

Projektantrag MEDT

Projektname

Der Name des Projekts ist „**FitBalance**“. Ich habe diesen Namen gewählt, weil er viele verschiedene Faktoren abdeckt, welche einen gesunden und sportlichen Lebensstil beschreiben.

Art der Webapp

Auf dieser Webapp kann der Benutzer die Ernährung und Trainingseinheiten tracken oder auch mehr darüber erfahren. Zu beiden dieser Hauptpunkte gibt es wesentliche Unterthemen, welche in der Sektion „**Content**“ näher beschrieben werden.

Tätigkeiten des Users

Der User kann sich auf der Website ausleben. Trotzdem möchte ich die Website nicht allzu unübersichtlich machen. Ich habe mir überlegt, eine Übersicht zu gestalten, auf der der User die getrackten Werte auf einen Blick sehen kann. Dadurch hat der User einerseits die Möglichkeit, Themen in Ruhe und intensiv zu studieren, andererseits aber auch die Option, schnell und gezielt Informationen abzurufen.

Um nun auf die Interaktionen einzugehen, gibt es die Möglichkeit das der User, sobald er Flüssigkeit zu sich genommen, diese einzutragen. Zudem kann der User zwischen drei Gläsern mit unterschiedlichen Volumen frei wählen. Das ist flexibler als ein fix vorgegebenes Volumen. Getrunzene Gläser können klarerweise auch wieder entfernt werden. Mit Gläsern ist in dieser Beschreibung nur die bildliche Veranschaulichung der getrunkenen Flüssigkeit gemeint.

Weiters hat der Benutzer die Möglichkeit Rezepte zu suchen. Hier gibt es verschiedene Filtereigenschaften. Beispielsweise kann der User Gerichte zu den Favoriten hinzufügen, welcher er ab dem Zeitpunkt durch eine Filtereigenschaft finden kann. Wenn noch Zeit für das Projekt bleibt, wird es möglich sein, Zutaten einzugeben, die passende Gerichte vorschlagen.

Der User kann sich auf der Website auch verschieden Muskelgruppen ansehen.

Der User wird ebenfalls die Möglichkeit habe einen Trainingsplan zu erstellen. Dazu werde ich einen Art Kalender nachbauen. Der User kann dann einfach eine neue Trainingseinheit anlegen, wobei er den Wochentag, Uhrzeit (optional) und Notizen hinzufügen kann. Anschließend wird die Trainingseinheit im Kalender angezeigt und ist jederzeit abrufbar.

Der User kann, nachdem er eine Trainingseinheit aus der Wochenansicht absolviert, hat in einer Zusammengefassten Ansicht die absolvierten Trainingseinheiten abrufen.

Wenn noch Zeit besteht, wird noch ein Kalorienrechner hinzugefügt.

Benefits (USP)

Meiner Meinung nach ist der personalisierbare Trainingsplan ein gutes Angebot für den User. Da an diesem Punkt für mich in diesem Projekt der meiste Fokus liegt, möchte ich diesen Trainingsplan so gut wie möglich ausbauen und in nächsten Wochen überlegen, was man zusätzlich noch hinzufügen könnte, um ihn besonders zu halten.

Zielgruppe

Mit diesem Projekt will ich besonders Leute ansprechen, welche einen gesunden und auch sportlichem Lebensstil führen wollen. Die Website hat besonders viele Interaktionsmöglichkeiten, kann aber auch zur Weiterbildung dienen. Unter jedem der genannten Punkte bei „**Content**“ wird eine Info hinterlegt sein, inwiefern dieser Punkt einen gesunden bzw. sportlichen Lebensstil unterstützt.

Content

In diesem Projekt liegt der Fokus besonders auf Interaktionen. Dazu möchte ich folgende Punkte umsetzen:

- **Ernährung**
 - Flüssigkeitsaufnahme pro Tag
 - Rezepte
- **Trainingseinheiten**
 - Muskeln
 - Trainingsplan
 - Trainingseinheiten pro Woche

Dynamische Content Generierung

Da sehr viel Daten im Local Storage verwaltet werden, werde ich besonders diese Daten dynamisch in das Dokument laden.

