



T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
TEKNOLOJİ FAKÜLTESİ
BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ

FİTFUSİON
Mustafa NAHSAN
MÜHENDİSLİK TASARIMI

Haziran-2024
KONYA
Her Hakkı Saklıdır

PROJE BİLDİRİMİ

Bu projedeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini ve proje yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

DECLARATION PAGE

I hereby declare that all information in this document has been obtained and presented in accordance with academic rules and ethical conduct. I also declare that, as required by project rules and conduct, I have fully cited and referenced all material and results that are not original to this work.

İmza

Mustafa NAHSAN

Tarih: 03/05/2024

ÖZET

MÜHENDİSLİK TASARIMI

FİTFUSİON

Mustafa NAHSAN

SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
TEKNOLOJİ FAKÜLTESİ
BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Züleyha Yılmaz ACAR

2024, 27 Sayfa

Jüri

Dr. Öğr. Üyesi Züleyha Yılmaz ACAR
Doç. Dr. Adem GÖLCÜK
Dr. Öğr. Üyesi Gül Nihal GÜĞÜL
Arş. Gör. Sümeyra Büşra ŞENGÜL

Geliştirilen uygulama, kullanıcıların spor yapma deneyimini iyileştirmek ve sağlıklı yaşam tarzını teşvik etmek amacıyla tasarlanmıştır. Uygulama, kullanıcıların yapacakları egzersizleri takip etmelerine olanak tanır. Flutter framework'ü kullanılarak geliştirilen uygulama, kullanıcı dostu arayüzler sunar ve Android platformlarında çalışır. Firebase backend hizmetleri, kullanıcı kimlik doğrulaması, dosya depolama gibi işlevleri sağlamak için tercih edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Antrenman, Egzersiz, Fitness, Koşu, Sağlık, Spor

ABSTRACT

ENGINEERING DESIGN

FİTFUSİON

Mustafa NAHSAN

**SELCUK UNIVERSITY
FACULTY OF TECHNOLOGY
DEPARTMENT OF COMPUTER ENGINEERING**

Advisor: Dr. Öğr. Üyesi Züleyha Yılmaz ACAR

2024, 27 Pages

Jury

Dr. Öğr. Üyesi Züleyha Yılmaz ACAR

Doç. Dr. Adem GÖLCÜK

Dr. Öğr. Üyesi Gül Nihal GÜĞÜL

Arş. Gör. Sümeyra Büşra ŞENGÜL

The developed application is designed to enhance users' exercise experience and promote a healthy lifestyle. The application allows users to track their workouts. Developed using the Flutter framework, the application offers user-friendly interfaces and operates on Android platforms. Firebase backend services are used to provide functions such as user authentication and file storage.

Keywords: exercise, fitness, health, runing, sports, training

ÖNSÖZ

Bu proje raporu, Selçuk Üniversitesi Teknoloji Fakültesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü'nde tamamladığım "Fitfusion" adlı kişisel gelişim uygulamasının tasarım ve geliştirme sürecini kapsamaktadır. Fitfusion, kullanıcıların spor yapma alışkanlıklarını geliştirmelerine ve sağlıklı bir yaşam tarzı benimsemelerine yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Bu proje, Flutter framework'ü ve Firebase teknolojilerini kullanarak Android platformunda çalışan bir mobil uygulama geliştirmeyi hedeflemiştir. Projeyi tamamlarken edindiğim bilgi ve tecrübeler, hem akademik hem de profesyonel kariyerimde önemli bir yer tutacaktır. Bu süreçte desteklerini esirgemeyen danışman hocama ve aileme teşekkür ederim.

Mustafa NAHSAN

Konya / 2024

İÇİNDEKİLER

ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
SİMGELER VE KISALTMALAR.....	iv
1. GİRİŞ.....	1
2. KAYNAK ARAŞTIRMASI.....	2
2.1.Nike Training Club	2
2.2.MyFitnessPal	2
2.3.Google Fit	3
2.4.Runtastic	4
2.5.Teknolojinin Fiziksel Aktivitede Özel Uygulamaları.....	4
2.5.1. Uygun Eğitim Bilgi Deposunun Kurulması.....	4
2.5.2.Spor Antrenman Stratejilerinde Makul Ayarlamalar	5
2.5.3. Antrenmanda Eksikliklerin Tespiti.....	5
3. MATERYAL VE YÖNTEM.....	6
3.1. Flutter:.....	6
3.1.1. Flutter'ın Temel Özellikleri.....	6
3.2. Firebase	6
3.3. Figma	7
3.4. Visual Studio Code (VS Code).....	8
3.5. Uygulamanın Çalışma Mantığı.....	9
3.6. Kullanılan Paketler	12
4. ARAŞTIRMA SONUÇLARI VE TARTIŞMA.....	14
4.1.Kullanıcı Geri Bildirimi ve Memnuniyeti	14
4.2.Sağlık ve Fitness Hedeflerine Ulaşma	14
4.3.Geliştirme ve İyileştirme Önerileri	14
5. SONUÇLAR VE ÖNERİLER.....	15
5.1.Sonuçlar	15
5.2.Öneriler	15
KAYNAKLAR	16
Google Fit (2023). Google Fit uygulaması.....	16
MyFitnessPal (2023). MyFitnessPal uygulaması.	16

Nike Training Club (2023).Nike.Training Club uygulaması.	
https://www.nike.com/training-app	16
Runtastic (2023). Runtastic uygulaması.	16
EKLER	17
ÖZGEÇMİŞ	18

