**SPORTS MASTER**

Σημειώσεις παρουσίασης

SL1: «Γενική ιδέα»ΜΠ

Είναι μια πρωτοποριακή εφαρμογή δημιουργίας προγραμμάτων προπόνησης, για μία μεγάλη γκάμα αθλημάτων.

Το sportsmaster απευθύνεται σε όσους θέλουν να βελτιωθούν στο άθλημα που αγαπάνε, είτε είναι αρχάριοι, είτε προχωρημένοι.

Σε συνεργασία με ειδικούς του χώρου θα συγκεντρώσουμε μεγάλη ποικιλία ασκήσεων για κάθε άθλημα.

Βασιζόμενοι σε διάφορα κριτήρια, όπως το επίπεδο του χρήστη σε συνδυασμό με την δυσκολία των ασκήσεων, ατομικά στατιστικά στοιχεία καθώς και τους τομείς στους οποίους θέλει κάποιος να επικεντρωθεί, θα παράγεται μία εξατομικευμένη και μοναδική προπόνηση.

SL2: «Γιατί»ΜΓ

Με αυτήν την εφαρμογή ερχόμαστε να καινοτομήσουμε στον χώρο της προσωπικής εξάσκησης γιατί δεν υπάρχουν αντίστοιχες εφαρμογές στην αγορά. Υπάρχουν παρόμοιες αλλά στοχεύουν καθαρά και μόνο στην γυμναστική και όχι στα αθλήματα.

SL3: «Ποιοι θα συμμετάσχουν»ΜΠ

\*\*σε bullets\*\*

Για την ανάπτυξη της εφαρμογής θα συνεργαστούμε με ειδικούς του χώρου όπως προπονητές και αθλητές οι οποίοι θα μας βοηθήσουν στην επιλογή των ασκήσεων.

Επίσης, θα αξιοποιήσουμε το feedback μιας μικρής επιλεγμένης ομάδας χρηστών για την διόρθωση και βελτίωση της εφαρμογής.

Τέλος, θα προσλάβουμε έναν ειδικό στο χώρο του marketing έτσι ώστε να πραγματοποιήσουμε έρευνα για την εύρεση του target group καθώς και του κατάλληλου τρόπου προώθησης της εφαρμογής. Βασιζόμενοι σε αυτά θα δημιουργήσουμε τις διαφημίσεις για το έργο μας.

SL4-5: «Πως θα φαίνεται»ΜΓ

Αρχικά για κάθε καινούριο χρήστη είναι απαραίτητη η εγγραφή στην εφαρμογή. Αλλιώς του ζητάται να συνδεθεί.

Στην αρχική σελίδα ο χρήστης θα μπορεί να επιλέξει μεταξύ εικονιδίων αντιπροσωπευτικών του κάθε αθλήματος και ενός εικονιδίου που αντιπροσωπεύει την πρόοδό του σε ήδη εξασκημένα αθλήματα.

Αφού επιλέξει ένα άθλημα, θα διαλέγει σε ποιους τομείς αυτού του αθλήματος θέλει να επικεντρωθεί στην συγκεκριμένη προπόνηση (πχ. Σουτ, ντρίπλα, πάσα κλπ).

Επίσης, θα διαλέγει πόσο χρόνο θα μπορεί να διαθέσει στην συγκεκριμένη προπόνηση.

Στο σημείο αυτό, η εφαρμογή θα παράγει ένα εξατομικευμένο πρόγραμμα βάση των επιλογών του.

Κατά την διάρκεια της προπόνησης ο χρήστης θα ενημερώνει την εφαρμογή για την πρόοδο του σε κάθε άσκηση, δηλαδή θα δηλώνει την έναρξη και λήξη της κάθε άσκησης με το πάτημα ενός κουμπιού.

Έτσι, θα κρατάμε live στατιστικά, ανάλογα την άσκηση για την αξιολόγηση των ικανοτήτων του χρήστη για παράδειγμα, σύγκριση αναμενόμενου χρόνου ή προσπαθειών με τον πραγματικό χρόνο ή προσπάθειες που χρειάστηκε ο χρήστης.

SL6: «Πως λειτουργεί»ΜΠ

Θα χρησιμοποιούμε μία βάση δεδομένων για την διατήρηση των ασκήσεων και των πληροφοριών του χρήστη. Επίσης, εκεί θα διατηρούμε και στατιστικά από προηγούμενα workouts του χρήστη.

Στο backend κομμάτι θα δημιουργήσουμε αλγορίθμους που συνδυάζουν τα δεδομένα των ασκήσεων, τα στατιστικά των προηγούμενων προπονήσεων του χρήστη και τις επιλογές του για το συγκεκριμένο workout (δηλ. τον τομέα στον οποίο θέλει να επικεντρωθεί και τον διαθέσιμο χρόνο που έχει) και θα παράγουν ένα εξατομικευμένο πρόγραμμα.

Επίσης, κατά την διάρκεια της προπόνησης, θα ενημερώνονται ζωντανά τα στατιστικά από την επίδοση του χρήστη.

SL7: «User Retention - Gamification»ΜΓ

Αρχικά η εφαρμογή απευθύνεται σε χρήστες που αναζητούν την ατομική βελτίωση σε κάποιο άθλημα, επομένως περιμένουμε αρκετή και τακτική χρήση της.

Πέρα όμως από αυτό ο χρήστης θα επιβραβεύεται με πόντους κατά την ολοκλήρωση των προπονήσεων τους οποίους μπορεί να εξαργυρώσει είτε για να ξεκλειδώσει ασκήσεις είτε για άλλα προνόμια. \*\* πχ εξαργύρωση για 1 μήνα δωρεάν συνδρομής, streak freeze\*\*

Ο χρήστης θα επιβραβεύεται με αύξηση στους πόντους που λαμβάνει ανάλογα με την συχνότητα των προπονήσεων.

SL8: «Τι χρειαζόμαστε (Χρονικά)» ΜΓ

(διάγραμμα Γκαντ)

Αρχικά, όπως μπορείτε να δείτε, το έργο έχει ήδη οργανωθεί αφιερώνοντας αρκετό χρόνο στα τμήματα της ανάπτυξής του αλλά και στην δοκιμή από χρήστες και στην προώθησή του. Έτσι, συνολικά καταλήξαμε ότι θα χρειαστούμε 24 μήνες.

SL9: «Τι χρειαζόμαστε (Οικονομικό)» ΜΠ

(συγκεντρωτικό πίνακας δαπανών)

Όσον αφορά τις χρηματικές ανάγκες του έργου

Αρχικά, έχουμε τις δαπάνες για το κομμάτι του εξοπλισμού. Μέσα σε αυτές περιλαμβάνεται το κόστος δημιουργίας και διατήρησης της βάσης δεδομένων καθώς και η αγορά υλικού εξοπλισμού

Στη συνέχεια, πρέπει να καλυφθούν οι αμοιβές του προσωπικού. Αυτές περιλαμβάνουν τις αμοιβές των developers, των ειδικών αθλητισμού που θα συνεργαστούμε για την δημιουργία των ασκήσεων καθώς και του προσωπικού που είναι υπεύθυνο για το marketing της εφαρμογής.

SL10: «Πηγή εσόδων» ΜΠ

Η εφαρμογή θα διατίθεται δωρεάν για όλους και θα περιέχει διαφημίσεις.

Πέρα από αυτό, θα δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να πληρώσει μία μικρή μηνιαία συνδρομή για την αποφυγή διαφημίσεων και για το ξεκλείδωμα όλων των ασκήσεων.