

Aplicação móvel para auxiliar o treino desportivo - Not So Chubby

Licenciatura em Engenharia Informática



DOCENTE | Rossana Santos

AUTORES | César Nero Nº170221080
David Afonso Nº170221081
Filipe Amaral Nº170221082
João Silva Nº170221099
Rúben Ferreira Nº170221085

Conceito da aplicação

Título da aplicação: Not So Chubby

Mascote: *Chubby*, cão mascote que motiva o utilizador na prática de exercícios e que fornece dicas ao longo do uso da aplicação.

Objectivo-chave da aplicação:

- Ajudar o utilizador a perder peso através de atividades dinâmicas.

Outros objetivos:

- Intuito de ajudar o utilizador a perder peso através da prática de exercícios e atividades divertidas.
- Atenuar os principais obstáculos que um utilizador encontra quando pretende perder peso.
- Ajudar o utilizador na organização de atividades físicas e alimentação.
- Entreter o utilizador.

Conceito da aplicação

Funcionalidades da aplicação:

- Iniciar sessão através da *Playstore*, de modo a guardar o perfil
- Visualizar notícias e dicas sobre a componente
- Verificar o estado actual (peso/altura/IMC/...)
- Localizar zonas de treino, ginásios, zonas para correr, entre outros...
- Gerar treinos personalizados
- Gerar percursos de corridas com desafios pelo meio
- Gerar refeições, calorias ingeridas e outros...
- Armazenar um histórico de todo o progresso do utilizador ao longo do tempo
- Componente de *gamification* através de *tokens* (Ossos do *Chubby*)
- Jogo de entretenimento (*Chubby Go Wild*)

Público Alvo:

- Pessoas com excesso de peso
- Pessoas que não sintam confortáveis com o seu peso
- Adolescentes e adultos

Mini Aplicações

- Gestor de calorias ingeridas (inserir ementa, ver calorias do dia, entre outros...)
 - Sensor utilizado: Câmera Fotográfica -> Partilhar no *Instagram* diretamente
- Gerador de treino personalizado / percurso de corrida e acompanhamento da atividade
 - Sensores Utilizados: Acelerómetro (TYPE_ACCELMOTER), Pedómetro (TYPE_STEP_COUNTER)
 - Utilização da API Google *Maps*.
- Calendário com programação de todas as atividades
- Localizador de 'hotspots' onde é possível ver os ginásios e parques para treinar
 - Utilização da API Google *Maps*.
- Mini-Jogo -> “*Chubby Go Wild*”

Estudo da Originalidade

Após alguma pesquisa conseguimos constatar que o mercado para o tipo de aplicações semelhantes à nossa já se encontra um pouco saturado, alguns exemplos disto são:



Home Workout (https://play.google.com/store/apps/details?id=homeworkout.homeworkouts.noequipment&hl=en_US)



Google Fit (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.fitness>)



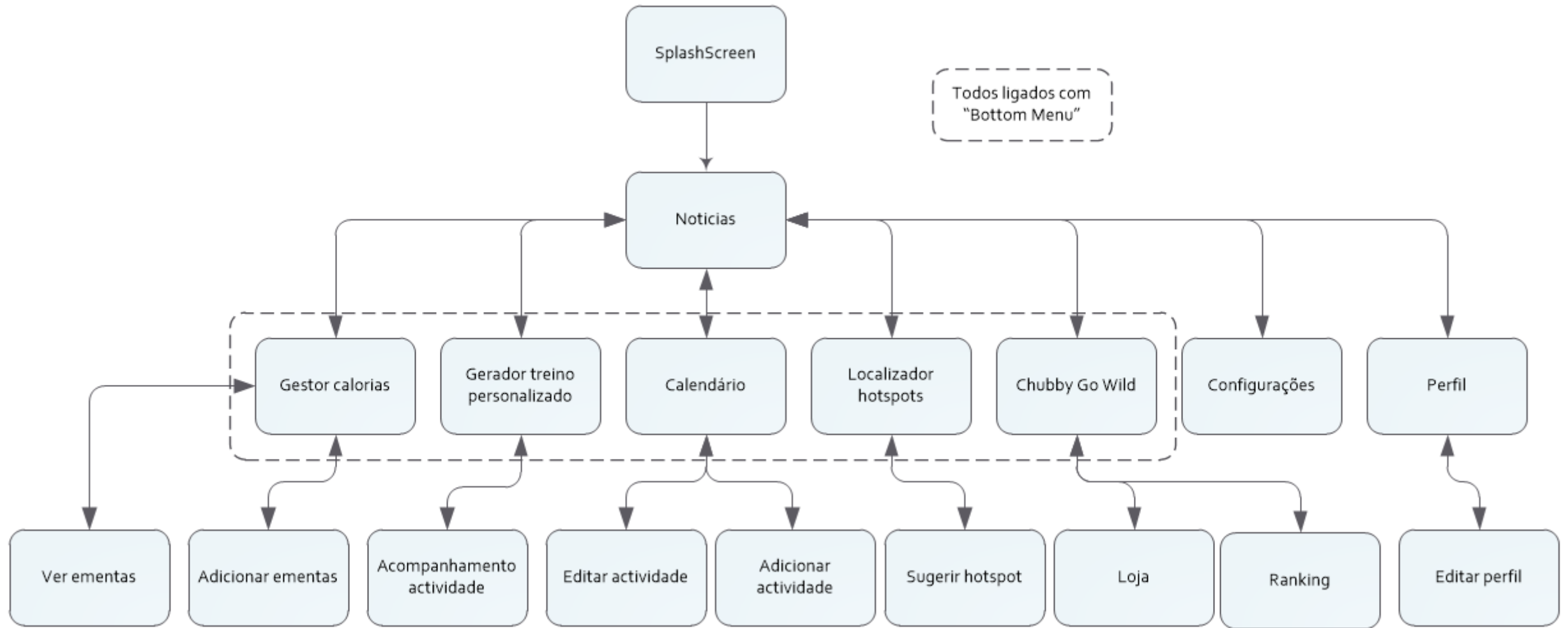
8 Fit (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eightfit.app>)

Tendo isto em atenção, optámos por diferenciar a nossa aplicação através da gamificação de objectivos de modo a incentivar o público alvo a praticar exercício.

Para tal, existe uma componente lúdica baseada em *tokens*, que o utilizador pode obter através da execução de exercícios ou desafios.

Os *tokens* podem servir para comprar poderes e ajudas no jogo *Chubby Go Wild*, assim como base de avaliação para o sistema de ranking dos utilizadores.

Esquema da navegação



Icon



Mascote da aplicação - Chubby

Splash Screen