SİMGELER VE KISALTMALAR

Sembol/Kısaltma	Açıklama
UI	Kullanıcı Arayüzü
UX	Kullanıcı Deneyimi
IDE	Entegre Geliştirme Ortamı
JSON	JavaScript Object Notation
API	Uygulama Programlama Arayüzü
DB	Veri Tabanı
OS	İşletim Sistemi

1. GİRİŞ

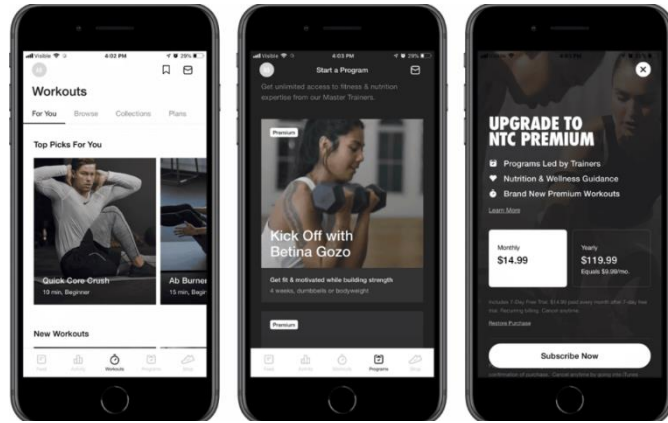
Bir yaşam tarzı seçimi yapmak, bedeninizi ve zihninizi en iyi şekilde beslemek için atılan bir adımdır. Fitfusion'a hoş geldiniz - sizin için bir sağlık ve fitness rehberi, motivasyon kaynağı ve spor tutkunları topluluğu. Burada, sadece bir uygulamayı değil, bir yaşam tarzını benimseyeceksiniz. Yorgunluk, ter ve başarılarla dolu bir yolculuğa hazır mısınız? Öyleyse bizi takip edin ve kendinizi keşfetmeye başlayın. Bu Uygulama, sağlıklı yaşam tarzınızı desteklemek için tasarlanmış kapsamlı bir platformdur. Her hareketinizde sizi cesaretlendiren, her adımınızda sizi motive eden bir arkadaşınız olacak. Bu uygulama size, sağlıklı bir yaşam sürdürmek için gereken araçları sunar. Eğitici videolar, formunu takip edebilme, günlük su alımı izleyici, adım sayısı hesaplayıcı ve antrenman verimliliği ölçümü gibi özelliklerle dolu. Hayatınızı daha sağlıklı bir şekle sokmak için ilk adımı atın ve bu Uygulamaya katılın. Sizlere sağlık ve mutluluk dolu bir yolculuk sunmak için buradayız.

2. KAYNAK ARAŞTIRMASI

Bu bölümde, dünya üzerindeki bazı önde gelen ve uygulamanın gerek tasarım gerekse fonksiyonellik bakımından örnek alınmış spor uygulamaları hakkında kısa ve öz bilgiler sunulacaktır.

2.1.Nike Training Club

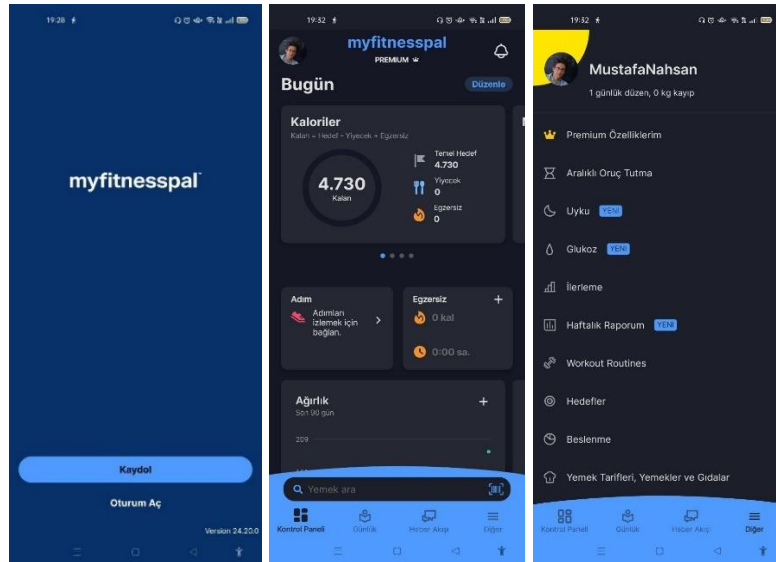
Nike tarafından geliştirilen bu uygulama, kullanıcıların profesyonel antrenörler tarafından hazırlanan egzersiz programlarına erişimini sağlar. Kişiselleştirilmiş antrenman planları, video rehberler ve ilerleme takibi gibi özellikler sunar. Fitfusion, benzer şekilde video rehberler imkanı sunarak kullanıcıların spor yapma alışkanlıklarını geliştirmeyi hedefler. Bu bağlamda, Nike Training Club ile benzerlik göstermektedir (Nike Training Club, 2024).



