



Project Description

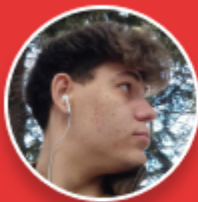
v0.1



ΝΙΚΟΛΑΣ ΠΟΤΑΜΙΑΝΟΣ (1084537)

1084537@ac.upatras.gr, Έτος: 4^ο

Ρόλος: Main Contributor



ΑΝΔΡΕΑΣ ΚΑΤΣΑΡΟΣ (1084522)

1084522@ac.upatras.gr, Έτος: 4^ο

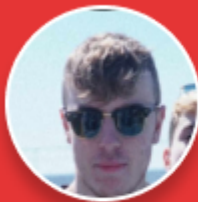
Ρόλος: Peer Reviewer



ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΜΑΡΚΑΚΗΣ (1084541)

1084541@ac.upatras.gr, Έτος: 4^ο

Ρόλος: Co-editor



ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗΣ (1084538)

1084538@ac.upatras.gr, Έτος: 4^ο

Ρόλος: Co-editor

1. Γενικές Εισαγωγικές Πληροφορίες

Έργο: «Πλατφόρμα Διαχείρισης Γυμναστικής και Προγραμμάτων Άσκησης»

Σύντομη Ονομασία Έργου: «MuscleMapp»

2. Περιγραφή Έργου

Πολλοί αθλούμενοι αναζητούν γυμναστήρια κοντά στην τοποθεσία τους ή με συγκεκριμένες παροχές, η διαδικασία ανανέωσης ή ακύρωσης συνδρομών μπορεί να είναι πολύπλοκη και χρονοβόρα, πολλοί αθλούμενοι δυσκολεύονται να παρακολουθήσουν τις προπονήσεις και τις τάξεις στις οποίες έχουν εγγραφεί, η πληρωμή για αθλητικές υπηρεσίες μπορεί να είναι περίπλοκη, ιδιαίτερα όταν χρειάζεται να διαχειριστεί κάποιος πολλαπλές συνδρομές ή προπονητικές συνεδρίες. Τα παραπάνω είναι μόλις μερικά από τα προβλήματα που αντιμετωπίζει κάθε ασκούμενος οποιουδήποτε αθλήματος ή επιπέδου. Ή μάλλον αντιμετώπιζε, γιατί πλέον λύση σε όλα αυτά, δίνει το MuscleMapp.

Η εφαρμογή ενσωματώνει δυναμικά συστήματα διαχείρισης προσωπικών προγραμμάτων προπόνησης, παρακολούθησης προόδου, και κράτησης συνδρομών γυμναστηρίων με εύκολο και διαισθητικό τρόπο. Στόχος είναι η παροχή μιας εξατομικευμένης και ευέλικτης εμπειρίας γυμναστικής που προσαρμόζεται στις ανάγκες και στον ρυθμό ζωής του κάθε χρήστη.

Η πλατφόρμα σαν σύνολο απευθύνεται τόσο σε ιδιοκτήτες / διαχειριστές γυμναστηρίων / αθλητικών χώρων (διακριτό μέρος της πλατφόρμας) όσο και σε προσωπικούς προπονητές (διακριτό μέρος της πλατφόρμας) και απλούς ασκούμενους (διακριτό μέρος της πλατφόρμας). Εκεί ο εκάστοτε ιδιοκτήτης κάποιου χώρου εκγύμνασης ή ο διαχειριστής κάποιου δημοσίου χώρου αθλοπαιδιών π.χ κολυμβητήρια, γήπεδα, δημόσια γυμναστήρια, ανοιχτά γυμναστήρια καλλισθениκής κλπ. θα μπορεί να τον καταχωρήσει στην πλατφόρμα μας. Με αυτό τον τρόπο ο χρήστης θα μπορεί να βλέπει συγκεντρωμένα όλους τους αθλητικούς χώρους που είναι κοντά του και τον ενδιαφέρουν (θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι το e-food των γυμναστηρίων!). Ακόμα, η πλατφόρμα μας, σίγουρα θα λύσει τα χέρια πολλών personal trainers/group trainers, μιας και πλέον, οργανωμένα, οι χρήστες θα μπορούν να βλέπουν τους χώρους που διδάσκει ο αγαπημένος τους γυμναστής, αλλά και ο ίδιος ο γυμναστής από την άλλη, μπορεί να λαμβάνει feedback από τους ασκούμενους του και να έχει πλήρη έλεγχο του προγράμματος του.

Πλέον ο χρήστης, έχει γνώση του αθλητικού εξοπλισμού και εγκαταστάσεων, της πληρότητας των ομαδικών προγραμμάτων, των προσφερόμενων υπηρεσιών, των τιμών αλλά και των προϊόντων από

το σπίτι του, χωρίς να χρειάζεται να επισκεφτεί τον αθλητικό χώρο από κοντά.

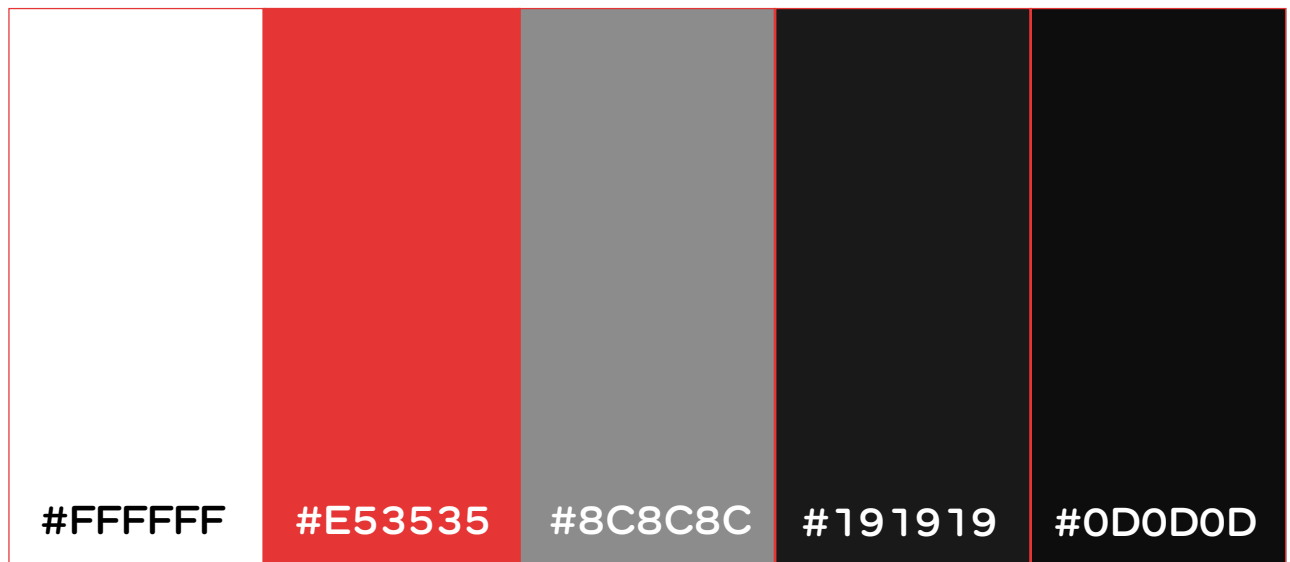
Το MuscleMarr ανοίγει τον δρόμο σε έναν κόσμο όπου η διαχείριση των αθλητικών στοχεύσεων και η πρόσβαση σε γυμναστήρια γίνεται με ένα απλό άγγιγμα στην οθόνη, χωρίς να χρειάζεται να έχουν μια ξεχωριστή εφαρμογή για κάθε γυμναστήριο. Με τη λειτουργία εύρεσης γυμναστηρίων, οι χρήστες μπορούν να ανακαλύψουν και να εγγραφούν σε γυμναστήρια, να επιλέξουν προγράμματα που ταιριάζουν στα προσωπικά τους ενδιαφέροντα και να συνδέονται με κοινότητες που μοιράζονται το ίδιο πάθος και ανάγκη για άσκηση.

