

УДК 004.42

РАЗРАБОТКА ФИТНЕС-ПРИЛОЖЕНИЯ

Титов И. И., студент гр. ПИБ-171, IV курс
Научный руководитель: Корниенко И.Л., ст. преподаватель
Кузбасский государственный технический университет
имени Т.Ф. Горбачева
г. Кемерово

Сообществ по фитнесу становится все больше и больше. Занятие спортом сегодня – это не просто распространенное дело, но и необходимость. Изменение образа жизни, несоблюдение режима питания, снижение силовых нагрузок и активности, и прочие факторы приводят к тому, что человек начинает заниматься спортом.

Фитнес и здоровый образ жизни стали важнейшей частью человеческого времяпровождения. С каждым днём всё больше и больше людей занимаются кроссфитом, йогой, бегом, пауэрлифтингом, начинают следить за своим дневным рационом и сейчас такой образ жизни становится нормой, потому что быть здоровым — это здорово.

Интерес людей к фитнесу растёт очень быстро: каналы на YouTube, посвящённые здоровому питанию, звёзды фитнеса в Инстаграме, спортивные конференции, гляцевые журналы и т.д. — все стремятся получить свою долю зрительского внимания и зрительских финансов.

Мобильные приложения охватывают уже практически все сферы человеческой жизнедеятельности, и фитнес-индустрия не стала исключением. Рынок фитнес-приложений сейчас находится на подъёме, его стоимость в 2018 году оценивалась в 2 миллиарда долларов, а к 2026 году, по расчётам Polaris Market Research[1], этот показатель достигнет до весомых 14 миллиардов долларов. Растущий рынок — время новых возможностей, поэтому создатели фитнес-приложений сейчас имеют особые шансы на финансовый успех своего мобильного предприятия.

Приложения для фитнеса[2] – это возможность оставаться вовлеченным в процесс тренировок, контролировать результаты и интерактивно отслеживать изменения. Главная проблема людей, начинающих заниматься спортом – это нехватка силы воли и мотивации. Приложения для фитнеса выполняют функцию мотиватора и тренера, которые еще и контролируют изменения. Каждый вид приложения выполняет определенные задачи.

Главные функции приложений для фитнеса — это подбор подходящего комплекса, обеспечение дополнительной мотивации для тренировок и ведение статистики занятий.

Существует 6 основных направлений в фитнесе, в рамках которых разработчики создают свои приложения:

- тренировки и упражнения (рис. 1);

- персональные тренировки / Тренинг от фитнес-гуру;
- диета;
- трекинг времени / показателей;
- многозадачные;
- веллнесс (йога, медитация).

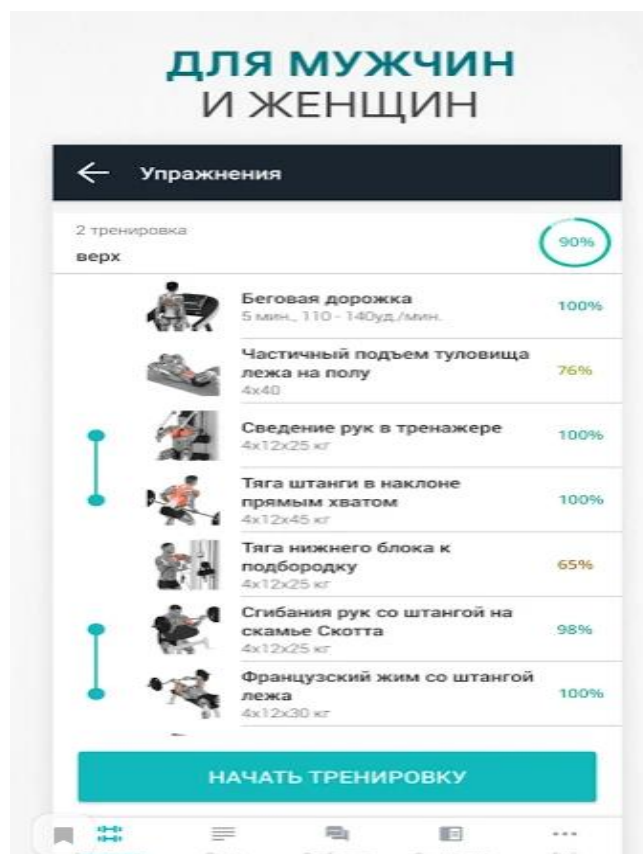


Рисунок 1 – Пример фитнес-приложения.

Проанализировав рынок приложений для фитнеса, было принято решение создать приложение для тренировок и упражнений, так как человеку, который начинает заниматься спортом, но не имеющим возможности ходить в специальный зал или нанять тренера, это приложение сможет очень сильно облегчить задачу в составлении плана тренировок.

Мобильное фитнес приложение для тренировок позволяет правильно составить программу упражнений, контролирует изменения веса и форм, показывает, как необходимо выполнять упражнения правильно. Это своеобразный тренер, которого пользователь может использовать как в фитнес залах, так и дома. Для заведений разработка подобного приложения – это возможность дать своим клиентам правильный комплекс и альтернативу частному инструктору.

Это направление среди фитнес-приложений содержит в себе планы тренировок, видеоролики с упражнениями и описаниями правильной техники выполнения упражнений с поясняющими комментариями. Хорошее приложение из этой категории должно уметь подстраиваться под пользователя: например,

создавать индивидуальный план тренировок в зависимости от целей и стартовых данных, а также удобно и всесторонне отслеживать прогресс пользователя.

Проанализировав поставленную задачу, были определены основные требования к оформлению и функционалу предполагаемого приложения:

- простой дизайн;
- удобная установка целей;
- отслеживание прогресса;
- возможность автоматически подбирать программу для тренировок

с помощью опроса.

Для реализации всех вышеупомянутых требований, было принято решение использовать интегрированную среду разработки Android Studio за ряд его функций, а именно:

- расширенный редактор макетов: WYSIWYG, способность работать с UI компонентами при помощи Drag-and-Drop, функция предпросмотра макета на нескольких конфигурациях экрана;
- различные виды сборок и генерация нескольких .apk файлов;
- рефакторинг кода;
- встроенный ProGuard и утилита для подписывания приложений;
- шаблоны основных макетов и компонентов Android.

Благодаря всем вышеперечисленным функциям, в разработанном приложении будет возможность выбрать программу тренировок на дому самостоятельно, либо с помощью опроса, который на основании вводных данных сможет подобрать необходимые упражнения.

Список литературы:

1. Meet Android Studio [Электронный ресурс]. –Режим доступа: <https://developer.android.com/>, свободный (дата обращения:20.03.2021).
2. Разработка мобильного приложения для фитнеса [Электронный ресурс]. –Режим доступа: <https://wezom.com.ua/>, свободный (дата обращения:20.03.2021).