*Angerer Jan, Timo Mittermayr, Valentin Seeger*

*HTBLA Leonding, Austria*

*Nextfit*

Documentation and Quick Guide

Inhaltsverzeichnis

[**Github Repository** 1](#_Toc138925467)

[**INIT** 2](#_Toc138925468)

[**SETUP** 2](#_Toc138925469)

[**START DEVELOPMENT SERVERS** 2](#_Toc138925470)

[**DOCUMENTS** 3](#_Toc138925471)

[**Colors Scheme** 3](#_Toc138925472)

[Projekt Antrag: Fitness App 4](#_Toc138925473)

[Projektauftraggeber 4](#_Toc138925474)

[Ausgangssituation 4](#_Toc138925475)

[Problem: 4](#_Toc138925476)

[Lösung: 4](#_Toc138925477)

[Generelle Richtlinien 4](#_Toc138925478)

[Erfahrung der Teammitglieder 5](#_Toc138925479)

[Projektziel 5](#_Toc138925480)

[Projektressourcen 6](#_Toc138925481)

[Möglichkeiten und Risiken 6](#_Toc138925482)

[Möglichkeiten 6](#_Toc138925483)

[Risiken 6](#_Toc138925484)

[Wettbewerb und Marketing 6](#_Toc138925485)

[Planung - Inhalt 7](#_Toc138925486)

[Rollen 7](#_Toc138925487)

[**STAKEHOLDER** 8](#_Toc138925488)

**Github Repository**

* <https://github.com/tmittermayr/ITP-Projekt_Fitness-App>

**INIT**

**SETUP**

1. git clone <https://github.com/tmittermayr/ITP-Projekt_Fitness-App.git>
2. npm init
3. npm install -g @ionic/cli@latest
4. npm install -g @ionic/cli
5. npm install -g @nestjs/cli

**START DEVELOPMENT SERVERS**

1. open repo folder in terminal
2. cd development/nextfit
3. ionic serve
4. now open new terminal
5. cd development/nextfit-server
6. nest start

**DOCUMENTS**

**Colors Scheme**

| **Name** | **Color Code** |
| --- | --- |
| black | #141414 |
| dark-gray | #565656 |
| light-gray | #9E9E9E |
| orange | #FBA92C |
| white | #fffff |
|  |  |

**WIREFRAME**

* <https://github.com/tmittermayr/ITP-Projekt_Fitness-App/blob/main/documents/nextfit_wireframe.xd>

**PROJECT PROPOSAL**

# Projekt Antrag: Fitness App

## Projektauftraggeber

Prof. Reder

## Ausgangssituation

### Problem:

Personen, die im Fitnessstudio angemeldet sind, haben oftmals das Problem, die Informationen eines Trainings (Gewicht, Sätze, Wiederholungen, etc.) zu speichern/verwalten. Das ist jedoch wichtig, da man seinen Fortschritt und Erfolge mitverfolgen möchte bzw. oft Informationen können wie z.B. das zuletzt verwendete Gewicht bei einer bestimmten Maschine wissen möchte. Zudem kann jemandem auch die Informationen zur Ausführung bzw. Anwendung eines Gerätes/ einer Übung fehlen.

### Lösung:

Die App soll diese Probleme gemeinsam lösen. Derzeit gibt es von einzelnen Fitnessstudios QR-Codes, die die einzige Funktion haben, auf eine Webseite mit dem jeweiligen Tutorial der Maschine zu verweisen. Zum "mittracken" gibt es bereits diverse Apps, jedoch sind diese rein darauf spezialisiert. Wir wollen nun diese beiden Funktionen verbinden und mithilfe von NFC-Chips die Verwendung vereinfachen.

## Generelle Richtlinien

* Wir arbeiten mit Scrum und dem Programm "Notion"
* Als Technologien zur Realisierung wird Flutter (Sprache: Dart) mit Firebase oder gegebenenfalls React Native mit NodeJS, falls wir auf Realisierungsprobleme bei Flutter stoßen, verwendet
* Github, Notion (TODOs zuordnen), für kleinere organisatiorische Sachen Whatsapp
* Fertigstellung wird bis zur Projektabgabe im nächsten Schuljahr stattfinden
* Team:
  + Timo Mittermayr
  + Valentin Seeger
  + Jan Angerer

### Erfahrung der Teammitglieder

* Timo Mittermayr
  + Erfahrung mit NFC Technologie
  + Flutter Grundwissen
  + Crossplatform Programmierung mit React Native
  + NodeJS Backend Grundlagen
  + Design
  + SQL
* Valentin Seeger
  + Erfahrung mit NFC Technologie
  + Flutter Grundwissen
  + NodeJS Backend fortgeschrittene Kenntnisse
  + SQL
  + Design
* Jan Angerer
  + Flutter Grundwissen
  + NodeJS Grundlagen
  + SQL
  + Design