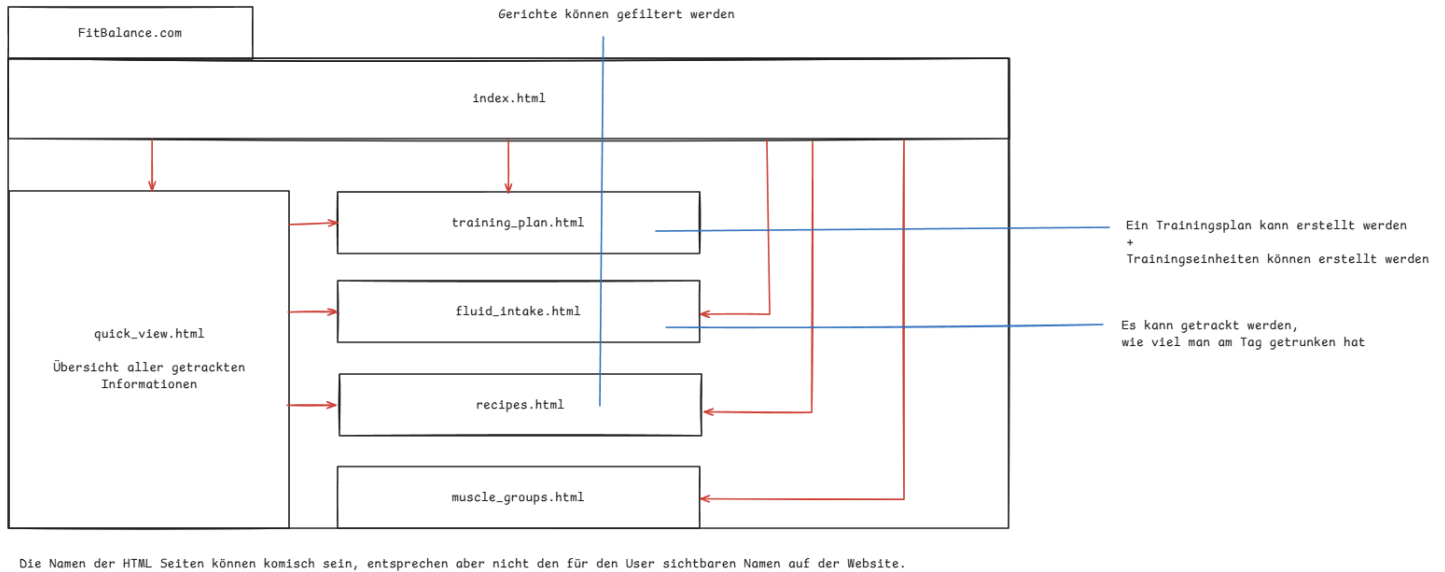
Wenn der User beispielsweise etwas getrunken hat, können die Bilder der Gläser dynamisch in das Projekt geladen werden.

Mithilfe eines JSONs werde ich die Gerichte dynamisch in das Projekt laden. Jedes Gericht hat Zutaten, eine Beschreibung, einen Namen, geschätzte Zeit, Schwierigkeitsgrad, usw. > Array mit JSONs.

Ein ähnliches System werde ich bei den Muskeln verwenden. Diese werden ebenfalls in einem JSON verwaltet und beim Laden der Seite in das Dokument geladen.

In der Zukunft werden weitere dynamische Generierungen folgen.

Umfang des Projekts



Interaktionsmöglichkeiten

- **JS-Events:**
 - Klick-Events auf einen Button, um die erfasste Flüssigkeitsmenge zu erhöhen.
 - Klick-Event auf ein Herz, um ein Gericht oder eine Fitnessübung zu den Favoriten hinzuzufügen.
 - Mittels Drag and Drop können Module auf dem Dashboard verschoben werden.
 - Die Ansicht der Gerichte kann verändert werden. Mehr dazu in „**Customization**“.
- **Inputs:**
 - Der User wird die Möglichkeit haben ein Profil zu erstellen. Dadurch müssen verschiedene Daten in einem Formular angegeben werden. Die Daten werden im LocalStorage verwaltet.
 - Möchte der User eine bestimmte Flüssigkeitsmenge hinzufügen so kann dies mittels einer Eingabe der gewünschten Menge erfolgen.
 - Der User kann in einer Suche nach Gerichten suchen bzw. danach filtern.

Customization der Website

Der Benutzer wird bei den Gerichten und bei den Rezepten die Möglichkeit haben die Ansicht zu ändern. Einerseits besteht die Möglichkeit ein Grid anzulegen in welchen die Gerichte vorgestellt werden und andererseits eine Art Sider, in welchem die Gerichte im Vollbild angezeigt werden. Durch einen Button „Show more“ kommt man zu der Beschreibung und zu den Zutaten.

Zusätzlich wird es die Möglichkeit geben zwischen 2 verschiedenen Colormodes auf der Website zu wechseln.

Der User kann zusätzlich die einzelnen Module auf dem Dashboard verschieben und ordnen oder Module komplett ausblenden (Sortable.js oder andere Library).