



Fitness with Friends

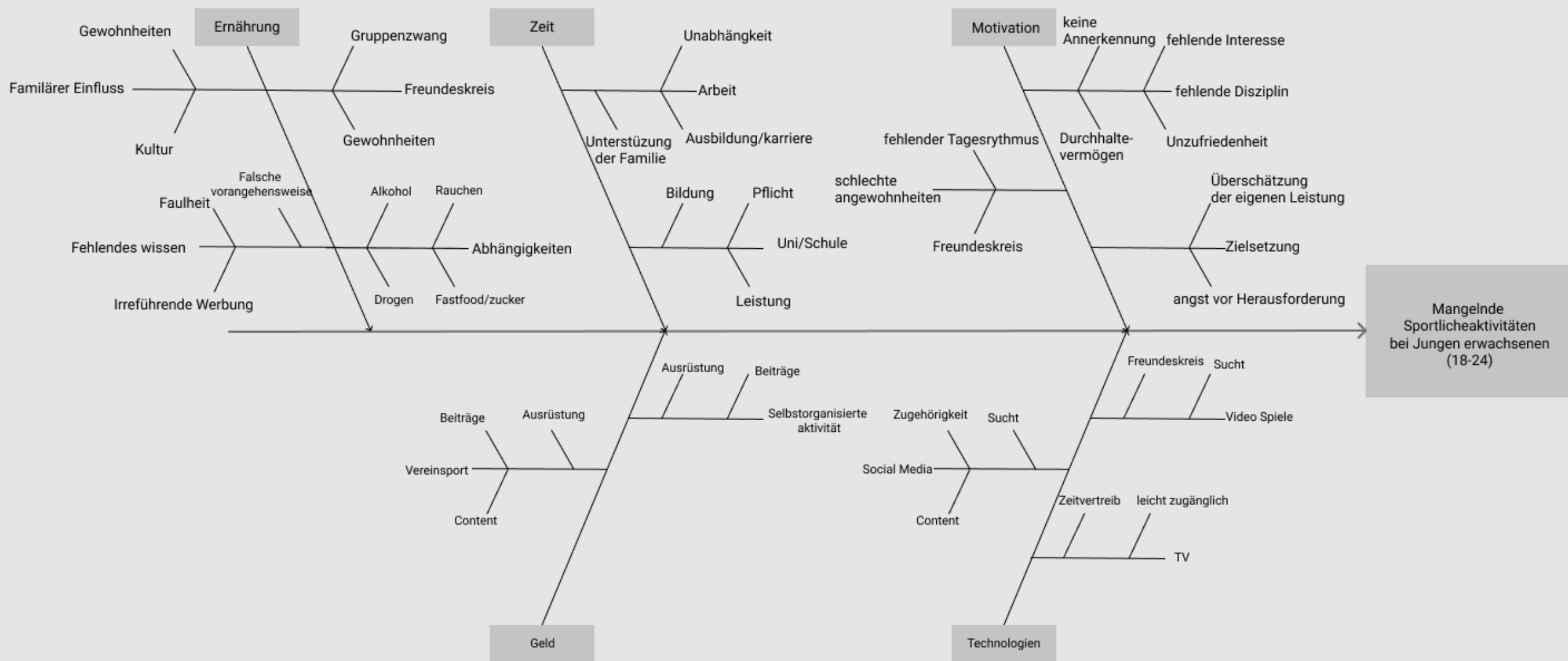
VON DANYAL RAFIEI SAMANY

Inhaltsverzeichnis

- Problembeschreibung und Projektidee
- Marktrecherche
- Alleinstellungsmerkmal und Vision
- Domänenmodell
- Nutzungskontextanalyse
- Stakeholderanalyse
- Stakeholdermanagement
- Proof of Concept
- Zielhierarchie
- Verhaltensmodellierung

Problembeschreibung

- Den Jungen Erwachsenen fällt es oft schwer sportlich aktiv zu werden/bleiben
- Gründe hierfür sind fehlende Motivation, falsche Ernährung, Mangel an Zeit, schlechte Angewohnheiten und Geld
- Allein trainieren bietet nicht viele Vorteile und wenige Herausforderungen an