Şekil 1.1. Nike training club ekran görüntüleri

2.2.MyFitnessPa

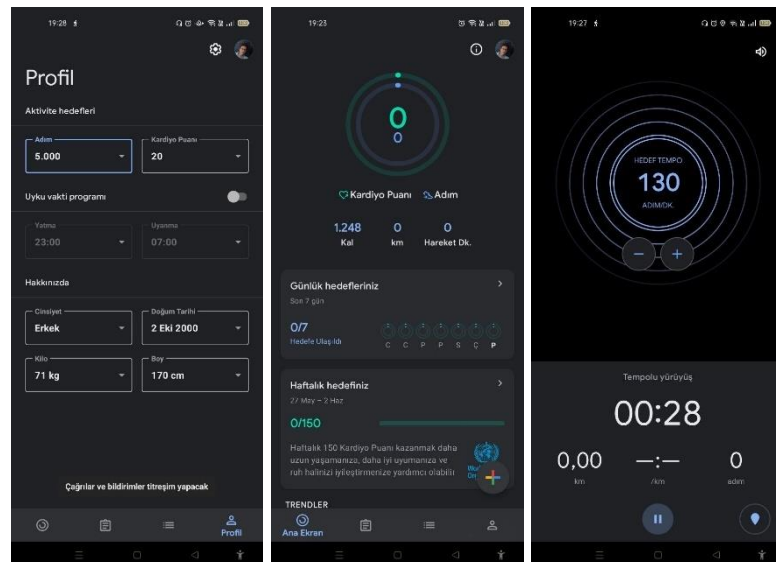
Kalori takibi ve beslenme alışkanlıkları üzerine yoğunlaşan bu uygulama, kullanıcılara diyet planları oluşturmada yardımcı olur. Kullanıcıların yedikleri yiyeceklerin besin değerlerini takip etmelerini ve günlük kalori alımlarını kontrol etmelerini sağlar. Fitfusion da kullanıcılarına sağlıklı yaşam tarzını desteklemek için benzer izleme ve analiz özellikleri sunar, ancak daha çok fiziksel antrenman odaklıdır (MyFitnessPal, 2023).



Şekil 1.2. My fitnesspal ekran görüntüleri

2.3. Google Fit

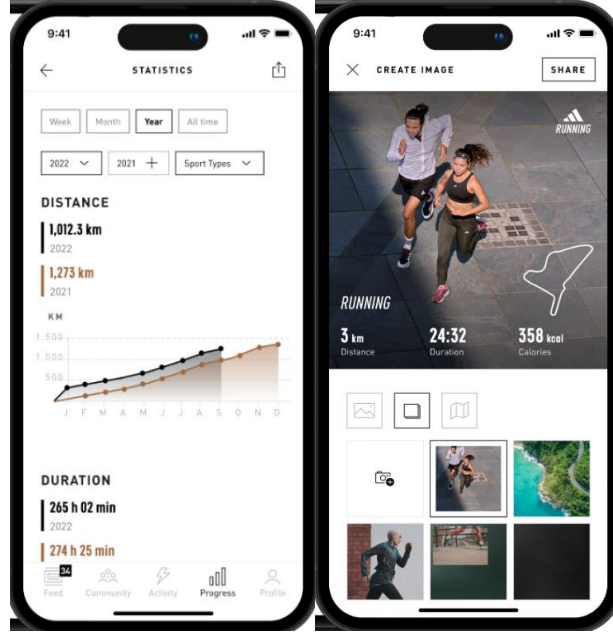
Google tarafından geliştirilen bu uygulama, kullanıcıların günlük aktivitelerini takip eder ve sağlık hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olur. Google Fit, çeşitli cihazlarla senkronize olarak kullanıcıların adım sayısı, kalori tüketimi ve uyku düzeni gibi verileri analiz eder. Fitfusion da benzer şekilde kullanıcıların fiziksel aktivitelerini takip eder, ancak daha kapsamlı antrenman programları ve rehberlik sunar (Google Fit, 2023).



Şekil 1.3. Google fit ekran görüntüleri

2.4.Runtastic

Adidas tarafından geliştirilen bu uygulama, özellikle koşu, bisiklet ve diğer açık hava aktiviteleri için tasarlanmıştır. GPS takibi, hız ve mesafe ölçümü, sesli rehberlik ve sosyal paylaşım özellikleri ile kullanıcıların spor performanslarını artırmalarını sağlar. Fitfusion, açık hava aktiviteleri destekler ve kullanıcıların istedikleri yerde spor yapmalarını antrenman programları ile destekler (Runtastic, 2023).



Şekil 1.4. Runtastic ekran görüntüleri

Fitfusion, yukarıda bahsedilen uygulamalarla ortak birçok özellik taşısa da, sağlıklı yaşam tarzını teşvik etmek için daha bütünsel bir yaklaşım benimsemekte ve kullanıcıların kişisel gelişimlerine kapsamlı bir destek sunmaktadır.

2.5.Teknolojinin Fiziksel Aktivitede Özel Uygulamaları

Bireylerin sağlıklı yaşam tarzlarını desteklemek için kullanılan yenilikçi araçlar ve yazılımlardır. Bu uygulamalar, egzersiz takibi, kişiselleştirilmiş antrenman programları ve performans analizi gibi özellikler sunarak kullanıcıların fiziksel aktivitelerini optimize etmelerine yardımcı olur.

2.5.1. Uygun Eğitim Bilgi Deposunun Kurulması

Sporcular arasında uygulanan bilgisayar teknolojisi, bilgi toplamak, düzenlemek ve analiz etmek için kullanılabilir, böylece uygun atlet yönetim bilgi sistemi kurulabilir. Antrenörler, farklı sporculara uyacak şekilde antrenman planları geliştirmek için

bilgisayar antrenman verilerine dayanabilir ve uygun antrenman içeriğini optimize edebilir. Sporcularla ilgili bilgisayar verileri toplandı, böylece çeşitli antrenman bilgileri dosya biçiminde bilgisayarda saklandı ve ardından uygun bir antrenman deposu kuruldu. Antrenörler, ilgili belgelerin gerçekliklerine dayanarak ayarlamalar yapmalı ve karşılık gelen verilere göre makul bilimsel antrenman programları geliştirmelidir, böylece sporcular sınırlı bir süre içinde antrenman etkisini maksimize edebilir ve optimize edebilirler.

