

PREZENTACJA PROJEKTU: HABIT TRACKER - APLIKACJA DO ŚLEDZENIA NAWYKÓW

 Habit Tracker

Habit Tracker - Aplikacja do Śledzenia Nawyków

Projekt z przedmiotu: Projektowanie Interfejsów
Użytkownika

Prowadzący: mgr inż. Bartłomiej Kizielewicz

Cel projektu: Zaprojektowanie i wdrożenie intuicyjnej
aplikacji webowej do śledzenia nawyków.

Technologia: HTML5, CSS3, JavaScript



AGENDA PREZENTACJI

1. Wprowadzenie do projektu
2. Analiza potrzeb użytkowników
3. Proces projektowania UI
4. Funkcjonalności aplikacji
5. Implementacja techniczna
6. Testy użyteczności
7. Demonstracja aplikacji
8. Wnioski i dalszy rozwój

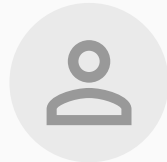
WPROWADZENIE DO PROJEKTU

Celem naszego projektu jest zaprojektowanie i wdrożenie intuicyjnej aplikacji webowej, która umożliwi użytkownikom skuteczne śledzenie i budowanie pozytywnych nawyków życiowych. Aplikacja ma wspierać użytkowników w codziennym rozwijaniu zdrowych, produktywnych i motywujących nawyków poprzez prosty, przejrzysty i atrakcyjny interfejs użytkownika.

Zakres projektu:

- Pełny cykl projektowania UI/UX
- Implementacja frontend w HTML/CSS/JavaScript
- Testy użyteczności
- Optimalizacja responsywności

ANALIZA POTRZEB UŻYTKOWNIKÓW - USER PERSONAS

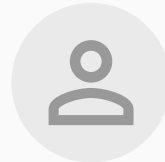


Kasia

18 lat

Kasia przygotowuje się do matury. Próbuje zbudować nawyk codziennego uczenia się i dokumentowania postępów. Zależy jej na wizualnej reprezentacji progresu.

Szuka aplikacji, która da jej możliwość analizy progresu w nauce i wybudować systematykę.

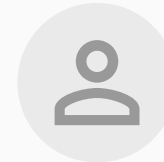


Michał

34 lata

Michał pracuje w korporacji i chciałby zacząć pracować nad swoją sylwetką, lecz nie potrafi systematycznie trenować.

Szuka prostej aplikacji, która będzie go motywować do codziennych treningów.



Anna





22 lata

Anna jest studentką dzienną, która uwielbia dbać o swoje zdrowie. Postanowiła sobie, że będzie codziennie pić dwa litry wody i chce dokumentować swój postęp.

Szuka appki, która pozwoli jej na dokumentowanie dni z wypitymi dwoma litrami wody.




PROBLEM DO ROZWIĄZANIA

Wyzwania użytkowników:




-  Trudność w utrzymaniu regularności - brak systematycznego śledzenia
-  Brak motywacji - niewidoczne postępy
-  Rozproszenie - korzystanie z wielu różnych narzędzi
-  Brak analizy - nieumiejętność oceny własnych postępów

KLUCZOWE WYMAGANIA FUNKCJONALNE




Must-have:

-  Dodawanie i zarządzanie nawykami
-  Codzienne oznaczanie wykonania
-  Podstawowe statystyki

Should-have:

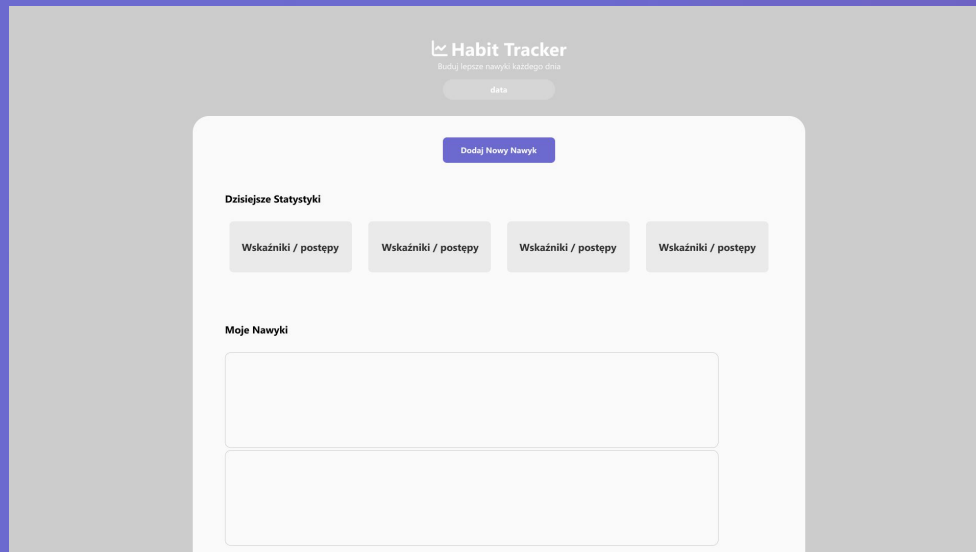
-  Streak counter (licznik dni z rzędu)
-  Kategorie nawyków
-  Kalendarz z historią

