

F.Ü BİLGİSAYAR MÜH.TASARIM PROJESİ

PROJE ÖNERİ BİLGİLERİ

PROJE ADI: 3H1S (HERYERDE HERZAMAN HERKOŞULDA SAĞLIK)

PROJE EKİBİ: SERPİL YILDIRIM 185260062

BURAK ÖZKAN 185260302

BÖLÜM A – PROJE BİLGİLERİ

Projenin Başlatılma Gerekçesi (Özet) :

İnsanların sağlıklı yaşamını desteklemek ve spor yapmanın sağlıklı beslenmenin önünde engel olarak görülen zaman kısıtlılığı ve mekan gibi imkansızlığın mazeret olmasının çıkarılması amaçlanmaktadır. Pandemi nedeniyle sağlıklı yaşamının öneminin anlaşılmış olmasıyla beraber insanlara sağlıklı yaşam için, bir çok imkana kolaylıkla ulaşmalarını sağlayıp, motivasyonlarını artırmak ve ulaştıkları başarı sayesinde sağlıklı yaşamı yaşam şekli haline dönüştürmek.

Projenin Yenilikçi Yönü (ÖZET) :

Sağlıklı yaşamı hedefleyen kişilerin başka bireylere, zamana mekana bağlı olmaksızın istedikleri aktiviteleri online hizmet alarak yapabilme imkanını sunar. Belirli bir disiplin çerçevesinde kişinin kendi fiziksel ve sağlık gelişimini takip etme kolaylığı sağlar. Ayrıca bu uygulama ile sadece kişi değil profesyonel destek aldığı uzman kişilerinde takip etmesini kolaylaştırır.

Uygulanacak Yöntemler (ÖZET) :

Flutter ile iOS ve android uygulama geliştirme için kullanacağız

Firestore ile veritabanımız olacak

Uygulama içinde eğitmen ücretleri ve satış kısmı için RevenueCat arayüzünü kullanarak ödeme kısmı yapılacak

Ekonomik ve Ulusal Kazanımlar (ÖZET) :

Toplumsal sağlığı destekler , daha çok kişiye kolaylıkla ulaşmayı sağlar, iş imkanını kolaylaştırır.

Sporla uğraşan ve spor salonlarında özel ders veren eğitmenlere ek gelir kaynağı olması sağlanacak.

Ulusal kazanım olarak en önemli hedefimiz, Obezite, Kanseri gibi sağlık sistemi üzerinde ciddi yük oluşturan ve insanların kendileri ve yakınlarını ciddi derecede olumsuz etkileyen birçok hastalığın önüne geçilebileceğinin ve sağlıklı yaşamının kolaylıkla alışkanlık haline getirilebileceği bilinci ile sağlıklı bedene, pozitif ,mutlu zihne sahip bir topluma ulaşmayı amaçlamıştır.

BÖLÜM B – PROJENİN ENDÜSTRİYEL AR-GE İÇERİĞİ, TEKNOLOJİ DÜZEYİ VE YENİLİKÇİ YÖNÜ

B.1-PROJE KISA TANITIMI

Android IOS uygulama üzerinden geniş çaplı kullanıcıların tercihine göre uzman kişilerden profesyonel destek almalarını sağlamayı amaçlanmıştır.

B.1.1

Proje Adı : 3H1S

Proje Tanıtımı :

Uygulamada kullanıcı ve eğitmenden oluşan iki giriş kısmımız olacaktır. Kullanıcıların bu ara yüzde kişisel verilerinin girişi yapılarak bu bilgiler doğrultusunda istedikleri aktiviteleri seçmeleri, ihtiyaçları olan aktivitelere yönlendirilmesi için yapay zeka yardımı ile kişi için en sağlıklı yöntemlere yönlendirilmesi sağlanmaktadır.

