromís i que encara, es desmotivarien més al ser obligats a córrer. Llavors, vàrem parar l'evolució d'aquell treball i vam pensar que seria millor buscar una manera per a motivar a tots els joves a practicar esport sense obligar-los. Aleshores, ens vàrem preguntar com els podíem motivar. Després d'uns dies buscant idees i recursos que poder explorar per a poder motivar als usuaris o alumnes, vam pensar que l'opció de premiar a aquelles persones que facin una pràctica continuada d'activitat física, podria motivar a la gent, de manera que el nostre projecte final consistiria en una aplicació mòbil que motivés als joves per a la practica d'esport. Caldria destacar que aquesta aplicació també tindria una sortida en el món de la docència, ja que els resultats es podrien compartir ja sigui per el moodle o per una altre pàgina web. És per aquest motiu, que els professors podrien utilitzar aquesta aplicació com a quantificador de l'activitat física realitzada per l'alumnat en hores fora d'horari, de manera que els podria servir com una activitat per a pujar nota. A més, la nostra idea principal, era premiar als usuaris per a que seguissin motivats i corrent contínuament. L'únic dilema que teníem, era com i amb que premiar-los.

1.6.5 La idea final

Finalment, al cap d'uns dies, vam aconseguir dissenyar una aplicació que complís les nostres expectatives; que fos complexa però a la vegada senzilla per a l'usuari. Una aplicació que després de molt esforç, creïem que podria tenir futur i que podria ser realment utilitzada, ja que érem pioners amb la especialitat de donar premis d'aquest estil.

La nostra aplicació, consistia en una aplicació preparada per al Running i el Trekking, la qual, recompensava a l'usuari per a córrer. Aquests premis, comencaven en una economia interna que té l'aplicació. Aquestes monedes, s'aconseguien mitjançant assoliments, completar reptes, participar en curses, finalitzar metes, entre altres objectius els quals et permetrien assolir les monedes desitjades. Una vegada l'usuari hagués aconseguit les monedes necessàries, tenia la possibilitat d'intercanviar-les



per recompenses. Les recompenses consistien en descomptes per a productes de les diferents botigues associades amb la nostra aplicació.

A més d'aquests petits premis en descomptes, l'aplicació també permetia a l'usuari competir contra altres usuaris fent la mateixa ruta que ells i intentant fer un temps millor, intentant que l'usuari es superés a ell mateix realitzant la mateixa ruta en menys temps, millorant la seva forma física dia a dia. També per la utilització diària de l'aplicació i altres opcions que son plantejades més endavant.

1.7 Dificultats

Durant tot el procés de realització del nostre treball, hem tingut moltes dificultats i pors, que ens han fet replantejar-nos alguns punts o fins i tot el parar el nostre projecte i canviar-lo totalment. Finalment, creiem que hem aconseguit superar totes les dificultats i reptes que se'ns han posat per davant, i que si hem arribat on hem arribat, ha estat perquè ens ho hem lluitat i hem estat capaços d'afrontar les dificultats que se'ns han oposat. Hem tingut moltíssimes dificultats al llarg del nostre procés, però se'ns dubte, aquests han estat els que més ens han marcat o dificultat el nostre camí.

El primer problema important que vàrem tenir va ser el gran enderriment en obtenir un tutor del treball fixe, ja que durant tot l'estiu vam tenir la cap del departament com a suport i al setembre, la tutora que se'ns va assignar, va marxar a les tres setmanes de començar en curs. Degut a això, fins a finals d'octubre, no vàrem tenir un suport total d'un tutor, la qual cosa ens va provocar molts dubtes i inquietuds en el nostre començament.

El segon problema que vàrem tenir, va ser la inquietud de saber si les botigues voldrien col·laborar amb nosaltres, ja que en cas de que no ho fessin, la nostra aplicació desapareixia perquè tota l'aplicació estava pensada al voltant de les afiliacions amb elles. Per sort, amb molt esforç i feina darrera per a poder presentar una bona campanya, vàrem aconseguir que totes les botigues que volíem com a afiliades, acabessin col·laborant amb nosaltres i acceptant les nostres propostes.

El tercer problema que vàrem tenir va ser la dificultat a la hora de programar, ja que programar no és fàcil, i menys a *Android*, un llenguatge basat en java, el qual



té molts inconvenients per culpa de ser codi obert, té moltes incompatibilitats entre una versió i una altra i dificulta molt la programació, ja que has d'adaptar l'aplicació a tots els dispositius, i és una feina molt costosa a part de que requereix coneixements molt avançats. Tot i així, hem estat capaços d'aconseguir que funcioni per a tots els dispositius amb Android 4.0 o superior. Com a última dificultat, destacar que el major problema ha estat el fet de no disposar d'un equip per a poder realitzar una aplicació de l'embergadura que buscàvem en un principi. Una aplicació d'aquest tipus sol estar desenvolupada per un grup de programadors gran, amb coneixements avançats en el llenguatge i que solen poder programar moltes hores al dia en el projecte. Desgraciadament, nosaltres erem dos persones que com a molt podiem programar una hora al dia, cosa que ha provocat l'andarreriment en el progrés i desenvolupament de l'aplicació. Més endavant, ens agradaria poder formar un equip i tirar el projecte endavant de forma exponencial.



1.8 Finalitat o Hipòtesi

Un cop ja aclarits tots els punts, era l'hora de plantejar i posar-nos una finalitat a la qual arribar i poder assolir una vegada realitzat el nostre projecte:

“Aconseguir que l'aplicació motivi realment als usuaris i que sigui realment una eina útil per als corredors.”

Aquesta és la nostra finalitat ja que des d'un bon començament, el nostre objectiu era poder desenvolupar una aplicació i donarla a conèixer no només al nostre poble, sinó a tot Catalunya. Per aquest motiu, vam pensar que el mètode més fàcil de realitzar aquesta tasca, era mitjançant el concurs Exporecerca jove. Per altra banda, el nostre objectiu també era aconseguir que l'aplicació pogués motivar realment als usuaris d'aquesta i motivar a la gent a sortir de casa per a córrer. Créiem que amb aquests dos punts, el nostre objectiu es podria complir, i realment podríem portar a terme la hipòtesi.

Per a un programador, el més important no és si finalment l'aplicació és la més utilitzada o no, si pot fer-se milionari o no; sinó tot l'aprenentatge que ha tingut per al camí i l'acceptació dels usuaris del que ha realitzat amb molt d'esforç.



1.9 Metodologia De Treball

Per a la realització del nostre Treball de Recerca, vam pensar que en base als nostres objectius, la millor manera per poder finalitzar-ho amb èxit, era marcar unes metes clares i precises.

En primer lloc, calia realitzar unes enquestes per a saber si de veritat la nostra idea era factible i si als possibles usuaris els hi agradava la idea que els hi plantegavem. Per aquest motiu, vàrem realitzar una enquesta **(veure annexos 1)** que va ser omplerta per alumnes del centre entre 15 i 17 anys, donant la seva opinió de la idea, i fins i tot, proporcionant-nos les seves.

En segon lloc, calia parlar amb les botigues de la nostra població per saber si estaven o no disposades a treballar amb nosaltres. Per a parlar amb les botigues, vam utilitzar un tríptic i un d'un full amb les diferents coses a comentar'ls-hi. **(veure annexos 2-3)**

En tercer lloc, vàrem demanar a les botigues que vulguessin participar en el nostre treball, quins descomptes estaven disposats a oferir-nos per afegir-los a la aplicació i saber si de veritat l'aplicació podria oferir un bon servei.

En quart lloc, calia realitzar la aplicació, començant per unes funcionalitats bàsiques i anar fent-la més complexa amb el llarg del temps.

En quart lloc, buscàrem la millor manera per a promocionar l'aplicació de cara als usuaris. Vam pensar en cartells publicitaris dins de l'institut, a més d'utilitzar les xarxes socials per a difondre les utilitats que te aquesta aplicació.

En cinquè lloc, el nostre objectiu era portar la nostra aplicació a Exporecerca jove per donar-nos a conèixer i poder evolucionar com a aplicació o empresa.

Finalment, voliem establir quines serien les nostres metes de cara a un futur; és a dir, en el cas de que l'aplicació tingui una bona acceptació, quines millores és podrien realitzar i quines funcionalitats extres es podrien afegir per a poder portar-la un pas més enllà.



2. RECURSOS PREVIS



2. RECURSOS PREVIS

En els recursos previs hem recopilat totes aquelles dades i recursos que vàrem necessitar abans de la realització de l'aplicació. També es troben les diferents recerques i dubtes resolts que hem anat solucionant al llarg del temps.

2.1 Objectius

Qualsevol aplicació, ha de contenir uns objectius clars. Per a poder-la desenvolupar, vam proposar els objectius següents:

- Útil
- Per a totes les edats
- Ampliable i millorable de forma exponencial
- Que requereixi pocs recursos en quan a dispositiu
- Suport per a les màximes versions possibles
- Intuïtiva
- Entretinguda
- Multilingüe
- Divertida
- Un bon suport
- Motivadora
- Amb recompenses i premis

Com es pot observar en els objectius, buscàvem una aplicació senzilla i útil per a totes les edats, de manera, que qualsevol persona, tingui la capacitat suficient per a poder-la utilitzar d'una forma correcta i de manera que li sigui útil i agradable. Tot això, aportarà a la nostre aplicació, unes prestacions que la faran atractiva i interactiva, i per tant, motivadora.



2.2 Estudi sobre l'esport

2.2.1 Introducció a l'esport

Abans de començar a realitzar qualsevol aplicació, volíem saber les veritables virtuts i problemes que pot suposar la pràctica d'esport, per aquest motiu vàrem realitzar una recerca sobre aquest i el perquè ens entestem a fomentar-lo i a augmentar el rendiment d'aquest.

2.2.2 Que és l'esport?

L'esport és qualsevol activitat física que comporti el moviment de tendons i músculs de forma anormal o repetitiva. Actualment, podem trobar milions d'esports repartits per tot el món, però aquests, es poden dividir en dos categories socials:

Esports individuals: Son aquells en que requereixen tot l'esforç d'una persona per a realitzar-lo, sense involucrar a altres persones per a poder-lo realitzar amb èxit. Com a exemples d'esports d'aquesta categoria podem trobar la natació, el tennis, el running (Córrer), treking (Caminar) entre molts altres. Que siguin individuals no significa que s'hagin de realitzar sempre de forma individual o completament aïllat, sinó que la persona que trenca les seves metes, és un mateix, i que no requereix obligatòriament o per normativa a més gent per a poder-lo realitzar adequadament. Tot i així, els esportistes d'aquesta categoria, solen tenir moltes persones al seu voltant, ja siguin entrenadors, preparadors físics, massatgistes, metges i altres especialistes.

Esports col·lectius o d'equip: Són aquells que és realitzen amb més d'una persona. Normalment es tracten de jocs d'equip en el que predomina la cooperació i es competeix contra un altre que té el mateix objectiu que el teu, i aquest és guanyar. Com a exemples d'aquests esports col·lectius, trobem el futbol, el basquet, el handbol, entre una gran varietat.

També es pot observar que dins dels esports es troben diferents classificacions; segons la dedicació o professionalitat de l'individu. En mirar la professionalitat dels esportistes, es poden apreciar aquells que realitzen esport pel seu compte. Aquests normalment realitzen esport per lliure sense ningú que els controli, amb l'objectiu de realitzar esport per aclarir la seva ment, baixar de pes, divertir-se, perquè els hi ha



recomanat algú, entre moltes altres coses. Per altra banda, hi ha aquelles persones, que realitzen esport de forma regular, que porten un cert control de la seva activitat física i dels progressos que van realitzant. Finalment, es troben aquells esportistes que s'hi dediquen professionalment, com a feina. Aquest esportistes, solen estar federats i requereixen passar unes proves físiques i en alguns casos també psíquiques per a determinar s'hi l'individu té les capacitats requerides per a aquell determinat esport.

El fet d'estar federat, ofereix una assegurança per als esportistes en cas de fer-se mal, per a tenir accés a un metge o professional que els determini el grau de la lesió i la millor manera per a la recuperació d'aquesta.

2.2.3 Quins efectes te sobre el nostre cos?

Efectes positius:

Es poden dividir entre efectes físics o efectes psicològics o psíquics:

Efectes Físics: Un dels efectes més evidents, és la reducció de grassa en el cos i l'augment de la massa muscular. També serveix com a prevenció contra les malalties cardiovasculars, com podrien ser els atacs de cor o problemes amb la circulació de la sang, a més a més, produeix una millora en la digestió; el que aporta al cos una millor qualitat en el seu rendiment. També provoca la renovació constant de les cèl·lules del cos i uns pulmons més sans.

Efectes Psicològics: Un dels efectes més rellevants és la millora de l'estabilitat mental, ja sigui en els canvis d'humor la reducció d'estrès i l'ansietat. També ajuda a millorar la concentració i el rendiment, ja que provoca una activació del cos i molts cops, depenent de l'esport, una dosi d'adrenalina.

Efectes negatius:

Tot i veure que hi ha una gran quantitat d'efectes positius, no tot l'esport és bo. Ja que requereix una gran concentració a nivell psicològic i el coneixement del cos.

És necessari no portar el cos a l'extrem, ja que això ens podria causar lesions ja siguin de forma temporal o crònica i per tant en aquest moments no podríem realitzar esport. També hem de tenir en compte que les lesions no només poden ser causades per un sobre esforç si no que poden derivar a causa d'una caiguda però



aquest casos no es poden controlar, sempre tenim la possibilitat de caure o fer un mal gest però no són les causes fonamentals de les lesions.

Aquestes lesions de les que parlem poden provocar a l'esportista haver de deixar l'esport el que podria causar en algun cas que l'esportista pugui arribar a patir fins i tot una depressió.

Si més no un abús d'esport podria arribar a ser la causa d'una obsessió amb la forma física del cos i derivaria a una malaltia anomenada Vigorèxia. Aquesta malaltia consisteix en que l'esportista s'obsessiona amb la seva forma física i la musculació del cos.

2.2.4 Com realitzar esport de forma segura?

Tots els aspectes esmentats anteriorment cal dir que s'apliquen en aquells usuaris que realitzen esport habitualment; això es tradueix en que per fer esport un dia esporàdic no vol dir que ja siguin persones sanes o que s'estan posant en forma, és més degut a la falta d'esport i d'una rutina aquest son més propensos a patir les causes negatives i no pas les positives.

Per aquest motiu cal realitzar esport de manera continuada i correcte.

Per fer-ho és molt important marcar unes metes i uns objectius clars i sobretot assumibles. Les persones no poden intentar posar-se en forma en uns pocs dies o inclús, en un parell de setmanes perquè el més probable és que aquestes persones no assoleixin el seu repte i per frustració deixin l'esport.

Cal prendre l'esport com una activitat progressiva i poc a poc, d'aquesta manera els usuaris podran observar els resultats i es trobaran amb millores el que els motivarà a continuar amb les seves metes i superar-se poc a poc.

L'alimentació també es un factor molt important ja que posar-se en forma no només és fer esport, si no mantenir una dieta equilibrada que sumada a l'activitat física millori els resultats de forma més ràpida i amb més qualitat.



2.3 El running i el trekking

2.3.1 El Running i el Trekking per a la nostre aplicació

Per explicar perquè hem escollit aquests dos esports primer hem d'explicar quins són i en que es consisteixen.

El Running, és una paraula anglesa i correspon a l'acció de córrer ja sigui tant a nivell individual, com a nivell professional i de competició. Aquest concepte fa referència al atletisme

El Trekking, al igual que el Running, també prové d'una paraula anglesa i fa referència a l'acció de caminar, cal destacar que hi ha diferents modalitats en concret són quatre.

2.3.2 Tipus de trekking

Trekking Individual: Aquesta modalitat fa referència a aquelles persones que decideixen caminar per el seu compte elles soles, de manera que és ell mateix qui pren totes les decisions (Quan tornar, en quin camí girar, quan descansar etc..). És de tots potser el més flexible ja que no tens un límit per a realitzar la ruta si no que és l'esportista qui determina tots els moviments que s'efectuen.

Trekking en grup: Aquesta modalitat correspon a aquelles persones que decideixen ajuntar-se i crear un grup per a sortir a caminar (no hi ha un límit de persones ja que ho fan de forma voluntària i no hi ha cap reglament que prohibeixi un màxim de components).

En aquest tipus de trekking els usuaris que s'ajunten normalment solen estar en una semblant forma física i tendeixen a definir quina serà la ruta abans de sortir. És el millor estil dels que hi ha ja que aquelles persones que els hi costa més realitzar esport. Si en comptes de sortir soles ho fan en grup, resulta més fàcil contagiar-se del ambient i d'aquesta manera estar mes motivat.

Trekking Assistit: El trekking assistit és per als usuaris més avançats ja que normalment consisteix en una sèrie d'etapes a superar, a més els components del grup poden optar per a contractar un guia o també demanar locals per al descans entre etapes. Per a realitzar aquesta modalitat és necessària una preparació a més d'una clara planificació i coneixement de la ruta a desenvolupar.



Trekking de competició: Aquesta és la disciplina més professional del trekking en la que un grup d'esportistes realitza una ruta ja planificada prèviament per alguna organització de competicions. En aquesta els diferents grups competeixen per veure quin és el grup que aconsegueix finalitzar-la en el menor temps. També existeix la mateixa disciplina però individual tot i que és més arriscada i més dura a nivell psicològic per aquest motiu cal una preparació superior.

Un cop explicat això podem comprovar que tant el running com el trekking són esports senzills, que es poden realitzar sense gran tipus de material. De fet per a desenvolupar qualsevol d'aquest esports a nivell individual només és necessita roba còmoda amb la que poder córrer o caminar sense problemes.

Per aquest motiu hem pensat que podíem intentar motivar a la gent a realitzar esport amb els dos més fàcils i econòmics que coneixem. És per això que la nostre aplicació esta destinada a aquest esports. Cal dir també que a nivell de programació són més fàcils de comptabilitzar ja que amb un altre tipus de programació els usuaris podrien falsificar els resultats.

Per exemple. Tal i com està programada l'aplicació aquesta té un límit de km/h el que vol dir que si excedeixes aquesta velocitat el comptador de Km no els comptaria. El motiu d'aquest límit es per evitar que la gent pugui agafar el cotxe i fer les rutes sense fer esport.

2.4 Elecció de la plataforma

El nostre dilema, llavors, era escollir el sistema operatiu en el qual treballaríem. Teníem dos opcions, *Android* o *iOS*. Els dos sistemes tenen coses positives i negatives, però només podíem programar per a un, ja que per als dos hauríem de fer dos aplicacions, i ens requeria massa feina a realitzar en tant poc temps.

2.4.1 Comparació entre *Android* i *iOS*

Per a una persona que mai no hagi programat per cap d'aquests dos sistemes operatius, crear aplicacions mòbils per *Android* o per a *iOS* els pot resultar molt semblant, però la veritat és que, cada sistema operatiu, té les seves peculiaritats que el fan únic, no solament a nivell tècnic, sinó també a nivell de disseny i d'estratègia



mòbil. L'acceptació de l'aplicació i la utilització d'aquesta, està totalment relacionada amb el sistema operatiu en el qual estigui realitzada.

L'estructura del projecte

L'estructura d'un projecte iOS és bastant lliure dins de Xcode⁴, atès que pots crear carpetes i fitxers on vulguis i després fer-los referència amb gran facilitat. Encara i això, sempre quedaran certes nomenclatures que s'hauran de respectar per al bon funcionament de l'aplicació.

D'altra banda, per a crear aplicacions Android, ens trobem amb una estructura molt més rígida i limitada. La nomenclatura en el desenvolupament Android sempre ha de ser respectada i no poden haver-hi excepcions. Tot i així, el codi Android sol quedar molt ben estructurat ja que es basa en uns termes fixes, cosa que provoca que el codi sigui més uniforme i polit.

Emulació de l'aplicació o realització de proves

La fase de testeig d'una aplicació és imprescindible en el procés de crear aplicacions per a dispositius mòbils, igual que per a jocs i qualsevol altre tipus de programari. El testeig, ens permet comprovar que el nostre desenvolupament funciona a la perfecció i no resulten problemes durant aquest. Per aquest motiu, es sol utilitzar, o bé un simulador en iOS o un emulador en Android.

Les diferències que podem apreciar són que el simulador iOS és molt més ràpid que el seu equivalent per a Android, però amb l'avantatge que l'emulador Android és una màquina virtual efectiva amb una CPU virtualitzada, és a dir, un autèntic telèfon mòbil portat i visualitzat des d'un ordinador, per la qual cosa és més realista que el de iOS.

⁴ Codi que utilitzen tots els dispositius de la marca Apple



El llenguatge de programació

En tractar-se de sistemes operatius diferents, es programen aplicacions amb llenguatges de programació molt diversos. Per a iOS, se solen utilitzar els llenguatges de programació *Objective-C* i *Swift*⁵, mentre que Android sempre utilitza Java, un dels llenguatges més utilitzats a tot el món.

Interfície gràfica

Parlant de les diferències visuals en crear una aplicació per a Android o crear-la per a iOS, ens trobem que el disseny iOS es més net i minimalista, mentre que el disseny d'android pot variar molt depenent del comerciant o del fabricant del dispositiu mòbil. Apple, son els únics que fabriquen mòbils amb el seu sistema operatiu, en canvi, el sistema operatiu Android, al ser de codi obert i estar exposat a la modificació dels usuaris, ens trobem davant d'una gran varietat d'aparences. A nivell tècnic, el programador utilitza fitxers XML⁶ en les interfícies per a Android, que són molt similars als fitxers XIB⁷ d'iOS, amb la diferència de que aquests tenen una mida major al no ser comprimits.

Pel que fa a les animacions o transicions, els dispositius iOS estan molt millor preparats i optimitzats que els Android. Google, creador d'Android ha anat traient diferents solucions al llarg del temps per a solucionar aquest problema, encara que, de moment, iOS continua sent superior. Apple sempre ha destacat per les seves animacions suaus, complexes i potents, cuidant molt l'estètica i l'experiència del usuari.

Cost de crear apps

La diferència en el cost de crear aplicacions Android o iOS ha estat un dels motius que més ens ha decantat en realitzar l'aplicació per a un dispositiu o un altre. La diferència entre el cost per a poder penjar les aplicacions al seu mercat, és bastant significativa. En el mercat de Google Play, que és el mercat d'Android, has de pagar 25\$ per al primer registre, i després ja pots pujar les aplicacions que vulguis sense límits de temps. En iOS és més car ja que Apple et proporciona totes les eines

⁵ Simplement són llenguatges creats per Apple, els quals están basats en C#

⁶ És un llenguatge que permet emmagatzemar dades de forma llegible en qualsevol llenguatge

⁷ Molt semblant al XML, encara que propis d'iOS i Apple en general



necessàries per al desenvolupament d'aquesta. El preu per a poder desenvolupar aplicacions iOS i poder-les publicar en el seu mercat, és de 99\$ a l'any, obligant a renovar cada any per a poder seguir programant per a aquest sistema operatiu.

App Store Optimization

L'app store optimization o la revisió de l'aplicació per al seu control, no és el mateix per a una aplicació Android que per a una d'iOS. S'ha de tenir molt en compte a l'hora d'optimitzar l'aplicació, ja que d'això dependrà el seu bon posicionament en les stores o botigues. També s'han de tenir molt en compte els temps d'optimització i publicació de l'aplicació. Android pot arribar a tardar quatre hores com a màxim, ja que la revisió és gairebé automàtica, i cap persona interactua amb ella. D'altra banda, iOS sol tardar entre set i deu dies en fer la revisió, ja que és revisada per una persona, que la sotmet a fortes proves de seguretat i de compliment de lleis. Les aplicacions iOS solen ser molt més segures i efectives que les aplicacions Android.

Monetització i retorn de la inversió

Per regla general, el retorn de la inversió no és el mateix per a una aplicació Android que per a una iOS. Si parlem de la via d'ingressos o de la forma de monetitzar l'aplicació en si, veiem que en iOS és més comú cobrar per les descàrregues i per compres dins de l'aplicació. En Android, les aplicacions solen ser de descàrrega gratuïta i es monetitzen a través d'anuncis incrustats dins de l'aplicació mòbil o donacions.

2.4.2 Decisió final de la plataforma

Finalment vàrem decidir continuar el nostre camí per les aplicacions Android, ja que ja teníem una base en java, cosa que ens facilitava la seva programació, i la quota que s'havia de pagar per a poder penjar o realitzar la nostra aplicació era de tan sols 25\$. També, perquè Android és més utilitzada, la qual cosa fa que puguem tenir més usuaris. Igualment, ens agradaria poder treure l'aplicació en un futur per a iOS, encara que no serà fàcil.



2.5 Oferta i demanda del mercat

Primer de tot, vam realitzar una recerca per a saber contra quines aplicacions del mateix àmbit havíem de competir. Voliem saber que podíem millorar d'aquestes, quins punts dèbils tenien, en que podíem innovar i sobretot aconseguir que aquestes no ens poguessin fer front o fossin millors que nosaltres.

Després de fer una extensa recerca, vam trobar les següents aplicacions, les quals ens van semblar les més potents, ja fos per la seva qualitat com a aplicació, o la seva fama o publicitat; un punt el qual ens vam donar compte que fa dependre molt a l'usuari si elegir una aplicació o una altra.

