*Klasse 4CHIF* *Schuljahr 21/22*

|  |
| --- |
| Projektbezeichnung: |
| AberGym - die FitnessApp |
| Projektauftraggeber: |
| Professor Aberger Professor Hammer |
| Projekthintergrund / Motivation für das Projekt |
| Interesse an Fitness-Studios und deren Verwaltung |
| Projektziele mit Meilensteinen: |
| * Pflichtenheft mit Projektstrukturplan * GUI-Design für Trainingsplanerstellung in HTML und CSS * Umsetzung der single responsive Webpage zur Trainingsplanerstellung * Ausgabe des Trainingsplans an die Trainierenden: als pdf (Papier) oder per Webpage / App. Definition durch Kunden! * Schnittstelle zu den bestehenden Systemen * Potenzielle Ausweitung auf Ernährungsberatung. Definition durch Kunden! |
| Programmieranteil: |
| Die zu entwickelnde Software wird mit Hilfe der Programmiersprachen Quarkus, Java und JavaScript erstellt. |
| Projektorganisation: |
| Projektleiter: Wunder Mattias, 06606426306, mat.wunder@gmail.com  Team: Valentin Dürk, Felix Hinterleitner, Antonio Kuvac |

|  |  |
| --- | --- |
| Sinn / Zweck / USP  Wozu soll das Endergebnis dienen? | Kunde / Beteiligte  Für wen tun wir das? |
| Einfache Zusammenstellung der Trainingspläne für Trainern und einfache Bedienbarkeit für Trainierende | Für das Fitness-Studio Aberger |
| Endergebnis  Welches Ergebnis soll bis … erreicht werden? | Kriterien  Woran kann das Ergebnis gemessen werden? |
| Digitale Trainingsplanverwaltung | Schulungsfrei |

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
Datum, Unterschrift Aberger Datum, Unterschrift Hammer*