Projektidee

- Mit meiner Idee sollen die oben genannten Probleme behoben werden
- Indem ein geeigneter Sportpartner gefunden wird
- Somit die Motivation zum Sporttreiben erhöht wird

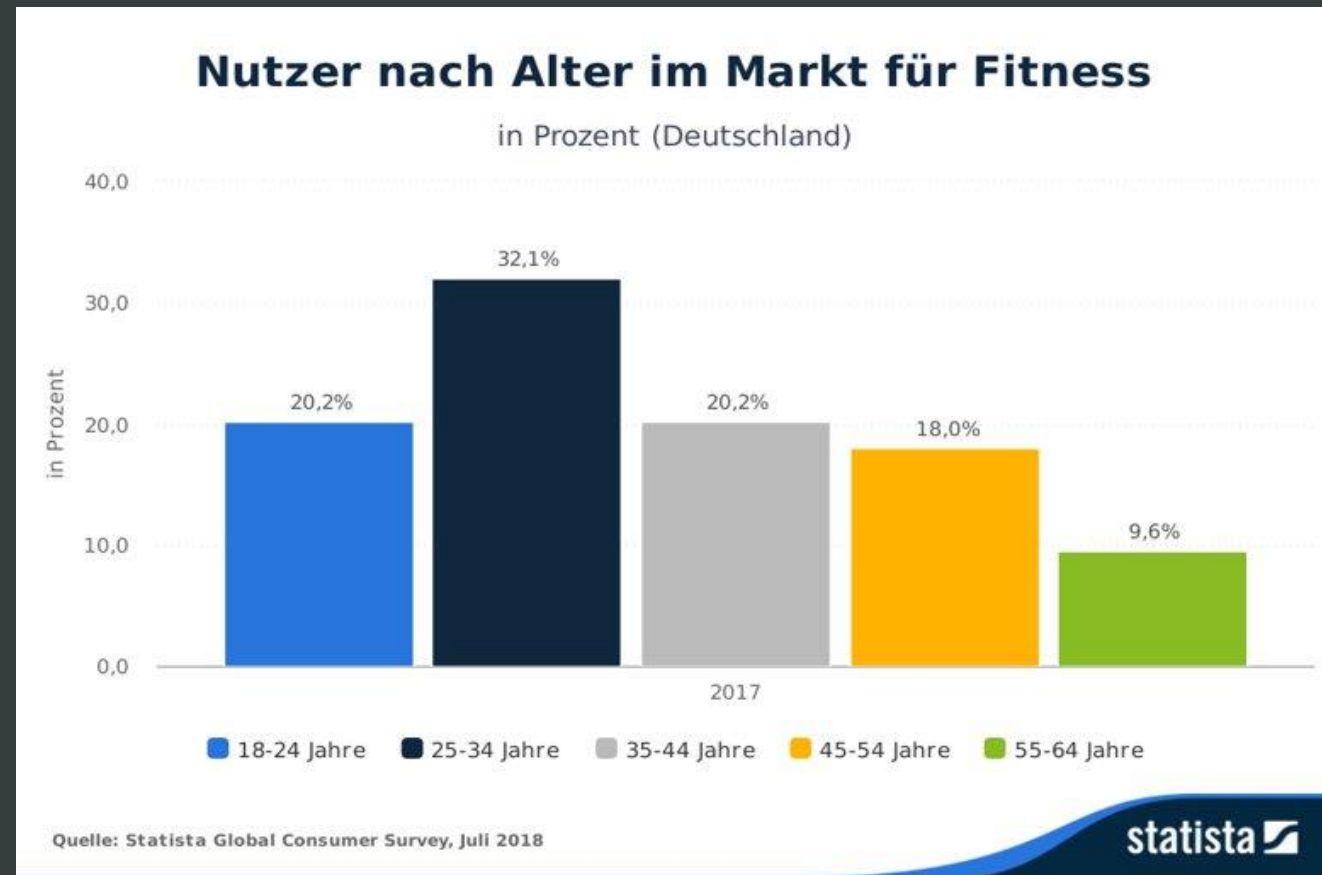
Marktrecherche

Marktrecherche

- Zielgruppe: (M/W) 18-24 Jahren die nicht Sportlich aktiv sind
 - 6,3 Millionen Einwohner, die in der Altersspanne sind und nicht Aktiv sind
- Interesse/Verhalten
 - Verbringen überdurchschnittlich Zeit auf Sozialen Medien
 - Präferieren Netflix, YouTube und andere Streaming Portale.
 - Ernähren sich ungesund
- Einflüsse
 - Internet (Influencers, Online Werbung)
 - Vorgaben der Familie
 - Freundeskreis

