

Projektantrag: “DietTracker”

DietTracker ist eine Ernährungs App welche Menschen beim ab -oder zunehmen unterstützen soll.

Inhaltsverzeichnis

| | |
|------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Inhaltsverzeichnis | 1 |
| 1. Teambeschreibung | 3 |
| 2. Projektbeschreibung | 4 |
| 2.1 Ziele und Entwicklungs Inhalte | 4 |
| 2.2 Neuheit | 4 |
| 2.3 Nutzen und Umweltauswirkungen | 4 |
| 2.4 Entwicklungsrisiken und Lösungsvorschläge | 5 |
| 3 ARBEITS- UND ZEITPLAN | 6 |
| 3.1 Zeitplan für das Gesamtprojekt | 6 |
| 4 PROJEKTRESSOURCEN | 7 |
| 4.1 Wesentliche interne Projektmitarbeiterinnen und Projektmitarbeiter | 7 |
| 4.2 Wesentliche externe Partner (Unternehmen, Forschungseinrichtungen) | 7 |
| 4.3 Technische Ausstattung für die Projektdurchführung | 7 |
| 4.4 Produktionsmöglichkeiten | 7 |
| 4.5 Finanzierung und Folgekosten | 8 |
| 5 ÖKONOMISCHES POTENZIAL UND VERWERTUNG | 9 |
| 5.1 Marktbeschreibung | 9 |
| 5.2 Wettbewerbssituation | 10 |
| 5.3 Zielgruppe, USP Charakterisieren | 10 |
| 5.4 Preisgestaltung | 10 |
| 5.5 Umsatzpotenzial und Rentabilität | 11 |
| 5.6 Marketing und Verwertung | 11 |
| 6 UNTERNEHMENSSTRATEGISCHE UND VOLKSWIRTSCHAFTLICHE ASPEKTE | 12 |
| 6.1 Volkswirtschaftliche Aspekte | 12 |
| 6.2 Soziale Aspekte | 12 |
| 6.3 Genderaspekte und Genderrelevanz | 12 |

1. Teambeschreibung

Team: DietTracker

Der Projektleiter Christian Angelov sorgt für einen reibungslosen Ablauf der Projektentwicklung. Des weiteren sind Christian Angelov und Nico Diaz für die Frontend-Entwicklung verantwortlich. Amel Dzogovic und Tobias Fraunberger übernehmen die Programmierung des Backends.

Nico Diaz

Rolle: Frontend Developer

Weil?: Nico Diaz zeichnet sich durch seine Stärke im Frontend development mit Angular aus.

Erfahrungen:

c# .NET

Christian Angelov

Rolle: Project owner, Frontend Developer

Weil?: Christian Angelov hat erfahrung mit allem was Fitness und Ernährung angeht und kann somit Nico Diaz im Frontend unterstützen. Dennoch ist er hauptsächlich für den Projektablauf verantwortlich.

Erfahrungen:

Programmierpraktikum bei Oberösterreichische Versicherung AG

-Sommer 2018

Dipl. Personal & Fitnesstrainer Ausbildung

-2019-2020

Amel Dzogovic

Rolle: Backend Developer

Weil?: Amel Dzogovic ist schon erfahren mit C# Backend Development

Erfahrungen:

C#

Java

Tobias Frauenberger

Rolle: Backend Developer

Weil?: Tobias Frauenberger ist schon erfahren mit C# Backend Development.

Erfahrungen:

c# .NET

Java

2. Projektbeschreibung

2.1. Ziele und Entwicklungsinhalte

2.1.1. Zentrale Entwicklungsinhalte

1. Der zentrale Kern von DietTracker ist ein an den User angepasster Kalorien- und Makronährstoff Bedarf Tracker.
2. DietTracker ist hauptsächlich als Smartphone-Applikation vorgesehen jedoch kann man auch die App mit einer Webapplication darauf zugreifen.
3. DietTracker ist stark an die Community gebunden und ermöglicht es den Benutzern eigene Rezepte zu Teilen, zu bewerten und sich über Ernährung(Forum Artig) tipps zu holen. Wir werden auch selbst Rezepte für die Community bereitstellen.
4. Zusätzlich zeichnen wir uns durch das feature "Fooder" aus bei dem den Benutzer tinderartig Rezepte vorgeschlagen werden.
5. Die Applikation wird gratis zur verfügung gestellt jedoch beinhaltet sie Werbung. Diese kann mit einem Jahresabo ausgeschalten werden.

