

# Analiza de oportunitate

**Echipă: Radu Daniel Grupa 342**

**Spătariu Mihai Grupa 342**

**Ștefan Radu Grupa 343**

**Oprișan Andrei Grupa 342**

## Scurtă descriere a proiectului

Proiectul nostru constă într-o aplicație mobilă pe platforma Android. Aplicația are ca scop încurajarea unui stil de viață sănătos prin mișcare fizică frecventă și eliminarea sedentarismului.

## Publicul targetat

Aplicația este destinată persoanelor de toate vârstele ce își doresc să își îmbunătățească modul de trai prin activitate fizică. Aceasta îi ajută în special pe cei ce își pierd motivația datorită stilului de viață cotidian.

## Caracteristicile aplicației

Aplicația va funcționa pe platforma mobilă Android pentru a fi la îndemâna utilizatorilor. Utilizatorul trebuie să fie înregistrat pe server pentru a folosi aplicația. Deoarece aplicația folosește tehnica *gamification*, o să implementăm un sistem de progres și challenge-uri pentru a angrena cât mai mult utilizatorul și a-l face să își îndeplinească scopul, acela de a face mișcare. Mai mulți useri o să poată concura între ei pentru puncte și pentru un ranking mai bun. Această competiție va fi una constructivă, fără premiu material, cu unicul scop de a încuraja mișcarea. O să implementăm și un sistem de notificări pentru a ține utilizatorul implicat în joc și a-l face constant să se țină de obiectivele sale.

## Îndeplinirea cerințelor proiectului

Cum am menționat mai sus, proiectul folosește tehnica *gamification* prin faptul că ajută userul să își îndeplinească obiectivele într-un mod plăcut, provocator, ce îl face să își mute atenția de pe părțile ce îi displac din antrenament spre un alt scop. Aplicația are o utilitate foarte mare deoarece o îngrijorătoare problemă cu care se confruntă societatea urbană este lipsa de mișcare, datorată stilului de viață aglomerat, ce face foarte grea mobilizarea pentru a face un sport.

Aplicația funcționează pe o arhitectură de tip client-server. Pe server există legătură cu o bază de date ce ține informații despre conturile utilizatorilor și progresele acestora.

### Background-ul echipei

Echipa este formată din patru membri, Radu Daniel, Spătariu Mihai, Oprișan Andrei de la grupa 342 și Ștefan Radu de la grupa 343. Ne cunoaștem încă din anul I de facultate și acum este prima dată când formăm o echipă. Toți avem experiență în câmpul muncii unde am dezvoltat aplicații provocatoare ce ne-au ajutat să învățăm multe lucruri practice. Totodată, toți patru avem o prestație academică bună.

Avem un interes crescut în realizarea aplicației deoarece știm că o să învățăm foarte multe lucruri noi ce o să ne folosească pe viitor și deoarece suntem mari amatori de mișcare și credem că o aplicație de genul este foarte utilă pentru oameni.

### Analiza SWOT

<b>Strengths</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Am lucrat în industrie</li><li>• Suntem familiari cu tehnologiile folosite</li><li>• Am mai făcut lucruri asemănătoare</li><li>• Avem resursele informatice necesare</li></ul>	<b>Weaknesses</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Există lucruri care nu ne sunt familiare</li><li>• Suntem fiecare implicați și în alte activități ce ne ocupă din timp</li><li>• Nu am mai lucrat împreună până acum și trebuie să ne obișnuim.</li></ul>
<b>Opportunities</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicația poate să aibă un success neașteptat</li><li>• Putem să obținem nota 10</li><li>• O să învățăm tehnologii și concept noi</li></ul>	<b>Threats</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Timpul este scurt, mai ales că avem și alte materii pe semestrul acesta si licența</li><li>• Acomodarea cu tehnologiile noi poate să fie greoaie</li><li>• Se poate să nu aducem o inovare față de ce există pe piață</li></ul>

## **Alte teme luate în calcul**

### **1. Sistem de învățare**

Unul din proiectele la care ne-am mai gândit a fost un site prin intermediul căruia utilizatorii să învețe o anumită tehnologie într-un mod plăcut. Site-ul avea să aibă un meniu de înregistrare și log-in pentru utilizatori. Sistemul ar fi fost asemănător ca la aplicația aleasă de noi, cu un motor de challenge-uri și quest-uri pentru useri prin care aceștia învățau și se distrau în același timp. La finalul fiecărui tutorial, trebuiau rezolvate un set de întrebări pentru a obține punctajul de trecere după care ar fi urmat întrebări bonus pentru a concura într-un clasament general.

Site-ul ar fi dispus și de un forum de discuții prin care utilizatorii puteau dezbate anumite chestiuni. Printre facilități doream să integrăm și un motor de pregătire a userilor pentru interviuri.

Am renunțat la acest proiect deoarece au fost mulți colegi cu aceeași idee și nu eram siguri că aducem ceva inovativ, plus timpul foarte mare care trebuia investit și de care nu dispunem.

### **2. Aplicație pentru amatorii de Treasure Hunt**

Aplicația ar fi fost una mobilă și ar fi fost destinată diverselor grupuri de oameni ce întreprind activitatea de Treasure Hunt. Treasure Hunt-ul este un tip de concurs între echipe pentru a găsi anumite obiecte într-o locație după câteva indicii date. Printre funcționalitățile aplicației ne gândeam să includem o opțiune pentru utilizatori să propună hărți și challenge-uri. Utilizatorii ar fi fost reperați în timpul unui joc prin mecanismul de geolocație ale telefonului. Aplicația ar fi avut atât un clasament general pe echipe cât și unul general pe jucător, în funcție de numărul de jocuri câștigate și numărul de echipe diferite cu care ar fi făcut-o.

Aplicația ar fi dispus de un live chat între jucători pentru a putea colabora mai ușor și a socializa. Ne gândeam să avem și conturi speciale pentru diverse firme deoarece acesta este un joc foarte bun pentru activități de Teambuilding.

Am renunțat la acest proiect deoarece detaliile de implementare sunt destul de dificile pentru timpul pe care îl avem la dispoziție. Totodată, nu am fost siguri de utilitatea clară a aplicației într-un context real.