1. Wstęp

W czasach, gdy sport, a w szczególności sztuki walk staje się coraz popularniejszy, zarówno wśród młodzieży jak i starszej społeczności, a technologia mobilna oraz użytkowanie telefonów komórkowych rozwija się w zastraszającym tempie, aplikacje wspierające codzienne funkcjonowanie stają się nieodłącznym elementem naszego życia. Coraz więcej organizacji – w tym kluby sportowe – dostrzega potrzebę wprowadzania nowoczesnych narzędzi technologicznych, które nie tylko usprawniają komunikację z klientami, ale poprawiają też efektywność zarządzania.

Mobilne aplikacje organizacji, czy klubów sportowych mają na celu odpowiedzieć na zapotrzebowanie użytkowników na szybki dostęp do informacji czy wygodne rezerwacje usług, a jednocześnie pozwalają właścicielom i trenerom lepiej koordynować codzienne działania klubu.

Celem pracy jest przedstawienie projektu oraz implementacji mobilnej aplikacji stworzonej z myślą o funkcjonowaniu klubu sztuk walki – Octopus Łódź.

Aplikacja została zaprojektowana z uwzględnieniem potrzeb trzech głównych grup łączonych z klubem: właścicieli, trenerów oraz uczestników zajęć. Jej podstawowym zadaniem jest ułatwienie dostępu do kluczowych informacji oraz usług oferowanych przez klub, takich jak plan treningów grupowych, dostępność sprzętu, akcesoriów czy ubrań do kupienia na magazynie klubowym czy możliwość rezerwacji indywidualnych treningów z ulubionym trenerem. Dzięki temu aplikacja nie tylko zwiększa komfort korzystania z oferty klubu, ale również w sposób pozytywny wpływa na poziom zaangażowania i satysfakcji jego członków.

Opracowany projekt oferuje szeroki zakres funkcjonalności, będący odpowiedni zarówno na potrzeby nowych użytkowników, jak i stałych klientów klubu.

Wśród dostępnych usług znalazły się m.in. przeglądanie grafiku zajęć, zapoznawanie się z opisami poszczególnych treningów, rezerwacja personalnych spotkań z trenerami, a także rezerwowanie akcesoriów, sprzętu i odzieży sportowej dostępnych w magazynie klubowym.

Aplikacja umożliwia również przeglądanie cennika karnetów i kart sportowych, zarządzanie danymi profilowymi, konfigurację powiadomień push i motywu, kontakt z administracją klubu za pośrednictwem wbudowanego okna kontaktowego oraz wyszukanie odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące klubu.

Oprócz funkcji skierowanych bezpośrednio do użytkowników, projekt oferuje również wsparcie dla procesów administracyjnych. Aplikacja pozwala na gromadzenie danych statystycznych dotyczących frekwencji na zajęciach oraz popularności poszczególnych produktów klubowych. Informacje te mogą być wykorzystane przez właścicieli do podejmowania bardziej świadomych decyzji biznesowych oraz organizacyjnych, m.in. w zakresie zamówień sprzętu, planowania oferty czy organizacji kadry trenerskiej oraz grafiku zajęć.

Dzięki wykorzystaniu nowoczesnych technologii oraz dostosowaniu funkcjonalności do realnych potrzeb użytkowników, opracowana aplikacja stanowi kompleksowe i intuicyjne narzędzie wspierające codzienną działalność klubu sportowego. Jej wdrożenie może znacząco przyczynić się do poprawy jakości obsługi klienta, zwiększenia efektywności zarządzania oraz budowania pozytywnego wizerunku klubu.

2. Wykorzystane technologie

Cała aplikacja została stworzona przy wykorzystaniu narzędzia do pracy przy aplikacjach mobilnych jakim jest Android Studio. Jest to darmowe, oficjalne, zintegrowane środowisko programistyczne (IDE) do tworzenia aplikacji na platformę Android, obsługujące języki Java, Kotlin oraz C++. Oferuje ono narzędzia do projektowania interfejsu użytkownika, elastyczny system kompilacji, emulator Androida oraz inne funkcje które wspierają rozwój aplikacji mobilnych, takie jak edytor kodu z zaawansowanym podpowiadaniem składni, system zarządzania zależnościami oparty o Gradle czy możliwość debugowania aplikacji na fizycznym urządzeniu. Całość, zarówno po stronie programistycznej, jak i wizualnej, była tworzona przy pomocy tego środowiska.