2.1.2. Welche Ergebnisse sollen nach Abschluss des Projektes vorliegen?

Das Ziel unseres 2-jährigen Projektes ist die Entwicklung einer voll funktionsfähigen Smartphone-Applikation. Diese soll den täglichen Kalorienbedarf der User mitprotokollieren ,individuelle Vorschläge für die Ernährung bieten und durch den Community Faktor die Ernährung spaßhafter gestalten.

2.1.3. Was ist Ihre Motivation, dieses Projektes durchzuführen?

Uns Motiviert es diese App zu entwickeln, da es keine gleichartige App am Markt gibt welche unseren Anforderungen entspricht.

2.2. Neuheit

Am Markt gibt es bereits zahlreiche Ernährungs-Apps. Bisher fokussiert sich keine dieser auf unsere ausgelegten Ziele, welche wir oben erwähnt haben. Vor allem neuartig ist das Feature "Fooder".

2.3. Nutzen und Umweltauswirkungen

Das Projekt unterstützt die Menschen beim Einhalten einer gesunden Ernährung und gestaltet es Spaßiger als unsere Konkurrenz.

2.4 Entwicklungsrisiken und Lösungsvorschläge

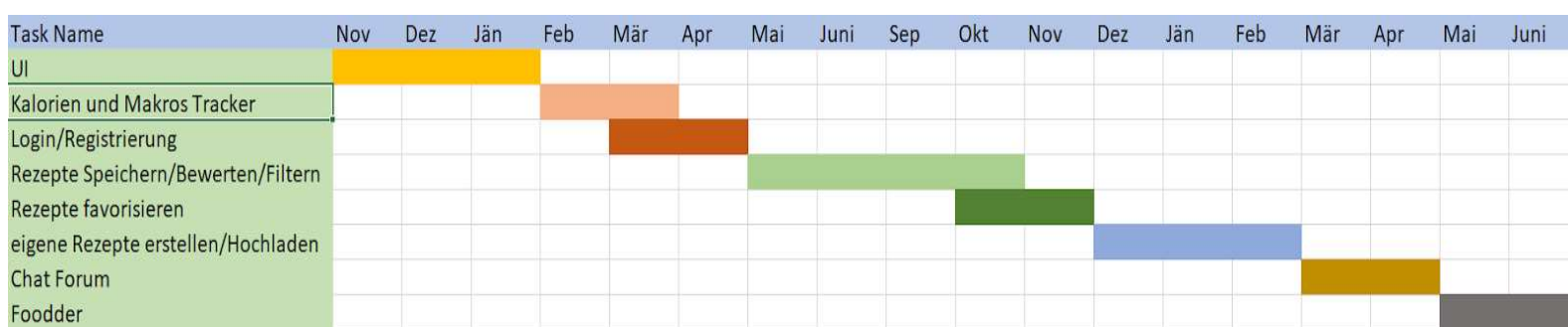
Mögliche Risiken könnten falsch eingetragene Rezepte sein, die von bestimmten Usern bewusst gesteuert werden - sogenannte Fake-Rezepte. Dies kann durch einen Zwischenschritt, also einer Freigabe durch bestimmte Admin-User, die alle Rezepte vor Veröffentlichung auf Richtigkeit und Inhalt prüfen, verhindert werden.

Um NSFW Content zu filtern, werden wir eine KI verwenden.

Während der Entwicklung könnte es aufgrund von fehlendem Wissen über die verwendete Software zu Problemen kommen. Darum verwenden wir lediglich uns bekannte Software Tools und Programmiersprachen, die wir auch Teil unseres Unterrichts sind.

3 ARBEITS- UND ZEITPLAN

3.1 Zeitplan für das Gesamtprojekt



4. PROJEKTRESSOURCEN

4.1 Wesentliche interne Projektmitarbeiterinnen und Projektmitarbeiter

| Projektmitarbeiter | Tätigkeit |
|--------------------|--------------------------------------|
| Christian Angelov | Projektleiter/Frontend Programmierer |
| Tobias Fraunberger | Backend Programmierer |
| Amel Dzogovic | Backend Programmierer |
| Nico Diaz | Frontend Programmierer |

4.2 Wesentliche externe Partner (Unternehmen, Forschungseinrichtungen)

Google Ads für die Werbeschaltung die in unserer App enthalten ist.