2.5.2.Spor Antrenman Stratejilerinde Makul Ayarlamalar

Bilgisayar teknolojisinin spor antrenmanına uygulanması, antrenörlerin gerçek duruma dayalı olarak uygun spor antrenman stratejilerini akılcı bir şekilde ayarlamasına olanak tanır. Antrenörler, bilgisayar teknolojisi kullanarak atletlerin fiziksel durumunu ve antrenmanlarını simülasyon sistemlerinde belirleyebilir, zamanında karşılık gelen özetler yapabilir ve atletlerin fiziksel uygunluğuna uygun egzersiz stresi analizi yapabilir. Bu şekilde, sporcular makul bir fiziksel zorlama sonrasında en iyi fiziksel iyileşme etkisine ulaşabilirler ve böylece antrenman kalitesini etkili bir şekilde artırabilirler. Ayrıca, antrenörler ayrıca bilgisayar teknolojisini kullanarak atletin gücünü, hızını, yükünü ve vücut esnekliğini belirleyebilir, antrenman etkisini ve atletlerin fiziksel durumunu nicel olarak değerlendirebilir ve ardından makul bir antrenman programı geliştirebilirler.

2.5.3. Antrenmanda Eksikliklerin Tespiti

Bilgisayar teknolojisinin spor antrenmanında uygulanması, antrenman yöntemlerindeki eksikliklerin tespit edilmesini ve sporcuların performansının nicel analizlerle iyileştirilmesini sağlar. Antrenörler, sporcuların antrenman yükünü rasyonel bir şekilde yönetmek için yüksek hızlı kameralar ve bilgisayar analizleri kullanarak, sporcuların hareketlerini detaylı olarak değerlendirirler. Bu sayede, antrenman sürecinde fark edilmeyen teknik hatalar tespit edilip düzeltilebilir. Bilgisayar teknolojisi, sporcuların performansını artırırken, seyircilerin beklentilerini de karşılar ve spor müsabakalarının sorunsuz bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlar. Ayrıca, antrenörlerin subjektif değerlendirmeler yerine daha kesin verilere dayanarak karar vermelerini mümkün kılar. Sporcuların olgunlaşma süreci hızlanır ve antrenman döngüleri daha verimli hale gelir. Bu teknolojinin sürekli gelişimi, spor antrenmanlarının kapsamını genişleterek hem sporculara hem de antrenörlere büyük avantajlar sunar.

3. MATERYAL VE YÖNTEM

3.1. Flutter

Cross-platform Mobil Uygulama Geliştirme Flutter, Google tarafından geliştirilen açık kaynaklı bir UI yazılım geliştirme kitidir. Mobil, web ve masaüstü platformlarda kullanılabilen çapraz platform uyumlu uygulamalar geliştirmek için kullanılır. Dart programlama dilini kullanarak Flutter, hızlı ve etkileyici kullanıcı arayüzleri oluşturmayı sağlar.

3.1.1. Flutter'ın Temel Özellikleri

Hızlı Geliştirme: Hot Reload özelliği sayesinde kod değişikliklerini anında görebiliriz, böylece hızlı bir şekilde prototipler oluşturabilir ve uygulamamızı hızla geliştirebiliriz.

Çapraz Platform Uyumlu: Tek bir kod tabanı kullanarak Android ve iOS gibi farklı platformlara uyumlu uygulamalar geliştirebiliriz. Aynı kodu kullanarak hem mobil hem de web uygulamaları oluşturabiliriz.

Güçlü Widget Kütüphanesi: Flutter, zengin ve esnek bir widget kütüphanesi sunar. Bu widget'lar, kullanıcı arayüzünü oluşturmak için kullanılır ve herhangi bir uygulama için özelleştirilebilir, yeniden kullanılabilir bileşenlerdir.

Gelişmiş Dokümantasyon ve Topluluk Desteği: Flutter, kapsamlı bir dokümantasyon ve geniş bir geliştirici topluluğu tarafından desteklenir. Sorularımızı sormak ve bilgi almak için birçok kaynak ve forum bulunmaktadır.

3.2. Firebase

Google tarafından sağlanan bir platformdur ve geliştiricilere uygulamalarını hızlı bir şekilde oluşturmak, büyütmek ve genişletmek için bir dizi araç ve hizmet sunar.

Kimlik Doğrulama: Kullanıcıların uygulamamıza kaydolmalarını ve oturum açmalarını sağlayabiliriz. Firebase Kimlik Doğrulama hizmeti, e-posta, telefon numarası, Google, Facebook, Twitter ve diğer kimlik sağlayıcıları aracılığıyla kullanıcıları doğrulamamıza olanak tanır.

Veritabanı: Firebase Realtime Database veya Cloud Firestore gibi gerçek zamanlı veritabanı çözümleriyle kullanıcı verilerini depolayabiliriz. Bu, kullanıcıların antrenman verilerini, kişisel bilgilerini ve diğer ilgili verileri güvenli bir şekilde saklamamızı sağlar.

Depolama: Kullanıcıların medya dosyalarını (resimler, videolar, ses dosyaları vb.) saklamak ve yönetmek için Firebase Storage'u kullanabiliriz. Bu özellik, egzersiz videoları, antrenman fotoğrafları ve diğer multimedya içeriğini depolamamızı sağlar.

Analiz ve Performans İzleme: Firebase Analytics, kullanıcı etkileşimlerini, uygulama kullanımını ve diğer önemli verileri izlememizi sağlar. Ayrıca Firebase Performance Monitoring ile uygulamamızın performansını izleyebilir ve hataları tanımlayabiliriz.