Per últim, érem conscients que fer una aplicació que no tan sols igualés a les altres, sinó que les superés, era una tasca difícil d'assolir, però nosaltres també sabíem que encara que les altres aplicacions estiguin realitzades per grans empreses, uns nois de batxillerat podien realitzar alguna aplicació que els hi fes costat.

2.5.1 Aplicacions del mercat Google Play

- **GoogleFit:** Aplicació desenvolupada i llançada al mercat per Google, la qual conta els passos, el temps, la distància i les calories per ajudar a mesurar i a assolir la forma física desitjada. Et permet fixar-te les teves pròpies metes, veure el teu progrés, a saber el que és més saludable per a tu entre moltes altres opcions que et permet utilitzar. Aquesta aplicació conta amb més de 100 esports diferents en els quals es pot utilitzar. És l'aplicació pionera de les aplicacions de la preparació física, parlant en l'ambient Android.



Imatge de l'aplicació Google Fit

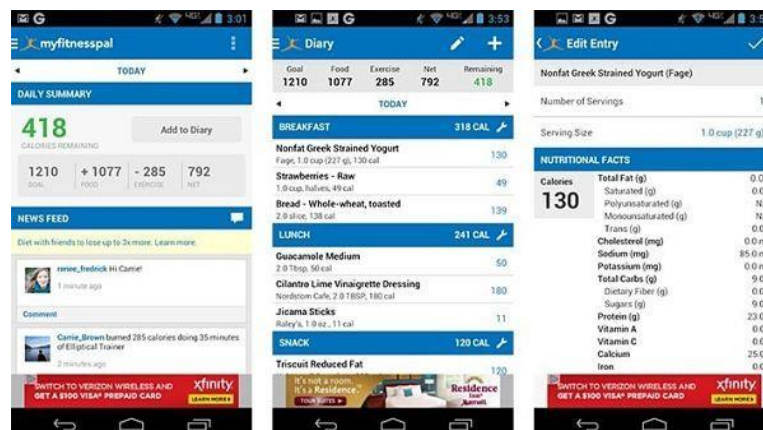


- **C25K Couch to 5K by RunDouble:** App gratuïta que et permet posar-te en forma i ser capaç de fer carreres de llarga durada. Té integració a MyFitnessPal. Permet crear llistes de reproducció de música per a fer exercici i altres característiques per quan surtis a córrer. L'aplicació inclou un comptador de zero a 10.000m, de 5.000m a 10.000m, i programes de formació per a mitja de maratón, que es poden seguir amb gran fàcilment. La versió gratuïta és de prova, i no inclou totes les funcions de la aplicació completa.



Imatge de l'aplicació RunDouble

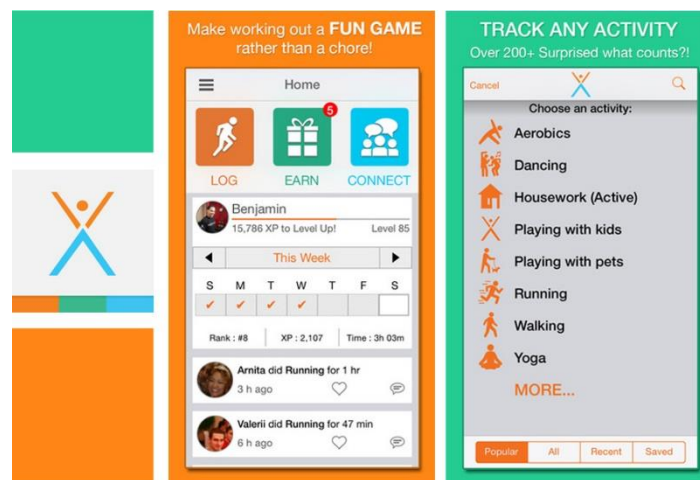
- **Calorie Counter – MyFitnessPal:** “L'exercici és molt important, però no vas a arribar molt lluny si no estàs alerta pel que fa a la teva dieta”- Lema de l'aplicació. El comptador de calories MyFitnessPal és un dels millors que es pot descarregar per a dispositius Android. Registra les calories i té una base de dades de més de quatre milions d'aliments que permet trobar el que has menjat i mantenir un recompte exacte de les calories consumides. Té una plataforma web que recolza l'aplicació i donar un resultat més confortable. L'aplicació compta amb una versió Pro per menys d'1 euro, encara que la versió gratuïta conté les funcions bàsiques per començar a conèixer-la una mica millor.



Imatge de l'aplicació MyFitness Pal

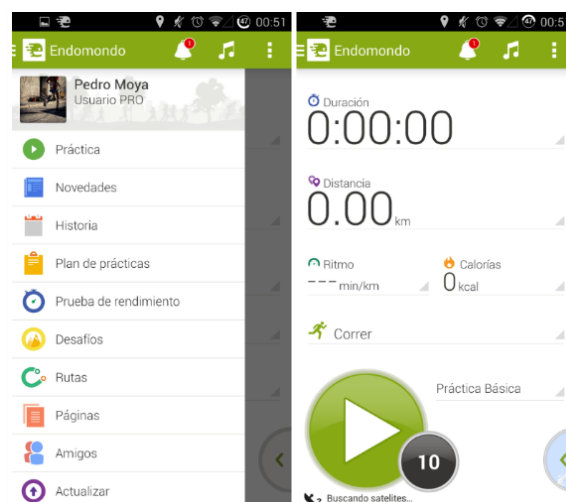


- **Challenges by Nexercise:** Aquesta és una aplicació que ajuda a la disminució de pes mitjançant fitness de manera divertida. És com un joc que utilitza punts, insígnies, i altres recompenses quan fas exercicis. La idea és "pujar de nivell", "pujar de rang, i superar als altres jugadors". Això, al seu torn, enganya al cervell per a crear un hàbit de la pràctica d'exercici i no només fer que sigui una cosa que has de fer per a estar en forma. És un enfocament diferent cap al fitness i és totalment gratis.



Imatge de l'aplicació Nexercise

- **Endomondo:** Està considerada una de les millors aplicacions per a dispositius android quan es tracta de fer exercici físic. Et permet fer un seguiment del teu estat físic i el rendiment, gravar paraules d'ànim per als teus amics (i viceversa), i una llarga llista d'opcions que et permet utilitzar. No és una aplicació gratuïta, sinó que compta amb un servei de subscripció de 2,50 euros al mes. Amb aquesta eina, l'usuari pot crear un pla d'entrenament personal, analitzar la freqüència cardíaca, desfer-se dels anuncis, i altres característiques. És molt popular, està molt valorada, i disposa d'un lloc web per a mantenir tot el seguiment des de l'ordinador.



Imatge de
l'aplicació
Endomondo



- **FitNotes Gym Workout Log:** Moltes de les aplicacions per fer esport i practicar fitness intenten controlar les rutines i posar-te en forma. FitNotes fa el contrari i permet fer el que l'usuari vulgui simplement oferint el poder mantenir un registre de les accions. És una aplicació gratuïta que no compta amb cap tipus de publicitat, i a sobre inclou una base de dades d'exercici per ajudar a classificar correctament els entrenaments, mantenir un registre d'entrenament perquè l'usuari pugui fer un seguiment del que està fent, a més de donar la possibilitat de crear rutines i exercicis adaptats a l'usuari.



Imatge de l'aplicació FitNotes

- **Ingress:** La major dificultat d'aconseguir tornar a posar-se en forma després d'un temps d'inactivitat, és sortir de casa i estar prou motivat per anar a fer



fins i tot un passeig. Aquesta app soluciona aquest problema convertint l'acte de sortir al carrer i prendre un passeig en un videojoc. Amb ella pots participar en el clàssic joc en el qual hauràs recórrer els voltants i "hackejar portals" per al teu clan. També hi ha un missions divertides que compten cada vegada amb més seguidors i amb gimcanes complexes. No importa la manera de jugar, es tracta de sortir de la casa i caminar, córrer o fer ciclisme, per aconseguir finalment, obtenir una millor forma física.

Imatge de l'aplicació Ingress

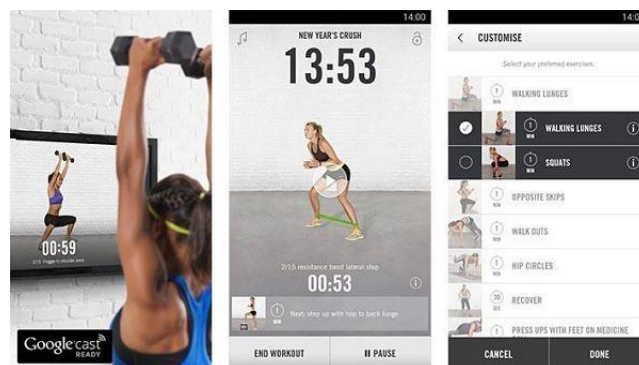


- JEFIT Workout Exercise Trainer:** JEFIT intenta ser un entrenador personal. Conté una base de dades amb més de 1.300 exercicis que inclou animacions sobre com fer-los. També hi ha el seguiment de les sèries d'exercicis de l'usuari, juntament amb els plans de condicionament físic i fins i tot compta amb una xarxa d'usuaris que competeixen per a superar-se uns amb els altres. És una app molt valorada i d'ús gratuït. Aquesta aplicació compta amb un lloc web en el qual l'usuari pot fer un seguiment més aproximat de totes les seves activitats.



Imatge de l'aplicació JEFIT

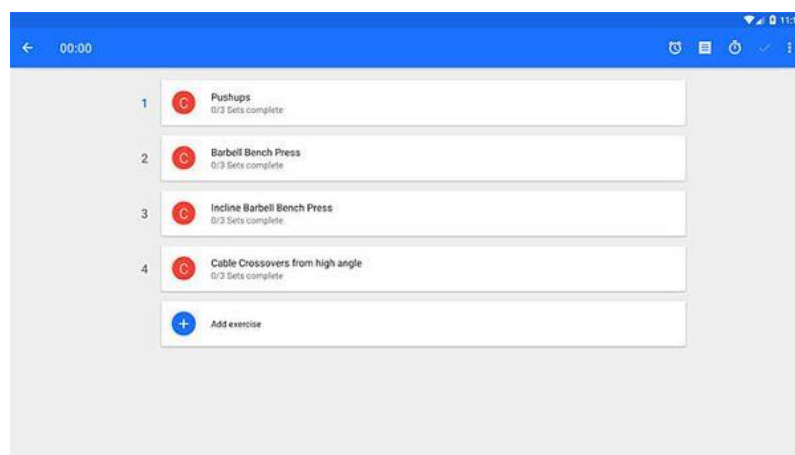
- Nike+ Training Club:** És una aplicació una mica inferior comparada amb altres aplicacions similars, encara que es una aplicació molt utilitzada pels usuaris d'android. Entre les seves característiques més útils trobem que conté més de 100 exercicis en format vídeo. Té suport Chromecast perquè l'usuari pugui emetre els vídeos al seu televisor i l'entrenament es pugui adaptar a la seva sala d'estar o utilitzar un cable HDMI de sortida. Es pot fer un seguiment del entrenament i personalitzar els entrenaments realitzats.



Imatge de l'aplicació Nike+



- **Progression:** Aquesta és una de les millors aplicacions de fitness segons les valoracions de Google Play. L'app conté taules d'exercicis perquè l'usuari les segueixi o per fer les seves pròpies. Això és útil per a les persones amb restriccions d'exercici o que volen treballar en una cosa específica (com el sobrepès el o entrenament cardiovascular, per exemple). L'aplicació es basa en un mètode d'estil a contrarellotge que es desenvolupa a la motivació per superar el que vas fer l'última vegada que vas fer exercici. Té una interfície intuïtiva i la versió de prova és gratuïta.



Imatge de l'aplicació Progression

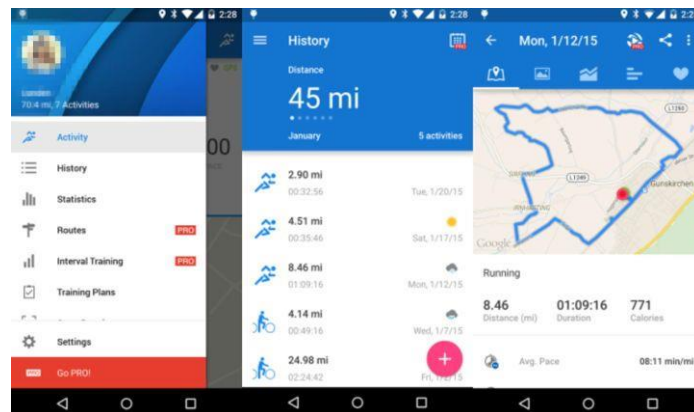
- **RunKeeper:** És una altra aplicació de fitness en el mercat Android que molts usuaris utilitzen diàriament. Aquesta es centra en ser un seguidor de rendiment per als corredors. Permet crear rutes per córrer, fer un seguiment del rendiment, crear un pla de salut i possibilitat d'integrar maquinari diferent per mesurar el ritme cardíac. No admet altres tipus d'entrenaments però inclou plans en el cas en què l'usuari estigui entrenant per una maratón. Té la possibilitat d'integrar-se amb un munt d'aplicacions i dispositius de fitness.



Imatge de l'aplicació RunKeeper



- **Runtastic Running and Fitness:** És una altra aplicació d'alta qualificació de fitness de la qual molts gaudeixen. Té suport Android Wear, així com un seguiment GPS per a les rutes per les quals l'usuari corre, camina, o va amb bicicleta. Inclou un munt de seguiment dels exercicis i de l'evolució, incloent gràfics, taulers personalitzables entre moltes altres opcions. És capaç d'integrar-se amb una sèrie de grans aplicacions de música perquè puguis escoltar música mentre fas exercici. Hi ha fins i tot una extensió per als rellotges intel·ligents de Sony.



Imatge de l'aplicació Runtastic

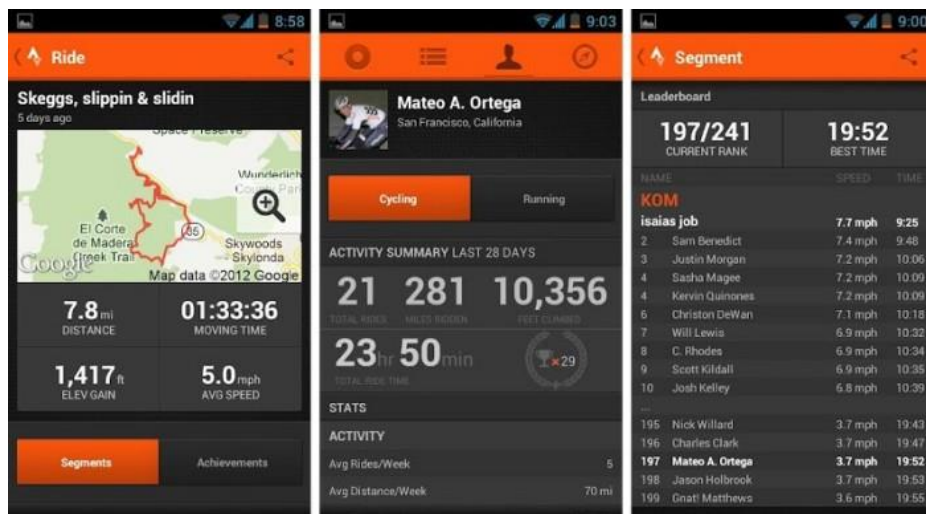
- **Sports Tracker Running Cycling:** És una app dirigida a corredors i ciclistes. Permet fer un seguiment i analitzar el progrés, així com consultar les dades de la formació de l'usuari. A més, pot compartir les dades amb altres usuaris mitjançant les xarxes socials. Inclou mapes, temps i calculadores de distància. Té suport per als dispositius que controlen el batec cardíac. És una aplicació totalment gratis i sense publicitat.



Imatge de l'aplicació Sports Tracker

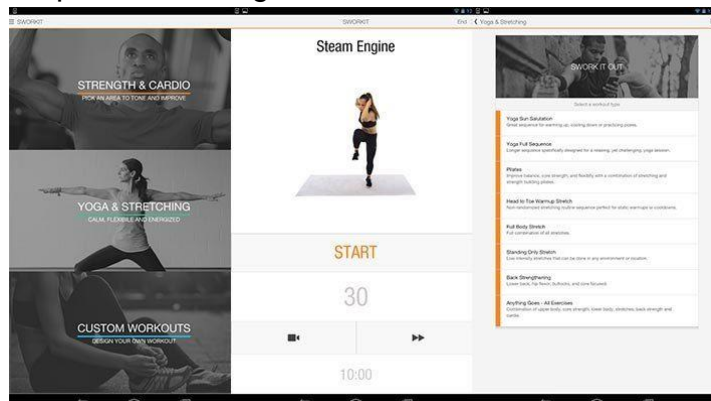


- **Strava Running and Cycling:** És una bona aplicació, que inclou una llista d'exercicis que permeten crear rutines per a poder competir amb un mateix, amb els amics, o amb usuaris que s'exerciten en la mateixa àrea. Hi ha diverses maneres de compartir diverses coses i Strava realment fa un gran treball en convertir l'exercici en un aspecte social que poder compartir. La interfície d'usuari és neta i intuïtiva, fent que el més inexpert usuari, pugui entendre el funcionament d'aquesta.



Imatge de l'aplicació Strava

- **Sworkit Personal Trainer:** Una recomanable app que consisteix en un entrenador personal que evita la necessitat d'anar al gimnàs. L'aplicació té una sèrie de rutines integrades que s'adapten a l'usuari en funció del que necessiti, incloent el ioga. L'aplicació inclou més de 160 exercicis per crear una rutina personalitzada. És una aplicació gratuïta i perfecta per a persones que no poden anar al gimnàs.



Imatge de l'aplicació Sworkit

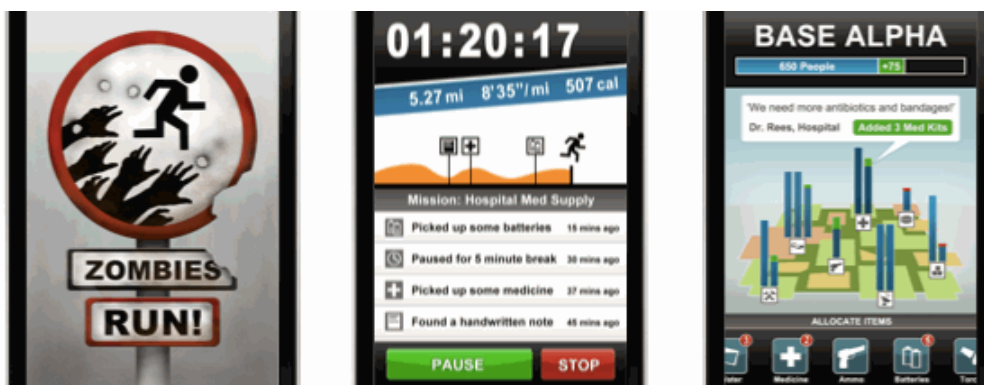


- **Workout Trainer:** És una aplicació molt popular i què té com a objectiu ser una solució “tot-en-un”. Permet personalitzar els entrenaments, veure vídeos instructius sobre com fer exercicis i seguir-los al llarg dels entrenaments. La versió Premium inclou vídeos HD d'exercici, l'accés a programes de formació personalitzats, reptes d'entrenament setmanals i altres opcions secundaries que fan més completa l'aplicació. La subscripció de l'aplicació té un cost d'uns 7 euros al mes.



Imatge de l'aplicació Workout

- **Zombies, Run!:** Aplicació ambientada en pel·lícules de zombis, ja que en aquestes pel·lícules els protagonistes solen estar corrent constantment escapant dels zombis. A diferència d'altres apps, l'exercici que l'usuari ha de realitzar és escapar dels zombis, convertint l'aplicació en un autèntic joc. L'usuari ha de córrer per la seva vida, mentre que avança a través d'una història post-apocalíptica que el farà esforçar per aconseguir subministraments i després usar-los per reconstruir la seva base. Com més corri, més recursos obtindrà. És una idea divertida i original, sense mencionar que és una aplicació gratuïta.



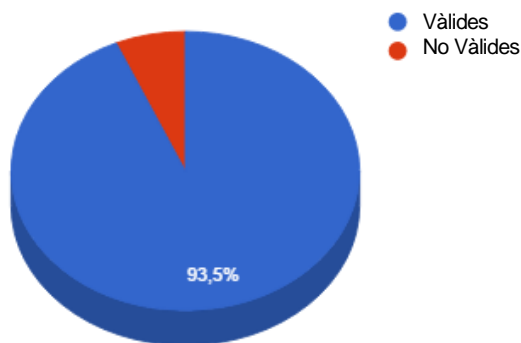
Imatge de l'aplicació Zombie, Run!



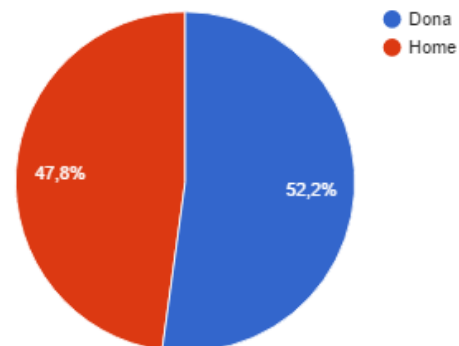
2.6 Enquestes

Com ja hem esmentat en aquest treball, per ajudar-nos a enfocar l'aplicació correctament vam fer un seguit d'enquestes als alumnes de 4rt de la ESO i 1r de Batxillerat de l'Institut el Cairat (nois que tenen entre 14 i 17 anys) i d'aquesta manera tenir una visió més completa dels joves que fan esport, per que el practiquen i també si creuen que la nostre aplicació pot ser una bona idea per incentivar-los. En total vam realitzar 121 enquestes de les quals vam haver de treure 5 per que no eren valides. D'aquestes enquestes 63 són dones i 58 homes. **(veure annexos 4)**

Enquestes Totals

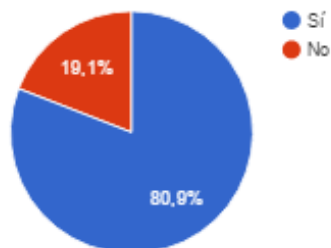


Recompte de Sexe



La primera pregunta que els vam realitzar va ser si els agradava l'esport o no. Mirant el gràfic podem observar que al 80,9% si que els i agrada. Aquesta és una dada positiva per a nosaltres ja que créiem que aquesta dada seria molt menor. D'altre banda el 19,1% va contestar que no, tot i que respecte el percentatge dels que els hi agrada aquesta dada es baixa, encara resulta una dada força alta i ens donava la possibilitat d'intentar ajudar-los.

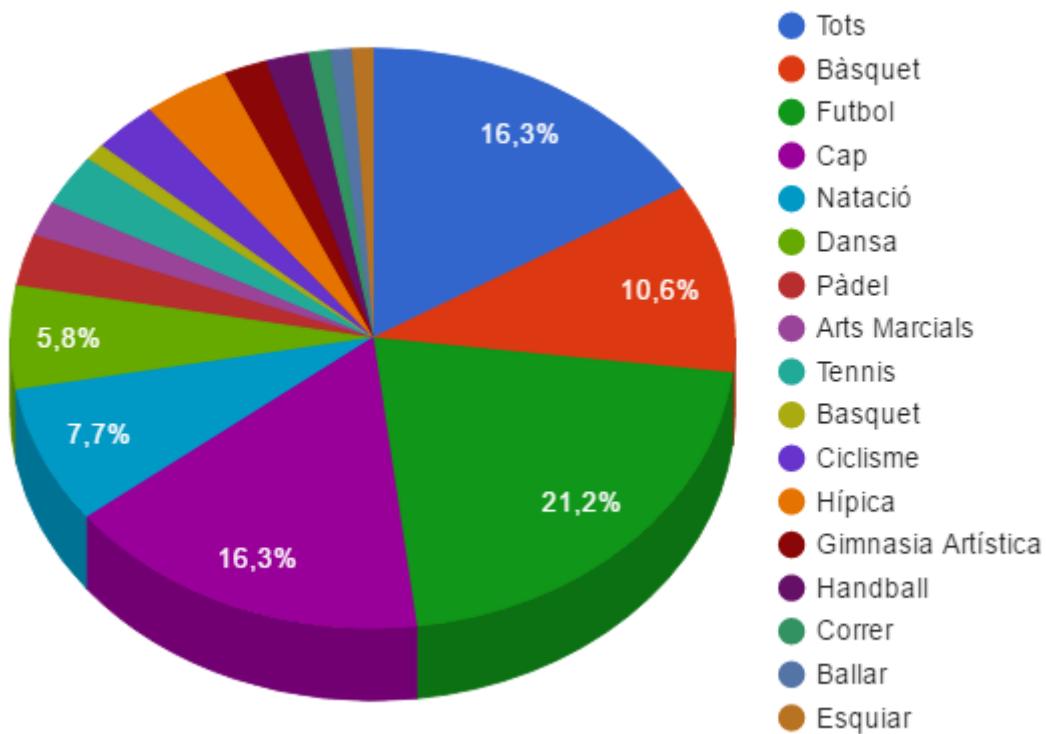
T'agrada esport?





