

## Idea

**Puck** aplikazioak bezeroei **ongizatea lortzen** lagunduko die. Horretarako, aplikazioa hiru atal izango du: **kirola, nutrizioa eta ikasketak**.

Aplikazioa lehen aldiz irekitzerakoan, bezeroek onartuz gero, haien informazioa hartuko du eta bezeroei hainbat galdera egingo die, haien egoera ezagutzeko. Informazio horrekin, aplikazioak bezeroari egokituko da.

Lehen aipatu den bezala aplikazioak hiru atal ditu:

- Kirola atalan bezeroa hainbat ariketa aurkituko du eta errutina bat sortzeko ahalmena izango du. Ariketa hauek bezeroari egokituta egongo dira eta errutina egiteko momentuan bezeroek askeak izango dira nahi dutena jartzeko, baina aplikazioak gomendioak egingo ditu, errendimendu egokia izateko.
- Ikasketa atalean, bezeroek ordutegi bat izango dute eta kirol atalean bezala bezeroak bere ordutegia egingo du modu askean.
- Nutrizio atalean, jasotako datuak erabili ahal dira dieta bat sortzeko.

Esanak esan, “Puck” aplikazioa, multi-funtzionala da. “Puck” izena erabaki dugu, motza eta erakargarria delako, horrela bezeroen arreta irabazten dugu.

