

DOJO

Daily
Objectives,
Journey
On

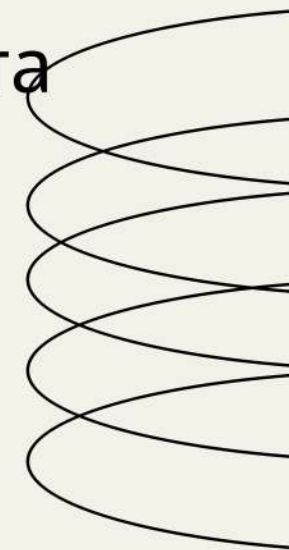




Welcome to **Our App**



”DOJO”— це гібрид планера з гейміфікацією, призначений для підвищення продуктивності користувачів та мотивації, який допомагає планувати завдання, аналізувати ефективність, формувати корисні звички та поєднувати роботу з елементами гри.



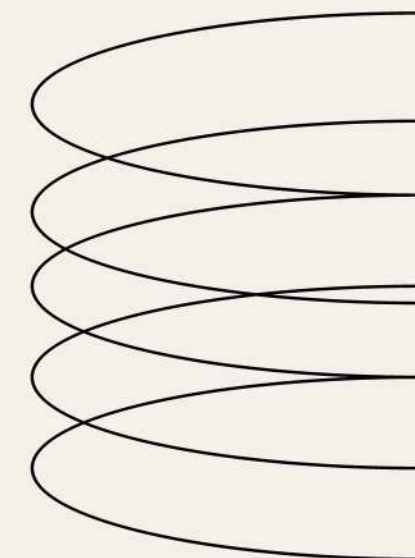
Main Functions

- Аналіз продуктивності ;
- Свинка-герой;
- Розбиття на таски;
- Приєднання файлів;
- Таймер Помодоро;
- Можливість персоналізації;
- Мотивація.



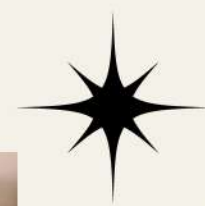


Target audience

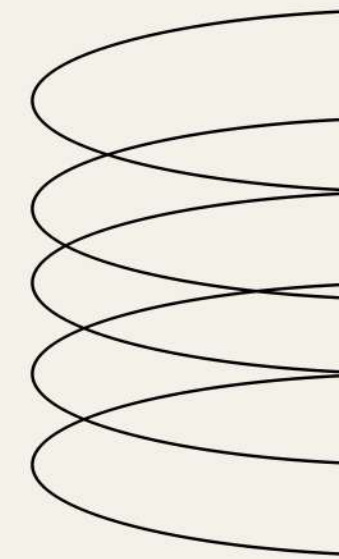


- Студенти - які планують навчання, роблять конспекти, готуються до іспитів.
- Професіонали - організовують робочі завдання, підвищують продуктивність.
- Люди, що працюють над особистим розвитком - тренування, читання, формування звичок.
- Користувачі, які прагнуть мотивації через гру - їм важливі гейміфікація та прогрес героя.





Comparison with Competitors



Habitica

- **Habitica:** сильна гейміфікація, команди, RPG-елементи, але складний інтерфейс і відсутній аналіз продуктивності.
- **Наш застосунок:** гейміфікація простіша й зрозуміліша, + детальний аналіз виконання та часу, + прикріплення файлів.

TickTick

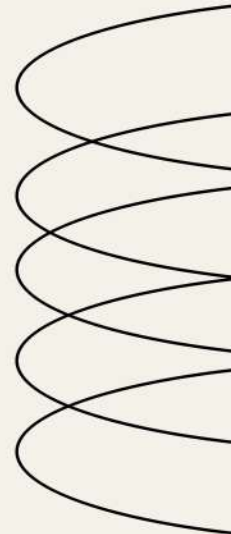
- **TickTick:** зручний інтерфейс, календар, нагадування, але немає ігрової мотивації та аналітики.
- **Наш застосунок:** теж простий у використанні, але з гейміфікацією і мікрозадачами.

Forest

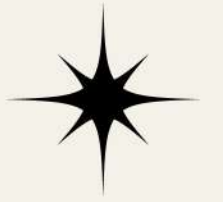
- **Forest:** мотивація через вирощування дерева, але лише для концентрації, без інших функцій.
- **Наш застосунок:** зберігає мотиваційність, але додає Pomodoro, мікрозадачі, аналітику та файли.



Function	<i>DOJO</i>	Habitica	TickTick	Forest	Todoist
Аналіз продуктивності (reports, streaks)	+	~ (levels/streaks, але базовий)	+ (habit data review)	~ (forest growth tracking)	+ (Karma reports)
Гейміфікація з героєм/ мотивація (RPG, pets, coins)	+ (свинка-герой)	+ (quests, pets, guilds)	—	+ (tree growth, coins for real trees)	—
Розбиття на таски (subtasks)	+	+	+	—	+
Приєднання файлів	+	—	—	—	+
Таймер Помодоро	+	—	+	~ (30-min focus timer)	—
Персоналізація (themes, views, filters)	+	~ (custom quests)	+ (calendar/Kanban views)	—	+ (labels/templates)
Habit tracking	+	+	+	—	~ (recurring tasks)



Technologies



- **.NET MAUI** – кроссплатформений фреймворк для створення десктопних та мобільних застосунків.
- **Entity Framework Core (EF Core)** – ORM (Object-Relational Mapping), що спрощує роботу з базою даних, дозволяючи працювати з об'єктами замість SQL-запитів
- **PostgreSQL** – реляційна база даних для зберігання даних користувачів;
- **Git та GitHub**– для командної роботи та контролю версій;
- **GitHub Projects** - інструмент для управління завданнями у форматі Kanban-дошки (Planned / InProgress / ReadyForReview / Done)
- **Figma** – для проєктування UI/UX макетів застосунку, створення прототипів та узгодження дизайну.



Thank You

from DOJO developers