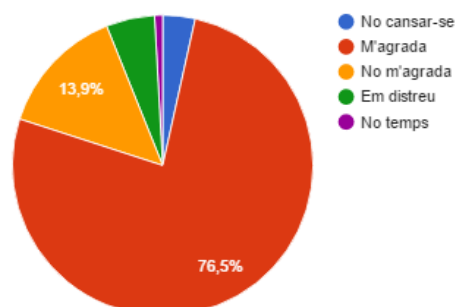
La segona pregunta els demanava quin era l'esport que practicaven. Hi ha una part dels quals no practiquen un esport concret si no que realitzen diferents esports (el 16,3%). Com ja imaginàvem els dos sectors que mes tros representen a la gràfica són el futbol i el bàsquet (en conjunt el 38%). La resta practiquen esports menys destacats com poden ser: La hípica, la dansa, les arts marcials, el handball o el tenis.

Quin esport Practiques?



La tercera pregunta els preguntava quin era el motiu de que aquest realitzessin esport. Aquesta pregunta ens va servir per a veure dos paràmetres diferents. En el cas dels que practiquen esport ho fan per que els hi agrada, el que significa que no ho fan per obligació o per un motiu de salut si no que ho fan per passió. D'altre banda

Per què fas esport?



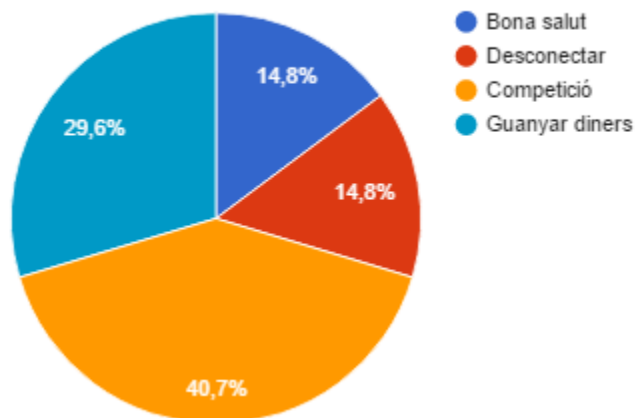


en el cas dels que no fan esport vam poder observar que era per tot el contrari, es a dir, que no els hi agrada i prefereixen fer altres coses.

La quarta pregunta demanava que els motivava i vam poder veure diferents motivacions. En algun cas si que els motiva el tema de la salut, el que significa que certes persones joves ja comencen a tenir la consciència de la importància d'una cosa. D'altres van contestar que ho fan simplement per desconnectar.

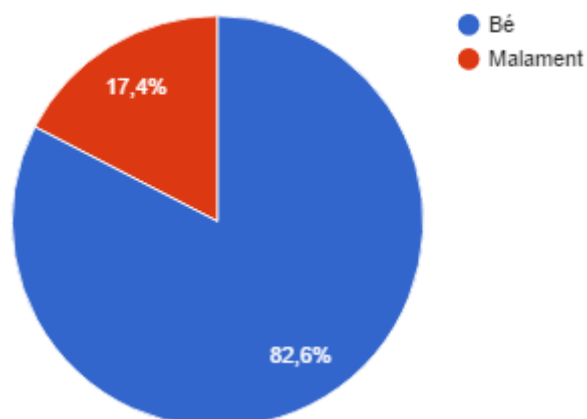
En aquesta pregunta vam trobar uns resultats molt interessants ja que per a nosaltres eren molt poc esperats. La majoria de gent va contestar que la seva motivació era la competició (el 40,7%) i també guanyar diners (el 20,6%).

Que et motiva?



La cinquena pregunta ja anava més encaminada a la nostra proposta d'aplicació. La pregunta era la següent: Que et sembla obtenir una recompensa per fer esport?. Aquests resultats eren summament esperats per a nosaltres, clarament la gent es va decantar per dir que era una bona idea (el 82,6) mentre que el 17,4 van apostar per dir que no ho era.

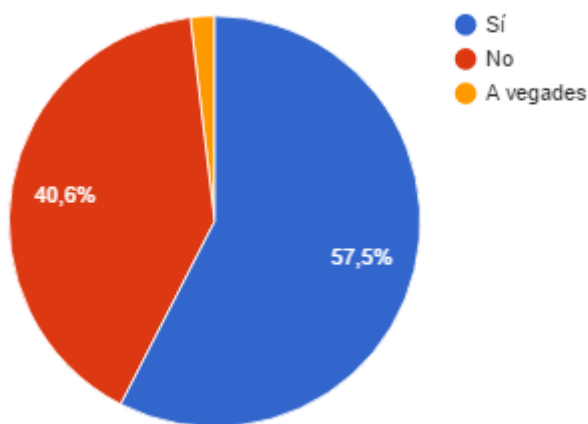
Que et sembla obtenir recompensa?





L'última pregunta ens servia més que res per saber si aquestes persones que realitzen esport utilitzaven el mòbil durant la seva activitat física. El 57,5% sí que el porta en contra el 40,6% no l'utilitza i el percentatge restant l'utilitzen a vegades. És cert que aquest resultat no son excessivament per a la nostra proposta d'Aplicació, però, cal tenir en compte que segons l'esport que es realitzi resulta difícil portar-lo a sobre o pot ser més una molèstia que una eina d'utilitat.

Portes el mobil mentres practiques esport?



2.6.1 Conclusions de l'enquesta

Després d'observar els gràfics, vam poder observar que hi havia una gran part de joves que sí que realitzava esport. Però d'altres, preferia aprofitar el temps en altres coses. Això resultava una bona dada ja que podíem animar a aquestes, a realitzar exercici. A més, gràcies a les seves respostes, vàrem poder veure que a la gent li motivava una aplicació que et recompenses i no solament això, sinó que gran part dels joves (el 60%) utilitzava el mòbil durant l'exercici, la qual cosa volia dir que podrien utilitzar la nostra aplicació.



2.7 Disseny previ

Abans de realitzar qualsevol aplicació, és molt recomanable fer el disseny del resultat final, sobretot per a guiar-te i saber per on començar i com organitzar l'aplicació. Els programadors, solen realitzar el disseny en programes d'edició d'imatge i tenir un primer esbós del que s'ha de programar, sobretot per agilitzar el procés. Per aquest motiu, va ser realitzada la informació següent.

Per a la realització de l'aplicació ens vam començar basant-nos en l'aplicació de Pokemon Go⁸. Pokemon Go consisteix en un joc per a dispositius mòbils en el qual l'usuari va caminant pel poble i de manera aleatòria, apareixen diferents Pokemons⁹ i l'objectiu és capturar-los per a ser millor que els demás jugadors. Ens vam basar en aquest joc, ja que pensàvem que el fet de tenir les mecàniques d'un videojoc, faria l'aplicació més dinàmica i podria arribar a motivar encara més als usuaris joves, fent així més entretinguda la realització d'esport.

Tota aplicació, requereix d'uns colors que la facin més atractiva, ja que una aplicació totalment blanca dona l'efecte de monòtona i avorrida. Després de realitzar un estudi sobre els colors que podríem utilitzar, vàrem seleccionar els colors que ens van semblar més adequats i amb més atributs relacionats amb l'aplicació. Aquest estudi, es pot veure a l'apartat [2.13](#).

Finalment, els colors seleccionats van ser el blau, com a color primari; i els colors blanc i gris, com a colors secundaris. Per a textos també vàrem escollir els colors grisos i blancs, per mantenir sempre una escala de colors entre blancs i negres i un color viu, que li donés vida, com podria ser el blau. També havien de ser dissenyats uns personatges, els quals farien que l'aplicació fos més dinàmica i divertida, encara que sense modificar la seriositat de l'aplicació i del motiu pel qual la vam crear.

Un cop establertes les bases de l'aplicació, s'havia de dissenyar el contingut exacte d'aquesta; amb el que havia de contenir i on havia d'estar col·locat cada paràmetre. A continuació, es troba, una breu explicació del disseny que teníem en ment i com va ser dissenyada per primer cop.

⁸ una joc que va tenir molt d'èxits a mitjans de l'any 2016 gràcies a la seva estructura innovadora i els seus gràfics

⁹ personatges ficticis del joc



2.7.1 Pantalla de registre

La pantalla de registre, era la primera impressió que tindria l'usuari en obrir l'aplicació per primer cop. En aquesta pantalla, es trobaria amb un formulari de registre, que constaria de sis passos; per fer-ho més dinàmic i no tant feixuc. Aquests sis passos serien els següents.

La primera subpantalla, corresponia a la pantalla on l'usuari s'hauria de registrar i crear el seu futur inici de sessió, omplint els camps amb el seu nom, el seu correu electrònic i la contrasenya que voldria utilitzar.

Sota d'aquest, es trobaria un botó per a passar a la següent pantalla; i més avall d'aquest, un enllaç per a anar a la pantalla d'iniciar sessió, la qual contindria dos quadres per a omplir, que serien el correu electrònic i la contrasenya. També comptaria amb un botó per a accedir i un per recuperar la contrasenya en cas de que l'usuari l'hagi perduda.

En la segona subpantalla, l'esportista escriuria el seu nom d'usuari i hauria de marcar la seva forma física, es a dir, si està acostumat a realitzar esport, o simplement vol començar-ne a realitzar en aquell moment. Després dels dos apartats, hi hauria un botó per a passar a la següent pantalla.

En la tercera subpantalla, l'usuari escolliria l'idioma en el que desitjaria visualitzar l'aplicació¹⁰. Després del selector, hi hauria un botó per a passar a la següent pantalla.

La quarta subpantalla, correspondria a dades estadístiques, com podrien ser l'edat, el pes i l'alçada. També, et permetia seleccionar el sexe; i sota d'aquest, un missatge amb les polítiques de seguretat. Després dels camps, hi hauria un botó per a passar a la següent pantalla.

La cinquena subpantalla, era la més extensa, ja que l'usuari hauria de dissenyar el seu propi personatge. Podria personalitzar el tipus de cabell i el color d'aquest; el color dels ulls, l'estil de roba i el color de la pell. Després del selector, hi hauria un botó per a passar a la última subpantalla.

¹⁰ L'aplicació la trobarà disponible en tres idiomes que són el català, el castellà i l'anglès



Finalment, l'última subpantalla per a finalitzar la inscripció a l'aplicació, l'usuari hauria d'escollir la seva imatge de perfil, on podria escollir entre pujar una foto de la seva galeria, fer una foto en aquell mateix moment o simplement posar la cara del seu personatge. Després d'aquest selector i d'haver realitzat tot el formulari correctament, podria pulsar un botó que els registraria en l'aplicació.

2.7.2 Pantalla principal

La pantalla principal de la aplicació, contaria amb un mapa que tindria la funció de navegador. Al pulsar sobre el mapa, el mapa es col·locaria en pantalla completa i els dos calaixets desapareixerien per deixar pas al mapa.

A la part inferior, trobaríem una capseta on podríem veure diferents estadístiques com podrien ser la velocitat a la que es mou l'usuari, les quilo calories que està cremant, el temps que porta realitzant esport i si ha marcat una ruta també trobaríem dades sobre aquesta.

A la part superior dreta, hi hauria un buscador que funcionaria semblant al de "Google Maps" ja que es podria buscar algun lloc al mapa i demanar que et porti fins a la localització desitjada fent la ruta i passant pels punts que l'usuari desitjés.

2.7.3 Menú

A la part superior esquerra, hi hauria ubicat un botó que ens desplegueria un menú des de la part esquerra i que ocuparia aproximadament el 80% de la pantalla, fent un efecte d'obscuritat en el 20% restant. En aquest desplegable, l'usuari podria accedir als següents apartats:

- **Començar / Cancel·lar ruta:** Pulsant en aquest apartat, es podria crear o eliminar una ruta, en cas de que aquesta ja hagi estat marcada. En cas de que no hagi estat seleccionada anteriorment, deixaria seleccionar la ruta, els llocs per on es vol passar, el destí i les diferents opcions que es volen seguir durant la ruta.



- **Perfil:** Polsant l'apartat de perfil es podria accedir a una pantalla en la qual l'usuari podria canviar la seva imatge, podria veure les seves estadístiques bàsiques, el seu nivell, les seves compres, els seus diners i les últimes carreres que ha realitzat.
- **Botigues:** En aquest apartat es trobarien les diferents ofertes de les botigues i els descomptes que ofereixen cadascun. Era en aquest apartat on l'usuari podria intercanviar els punts que hagués aconseguit amb l'aplicació per el descompte desitjat.
- **Configuració:** Aquesta pantalla seria un dels apartats més importants de l'aplicació, ja que dins d'aquest apartat, l'usuari podria modificar gran part dels paràmetres de l'aplicació i d'aquesta manera tenir-la al seu gust. Els apartats que hi hauria dins d'aquesta configuració, serien els següents:
 - **Notificacions:** Aquí l'usuari podria decidir entre si vol rebre notificacions de l'aplicació o no. En cas afirmatiu, podria personalitzar el to de notificació, ja sigui amb un que porti per defecte el sistema d'android o algun que contingui el seu dispositiu. A més, també podria decidir si en rebre la notificació, aquest vibra o no.
 - **Sincronització:** Totes les aplicacions que utilitzen el servei de Google constantment necessiten actualitzar-se i en aquest apartat es podria decidir cada quant de temps l'aplicació buscara nova informació.
 - **Aparença:** A totes aquestes configuracions cal destacar una molt important i és l'aparença. En aquesta opció, l'usuari podria escollir entre un tema Dark (obscur) i un tema Light (clar).
- **Estadística:** Al clicar dins d'aquest apartat, l'aplicació portaria a l'usuari a una nova pantalla, en la qual, es podrien veure diferents estadístiques en forma de gràfic, com per exemple, la progressió, els quilòmetres realitzats diàriament, les kilocalories consumides, el temps dedicat i altres estadístiques.



- **Èxits:** En aquesta pantalla, l'usuari trobaria diferents assoliments que hauria d'anar superant diàriament.
- **Crèdits:** L'última pantalla, a la qual es podria accedir, seria la de crèdits. Tot i que no tindria una utilitat per a l'usuari, en aquest, podria veure per qui ha estat desenvolupada aquesta aplicació i la versió d'aquesta.

2.8 Elecció del nom de l'empresa i/o aplicació

Posar nom a l'aplicació, tampoc va estar una tasca fàcil. Al nostre cap, hi havia infinitat de noms, però si o si, havíem d'escollir-ne un. Per aquest motiu, vàrem decidir, que el millor era fer una llista amb tots els noms i després, anar descartant aquells que ens agradessin menys; de forma, que poc a poc, la llista perdés volum a causa, de que les idees eren menors.

Finalment, vam aconseguir una petita llista de tan sols 3 noms. Va ser aquí quan vam pensar que al cap i a la fi, el nom ha de ser atractiu per als usuaris i que d'alguna manera ens podrien ajudar a escollir. Per aquest motiu, vàrem crear una petita enquesta Online anònima en la qual tothom podria votar quin nom preferia per a una aplicació d'esports. Aquest va ser el model que vam utilitzar.

Que nombre preferis para una aplicacion movil destinada al deporte y a la motivacion de la practica de este?

Run and Win

Run to Win

RunArt

[Vote](#) [Results](#) [Share](#)

Enquesta per a l'elecció del nom de l'aplicació

L'enquesta va estar visible per a tothom durant 48h i aquest són els resultats que vam obtenir.



Resultats de l'enquesta per a l'elecció del nom de l'aplicació



Els resultats, no van ser del tot decisius, ja que si que hi havia un guanyador, però, no tenia la majoria de vots, la qual cosa, no li proporcionava una validesa total. Així que aquets resultats ens van servir per ajudar-nos a prendre una última decisió. Finalment, vam acabar elegint el nom de Run to Win, ja que ens semblava el més atractiu i també perquè va ser el més votat per als usuaris.

2.9 Requeriments previs a l'aplicació

Aquesta aplicació no seria possible sense l'ajuda de les botigues, per aquests motius, necessitàvem parlar amb els comerços del poble, explicar quina era la nostra intenció i demanar-los que ens proporcionessin descomptes. Per aquest motiu, vam preparar una petita campanya per veure quina podia ser la millor manera d'oferir la possibilitat de treballar amb nosaltres. Ja que no disposàvem de gaire temps, vàrem pensar, que el més lògic, era centrar la aplicació a nivell local i més tard, si aquesta funcionés i guanyés usuaris, la podríem estendre a la resta de pobles del territori Català.

2.10 Plantejament de la campanya publicitària

La nostra campanya, es basava en preparar el que volíem dir i com ho plantejaríem. Finalment, vam preparar un tríptic (**mirar annexos X**) en el que constava tota la informació de com funcionarien els descomptes, quins premis podien arribar a obtenir els usuaris i que guanyaven les botigues a canvi de proporcionar-nos aquests descomptes. Una vegada ho vam tenir fet, vàrem agafar una tarda que teníem lliure per anar a parlar amb les botigues. Ens vam presentar dient que érem alumnes de segon de batxillerat i que estàvem fent el Treball de Recerca. Un cop dit això, ens centraven en quin era el nostre projecte.



2.11 Comerços

Com ja hem esmentat anteriorment, el més normal era que si l'aplicació anava encaminada en el món de l'esport, les botigues amb les que parlessim, fóssin d'aquest àmbit. Per aquest motiu vam estar pensant quines serien les botigues properes que ens podrien proporcionar aquests descomptes. Després de realitzar una cerca per el poble, vàrem poder contactar amb les botigues següents:

- Base (Casa Sayas)
- Esports Amat
- Artemis
- Zona Bici
- Ciclos Esparreguera

A més de les botigues, també vàrem pensar que tot esportista necessita hidratar-se; per això, créiem que un altres tipus de comerç, podrien ser els bars. També vàrem pensar en que tothom pot tenir alguna lesió durant la realització d'esport i que per aquest motiu podríem demanar a les farmàcies per a que proporcionessin certs productes als nostres usuaris; però treballar amb ells ens resultava pràcticament impossible, ja que els preus dels seus productes no depenen de la farmàcia en qüestió si no que venen imposats des de fora.

Ja havent parlat amb les botigues, vàrem aconseguir que col·laboréssin amb nosaltres les botigues d'Esports Amat, Artemis, Base i Ciclos Esparreguera. La botiga de Zona bici, ens va dir que l'aplicació era molt interessant i podria tenir molta sortida, però que per motius de tancament, no podia ajudar-nos, de manera, que fins al moment, podem contar amb 4 quatre de les cinc botigues.



2.12 Calcular les calories cremades

Calcular les calories cremades durant una cursa resulta fàcil, i es pot fer inclús de forma mental, sense la necessitat d'acudir a càlculs estadístics. És cert, que segons la intensitat amb la que realitzem l'exercici, cremarem menys o més calories però els factors que més influeixen són el pes i la distància recorreguda.

Per conèixer l'energia gastada en recórrer una distància corrent, cal multiplicar el valor el pes pels quilòmetres.

Exemple: una persona de 60 quilograms de pes; que Corri quatre quilòmetres, $60 \times 4 = 240\text{Kcal/Km}$.

En el cas de realitzar la ruta caminant en comptes de corrent, caldria fer l'operació calculant de la següent manera: $2/3$ multiplicat per el pes i seguidament per la distància.

Exemple: una persona de 60 quilograms de pes; que Corri quatre quilòmetres, $60 \times 4 \times (2/3) = 160\text{Kcal/km}$.

Amb això, es veu clarament que la intensitat si que resulta important, ja que corrent una sèrie de quilòmetres, gastem al voltant d'un terç més de calories que caminant. I no només això, sinó que la mateixa ruta realitzada en menor temps, també provoca un augment del consum de calories.

2.13 Elecció dels colors

A l'hora de dissenyar la nostra aplicació, calia tenir en compte quins colors utilitzaríem, per aquest motiu vam fer un llistat dels possibles colors i finalment ens va decidir per utilitzar el color Blau com a color primari, el color gris per a les lletres i el blanc per accedir l menú. Com ja està demostrat, els colors que s'utilitzen són molt influents en el Màrqueting, i a més, ajuda a fer-la més agradable a la vista. Un cop teníem els colors decidits vam buscar quin era el significat per poder comprovar si ens servien o no per a l'aplicació.



2.13.1 Significat dels colors

Color Blau: El color blau és un color que inspira molt frescor i espiritualitat, a més de ser també de llibertat paciència i lleialtat. Les tonalitats més obscures d'aquest color estan relacionades també amb la serietat i el poder. A més d'axó és un dels colors preferits per a la promoció de tecnologies puntes.

Color Gris: El color gris inspira seguretat i maduresa.

Color Blanc: El color blanc esta simbolitzat amb un nou començament i ens ajuda a seguir endavant i també igualtat i unitat.

Com podem observar, aquest colors defineixen molt bé el que nosaltres busquem; una aplicació nova, diferent, que porti als joves ganes de fer esport, dient així que amb paciència i esforç es pot aconseguir tot.

A més, també volem transmetre que és una aplicació segura i funcional, que no és una simple joc per passar l'estona.

2.14 Paràmetres a tenir en compte

Com que és una aplicació en la que els usuaris necessiten registrar-se, cal tenir en compte també la privacitat d'aquests i per aquest motiu, hem agut de comptar amb la llei de protecció de dades i la de termes d'ús ([veure annexos 5](#)).

2.14.1 Política de privacitat

Les lleis sobre la privacitat, són normes legals dictades amb la finalitat de protegir i preservar els drets de l'espai privat de les persones. Les lleis sobre la privacitat regulen quin tipus d'informació pot ser recollida i com aquesta informació ha de ser utilitzada i emmagatzemada.

A Espanya, comptem amb una protecció donada des del propi ordenament jurídic. Concretament, l'Article 18.4 estableix: "La llei limitarà l'ús de la informàtica per garantir l'honor i la intimitat personal i familiar dels ciutadans i el ple exercici dels seus drets". De fet es va promulgar en aquest sentit en 1998 la "Llei general de telecomunicacions".

Però, actualment, segueix vigent una llei promulgada el 1999, coneguda com a Llei Orgànica de «protecció de dades de caràcter personal» (LOPD), el qual és encapçalada per l'Agència Espanyola de Protecció de Dades. Aquesta llei és



aplicable a totes les dades de caràcter personal, entesos com a tals "qualsevol informació que pertany a les persones físiques identificades i identificables", que siguin susceptibles de tractament.

A partir de la llei, les empreses, estableixen polítiques de privacitat particulars, que els usuaris accepten o no, a l'hora d'utilitzar un servei determinat. La situació és que, tot i que els usuaris i les seves dades es troben emparats, les marques s'enfronten avui dia, a usuaris que cada vegada són més desconfiats a l'hora de proporcionar la seva informació.



3. DESENVOLUPAMENT DE L'APLICACIÓ



3. DESENVOLUPAMENT DE L'APLICACIÓ

En el desenvolupament de l'aplicació, es troba una explicació més. Tot i així, pot ser entesa per a qualsevol persona, ja que conté una explicació dels tecnicismes. També es pot trobar el procés de programació i les diferents programacions que s'han realitzat al llarg del temps.

3.1 Interacció i Disseny d'Interfícies

3.1.1 Run to Win

La nostra aplicació, Run to Win, està composta per una *MainActivity*¹¹, el qual conté un fragment que serà en el que l'usuari passarà la major part del temps de l'execució de l'aplicació juntament amb diverses *Activities*¹² que mostraran altres pantalles més secundaries de l'aplicació.

En el *MainActivity*, trobem un fragment, el qual controla tot el mapa, obtingut a través de l'API de Google Maps que proporciona Google al comprar llicència de programador en el seu sistema operatiu Android. També conté el *MainLayoutActivity*¹³, on es troben tant el *layout*¹⁴ inferior, amb un o dos botons, depenent de l'estat de l'aplicació i el superior, en el qual es troben un *title*¹⁵ i un buscador. En aquesta última també es pot trobar l'accés al menú principal, el qual porta a les altres *Activities*.

Des del menú, es podrà accedir als *Activities* secundaris. El primer de tots el de *RouteActivity*, el qual està format per diferents *Activities*. Després *ProfileActivity*, el qual gestiona tots els personatges i diferents opcions de perfil. A continuació la *ShopActivity*, la qual està formada per tres *Activities* que gestionen tot el

¹¹ Pantalla Principal

¹² Diferents processos que realitza l'aplicació

¹³ Barres laterals o situades als extrems de l'aplicació

¹⁴ Barra o element de suport

¹⁵ Títol general de l'aplicació



funcionament d'aquesta. A sota es troba els Settings, els quals no son una *Activity*, sinó una funció complexa que serà explicada més endavant. Després es troba *StatisticsActivity*, la qual conté funcions per a fer possible les gràfiques de manera efectiva. A continuació hi ha la *ArchivementsActivity*, el qual es basa en un sistema de progrés i comprovació d'aquest. Per últim, en el menú, conté l'accés al *CreditsActivity*, el qual gairebé no conté res, ja que és una pantalla de visualització. Per altra banda, també es troba el *RegisterActivity*, el conté sis Fragments¹⁶, un per a cada pas d'aquest.