Could-have:

-  Szczegółowe analizy
-  Personalizacja kolorów
-  Responsywny design

PROCES PROJEKTOWANIA - WIREFRAMES

Low-Fidelity Wireframes:



User Flow:

1. Użytkownik dodaje nawyk
2. Codziennie oznacza wykonanie
3. Śledzi postępy w kalendarzu
4. Analizuje statystyki

HI-FIDELITY PROTOTYP - GŁÓWNY INTERFEJS

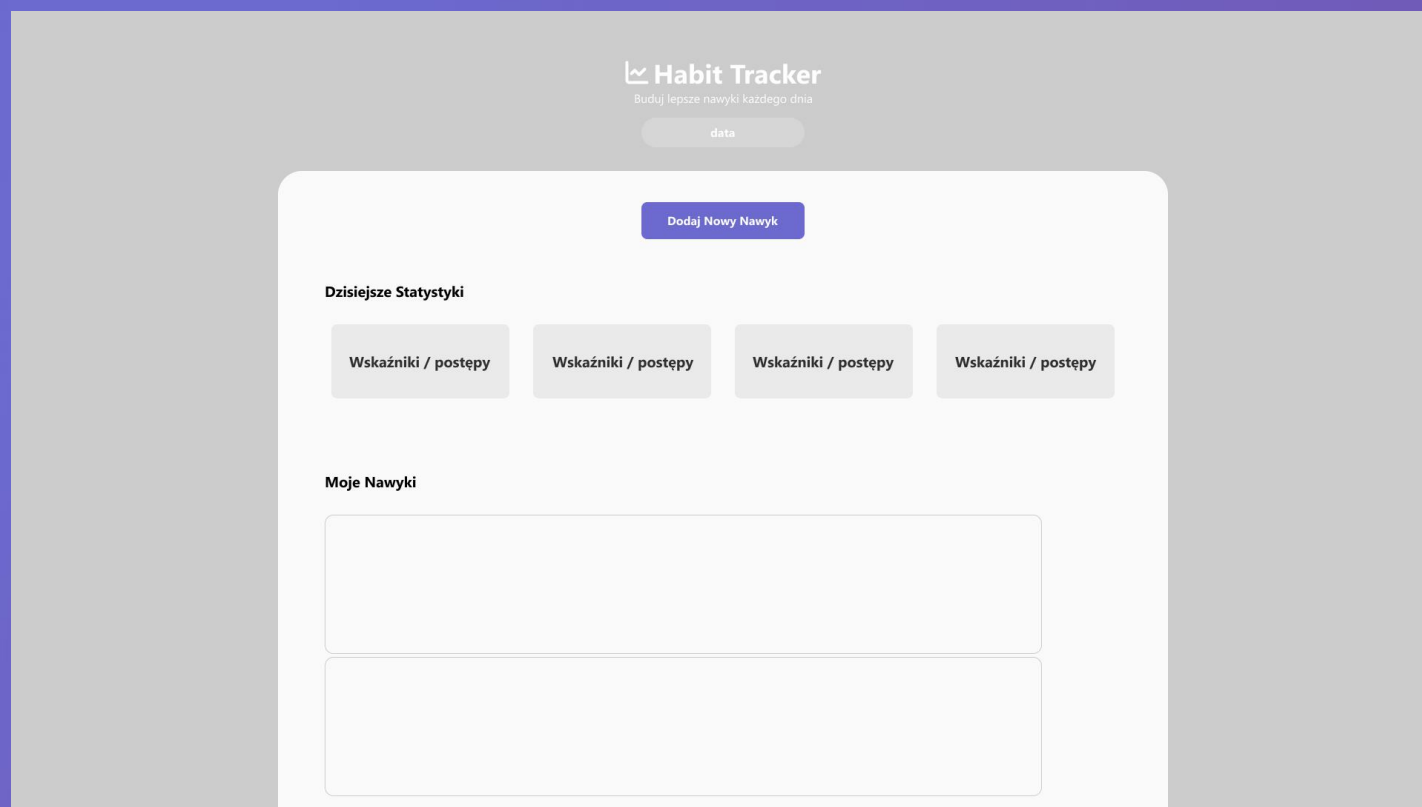
Paleta kolorów:



Kluczowe elementy designu:

- Gradient tła - nowoczesny wygląd
- Karty nawyków - przejrzysta organizacja
- Kolorowe akcenty - personalizacja
- Ikony Font Awesome - intuicyjność
- Responsywna siatka - dostępność

PROCES PROJEKTOWANIA - WIREFRAMES



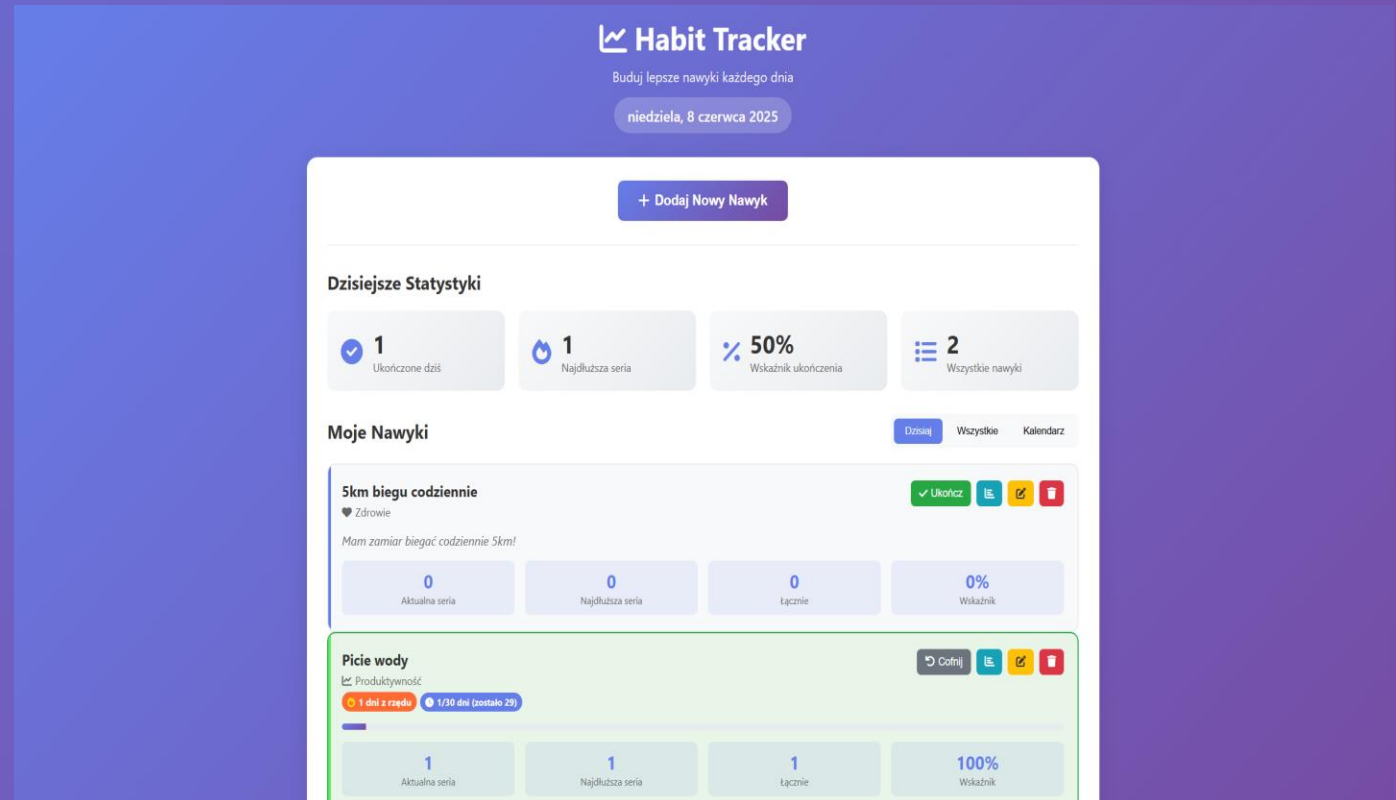
HI-FIDELITY PROTOTYP - GŁÓWNY INTERFEJS

Kluczowe elementy designu:

- Gradient tło - nowoczesny wygląd
- Karty nawyków - przejrzysta organizacja
- Kolorowe akcenty – personalizacja
- Ikony Font Awesome - intuicyjność
- Responsywna siatka - dostępność

Paleta kolorów:

- Główny: #667eea → #764ba2
- Sukces: #28a745
- Ostrzeżenie: #ffc107
- Błąd: #dc3545



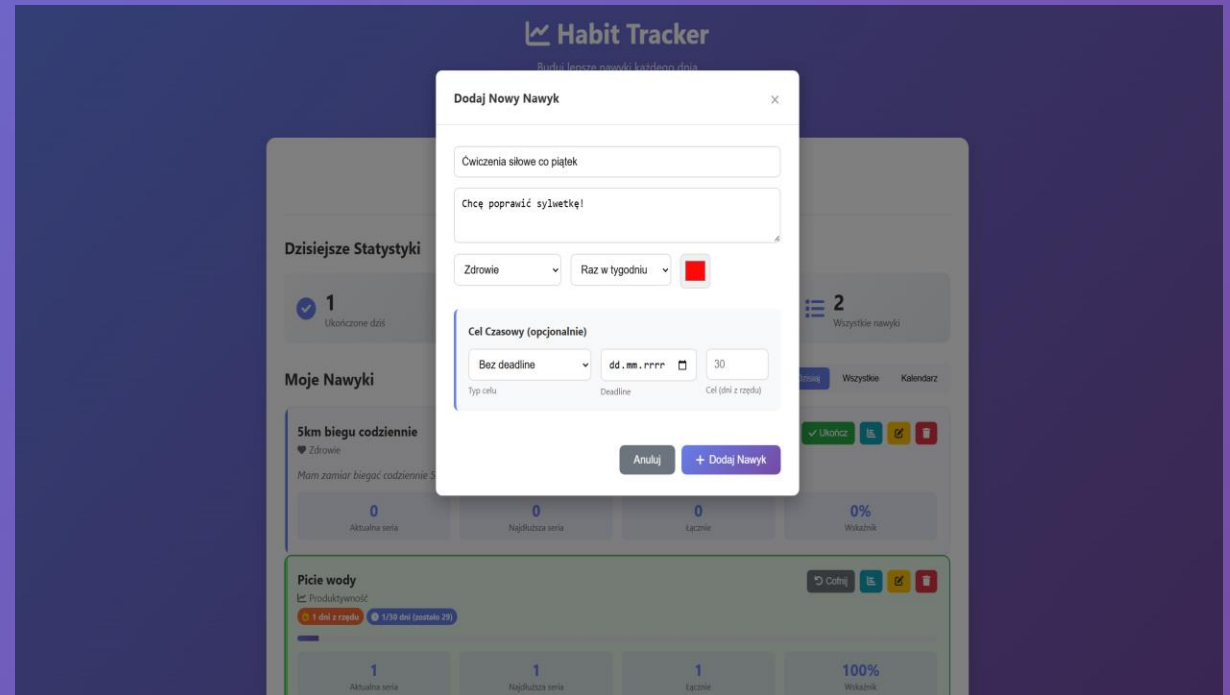
FUNKCJONALNOŚCI - ZARZĄDZANIE NAWYKAMI

Dodawanie nawyków:

- 📄 Nazwa i opis
- 🏷️ Kategorie (Zdrowie, Fitness, Nauka, itp.)
- 🎨 Personalizacja kolorów
- 📅 Częstotliwość wykonania

Zarządzanie:

- ✎️ Edycja wszystkich parametrów
- 🗑️ Usuwanie z potwierdzeniem
- 📊 Szczegółowe statystyki
- ↶️ Cofanie oznaczenia