3. Ταυτότητα πλατφόρμας

3.1 Όνομα

Το όνομα αποτελεί λογοπαίγνιο και σύντμηση των λέξεων Muscle + Mar καθώς και Mar + app. Έτσι προκύπτει ένα νέο brand name (Muscle(M)app) το οποίο περιγράφει πλήρως την λειτουργικότητα και τον σκοπό της εφαρμογής μας, αλλά αφήνει και στη φαντασία των χρηστών την πραγματική εκδοχή του ονόματος (αν δηλαδή προφέρεται *MuscleApp* ή *MuscleMarr*). Το όνομα ακόμα, δεν είναι «ξένος ήχος» στους «γυμναστηριακούς κύκλους», μιας και αποτελεί ομόηχη έκφραση με την πασίγνωστη άσκηση έλξεων: Muscle Up (εφόσον διαβαστεί σαν MuscleApp).

3.2 Χρωματική παλέτα



3.3 Font

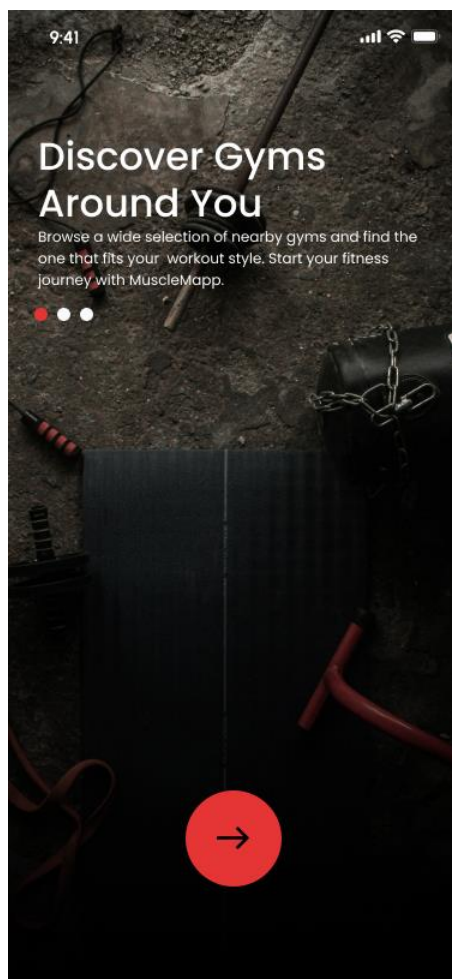
Τεχνικών κειμένων: Comfortaa

Εφαρμογής: Poppins

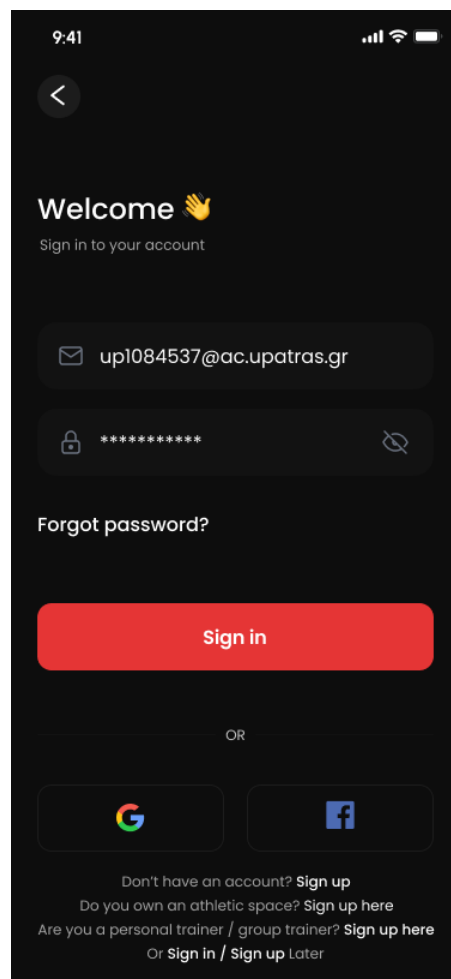
4. Mockup Screens

Τα παρακάτω mockup screens αντιπροσωπεύουν τις βασικές λειτουργίες της εφαρμογής MuscleMapp, παρέχοντας μια πλούσια και διαισθητική εμπειρία στον τελικό χρήστη.

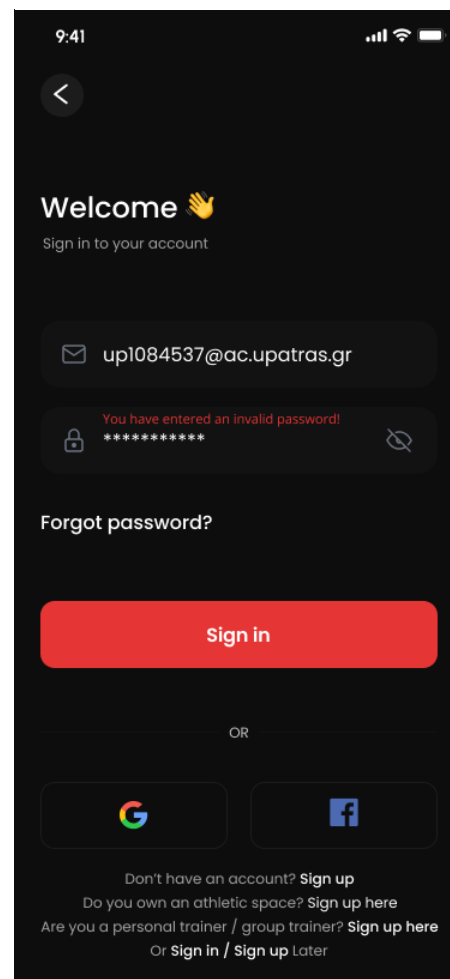
Εικόνα 1: Welcome screen



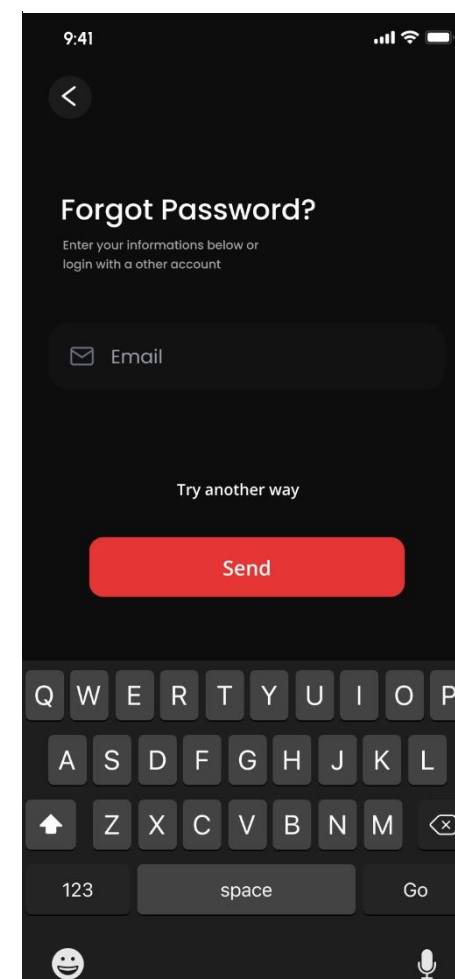
Εικόνα 2: Sign-in screen



Εικόνα 3: Invalid password



Εικόνα 4: Forgot Password



Εικόνα 5: Δημιουργία Λογαριασμού

9:41

<

Create an account



✉ up1084537@ac.upatras.gr

👤 Nick Potamianos

🔒 ***** 🔒

Sign up

OR

Already have an account? [Sign in](#)

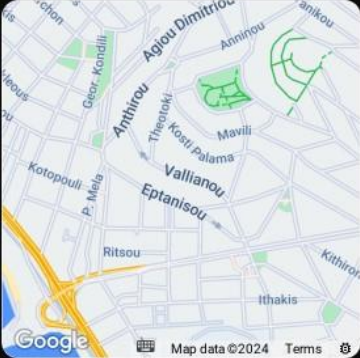
Εικόνα 6: Επιλογή τοποθεσίας στον χάρτη

9:41

<

Location

We need to know your location to display the workout and athletic spaces near you.



Find my location

Εικόνα 7: Επιβεβαίωση τοποθεσίας

9:41

<

Location

We need to know your location to ensure future delivery.