El primer d'aquests fragments és el *fragment_register_section1*, el qual s'ocupa de la selecció d'idioma i de carregar en backend l'aplicació al complet. Aquesta també s'ocupa de detectar l'idioma que està utilitzant l'usuari en aquell moment en el seu dispositiu, i si l'usuari té un dels tres idiomes que conté l'aplicació, llavors aquesta posarà com a predeterminada o en primer lloc, la bandera de l'idioma en que està el dispositiu.

El segon fragment del *RegisterActivity*, anomenat *fragment_register_section2*, és composta per un formulari el qual fa la comprovació de si els camps estan omplerts. En cas de que aquesta comprovació sigui afirmativa, al pulsar Next¹⁷, començarà a crear el perfil de l'usuari en la base de dades.

El tercer fragment, és anomenat *fragment_register_section3*, el qual té la funció de validar si els camps estan seleccionats i de si l'usuari necessita més informació o no per al Fitness. Posteriorment, quan l'usuari prem el botó, aquestes dades s'emmagatzemen per a poder seguir creant el perfil desitjat.

El quart fragment del *RegisterActivity*, porta el nom de *fragment_register_section4*, el qual té la funció de preguntar diferents dades per a poder fer gràfiques posteriorment en el *StatisticsActivity*. També permet seleccionar el gènere, que segons el seleccionat, en el fragment següent actuarà una part del codi o una altra.

El cinquè fragment del *RegisterActivity*, amb el nom *fragment_register_section5*, està creat per un *Array*¹⁸ de noms els quals son atribuïts a un objecte. Al seleccionar-lo, aquest s'emmagatzema en la base de dades per a mantenir la mateixa estructura en totes les pantalles posteriors. Aquest *Activity* és complex, ja que requereix de

¹⁶ Son parts d'una pantalla que son substituïbles per elements fixes

¹⁷ Botó per a passar a la següent pantalla

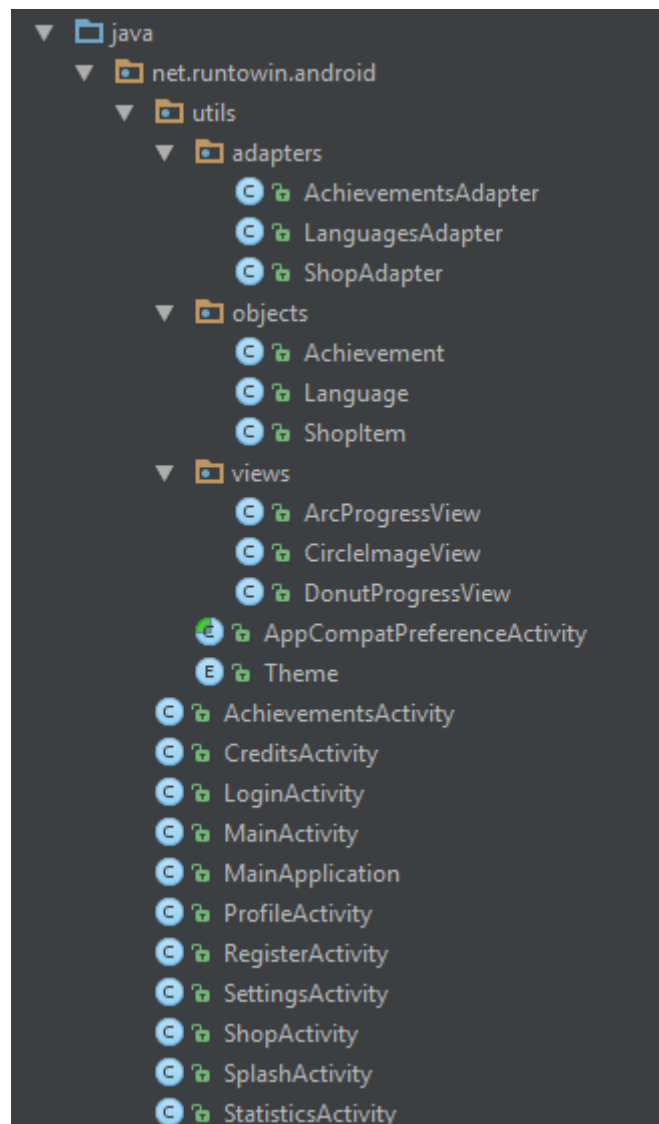
¹⁸ Llista o conjunt de paraules



moltes comprovacions per a saber quina imatge està seleccionada, i poder eliminar les demés per a alliberar espai.

Finalment, l'últim fragment del *RegisterActivity* abans de poder accedir al *MainActivity*, conté un *Crop*¹⁹ el qual et permet seleccionar imatge de la galeria, fer una foto o utilitzar la imatge per defecte, que és la cara del personatge elegit anteriorment.

Per altra banda, també conté un *LoginActivity*, el qual s'encarrega de validar en la base de dades si el correu i la contrasenya introduïda concorden amb els de la base de dades.



Llista de totes les activitats de l'aplicació

¹⁹ Un desplegable

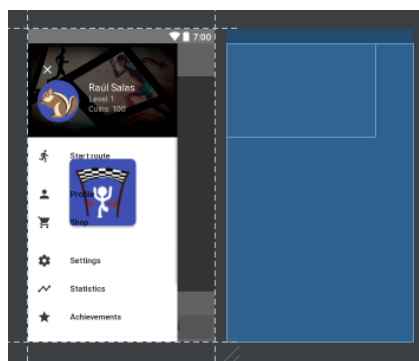


3.1.2 MainActivity

El *MainActivity* està compost per un fragment i dos *layouts*, els quals estan situats als extrems de la pantalla superior i inferior. El *MainActivity* serà la pantalla principal de l'aplicació i on els usuaris passaran més temps, ja que allà hi ha situat el mapa, el qual l'usuari utilitzarà la major part del temps per a moure's i seguir la ruta.

En el *layout* superior, es troba un *title*, definit per un *string*²⁰ nombrat en el *strings.xml*²¹. A la dreta del *title*, hi ha un buscador compost per un *adapter*²², el qual regula i fa la selecció de les paraules posades al buscador i comparant-les amb les de la *ItemShopActivity*²³, la qual se'n encarrega d'ordenar i nombrar totes les cerques que es realitzin en el *main*²⁴. En el *ItemShopActivity*, es connecta amb la API de Google Maps Places, la qual ens permet obtenir les *ids*²⁵ de tots els carrers i carreteres del món, sense necessitat de registrar-los nosaltres manualment. També compta amb un *Clop* el qual permet donar les ubicacions recents o assimilacions a les paraules escrites per a facilitar la cerca de l'usuari. A l'altre costat del *title*, es troba un *icon*²⁶, el qual s'encarregarà mostrar la barra lateral per a moure's entre els diferents *Activities*, que és on es generen les activitats secundàries de l'aplicació.

En el *layout* inferior, trobem uns botons, els quals s'encarreguen de controlar l'execució de l'aplicació. Al ser polsats, incloent el *RouteActivity* el qual comença a funcionar per tal de crear la ruta o oferir opcions relacionades amb la ruta a l'usuari. Polsant la fletxa superior, s'activaran les dades obtingudes al *RouteActivity*.



Imatge de la barra lateral i el seu layout

²⁰ Es refereix a un valor indefinit

²¹ On es recullen tots els valors d'aplicació per a poder realitzar un multidioma

²² Funció que permet l'utilització de codi no permès en Android

²³ On es troben tots els elements de les botigues

²⁴ Directori principal

²⁵ Identificador d'una dada desconeguda

²⁶ Un icona d'Android



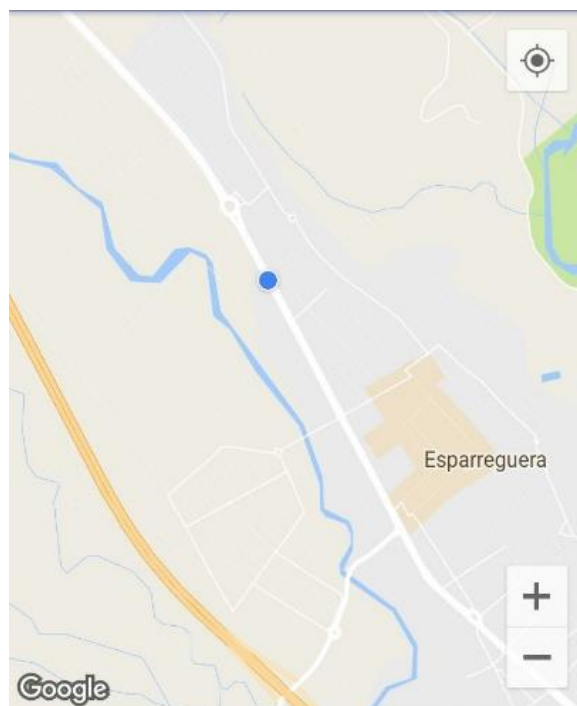
3.1.3 Map Fragment (MainActivity)

El *Map Fragment*²⁷, és la *Activity* fragmentada que genera i coordina les qualitats i opcions del mapa. Aquesta, s'ocupa, primer de tot de verificar si el GPS²⁸ de l'aplicació està connectat o no, i si té accés l'aplicació o no a aquest. Després, fa la consulta de la localització, i el GPS li retorna les coordenades actuals del dispositiu mòbil. La seva funció a llarg termini, és tenir localitzat i seguir al usuari al llarg de tot el seu moviment per a poder seguir-lo amb el mapa.

Aquest *fragment* també se'n encarrega d'anar carregant el mapa i descarregant-lo a mesura que l'usuari es mou, per a no provocar una sobrecàrrega de recursos i consumir el menys possible.

A part, el mapa ofereix una opció per a canviar el seu color o tema basat en la *API* de Google maps. Aquest canvi de color afecta a tota l'estètica de l'aplicació provocant un canvi d'estètica total.

Google Maps funciona en la nostra aplicació gràcies a una *API* que és obtinguda al comprar la llicència de desenvolupador a Play Store, la botiga d'Android. Aquesta és de codi obert i et permet utilitzar les opcions amb les que compta Google maps i poder-les editar amb facilitat.



Imatge del mapa de la pantalla Main

²⁷ Fragment relacionat amb el mapa

²⁸ Sistema de posicionament global



3.1.4 RouteActivity (MainActivity)

La *RouteActivity*, està basada en una *API* de Google anomenada Google Maps Places API, la qual s'ocupa de la creació de rutes, la selecció del destí i dels punts per on ha de passar per a arribar al destí. També s'ocupa de calcular la distància que hi ha fins a la meta, de posar marcador als carrers, de calcular els temps aproximats que hi ha fins a cada punt, la velocitat mitjana, el desnivell entre moltes altres opcions i utilitats les quals gestiona aquesta *API*.

A part, també és la que calcula la ruta més ràpida, passant per a diferents botigues, per a agafar el bus, oferir-te fins i tot, els horaris dels autobusos i trens, per a assegurar-te una bona tornada a casa.

Mentres la ruta està desactivada, es visualitzarà el botó "Començar ruta", quan la ruta s'activi, el botó canviarà per a oferir el nou perfil adaptat a la ruta, amb un botó de pausar i un altre de parar. Sobre dels botons, hi haurà una fletxeta, que al ser polsada, obrirà un panell amb les dades importants de la ruta, com els temps, els quilòmetres entre altres dades útils.

Per últim també ofereix un control absolut de la ruta, ja sigui per iniciar-la amb els diferents botons d'interacció dels quals està compost, fer una pausa o cancel·lar la ruta en qualsevol moment gràcies al seu sistema en cadena.



3.1.5 ProfileActivity

El *ProfileActivity* se'n carrega de gestionar, primer de tot, el funcionament del personatge, ja que la seva funció és obtenir els valors establerts al crear al personatge en el registre. A part d'obtenir el personatge creat anteriorment, també se'n carrega d'aplicar el fons depenent de l'època de l'any que sigui, donant un dinamisme a l'aplicació.

Davant del fons, hi ha una progress bar, la qual se'n carrega d'indicar l'experiència que té l'usuari i la que li falta per a pujar de nivell. Aquesta barra està col·locada així inspirant-nos amb la barra de Pokemon Go, encara que em volgut donar-li el nostre propi enfocament afegint-li una petita animació dirigida des del mateix *Activity*.

A sota d'aquest fragment, es troben dades secundàries, les quals indiquen amb una

Nivell	XP necessària
1	475
2	850
3	1225
4	1600
5	1975
6	2350
7	2725
8	3100
9	3475
10	3850
...	...

senzilla fórmula el nivell, l'experiència actual, la restant per a pujar de nivell i el percentatge que té ja completat del nivell. Aquestes funcions s'executen gràcies al *XPActivity*, el qual gestiona els nivells de l'aplicació, fent que a cada nivell, la dificultat per a pujar al següent, sigui més difícil. També fa un sumatori de l'experiència i posa la nova frontera. La fórmula de l'experiència és tan fàcil com:

$$XP\ n = (100 + 75 * n) + 300 * n$$

On n significa el nivell actual de l'usuari, el qual augmenta cada cop més gràcies a la funció simple creada que valida l'experiència que ha d'aconseguir l'usuari per a augmentar el seu nivell.

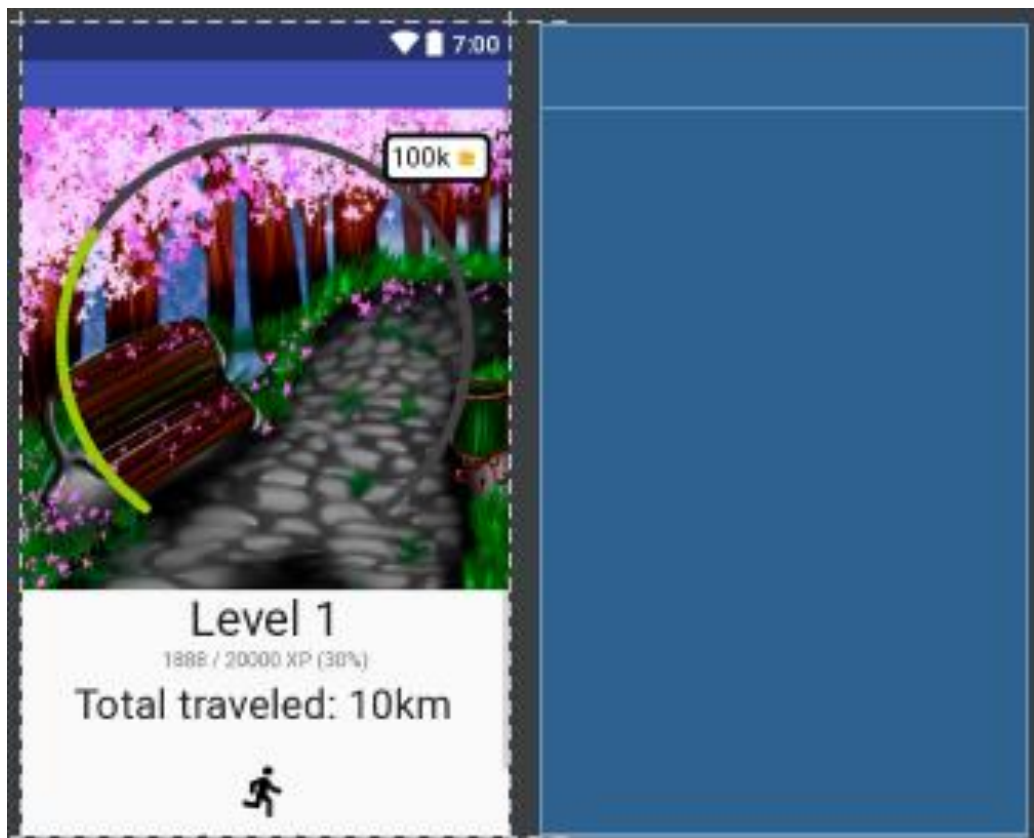
A la part superior de la pantalla, sota del layout principal o ordinari, és a dir, on hi ha un string amb el nom de l'usuari vinculat amb la conta utilitzada en aquell moment i una fletxeta la qual permet tornar a la pantalla anterior.

Dins del fons, a la part superior d'aquest més concretament, es troba un identificador de l'economia de l'aplicació, el qual mostra les coins o monedes que l'usuari té actualment.

Per altra banda, es pot trobar el total recorregut, el qual simplement acumula en una base de dades els quilòmetres recorreguts durant tota la utilització de l'aplicació, es



a dir, des de la instal·lació d'aquesta per primera vegada. Simplement fa el sumatori de tots els valors donant com a resultat el numero de quilometres totals recorreguts. El botó d'últimes carreres, servirà per a poder visualitzar una llista amb les cinc últimes carreres realitzades i poder veure un resum dels resultats, com la velocitat, els quilòmetres, entre moltes altres dades. Aquest apartat estarà connectat mitjançant la base de dades amb la web, la qual oferirà un resum més extens i detallat de la ruta, amb el recorregut seguit marcat a sobre del mapa. Per últim, hi haurà un simple string que emmagatzemarà la primera utilització de l'aplicació, per a saber quant de temps fa que es va utilitzar per primera vegada.



Layout del perfil d'usuari



3.1.6 ShopActivity

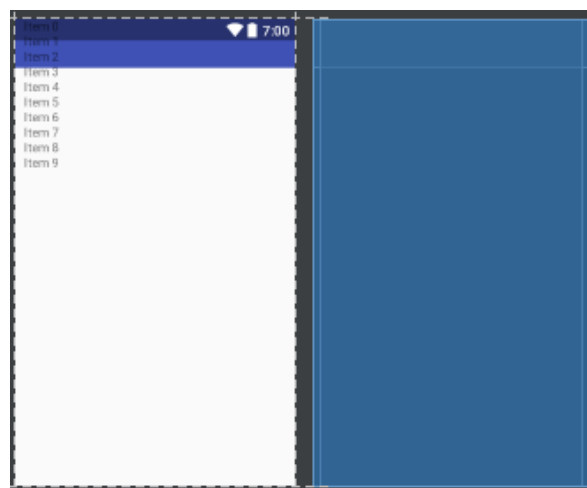
La *ShopActivity* es basa amb un buscador el qual té la funció de referenciar i comparar les lletres escrites per l'usuari en el buscador amb els strings de totes les botigues, validant així i donant com a resultat bo, les paraules que coincideixin amb aquest.

Per altra banda s'ocupa de les transicions i els efectes d'animació que hi ha al buscar o al descol·locar-se els diferents productes sense causar col·lisions entre ells.

També s'ocupa d'establir correctament els preus i d'oferir la funció de comprar els articles de la botiga, validant-los i comprovant que l'usuari té les monedes necessàries per a poder adquirir el producte. També s'ocupa de restar les monedes consumides a les totals de l'usuari i a canviar tots els valors d'aquell usuari. Una altra funció que té el creador del descompte, és crear una *ID* única, la qual s'encarrega de que cada tiquet tingui una *ID* única i no es puguin copiar o reutilitzar mitjançant algun problema.

A continuació se'n carrega d'evitar que un descompte pugui ser adquirit dos vegades o que un article pugui ser aconseguit de forma estranya mitjançant l'aprofitament d'alguna debilitat de l'aplicació, oferint així més seguretat i més dificultat per a poder fer trampes en l'aplicació.

Per últim, s'encarrega d'eliminar el descompte un cop utilitzat mitjançant un break, el qual trenca la funció creada temporalment i aconsegueix eliminar aquell descompte per a evitar que torni a ser utilitzat. També elimina de la base de dades la *ID* del descompte o producte, fent que aquest desaparegui completament.



Imatge de l'activitat de la botiga



3.1.7 SettingsActivity

La *SettingsActivity* s'encarrega de la majoria de configuracions i personalitzacions que es poden realitzar en l'aplicació. Aquestes configuracions estan ordenades en diferents apartats per a poder accedir amb més facilitat a ells sense haver de buscar, sinó anant a la categoria on es pot trobar aquell ajustament.

El primer ajustament és el general, en el qual es poden modificar les recomanacions de l'aplicació cap a altres usuaris per a aconseguir que aquesta pugui cridar als usuaris i faci que els amics de l'usuari també s'uneixin a l'aplicació. La següent opció dins d'aquesta categoria, és la de poder modificar el nom d'usuari, el qual et permet modificar el nom d'usuari sempre que no hi hagi algun usuari amb el mateix nom, fent la validació a la base de dades.

En la segona categoria d'ajustaments, es troben els ajustaments relacionats amb les notificacions, els quals et permeten activar o desactivar les notificacions, seleccionar un to o so per a la notificació, sempre que el dispositiu el contingui i també permet elegir si es vol que el dispositiu realitzi una vibració i la durada d'aquesta.

En la tercera categoria d'ajustaments, es troben els ajustaments relacionats amb l'actualització de les dades que rep contínuament l'aplicació i l'actualització dels mapes i de l'actualització d'aquestes. Amb aquesta opció, es podrà fixar una freqüència de sincronització i elegir el que es vol sincronitzar.

En la quarta categoria, es troben els ajustaments relacionats amb l'aparença. Actualment, aquesta opció, permet canviar la temàtica de l'aplicació entre colors foscos o clars, els quals modificaran l'aparença de l'aplicació depenent els gustos de cada usuari. El mapa també canvia la seva temàtica, fent que si està col·locat en obscur, el mapa tingui una temàtica fosca, i si està en colors clars, el mapa contingui colors clars.

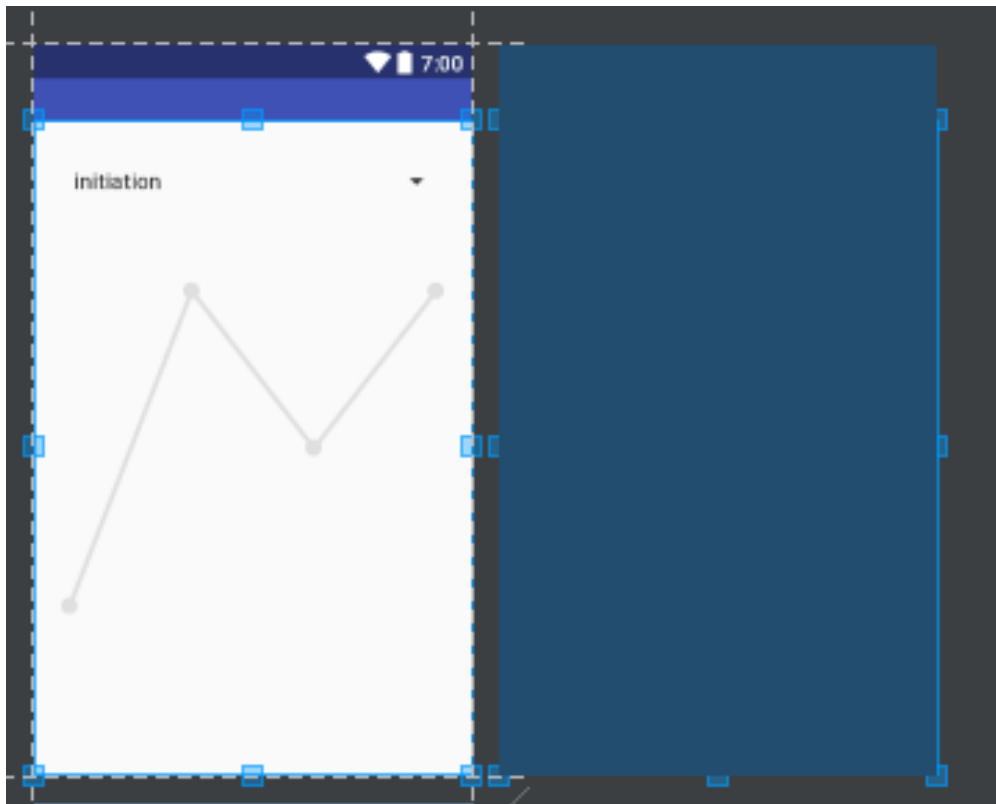


3.1.8 StatisticsActivity

Aquesta activitat es caracteritza per a gestionar les diferents gràfiques de l'aplicació, les quals informaran a l'usuari mitjançant gràfics lineals de diferents càlculs que farà l'aplicació mitjançant formules i càlculs indirectes que realitza l'aplicació en el *Backend*²⁹.

L'aplicació és capaç de generar les gràfiques per separat del consum de calories per dies, setmanes o mesos, dependent del que requereixi l'usuari. També fer la gràfica de quilòmetres recorreguts, velocitat a la qual s'ha mogut l'usuari, els dies d'activitat que ha tingut i d'utilització de l'aplicació, el seu progrés en diferents rutes personalitzades entre moltes altres característiques que realitzarà l'aplicació.

A més a més, aquestes estadístiques estaran connectades amb la pàgina web, on es podran visualitzar amb més detall i fer millors comparacions.



