

Sportstracking app



Stinnia Hansen Kleist

Cphbusiness, 1. semester, mul17a_1s

Mobil app: <https://xd.adobe.com/view/c85b38d0-e0f6-43a6-8782-ae10a27a70fc>

Tablet app: <https://xd.adobe.com/view/65393d7e-5912-46af-b47a-e94cb8ce500e>

Illustrator ikoner: [fitness_icons_01.ai](#)

Appvalg: Sportstracking app

Jeg har valgt sportstracking i den form at man kan holde øje med hvor man træner henne, holde øje med hvor mange skridt man tager om dagen (og gerne have et mål for dagen, fx 10.000), og holde øje med hvor meget man er nået i form af vægt og BMI.

Formål

Jeg vil gerne lave en sports tracking app der er super nem for alle brugere, selv dem der ikke har så meget erfaring omkring træning eller mobil apps.

Det skal være nem nok, at selv din bedstemor kan bruge den, og din nevø på 5 år har forstand på hvordan han skal navigere rundt på siden.

Logoerne skal være afslappende, og farverne skal være nemme at kigge på. Appen skal være så simpel som muligt, og den skal være moderne og ikke så mange mærkelige ting som distraherer dig fra formålet, netop at man skal kunne bruge træningsappen selvom man aldrig har trænet før i sit liv.

Appen skal være nem at håndtere, især når man er ude at løbe.

Målgruppe

Appen er rettet til folk, som ikke har så meget fritid til at træne, og gerne vil tilføje lidt træning til deres rutiner.

Segmentering

Psykografisk segmentering:

- Appen skal være rettet mod personer, der har en fast rutine i deres liv, og som ikke træner nok.
- De har alt for travlt i hverdagen med arbejdsliv, familieliv og socialt liv.
- De vil gerne have mellem 5-30 minutters træning et par gange om ugen, der ikke behøver den største engagement.
- Træningen skal kunne foregå derhjemme i stuen, udenfor i skoven eller på stranden, eller på trapperne på arbejdspladsen.

Personaer:

Persona 1: Anna Liv Schmidt

Alder: 24

Beskæftigelse: Kemi studerende

Civilstatus: Samlever med 1 barn

Lokation: Amager, København

Nationalitet: Dansk

Archetype: Elsker bøger, vil gerne

Tier: Efter fødsel trænede hun ikke mere, men vil gerne tilbage på hesten.

Quote: "Kill them with success and bury them with a smile"

Præstationer

Bio:

Anna fik et barn 2 år siden, og har taget barsel det første år, mens hendes kæreste har arbejdet. Det næste år begyndte hun på studiet igen, og

har ikke haft tid til at træne overhovedet i de 2 år der er gået. Nu vil hun gerne op på hesten igen, og har undersøgt markedet på trænings apps.

Frustrationer:

Hun har en stor mangel på energi, fordi hun bruger al sin energi på babyen og studiet. Så hun håber at hun vil finde motivationen til at træne igen, og få mere energi.

Teknologi:

Hun har ikke så meget forstand på teknologi, udover mobilen (apps, sociale netværk)

Mål:

Hun vil gerne finde en app, der er nem at bruge under træning, så hun kan have mere energi til sin lille baby, studiet og sin sociale liv. Hun vil gerne tilføje regelmæssigt træning til sin rutine.

Hun bruger Facebook, Instagram og Pinterest til hverdag.

Persona 2: Carl Carlsen

Alder: 35 år

Beskæftigelse: Lærer

Civilstatus: Single

Lokation: Aalborg

Nationalitet: Svensk

Archetype: Easy going, god med børn, godt sprogskab, god humorsans

Tier: En voksende ølmave, dog stadig stærk. Han plejede at være meget fit, og vil gerne blive fit igen.

Quote: It's easy for a man to take a life; but to give or save a life is a bigger deal.

Mål: Han vil gerne finde en sød kæreste til at dele livet med. Han vil gerne på eventyr rundt i verden, og leve et simpelt liv.

Frustrationer: Han har været lærer i 13 år, og i den tid taget sig af alle andre end sig selv. Selvom han elsker at være lærer, så vil han fokusere på sig selv i de næste par år.

Personlighed: Extrovert, får energi når han er sammen med andre mennesker, tænker altid på andre end sig selv først, han er god til at læse atmosfæren omkring sig. Han ligner en der har styr på sit liv, men indeni er han begyndt at blive lidt urolig over sin krop, der trænger til træning, og sit kærlighedsliv.