📍 Alimos, 174 55

[Change my location](#)


Confirm

Εικόνα 8: Επιτυχής εγγραφή νέου χρήστη

9:41

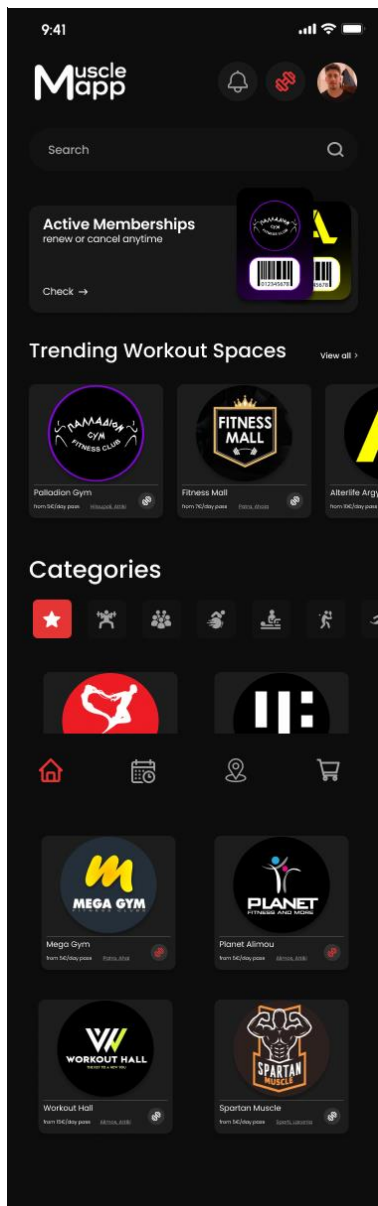
<

Welcome!

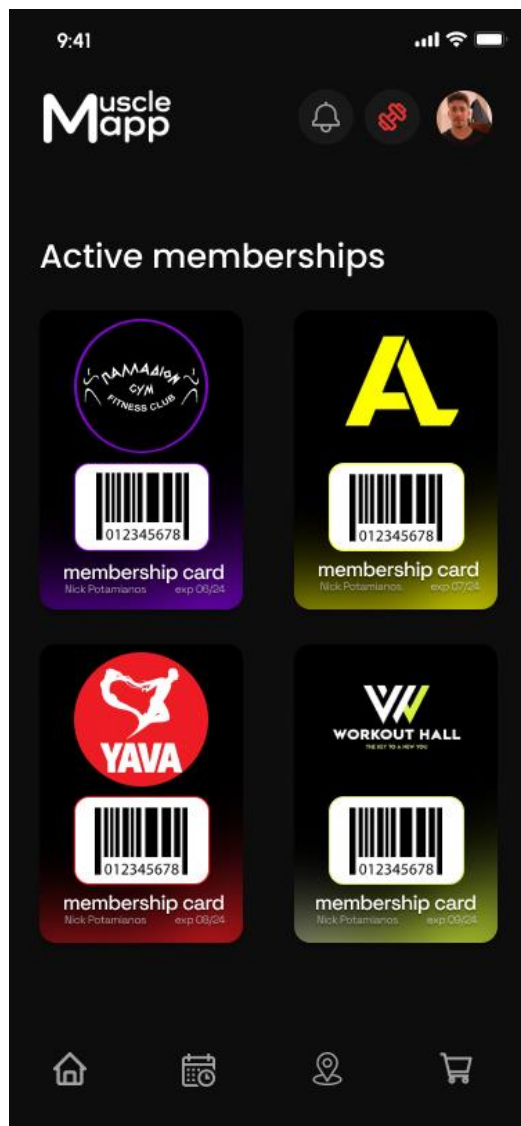


Your account has been successfully created.
Please add additional information
(phone number, address, etc.) to
locate the most fitting gym for you!