Imatge de l'activitat de les estadístiques

²⁹ Codi que aplica funcionalitat però el seu resultat no és visible

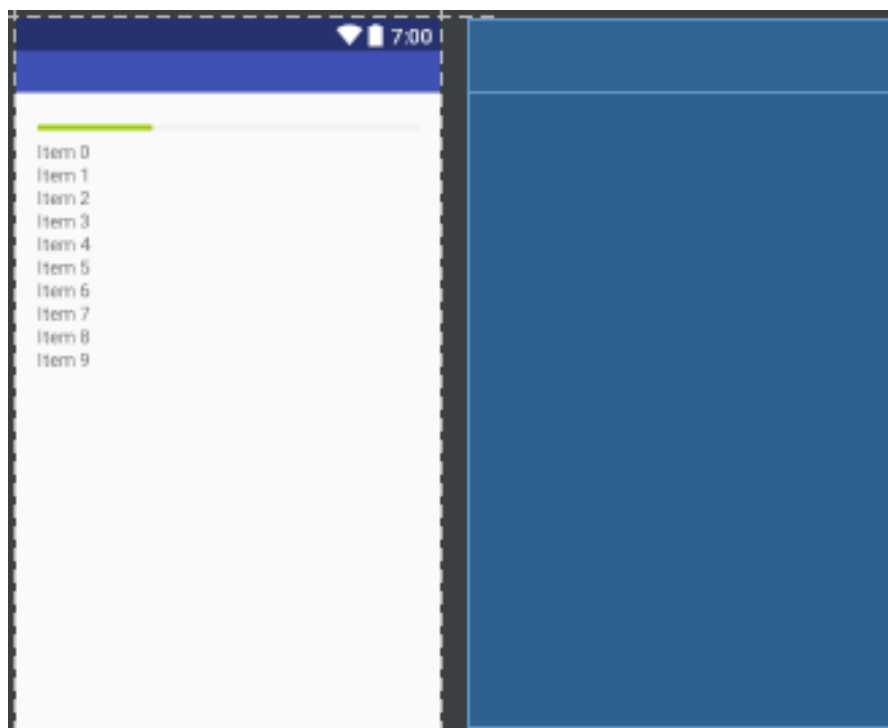


3.1.9 AchievementsActivity

L'activitat d'assoliments funciona com un sistema de recompte i validació de les tasques de l'usuari, sumant o mantenint-se depenent dels moviments que faci l'usuari de l'aplicació. Mitjançant aquests assoliments es vagin completant, la seva *ProgressBar*³⁰ individual s'anirà omplint fins a aconseguir completar-la al 100%. En aquell moment, la *ProgressBar* serà modificada i intercanviada per una icona de validació i canviant el color de la targeta a verd, mostrant així que aquell assoliment ja ha estat complert.

A més a més, hi haurà una *ProgressBar* superior, la qual indicarà els assoliments complerts i els assoliments que resten per assolir, mitjançant el numero d'assoliments aconseguits i el nombre d'assoliments totals i amb un percentatge.

Per últim, hi ha un sistema, el qual s'ocupa de fer que, un cop completat l'assoliment, aquest et recompensi amb les monedes adequades, enviant una notificació al dispositiu mòbil en cas de que aquestes estiguin actives i entregant al usuari les monedes corresponents. També elimina la funció d'obtenció de monedes del assoliment eliminat per evitar que l'usuari pugui tornar a aconseguir aquelles monedes de forma il·legal.



Imatge de l'activitat dels assoliments

³⁰ Barra que marca una evolució



3.1.10 RegisterActivity

La registre *Activity* està formada per sis *fragments*, els quals s'ocupen del funcionament d'aquest de forma correcte i ordenada, sense abusar de l'activitat principal. El *RegisterActivity* té la funció de validar si l'usuari ja ha iniciat sessió anteriorment o si ho fa per primer cop. En cas de ser per primer cop, aquest cridarà a tots els seus *fragments*, per ordre, per a evitar una sobrecàrrega de recursos del mòbil i fer que el pes d'aquest sigui menor.

Fragment_register_section1 (RegisterActivity)

El primer *fragment*, s'ocupa de la selecció de l'idioma i de la traducció de tota la aplicació mitjançant els *strings* corresponents a cada idioma. Les tres banderes, indiquen l'idioma desitjat per a l'usuari, ja sigui el català, el castellà o l'anglès. Aquests idiomes, giraran sobre si mateixos per a donar un toc més estètic i rotaran amb el moviment de l'usuari per a la selecció d'aquest. Un cop seleccionat, traduiran tota l'aplicació d'aquell pas en endavant, aconseguint que l'aplicació s'adapti a l'usuari amb més facilitat i sigui més senzilla encara. Al polsar el botó *next*, aquesta llengua serà emmagatzemada a la base de dades per a evitar qualsevol problema futur.

Fragment_register_section2 (RegisterActivity)

En aquest *fragment*, l'única funció activa és la d'emmagatzemar els valors que l'usuari fixi en cada camp que ha d'omplir, per a que aquest registre sigui efectuat amb èxit.

Fragment_register_section3 (RegisterActivity)

En aquest *fragment*, la funció principal és la d'emmagatzemar els valors que l'usuari fixi en cada camp que ha d'omplir, per a que aquest registre sigui efectuat amb èxit. Després, també s'ocupa d'enviar la descripció de l'interrogant un cop l'usuari el polsa per a obtenir més informació sobre aquella característica.



Fragment_register_section4 (RegisterActivity)

En aquest *fragment*, la funció principal és la d'emmagatzemar els valors que l'usuari fixi en cada camp que ha d'omplir, per a que aquest registre sigui efectuat amb èxit. Per altra banda, també té la funció d'elegir entre home o dona, la qual opció farà dependre la pantalla següent, per a saber si és un home o una dona el personatge que podrà personalitzar. En cas de que sigui elegit el d'home, llavors l'aplicació només mostrarà les opcions de personificació de l'home. En cas de que sigui elegida l'opció de dona, passarà a la inversa.

Fragment_register_section5 (RegisterActivity)

En aquest *fragment*, el personatge està muntat a partir de les diferents capes, les quals s'aniran intercanviant amb les eleccions de l'usuari d'aquestes. Sempre hi haurà una previsualització dels canvis realitzats, fins a que l'usuari aconsegueixi el personatge desitjat i pulsés el botó de seguir endavant.

L'usuari també podrà tornar enrere per a canviar el gènere del seu personatge en cas de que s'hagi equivocat. Un cop elegit el personatge final, les dades dels seus accessoris seran guardats a la base de dades per a poder ser utilitzats en les altres funcions de l'aplicació.

Fragment_register_section6 (RegisterActivity)

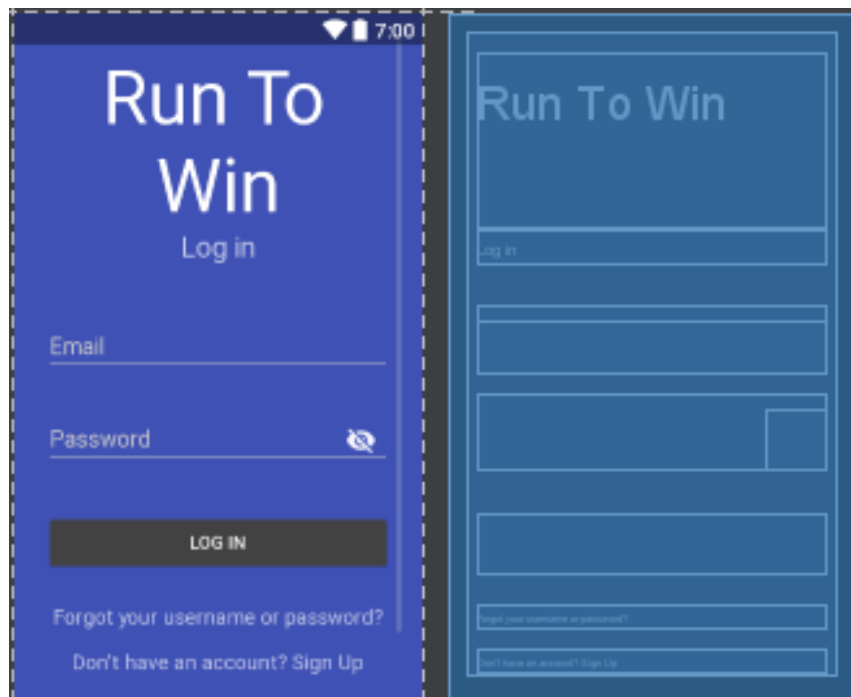
En aquest *fragment*, l'usuari haurà de seleccionar la seva imatge de perfil per a l'aplicació. Podrà utilitzar una de la seva galeria, fer-se una foto en aquell moment o be deixarà la imatge per defecte, que és la cara del personatge elegit amb els seus ajustos o personalitzacions. Aquesta imatge seleccionada podrà ser previsualitzada en la imatge que hi ha a sobre, fent que l'usuari pugui comprovar que la imatge li agrada realment o que és la que de veritat volia elegir.



3.1.11 LoginActivity

A aquesta opció es podrà accedir des de la primera pantalla del registre o bé apareixerà al tancar la sessió. En aquesta pantalla, l'única funció de l'*Activity* és comprovar que les dades introduïdes concorden amb les emmagatzemades anteriorment a la base de dades.

En cas de que l'usuari hagi oblidat les seves credencials, podrà utilitzar el recurs per a recuperar la contrasenya, el qual enviarà un correu electrònic al correu amb el que està intent iniciar sessió, amb les instruccions per a recuperar la contrasenya.



Imatge de l'activitat del Login



3.2 Registre de canvis (Changelog)

Durant tot el procés de programació, s'han realitzat milers de canvis en el codi de l'aplicació. A continuació, es poden veure els canvis més importants que s'han realitzat.

- Es crea la primera branca del commit amb el codi bàsic d'android – 17/12/16
- S'habilita el document README.md ([veure annexos 6](#)) – 17/12/16
- Es comença a treballar amb el MainActivity – 18/12/16
- Es canvien els colors de l'aplicació per uns de prova – 18/12/16
- Es canvia el header que ve per defecte a Android – 18/12/16
- S'afegeix el buscador a la pàgina principal – 18/12/16
- Mostrar/amagar els layouts superior i inferior – 18/12/16
- S'afegeix el fragment del mapa – 18/12/16
- Es canvien els logotips i el encapçalat de la barra lateral desplegable – 18/12/16
- Es crea el ProfileActivity – 19/12/16
- Des de la barra lateral es pot obrir el perfil – 19/12/16
- El tema obscur o Dark és afegit – 20/12/16
- L'activitat dels Settings és generada – 21/12/16
- S'afegeixen els ajustaments d'estètica – 22/12/16
- S'afegeixen efectes al menú desplegable – 23/12/16
- S'arreglen els problemes del canvi de tema – 25/12/16
- Es construeix la plantilla del perfil – 27/12/16
- S'acaba de fer la plantilla del perfil – 28/12/16
- Es crea la pantalla de càrrega – 28/12/16
- Es fixen els errors que es generen amb aquesta – 28/12/16
- Es crea la RegisterActivity – 28/12/16
- Es comencen els Fragments del registre – 02/01/17
- Es comença la pantalla d'inici de sessió – 02/01/17
- Es creen totes les activitats restants – 06/01/17
- S'afegeix un RecyclerView a l'activitat dels Assoliments – 10/01/17
- S'arreglen errors per a versions anteriors – 11/01/17
- Es comença l'activitat de les estadístiques – 13/01/17



- Es desenvolupa el buscador de la botiga – 14/01/17
- Es compra llicència de Google Play – 14/01/17
- Es canvia la API de Google Maps – 14/01/17
- S'afegeixen els idiomes – 14/01/17
- Es generen les botigues – 15/01/17
- Es minimitza el consum de la memòria -15/01/17
- S'arreglen problemes i errors de l'aplicació -15/01/17
- S'afegeix la nova temàtica del mapa – 15/01/17
- Es publica la primera Build a la botiga de Google – 15/01/17



4. MANUAL D'USUARI



4. MANUAL D'USUARI

El manual d'usuari, és un document el qual té la funció d'ajudar a l'usuari a realitzar les diferents funcions de l'aplicació o poder-la aprofitar al màxim. És un manual d'instruccions el qual explica l'utilització de l'aplicació i tot el que es pot realitzar amb ella.

4.1 Descripció de l'aplicació

Run to Win és una aplicació per a smartphones Android amb una versió 4.0 o posterior, la qual té la finalitat de motivar als usuaris a córrer i a premiar-los per el seu esforç. L'aplicació està allotjada a Espanya, la qual cosa provoca que les connexions siguin ràpides. També conté un disseny (veure annexos 7) senzill i intuïtiu per a poder ser utilitzat per qualsevol persona. L'aplicació està traduïda a tres idiomes, el català, el Castellà i l'anglès; per aconseguir un millor confort per al usuari. Les funcions de l'aplicació són les de crear rutes per a l'usuari, calcular els quilòmetres, el temps, les calories i altres dades d'importància. A més, permet tenir un seguiment de totes les evolucions que faci, tenir un control del seu pes, entre altres opcions que entrega l'aplicació. L'aplicació conté una botiga, en la qual, amb les monedes, podrà comprar descomptes per a les diferents botigues afiliades amb l'aplicació, els quals es podran anar a aplicar a les botigues.



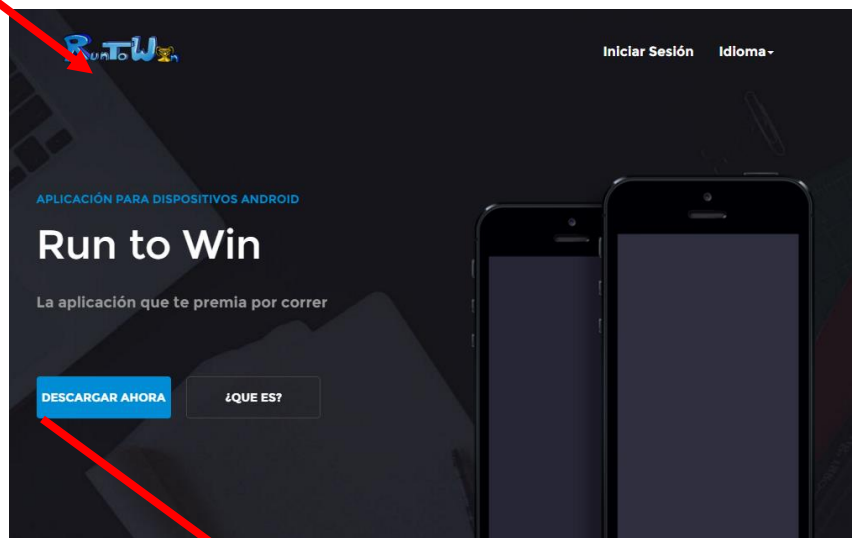
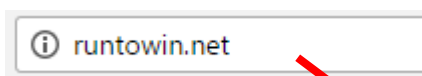
Logotip de l'aplicació



4.2 Descàrrega de l'aplicació

Opció A: La nostra web

Aquesta aplicació es pot descarregar accedint a la pagina web de l'aplicació, a la qual es pot accedir mitjançant el link de <http://runtowin.net/>. Allà, accedirem al botó de descarregar l'aplicació, i a continuació polsarem el botó d'Android o bé escanejarem el codi QR que hi ha al centre de la pantalla. Ens portarà a la pàgina oficial de l'aplicació dins de l'aplicació, on polsarem a instal·lar i la descarregarem al nostre dispositiu.



Run to Win

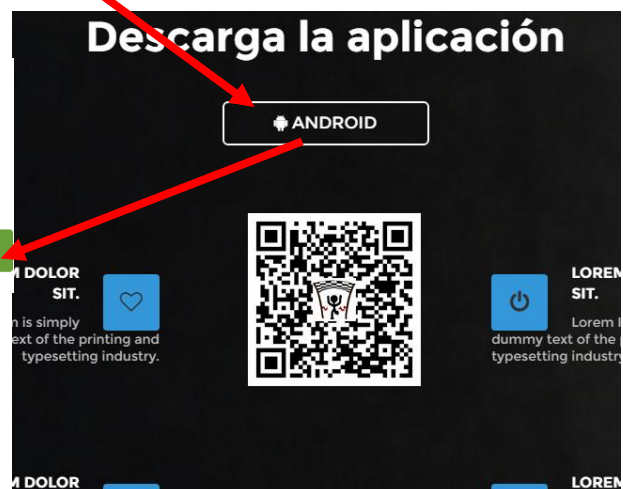
Run to Win Deportes

PEGI 3

Esta aplicación es compatible con tu dispositivo.

✓ Añadido a lista de deseos

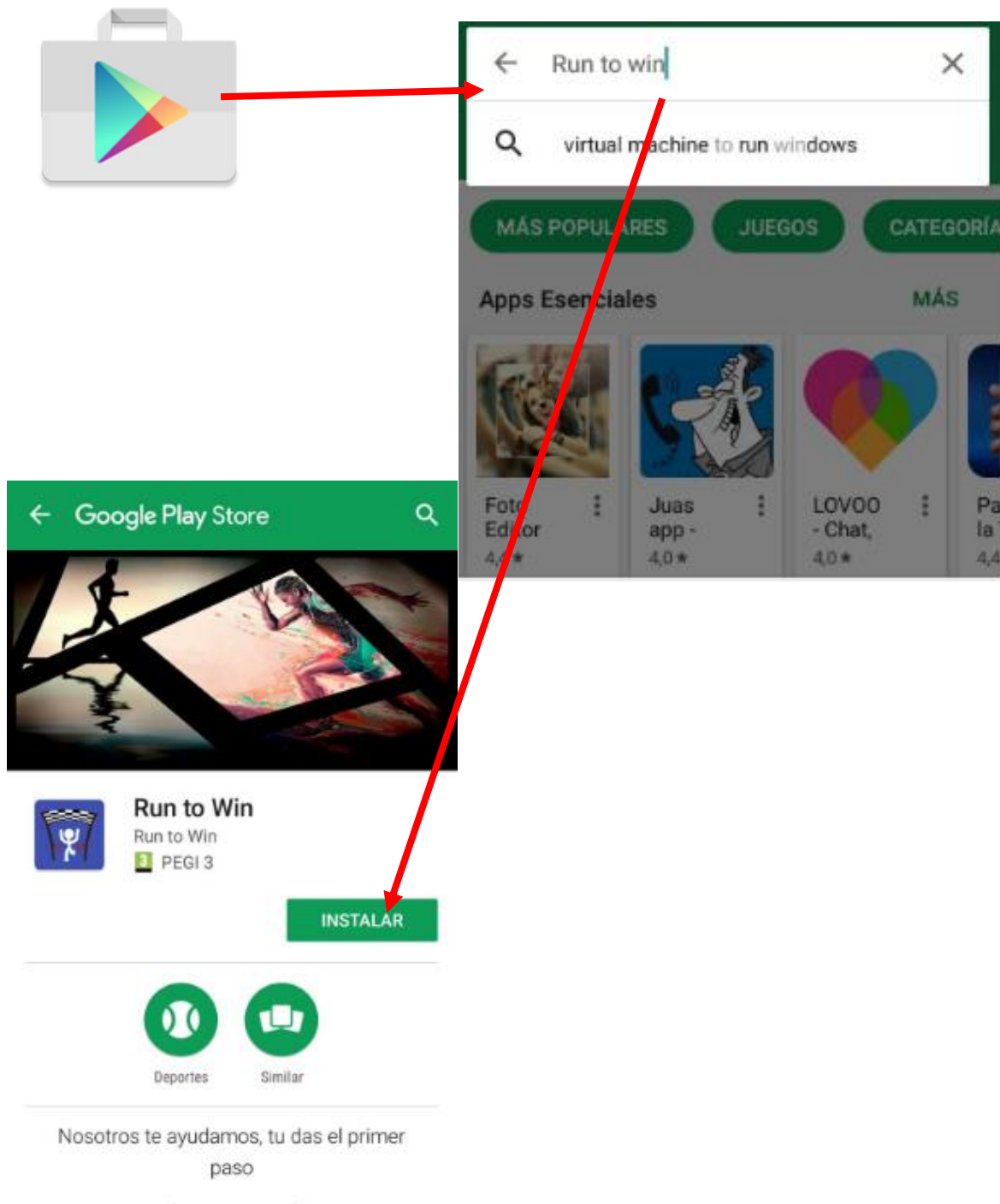
Instalar





Opció B: Google Play

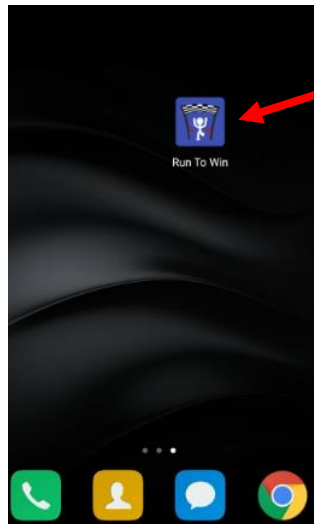
Des del dispositiu mòbil, accedim a la botiga de Google Play des de la icona que hi ha instal·lada en el dispositiu Android. A continuació, polsar en el buscador que hi ha a la part superior i escriure Run to Win. Allà, seleccionar l'aplicació que conté el nostre logotip. Per últim polsar a instal·lar i ja la tindrem al nostre dispositiu.





4.3 Primers passos per l'aplicació

Primer de tot, buscarem l'aplicació en el nostre dispositiu, i posarem la icona en la nostre pantalla principal per a tenir un accés més ràpid a ella.



Escriptori del mòbil amb l'aplicació instalada

Després, polsarem sobra la icona i se'ns obrirà la primera pantalla de l'aplicació, la qual permetrà seleccionar l'idioma desitjat. Podrem seleccionar l'dioma lliscant les banderes i fent que en el centre es col·loqui la de l'idioma desitjat.



Pantalla de selecció de l'idioma

Un cop estigui seleccionat, polsarem el botó de continuar i ens portarà a la segona pantalla.



En la segona imatge omplirem els camps que se'ns indiquen y polsarem el botó de següent.

Run To Win
Step 2

Name

Email

Password

NEXT

Have you made a mistake? [Back](#)

Pantalla de registre
d'usuari

En la tercera pantalla, seleccionarem el nom d'usuari i la nostra forma física. A continuació, polsarem a següent

Run To Win
Step 3

Username
Visible name for users

Fitness ?

initiation

NEXT

Have you made a mistake? [Back](#)

Imatge de la tercera
pantalla de registre de
l'aplicació



En la quarta pantalla, omplirem les dades amb els valors reals, ja que serviran per a realitzar les diferents estadístiques. Seguidament, polsarem a següent.

Run To Win
Step 4

Weight

Height

Edad

Male Female

Your data will only be used to make statistics, but will never be published or publicly displayed

NEXT

Quarta pantalla de registre

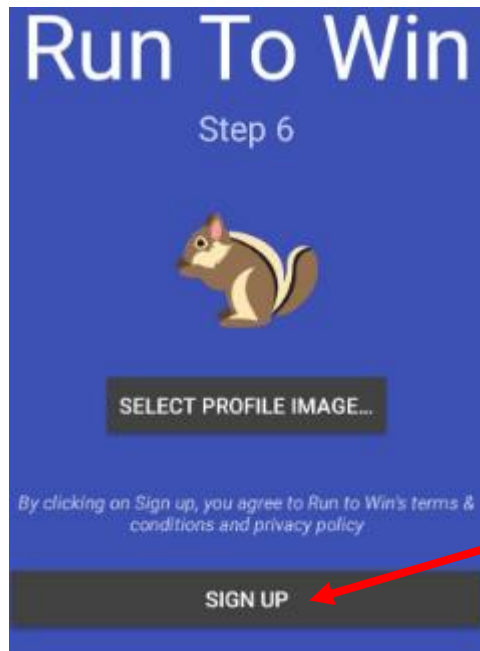
En la cinquena pantalla, crearem el personatge mitjançant les fletxetes que hi ha per a rotar entre les diferents parts. Un cop creat el personatge desitjat, polsarem a següent.



Pantalla de creació del personatge



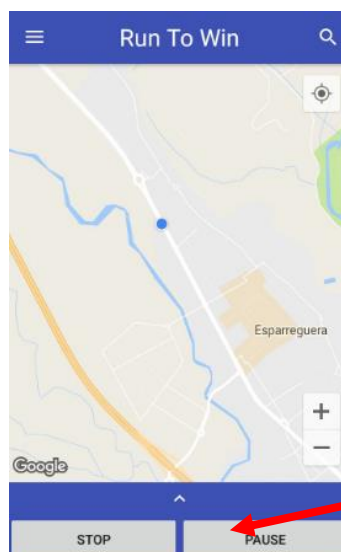
Per últim, seleccionarem el nostre logotip, que serà el que els altres usuaris vegin. Al pulsar a registrar-se, ens registrarà i ens portarà a la pantalla principal de l'aplicació.



Pantalla de selecció de la imatge de perfil

4.4 Crear una ruta

Polsarem el botó “Iniciar Ruta” que hi ha en la pantalla principal. Allà se’ns obrirà un panell, on seleccionarem el destí i per els diferents punts per on es vol passar. També si la farem corrent o caminant. Un cop seleccionada la ruta, ens sortiran els detalls de la ruta, i només caldrà pulsar a iniciar ruta per a que ens surti el marcador en el mapa i es configuri tota la ruta.