Marktdynamik

- Umsatz für Fitness Apps
 - 2017 bei 38.8 Millionen Euro
 - Wachstumsprognose bis 2023 sind 14,58%
- 12,3 Millionen Nutzer von Fitness Apps davon sind 20,2% im Alter 18-24 Jahre.



Konkurrenten

Sportpartner

- Ist eine Sport Webseite, die Trainingspartner vorschlägt
- Die Webseite spricht eine ältere Zielgruppe an
- Design und Funktionalitäten sind Nutzerfreundlich
- Urban X
 - Ist eine Sport App, die Trainingspartner vorschlägt
 - Mit einem eigenen Profil kann man leicht bei MeetUps beitreten
- Runtastic
 - Ist eine Sport App, die dir Hilft deine Leistung zu messen
 - Hilft dem Nutzer dabei Individuelle Aktivitäten anzupassen
- TrainingspartnerApp
 - Bietet für klassische Sportarten eine Trainingspartne-Suchfunktion
 - Mit eingeben der Persönlichen Sportart und Trainingszeit werden Trainingspartner ermittelt

	Fitness with Friends	Sportpartner	Urban X	Runtastic	TraningspartnerApp
Kostenfrei	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
App	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
Traningspartner finden	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja
Wettbewerb Funktion	Ja	Nein	Nein	Ja	Nein
Chat Funktion	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja
Aktivitäten Tracken	Ja	Nein	Ja	Ja	Nein

