

Fitnessapp

Einführung von Übungen im Fitnessstudio



1. Wo und wie soll die Anwendung zur Wissensvermittlung verwendet?

- im Fitnessstudio bzw Home-Gym
- Ausführung
- Zielgruppe der Muskeln

2. Welche Inhalte sollen in der App vermittelt werden?

- Ausführung von Trainingseinheiten
- im Video wird schrittweise die Übung gezeigt, was man nachmacht

3. Warum scheint VR dafür besonders geeignet zu sein? Was sind die Vorteile?

- Verletzungsgefahr aufgrund falscher Ausübung, Grip etc.
- Einführung in Übungen
- Ortsunabhängigkeit, man kann daheim machen
- man braucht keine Geräte, Geld sparend
- gibt nicht viele Personal Trainer pro Fitnessstudio
- Anfänger die zu viele Gedanken über sich selbst haben mit „Was wenn mich andere so sehen?“, alleine gehen

4. Wie wollen Sie die Interaktionen und die Locomotion gestalten?

- Interaktion: Gewicht mit Controller greifen
- Freihanteln (Lang- & Kurzhantel), keine Maschinen
- keine kontinuierliche Bewegung
- man steht, vorne ist eine Anzeige mit Übungslisten durch swipe nach links / rechts

5. Gibt es vergleichbare Anwendungen?

- RingFit Adventure (non VR): Ausdauer,
- FitXR: Cardio, HIIT (Warum-Up, Boxen)
- Litesport VR: erste VR App, was Personal Trainer hat
- <https://www.themanual.com/fitness/best-vr-fitness-apps/>

Ring Fit Adventure



FitXR



Litesport VR