Imatge de la pantalla principal de l'aplicació



4.5 Arribar a la meta



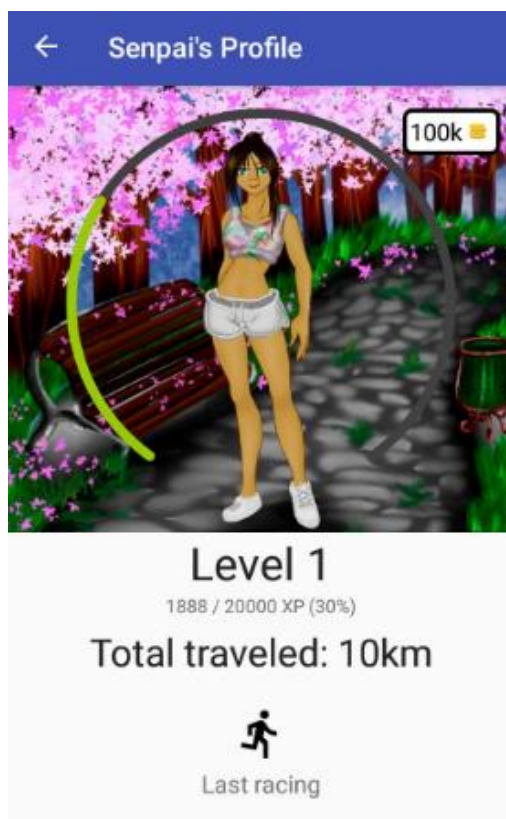
Un cop iniciada la ruta, el mapa s'encarregarà de guiar-nos fins aquesta. Per fer les indicacions, ho farà mitjançant símbols com ho poden ser les fletxes. Un cop arribem a la meta desitjada, l'aplicació ens mostrarà el següent missatge.

En aquesta imatge, podrem veure els kilòmetres recorreguts, les monedes aconseguides i el progrés en el nivell. Només caldrà polsar a "reclamar recompensa".

Imatge al assolir la meta

4.6 Accedir al perfil

Situats a la pantalla principal, només haurem de d'obrir el menú o barra lateral i polsar a "Perfil". Dins d'aquest apartat, podrem observar el nostre personatge, el nivell i diferents dades que ens podrien servir d'utilitat.

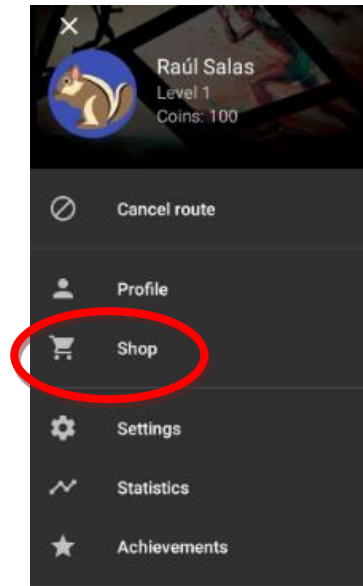


Imatge de la pantalla de perfil



4.7 Adquirir recompenses.

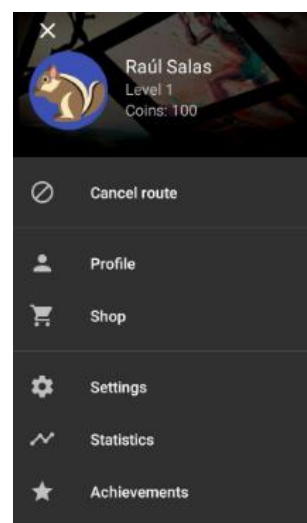
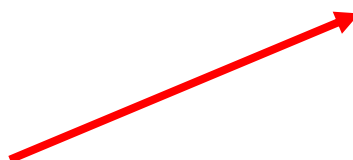
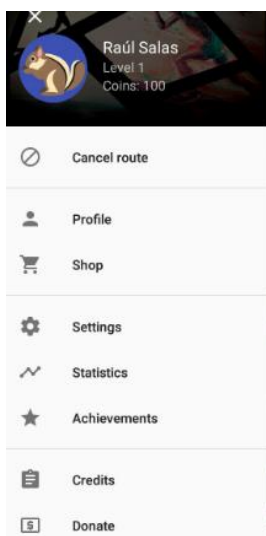
Situats a la pantalla principal, només haurem de d'obrir el menú o barra lateral i polsar a "Botiges". Dins d'aquest apartat, podrem les diferents botiges i seleccionar el premi desitjat. Un cop seleccionat el premi, polsarem a pagar, i obtindrem el premi.



Imatge del menú de l'aplicació

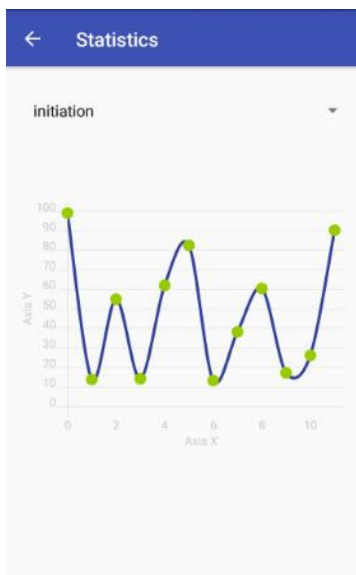
4.8 Canviar temàtica

Situats a la pantalla principal, només haurem de d'obrir el menú o barra lateral i polsar a "Opcions". Dins d'aquest apartat, podrem configurar gran part dels paràmetres de l'aplicació. Per canviar la temàtica, haurem de polsar "apariencia" i seleccionar un dels dos temes disponibles.





4.9 Veure estadístiques

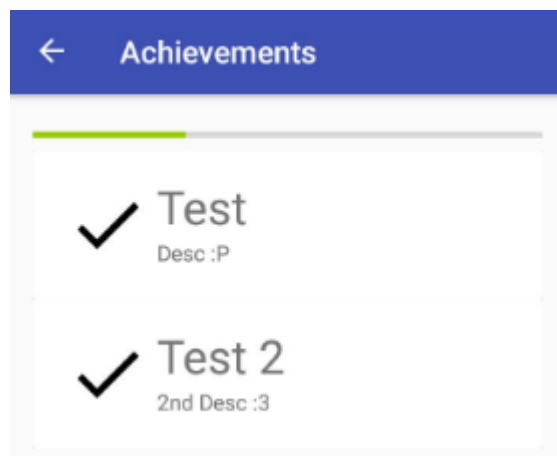


Situats a la pantalla principal, només haurem de d'obrir el menú o barra lateral i polsar a "Estadístiques". Un cop allà, visualitzarem els diferents gràfics que proporciona l'aplicació. En cas de voler veure'ls de forma ampliada, només caldrà polsar a "veure'ls en web".

Imatge de la pantalla d'estadístiques

4.10 Veure assoliments

Situats a la pantalla principal, només haurem de d'obrir el menú o barra lateral i polsar a "Assoliments". En aquest apartat podrem veure els assoliments i l'evolució d'aquests.



Imatge de la pantalla d'assoliments



5. POSADA EN MARXA



5. POSADA EN MARXA

Després de la programació de l'aplicació, vam seguir un procés per al llançament d'aquesta. També, les diferents campanyes publicitàries que volíem utilitzar i com les volíem fer. Per últim, també tot el que ens agradaria afegir a l'aplicació en un futur.

5.1 Màrqueting

Com ja havíem esmentat anteriorment, volíem que l'aplicació arribés al màxim nombre d'usuaris. Per aquest motiu, créiem que la millor manera era fent promoció de la nostra aplicació. Per fer-ho, vam pensar en utilitzar cartells i fer publicacions a les xarxes socials com ho són Facebook, Twitter, LinkedIn.

Un cop l'aplicació surti al mercat es començaran a realitzar tots aquest moviments.

5.1.1 Cartells de publicitat

Els cartells publicitaris es penjaran a l'Institut, i també a les botigues patrocinadores. Aquests cartells contaran de la informació bàsica a més d'un codi QR amb el qual es podrà accedir a la Google Play i descarregar l'aplicació.

5.1.2 Pàgina Web

La pàgina web serà on focalitzarem la informació de l'App. En aquesta es podrà veure clarament i de manera molt visual el contingut de l'aplicació i també des d'aquesta es podrà accedir a la pàgina per baixar-la.

Aquesta Web no serà només per a promocionar l'aplicació sinó que també tindrà un apartat per als usuaris registrats on podran accedir a la seva informació i a les seves estadístiques.

Es pot accedir a la pàgina desde <https://runtowin.net/>



5.1.3 Tràiler

El tràiler consisteix en un vídeo publicitari, aquest el penjarem a les xarxes socials i també a YouTube de manera que arribi al màxim de persones possible. Aquest vídeo el que mostra són les utilitats l'aplicació.

Ja que és una aplicació destinada només a Esparraguera hem pensat que el millor era gravar-lo aquí, per aquest motiu totes les escenes pertanyen a aquesta població. A més per a la realització a col·laborat amb nosaltres la botiga d'Artemis (una de les botigues col·laboradores).

5.2 Posant a prova l'aplicació

Vam decidir posar l'aplicació a prova, i que fos jutjada per algú que realment tingués coneixements sobre el Running i estigués acostumat a realitzar-ne diàriament amb l'ajuda d'aplicacions mòbils. Va ser aleshores, quan vam pensar, que en Xavi Martín, ens podria donar un cop de mà i donar-nos la seva opinió sobre el nostre projecte i aportar-nos noves idees.

En Xavi Martín de 61 anys va ser un professor de l'Institut el Cairat que ens va acompanyar durant l'etapa de l'ESO. Actualment està jubilat però en el seu temps lliure es dedica com entrenador personal.

Després d'aconseguir el seu telèfon, vam contactar amb ell amb la finalitat d'ensenyar-li el nostre projecte i que ens donés idees per ampliar-lo i millorar-lo. Primer de tot, vam explicar-li la nostra idea i ensenyar l'aplicació. Un cop això, vam començar a dialogar sobre el tema i ell ens va baixar un llibre que s'estava acabant de llegir. El llibre es diu "La ciència de la llarga vida" de Valentí Almirall. En Xavi ens va estar explicant sobre aquest llibre. La idea fonamental d'aquest llibre és la de conscienciar a la gent sobre la importància de l'esport i els efectes que aquest té sobre el nostre cos. També, parla sobre les teories que parlen que el fet de realitzar esport, allarga la vida en uns 30 anys aproximadament.

Com en Xavi entrena a gent gran ens va explicar que per aquestes persones aquest fet es molt influent i que les fa reflexionar i voler millorar el seu estil de vida.



Nosaltres, ens hem centrat en els joves per que el que volem es animar-los a que, quan abans comencin a fer esport, millors seran els seus resultats. Aleshores, el que ens explicava ell, ens era molt útil com informació, però ens quedava una mica curt per a la nostre idea principal. Per aquest motiu li vam formular la següent pregunta: Si haguessis d'animar als joves com ho faries?. Ell es va quedar pensatiu per uns segons i després de dir-nos que no ho sabia, ens va explicar que per la seva pròpia experiència, havia observat que en els nois, la competició era el principal incentiu. En canvi, en les dones, hi havia un comportament més psicològic i eren més conscients de la importància de la salut.

5.3 Sortida de Futur

En aquest moments, l'aplicació només és una petita idea ja que disposem de poc temps, però volem que aquesta sigui ampliable, el que vol significa, que de cara a un futur, volem fer-la créixer, aportant-li més funcionalitats i col·laborant no només amb les botiges de la nostre aplicació sinó també amb altres.

A més d'expandir-la a nivell Català cal destacar quines funcionalitats volem afegir en un futur:

- **Creació de reptes:** Qualsevol usuari podrà crear un repte i penjar-lo de manera que una altre persona pugui participar-hi.
- **Reproductor de Música:** Volem afegir un reproductor de música ja que a molta gent li agrada escoltar musica m'entres fa exercici (ho hem pogut comprovar amb les enquestes)
- **Competicions:** Aquestes competicions tindran una inscripció que costarà 1€ aproximadament i es proposarà un repte (Per exemple: Pujar a Collbató per el camí veïnal) Aquest repte tindrà un termini i tothom compartirà el seu resultat. El concursant que guanyi aquest repte s'emportarà els diners acumulats per tots els participants. Amb això afegim un incentiu extra per a tots aquells que no tinguin bastant amb els descomptes
- **Ninots Fantasmes:** Com ja hem dit la pensem que quant més semblant a un joc sigui la App més joves s'animaran a provar-ho.



El que volem és que un cop l'usuari registri la una ruta, el següent cop que la faci apareixerà en la pantalla un ninot que realitzarà la ruta en el temps que la vas fer el primer cop i d'aquesta manera podrà saber si va més ràpid o més lent.

- **Calcul de la mitjana de vida:** Aplicar els coneixements que ens havia aportat el Xavi Martin, per, d'aquesta manera, poder calcular l'esperança de vida aproximada que podien tenir els nostres usuaris.
- **Calcul pulsacions:** Tot i que per calcular les pulsacions es necessita un pulsòmetre, hi ha una manera per fer el càlcul aproximat, de forma que, seria molt interessant que els nostres usuaris poguessin consultar les seves pulsacions, i d'aquesta manera, regular el seu exercici per a evitar que aquest no acabés provocant un perjudici.
- **Col·laboració amb gimnasos:** Ens agradaria poder col·laborar amb els gimnasos perquè els usuaris no només registressin l'activitat física realitzada corrent, sinó que també poguessin registrar l'esport realitzat dins dels gimnasos.



6. CONCLUSIONS I RECOMANACIONS



6. CONCLUSIONS I RECOMANACIONS

Com ja hem explicat a la hipòtesi el nostre objectiu era crear una aplicació i poder donar-la a conèixer. Bé un cop arribat a aquest punt podem dir que l'objectiu està complert ja que hem aconseguit crear una aplicació útil, funcional i sobretot atractiva a primera vista.

Cal dir també que l'aplicació és força semblant a la idea que teníem en ment però com en qualsevol projecte, sorgeixen canvis.

L'App, està molt centrada en la idea, ja que continua essent una aplicació per al món del Running i Trekking, també et premia amb monedes per els teus esforços. Tot i això el que no hem pogut aconseguir, ha estat fer que els usuaris competeixin entre ells, per dos principals motius. El primer ha estat el temps ja que això significava dedicar més hores de les que ens podíem permetre. El segon motiu ha estat la complicitat que això suposava a nivell de programació i hem pensat que pot ser un projecte de futur.

Tot el treball ens ha servit per aprendre noves eines de programació, també ens ha fet créixer com a persones ja que hem agut de gestionar el temps i prioritzar quines eren les coses més essencials.

Podem dir clarament que ha estat un treball molt agradable de fer i que sens dubte el repetiríem. És així doncs, que volem continuar el projecte i fer créixer l'aplicació intentant que aquesta, arribi al nivell de les grans que hi ha a dia d'avui.



7. AGRAÏMENTS



7. AGRAÏMENTS

Per a la realització del nostre treball de recerca hem utilitzat l'ajuda d'algunes persones com han estat el Raúl Salas (**Veure annexos 8**) que ens ha ajudat amb la programació de l'aplicació i tot el que tenia a veure en la realització de l'aplicació. També ens a ajudat la Laura Morán, (**Veure annexos 9**) que ha estat la dissenyadora dels dibuixos que conté l'aplicació.

A més d'ells, en Xavi Martin que ha estat qui ens a donat moltes idees que ens poden servir de cara a un futur pròxim. Per aquest motiu volem agrair-li el seu esforç i la seva col·laboració.

Tampoc podem oblidar-nos de donar-li les gràcies a la Sussanna Fenoy. Ella va se qui ens va donar suport durant l'estiu fins a obtenir el nostre tutor.

Per altra banda, volem agrair el suport de les botigues afiliades, ja que ens han donat suport des d'un primer moment, i no ens han causat ningun problema.

Finalment volem agrair el seu esforç al nostre tutor Josep Segarra. Ell ha estat qui ens ha portat el treball. Hem fet reunions cada setmana per a que ens guies i ens ajudes davant dels dubtes. A més ens ha anat fent les correccions oportunes per a obtenir el millor treball possible i ens ha animat diàriament per a que no perdéssim la motivació.



8. GLOSSARI



8. GLOSSARI

En el glossari podeu trobar una llista amb diferents símbols, abreviatures o paraules específiques que poden no ser compreses per tothom.

Programació: Acció d'elaborar programes informàtics.

Aplicatiu: Conjunt sistemàtic dels programes d'explotació i dels programes informàtics que serveixen per a aplicacions determinades.

Aplicació mòbil o app: Aplicació informàtica dissenyada per ser utilitzada en telèfons intel·ligents, tauletes tàctils i altres dispositius mòbils.

Wear: En anglès significa accessori. En el cas de l'informe, s'atribueix a un dispositiu compatible amb el mòbil però sent accessori d'aquest. Els accessoris més comuns solen ser els SmartWatch o rellotges intel·ligents.

Google Play: És una plataforma de distribució digital d'aplicacions mòbils per als dispositius amb sistema operatiu Android, així com una botiga en línia desenvolupada i operada per Google.

Android: Un sistema operatiu que va ser creat especialment per a telèfons amb pantalla tàctil, el qual es pot trobar aproximadament en un 85% dels dispositius mòbils vigents actualment.

Hackejar: Es refereix a l'acció d'explorar i buscar les limitacions d'un codi o d'una màquina per a poder manipular-la.

API: Es tracta de l'interfície d'una aplicació. Consta d'un conjunt de rutines, funcions i procediments que ofereix una biblioteca al ser utilitzat per un altre software.

Software: Conjunt de programes i rutines que permetes al ordinador realitzar determinades funcions.



9. LLISTA DE REFERÈNCIES



9. LLISTA DE REFERÈNCIES

9. Webgrafia

<http://www.ideaschicago.com/los-colores-y-su-significado/>

8/10/2016 20:36h

<http://www.webusable.com/coloursMean.htm#azul>

8/10/2016 21:08h

<http://caminar-mas.blogspot.com.es/2013/02/forma-sencilla-de-calcular-las-calorias.html>

01/11/2016 17:42h

<http://androidbasico.com/mejores-aplicaciones-para-hacer-deporte-y-fitness-para-android.html>

07/11/2017 18:43h

<http://bussolas.com/artigos/que-trekking>

09/12/2016 7:42h

<http://www.elandroidelibre.com/2014/10/diferencias-entre-desarrollar-aplicaciones-para-ios-o-android.html>

11/12/2017 17:30

<https://android-arsenal.com>

23/12/2016 23:17

<http://www.revistabuenasalud.cl/los-10-efectos-positivos-de-la-actividad-fisica/>

04/01/2017 11:07h

<https://es.scribd.com/doc/115150795/Aspectos-Positivos-y-Negativos-Del-Deporte>

04/01/2017 12:05h

<https://www.yeeply.com/blog/crear-apps-moviles-diferencias-android-e-ios/>

11/01/2017 17:38h

http://cincodias.com/cincodias/2015/02/01/lifestyle/1422792260_243066.html

11/01/2017 15:52h

<https://bitbucket.org/RunToWinTeam/run-to-win-android>

13/01/2017 20:30h



<https://1and1.es>

17/01/2017 19:17h

<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.runtowin.android&hl=es>

18/01/2017 22:06h

<https://console.developers.google.com/apis?project=764864452363>

18/01/2017 22:11h

<https://console.developers.google.com/apis/dashboard?project=run-to-win>

19/01/2017 15:40h

9.2 Llibres i Revistes

Valentí Fuster; Josep Corbella. La ciència de la llarga vida. Catalunya. Columna Edicions S.A 2016



10. ANNEXOS



10. ANNEXOS

10.1 Enquestas

TREBALL DE RECERCA: APLICACIÓ ESPORTIVA CURS 2016/2017

Sexe: Home Dona

Quina edat tens?

T'agrada l'esport? Si No

Practiques o prefereixes un esport en concret o tots t'agraden?

Per què?

Que és el que t'impulsaria/motivaria a realitzar esport?

Que et sembla la idea d'obtenir una recompensa a canvi de córrer?

Quan fas esport portes el mòbil amb tu? Creus que podria ser una eina útil?

Gràcies per la seva col·laboració. Aquesta enquesta es totalment anònima



10.2 Carta

Primer de tot gràcies per la vostra atenció i per donar-nos la oportunitat de xerrar amb vosaltres.

Som dos nois que ens trobem a 2n de Batxillerat de l'Institut El Cairat i estem fent el treball de Recerca.

Aquest treball esta destinat a buscar la millor manera per a motivar a la gent sobretot als joves per a que realitzin esport ja que com sabem ens trobem amb una societat on el sedentarisme es molt habitual ens els joves.

Per aquest motiu em pensat en que podríem fer una aplicació que contes els km que ells realitzin ja sigui corrents o caminant i que per el fet de fer-ho ells aconseguissin descomptes en botigues.

Com ja podeu imaginar els descomptes als que ells podran arribar els hauríem de pactar entre nosaltres.

Bé, com ja us hem explicat la nostre aplicació el que vol és fomentar l'esport a quanta més gent millor. És per aquest mateix motiu que el que estem buscant és com motivar als joves principalment, però també, a tot aquell amb ganes de fer esport però que necessiti un incentiu.

La nostre idea és crear una aplicació per a premiar a tots aquells que caminin ho corrin (ja que es l'esport més fàcil de comptabilitzar), la nostre aplicació comptarà amb un conta kilòmetres i la idea és la següent:

L'usuari anirà fent rutes ja siguin caminant o corrents i aquesta aplicació comptarà els Kilòmetres que realitzi, cada X Kilòmetres l'aplicació els premiarà amb punts que ells podran anar acumulant i més tard podran canviar-los per descomptes en les vostres botigues, es per aquest motiu que nosaltres necessitem de la vostre col·laboració per a fomentar l'esport.

Per això us fem aquesta proposta per a saber si estaríeu interessats en participar amb nosaltres a canvi de que nosaltres os fem publicitat gratuïta de la vostre botiga.



Els descomptes com ja podeu imaginar no seran massa elevats (ho acordarem en el cas que accepteu), però si que els servirà d'incentiu i per aquest motiu os demanem la vostra col·laboració a més d'un llistat de productes en els que podríem aplicar cert descompte.



10.3 Tríptic

¿Quiénes somos y que es Run to Win?

Somos alumnos del instituto el Cairat situado en Esparreguera y estamos realizando un trabajo de investigación dirigido al deporte y a la práctica del mismo.

Nuestro proyecto consiste en una aplicación Android dirigida al mundo del running. Esta aplicación sirve como soporte y motivación, gracias a su sistema de recompensas.

Nuestro objetivo principal es ayudar a la gente para que practique deporte, motivándolos con pequeños premios, que pueden conseguir a cambio de esfuerzo y dedicación en este ámbito.

Los usuarios ganan coins a cambio de cumplir retos, correr kilómetros y superar sus metas.

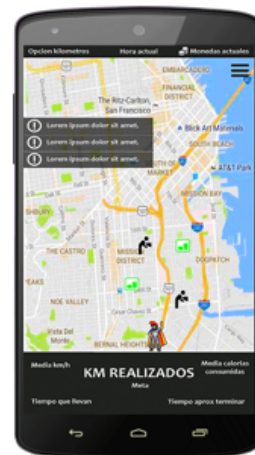
Colaboradores:
- Laura Moran
- Raúl Salas

Sergio Briongos y Álex Ollé
Alumnos 2º Bachillerato C
Instituto El Cairat Esparreguera

Run to Win
Carrer Gorgonçana nº 1
Esparreguera, Barcelona, 08292

Run to Win

Trabajo de investigación 2017
IES el Cairat



« Nosotros te ayudamos,
Tu das el primer paso ».
- Lema Run to Win

¿Cómo funcionan los premios?

Cuando un usuario, después de mucho esfuerzo, haya conseguido las coins suficientes, puede gastar esas coins en un descuento para una de las tiendas colaboradoras.

Los descuentos, se hacen efectivos desde la misma tienda, dónde se pueden canjear a cambio del descuento correspondiente. Los descuentos son de un solo uso, es decir, son descuentos únicos 1 que una vez utilizados, se eliminan.

¿Qué premios se pueden obtener?

Nuestra idea es que los premios los elijan los propietarios de las tiendas colaboradoras, ya que son los que pueden decidir qué productos pueden aplicarles un descuento o no.

La idea es que las tiendas colaboradoras elijan productos o clases de productos, los cuales, con los premios de nuestra aplicación, los usuarios pueden conseguir un descuento en ese producto y vosotros podréis vender artículos poco solicitados.

Los descuentos pueden ser del porcentaje sobre el precio de venta o bien un importe fijo a descontar del precio final que quisiérais, y serían anunciados en la web de nuestra aplicación y en la tienda dentro de la misma aplicación.

Los productos son ordenados por clases, colores y se podrían buscar fácilmente mediante un buscador y hasta por nombre de la tienda para facilitar la búsqueda.

¿Qué beneficios obtienen las tiendas colaboradoras?

Nuestra aplicación cuenta con ads, es decir, anuncios en diferentes apartados, publicitando su establecimiento o directamente su franquicia, dándoles una publicidad "gratuita" que difícilmente podrían conseguir en otro sitio. Creemos que nuestra aplicación puede ampliarles el público y conseguir fidelizar nuevos clientes. También es una gran oportunidad para vender artículos poco solicitados o que no suelen ser vendidos

¿Y si los colaboradores organizan eventos?

Si organizan alguna carrera, nuestra idea es publicarla, poder ayudar con la planificación de esta y marcar la ruta de ésta en la aplicación para facilitar el recorrido a los corredores, marcando los puntos de avituallamiento.

