

Fit Log

**Fitness aplikace - dietní
monitor**

Autor: Bc. David Janča

Cílová skupina a účel aplikace

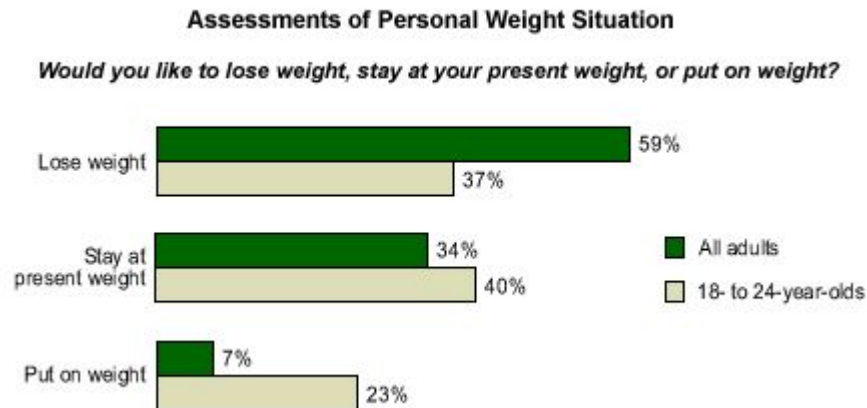
- Lidé, kteří chtějí sledovat svůj kalorický příjem, složení stravy a množství energie spálené cvičením.
- Hlavní účel: Jednoduché a přehledné zaznamenávání stravy a cvičení v průběhu dne.
- Tyto informace uživatel využije aby věděl co jíst a jak cvičit tak, aby dosáhl svých cílů.
- Aplikace je dále zaměřena na gamifikaci tohoto procesu

Cílová skupina uživatelů

- Hubnutí zajímá spíše dospělé >24let

Aplikace tedy musí být

- Přehledná
- Méně kreslené grafiky
- Jednoduchá pro použití
- Motivující veselé barvy



Gamifikace fitness procesu

- Cílem je zvýšit motivaci ke správnému cvičení/ stravování
 - Základem jsou FitBody a úrovně uživatele
 - Fitbody za cvičení, dobré složení stravy atd.
-
- Odměny za fitbody
 - Postup po úrovních
 - Žebříčky nejlepších řazené dle úrovně postavy
 - Denní úkoly (quests) za bonusové body

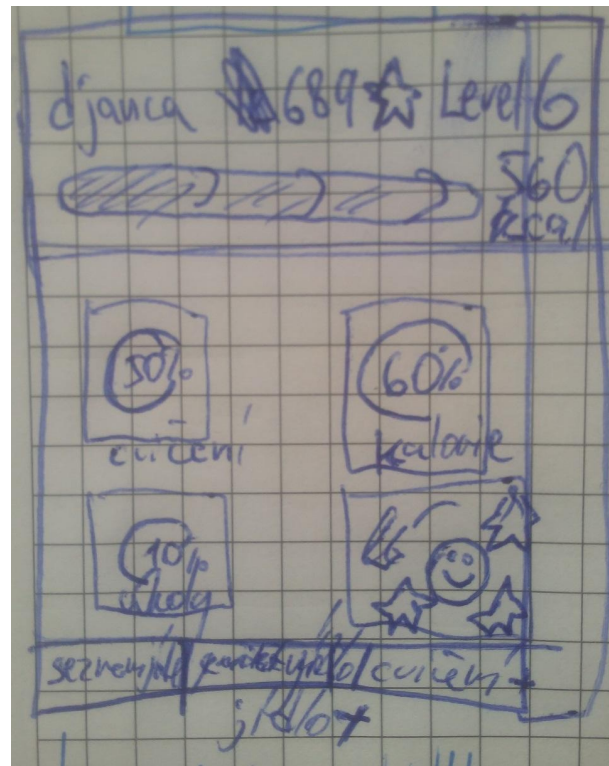
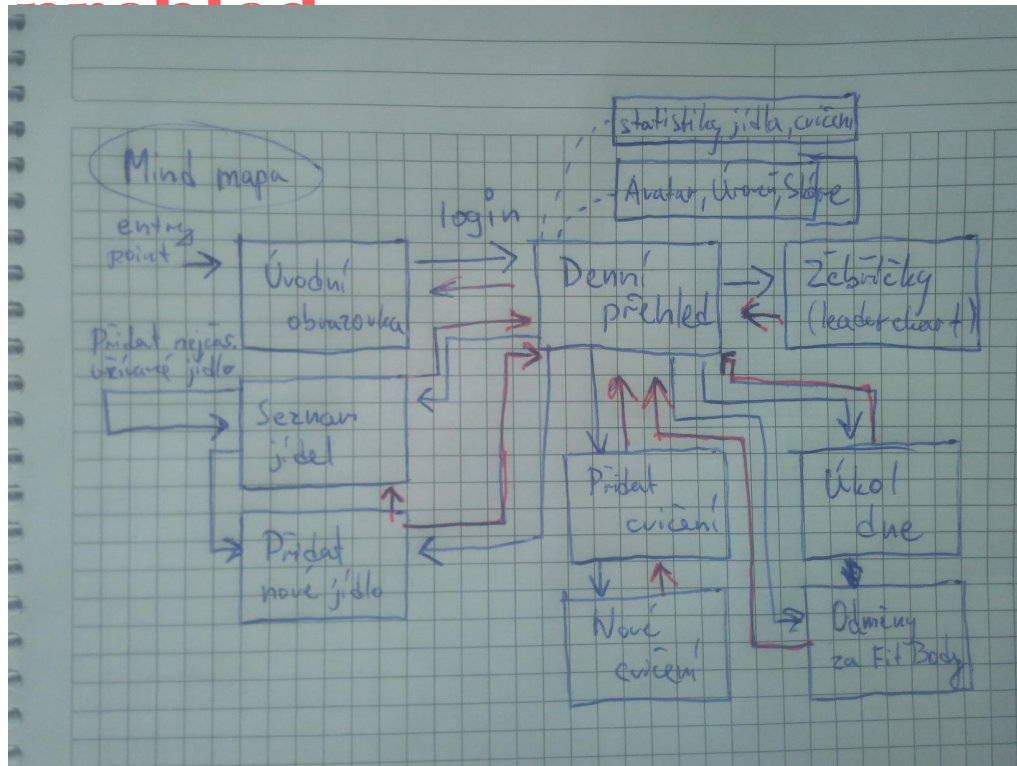