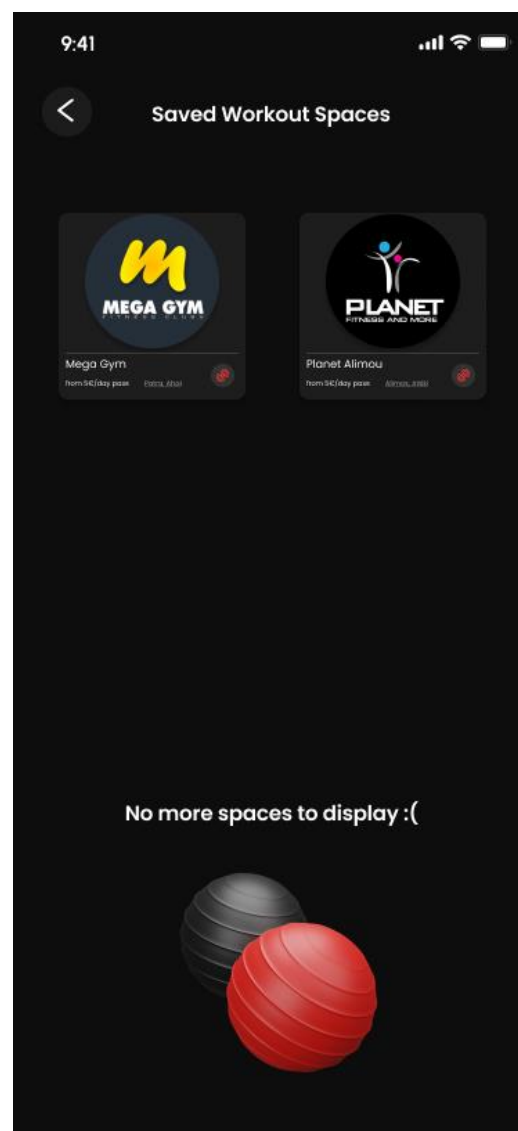
Εικόνα 9: Αρχική οθόνη



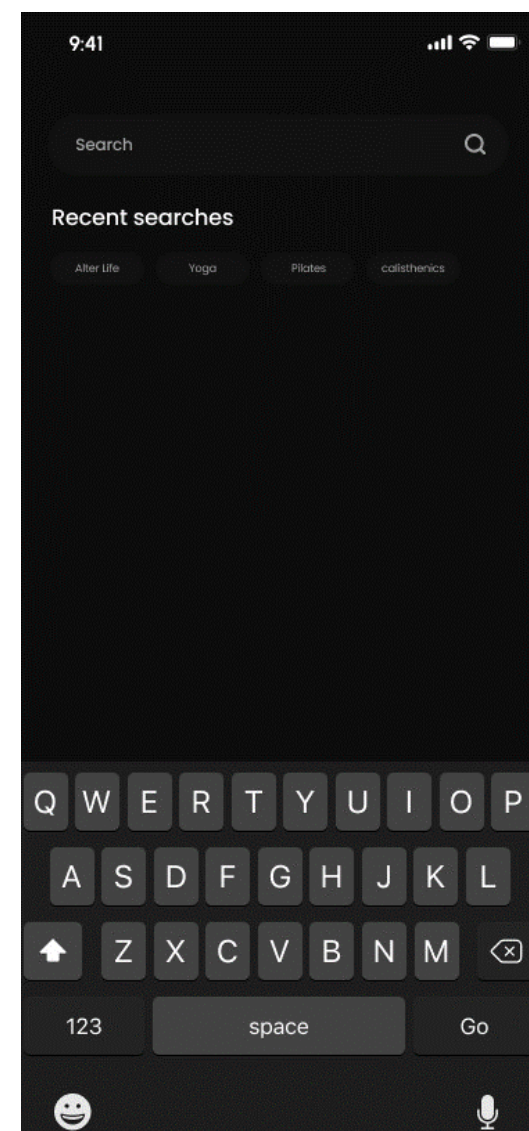
Εικόνα 10: Ενεργές συνδρομές



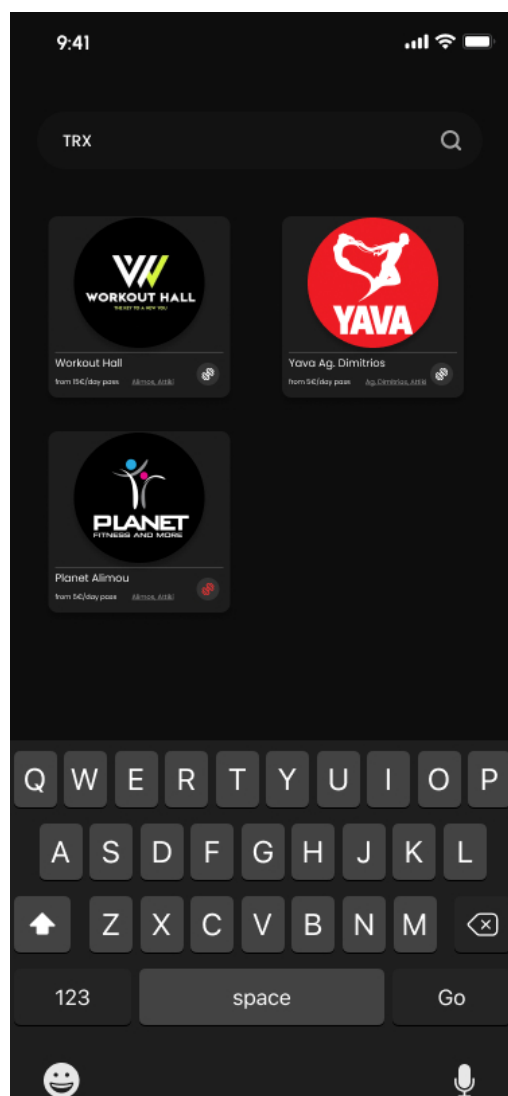
Εικόνα 11: Αποθηκευμένοι χώροι άθλησης



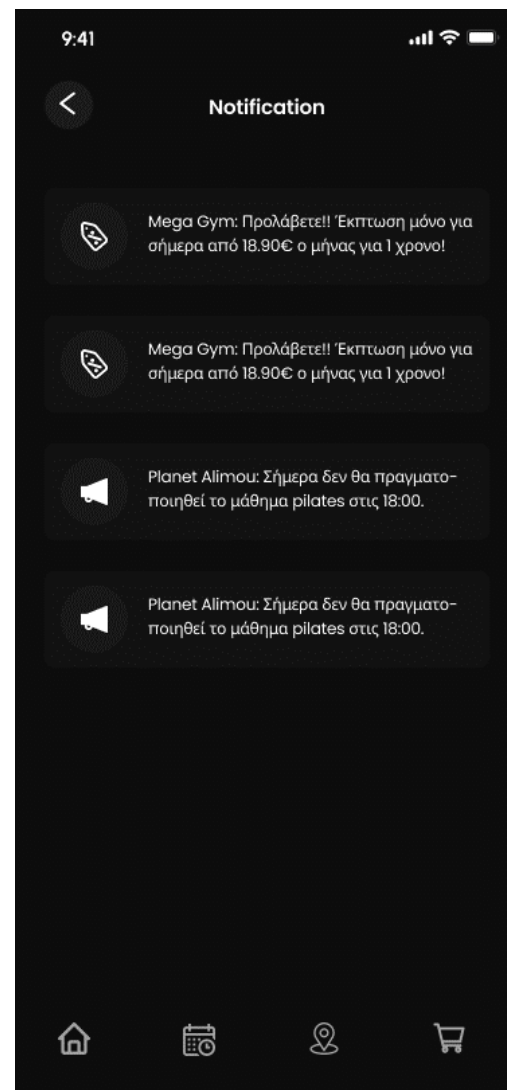
Εικόνα 12: Αναζήτηση



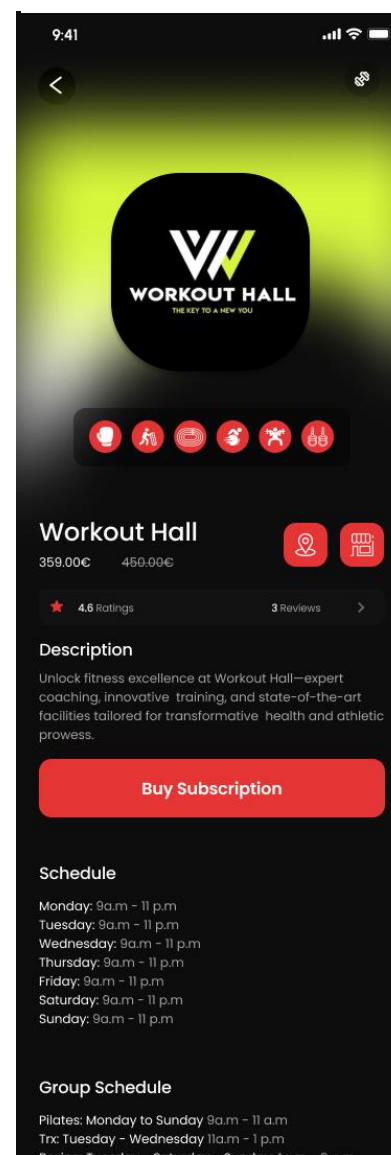
Εικόνα 13: Αναζήτηση με παράδειγμα



Εικόνα 14: Ειδοποιήσεις



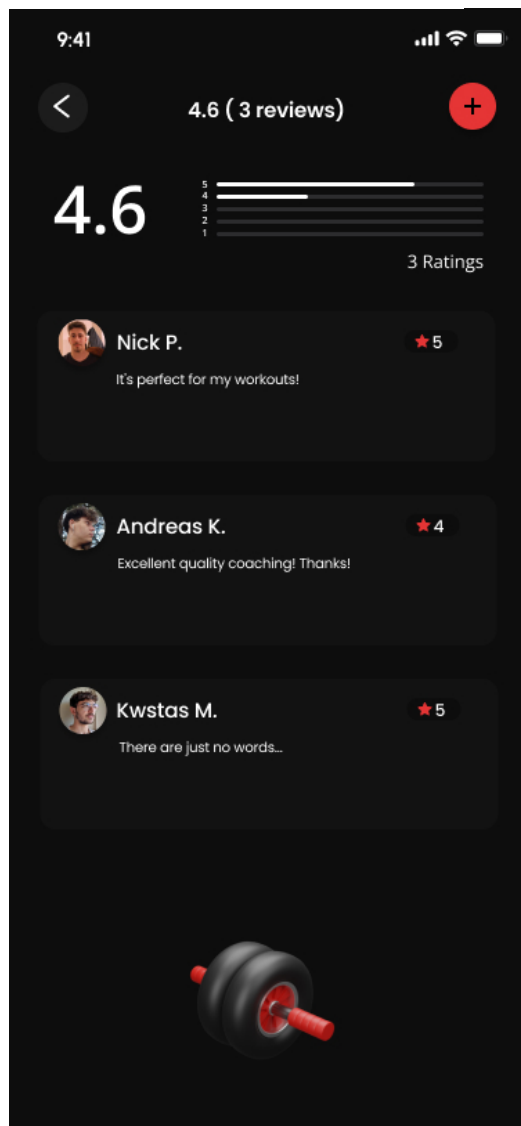
Εικόνα 15: Παράδειγμα Γυμναστηρίου



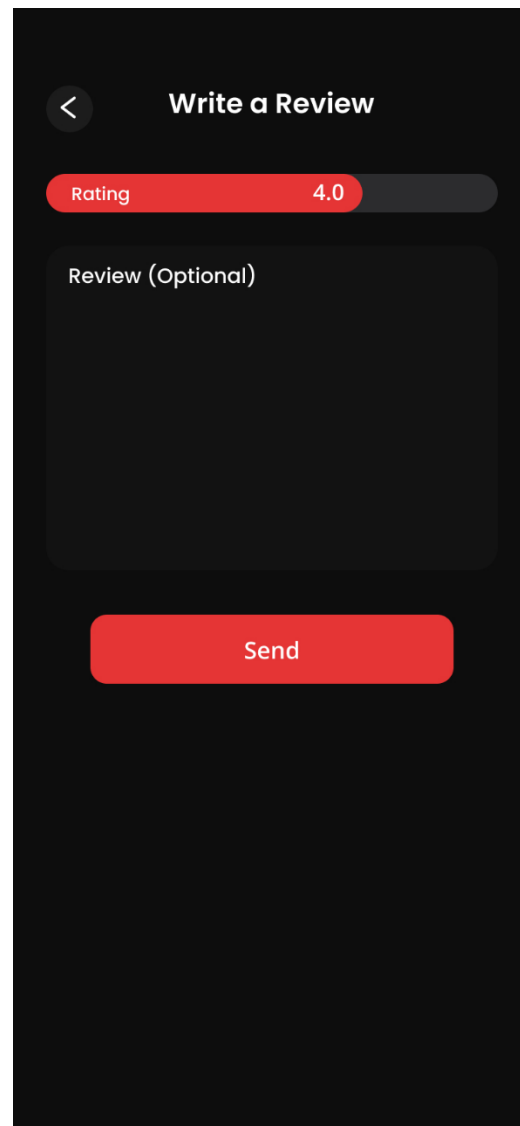
Εικόνα 16: Διαθέσιμες συνδρομές γυμναστηρίου