Push Bildirimleri: Kullanıcıları etkileşimde kalırken ve uygulamamızdaki güncellemelerden haberdar olmalarını sağlamak için Firebase Cloud Messaging (FCM) kullanabiliriz. Bu, kullanıcılara antrenman hatırlatıcıları, teşvik mesajları ve diğer önemli iletiler gönderebilmemizi sağlar.

Yapılandırma ve Uygulama Dağıtımı: Firebase Remote Config, uygulamamızın davranışını gerçek zamanlı olarak yapılandırmamıza olanak tanır. Ayrıca Firebase App Distribution, beta testlerini ve uygulama güncellemelerini hızlı ve güvenli bir şekilde dağıtmamıza yardımcı olur.



Şekil 2.1 Firbase arayüzü ekran görüntüsü

3.3. Figma

kullanıcı arayüzü (UI) ve kullanıcı deneyimi (UX) tasarımı için bulut tabanlı bir tasarım aracıdır. Figma, web tabanlı bir uygulama olarak çalışır ve kullanıcıların herhangi bir cihaz veya işletim sistemi üzerinden erişim sağlamasına olanak tanır. İşbirliği ve etkileşimli tasarımı teşvik eden özellikleriyle dikkat çeker.

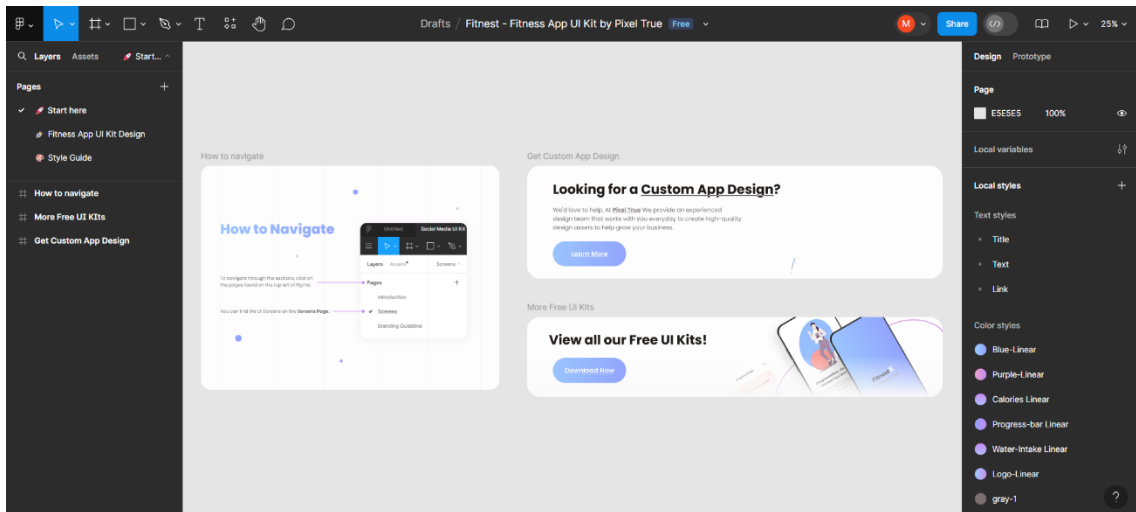
Kullanıcı Dostu Arayüz: Figma, sezgisel ve kullanıcı dostu bir arayüze sahiptir. Tasarım araçları, katmanlar, bileşenler ve diğer öğeler kolayca erişilebilir ve kullanılabilir.

Bulut Tabanlı Çalışma: Figma, bulut tabanlı bir uygulama olduğundan, kullanıcılar projelerine herhangi bir cihazdan ve herhangi bir yerden erişebilirler. Bu, ekibimizle işbirliği yaparken veya farklı cihazlar arasında geçiş yaparken esneklik sağlar.

İşbirliği ve Eşzamanlı Düzenleme: Figma, gerçek zamanlı işbirliği ve eşzamanlı düzenleme özelliği sunar. Birden fazla kullanıcı aynı tasarım dosyasında aynı anda çalışabilir ve yapılan değişiklikler anlık olarak görüntülenir.

Bileşenler ve Stiller: Figma, tekrar kullanılabilir bileşenler oluşturmayı ve stilleri yönetmeyi kolaylaştırır. Bu, tutarlı bir tasarım dilini korumamıza ve tasarım sürecini hızlandırmamıza olanak tanır.

Prototipleme ve İnteraktif Tasarım: Figma, prototip oluşturma ve interaktif tasarımı destekler. Kullanıcılar, tasarımlarını canlandırabilir, kullanıcı yolculuklarını simüle edebilir ve kullanıcı arayüzlerini test edebilirler.



Şekil 2.2 Figma arayüzü ekran görüntüsü

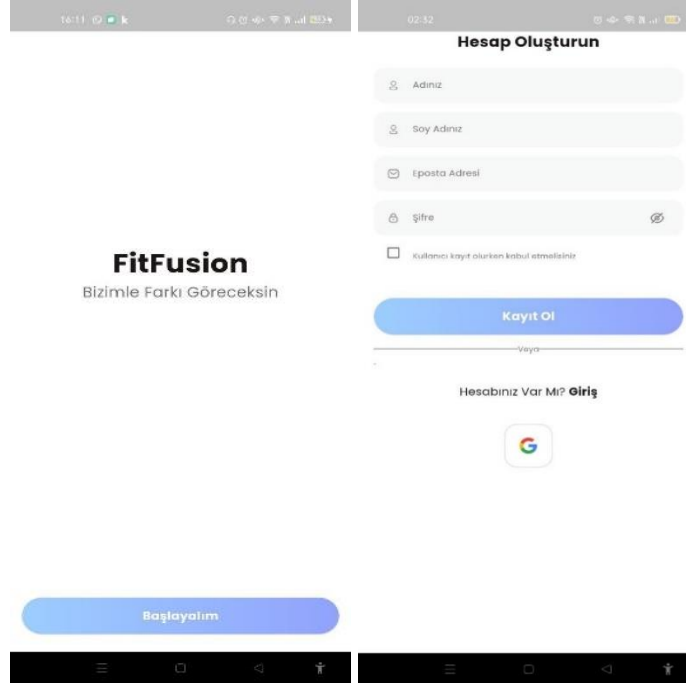
3.4. Visual Studio Code (VS Code)

