

Problembeschreibung Definition:

Immer mehr Menschen entdecken den Sport und gesunde Ernährung für sich. Dennoch kommt es immer wieder vor, dass Menschen die Motivation am Sport verlieren, wenn sie keinen geeigneten Sportpartner finden oder nicht die passende Sportart, mit denen sie sich motivieren können, um regelmäßig Sport zu treiben.

Die Relevanz meiner Recherche für mein Projekt ist wichtig durchzuführen, da ich gerne das Problem angehen möchte und versuchen möchte mehr Menschen zu erreichen, um sie zu unterstützen sportlich aktiv zu werden.

Projektziel:

Unser Ziel ist es mit dem System einen gewissen Anreiz zu entwickeln damit sich unsere Zielgruppe mehr im Bereich Sport fördert und sich damit auch außerhalb der Schule/Uni sich Sportlich zu beschäftigen. Natürlich besteht die Möglichkeit auch neue Freunde dadurch zu finden die denselben Weg gehen möchten und man sich gegenseitig unterstützen kann.

Fishbone

Das Ursache-Wirkungs-Diagramm stellt die Visualisierung eines Problemlösungsprozesses dar, bei dem analytisch nach den Ursachen eines Problems gesucht wird, indem Hauptursachen solange zerlegt werden, bis die Wurzel des Problems erreicht ist
Vorteil

Die Methode trägt zum besseren Verständnis von Ursachen und deren Wirkung bei.

Nachteil

Das Diagramm kann bei komplexen Problemen durch zu tiefe Verästelung unübersichtlich werden.

Marktrecherche

Die folgende Marktrecherche hat ergeben, dass auf dem derzeitigen Markt konkurrierende Produkte existieren. Vorerst stellen ich Ihnen unsere potenzielle Zielgruppe mit deren Interessen, Verhalten und Einflüssen vor.

Darauf hin stell ich ihnen die Marktdynamik im Bereich der Fitness Apps vor.

Abschließend zeig ich Ihnen 4 ähnliche Konkurrenten.

.

Ziel einer solchen Marktanalyse ist es, Ihr Produktumfeld so objektiv und ausführlich wie möglich kennen zu lernen. Es geht darum den Markt, auf dem Sie sich mit Ihrem Produkt behaupten und nach vorne entwickeln möchten, aus verschiedenen, neutralen Perspektiven zu beleuchten.

Marktdynamik

Bezieht sich auf die Preisveränderung auf dem Markt (Angebot und Nachfrage)

Konkurrenten

Sportpartner:

Vorteile:

- Ist schlicht und Benutzerfreundlich gestaltet ist
- Resonanz der Nutzer ist Positiv

Nachteile:

- Wird nur als Webseite betrieben
- Zielgruppe liegt bei älteren Menschen (30+)
- Nicht lukrativ genug für jüngere Menschen

Urban X:

Vorteile:

- Wird Als App angeboten

Nachteile:

- System sehr unsicher, führt zu abstürzen
- Die App wird nicht weiter betrieben
- Die User sind nicht zufrieden mit der App 2,5/5 Sterne

Runtastic:

Vorteile:

- Ist schlicht und Benutzerfreundlich
- Resonanz der Nutzer ist Positiv
- Zuverlässig beim Tracken der werte beim Sport
- Personalisierte Dashboard

Nachteile:

- Einige Funktionen werden nur über Premium Accounts angeboten.
- Trainingspartner finden nicht vorhanden
- Keine Chatfunktion

TrainingspartnerApp:

Vorteile:

- Beinhaltet die Funktion Trainingspartner finden
- Schlicht und einfach gehalten
- Chat Funktion vorhanden

Nachteile

- Bietet nicht viele Sportarten an
- Hat kein Livetracking von Werten
- Keine Wettbewerbsfunktion
- 3,4 von 5 Sterne
- Letzte Update war 22.10.2018

Alleinstellungsmerkmal

Ein Alleinstellungsmerkmal ist ein spezielles Merkmal, das ein Produkt von ähnlichen Produkten der Wettbewerber unterscheidet.

