

Schritt 1: Analyse und Planung für das UI/UX-Design der Gym Progress Tracking WebApp

Dein Name

10. Februar 2025

1 Analyse und Planung

Dieser Abschnitt dient als Grundlage, um den Designprozess strukturiert anzugehen. Anhand des aktuellen Stands der App – mit existierenden Seiten wie Registrierung, Login, Dashboard, Trainingshistorie, Reporting-Dashboard, Feedback und Profil – sowie den definierten Zielen der App, wird hier festgelegt, wie das zukünftige UI aussehen soll.

1.1 1. Bestandsaufnahme

1. Liste der existierenden Seiten und Funktionalitäten:

- **Registrierungs- und Login-Seiten:**
 - Ermöglichen Nutzern die Erstellung eines Kontos und das Einloggen.
 - Validierungen (z.B. E-Mail-Format, Passwortübereinstimmung) sind implementiert.
- **Dashboard:**
 - Hauptseite, auf der Nutzer ihre Trainingseinheiten eingeben und ihren Fortschritt verfolgen.
- **Trainingshistorie:**
 - Anzeige vergangener Trainingseinheiten und Fortschritte.
- **Reporting-Dashboard:**
 - Für Studiobetreiber, um aggregierte Daten zur Nutzung der Geräte und Feedbacks zu erhalten.

- **Feedback:**
 - Nutzer können Feedback zu einzelnen Geräten hinterlassen.
- **Profil:**
 - Persönliche Seite des Nutzers mit Informationen wie dem aktuellen Streak, Kalender und weiteren Details.

2. Dokumentation der aktuellen User-Flows:

- **Registrierung und Login:** Nutzer gelangen über die Startseite zur Registrierung, geben ihre Daten ein und können sich anschließend einloggen.
- **Training eingeben:** Ein eingeloggter Nutzer navigiert zum Dashboard, gibt dort seine Trainingsdaten ein, welche in der Trainingshistorie und in der Tabelle der Trainingstage (bzw. dynamisch für den Streak) gespeichert werden.
- **Feedback und Reporting:** Nach dem Training kann der Nutzer Feedback hinterlassen; Studiobetreiber nutzen das Reporting-Dashboard, um Daten zu analysieren und das Angebot zu optimieren.
- **Profil:** Das Profil zeigt persönliche Daten, den aktuellen Streak und einen Kalender, der Trainingstage markiert.

1.2 2. Zielgruppe und Use Cases definieren

1. Zielgruppe:

- **Fitnessstudio-Mitglied:** Personen, die regelmäßig im Fitnessstudio trainieren, ihre Fortschritte verfolgen möchten und Motivation durch visuelle Darstellungen und Gamification-Elemente suchen.
- **Studiobetreiber:** Verantwortlich für die Optimierung des Geräteangebots und die Mitgliederzufriedenheit, die aggregierte Daten und Feedbacks zur Verbesserung nutzen.

2. Typische Use Cases und Nutzerflüsse:

- **Mitglied:** Registrierung → Login → Eingabe von Trainingseinheiten (Dashboard) → Einsicht der Trainingshistorie → Feedback hinterlassen → Überprüfung des persönlichen Fortschritts (Profil inkl. Streak und Kalender).

- **Studiobetreiber:** Login → Zugriff auf das Reporting-Dashboard → Analyse von Trainingsdaten und Feedback → Optimierung des Geräteangebots.

1.3 3. Design-Ziele festlegen

1. Visueller Stil:

- **Modern und minimalistisch:** Klare Linien, viel Weißraum, eine klare Typografie und ein reduziertes, aber aussagekräftiges Farbschema.
- **Farbakzente:** Verwende eine Hauptfarbe und ergänzende Akzentfarben, die zur Markenidentität passen.

2. Nutzererfahrung (UX):

- **Intuitive Navigation:** Eine klare und leicht verständliche Navigation, sodass Nutzer schnell zu ihren gewünschten Funktionen gelangen.
- **Schnelle Reaktionszeiten:** Die App soll schnell laden und flüssig interagieren – sowohl visuell als auch funktional.
- **Klare Informationshierarchie:** Wichtige Informationen wie Trainingsdaten, Fortschritte und Streaks sollen sofort ins Auge fallen, während weniger wichtige Elemente dezent präsentiert werden.

2 Schlussfolgerung

Die Phase „Analyse und Planung“ ist der Grundstein für den gesamten UI/UX-Designprozess. Durch eine gründliche Bestandsaufnahme der aktuellen Funktionalitäten, das Definieren der Zielgruppe und typischer Nutzerflüsse sowie das Festlegen klarer Design-Ziele legst du die Basis, um in Figma ein detailliertes Wireframe und schließlich einen High-Fidelity-Prototyp zu erstellen. Dieser Prototyp dient als Leitfaden für die spätere Implementierung in deiner React App, sodass das Endprodukt modern, intuitiv und benutzerfreundlich wird.