



AYUDAS A LA CONTRATACIÓN EN PRÁCTICAS DE TITULADOS EN FORMACIÓN PROFESIONAL DE GRADO SUPERIOR 2018	PROCEDIMIENTO: 1369
	ANEXO II: MEMORIA DE ACTIVIDADES

De este anexo se presentará uno por cada persona titulada en FP de grado superior para la que se solicite la ayuda a la contratación.

DATOS DE LA ENTIDAD PARTICIPANTE:

NOMBRE/ RAZÓN SOCIAL	FUNDACIÓN UNIVERSITARIA SAN ANTONIO		
CIF	G30626303		
NOMBRE DEL REPRESENTANTE	JOSE LUIS MENDOZA PÉREZ	DNI	22894000F

1. **Explicación de la adecuación de la titulación que ha de poseer el técnico titulado en Formación Profesional de Grado Superior que se pretende contratar y el proyecto para el que se contrata, con indicación de las competencias generales asociadas al título.**

El título de la persona a contratar corresponde al Grado Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (DAM) o en su defecto al de desarrollo de aplicaciones Web (DAW).

Estos títulos permiten alcanzar las competencias necesarias para el desarrollo del proyecto en el que trabajaría durante dos años (modalidad B), con la siguiente denominación:

Aplicación para dispositivos móviles y web de valoración y control del entrenamiento en maquinaria de fitness outdoor para las empresas Entorno Urbano S.L. y Copele S.L.

Dado que las siguientes competencias asociadas al título son las adecuadas:

- Configurar y explotar sistemas informáticos, adaptando la configuración lógica del sistema según las necesidades de uso y los criterios establecidos.
- Aplicar técnicas y procedimientos relacionados con la seguridad en sistemas, servicios y aplicaciones, cumpliendo el plan de seguridad.
- Gestionar bases de datos, interpretando su diseño lógico y verificando integridad, consistencia, seguridad y accesibilidad de los datos.
- Gestionar entornos de desarrollo adaptando su configuración en cada caso para permitir el desarrollo y despliegue de aplicaciones.
- Desarrollar aplicaciones multiplataforma con acceso a bases de datos utilizando lenguajes, librerías y herramientas adecuados a las especificaciones.
- Integrar contenidos gráficos y componentes multimedia en aplicaciones multiplataforma, empleando herramientas específicas y cumpliendo los requerimientos establecidos.
- Desarrollar interfaces gráficos de usuario interactivos y con la usabilidad adecuada, empleando componentes visuales estándar o implementando componentes visuales específicos.
- Desarrollar aplicaciones para smartphones Android e iOS empleando técnicas y entornos de desarrollo específicos.



2. Descripción detallada del proyecto a desarrollar que incluya la programación temporal o calendario de funciones a desarrollar.

Se propone el desarrollo una app para Smartphone bajo el sistema Android e iOS en la que el usuario pueda detallar su perfil de edad, género, peso y objetivo del ejercicio que podrá ser prescriptivo o ejercicio libre. La app detectará el ejercicio realizado, cuantificará el esfuerzo invertido y lo gestionará como consecución de ejercicio prescrito. El usuario podrá tener una prescripción individualizada de ejercicio físico saludable, podrá hacer una valoración de su estado de forma, proporcionará información sobre las condiciones de uso y seguridad de la maquinaria, así como acceso a videos con explicación visual de la ejecución de los test o de la ejecución del ejercicio.

Además, el proyecto se completa con la aplicación de la tecnología mediante una aplicación para dispositivos móviles que permitirá al usuario de los parques bio-saludables inteligentes acceder a información como: instrucciones de uso de maquinaria, recomendaciones para la correcta ejecución del ejercicio físico, medidas de seguridad a adoptar por el usuario, plan de entrenamiento personalizado, cuantificación del ejercicio realizado, capacidades de entrenamiento social e incluso recomendaciones dietético-nutricionales en función de la práctica deportiva a realizar y/o realizada, todo desarrollado por investigadores expertos en prescripción de ejercicio para la salud.

La integración del circuito de máquinas y los sensores, incluidos en la práctica totalidad de dispositivos móviles, tendrá el objetivo de proporcionar información sobre parámetros relevantes relacionados con su correcto uso, la cantidad y calidad del ejercicio realizado o el estado físico y progresión del usuario. Mediante acelerómetros, giróscopos, GPS o cámara se podrá informar sobre la ubicación y equipación del parque más próximo, inferir qué máquina en cuestión se está usando, el número de repeticiones y su duración e intensidad. Toda esta información unida a la fecha, hora e información desagregada del individuo, facilitada opcionalmente por él, como su peso, edad, o género contribuirá a una prescripción más precisa, cuantificación del grado de cumplimiento del plan de entrenamiento propuesto y a la generación de informes globales de estados de forma de la población.

El desarrollo de una web que proporcione información general y comercial del proyecto, ubicación de parques instalados, maquinaria disponible, uso ilustrado de la misma, creación de planes de entrenamiento personalizados según objetivos a modo de consulta y la consulta global de datos estadísticos de los usuarios de las instalaciones, tratando de alcanzar un carácter saludable de gamificación que fomente la práctica de ejercicio físico.

El desarrollo propuesto se encuadra dentro de la Actuación nº3: Tecnologías de la información y las comunicaciones, con las siguientes tareas:

Tarea1. Creación de app para Android e iOS que permita darte de alta como usuario del parque facilitando datos desagregados que no permitan la identificación unívoca del usuario como género, edad y peso, que consiga la identificación de la máquina en uso por el patrón del ejercicio observado en acelerómetro o por GPS, cuantificación del número de series, repeticiones, intensidad y calidad de las mismas en función de los datos obtenidos por el acelerómetro, registro de la actividad en la nube del sistema agregando información obtenidas de servicios de terceros como datos climatológicos o edad media de la población.

Tarea2. Desarrollo de una web informativa, comercial y técnica del proyecto, con condiciones de uso y seguridad de la maquinaria, con un componente de gamificación mediante la comparación del género y edad de un usuario con el resto de usuarios de los parques instalados.

Tarea3. Creación de un portal web de datos en abierto donde otras empresas o proyectos, investigadores de ciencias de la actividad física, y el deporte o sociólogos puedan obtener mediante servicios web, los datos genéricos sobre el uso de las instalaciones.

Actividades y tareas	Año 1				Año 2			
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8
Tarea 1								
Tarea 2								
Tarea 3								

ESTE DOCUMENTO DEBE SER FIRMADO ELECTRÓNICAMENTE POR EL REPRESENTANTE DE LA ENTIDAD