## Projektziel

* Trainingsprotokoll
  + Informationen zu jeder ausgeführten Übung/Gerät können eingetragen werden (Gewicht, Sätze, Wiederholungen, etc.) und jederzeit wieder aufgerufen werden. Ebenfalls können Ausdauerübungen mitgestoppt werden.
* NFC-Kompatibel
  + Dabei wird das Smartphone einer Person, an den NFC-Chip des jeweiligen Gerätes gehalten und es öffnet sich die App mit einem PopUp, welches zunächst Informationen zu dem Gerät enthält. Des weiteren kann man dieses Gerät zu seinem Training hinzufügen.
* Kalender
  + Trainings sind dort sichtbar und können im Nachhinein abgerufen werden
* Fortschritt
  + Der Fortschritt kann mithilfe von automatisch generierten Tabellen bzw. Grafiken angesehen werden: Verlauf des Trainingsgewichts über einen längeren Zeitraum,
  + Gewichtsrekorde (sehr wichtig für viele Kraftsportler) wird im Startmenü angezeigt
* Apple Health/Google Fit Kompatibilität
  + Die Schritte, verbrannten Kalorien und weitere Informationen können in der App angezeigt und verarbeitet werden. Diese können dann zum Beispiel in den Infografiken oder im Kalender miteingebunden werden.
* 3D Model von Muskelskelet, um so Übungen für Muskelgruppen zu suchen
* Infografiken von Gewichtsverlauf als Motivation für Gewichtsziele

## Projektressourcen

* gute Internetverbindung
* eigene Laptops
* NFC-Chips
* Timo: ~ 150 Stunden Arbeitszeit
* Valentin: ~ 150 Stunden Arbeitszeit
* Jan: ~ 150 Stunden Arbeitszeit

## Möglichkeiten und Risiken

### Möglichkeiten

* Fitnessfunktionen in einer App zusammenfassen
* Vereinfachung des Tracking eines Trainings

### Risiken

* Installation und Einrichtung der NFC-Chips zu viel Aufwand
* Durch viele Features uninteressant für Benutzer, die nur einen Bruchteil davon brauchen -> UX/UI so übersichtlich und so minimalistisch wie möglich gestalten.
* Teammitglied hört mit der Schule auf

### Wettbewerb und Marketing

Das Projekt soll durch den Verkauf an Fitness Studios, welcher wie folgt ablaufen soll, Einnahmen generieren:

* Anforderung eines Fitnessstudios und Angabe der vorhandenen Geräte werden gespeichert
* Wir beschreiben die NFC-Sticker
* Verkauf an das Fitness Studio für geringe Kosten

Der Gewinn soll durch In-App-Advertising, bzw. verschiedene Abonnements, die Funktionen in der App freischalten, erzielt werden.

Im Vergleich zu anderen Fitness Apps bieten wir eine Anfängerfreundlichkeit und eine Erleichterung des Trainingsalltags (alle benötigten Funktionen sind in einer App zusammengefasst).

## Planung - Inhalt

| **Meilenstein** | **Definition** | **Abschluss** |
| --- | --- | --- |
| M1 | Aufgaben der App genau definieren und UI/UX dazu bestimmen | 15.11.2022 |
| M2 | Machbarkeitsstudie und Festellung der verwendeteten Technologien | 20.12.2022 |
| M3 | Basic App mit Frontend erstellen | 29.02.2023 |
| M4 | Grundfunktionen implementieren und NFC-Anbindung | 11.04.2023 |
| M5 | Weiterentwickeln und Funktionen für nächstes Schuljahr bestimmen | 04.07.2023 |
| M6 | Projekt fertigstellen und Testen (evt. auch vermarkten) | Projektende |

### Rollen

Projektleiter: Valentin Seeger Programmierer: Valentin Seeger, Jan Angerer, Timo Mittermayr

**STAKEHOLDER**

| **Positive Stakeholder** | **Negative Stakeholder** |
| --- | --- |
| **Fitness Anfänger** Profitieren von der Tutorial-Funktion | **Fitness-Trainer** Verkaufen weniger Trainingsstunden |
| **Trainierende** Tracking der Fitnessfortschritte (Gewichte und Wiederholungen) | **Andere Fitnessapps** Konkurrenten in der Fitness-App Branche |
| **Fitnessstudios** Bietet den Kunden simple Bedienungsanleitungen | **Fitness-Anwälte** Fitnessstudios können verklagt werden bei Falschbedienung der Geräte |
| **Fitnessgeräte-Hersteller** Bietet den Kunden simple Bedienungsanleitungen | **Fitness-Influenzer** Videos werden weniger angeschaut |
| **NFC-Hersteller** Profitieren von den benötigten NFC-Chips | **Body-Positivity Vertreter** Vertreten ihre Meinung, dass Fitness nutzlos ist, da alle Körper schön sind |
| **Auftraggeber** Bekommen das aufgetragene Projekt |  |