

BRIEF

„Simple Workout Log”

Dawid Wolszczak 224542

Idea powstania oraz opis projektu

Pierwsze ziarno powstania poniższego konceptu powstało podczas korzystania po raz pierwszy z systemu IOS na moim osobistym smartphonie – dla stałego bywalca osiedlowej siłowni rzeczą obowiązkową jest posiadanie aplikacji monitorującej przebieg treningu siłowego. App Store posiada w swojej ofercie całą gamę tego typu aplikacji. Niestety każda z nich jest przepakowana niepotrzebnymi funkcjami, reklamami oraz blokadami dostępu, co więcej UX wielu darmowych jest najzwyczajniej w świecie kiepskie. Opiswany projekt wychodzi naprzeciw tym niedogodnościom – pragnę stworzyć całkowicie darmową i pozbawioną reklam aplikację ze schludnym i prostym interfejsem, umożliwiającą monitorowanie wyników sportowych podczas treningu oraz podstawową ich analizę. Pierwszą wersję produkcyjną wykorzystywać będą osoby uprawiające sporty siłowe, w miarę rozwoju aplikacji rzeczą naturalną będzie dodawanie kolejnych funkcjonalności monitorujących inne sporty przy zachowaniu początkowych założeń.

Grupa docelowa

Aplikacja kierowana jest głównie do osób aktywnych fizycznie, szukających prostego w obsłudze narzędzia do zapisywania i śledzenia wyników siłowych. Przedział wiekowy odbiorcy oscyluje wokół przedziału 16 – 45 lat. Zakłada się, że aplikacja używana będzie przez przeciętnego użytkownika około 3 godzin w tygodniu

Funkcjonalności

- stworzenie unikalnego konta
- możliwość przechowania informacji dotyczących masy ciała oraz obwodów poszczególnych jego części
- opcjonalne włączenie przypomnień systemowych dotyczących regularnych pomiarów masy ciała oraz obwodów czy zaplanowanych treningów (godzina wyjścia/startu)
- tworzenie ćwiczeń
- wybór przez użytkownika sposobu pomiaru postępów treningu siłowego
- tworzenie planów jako zbiorów ćwiczeń z określoną ilością serii oraz możliwością tworzenia bardziej zaawansowanych jednostek treningowych (np. Serie łączone, serie obwodowe)
- możliwość dopasowania przez użytkownika kolorystyki aplikacji (4 głównych kolorów)
- przechowywanie historycznych jednostek treningowych oraz możliwość stworzenia na ich podstawie różnego rodzaju technicznych wykresów
- odliczanie czasu przerwy między poszczególnymi seriami oraz ćwiczeniami
- opcjonalne powiadomienia dźwiękowe

Możliwości rozwoju

Aplikacja posiada wiele ścieżek rozwoju. Po ustabilizowaniu wersji podstawowej aplikacji, zdecydowane zostanie droga rozwoju – mogą dodawać funkcjonalności pod inne sporty np. bieganie (GPS – zapis ścieżek/planowanie trasy/dźwiękowy nawigator, pomiar prędkości, trening interwałowy), pływanie(planowanie treningu pod kątem celu) i wiele innych. Inną ścieżką jest dołączenie modułu żywieniowego pozwalającą na monitorowaniu i planowaniu spożywanych posiłków wraz z dołączeniem bazy danych z informacjami dotyczącymi produktów. Jeszcze innym pomysłem może być wykonanie wirtualnego trenera, w którym użytkownik znajdzie szczegółowy sposób wykonywania ćwiczeń, wraz z ich rzetelnym opisem oraz filmem instruktażowym. Warto zaznaczyć, że zgodnie z głównym założeniem – czyli prostoty moduły muszą zostać od siebie oddzielone na tyle, aby UX użytkowników, którzy nie chcą korzystać z tych dodatkowych opcji, nie ucierpiało.

Ramy czasowe

Wersja aplikacji z podstawową funkcjonalnością powstanie do 31 stycznia 2021 roku

PROTOTYP:

<https://marvelapp.com/prototype/5gf6i48>

Przedstawiony prototyp jest bardzo okrojona wersją ukazującą jedynie parę funkcji, styl oraz mechanikę całej aplikacji. Pominęto w nim możliwość interakcji z użytkownikiem. Layout może się zmienić ze względu na użytą technologię, która aktualnie nie została wybrana. Na tą chwilę targetowana jest jest system IOS w technologii JS+HTML+CSS Vue Native lub React Native lub Swift XCode