Teknologi: Han er god med computere og mobiler, han har spillet computerspil meget i sin unge dage, men bruger ikke de sociale medier så meget.

Farvevalg



Jeg har valgt farverne blå, grøn og orange. De er valgt efter triadefarvereglen, så farverne er kontrasterende for hinanden, og arbejder harmonisk sammen. Jeg har brugt Adobe Color CC til at vælge farverne.

Illustrator ikoner

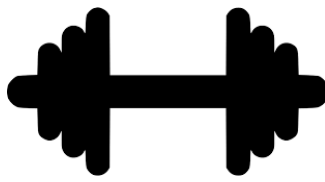
I illustratorprojektet fik jeg lavet ikonerne, som jeg bruger på appen. I projektet havde jeg gjort farverne svage, så de var beroligende for øjet, når man bruger træningsappen. Men jeg fik en konstruktiv kritik mht. farvernes svage toner, så jeg har valgt at gøre farverne stærkere i sidste ende.



For den første ikon har jeg lavet en skitse af Victory Crown symbolet. Den ene halvdel er med et levende træ, og den anden halvdel er med dødt træ. Det skal symbolisere, at man fejler en masse gange, og det skal man lære af. Det bliver til succes i sidste ende.

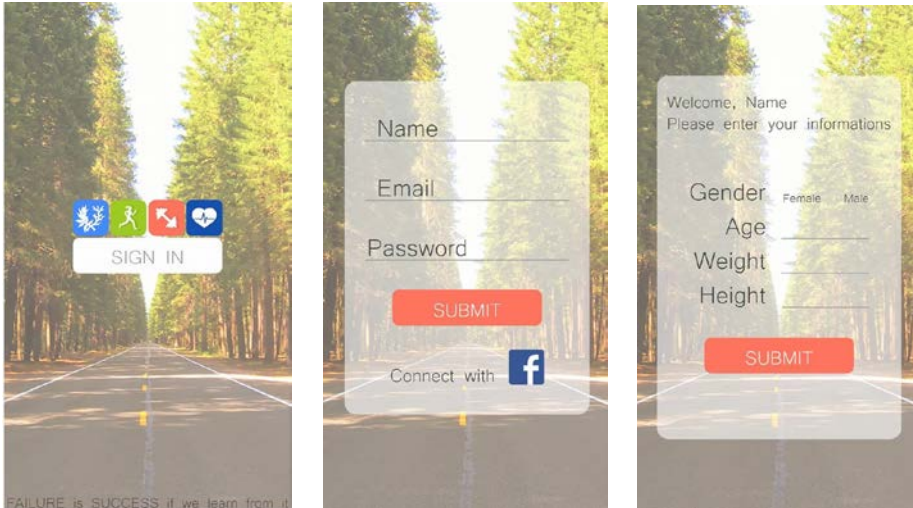


De andre ikoner har jeg tegnet efter ikoner som jeg fandt på Google, og tegnet efter dem og tilføjet baggrund og skygge.

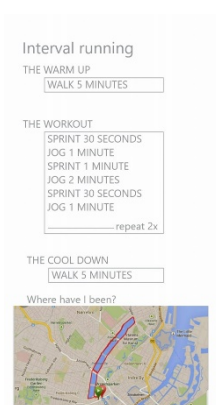
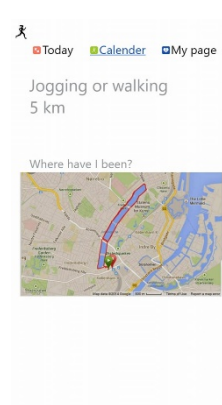
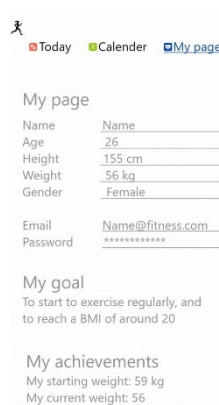
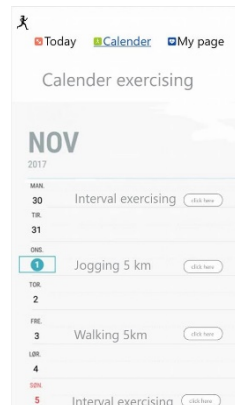