Unternehmen nutzen Alleinstellungsmerkmale, um Kunden zu gewinnen und den Umsatz, sowie ihre Bekanntheit zu steigern. Dies geschieht z.B. durch ein einzigartiges Produkt oder Dienstleistung

Gesellschaftliche Relevanz

- Soll Helfen Menschen mehr Sport zu treiben, um ein Gesünderes Leben zu führen
- Hilft für ein besseres Lebensstile
- Mehr Belastbarkeit

Wirtschaftliche Relevanz

- Durch Aktive Nutzer wird das ansehen des Systems gesteigert =mehr Werbepartner/Kooperationen
-

Domänenmodell

Um die Domäne besser zu verstehen und um den Problemraum besser einzugrenzen.

Die Domäne beschreibt die Fachlichkeit mit ihren individuellen Aufgabenstellungen und Prozessen, Abhängigkeiten, Bezeichnungen und komplexen Zusammenhängen. Die Domäne ist zum einen der Auslöser der Entwicklung, sie ist aber auch die größte Konstante über den gesamten Lebenszyklus der Software hinweg.

Nutzungskontextanalyse:

Nutzer:

- Alter:18 bis 24 Jahre
- Einkommen: Das Einkommen der Nutzer ist irrelevant aber das Budget für Sport Aktivitäten sollte da sein.
- Wohnsituation: Wohnen entweder bei den Eltern, in einer WG, Studentenwohnheim oder allein.
- Beschäftigungen: Schüler, Studenten, Azubis, Festangestellte, Aushilfen
- Hobbys: Serien Schauen, Video spiele spielen, mit Freunden ausgehen, Sport schauen.
- Verfügbarkeit: Zeitpunkt zum Erreichen der Personen ist mittags/abends da morgens die User Schul/berufstätig sind.
- Bildungsniveau: Schreib und Lesefähig
- Einkaufsverhalten: Nach preis Sensibilität ausgerichtet, vergleichen Preise online, Schauen sich Bewertungen viel an, Empfehlungen von Freunden, Kaufen lieber online ein
- Ziele: Sportlich aktiver sein, abnehmen, Trainingspartner finden, Leistung Verfolgung durch Statistik.
- Herausforderung: haben andere Prioritäten mit viel Zeitaufwand
- Technische_Affinität: Technisch sehr affin

Umgebung

- Technische Umgebung: Internetzugriff, Smartphone
- Physische Umgebung: Der Nutzer benötigt kein Licht, benötigt auch keine wärme zur Anwendung der App. Aber für Sportliche Aktivitäten um die App zu Nutzen benötigt der Nutzer Licht, Platz und normale Temperaturen.
- Soziale Umgebung: Nutzer können die App allein oder unteranderen Menschen nutzen.
- Organisatorische Umgebung: Mit und Ohne Unterbrechungen ist die App anwendbar, Der User kann die App auch zwischen durch verwenden und oder wenn er genügend Zeit hat.
- Kulturelle Umgebung: Der Nutzer sollte die Freiheit haben die App zu verwenden. Dies wäre aber nicht möglich z.B. während der Arbeitszeit/Schulzeit

Ziele und Aufgaben

- Die App verstehen wie sie genutzt wird
- Downloaden der App
- Registrierung mittels der App
- Profil erstellen mittels der App
- Nach einem Trainingspartner suchen
- Sich selbst als Trainingspartner anbieten
- Statistiken anschauen von anderen/freunden
- Kommunikation mit anderen Usern
- Wettbewerbsfunktion benutzen
- Überwachung eigener Statistik
- Einloggen/Ausloggen
- Konto Löschen
- Datenschutzerklärung zu stimmen

Ressourcen

- Smartphone
- OS Software /Android Software
- Speicherplatz zwischen 35 bis 50 mb
- Internet

Stakeholder Analyse

Stakeholder:

Stakeholder sind also alle Menschen, die ein Interesse am Ausgang des Projektes haben, egal ob sie daran mitarbeiten, davon in irgendeiner Weise betroffen sind, oder einfach nur ein Interesse am Ausgang haben.