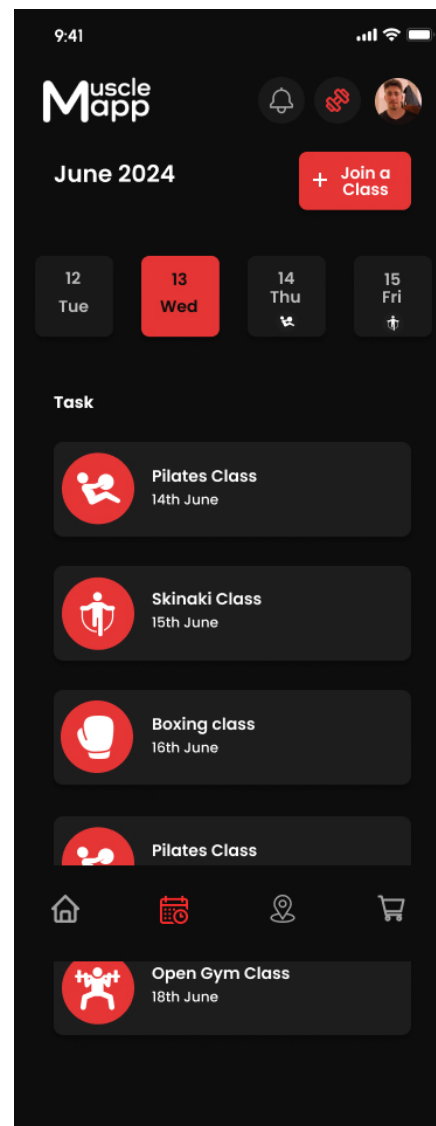
Εικόνα 17: Κριτικές γυμναστηρίου



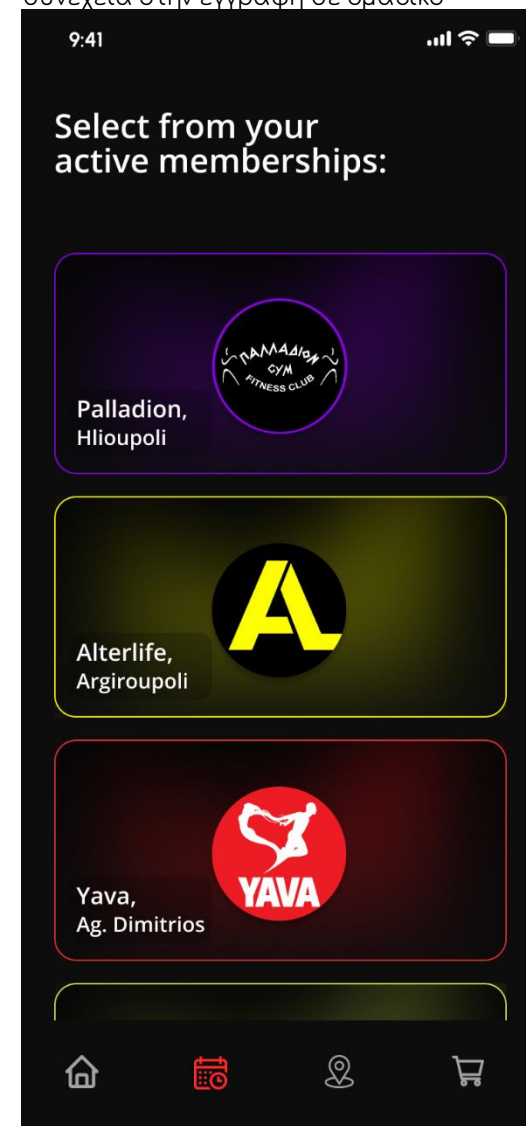
Εικόνα 18: Φόρμα αξιολόγησης γυμναστηρίου



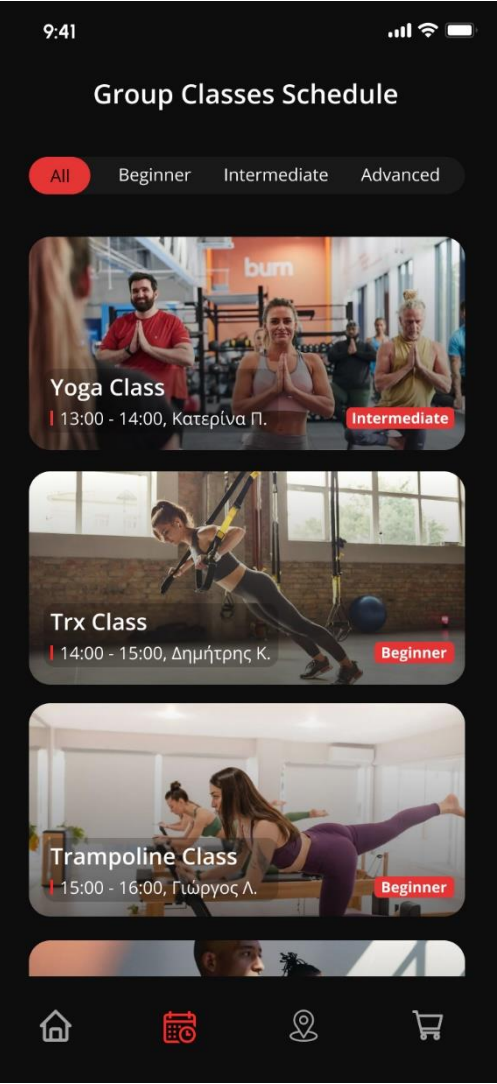
Εικόνα 19: Schedule Tab



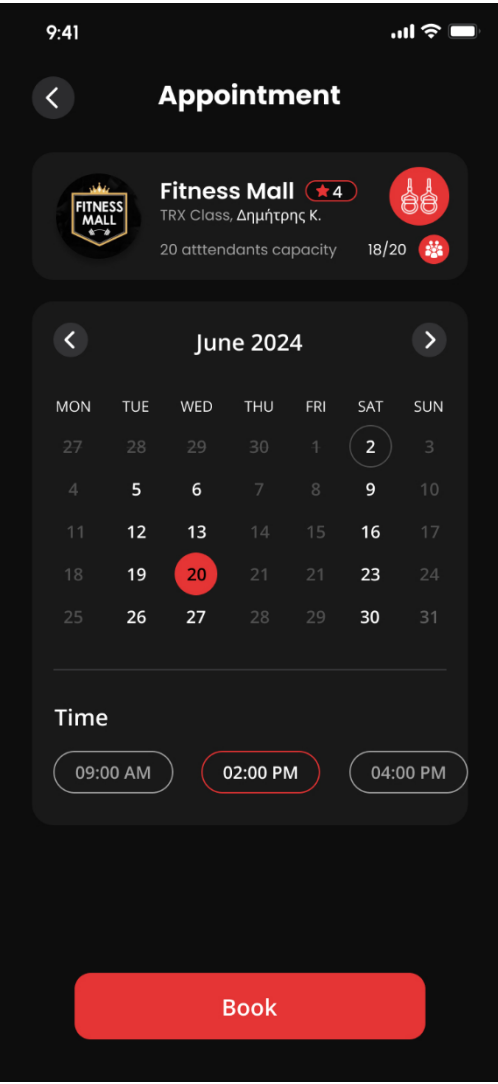
Εικόνα 20: Επιλογή γυμναστηρίου για συνέχεια στην εγγραφή σε ομαδικό



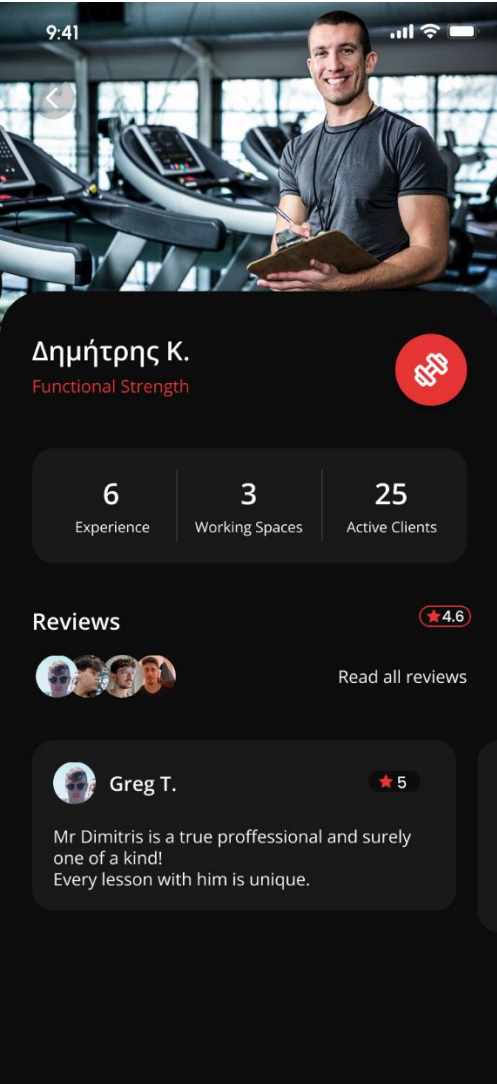
Εικόνα 21: Επιλογή ομαδικού προγράμματος