Návrh aplikace

- Mobilní aplikace je víceoknová, kvůli malým displayům telefonů
- Webová aplikace jednooknová s měnícím obsahem + 1 okno pro nábor nových uživatelů

Návrh - Mindmapa

,Okno denní

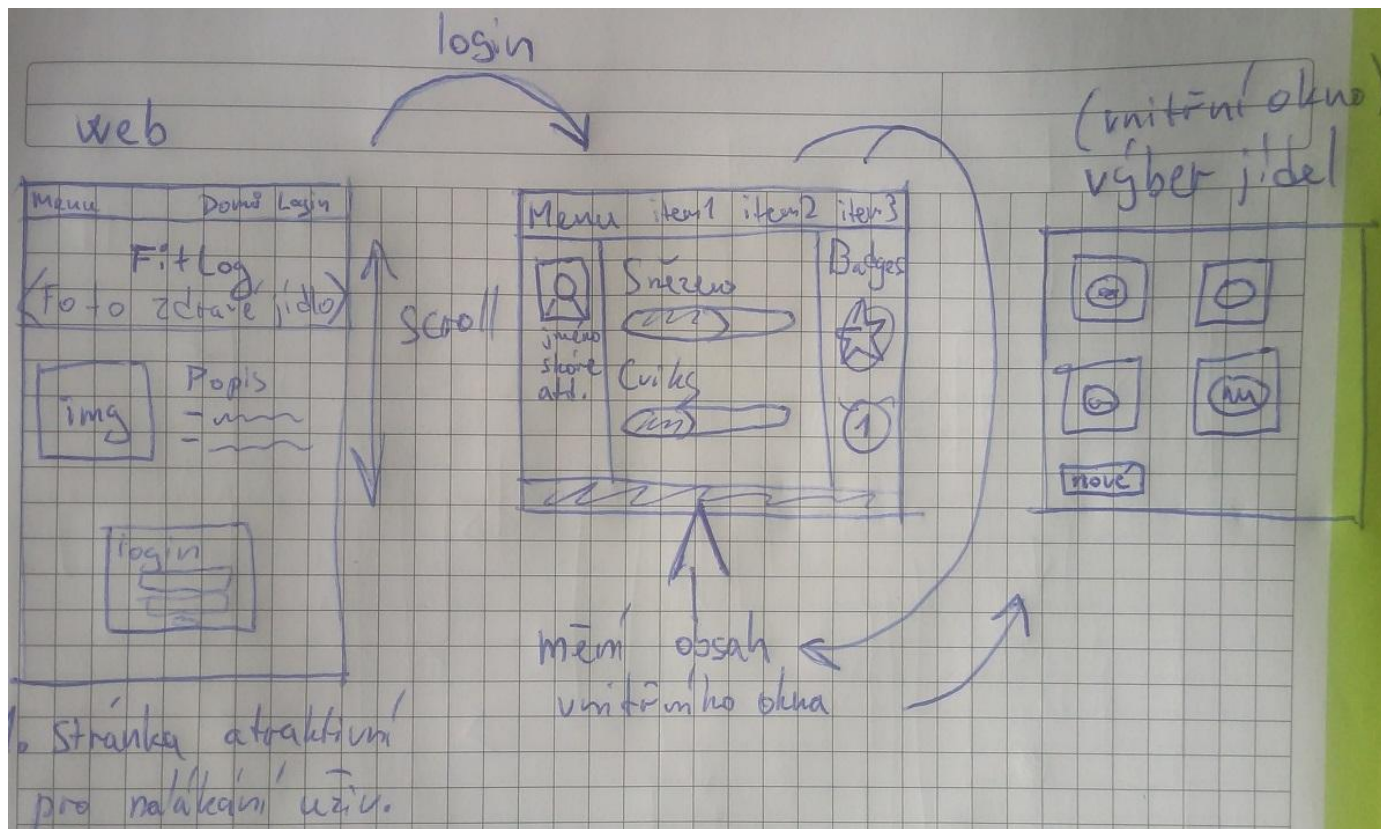


Návrh webu

1. Stránka login

> stránka naláká

nové uživatele



Použité návrhové vzory

- Instant gratification - Uživatel hned po přihlášení vidí všechny důležité informace
- Streamlined repetition - Nejoblíbenější jídlo přidáme 1 kliknutím
- Extras on demand - Většina věcí hned dostupná, ale např. přidání nového cviku chce více kliknutí
- Global navigation - Webová služba implementuje tento vzor
- Stay in sync - Web i mobilní appka sdílejí data, nevýhodou nutnost inet. příp.
- Button groups