Visual Studio Code (VS Code) Microsoft tarafından geliştirilen, açık kaynaklı ve ücretsiz bir kod düzenleyicisidir. Birçok programlama dili ve çalışma alanını destekleyen bu araç, yazılım geliştirme süreçlerinde sıkça kullanılmaktadır.

Visual Studio Code çoklu dil desteği ile Python, JavaScript, C++, Java, Go ve daha birçok programlama dilini destekler. Eklentiler ve uzantılar ile Kullanıcıların ihtiyaçlarına göre özelleştirilebilen geniş bir eklenti ve uzantı ekosistemi bulunur. Entegre terminal ile kod yazarken terminal komutlarını aynı pencerede çalıştırmayı sağlar.

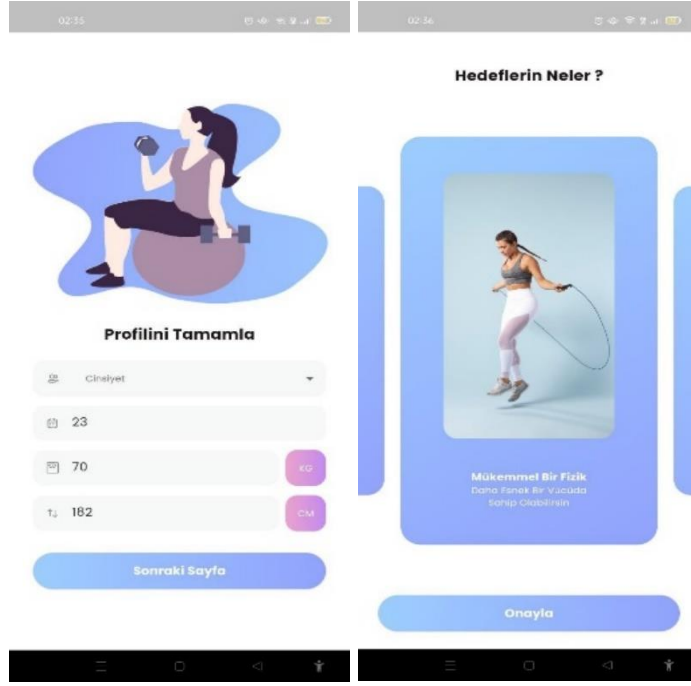
Git Entegrasyonu: Gömülü Git desteği ile versiyon kontrolünü kolaylaştırır ve hata ayıklama kod yazarken gerçek zamanlı hata ayıklama yapmayı mümkün kılar.

3.5. Uygulamanın Çalışma Mantığı



Şekil 3.1. Fitfusion açılış ve kayıt ol ekranı

Kullanıcı gerekli bilgileri doldurarak kayıt olabilir. Eğer kullanıcı daha önceden kayıt olmuş ise giriş yap ekranından uygulamaya giriş yapabilir.