Meine Stakeholder sind so gefiltert, wo ich der Meinung bin das sie stark den Erfolg meiner App Beeinflussen würden, um somit Risiken zu minimieren.

Mit dem Modell wollen wir die Anforderungen kennen und sie berücksichtigen

Proof of Concept

Proof of Concept bezeichnet das Prüfen eines Konzeptes bzw. eines Projektes sowie auch die Möglichkeit ob ein Großprojekt durchführbar ist oder nicht. Eine sogenannte Machbarkeitsstudie.

2.Beschreibung

Die Wettbewerbsfunktionalität bietet unser System die Möglichkeit freunden/Trainingspartner sich gegenseitig sportlich herauszufordern. Während des angegebenen Zeit Intervalls werden Daten während der sportlichen Aktivität gemessen und nach der abgelaufenen Zeit gespeichert und dem Herausgeforderten zugeschickt und im Nachhinein mit einander verglichen.

Exit Kriterien:

- Gemessene Statistik wird an den Herausgeforderten geschickt und im Nachhinein verglichen
- Durch einen Sieg werden dem Benutzer auf seinem Konto Punkte zum Sammeln gutgeschrieben

Fail Kriterien:

- Anfrage konnte nicht übermittelt werden
- Gemessene Statistik kann nicht ermittelt werden.
- Gemessene Statistik kann nicht gesendet werden.
- Punkte konnten nicht gutgeschrieben werden.

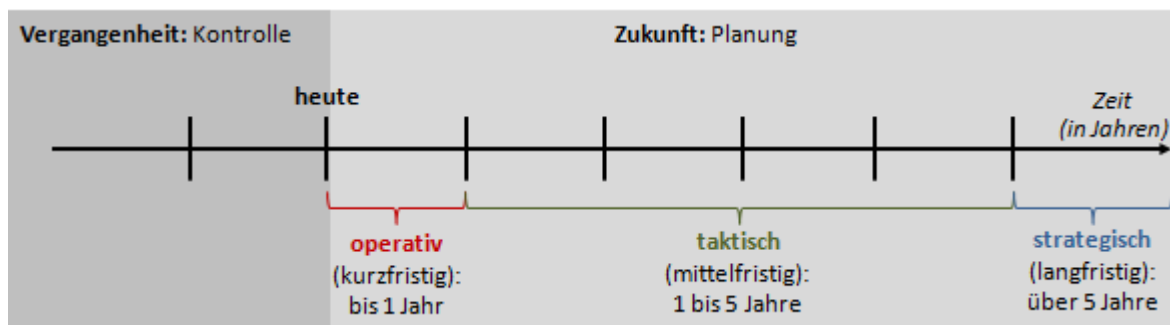
Fallback:

- Wenn die Anfrage nicht übermittelt werden konnte, wäre eine Private Herausforderung über die Chatfunktion möglich.
- Wenn Gemessene Statistik nicht richtig ermittelt werden kann muss der Benutzer seine gelaufene Strecke und seine gemessene Zeit manuell angeben.
- System versucht die Gemessene Statistik erneut abzuschicken bei einem Fehlversuch, da sie auf dem Profil zusätzlich gespeichert werden.
- Wenn keine Punkte gutgeschrieben wurden, hat man die Möglichkeit den Administrator anzuschreiben, um den Fehler zu beheben.

Zielhierarchie

Die Zielsetzung in unserem Projekt ist für eine System Erstellung sehr wichtig, um unsere Ziele nicht zu verlieren die wir als Team uns vorgenommen haben.

Daher teilen wir unsere Ziele nach Lang, mittel, kurzfristigen Ziele bzw. den Strategischen, taktischen, und operativen Zielen auf.



Use case Diagramm

zeigt das externe Verhalten eines Systems aus der Sicht der Nutzer, indem es die Nutzer die Use-Cases und deren Beziehungen zueinander darstellt.