Alleinstellungsmerkmal und Vision

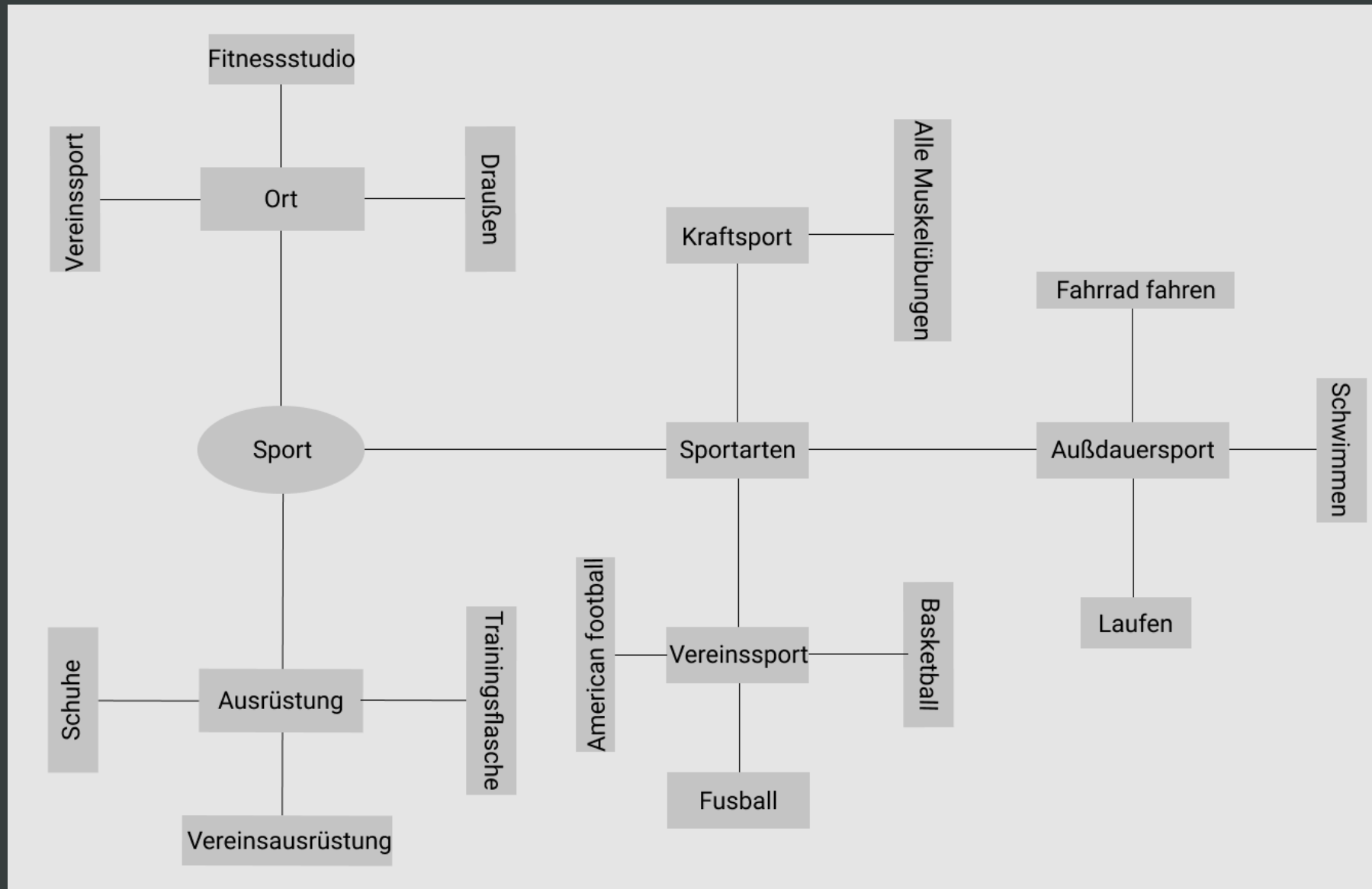
Alleinstellungsmerkmal

- Benutzerfreundlich und auf den Nutzer angepasst wird
- Trainingspartner Suchfunktion um Nutzer zu verleiten mehr Sport zu machen
- Wettbewerbsfunktion um den Nutzer sportlich herauszufordern

Vision

- Bis 2024
 - Erweiterte Wettbewerbsfunktionalität
 - Erweiterte Sportpartner Suchfunktion
 - 1 Millionen Nutzer erreichen