W projekcie zastosowany został język Kotlin, który obecnie jest najczęściej wykorzystywanym oraz zalecanym językiem do tworzenia aplikacji Android. Charakteryzuje się on nowoczesną składnią oraz pełną współpracą z językiem Java, co pozwala na integrację z istniejącymi już bibliotekami. Dodatkowo jest on bardzo przyjazny dla użytkownika – nie jest skomplikowany, a nawet początkujący programiści daliby radę ujrzeć, co kryje dany kod w tym języku.

Aplikacja korzysta z usług platformy Firebase, która pełni funkcję wsparcia technicznego dostarczającego funkcjonalności serwerowe bez konieczności samodzielnego tworzenia infrastruktury bazodanowej. W projekcie wykorzystane zostały trzy główne fragmenty Firebase:

2.1 Firebase Authentication

Moduł ten odpowiada za zarządzanie procesem rejestracji oraz logowania użytkowników. Uwierzytelnianie odbywa się za pomocą adresu e-mail oraz hasła, co zapewnia prosty oraz bezpieczny dostęp do aplikacji.

Funkcja pozwala także na obsługę sesji użytkownika, zarządzanie kontami, czy przywracaniem dostępu do odpowiednich kont.

Została ona wykorzystana przy logowaniu oraz rejestracji w aplikacji, a unikalne ID użytkownika tworzone przy powstawaniu konta wykorzystywane jest wielokrotnie w różnych operacjach na użytkownikach w aplikacji, przy chociażby zapisywaniu rezerwacji na przedmiot, czy systemie powiadomień.

2.2 Firebase Realtime Database

Ten moduł wykorzystywany jest jako główna baza danych aplikacji. Jest to nierelacyjna baza danych, w której dane przechowywane są w formacie JSON i synchronizowane w czasie rzeczywistym z klientami. Dzięki temu w aplikacji możliwe jest szybkie odczytywanie oraz zapisywanie istotnych informacji o użytkownikach, treningach, rezerwacjach, czy dostępności przedmiotów.

Automatyczna synchronizacja Firebase Realtime Database sprawia, że aplikacja od razu reaguje na zmiany w bazie, co pozytywnie wpływa na to jak użytkownik odbiera informacje i nie musi czekać na nie w nieskończoność.

2.3 Firebase Storage

Funkcja wykorzystywana jest do przechowywania plików multimedialnych, takich jak zdjęcia, dokumenty, filmy oraz inne zasoby przesyłane przez użytkownika.

Pozwala ona na łatwe i bezpieczne przechowywanie oraz udostępnianie plików z poziomu aplikacji mobilnej. W projekcie służy przede wszystkim do przechowywania zdjęć użytkowników (w tym trenerów) lub materiałów związanych z rezerwowanymi przedmiotami, czy opisem zajęć.

Firebase, jako kompleksowa platforma wspierająca rozwój aplikacji mobilnych, zapewnia również wysoki poziom bezpieczeństwa oraz integracji z innymi usługami jakich możemy doświadczyć w środowisku programistycznym, dlatego czyni ją to skutecznym rozwiązaniem zarówno dla prostych jak i bardziej zaawansowanych projektów.

Wszystkie elementy aplikacji – począwszy od logiki biznesowej, przez warstwę wizualną, aż po system zarządzania danymi – zostały zaimplementowane przy użyciu opisanych powyżej technologii. Zastosowanie takich narzędzi programistycznych jak Android Studio, czy Firebase, pozwala na stworzenie miłej dla oka oraz wydajnej aplikacji mobilnej, spełniającej założone cele projektu.

3. Założenia funkcyjne aplikacji

Projekt aplikacji skierowany jest do trzech głównych grup użytkowników: administratorów, trenerów oraz zwykłych członków klubu (użytkowników). Przydział roli następuje poprzez dopasowanie konkretnych adresów email do konkretnej roli w bazie danych. Administracja może także zmieniać rolę oraz nadawać je wszystkim innym użytkownikom. Sama idea roli jest natomiast skierowana jedynie do użytkowników zalogowanych.

Każda z tych grup posiada dostęp do odpowiednio dostosowanych dla nich funkcjonalności, co pozwala na lepsze dopasowanie interfejsu oraz zakresu dostępnych działań dla kompetencji danej roli użytkownika. Takie podejście umożliwia efektywniejsze zarządzanie zasobami klubu, organizację pracy trenerów oraz zapewnienie każdej z roli intuicyjnego, spersonalizowanego dostępu do informacji i usług.

3.1 Funkcjonalności ogólnodostępne

Aplikacja w swojej podstawowej formie, zarówno dla użytkowników zalogowanych jak i niezalogowanych, oferuje szeroki zakres funkcji dostępnych dla wszystkich osób korzystających.