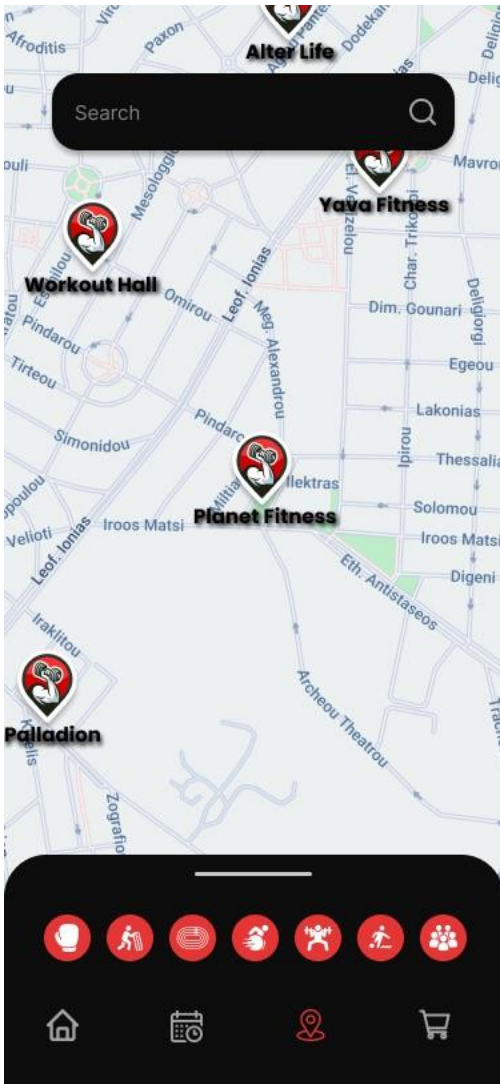
Εικόνα 22: Επιλογή ημερομηνίας και ώρας



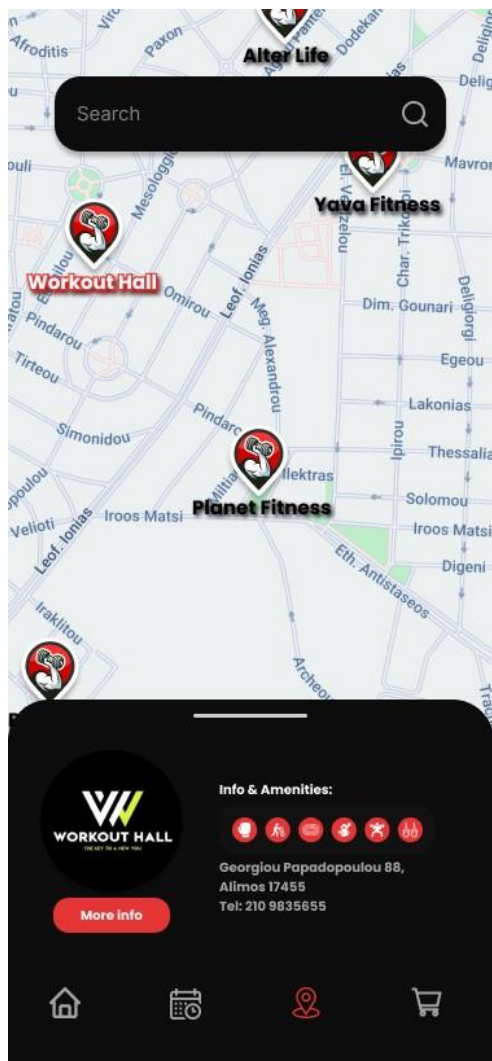
Εικόνα 23: Καρτέλα γυμναστή που εκπαιδεύει το ομαδικό πρόγραμμα



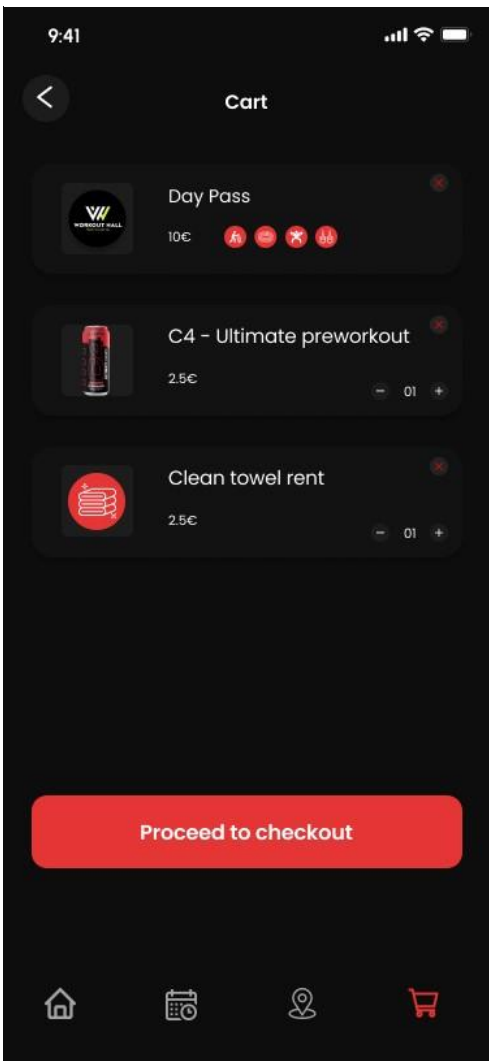
Εικόνα 24: Map tab με κοντινά γυμναστήρια