¿Cuál es el beneficio de los creadores?

Trabajamos sin ánimo de lucro, es decir, nuestro objetivo es motivar a los usuarios a practicar ejercicio. Por otra parte, también queremos ayudar a las tiendas de deporte a mejorar sus ventas y a obtener mayores beneficios

Puntos clave de nuestro proyecto

Resumiendo en que consista y como funcionaría nuestra aplicación, aquí os dejamos los puntos clave:

- Aplicación destinada a la motivación de la población la realización de deporte.
- Conseguir premios a cambio de superar retos.
- Las tiendas aportan productos a cambio de publicidad en la aplicación y en la web.

Póngase en contacto con nosotros

Run to Win
Carrer Gorgonçana nº 1
Esparreguera, Barcelona, 08292
699084687
617520872
contacto@runtowin.net

runtowin.net



Qui som i que és Run to Win?

Som alumnes de l'institut el Cairat situat a Esparreguera i estem realitzant un treball d'investigació dirigit a l'esport i a la pràctica del mateix.

El nostre projecte consisteix en una aplicació Android dirigida al món del running. Aquesta aplicació serveix com a suport i motivació, gràcies al seu sistema de recompenses.

El nostre objectiu principal és ajudar la gent perquè practiqui esport, motivant-los amb petits premis, que poden aconseguir a canvi d'esforç i dedicació en aquest àmbit.

Els usuaris guanyen coins a canvi de complir reptes, córrer quilòmetres i superar les seves metes.

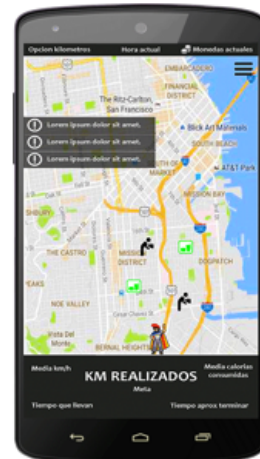
Run to Win
Carrer Gorgonçana nº 1
Esparreguera, Barcelona, 08292

Sergio Briongos y Àlex Ollé
Alumnes 2n Batxillerat C
Institut El Cairat Esparreguera

Colaboradors:
- Laura Moran
- Raúl Salas

Run to Win

Traball de recerca 2017
IES el Cairat



« Nosaltres t'ajudem, tu fas el primer pas ».
- Lema Run to Win

Com funcionen els premis?

Quan un usuari, després de molt esforç, hagi aconseguit les coins suficients, pot gastar aquestes coins en un descompte per a una de les botigues col·laboradores.

Els descomptes, es fan efectius des de la mateixa botiga, on es poden canviar a canvi del descompte corresponent. Els descomptes són d'un sol ús, és a dir, són descomptes únics i que un cop utilitzats, s'eliminen.

Quins premis es poden obtenir?

La nostra idea és que els premis els trïin els propietaris de les botigues col·laboradores, ja que són els que poden decidir quins productes poden aplicar-ll un descompte o no.

La idea és que les botigues col·laboradores trïin productes o classes de productes, els quals, amb els premis de la nostra aplicació, els usuaris poden aconseguir un descompte en aquest producte i vosaltres podreu vendre articles poc sol·licitats.

Els descomptes poden ser del percentatge sobre el preu de venda o bé un import fix a descomptar del preu final que vulguin, i serien anunciats al web de la nostra aplicació i a la botiga dins de la mateixa aplicació.

Els productes són ordenats per classes, colors i es podrien buscar fàcilment mitjançant un cercador i fins per nom de la botiga per facilitar la recerca.

Quins beneficis obtenen les botigues col·laboradores?

La nostra aplicació compta amb ads, és a dir, anuncia en diferents apartats, publicitant el seu establiment o directament la seva franquícia, donant-los una publicitat "gratuita" que difícilment podrien aconseguir en un altre lloc. Creiem que la nostra aplicació pot ampliar-los el públic i aconseguir fidelitzar nous clients. També és una gran oportunitat per vendre articles poc sol·licitats o que no solen ser venuts

I si els col·laboradors organitzen competicions?

Si organitzen alguna cursa, la nostra idea és ne publicitat, poder ajudar amb la planificació d'aquesta i marcar la ruta d'aquesta en l'aplicació per facilitar el recorregut als corredors, marcant els punts d'avituallament.

Quin és el benefici dels creadors?

Treballem sense ànim de lucre, és a dir, el nostre objectiu és motivar els usuaris a practicar exercici. D'altra banda, també volem ajudar a les botigues d'esport a millorar les seves vendes i a obtenir majors beneficis

Punts clau del nostre projecte

Resumint en què consistiria i com funcionaria nostra aplicació, aquí us deixem els punts clau:

- Aplicació destinada a la motivació de la població la realització d'esport.
- Aconseguir premis a canvi de superar reptes.
- Les botigues aporten productes a canvi de publicitat en l'aplicació i al web.

Poseu-vos en contacte amb nosaltres

Run to Win
Carrer Gorgonçana nº 1
Esparreguera, Barcelona, 08292
699084687
617520872
contacto@runtowin.net

runtowin.net



10.4 Respostes de les enquestes

Sexe	Edat	T 'agrada esport?	Que practiques?	Per què?	Que et motiva?	obtenit?	Portes el mobil?
Dona	14	Sí	Tots	No cansar-se	Bona salut	Bé	Sí
Dona	15	Sí	Bàsquet	M'agrada	Bona salut	Bé	No
Home	15	Sí	Tots	No cansar-se	Bona salut	Bé	No
Dona	15	Sí	Gimnàsia Artística	M'agrada	Desconectar	Bé	A vegades
Home	15	Sí	Futbol	M'agrada	Competició	Bé	No
Dona	15	No	Cap	No m'agrada	No ho se	Bé	No
Dona	16	No	Cap	No m'agrada	Bona salut	Bé	Sí
Home	15	Sí	Futbol	M'agrada	Competició	Bé	No
Dona	15	Sí	Tots	Em distreu	Bona Salut	Bé	Sí
Home	15	Sí	Futbol	M'agrada	Competició	Bé	Sí
Dona	15	Sí	Futbol	Em distreu	Bona Salut	Bé	Sí
Dona	15	No	Cap	No m'agrada	Bona Salut	Bé	Si
Dona	15	Sí	Natació	Em distreu	Bona Salut	Bé	Sí
Dona	15	No	Cap	No m'agrada	No ho se	Malamen t	Si
Home	15	Sí	Futbol	M'agrada	Bona Salut	Bé	A vegades
Dona	15	Sí	Gimnàsia Artística	M'agrada	Bona Salut	Bé	No
Home	15	No	Cap	No temps	Guanyar diners	Bé	Sí
Home	15	Sí	Futbol	M'agrada	Bona Salut	Bé	No
Home	15	No	Natació	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Home	15	No	Cap	No m'agrada	Bona Salut	Bé	Sí



Dona	15	No	Bàsquet	M'agrada	Divertir-se	Bé	Sí
Home	15	No	Cap	No m'agrada	Guanyar diners	Bé	Sí
Dona	15	Sí	Bàsquet	M'agrada	No ho se	Bé	No
Home	15	Sí	Rugby	M'agrada	Passió	Bé	Sí
Dona	15	Sí	Natació	M'agrada	No ho se	Malament	Sí
Dona	15	Sí	Dansa	M'agrada	Divertir-se	Bé	No
Dona	15	Sí	Natació	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Home	16	Sí	Bàsquet	M'agrada	Bona Salut	Bé	Si
Dona	14	Sí	Dansa	M'agrada	Divertir-se	Bé	No
Dona	15	No	Pàdel	M'agrada	Bona Salut	Malament	Si
Home	15	Sí	Futbol	M'agrada	Divertir-se	Bé	No
Dona	15	Sí	Waterpolo	M'agrada	Desconectar	Bé	Sí
Home	16	Sí	Futbol	M'agrada	Bona Salut	Bé	Si
Home	14	Sí	Futbol	M'agrada	Bona Salut	Bé	Si
Dona	15	Sí	Dansa	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Dona	15	Sí	Arts Marcials	M'agrada	Bona Salut	Bé	No
Dona	15	Sí	Futbol	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Home	15	Sí	Bàsquet	M'agrada	Bona Salut	Bé	No
Dona	15	Sí	Natació	M'agrada	Desconectar	Bé	Sí
Home	15	Sí	Futbol	M'agrada	Bona Salut	Bé	No
Home	15	Sí	Dansa	M'agrada	Competició	Bé	Sí
Home	15	No	Cap	No m'agrada	Guanyar diners	Bé	Sí
Dona	15	Sí	Tennis	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Home	15	Sí	Basquet	M'agrada	Divertir-se	Bé	Sí



Dona	15	No	Futbol	M'agrada	Divertir-se	Bé	Sí
Dona	15	Sí	Tots	No cansar-se	Desconectar	Bé	No
Home	16	Sí	Tots	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Home	16	Sí	Tots	M'agrada	Divertir-se	Bé	Sí
Home	15	No	Futbol	No m'agrada	Competició	Bé	No
Home	15	Sí	Ciclisme	M'agrada	Divertir-se	Malament	No
Home	15	Sí	Ciclisme	M'agrada	Divertir-se	Bé	No
Dona	15	Sí	Hípica	M'agrada	Competició	Malament	Sí
Home	15	Sí	Ciclisme	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Home	15	Sí	Tots	M'agrada	Divertir-se	Malament	Si
Home	15	Sí	Natació	M'agrada	Bona Salut	Bé	No
Home	15	Sí	Natació	M'agrada	Divertir-se	Bé	No
Home	15	Sí	Tots	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Home	15	Sí	Futbol	M'agrada	Divertir-se	Bé	No
Home	14	Sí	Tots	M'agrada	Bona Salut	Bé	No
Home	15	Sí	Futbol	M'agrada	Bona Salut	Bé	No
Home	15	Sí	Tots	M'agrada	Divertir-se	Bé	No
Home	16	Sí	Futbol	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Dona	15	Sí	Gimnasia Artística	M'agrada	Competició	Bé	Sí
Dona	16	Sí	Natació	M'agrada	Divertir-se	Bé	Sí
Home	17	Sí	Handball	M'agrada	Divertir-se	Bé	No
Dona	16	Sí	Tennis	M'agrada	Divertir-se	Bé	Sí
Home	16	Sí	Correr	Em distreu	Bona Salut	Malament	No



Dona	16	Sí	Tots	No cansar-se	Competició	Bé	Sí
Dona	16	Sí	Ballar	M'agrada	Divertir-se	Bé	Sí
Dona	16	Sí	Hípica	Em distreu	Bona Salut	Malamen t	Sí
Dona	15	Sí	Handball	M'agrada	Divertir-se	Bé	No
Dona	16	Sí	Tots	M'agrada	Divertir-se	Bé	Sí
Dona	16	No	Cap	No m'agrada	Bona Salut	Bé	No
Dona	16	Sí	Bàsquet	Em distreu	Bona Salut	Malamen t	No
Dona	16	Sí	Hípica	M'agrada	Competició	Malamen t	Sí
Home	15	Sí	Bàsquet	M'agrada	Bona Salut	Bé	No
Home	16	Sí	Tots	M'agrada	Competició	Bé	No
Dona	16	Sí	Gimnàs	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Dona	16	Sí	Gimnàs	M'agrada	Bona Salut	Bé	No
Dona	16	No	Cap	No m'agrada	Divertir-se	Bé	Sí
Dona	17	Sí	Tots	M'agrada	Competició	Malamen t	Sí
Home	16	Sí	Bàsquet	M'agrada	Divertir-se	Bé	No
Dona	16	No	Cap	M'agrada	Guanyar diners	Bé	Sí
Dona	16	No	Cap	No m'agrada	Bona Salut	Malamen t	Sí
Home	16	Sí	Gimnàs	M'agrada	Guanyar diners	Bé	Sí
Home	16	No	Cap	No m'agrada	No ho se	Bé	Sí
Dona	16	Sí	Hípica	M'agrada	Divertir-se	Bé	Sí
Home	16	Sí	Gimnàs	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Dona	16	Sí	Gimnàs	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Dona	16	Sí	Tennis	M'agrada	Bona Salut	Malamen t	Sí
Dona	16	No	Cap	No m'agrada	Guanyar diners	Bé	Sí



Home	16	Sí	Bàsquet	M'agrada	Divertir-se	Malamen t	No
Home	16	Sí	Tots	M'agrada	Divertir-se	Bé	Sí
Home	16	Sí	Futbol	M'agrada	Bona Salut	Bé	No
Home	16	Sí	Bàsquet	M'agrada	Divertir-se	Malamen t	No
Home	16	Sí	Pàdel	M'agrada	Divertir-se	Malamen t	No
Home	16	Sí	Futbol	M'agrada	Bona Salut	Malamen t	No
Home	16	Sí	Futbol	M'agrada	Guanyar diners	Bé	No
Dona	16	Sí	Futbol	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Home	16	Sí	Gimnàs	M'agrada	Guanyar diners	Bé	Sí
Home	17	Sí	Futbol	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Dona	16	Sí	Arts Marcials	M'agrada	Bona Salut	Malamen t	No
Dona	16	Sí	Esquiar	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Dona	16	Sí	Dansa	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Home	16	Sí	Bàsquet	M'agrada	Divertir-se	Bé	Sí
Dona	15	Sí	Tots	M'agrada	Divertir-se	Bé	Si
Dona	16	Sí	Tots	M'agrada	Bona Salut	Bé	Si
Dona	16	Sí	Gimnàs	M'agrada	Bona Salut	Malamen t	Sí
Home	16	No	Cap	No m'agrada	Divertir-se	Bé	No
Dona	16	Sí	Pàdel	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Dona	16	Sí	Futbol	M'agrada	Divertir-se	Bé	Sí
Dona	17	Sí	Gimnasia Artística	M'agrada	Divertir-se	Malamen t	No
Dona	16	No	Cap	No m'agrada	No ho se	Bé	Sí
Dona	16	Sí	Dansa	M'agrada	Bona Salut	Bé	Sí
Home	16	No	Cap	No m'agrada	Bona Salut	Bé	No



10.5 Termes d'ús

TÉRMINOS DE SERVICIO

INFORMACIÓN GENERAL

Este sitio web es operado por RuntoWin. En todo el sitio, los términos “nosotros”, “nos” y “nuestro” se refieren a RuntoWin. RuntoWin ofrece este sitio web, incluyendo toda la información, herramientas y servicios disponibles para ti en este sitio, el usuario, está condicionado a la aceptación de todos los términos, condiciones, políticas y notificaciones aquí establecidos.

Al visitar nuestro sitio y/o comprar algo de nosotros, participas en nuestro “Servicio” y aceptas los siguientes términos y condiciones (“Términos de Servicio”, “Términos”), incluidos todos los términos y condiciones adicionales y las políticas a las que se hace referencia en el presente documento y/o disponible a través de hipervínculos. Estas Condiciones de Servicio se aplican a todos los usuarios del sitio, incluyendo si limitación a usuarios que sean navegadores, proveedores, clientes, comerciantes, y/o colaboradores de contenido.

Por favor, lee estos Términos de Servicio cuidadosamente antes de acceder o utilizar nuestro sitio web. Al acceder o utilizar cualquier parte del sitio, estás aceptando los Términos de Servicio. Si no estás de acuerdo con todos los términos y condiciones de este acuerdo, entonces no deberías acceder a la página web o usar cualquiera de los servicios. Si las Términos de Servicio son considerados una oferta, la aceptación está expresamente limitada a estos Términos de Servicio.

Cualquier función nueva o herramienta que se añadan a la tienda actual, también estarán sujetas a los Términos de Servicio. Puedes revisar la versión actualizada de los Términos de Servicio, en cualquier momento en esta página. Nos



reservamos el derecho de actualizar, cambiar o reemplazar cualquier parte de los Términos de Servicio mediante la publicación de actualizaciones y/o cambios en nuestro sitio web. Es tu responsabilidad chequear esta página periódicamente para verificar cambios. Tu uso continuo o el acceso al sitio web después de la publicación de cualquier cambio constituye la aceptación de dichos cambios.

Nuestra tienda se encuentra alojada en Shopify Inc. Ellos nos proporcionan la plataforma de comercio electrónico en línea, que nos permite venderte nuestros productos y servicios.

SECCIÓN 1 - TÉRMINOS DE LA TIENDA EN LÍNEA

Al utilizar este sitio, declaras que tienes al menos la mayoría de edad en tu estado o provincia de residencia, o que tienes la mayoría de edad en tu estado o provincia de residencia y que nos has dado tu consentimiento para permitir que cualquiera de tus dependientes menores use este sitio.

No puedes usar nuestros productos con ningún propósito ilegal o no autorizado tampoco puedes, en el uso del Servicio, violar cualquier ley en tu jurisdicción (incluyendo pero no limitado a las leyes de derecho de autor).

No debes transmitir gusanos, virus o cualquier código de naturaleza destructiva.

El incumplimiento o violación de cualquiera de estos Términos darán lugar al cese inmediato de tus Servicios.



SECCIÓN 2 - CONDICIONES GENERALES

Nos reservamos el derecho de rechazar la prestación de servicio a cualquier persona, por cualquier motivo y en cualquier momento.

Entiendes que tu contenido (sin incluir la información de tu tarjeta de crédito), puede ser transferida sin encriptar e involucrar (a) transmisiones a través de varias redes; y (b) cambios para ajustarse o adaptarse a los requisitos técnicos de conexión de redes o dispositivos. La información de tarjetas de crédito está siempre encriptada durante la transferencia a través de las redes.

Estás de acuerdo con no reproducir, duplicar, copiar, vender, revender o explotar cualquier parte del Servicio, uso del Servicio, o acceso al Servicio o cualquier contacto en el sitio web a través del cual se presta el servicio, sin el expreso permiso por escrito de nuestra parte.

Los títulos utilizados en este acuerdo se incluyen solo por conveniencia y no limitan o afectan a estos Términos.

SECCIÓN 3 - EXACTITUD, EXHAUSTIVIDAD Y ACTUALIDAD DE LA INFORMACIÓN

No nos hacemos responsables si la información disponible en este sitio no es exacta, completa o actual. El material en este sitio es provisto solo para información general y no debe confiarse en ella o utilizarse como la única base para la toma de decisiones sin consultar primeramente, información más precisa, completa u oportuna. Cualquier dependencia en el materia de este sitio es bajo su propio riesgo.



Este sitio puede contener cierta información histórica. La información histórica, no es necesariamente actual y es provista únicamente para tu referencia. Nos reservamos el derecho de modificar los contenidos de este sitio en cualquier momento, pero no tenemos obligación de actualizar cualquier información en nuestro sitio. Aceptas que es tu responsabilidad de monitorear los cambios en nuestro sitio.

SECTION 4 - MODIFICACIONES AL SERVICIO Y PRECIOS

Los precios de nuestros productos están sujetos a cambio sin aviso.

Nos reservamos el derecho de modificar o discontinuar el Servicio (o cualquier parte del contenido) en cualquier momento sin aviso previo.

No seremos responsables ante ti o alguna tercera parte por cualquier modificación, cambio de precio, suspensión o discontinuidad del Servicio.

SECCIÓN 5 - PRODUCTOS O SERVICIOS (si aplicable)

Ciertos productos o servicios pueden estar disponibles exclusivamente en línea a través del sitio web. Estos productos o servicios pueden tener cantidades limitadas y estar sujetas a devolución o cambio de acuerdo a nuestra política de devolución solamente.

Hemos hecho el esfuerzo de mostrar los colores y las imágenes de nuestros productos, en la tienda, con la mayor precisión de colores posible. No podemos garantizar que el monitor de tu computadora muestre los colores de manera exacta.

Nos reservamos el derecho, pero no estamos obligados, para limitar las ventas de nuestros productos o servicios a cualquier persona, región geográfica o



jurisdicción. Podemos ejercer este derecho basados en cada caso. Nos reservamos el derecho de limitar las cantidades de los productos o servicios que ofrecemos. Todas las descripciones de productos o precios de los productos están sujetos a cambios en cualquier momento sin previo aviso, a nuestra sola discreción. Nos reservamos el derecho de discontinuar cualquier producto en cualquier momento. Cualquier oferta de producto o servicio hecho en este sitio es nulo donde esté prohibido.

No garantizamos que la calidad de los productos, servicios, información u otro material comprado u obtenido por ti cumpla con tus expectativas, o que cualquier error en el Servicio será corregido.

SECCIÓN 6 - EXACTITUD DE FACTURACIÓN E INFORMACIÓN DE CUENTA

Nos reservamos el derecho de rechazar cualquier pedido que realice con nosotros. Podemos, a nuestra discreción, limitar o cancelar las cantidades compradas por persona, por hogar o por pedido. Estas restricciones pueden incluir pedidos realizados por o bajo la misma cuenta de cliente, la misma tarjeta de crédito, y/o pedidos que utilizan la misma facturación y/o dirección de envío.

En el caso de que hagamos un cambio o cancelemos una orden, podemos intentar notificarte poniéndonos en contacto vía correo electrónico y/o dirección de facturación / número de teléfono proporcionado en el momento que se hizo pedido. Nos reservamos el derecho de limitar o prohibir las órdenes que, a nuestro juicio, parecen ser colocado por los concesionarios, revendedores o distribuidores.



Te comprometes a proporcionar información actual, completa y precisa de la compra y cuenta utilizada para todas las compras realizadas en nuestra tienda. Te comprometes a actualizar rápidamente tu cuenta y otra información, incluyendo tu dirección de correo electrónico y números de tarjetas de crédito y fechas de vencimiento, para que podamos completar tus transacciones y contactarte cuando sea necesario.

Para más detalles, por favor revisa nuestra Política de Devoluciones.

SECCIÓN 7 - HERRAMIENTAS OPCIONALES

Es posible que te proporcionemos acceso a herramientas de terceros a los cuales no monitoreamos y sobre los que no tenemos control ni entrada.

Reconoces y aceptas que proporcionamos acceso a este tipo de herramientas "tal cual" y "según disponibilidad" sin garantías, representaciones o condiciones de ningún tipo y sin ningún respaldo. No tendremos responsabilidad alguna derivada de o relacionada con tu uso de herramientas proporcionadas por terceras partes.

Cualquier uso que hagas de las herramientas opcionales que se ofrecen a través del sitio bajo tu propio riesgo y discreción y debes asegurarte de estar familiarizado y aprobar los términos bajo los cuales estas herramientas son proporcionadas por el o los proveedores de terceros.

También es posible que, en el futuro, te ofrezcamos nuevos servicios y/o características a través del sitio web (incluyendo el lanzamiento de nuevas herramientas y recursos). Estas nuevas características y/o servicios también estarán sujetos a estos Términos de Servicio.



SECCIÓN 8 - ENLACES DE TERCERAS PARTES

Cierto contenido, productos y servicios disponibles vía nuestro Servicio puede incluir material de terceras partes.

Enlaces de terceras partes en este sitio pueden direccionarte a sitios web de terceras partes que no están afiliadas con nosotros. No nos responsabilizamos de examinar o evaluar el contenido o exactitud y no garantizamos ni tendremos ninguna obligación o responsabilidad por cualquier material de terceros o sitios web, o de cualquier material, productos o servicios de terceros.

No nos hacemos responsables de cualquier daño o daños relacionados con la adquisición o utilización de bienes, servicios, recursos, contenidos, o cualquier otra transacción realizadas en conexión con sitios web de terceros. Por favor revisa cuidadosamente las políticas y prácticas de terceros y asegúrate de entenderlas antes de participar en cualquier transacción. Quejas, reclamos, inquietudes o preguntas con respecto a productos de terceros deben ser dirigidas a la tercera parte.

SECCIÓN 9 - COMENTARIOS DE USUARIO, CAPTACIÓN Y OTROS ENVÍOS

Si, a pedido nuestro, envías ciertas presentaciones específicas (por ejemplo la participación en concursos) o sin un pedido de nuestra parte envías ideas creativas, sugerencias, proposiciones, planes, u otros materiales, ya sea en línea, por email, por correo postal, o de otra manera (colectivamente, 'comentarios'), aceptas que podamos, en cualquier momento, sin restricción, editar, copiar, publicar, distribuir, traducir o utilizar por cualquier medio comentarios que nos hayas enviado. No tenemos ni tendremos ninguna obligación (1) de mantener ningún comentario confidencialmente; (2) de pagar compensación por comentarios; o (3) de responder a comentarios.



Nosotros podemos, pero no tenemos obligación de, monitorear, editar o remover contenido que consideremos sea ilegítimo, ofensivo, amenazante, calumnioso, difamatorio, pornográfico, obsceno u objetable o viole la propiedad intelectual de cualquiera de las partes o los Términos de Servicio.

Aceptas que tus comentarios no violarán los derechos de terceras partes, incluyendo derechos de autor, marca, privacidad, personalidad u otro derechos personal o de propiedad. Asimismo, aceptas que tus comentarios no contienen material difamatorio o ilegal, abusivo u obsceno, o contienen virus informáticos u otro malware que pudiera, de alguna manera, afectar el funcionamiento del Servicio o de cualquier sitio web relacionado. No puedes utilizar una dirección de correo electrónico falsa, usar otra identidad que no sea legítima, o engañar a terceras partes o a nosotros en cuanto al origen de tus comentarios. Tu eres el único responsable por los comentarios que haces y su precisión. No nos hacemos responsables y no asumimos ninguna obligación con respecto a los comentarios publicados por ti o cualquier tercer parte.