4.3 Technische Ausstattung für die Projektdurchführung

4.3.1 Physische Ausstattung

Für die Entwicklung der Software werden hauptsächlich Laptops verwendet. Dabei wird für die Android kompatibilität ein Smartphone oder Tablet zum testen genommen.

4.3.2 Digitale Ausstattung

4.3.2.1 Datenbank

Für das Speichern der Daten wird die auf BSON basierte Datenbank MongoDB verwendet. MongoDB Compass wird als Zugriffs-Software verwendet um die enthaltenen Daten der Datenbank besser zu analysieren.

4.3.2.2 WebApp

Zur Gestaltung der Webapplikation wird auf das Web Applikations Framework Angular zurückgegriffen, welches anschließend mit Ionic verbunden wird, um diese an Smartphones oder Tablets besser darstellen zu können.

4.3.2.3 Server

Für die Datenbankzugriffe wird der Server in C# geschrieben. Dazu verwenden wir das Visual Studio Framework.

4.3.2.4 Organisation

Zur allgemeinen Versionsverwaltung wendet sich das Team an Github. Für die erleichterte Bedienung wird das Softwareprogramm Sourcetree genutzt. Des Weiteren wird für das Projektmanagement Youtrack verwendet, welches für die Aufgabenverteilung und das Scrums verantwortlich ist.

4.4 Produktionsmöglichkeiten

Nach der Fertigstellung des Projektes ist eine Veröffentlichung der App geplant. Dabei wird diese als Handy- und Webapplikation Version an den Markt gebracht.

4.5 Finanzierung und Folgekosten

Alle Programme, die für das Projekt genutzt werden, sind kostenlos oder haben eine Schullizenz. Alle benötigten physischen Gegenstände sind bereits vorhanden. Es könnten allerdings Marketingkosten entstehen.

5. ÖKONOMISCHES POTENZIAL UND VERWERTUNG

5.1 Marktbeschreibung

Unsere App bezieht sich auf Menschen, die ihre Ernährung umstellen wollen. Dabei soll die App jede Person unterstützen, ob Anfänger oder Fortgeschrittener. Es gibt Rezepte für jede Ernährungsform: Vegan, Vegetarisch, Low Carb, Muskelaufbau und vieles mehr.

5.1.1 Entwicklung der Fitness und Gesundheitsbranche 2018

Die Fitness Industrie ist in den letzten Jahren stark im Wachstum.

In Deutschland wuchs sie am stärksten: um 4,5 % auf 11,1 Millionen.

Hier gibt es mit 11,09 Millionen auch die größte Zahl an Besuchern von Fitness-Clubs.

Es folgen Großbritannien mit 9,9 Millionen und Frankreich mit 5,96 Millionen.

Dies ergab eine Studie in Zusammenarbeit mit dem Marktforschungsinstitut Deloitte.

Deutschland 11,09 Millionen, +4,5 % Wachstum

Großbritannien 9,9 Millionen, +1,9 % Wachstum

Frankreich 5,96 Millionen, +4,4 % Wachstum

Italien 5,46 Millionen, +2,6 % Wachstum

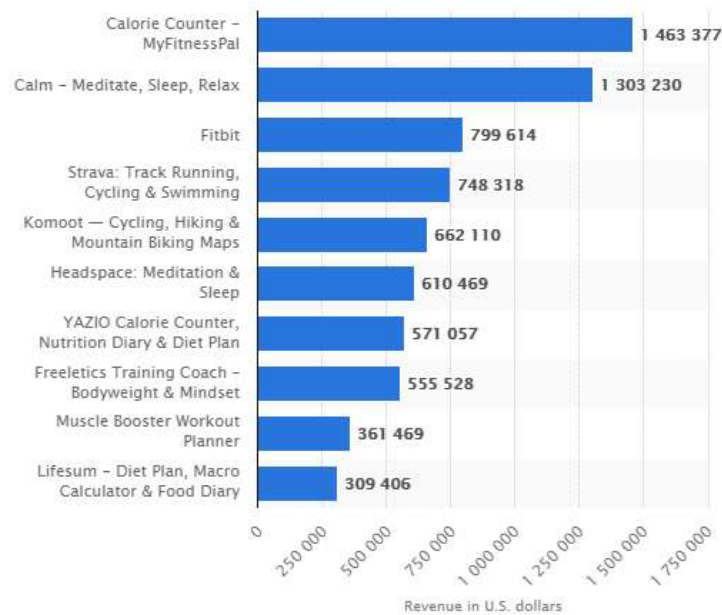
Spanien 5,33 Millionen +2,5 % Wachstum

Bei der Marktdurchdringung ist dagegen Schweden an erster Stelle: 21,6% der Gesamtbevölkerung gehen in Fitnessclubs. Knapp dahinter folgen Norwegen (21,4%), Dänemark (18,6%) und die Schweiz (18,6%). In ganz Europa haben 9,4% der Menschen ab 15 Jahren eine Karte für den Fitnessclub.