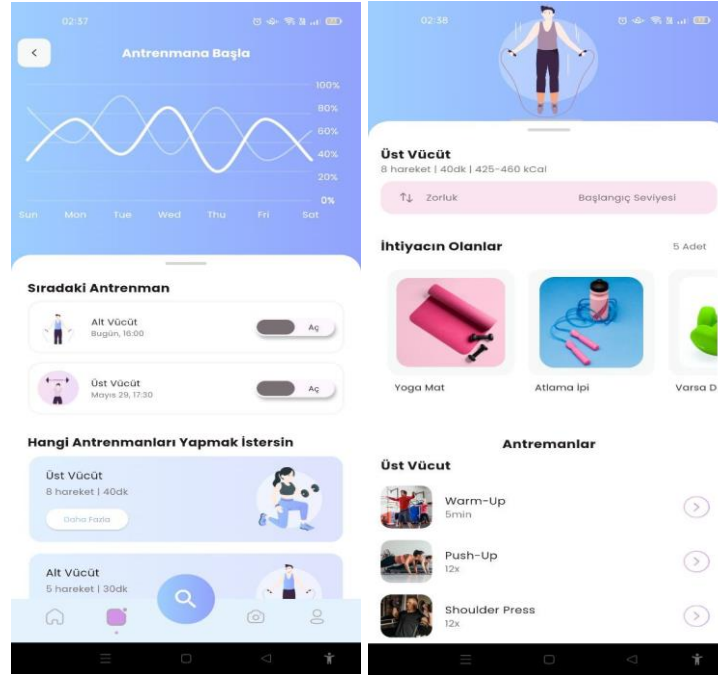


Şekil 3.2. Fitfusion kullanıcı bilgilerinin alındığı ekran

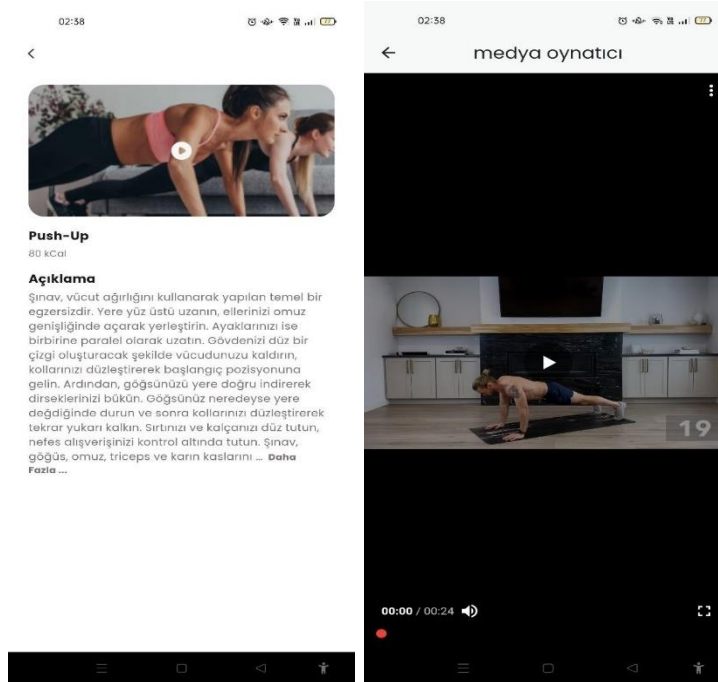


Şekil 3.3. Fitfusion ana sayfa ekranı

Bu ekranda kullanıcı vücut kitle endeksi ,her iki saatlik dilimde bildirim gönderen su alımı barı ve adım sayar gibi özellikler mevcut.

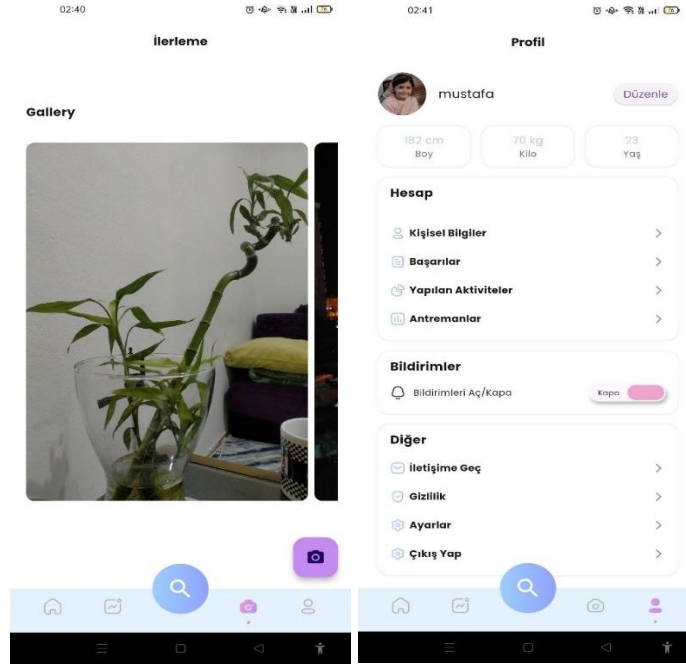


Şekil 3.4. Fitfusion antrenman seçme ekranı



Şekil 3.5. Fitfusion açıklama ve medya oynatıcı ekranı

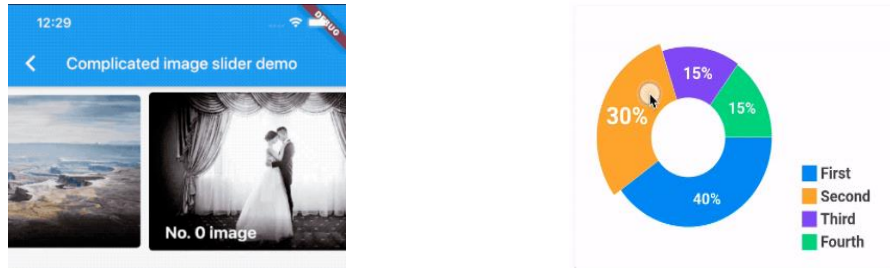
Kullanıcı antrenmanı seçtikten sonra bu kısımdan ister açıklamasını okuyup harekete başlar isterse profesyonel kişiler tarafından kayda alınan eğitici videoları izler.



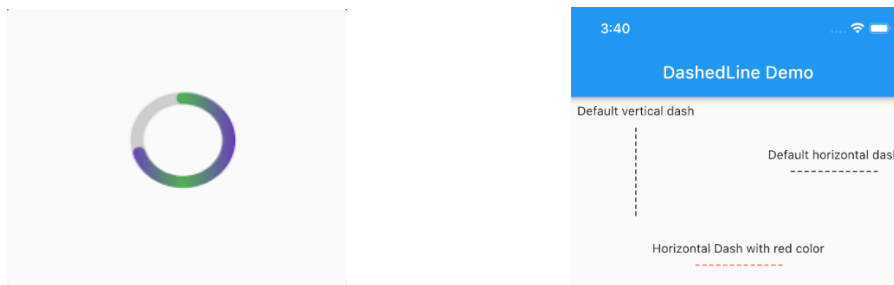
Şekil 3.6. Fitfusion açıklama ve medya oynatıcı ekranı

Kullanıcı formunu takip edebilmek için düzenli olarak galeriye fotoğraflar ekleyerek formunu takip edebilir ve profil kısmından düzenle butonuna tıklayarak profilini kişiselleştirebilir

