



Technology Arts Sciences TH Köln

Technische Hochschule Köln

Fakultät 10 – Institut für Ingenieurwissenschaften und Informatik

Studiengang Medieninformatik

Entwicklung interaktive Systeme

Sommersemester 2017

Healthy Life means Happy Life

Dozenten

Prof. Dr. Gerhard Hartmann

Prof. Dr. Kristian Fischer

Betreuer

Sheree Saßmannshausen,

Daniela Reschke

Arbeitsdokumentation und Exposé von Gruppe

Deborah Gäb

Nutzungsproblem

Wir leben in einer Welt mit einer hohen Mobilität. Menschen müssen Umziehen, meistens aus beruflichen Gründen. Manche Menschen haben unsportliche Freunde oder Freunde, die je nach Sportart, nicht zur Verfügung stehen. Manche haben allerdings auch unsportliche Freunde. Es gibt auch Menschen, die einfach keine Lust haben alleine Sport zu machen oder einfach nur Motivationsschub durch andere Menschen brauchen oder Trainer oder Vereinsmitgliedern brauchen.

Zudem gibt es in Deutschland mittlerweile sehr viele Sportvereine, Sportstätten¹, freiberuflicher Trainer und viele Sportbegeisterte, Wiedereinsteiger und Personen, die einen Sportpartner, einen Verein oder einen Trainer suchen.

Das Problem ist das Informationen für gute und neue Kursangebote häufig nur durch Mundpropaganda oder durch aufwendige Internetrecherchen gefunden werden kann. Viele Personal Trainer haben keine eigene Webseite oder eine sehr vernachlässigte Webseite.

Ziele

Das Ziel des Projekts ist ein System, bei dem sich Vereine, Sportstätten, Personaltrainer, Personen, die auf der Suche nach einem Sportpartner sind, sowie Trainer, die Freiberuflich mit Vereinen, kirchlichen oder anderen weltlichen Organisationen kooperieren, anmelden können. Der User bekommt durch seine Anforderungen und Angaben angezeigt, welche regionale Angebote zu ihm passen.

An wen richtet sich das System?

Das System richtet sich an Sportler, Vereine, Sportstudios, Personaltrainer und Tanz- und Ballettschule und alle Menschen, die Sportkurse anbieten.

Gesellschaftliche und Wirtschaftliche Relevanz

Sport als wirtschaftlicher Faktor

Der unmittelbar wirtschaftliche Faktor ist das diejenigen, die mit dem Sport anfangen, neue Sportbekleidung und Sportzubehör benötigt, dieses hat eine leichte Umsatzsteigerung im Einzelhandel zu Folge. Hat sich der User in einem Fitness Studio oder einem Verein angemeldet, so steigen bei diesem die Einnahme.

Sport als gesellschaftlicher Faktor

Sport ist gesund. Menschen, die Sport betreiben, können dadurch ihr Gewicht reduzieren, einem Burn Out (Sport als Ausgleich zum Job), so wie diverseren anderer Krankheiten, wie Herz-Kreislauf-Problem, Diabetes mellitus und Haltungsproblemen, sowie Bandscheibenvorfälle, vermeiden und vorbeugen. Falls eins dieser Probleme schon eingetroffen ist, so kann durch Sport immer noch Schadensbegrenzung betrieben werden. Dadurch wird die Krankenkassen und das Gesundheitssystem entlasten, desweiteren ist ein gesunder und ausgeglichener Arbeitnehmer leistungsfähiger.

Verteilte Anwendungslogik

Anwendungslogik auf dem Server wird es fünf Datenbanken geben (Sportler, Personal Trainer, Vereine, Institutionen und Fitnessstudios. Der User kann nach erst grob nach Suchen und dann je nach Präferenz eine Entsprechende Suchmaske nutzen und die persönliche Wichtigkeit von

¹ Sportstätten: Geschäftsmodelle, die die Gewinnerzielung und auf das Erlernen von bestimmten Sportarten ausgerichtet sind. Bspw. Ballett- und Tanzschulen, Reitschulen, Judo und Karateschulen, Tauschschulen und Fitnessstudios etc.

bestimmten Eigenschaften eingeben und Eigenschaften die Pflicht sein sollten angeben. Die Datenbanken werden nach diesen Einschalten durchsucht und die Wichtigkeit mit der Übereinstimmung werden mit der Wichtigkeit verrechnet. Die Top Matches werden dann aufgelistet.

Anwendungslogik auf dem mobilen Endgerät wird ein Test implementiert, welcher die Sportart ermittelt, die am besten zu einem passen könnte. Um die Sicherheit der Daten zu gewährleisten, wird ein kleiner Verschlüsselungsalgorithmus implementiert.