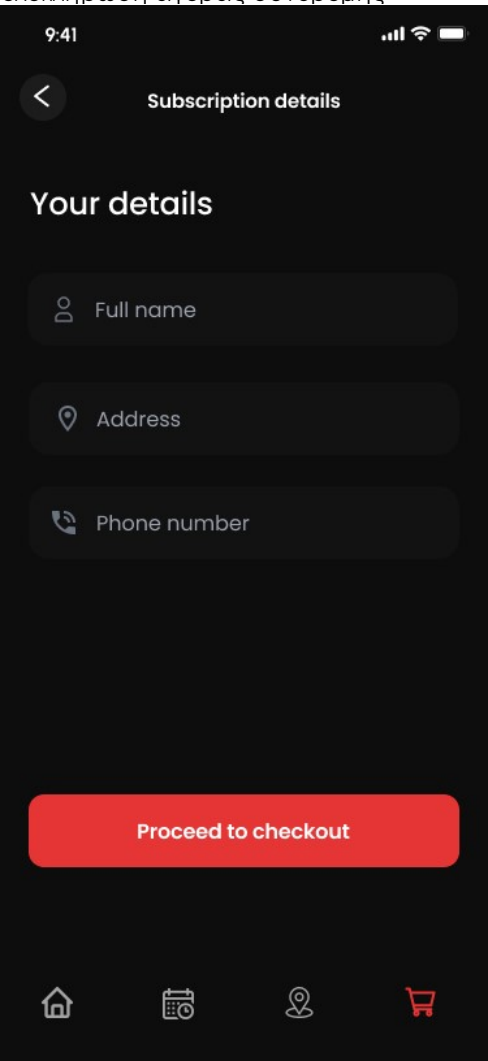
Εικόνα 25: Επιλογή γυμναστηρίου



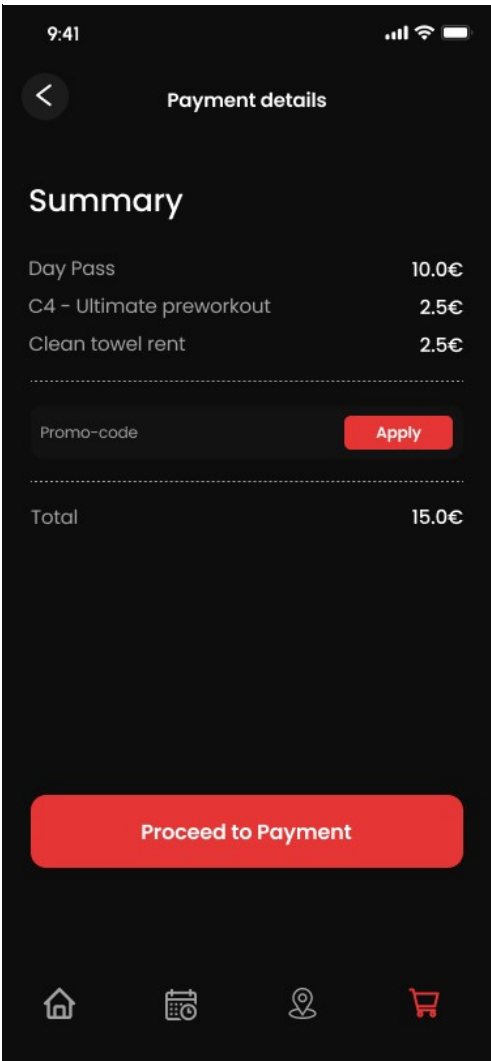
Εικόνα 26: Cart tab



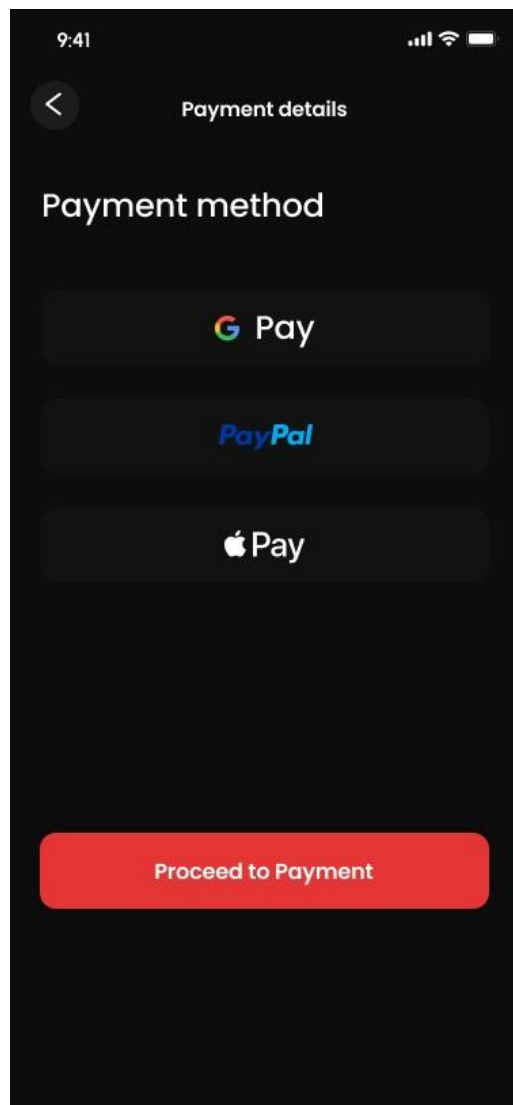
Εικόνα 27: Συμπλήρωση στοιχείων για ολοκλήρωση αγοράς συνδρομής



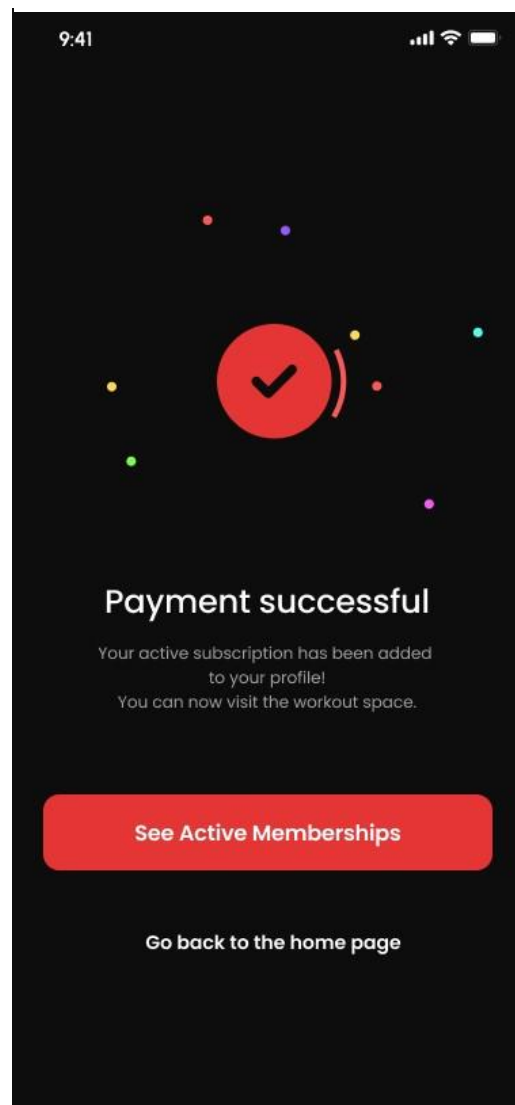
Εικόνα 28: Σύνοψη καλαθιού.