3.6. Kullanılan Paketler



Şekil 4.1. carousel_slider: ^4.2.1 ve fl_chart: ^0.66.2



Şekil 4.2. simple_animation_progress_bar: ^1.6.0 ve dotted_dashed_line: ^0.0.3



Şekil 4.3. animated_toggle_switch: ^0.8.2

readmore: ^2.1.0

firebase_core: ^2.25.4

cloud_firestore: ^4.17.2

firebase_auth: ^4.19.4

firebase_storage: ^11.7.4

image_picker: ^1.1.1

chewie: ^1.8.1

video_player: ^2.8.6

pedometer: ^4.0.1

shared_preferences: ^2.0.0+4

flutter_local_notifications: ^17.1.2

flutter_background_service: ^5.0.5

flutter_background_service_android: ^6.2.2

4. ARAŞTIRMA SONUÇLARI VE TARTIŞMA

Bu çalışma, spor uygulamalarının kullanıcıların sağlık ve fitness hedeflerine ulaşmalarına nasıl yardımcı olduğunu incelemeyi amaçlamaktadır. Uygulamamızın sunduğu özellikler ve kullanıcı deneyimi üzerine yapılan araştırmalar, çeşitli bulgulara ulaşmamızı sağladı.

4.1.Kullanıcı Geri Bildirimi ve Memnuniyeti

Anketler ve kullanıcı geri bildirimleri, uygulamamızın kullanıcılar tarafından olumlu karşılandığını göstermektedir. Kullanıcılar, uygulamanın kullanıcı dostu arayüzü, çeşitli fonksiyonları ve etkileyici performansı nedeniyle memnuniyetlerini ifade etmişlerdir.

4.2.Sağlık ve Fitness Hedeflerine Ulaşma

Araştırmamız, uygulamamızın kullanıcıların sağlık ve fitness hedeflerine ulaşmalarına önemli ölçüde katkı sağladığını göstermektedir. Kullanıcılar, uygulama üzerinden takip ettikleri antrenman programları, ve diğer özellikler sayesinde hedeflerine daha hızlı ve etkili bir şekilde ilerlediklerini belirtmişlerdir.

4.3.Geliştirme ve İyileştirme Önerileri

Araştırmamızın sonuçlarına dayanarak, uygulamamızı daha da geliştirmek ve kullanıcı deneyimini iyileştirmek için çeşitli öneriler ortaya çıkmıştır. Bunlar arasında kullanıcı arayüzü optimizasyonu, içerik çeşitliliğinin artırılması ve kişiselleştirilmiş önerilerin sunulması gibi önemli adımlar bulunmaktadır.

5. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

5.1.Sonuçlar

FitFusion mobil spor uygulaması, kullanıcıların günlük fiziksel aktivitelerini izlemelerine ve fitness hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Uygulama, kullanıcıların attığı adımları, yaktığı kalorileri ve kat ettiği mesafeyi takip eder. Uygulamanın kullanıma sunulmasının ardından elde edilecek veriler, kullanıcıların fitness hedeflerine ulaşmada ne kadar etkili olduğunu daha net gösterecektir.

5.2.Öneriler

FitFusion'nın başarısını daha da artırmak ve kullanıcı deneyimini iyileştirmek için bazı öneriler ile karşılaştık. Öncelikle, kullanıcı geri bildirimlerine dayanarak, uygulamanın daha kişiselleştirilmiş fitness planları sunması büyük bir avantaj sağlayabilir. Her kullanıcının fitness seviyesine, yaşına ve sağlık durumuna göre özel olarak hazırlanmış planlar, kullanıcıların hedeflerine daha etkili bir şekilde ulaşmalarına yardımcı olabilir.

Bunun yanı sıra, uygulamanın sosyal etkileşim özelliklerini geliştirmek de kullanıcı bağlılığını artıracaktır. Kullanıcıların birbirleriyle daha kolay iletişim kurmalarını sağlayacak özellikler eklenebilir. Örneğin, kullanıcıların birbirlerine meydan okumalar gönderebileceği, başarılarını paylaşabileceği ve destek alabileceği bir topluluk platformu oluşturulabilir.

Ayrıca, FitFusion'a entegre edilecek yeni özellikler ile kullanıcıların daha geniş bir yelpazede aktiviteleri takip etmeleri sağlanabilir. Yoga, ağırlık antrenmanları ve yüzme gibi farklı spor dallarını destekleyen izleme özellikleri eklemek, uygulamanın kullanıcı kitlesini genişletebilir.

Son olarak, kullanıcı deneyimini sürekli olarak iyileştirmek için düzenli güncellemeler ve hata düzeltmeleri yapılması önemlidir. Kullanıcı geri bildirimleri düzenli olarak analiz edilmeli ve uygulamaya entegre edilmelidir. Bu sayede, kullanıcıların ihtiyaçlarına daha iyi cevap veren ve onların beklentilerini karşılayan bir uygulama sunmak mümkün olacaktır.

Bu öneriler, FitFusion'ın mevcut başarısını daha da ileriye taşıyacak ve kullanıcıların fitness yolculuklarında en iyi destekçisi olmasını sağlayacaktır.

KAYNAKLAR

Google Fit (2023). Google Fit uygulaması.

<https://www.google.com/fit>

MyFitnessPal (2023). MyFitnessPal uygulaması.

<https://www.myfitnesspal.com>

Nike Training Club (2023). Nike Training Club uygulaması.

<https://www.nike.com/training-app>

Runtastic (2023). Runtastic uygulaması.

<https://www.runtastic.com>

İbrahim, L. ve Mehmet, D., 2020, Enriching Teaching and Learning Environments With Contemporary Technologies [online], Ereğli Eğitim Fakültesi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, Türkiye, <https://www.researchgate.net/publication/348500609>
[Ziyaret Tarihi: 4 Kasım 2024].