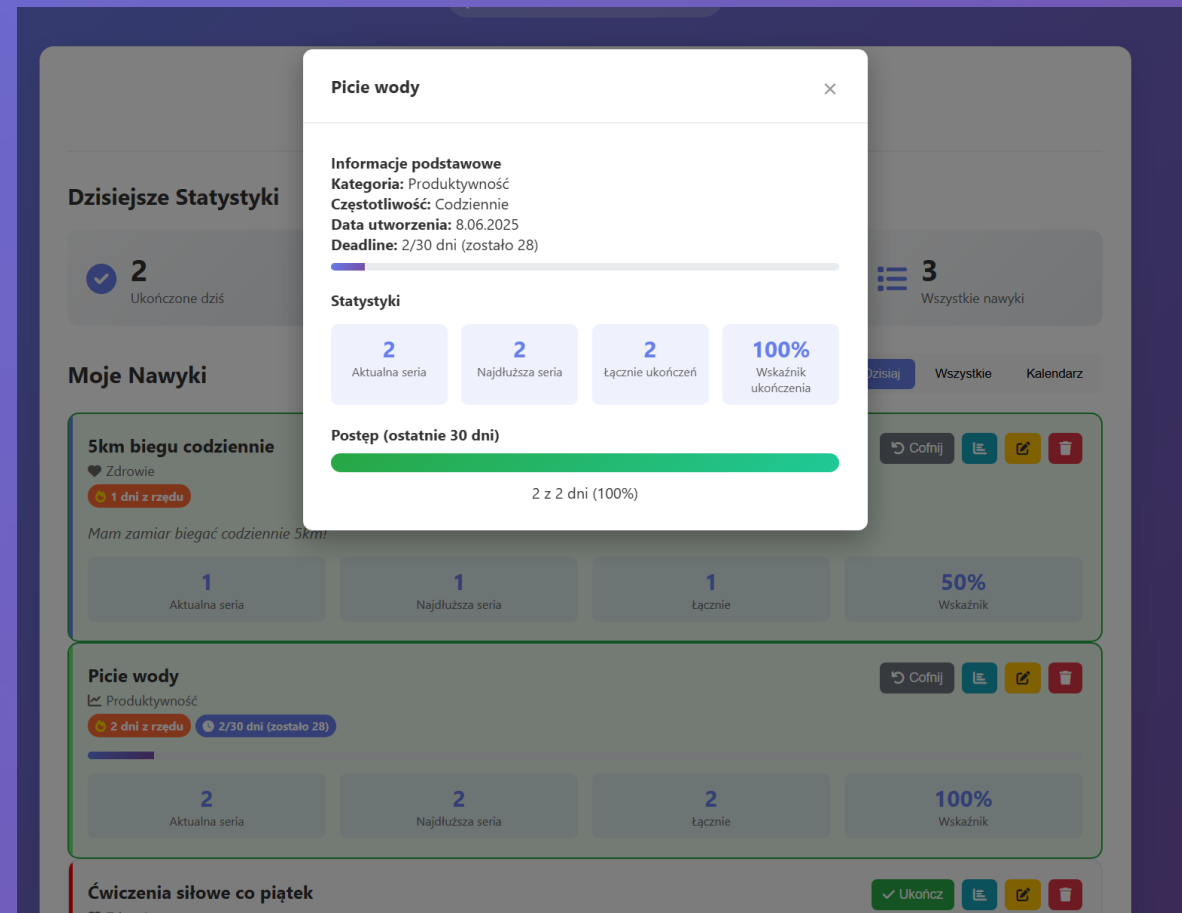
FUNKCJONALNOŚCI - ŚLEDZENIE POSTĘPÓW

Streak Counter:

- 🔥 Licznik dni z rzędu
- 📈 Najdłuższa seria w historii
- 💪 Motywacja do kontynuacji

Statystyki:

- 📊 Wskaźnik ukończenia (%)
- 📅 Postęp ostatnich 30 dni
- 🎯 Łączna liczba ukończeń
- 📈 Trendy czasowe



FUNKCJONALNOŚCI - KALENDARZ I WIDOKI

Kalendarz miesięczny:

- 📅 Wizualizacja całego miesiąca
- 🟢 Dni z ukończonymi nawykami
- ⭐ "Perfekcyjne dni" (wszystkie nawyki)
- 🗂️ Nawigacja między miesiącami

Trzy główne widoki:

1. Dzisiaj - fokus na bieżący dzień
2. Wszystkie - przegląd wszystkich nawyków
3. Kalendarz - analiza historyczna

Dzisiejsze Statystyki

✓ 3

Ukończone dziś

🔥 1

Najdłuższa seria

📊 60%

Wskaźnik ukończenia

📋 5

Wszystkie nawyki

Moje Nawyki

Dzisiaj

Wszystkie

Kalendarz

<

czerwiec 2025

>

Pon	Wt	Śr	Czw	Pt	Sob	Nie
2	3	4	5	6	7	8
9 3/5	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13

IMPLEMENTACJA TECHNICZNA

Stack technologiczny:

- HTML5 - semantyczna struktura
- CSS3 - nowoczesny design
- Grid/Flexbox Vanilla JavaScript - logika aplikacji
- LocalStorage - przechowywanie danych
- Font Awesome - ikony

TESTY UŻYTECZNOŚCI

ID	Tytuł testu	Wymagania wstępne	Kroki testowe	Oczekiwany rezultat	Aktualny rezultat
TC01	Dodanie nowego nawyku.	Brak wymagań	1. Kliknij przycisk „Dodaj Nowy Nawyk”. 2. Wprowadź tytuł, opis, resztę pozostaw bez zmian. 3. Kliknij przycisk „Dodaj Nawyk”.	Komunikat o dodaniu nawyku oraz wyświetlenie go w panelu użytkownika oraz aktualizacja ekranu statystyk jeśli chodzi o pole „Wszystkie nawyki”.	Zgodny z oczekiwanym rezultatem.
TC02	Wyświetlenie szczegółów nawyku.	Uprzednio utworzony nawyk.	1. Na utworzonym nawyku kliknij niebieski przycisk „Szczegóły”.	Wyświetlenie informacji o nawyku takich jak: Kategoria, Częstotliwość, Data utworzenia, Opis, ekran statystyk oraz pasek postępu.	Zgodny z oczekiwanym rezultatem.
TC03	Edycja nawyku	Uprzednio utworzony nawyk.	1. Na utworzonym nawyku kliknij żółty przycisk „Edytuj”. 2. Zmień nazwę nawyku, opis, kategorię, częstotliwość oraz kolor. 3. Kliknij przycisk zapisz zmiany.	Edycja nawyku wedle wcześniej wprowadzonych danych i aktualizacja nawyku w panelu użytkownika oraz powiadomienie o zmianie nawyku.	Zgodny z oczekiwanym rezultatem.
TC04	Usunięcie nawyku	Uprzednio utworzony nawyk.	1. Na utworzonym nawyku kliknij czerwony przycisk „Usuń”. 2. Potwierdź usunięcie nawyku na komunikacie z witryny.	Wyświetlenie komunikatu o potwierdzeniu usunięcia nawyku, wyświetlenie powiadomienia oraz aktualizacja panelu użytkownika.	Zgodny z oczekiwanym rezultatem.
TC05	Ukończenie nawyku	Uprzednio utworzony nawyk.	1. Na utworzonym nawyku kliknij zielony przycisk „Ukończ”.	Wyświetlenie komunikatu o ukończeniu, aktualizacja panelu użytkownika, zmiana statystyk oraz aktualizacja koloru nawyku na zielony.	Zgodny z oczekiwanym rezultatem.
TC06	Cofnięcie ukończenia	Ukończony nawyk.	1. Na utworzonym nawyku kliknij szary przycisk „Cofnij”	Wyświetlenie komunikatu o cofnięciu ukończenia nawyku oraz aktualizacja panelu użytkownika.	Zgodny z oczekiwanym rezultatem.

METRYKI SUKCESU PROJEKTU

- **Cele techniczne:**

- ✓ Responsywna aplikacja webowa
- ✓ Intuicyjny interfejs użytkownika
- ✓ Lokalne przechowywanie danych
- ✓ Optymalizacja wydajności

Cele użytkowników:

- ✓ Łatwe śledzenie nawyków
- ✓ Motywacja przez gamifikację
- ✓ Przydatne statystyki
- ✓ Dostępność na różnych urządzeniach

LINKI

- Repo: <https://github.com/666callmesometimes/HabitTrackerApp>
- Live demo: <https://wsb-habit-tracker.netlify.app/>
- Prototyp: <https://www.figma.com/proto/jOViyNrAghdXl3pGkthjKK/habit-tracker-app?node-id=49-2&t=vMitvD4RwoxtKuN7-1>