SECCIÓN 10 - INFORMACIÓN PERSONAL

Tu presentación de información personal a través del sitio se rige por nuestra Política de Privacidad. Para ver nuestra Política de Privacidad.

SECCIÓN 11 - ERRORES, INEXACTITUDES Y OMISIONES

De vez en cuando puede haber información en nuestro sitio o en el Servicio que contiene errores tipográficos, inexactitudes u omisiones que puedan estar relacionadas con las descripciones de productos, precios, promociones, ofertas, gastos de envío del producto, el tiempo de tránsito y la disponibilidad. Nos reservamos el derecho de corregir los errores, inexactitudes u omisiones y de cambiar o actualizar la información o cancelar pedidos si alguna información en



el Servicio o en cualquier sitio web relacionado es inexacta en cualquier momento sin previo aviso (incluso después de que hayas enviado tu orden) .

No asumimos ninguna obligación de actualizar, corregir o aclarar la información en el Servicio o en cualquier sitio web relacionado, incluyendo, sin limitación, la información de precios, excepto cuando sea requerido por la ley. Ninguna especificación actualizada o fecha de actualización aplicada en el Servicio o en cualquier sitio web relacionado, debe ser tomada para indicar que toda la información en el Servicio o en cualquier sitio web relacionado ha sido modificado o actualizado.

SECCIÓN 12 - USOS PROHIBIDOS

En adición a otras prohibiciones como se establece en los Términos de Servicio, se prohíbe el uso del sitio o su contenido: (a) para ningún propósito ilegal; (b) para pedirle a otros que realicen o participen en actos ilícitos; (c) para violar cualquier regulación, reglas, leyes internacionales, federales, provinciales o estatales, u ordenanzas locales; (d) para infringir o violar el derecho de propiedad intelectual nuestro o de terceras partes; (e) para acosar, abusar, insultar, dañar, difamar, calumniar, desprestigiar, intimidar o discriminar por razones de género, orientación sexual, religión, tnia, raza, edad, nacionalidad o discapacidad; (f) para presentar información falsa o engañosa; (g) para cargar o transmitir virus o cualquier otro tipo de código malicioso que sea o pueda ser utilizado en cualquier forma que pueda comprometer la funcionalidad o el funcionamiento del Servicio o de cualquier sitio web relacionado, otros sitios o Internet; (h) para recopilar o rastrear información personal de otros; (i) para generar spam, phish, pharm, pretext, spider, crawl, or scrape; (j) para cualquier propósito obsceno o inmoral; o (k) para interferir con o burlar los elementos de seguridad del Servicio o cualquier sitio web relacionado; otros sitios o Internet. Nos reservamos el derecho de suspender el uso del Servicio o de cualquier sitio web relacionado por violar cualquiera de los ítems de los usos prohibidos.



SECCIÓN 13 - EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS; LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

No garantizamos ni aseguramos que el uso de nuestro servicio será ininterrumpido, puntual, seguro o libre de errores.

No garantizamos que los resultados que se puedan obtener del uso del servicio serán exactos o confiables.

Aceptas que de vez en cuando podemos quitar el servicio por períodos de tiempo indefinidos o cancelar el servicio en cualquier momento sin previo aviso.

Aceptas expresamente que el uso de, o la posibilidad de utilizar, el servicio es bajo tu propio riesgo. El servicio y todos los productos y servicios proporcionados a través del servicio son (salvo lo expresamente manifestado por nosotros) proporcionados "tal cual" y "según esté disponible" para su uso, sin ningún tipo de representación, garantías o condiciones de ningún tipo, ya sea expresa o implícita, incluidas todas las garantías o condiciones implícitas de comercialización, calidad comercializable, la aptitud para un propósito particular, durabilidad, título y no infracción.

En ningún caso RuntoWin, nuestros directores, funcionarios, empleados, afiliados, agentes, contratistas, internos, proveedores, prestadores de servicios o licenciantes serán responsables por cualquier daño, pérdida, reclamo, o daños directos, indirectos, incidentales, punitivos, especiales o consecuentes de cualquier tipo, incluyendo, sin limitación, pérdida de beneficios, pérdida de ingresos, pérdida de ahorros, pérdida de datos, costos de reemplazo, o cualquier daño similar, ya sea basado en contrato, agravio (incluyendo negligencia), responsabilidad estricta o de otra manera, como consecuencia del uso de cualquiera de los servicios o productos adquiridos mediante el servicio, o por cualquier otro reclamo relacionado de alguna manera con el uso del servicio o cualquier producto, incluyendo pero no limitado, a cualquier error u omisión en



cualquier contenido, o cualquier pérdida o daño de cualquier tipo incurridos como resultados de la utilización del servicio o cualquier contenido (o producto) publicado, transmitido, o que se pongan a disposición a través del servicio, incluso si se avisa de su posibilidad. Debido a que algunos estados o jurisdicciones no permiten la exclusión o la limitación de responsabilidad por daños consecuenciales o incidentales, en tales estados o jurisdicciones, nuestra responsabilidad se limitará en la medida máxima permitida por la ley.

SECCIÓN 14 - INDEMNIZACIÓN

Aceptas indemnizar, defender y mantener indemne RuntoWin y nuestras matrices, subsidiarias, afiliados, socios, funcionarios, directores, agentes, contratistas, concesionarios, proveedores de servicios, subcontratistas, proveedores, internos y empleados, de cualquier reclamo o demanda, incluyendo honorarios razonables de abogados, hechos por cualquier tercero a causa o como resultado de tu incumplimiento de las Condiciones de Servicio o de los documentos que incorporan como referencia, o la violación de cualquier ley o de los derechos de u tercero.

SECCIÓN 15 - DIVISIBILIDAD

En el caso de que se determine que cualquier disposición de estas Condiciones de Servicio sea ilegal, nula o inejecutable, dicha disposición será, no obstante, efectiva a obtener la máxima medida permitida por la ley aplicable, y la parte no exigible se considerará separada de estos Términos de Servicio, dicha determinación no afectará la validez de aplicabilidad de las demás disposiciones restantes.



SECCIÓN 16 - RESCISIÓN

Las obligaciones y responsabilidades de las partes que hayan incurrido con anterioridad a la fecha de terminación sobrevivirán a la terminación de este acuerdo a todos los efectos.

Estas Condiciones de servicio son efectivos a menos que y hasta que sea terminado por ti o nosotros. Puedes terminar estos Términos de Servicio en cualquier momento por avisarnos que ya no deseas utilizar nuestros servicios, o cuando dejes de usar nuestro sitio.

Si a nuestro juicio, fallas, o se sospecha que haz fallado, en el cumplimiento de cualquier término o disposición de estas Condiciones de Servicio, tambien podemos terminar este acuerdo en cualquier momento sin previo aviso, y seguirás siendo responsable de todos los montos adeudados hasta incluida la fecha de terminación; y/o en consecuencia podemos negarte el acceso a nuestros servicios (o cualquier parte del mismo).

SECCIÓN 17 - ACUERDO COMPLETO

Nuestra falla para ejercer o hacer valer cualquier derecho o disposición de estas Condiciones de Servicio no constituirá una renuncia a tal derecho o disposición.

Estas Condiciones del servicio y las políticas o reglas de operación publicadas por nosotros en este sitio o con respecto al servicio constituyen el acuerdo completo y el entendimiento entre tu y nosotros y rigen el uso del Servicio y reemplaza cualquier acuerdo, comunicaciones y propuestas anteriores o contemporáneas, ya sea oral o escrita, entre tu y nosotros (incluyendo, pero no limitado a, cualquier versión previa de los Términos de Servicio).



Cualquier ambigüedad en la interpretación de estas Condiciones del servicio no se interpretarán en contra del grupo de redacción.

SECCIÓN 18 - LEY

Estas Condiciones del servicio y cualquier acuerdos aparte en el que te proporcionemos servicios se regirán e interpretarán en conformidad con las leyes de Av. Francesc maciá 229, Esparreguera, CT, 08292, Spain.

SECCIÓN 19 - CAMBIOS EN LOS TÉRMINOS DE SERVICIO

Puedes revisar la versión más actualizada de los Términos de Servicio en cualquier momento en esta página.

Nos reservamos el derecho, a nuestra sola discreción, de actualizar, modificar o reemplazar cualquier parte de estas Condiciones del servicio mediante la publicación de las actualizaciones y los cambios en nuestro sitio web. Es tu responsabilidad revisar nuestro sitio web periódicamente para verificar los cambios. El uso continuo de o el acceso a nuestro sitio Web o el Servicio después de la publicación de cualquier cambio en estas Condiciones de servicio implica la aceptación de dichos cambios.

SECCIÓN 20 - INFORMACIÓN DE CONTACTO

Preguntas acerca de los Términos de Servicio deben ser enviadas a soporte@runtowin.net.



Política de Privacitat

Run To Win Política de privacidad

Lo que hacemos con tu información

1. El término “información personal” como es usado aquí, es definido como cualquier información que identifique o que pueda ser usada para identificar, contactar o localizar a la persona a la que la información pertenece. La información personal que recolectamos estará sujeta a esta política de privacidad, y será modificada cada cierto tiempo.

2. Cuando te registras por Run To Win pedimos tu dirección de correo electrónico.

3. Run To Win usa la información que recolectamos para los siguientes propósitos generales: provisión de productos y servicios, facturación, identificación y autenticación, mejora de servicios, contactos e investigación.

4. Como parte del proceso de compra y venta de Run To Win, obtendrás la dirección de correo electrónico y/o la dirección de envío de tus clientes. Al entrar a nuestro Acuerdo de Usuario, estarás de acuerdo, con el respeto a otros usuarios que la información personal que obtengas a través de Run To Win o a través de Run To Win comunicación relacionada o Run To Win, transacción facilitada, Run To Win te otorga una licencia para usar información solo para Run To Win comunicaciones relacionadas que no sean mensajes comerciales no solicitados, Run To Win. No tolera spam. Por lo tanto, sin limitar el precedente, no estás licenciado para añadir el nombre de alguien que ha comprado un producto a tu lista de correos (electrónico o físico), sin su consentimiento.

LO CUAL SIGNIFICA

Cuando te registras, tú provees información personal, la cual nosotros recolectamos y usamos. Para el proceso de pago también chequeamos la información de tu tarjeta de crédito. Solo usamos tu Run To Win información del cliente para Run To Win comunicaciones relacionadas, a menos que les des permiso para hacer lo contrario. No spamees a nadie.



Seguridad

La seguridad de tu información personal es importante para nosotros. Cuando tu registras información sensible, como el número de tarjeta de crédito en nuestro formulario de registro, encriptamos la transmisión de esa información usando una tecnología de capas de enchufes seguros, mejor conocida como SSL. Los detalles de las tarjetas de crédito son almacenados y encriptados usando encriptación de AES-256. Como un dócil proveedor de servicios de nivel 1 PCI-DSS, seguimos todos los requerimientos de PCI-DSS y los implementos adicionales generalmente aceptamos por los estándares de la industria para proteger la información personal que es entregada a nosotros, tanto en la transmisión como cuando la recibimos. Ningún método de transmisión en la Internet, o algún método de almacenamiento electrónico es 100% seguro. Por lo tanto, mientras luchamos por usar medios comercialmente aceptables para proteger tu información personal, no podemos garantizar su absoluta seguridad. Si tienes alguna pregunta sobre la seguridad de nuestro sitio web, puedes enviarnos un correo electrónico a soporte@runtowin.net.

LO CUAL SIGNIFICA

Encriptaremos la información de tu tarjeta de crédito y cualquier otra información sensible de acuerdo a los estándares de la industria. Como las cosas suelen pasar, no podemos garantizar una seguridad al 100% de tu información. Si tienes preguntas, envíanos un correo electrónico a soporte@runtowin.net.

Divulgación

1.Run To Win puede usar a terceros como proveedores de servicios para que provean ciertos servicios a ti, y con los cuales podemos compartir cierta información personal. Como requerimiento, le pedimos a cualquier compañía con la que podamos compartir alguna información personal, que protejan la información de un amañera consistente con su póliza y que limiten el uso de dicha información en el desempeño de los servicios para Run To Win.



2.Run To Win puede divulgar información personal bajo circunstancias personales, como para cumplir con órdenes de la corte que requieren entregar información de ese tipo o cuando tus acciones violen los términos de servicio.

3.No vendemos o proveemos información personal a otras compañías para el mercadeo de sus propios productos y servicios.

LO CUAL SIGNIFICA

En ciertas circunstancias, podemos divulgar tu información personal, como en órdenes de la corte.

Almacenamiento de la información del cliente

A Run To Win le pertenece el almacenamiento de la información, las bases de datos y todos los derechos a la aplicación de Run To Win. Sin embargo, no reclamamos ningún derecho sobre tu información. Todos los derechos de tu información te pertenecen y nunca contactaremos a tus clientes directamente o usaremos tú información para alguna ventaja de nuestro negocio o para competir contigo o apuntar nuestro mercado a tus clientes.

LO CUAL SIGNIFICA

Tu información te pertenece y respetamos eso. No trataremos de competir contigo o de escribirles a tus clientes.

Cookies

Una cookie es una pequeña cantidad de información, que puede incluir un identificador anónimo y único. Las cookies son enviadas a tu buscador desde un sitio web y almacenadas en el disco duro de tu computadora. Toda computadora que accede a nuestro sitio web, le es asignada una cookie diferente.

Remarcado y análisis de Google

Usamos un servicio proveído por Google llamado Google Analytics (GA). GA nos permite alcanzar a la gente que ha visitado previamente nuestro sitio y enseñarles anuncios relevantes cuando visiten otro sitio en la Internet en la Google Display Network. Esto es a menudo llamado remarcado.



Las Cookies son usadas para rastrear la sesión de tu página web, para servir anuncios personalizados de Google y otras terceras partes. Cuando visitas este sitio web, puedes ver anuncios puestos en el sitio por Google o alguna otra tercera parte. A través de las cookies de primera y tercera mano, estas terceras partes pueden recolectar información sobre ti mientras visitas su sitio web y otros sitios web. Puede que usen esa información para mostrarte anuncios en este sitio web y a través de toda la Internet basados en tus visitas anteriores a este sitio web y a otros en la Internet. Nosotros no recolectamos esta información o controlamos el contenido de los anuncios que ves.

Excluir

Puede que seas capaz de excluirte de los anuncios personalizados de Google Display Network visitando el administrador de preferencias de anuncios ([\[http://www.google.com/ads/preferences/\]](http://www.google.com/ads/preferences/)(<http://www.google.com/ads/preferences/>)), and the Google Analytics Opt-out Browser Add-on ([\[http://www.google.ca/ads/preferences/plugin/\]](http://www.google.ca/ads/preferences/plugin/) (<http://www.google.ca/ads/preferences/plugin/>)).

Tu uso de este sitio web sin excluirte significa que entiendes y estás de acuerdo con la recolección de información y de que esta te provea con los anuncios de remarketing usando GA y cookies de una tercera parte basados en tus visitas anteriores y en otras partes de la Internet.

LO CUAL SIGNIFICA

Para identificarte electrónicamente, una cookie será almacenada en tu computadora. Tenemos una herramienta de remarketing que nos permite tomar notas de tus vistas a nuestro sitio web y así, mostrarte anuncios relevantes en nuestro sitio web y a través de la Internet. Siempre puedes anular esta opción.

PCI-DSS

El Payment Card Industry Data Security Standard (PCI-DSS) o el estándar de seguridad de información de la industria de pago de tarjetas, es un set de



requerimientos de seguridad manejados por el Consejo de Estándares de Seguridad PCI, un esfuerzo conjunto de las marcas de pago, incluyendo Visa, MasterCard, American Express y Discover. Los requerimientos de PCI-DSS ayudan a asegurar la seguridad de dar información de tarjetas de crédito por parte de comerciantes y proveedores de servicios.

LO CUAL SIGNIFICA

Usaremos los estándares en seguridad de la industria, los mismos usados por las grandes compañías de tarjetas de crédito, para ayudarte a mantener una segura cuenta de Run To Win.

Cambios a esta Política de Privacidad

Nos reservamos el derecho de modificar esta declaración de privacidad en cualquier momento, por lo que debes revisarla frecuentemente, por favor. Si hacemos algunos cambios a esta política, te notificaremos aquí o a través de nuestra página para que seas consciente de la información que recolectamos, cómo la usamos y bajo qué circunstancias, si hay algunas, decidimos divulgarla.

LO CUAL SIGNIFICA

Podemos cambiar esta Declaración de Privacidad. Si es un gran cambio, te informaremos aquí mismo.

Preguntas

Cualquier pregunta sobre esta Política de Privacidad debería ser enviada a soporte@runtowin.net o por correo electrónico a: Barcelona



Qué son las Cookies

Una Cookie es una información que intercambia entre el usuario y el servidor con diferentes objetivos: recordar preferencias del usuario, realizar analítica, personalización de la publicidad, etcétera. En ningún momento estas Cookies permitirán a RunToWin, S.L. identificar ningún usuario. Mediante la configuración del navegador para bloquear el uso de Cookies, de tal forma que es posible que no todo funcione como debería pero se podría acceder al contenido igualmente.

Si quiere conocer más detalles técnicos sobre las Cookies puede consultar la Wikipedia: [http://es.wikipedia.org/wiki/Cookie_\(informática\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Cookie_(informática)).

1.1 Para qué se usan en los blogs de RunToWin, S.L.

Nuestros blogs usan tres tipos de Cookies:

- Cookies de rendimiento: son aquellas que recuerdan las preferencias de un usuario cuando toma una decisión.
- Cookies de analítica: cada vez que el usuario navega por nuestro sitio, nuestro proveedor externo de estadísticas (Google Analytics actualmente) genera una Cookie para conocer el uso de nuestra web. RunToWin, S.L. no autoriza la compartición de estos datos a terceros. En todo momento la identificación es anónima y tan solo permite conocer las tendencias aproximadas de nuestros visitantes. Puede consultar la política de privacidad de Google Analytics en <http://www.google.es/intl/es/analytics/privacyoverview.html>.
- Cookies de publicidad: permiten identificar, de forma totalmente anónima, al usuario dentro de un perfil publicitario basado en intereses y rango de edad. Actualmente usamos Google Doubleclick para servir nuestros anuncios, si está interesado en sus políticas de privacidad acuda a <http://www.google.es/policies/privacy/ads/#toc-doubleclick> y a <http://www.google.es/policies/privacy/ads/>.



1.2 Deshabilitar las Cookies en el navegador

La mayor parte de los navegadores modernos permiten el bloqueo de Cookies. Habitualmente estas opciones se encuentran en los menús: ajustes, preferencias u opciones. En caso de estar usando un navegador que no permita este tipo de configuraciones le recomendamos que se actualice a una versión más reciente.

Para los navegadores más usados, puede encontrar las opciones en:

- Chrome: Configuración -> Mostrar opciones avanzadas -> Privacidad -> Configuración de contenido.
- Firefox: Herramientas -> Opciones -> Privacidad -> Historial -> Configuración Personalizada.
- Internet Explorer: Herramientas -> Opciones de Internet -> Privacidad -> Configuración.
- Safari: Preferencias -> Seguridad.

En caso de tener dudas le recomendamos que se ponga en contacto con el equipo de soporte de su navegador.



10.6 Dissenys



Logotip de lletres per a l'aplicació



Fons de la imatge de perfil



Dissenys Noies



Aquests seràn els models de dona que podràn crear els usuaris



Personatges que soriràn al mapa



Dissenys Nois



Aquests seràn els models d'home que podràn crear els usuaris



Personatges que soriran al mapa



Dissenys del Paisatges



Model per al fons del perfil Estiu



Model Tardor



Model Hivern



Model Primavera



Pantalla de quan completes les teves metes



Logotip de l'aplicació



Imatge de carrega



10.7 README.MD

Trabajo de investigación 2017-IES el Cairat

¿Quiénes somos y que es Run to Win?

Somos alumnos del instituto el Cairat situado en Esparreguera y estamos realizando un trabajo de investigación dirigido al deporte y a la práctica del mismo. Nuestro proyecto consiste en una aplicación Android dirigida al mundo del running. Esta aplicación sirve como soporte y motivación, gracias a su sistema de recompensas. Nuestro objetivo principal es ayudar a la gente para que practique deporte, motivándolos con pequeños premios, que pueden conseguir a cambio de esfuerzo y dedicación en este ámbito. Los usuarios ganan coins a cambio de cumplir retos, correr kilómetros y superar sus metas.

¿Cómo funcionan los premios?

Cuando un usuario, después de mucho esfuerzo, haya conseguido las coins suficientes, puede gastar esas coins en un descuento para una de las tiendas colaboradoras. Los descuentos, se hacen efectivos desde la misma tienda, dónde se pueden canjear a cambio del descuento correspondiente. Los descuentos son de un solo uso, es decir, son descuentos únicos i que una vez utilizados, se eliminan.

¿Qué premios se pueden obtener?

Nuestra idea es que los premios los elijan los propietarios de las tiendas colaboradoras, ya que son los que pueden decidir qué productos pueden aplicarle un descuento o no.

La idea es que las tiendas colaboradoras elijan productos o clases de productos, los cuales, con los premios de nuestra aplicación, los usuarios pueden conseguir un descuento en ese producto y vosotros podréis vender artículos poco solicitados.

Los descuentos pueden ser del porcentaje sobre el precio de venta o bien un importe fijo a descontar del precio final que quisiérais, y serían anunciados en la web de nuestra aplicación y en la tienda dentro de la misma aplicación. Los productos son ordenados por clases, colores y se podrían buscar fácilmente mediante un buscador y hasta por nombre de la tienda para facilitar la búsqueda.



¿Qué beneficios obtienen las tiendas colaboradoras?

Nuestra aplicación cuenta con ads, es decir, anuncios en diferentes apartados, publicitando su establecimiento o directamente su franquicia, dándoles una publicidad “gratuita” que difícilmente podrían conseguir en otro sitio. Creemos que nuestra aplicación puede ampliarles el público y conseguir fidelizar nuevos clientes. También es una gran oportunidad para vender artículos poco solicitados o que no suelen ser vendidos.

¿Y si los colaboradores organizan eventos?

Si organizan alguna carrera, nuestra idea es publicitarla, poder ayudar con la planificación de esta y marcar la ruta de ésta en la aplicación para facilitar el recorrido a los corredores, marcando los puntos de avituallamiento.

Puntos clave de nuestro proyecto

Resumiendo en que consistiría y como funcionaría nuestra aplicación, aquí os dejamos los puntos clave:

- Aplicación destinada a la motivación de la población la realización de deporte.
- Conseguir premios a cambio de superar retos.
- Las tiendas aportan productos a cambio de publicidad en la aplicación y en la web.



Póngase en contacto con nosotros

Carrer Gorgonçana nº 1 Esparreguera, Barcelona, 08292

699084687 617520872

contacto@runtowin.net

runtowin.net

Equipo de Run to Win:

Àlex Ollé: Manager y Developer

Sergio Briongos: Manager y Atención al Cliente

Raúl Salas: Developer

Laura Moran: Designer



10.8 Opinió Raúl Salas (Programador de l'aplicació)

Este proyecto ha sido una grata experiencia para seguir ampliando mis conocimientos, tanto por la programación como por la actividad física. Me integré en este proyecto gracias a Àlex Ollé, ya que manteníamos contacto desde hacía ya bastante tiempo.

En este proyecto he colaborado en el apartado de la programación. Personalmente, pienso que es una buena idea hacer una aplicación de este tipo, teniendo en cuenta que cada vez más y más gente se incita a hacer deporte.

También opino que la aplicación puede ser una gran herramienta para gente que ya esté iniciada con el deporte, puesto que pueden medir su tiempo y comparar sus marcas con las anteriores.

Ha sido un verdadero placer trabajar con vosotros en este proyecto.

Un saludo,

Raúl

10.9 Opinió Laura Morán (Disenyadora de l'aplicació)

Run to Win me parece una aplicación motivadora y bastante útil para aquellas personas que quieren hacer ejercicio pero no encuentran algo que les de más comodidad a la hora de hacer un seguimiento.

En cuanto a los diseños que he desarrollado para la aplicación, me han parecido un trabajo entretenido en la mayoría del proceso. Ha sido una experiencia muy positiva, ya que nunca había hecho diseños para nada parecido y he aprendido mucho durante todo el proceso, ya que me ha gustado mucho el tema de hacer los personajes por partes y no siendo un único dibujo, pudiéndolos vestir como quería.

Tampoco me ha supuesto un esfuerzo muy grande diseñarlo, ya que lo que me pidieron eran cosas bastante simples y sin complicaciones de sombreados o diferencias en cada uno de los personajes, escenarios, etc...Y no me importaría volver a diseñar el contenido visual, mejorándolo todo en general.

Creo que esta aplicación puede llegar a ser bastante usada en sentido de descargas y demás, por las ventajas que tiene. No se restringe a un público cerrado, puede ser de cualquier edad la persona, y tampoco distingue entre sexos, ni estados físicos.

Felicidades por el trabajo, y suerte con ello.

Laura Morán.