Domänenmodell



Nutzungskontextanalyse

Nutzungskontextanalyse

- Nutzer
 - Alter
 - Einkommen
- Umgebung
- Ziele und Aufgaben
- Ressourcen

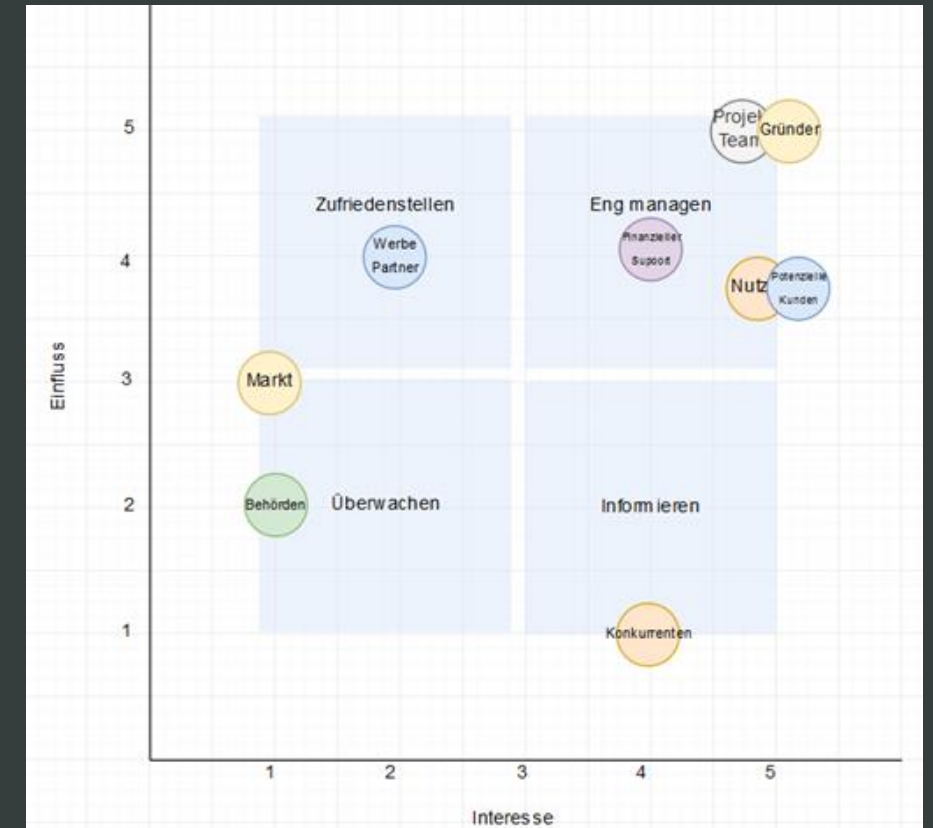


Stakeholderanalyse

Stakeholder	Beschreibung	Anforderung an Projekt/App	Faktor	Interesse an Projekt/App	Faktor	Einfluss auf Projekt/App
Nutzer	Sind sportlich aktiv und verwenden die App ca. 1mio	Funktionsfähige App, kostenfrei/keine überfüllte werbe Platzierung Viele Funktionalitäten.	4	Erwartungen von Nutzern beachtet werden	5	Aktiv sein damit App Interessant bleibt (Mehr Nutzer und Mehr Werbepartner)
Potenzielle Kunden	Wollen sportlich aktiv werden und wollen die App verwenden.	Funktionsfähige App, Kostenfreie App Das man die Interessen anspricht Viele Funktionalitäten	4	Erwarten das die App Nutzerfreundlich ist und viele Nutzer beinhaltet.	5	Viele Interessenten, die zu Nutzern werden (mehr Werbepartner)
Finanzieller Supporter	Helfen uns mit einem Startkapital als Startup	Einhalten des Zeitrahmens, Auflistung vom Inhalt des Projekts (Mitarbeiter, Büroräume, Technisches Zubehör)	4	Desto ansprechender die App desto besser ist der Finanzielle Support	4	Unternehmen entsteht durch Finanzielle Hilfe Geld hat Einfluss auf Leistung der App
Projekt Team	Das Team was zur Entwicklung mitwirkt (Tester, Entwickler, Manager, Marketing etc.)	Bezahlung für Arbeit fürs Projekt, Projekt wird erfolgreich abgeschlossen, gutes Arbeitsklima	5	Können mit ihrer Leistung einen positiven Effekt hervorrufen	5	Entwicklung der App hängt von der Leistung der Mitarbeiter ab.
Markt	Veröffentlichung der App über ein Online Store	Nutzerfreundlich, funktionsfähig und virenfrei Kein Datenschutz missbrauch	1	Geringe Interesse an App	3	Solang die Erwartungen erfüllt sind ist der Einfluss gering (die entscheiden ob App auf Markt bleibt oder nicht)
Konkurrenten	Bieten ähnliche Produkte auf dem Markt.	Haben keine Anforderung	4	Vergleichen sich, um am Markt interessant zu bleiben.	1	Haben kein Einfluss auf die Entwicklung und Vermarktung
Werbepartner	Die über unsere App Werbung platzieren und für unseren Umsatz generieren	Nutzerfreundlich, gute Platzierung der Werbung, Viele Nutzer, Aktive Nutzer	2	Sind nicht auf uns angewiesen, um Werbung zu platzieren. Wir sind auf werbe Partner angewiesen	4	Viele aktive Nutzer wird für Zufriedenheit sorgen
Gründer	Bin ich	Das durch die App die Nutzer zufrieden sind und den Nutzern beim Sport hilft Dass das Projekt Erfolgreich ist und dadurch wächst	5	Hohes Interesse da sehr viel Zeit, Geld investiert wird	5	Entscheidungsmacht liegt bei Gründer
Behörden	Staatliche Behörden/Finanzamt Die über die Firma Bescheid wissen müssen	Offizielle Unterlagen einreichen, Finanz Status übermitteln, Schaffung von Arbeitsplätzen	1	Kein Interesse an App	2	Haben kein Einfluss auf Entwicklung und Veröffentlichung