Eğitmen kullanıcı ;kullanıcıların verilerini inceleyerek kişinin ihtiyacı olan desteği alması için tüm analizler sonucunda (kişinin zamanı, yapabileceği aktiviteler, bulunduğu ortam vb.) online yönlendirme yapması amaçlanmıştır. Kullanıcıların sistem üzerinden hocalara belirli bir ücret ödeyerek online olarak hizmet almaları için bir platform oluşturulmuştur.

Uygulama toplum için sağlıklı yaşam için uygun koşullar üretmektir.

B.1.2

Anahtar Kelimeler : Pilates, Yoga, Diyet, Obezite, Kilo alma, Kilo verme, Sağlıklı yaşam,Eğitmen

B.2-AMACI, UYGULANACAK YÖNTEMLER VE AR-GE AŞAMALARI**B.2.1**

1. Projenin başlatılma gerekçelerini açıklayınız.

2020 yılında dünyada ve ülkemizde çıkan salgın sebebiyle insan sağlığı için bağışıklık sisteminin öneminin anlaşıldı. Dolayısıyla insanlar için özellikle spor yapmak ve sağlıklı beslenmek eskisinden çok daha fazla ilgi odağı oldu.

Bunun içinde Pandemi ve kısıtlamalara rağmen her ortamda ulaşılabilir sağlıklı beslenme ve spor etkinliklerine ulaşmayı hedefleyerek , sağlıklı yaşam davranışlarına engel olduğu düşünülen dış etmenler ortadan kaldırılarak, bireylerin dolayısıyla toplumun sağlığını güçlendirme düşüncesi,

Pandemi sebebiyle iş sıkıntısı yaşayan eğitmenler için iş imkanı sağlama fikri bu projeyi gerçekleştirmemiz için teşvik olmuştur.

2. Projenin amacını açıklayınız.

Kullanıcı için; her yerde her zaman her koşulda sağlıklı olmak hedeflenmiştir.

Eğitmen için; üretken olmak ve ekonomik kazanç sağlamak.

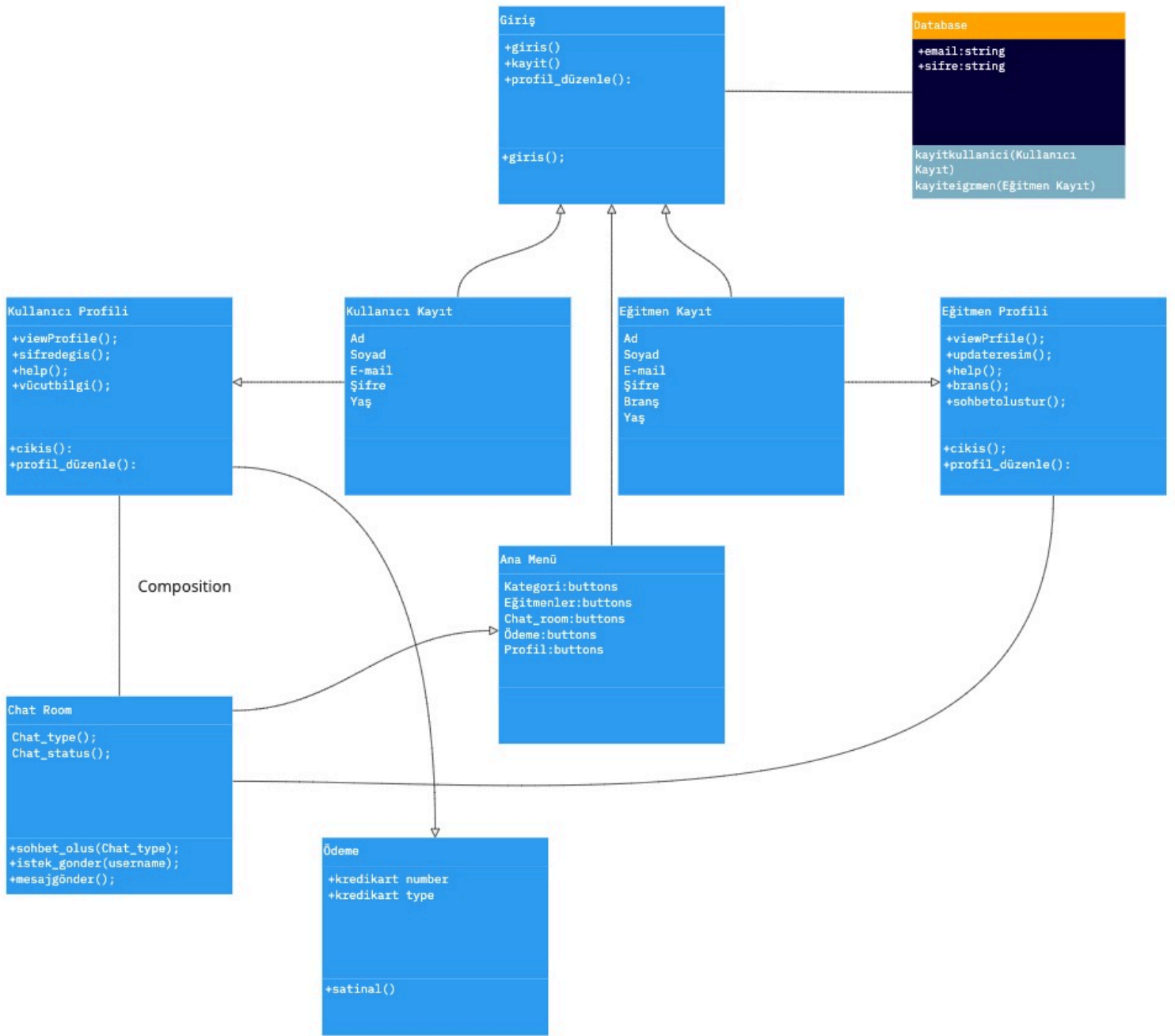
3. Proje çıktılarını tanımlayıp, hedeflediğiniz başarı ölçütlerini belirtiniz.