App designet

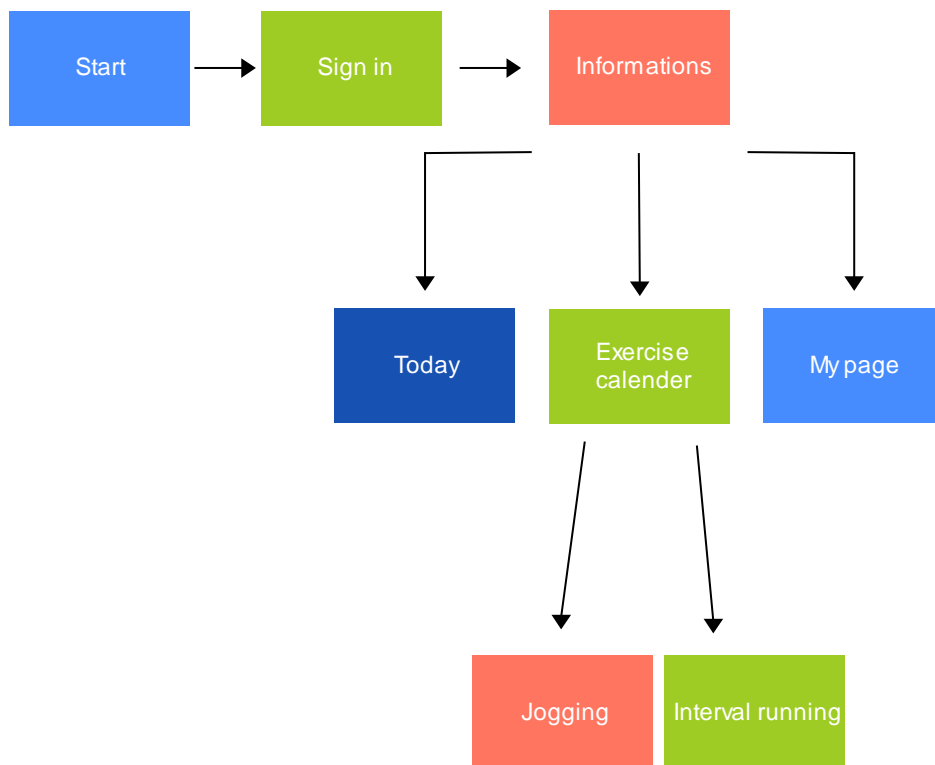
Hjemme: Det første man ser er ikonerne og en baggrund, der består af en vej igennem skovet. Farverne er neutrale, men ikke for svage



Det næste man ser er skridttælleren, kalenderen, intervaltræning, jogging, og my page. De er mere afdæmpede, fordi baggrunden er hvid, og skriften er sort eller grå. Elementerne er farvede med blå, grøn og orange, det samme farver som ikonerne. Farverne skal gøre at man kan mærke at man stadig er på samme app, selvom baggrundene ikke er ens. Farverne skal træde ind som en rød tråd.



App flowchart



Tænke-højt-test

Test bruger: Kvinde, 28 år, mor til 1, træner ikke normal.

Tanker: Flot design, man kan ikke trykke på "Name, email, password", der er en skridttæller, flot designet, man kan lave en planlægning af træningen, og det ser professionelt ud. My page: Der er navn, og andre oplysninger, der er achievement, vægt, bmi. Den kan åbnes i mobil, i chrome, det er flot lavet.

Konklusion

Jeg har lave en app, som er simpel, men med en flot design. Det er nemt for øjet. Jeg har testet med en enkelt test bruger, så man kan ikke rigtig vide om det er en god design for alle. Når man kigger på startside, så kan man finde ikonerne, som jeg har lavet på Illustrator. Baggrunden er et billede af en vej gennem skovet, som er en ideel vej at løbe igennem, så man får mere lyst til at løbe udenfor, og ikke indenfor på en løbebånd.

Så kommer man til selve træningsappen, som er i sort/hvid farver, med elementer, der matcher ikonerne. Farverne har jeg valgt, så der kan være en følelse af at der er en rød tråd gennem appen.

Det er en nem app, henholdsvis nem at navigere rundt i. Menupunkterne er i den samme faste position, så man ikke farer vild inde i appen. Det er nem nok, at bedstemor ikke bliver skræmt væk af appen.

Skridttælleren er det første man ser, så man ved hvor mange skridt man har taget. Under kalender, under jogging eller interval løb kan man se hvor man har været under løbeturen.

Det færdige produkt er en app, som kan bruges af alle, især folk som ikke har en fast trænings rutine.

Fejlkilder

Jeg fik ikke lavet en kortsorterings test i starten, så der er ikke feedback.

Der var kun en enkelt tænke-højt-test, så der er heller ikke feedback nok på det område .