

STUDENCKA PRACOWNIA INŻYNIERII OPROGRAMOWANIA

INSTYTUT INFORMATYKI
UNIwersytetu Wrocławskiego

Łukasz CZAPLIŃSKI, Diana CZEPIRSKA, Artur JAROCKI

Dokumentacja projektu

Iron Coach

ZAŁOŻENIA OGÓLNE
WERSJA 1.1



Wrocław 2013

Tabela 1. Historia zmian

Wersja	Data	Opis	Autor
1.0	2013-10-26	Powstanie dokumentu	Łukasz Czapliński
1.1	2013-11-28	Rozwinięcie sekcji dot użytkownika, prognoz i wymagań	Łukasz Czapliński

Spis treści

1. Wprowadzenie	3
1.1. Cel dokumentu	3
1.2. Cel i nazwa projektu	3
2. Charakterystyka docelowego użytkownika	3
3. Prognozy realizacji projektu i odbioru aplikacji	4
3.1. Realizacja projektu	4
3.2. Odbiór aplikacji	4
4. Wymagania stawiane projektowi i aplikacji	5
4.1. Podstawowe cechy funkcjonalne aplikacji	5
4.2. Wymagania нефункционалне	5
5. Dokumentacja projektu	5
6. Słownik	6
Literatura	6

1. Wprowadzenie

1.1. Cel dokumentu

Poniższy dokument ma na celu przedstawienie pokrótce projektu Iron Coach i jego celu - aplikacji mobilnej. Jest to zarys bardziej szczegółowych specyfikacji rozwiniętych w reszcie dokumentacji projektu. Przedstawione są cele projektu, typowy użytkownik aplikacji oraz jego wymagania wobec niej, jak również prognozy dotyczące realizacji i odbioru. Następnie wypisano wymagania stawiane projektowi. Przedstawiono również jakie pomoce dla użytkownika (dokumentacja) będzie dołączona do aplikacji.

1.2. Cel i nazwa projektu

Projekt „Iron Coach” ma na celu napisanie aplikacji na urządzenia mobilne, której użytkownikami mają docelowo być osoby uprawiające różnego rodzaju sporty. Ma ona pomagać im w treningach – ułatwiając ich planowanie oraz motywując do osiągania lepszych wyników.

Potrzeby użytkowników, jakie ma zaspokajać ta aplikacja można opisać bardzo prosto:

„Wiele osób uprawiających sporty odczuwa różnorakie problemy (np. mierzenie dystansu dla biegaczy, znajdowanie tras rowerowych dla cyklistów, drogi widokowej dla turystów, układanie planu treningów dla początkujących), które można rozwiązać aplikacją mobilną.” Rozwiązanie właśnie tych problemów jest celem projektu „Iron Coach”. Nazwa projektu wzięła się z prostego zapożyczenia: tak jak „Iron Man©” jest geniuszem w swojej dziedzinie, tak „Iron Coach” będzie idealnym trenerem. Planowane jest stworzenie aplikacji w języku angielskim, w celu udostępnienia jej nie tylko dla polskich użytkowników.

2. Charakterystyka docelowego użytkownika

Wedle danych GUSu, ponad 37% mieszkańców Polski uprawia różne sporty. Większość z nich to amatorzy ze średniej klasy społecznej. Właśnie oni mają stać się użytkownikami aplikacji „Iron Coach”. Badanie przeprowadzone w fazie wstępnej projektu ([2]) pokazuje, że wielu amatorów sportu odczuwa problemy, które mogą być polem dla wielu innowacji. Podsumowując, docelowy użytkownik aplikacji „Iron Coach”:

1. należy do średniej lub wyższej klasy (stać go na smartphone’a),
2. uprawia sport (amatorsko lub profesjonalnie),
3. ma niezaspokojone problemy związane ze swoim sportem, takie jak:
 - nie potrafi sam ułożyć planu treningowego,
 - chciałby śledzić swoje osiągnięcia,
 - potrzebuje motywacji, by trenować regularnie.