Kullanıcı için; sağlıklı yaşam koşulları oluşturmayı hedeflemek, kullanıcının hedefine en az yüzde 70 oranında ulaşmış olması ve yapmış olduğu aktiviteleri yaşam şekline dönüştürüp dönüştüremediğinin eğitmen kontrolü ile denetlenmesi ve bunun sonucunda kişiye yeniden hedefine yönelik yönlendirme yapılması.

Eğitmen için; ek gelir kaynağı sağlamak

4. Proje Ar-Ge faaliyetlerinde uygulanacak yöntem, teknik ve kullanılacak araçları anlatınız.

Mobil uygulama ile kullanıcıların sağlıklı yaşamı destekleyen aktivitelere kişilere ne kadar fayda sağlayacağı ve ekonomik olarak ne kadar faydası olacağı yönünde geliştirilmeler yapılacaktır. Sosyal medya sayesinde uygulama eksik olan, ihtiyaç duyulan alanlarda geliştirmek üzere araştırmalar yapılacaktır.



UML Class Diagram



Giriş Yap

Kayıt Ol

[Privacy](#)
[Hakkımızda](#)



Giriş

E-mail

burakozkaan@gmail.com

Şifre

Şifreniz

Giriş

[Parolamı Unuttum](#)
[Privacy](#)



Kayıt

Ad Soyad

Serpil Yıldırım

E-mail

deneme@gmail.com

Şifre

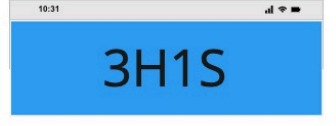
Şifreniz

Şifre Tekrar

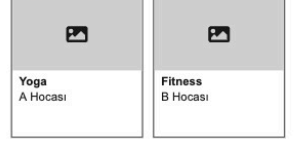
Şifrenizi Tekrar Giriniz

Kayıt Ol

[Parolamı Unuttum](#)
[Privacy](#)



Popüler Eğitimler



Popüler Eğitimler



Uygulama genel görünümü(taslak)

C.3-UYGULAMA

