* 1. Product Vision

Indledning!

* + 1. Målgruppen

Det markedssegment vi satser på er de folk der tracker træning og dem som godt kan lide at spille og level up og få achievements.

Den primære målgruppe er folk, som mangler motivation for at træne og som synes at det er sjovt at konkurrere i spil med andre mennesker på nettet. Målgruppen kan godt lide at spille spil, level up og få achievements.

* + 1. Behov

Vores produkt vil opfylde behovet for at have det sjovt med at træne. Dette gøres ved at lave træning om til et spil. Websiden vil give brugeren belønninger i form af xp, level up og achievements. Brugeren vil blive glad hver gang han får achievements og level up. Websiden vil gøre det muligt for brugeren at konkurrere imod andre brugere af websiden, hvilket vil tale til deres konkurrence behov.

* + 1. Produkt

De vigtigste features for websiden:

* en bruger kan registrere sin træning
* brugere af websiden kan sende en battle invite til en ven
* brugere kan få xp og point for træning
* Brugere kan få achievements

Det unikke salgs argument for vores webside er at den skiller sig meget ud fra andre hjemmesider ved at den er baseret meget mere på spil og det at have det sjovt, samtidig med at brugeren får motivation for at træne noget mere.

* + 1. Værdi

De vigtigste features for websiden:

* Applikationen vil ikke skabe et nyt marked men udfordre det marked der allerede eksisterer for træningsapps.
* At udvikle vores brand.
* Det kan skabe de værdi at har vi først fået skabt en brugergruppe kan vi udvidde forretningsmodellen til fitnesscentre og større aktører.
  + 1. konkurrence

De vigtigste features for websiden:

* Hovedkonkurrenter er Endomondo og Runkeeper
* Disse apps er lokale apps på den device hvor de ligger. Vores applikation er et website.
* Disse apps har en klassisk UI, hvor vores vil have en mere spillignende UI.
* Det kan skabe de værdi at har vi først fået skabt en brugergruppe kan vi udvidde forretningsmodellen til fitnesscentre og større aktører.
* Styrker :
  + Vi antager at en hel klar styrke ved vores applikation er at den indeholder en mere underholdende og fængende brugeroplevelse end alle konkurrerende apps.
  + Når motivation er en afgørende faktor i individuel træning, tror vi på at en brugerfladen og brugeroplevelsen kan have stor indflydelse på succesraten. På denne måde antager vi at den spillignende brugerflade vil kunne forære 'gratis' motivation til brugere af applikationen.
  + Samtidig er der nytænkning i at anvende et brugerflade, 'Look and Feel' fra gamerkulturen i en konktekst hvor det ikke er set før, her personlig træning.
* Svagheder :
  + Det kan være svært at overbevise personaer om hvorfor de skulle bruge et website til at støtte deres træning når alle andre anvender apps til det.
  + Det kan være meget svært at få udkonkurreret de eksisterende populære apps, der næsten har en monopollignende karakter på markedet.