Stakeholdermanagement

- Überwachen
 - Behörden: Alle 3 Monate Kontakt mit den Behörden
 - Markt: Überprüfen ob App Richtlinien entspricht
- Informieren
 - Konkurrenten: erfahren neues über Marketing Aktionen
- Zufriedenstellen
 - Werbepartner: werden von Marketingteam betreut
- Eng managen
 - Finanzielle Supporter: werden von Gründer betreut
 - Projektteam: Gründer arbeitet eng mit Projektteam
 - Auf wünsche von Nutzer/Potenzielle Nutzer eingehen



Proof of Concept

Proof of Concept

- 1. Beschreibung:
 - Trainingspartenr in der umgebung suchen
- Exit Kriterien:
 - Suche nach Trainingspartner in Umgebung
 - Alle Trainingspartner werden angezeigt
- Fail Kriterien:
 - GPS Sensor ist beschädigt/fehlerhaft
 - Handyempfang ist nicht vorhanden
- Fallback:
 - Standort wird manuell abgefragt

Proof of Concept

- 2. Beschreibung:
 - Die Wettbewerbsfunktion bietet gute Herausforderungen an
 - Speicherung der Sportlichen Aktivitäten zum vergleich
- Exit Kriterien:
 - Gemessene Statistik wird an Herausgeforderten geschickt
 - Durch Sieg im vergleich werden dem Konto Punkte zugeschrieben
- Fail Kriterien:
 - Anfrage konnte nicht übermittelt werden
 - Gemessene Statistik kann nicht ermittelt werden
 - Gemessene Statistik kann nicht gesendet werden
 - Punkte Konnten nicht gut geschrieben werden
- Fallback:
 - Private Herausforderung über die Chatfunktion
 - Manuelle Eingabe von gemessener Zeit und Strecke.
 - System versucht Statistik erneut zu schicken
 - Administrator anschreiben wenn Punkte nicht gut geschrieben werden

Zielhierarchie

Zielhierarchie

- Strategische Ziele:
 - Der Benutzer sollte das System oft nutzen um sportlich aktiv zubleiben
 - Bei Erfolg des Systems wird das System durch erweiterte Funktionen in Bereich der Ernährung (Rezepte, Essen Tracken etc.) erweitert.
 - Bis zu 1 Millionen Nutzer erreicht haben
 - Auf Benutzer Kriterien eingehen, um das System auf langfristiger Sicht Attraktiver zu gestalten
 - Zielgruppe erweitern