Celem głównym jest zapewnienie szybkiego i przejrzystego dostępu do najważniejszych informacji związanych z funkcjonowaniem klubu, takich jak najnowszy grafik zajęć, szczegółowe opisy konkretnych treningów oraz trenerów zajmujących się poszczególnymi grupami i prowadzących treningi personalne, czy panel odpowiedzi do najczęściej zadawanych pytań, umożliwiający usatysfakcjonowanie użytkownika bez konieczności zajmowania sobie czasu przez próbę skontaktowania się z pracownikami klubu. Realizacja tych funkcjonalności na ma celu zminimalizowanie potrzeby bezpośrednie kontaktu osobistego czy telefonicznego z pracownikami klubu i zwiększenie samodzielności użytkownika co przekłada się na oszczędność czasu i wygodę, zarówno dla członków klubu, jak i jego personelu.

3.1.1 Ekran główny

Ekran główny prezentuje nadchodzące zajęcia, co pozwala użytkownikowi szybko zorientować się w bieżącym harmonogramie. Dodatkowo zawiera przyciski szybkiego dostępu do kluczowych sekcji aplikacji, takich jak: panel rezerwacji, trenerów personalnych czy cennik oraz inne, pomagające przy poruszaniu się po aplikacji oraz ogólno-informacyjne części takie jak:

* **Dolny pasek nawigacyjny -** umożliwia szybki dostęp do trzech głównych sekcji: Strony głównej, grafiku oraz ustawień aplikacji
* **Ikona powiadomień -** na ekranie głównym przenosi użytkownika do osobnego ekranu, gdzie wyświetlane są aktualne komunikaty, ogłoszenia oraz informacje.
* **Menu boczne -** zawiera odnośniki do wszystkich istotnych sekcji aplikacji, w tym:
  + Grafik zajęć
  + Cennik
  + Rezerwacje
  + Nasi trenerzy
  + Pomoc i kontakt
  + Ustawienia
  + Logowanie (dla użytkowników niezalogowanych)
  + Wylogowanie (dla użytkowników zalogowanych)

3.1.2 Moduły informacyjne

Najważniejszym aspektem funkcjonalnym aplikacji jest prezentacja wszystkich informacji w sposób przejrzysty i łatwo dostępny, dzięki stronom takim jak:

* **Grafik zajęć** – zawiera szczegółowy harmonogram treningów dostępnych w danym dniu. Umożliwia użytkownikom sprawdzanie godzin, grupy zajęciowej, a także szczegółowego opisu treningu, który wyjaśnia, na czym polega trening, jaki jest poziom zaawansowania tego treningu, kto jest prowadzącym zajęcia w danym dniu oraz ile trwa dany trening.
* **Cennik –** prezentowany jest w formie graficznej. Poza cenami karnetów dostępnych w klubie, zawiera również informacje o honorowanych kartach sportowych, takich jak Multisport, czy Medicover Sport. W tym module znajduje się również okno kontaktowe z podstawowymi danymi: numerem telefonu, adresem e-mail oraz odnośnikami do mediów społecznościowych.
* **Nasi trenerzy** – sekcja ta zawiera pełną listę trenerów oferujących treningi personalne w klubie, wraz z opcją filtrowania według grupy zajęciowej i poziomu zaawansowania. Po kliknięciu w profil trenera wyświetlany jest jego opis, zdjęcie oraz dane kontaktowe, a następnie, jeśli wybierzemy odpowiednią datę gdzie dostępne są treningi personalne z danym trenerem, możliwość rezerwacji takiego treningu.
* **Pomoc i kontakt** – moduł ten zawiera zbiór najczęściej zadawanych pytań w formie FAQ, które mają na celu rozwianie wątpliwości użytkowników bez konieczności kontaktu w formie fizycznej czy telefonicznej z obsługą klubu. Znajduje się tu również okno kontaktowe analogiczne do tego w sekcji Cennik.

3.1.3 System rezerwacji

Strona ta umożliwia użytkownikom dostęp do asortymentu dostępnego na magazynie klubowym oraz, dla zalogowanych użytkowników, również rezerwację przedmiotów z tego zbioru. Dzieli się on na dwa ekrany:

* **Sprawdź dostępność** – umożliwia przegląd i rezerwację sprzętu. Funkcja rezerwacji dostępna wyłącznie dla zalogowanych użytkowników.
* **Moje rezerwacje** – prezentuje historię oraz bieżący status rezerwacji dokonanych przez użytkownika.