5.1.2 Einschätzung des Marktes

Die Nachfragen nach Fitness Gadgets und Apps sind hoch, da die Fitnessindustrie am wachsen ist. Vor allem weil Menschen hauptsächlich in Büros arbeiten und einen sportlichen Ausgleich benötigen. Dabei kann unsere App ein guter Begleiter sein um jede Person, egal ob Büroangestellter oder Bauarbeiter, mit Rezepten oder Motivationen zu unterstützen.

5.1.3 Erwirtschafteter Gewinn von ähnlichen Produkten.



5.2 Wettbewerbssituation

Es gibt schon etablierte Konkurrenz, jedoch heben wir uns mit der Community Funktion ab.

5.2.1 SWOT - Analyse

5.2.1.1 Strengths

- User können Rezepte und Erfolge teilen
- Gutes Design
- Fooder
- Community

5.2.1.2 Weaknesses

- relativ unerfahrenes Developer team

5.2.1.3 Opportunities

- Uns sind keine Konkurrenten bekannt welche die gleichen features besitzen. Dadurch grenzen wir uns von den anderen ab.

5.2.1.4 Threat

- User experience

5.3 Zielgruppe, USP Charakterisieren

5.3.1 Zielgruppe

In Österreich und Deutschland machen Rund 15 Millionen Menschen Wöchentlich Sport. Diese Personen sind unsere Zielgruppe.

5.3.2 USP Charakterisieren

Es wird eine Community basierte Plattform angeboten, um die Ernährung zu vereinfachen, indem User Rezepte hochladen können und ihre Makronährstoffe tracken können.

5.4 Preisgestaltung

Eine gratis Version mit Adverts.

Eine Premiumversion die 20€ pro Jahr kostet, um die Werbung abzuschalten.

5.5 Umsatzpotenzial und Rentabilität

Umsätze werden erst nach längeren Zeitraum möglich sein, da wir am Anfang start des Projektes sind und noch viele technische Aspekte geklärt werden müssen. Deswegen ist eine konkrete einschätzung des Umsatzpotenzials und der Rentabilität noch nicht möglich.

5.6 Marketing und Verwertung

5.6.1 Verwertung

Vertrieb über Google Play/Apple Store und die Kundenbetreuung läuft über Rezensionen und eine E Mail Adresse um Bugs und Probleme zu reporten.

5.6.2 Marketing

Verwendung von Google Ads, um für unsere Applikation zu bewerben.

6. UNTERNEHMENSSTRATEGISCHE UND VOLKSWIRTSCHAFTLICHE ASPEKTE

6.1. / 6.2 Volkswirtschaftliche und Soziale Aspekte

Mithilfe unsere App werden sich die User wesentlich gesünder ernähren. Die User bekommen eine Überblick über ihren aktuellen Kalorien Stand und erhalten einen einfachen Zugang zu optimalen Rezepten für eine ausgewogene Ernährung. Dadurch wird der allgemeine Gesundheitszustand verbessert und weniger Arzt- bzw. Krankenhausbesuche sind die Folge. Ein durchaus positiver Effekt entsteht durch reduzierte Kosten im Gesundheitssystem. Wenn Menschen derart auf die Ernährung achten, werden Sie aktiver und lebenslustiger, das wiederum eine vermehrte Freizeitbeschäftigung zur Folge hat und die lokale Wirtschaft, wie Restaurants, Freizeitparks, Hütten auf Bergen etc., fördert.

6.3. Genderaspekte und Genderrelevanz

Der Kalorienbedarf einer Person ändert sich unter anderem durch das Geschlecht. Deswegen passen wir die Formel zur Berechnung der Kalorien genau an den jeweiligen Nutzer an, um das für ihn beste Resultat zu erhalten. In unser Dokumentation verzichten wir unter anderem aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit auf die Gender-Neutralität.