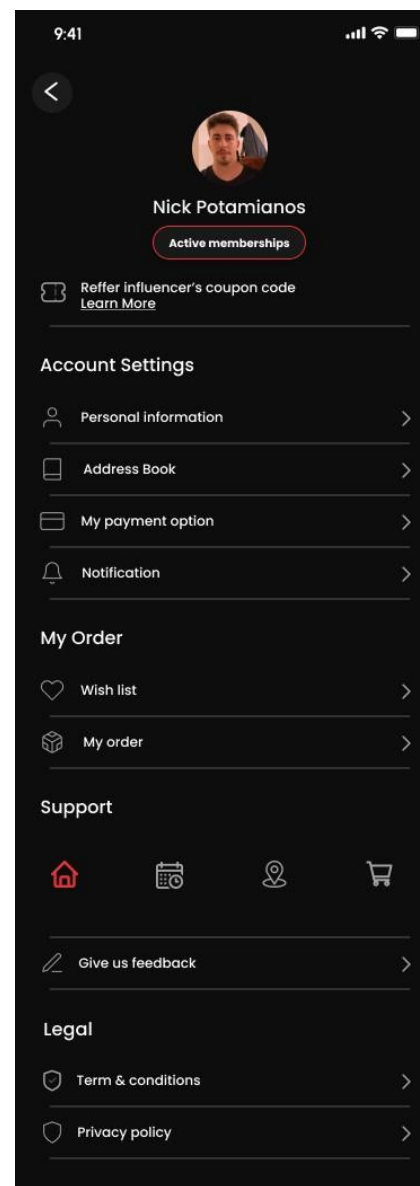
Εικόνα 29: Επιλογή τρόπου πληρωμής



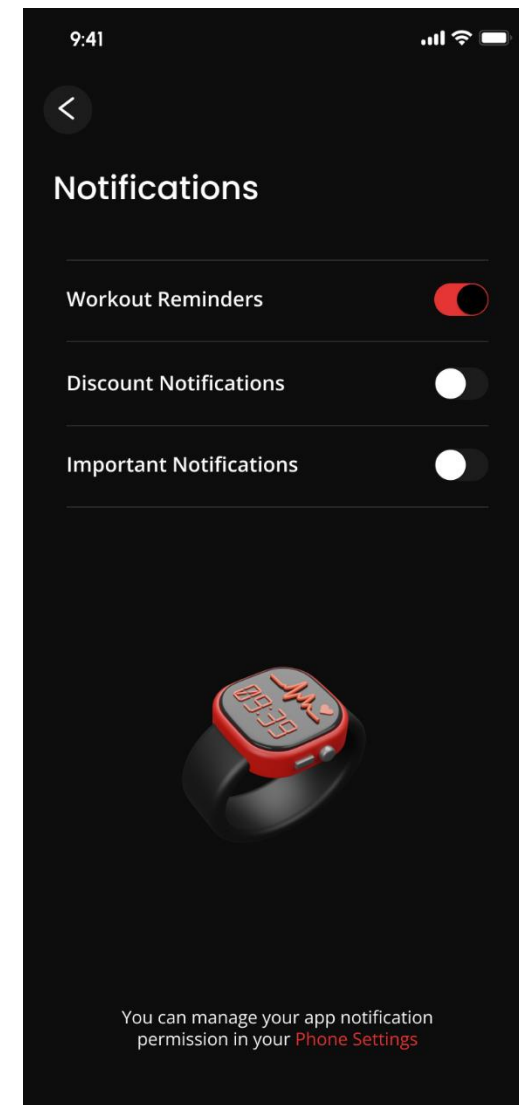
Εικόνα 30: Επιτυχής αγορά



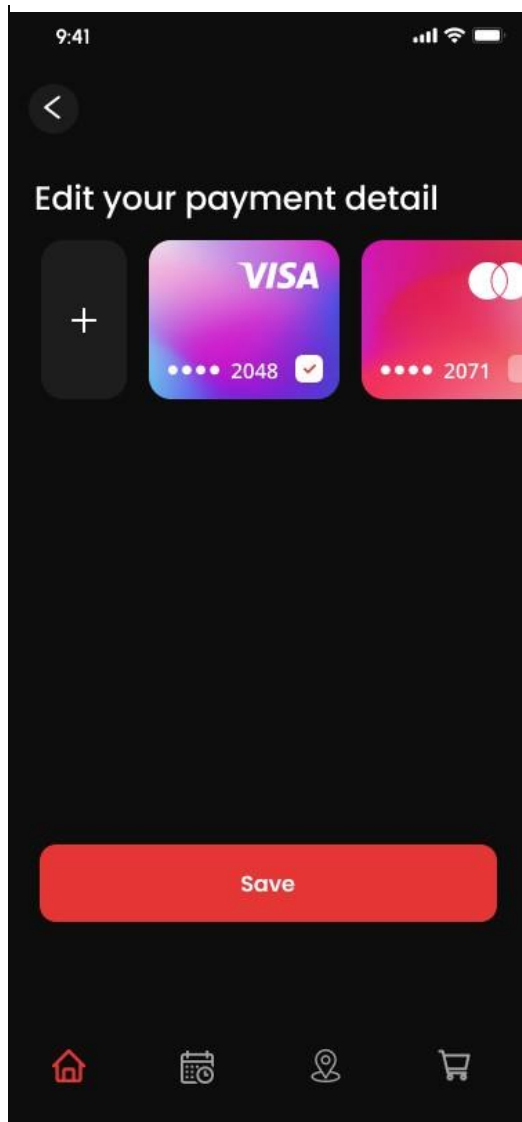
Εικόνα 31: Ρυθμίσεις/προφίλ



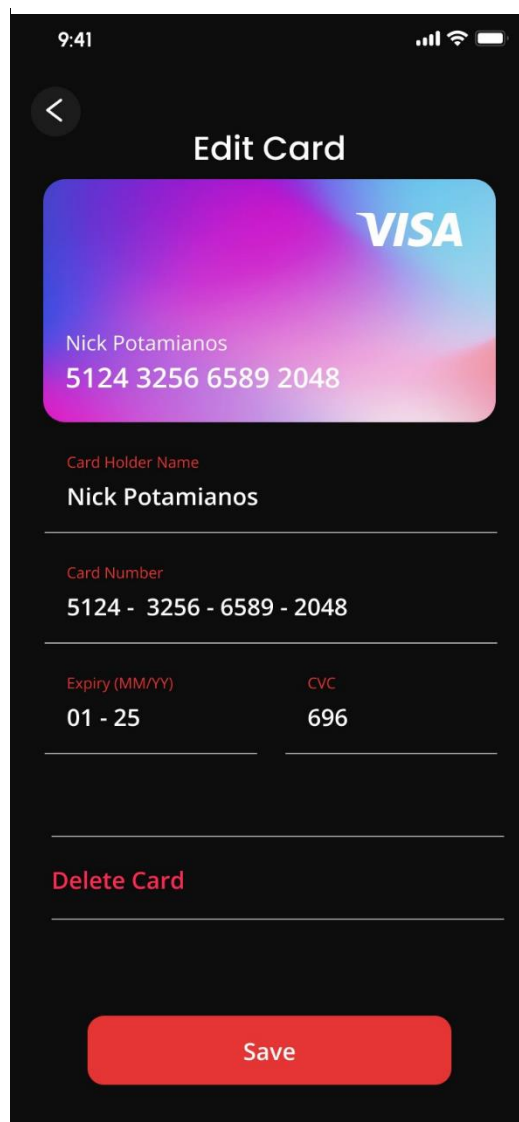
Εικόνα 32: Ρυθμίσεις ειδοποιήσεων



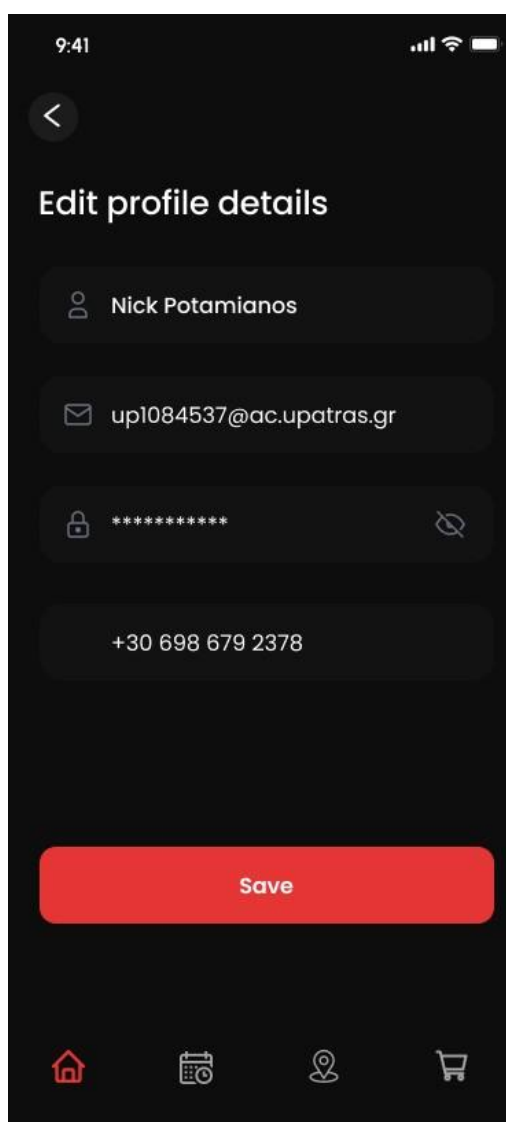
Εικόνα 33: Ενημέρωση τρόπου πληρωμής



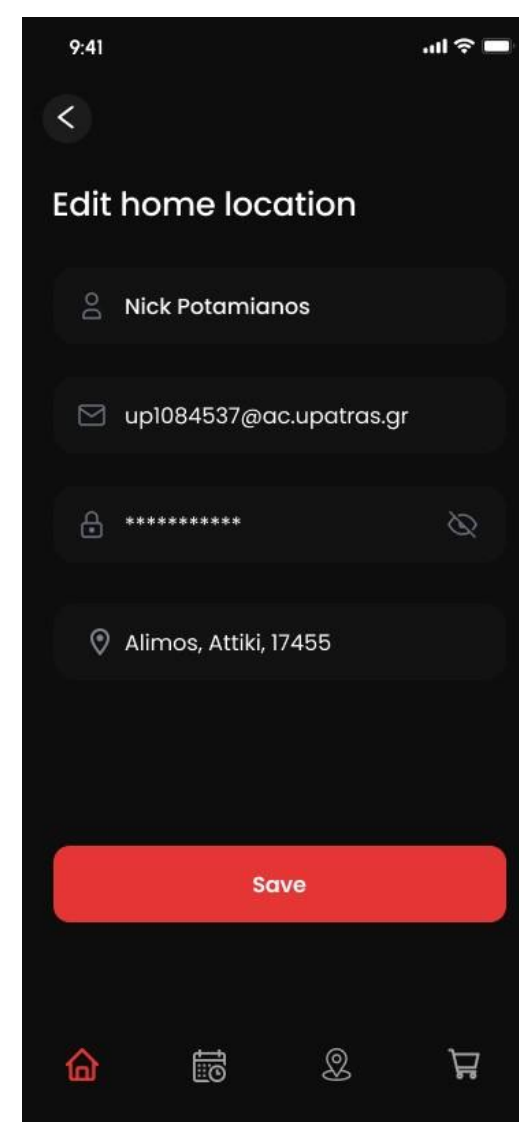
Εικόνα 34: Ενημέρωση χρεωστικής κάρτας



Εικόνα 35: Ενημέρωση προφίλ 1



Εικόνα 36: Ενημέρωση προφίλ 2



5. Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν

MS Word: Για την σύνταξη του κειμένου

Figma: Υλοποίηση mock-up screens

Adobe Photoshop PS: Βοηθητικά για στοιχεία των mockup screens, δημιουργία text logo, επεξεργασία και προσαρμογή icon logo.

OpenAI Dall-e: Δημιουργία icon logo.