3.1.4 Ustawienia i personalizacja

Moduł ten odnosi się do ustawień, które pozwalają dostosować aplikację do osobistych preferencji, takich jak:

* Włączenie lub wyłączenie powiadomień push, dotyczących ulubionych treningów, rezerwacji przedmiotów czy też zaakceptowania/odrzucenia rezerwacji na trening personalny z danym trenerem,
* Wybór motywu aplikacji (jasny/ciemny bądź domyślny), pozwala dostosować interfejs do trybu najbardziej odpowiadającego użytkownikowi,
* Zmiana języka interfejsu (polski, angielski, ukraiński), pozwala na dostosowanie aplikacji dla ludzi różnej narodowości, którzy bardziej komfortowo czują się używając aplikacji w swoim rodzimym języku. Wybór języków jest uargumentowany ilością oraz różnorodnością narodowościową osób uczęszczających do klubu Octopus Łódź oraz językami którymi się posługują.

3.1.5 Okno profilowe

Funkcja ta, dostępna jedynie dla użytkowników po zalogowaniu, pozwala ingerować w dane użytkownika podane przy rejestracji, dodać zdjęcie profilowe czy dodatkowe informacje, jak numer telefonu, czy nazwisko, które są niezbędne przy różnych procesach, takich jak rezerwacje asortymentu czy treningów personalnych. Dodatkowo, Posiada ona listę rezerwacji użytkownika i pozwala na bieżąco śledzić status zarezerwowanych przedmiotów oraz szczegóły tych rezerwacji.

3.2 Funkcjonalności dostępne dla administratora

Administratorzy aplikacji mają dostęp do edycji ról użytkowników, opisów zajęć, dodawania trenera oraz godzin dla trenera personalnego, dodawania przedmiotów do magazynu klubowego w aplikacji oraz możliwość akceptacji prośby o rezerwację przedmiotu, a ponadto mogą również korzystać z zaawansowanych funkcji zarządzania klubem. Są to:

* **Ekran statystyk** – zawiera dane dotyczące frekwencji na zajęciach, rezerwowanych przedmiotów bądź zarejestrowanych w aplikacji użytkowników, przedstawiane w postaci wykresów. Dane te pozwalają analizować popularność poszczególnych zajęć w określonych przedziałach czasowych.
* **Kalendarz klubowy** – umożliwia zapisywanie informacji dotyczących prowadzonych danego dnia treningów poprzez spisywanie takich danych jak:
  + Kto prowadził trening (opcjonalnie, czy wystąpiło zastąpienie trenera innym)
  + Ile osób brało udział w treningu
  + Dodatkowa, opcjonalna notatka na temat danego dnia

Dzięki takiemu rozwiązaniu, zarówno pracownicy klubu jak i sami właściciele mogą zaoszczędzić czas oraz lepiej zagospodarować miejsca na zajęcia, poprzez, przykładowo, dodanie większej ilości zajęć na które uczęszcza więcej osób bądź zastąpienie tych mniej popularnych.

3.3 Funkcjonalności dostępne dla trenerów

Trenerzy klubu, poza funkcjami ogólnodostępnymi, mają również dostęp do specjalnego panelu, który pozwala na modyfikowanie danych wyświetlanych o nich dla użytkowników:

* **Dla trenerów** – ekran ten zawiera dane dotyczące trenera, takie jak zdjęcie, kontakt, czy opis trenera, które można modyfikować. Dodatkowo, istnieje możliwość dodawania pasujących wolnych godzin treningów personalnych dla danej daty, które następnie mogą ukazać się użytkownikom aplikacji. Panel ten wyposażony jest także w specjalny stoper:
  + **Stoper treningowy**  - funkcjonalność pomagająca trenerom w kontrolowaniu długości ćwiczeń. Dzięki stoperowi istnieje możliwość sterowania ilością rund treningowych, czy też ich długością, a także czasem trwania przerw. Takie rozwiązanie ma również za zadanie zwiększyć motywację trenerów do korzystania z aplikacji. Stoper zaimplementowany w aplikacji może pomóc odrzucić wszystkie inne zewnętrzne rozwiązania w postaci aplikacji specjalnie do tego dostosowanych, dzięki czemu trenerzy będą mieli wszystko w jednym miejscu.

W aplikacji istnieje również możliwość umawiania się z użytkownikami na trening personalny, dzięki możliwości zatwierdzania lub odrzucania rezerwacji z powodem w panelu powiadomień, do którego, gdy użytkownik pragnie złożyć prośbę o trening personalny, zostaje wysłana specjalna wiadomość, która informuje o tym, że została złożona rezerwacja na trening z konkretną datą i godziną.

4. Napotkane trudności w implementacji