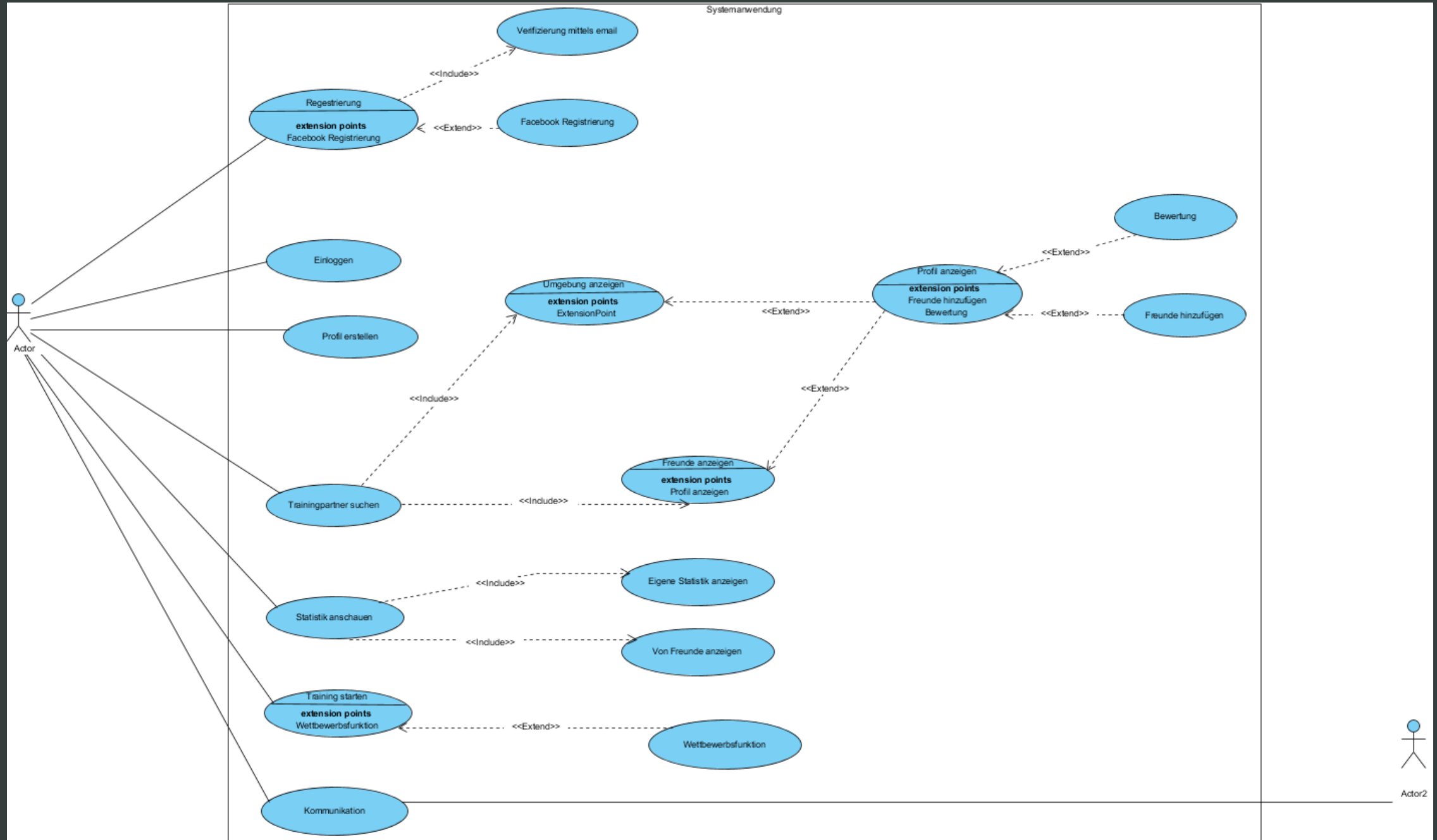
Zielhierarchie

- Taktische Ziele:
- Die Wettbewerbsfunktionalität mit weiteren Funktionalitäten ausstatten, um den Reiz des Wettbewerbs nicht zu verlieren.
- Bewertungsfunktion für Trainingspartner einfügen
- Bewertung der Trainingspartner hinzufügen, damit sich die Nutzer Mühe geben bei den Sportlichen Aktivitäten
- Social media sharing betreiben um die Erfolge der Benutzer im Netz zuteilen, um das System Attraktiver zu gestalten

Zielhierarchie

- Operative Ziele:
- Das System sollte eine Datenbank besitzen
- Die Datenhaltung muss sicher sein, sodass keine Daten weitergegeben werden, verloren gehen oder von außen eingesehen werden können
- Das System muss eine Client-Server Architektur besitzen.
- Chatfunktionalität, um mit anderen Benutzern Kontakte zu knüpfen fürs gemeinsame Training
- Trainingspartner such Funktion so erweitern, das im Hintergrund die anfrage daten im Kalender gespeichert werden, um Datenkonsistenz zu gewährleisten.

Verhaltensmodellierung



Quellen

- <https://www.welt.de/kmpkt/article170433384/Warum-du-nicht-mehr-alleine-ins-Fitnessstudio-gehen-solltest.html>
- <https://www.welt.de/kmpkt/article170433384/Warum-du-nicht-mehr-alleine-ins-Fitnessstudio-gehen-solltest.html>
- <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1351/umfrage/altersstruktur-der-bevoelkerung-deutschlands/>
- <https://de.statista.com/outlook/313/137/fitness/deutschland#market-revenue>
- <http://mythreads.ch/gwir2/die-strategischen-taktischen-und-operativen-ziele-der-unternehmen/>
- <https://www.haushaltssteuerung.de/lexikon-management-strategisch-taktisch-operativ.html>
- <https://userfriend.de/usability-ux/was-ist-usability-was-ist-user-experience-ux-design-cro/>
- <https://www.openpm.info/display/openPM/Stakeholderanalyse>
- <https://www.meetingsphere.com/de/stakeholderanalyse>