3. Prognozy realizacji projektu i odbioru aplikacji

3.1. Realizacja projektu

Prognozy dotyczące projektu i aplikacji można tworzyć na podstawie wielu obserwacji. Badania prowadzone w fazie wstępnej projektu „Iron Coach“ [2] dotyczyły rynku aplikacji skierowanych dla sportowców. Wynikało z nich, że większość dostępnych na rynku aplikacji jest tworzona amatorsko i w związku z tym obciążona dużą ilością błędów związanych z brakiem kontroli jakości. Jednocześnie nie są one trudne do napisania (patrz 4.1). Można więc twierdzić, iż projekt „Iron Coach“ ma wysokie szanse stworzenia aplikacji wolnej od błędów w określonym harmonogramem terminie (ok. 7 miesięcy, patrz [3]).

3.2. Odbiór aplikacji

Badano również rynek gadżetów dla amatorów sportów. Z dynamicznego rozwoju tego rynku można wnioskować, że wielu ludzi wydaje pieniądze na pomoce, jak np: ciśnieniomierz, gps, aparatu do pomiaru wyników i układania planów treningowych. Wszystkie te gadżety mogą być zastąpione przez jedną aplikację mobilną. Dodatkowa integracja jej z serwisem internetowym i aplikacja na komputery osobiste daje pole do rozwoju. Można więc śmiało wnioskować, że aplikacja „Iron Coach“ znajdzie odbiorców w dużej liczbie. Podsumowując, wysokie szanse realizacji i rozwoju połączone z bogatą rzeszą odbiorców pozwalają dobrze rokować powodzeniu projektu „Iron Coach“.

4. Wymagania stawiane projektowi i aplikacji

4.1. Podstawowe cechy funkcjonalne aplikacji

Apliacja „Iron Coach“ powinna pozwalać użytkownikowi na:

- planowanie harmonogramu treningów,
- łatwe motywowanie siebie do regularnych treningów,
- śledzenie regularności i wyników treningów,
- łatwe rozszerzanie o moduły treningowe (pobierane ze sklepu lub internetu), z których każdy moduł powinien pozwalać na:
 - przeprowadzenie wybranego przez użytkownika treningu,
 - dopasowanie typu treningu do użytkownika,
 - przyznawanie nagród (ang. *“achievements”* [1]) za wybitne osiągnięcia,
 - ocenę każdego z treningów,
 - kalibrację urządzeń stosowanych do pomiaru treningu.

4.2. Wymagania niefunkcjonalne

Aplikacja „Iron Coach“ powinna:

- posiadać interfejs o następujących cechach:
 - estetyczny,
 - intuicyjny,
 - łatwy w obsłudze (oferujący pomoc kontekstową),
- dobrze reagować na polecenia użytkownika (reakcja do 0.5 sek),
- dobrze oceniać trening użytkownika,
- być niezawodna (mniej niż jeden błąd niekrytyczny na 2h treningów, brak błędów krytycznych),
- dostępna do wydania na co najmniej dwóch głównych platformach mobilnych: android i iOS,
- zgodna z wymogami i zaleceniami tworzenia aplikacji (ang. *guidelines*) na każdą platformę, na którą będzie wydana (dopuszczalne jest, by wersje na osobne platformy posiadały inne interfejsy, każdy spełniający odpowiednie wymogi).

Projekt „Iron Coach“ powinien:

- na bieżąco informować o postępach w tworzeniu aplikacji,
- nie ukrywać problemów w tworzeniu aplikacji,
- spełniać wymogi zarządzania projektem PRINCE2.

5. Dokumentacja projektu

Częścią programu będzie pomoc kontekstowa, która powinna zaspokajać podstawowe potrzeby normalnego użytkownika. Potrzebę sięgnięcia do dokumentacji projektowej i użytkowej powinni odczuwać użytkownicy mający nietypowe potrzeby wobec aplikacji. Z tego powodu będzie ona udostępniona razem z kodem źródłowym aplikacji.

6. Słownik

Słownik specyficznych terminów, wymagających objaśnienia, użytych w tym i pozostałych dokumentach znajduje się w [\[1\]](#).

Literatura

- [1] Łukasz Czapliński, Diana Czepirska, Artur Jarocki: *Dokumentacja projektu Iron Coach. Słownik pojęć*, Wrocław, SPIO IIUWr 2013
- [2] Przemysław Sierociński: *Iron Coach. Needfinding*, Wrocław, SPKCK IIUWr 2013
- [3] Łukasz Czapliński, Diana Czepirska, Artur Jarocki: *Dokumentacja projektu Iron Coach. Harmonogram*, Wrocław, SPIO IIUWr 2013