



**ROWEROWA  
STOLICA  
POLSKI**

**Rywalizuj  
o Puchar Rowerowej  
Stolicy Polski**

wrzesień  
**2019**



# Rywalizacja o Puchar Rowerowej Stolicy Polski

–

Czyli krok po kroku o Naszej Rywalizacji w Aplikacji

## Pobranie Aplikacji

Od 1 Lipca na czas trwania Rywalizacji, nazwa aplikacji zostanie zmieniona na „Rowerowa Stolica Polski”

Aplikacja jest dostępna do pobrania za darmo ze sklepów - Google Play (Android) oraz Apple Store (iOS).



## Rejestracja oraz Panel Użytkownika

Po pobraniu aplikacji użytkownik dokonuje:

1. rejestracji lub logowania

Logowanie może nastąpić z wykorzystaniem:

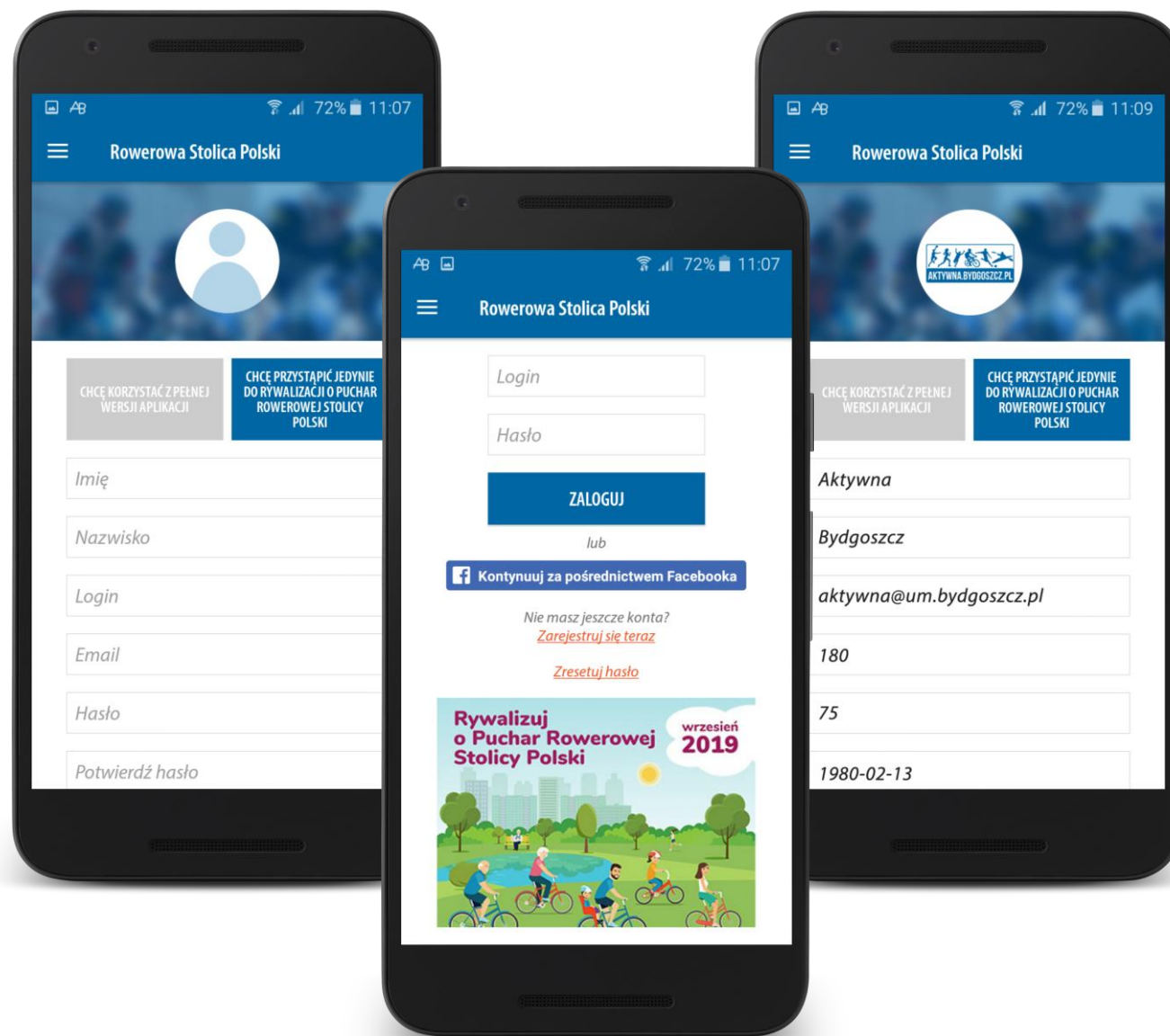
1. e-maila użytkownika
2. konta Facebook

Dzięki zalogowaniu do aplikacji użytkownik zyskuje:

1. opcję śledzenia swoich wyników
2. zapisywania osiągnięć
3. uczestniczenia w Rywalizacji

Użytkownik ma możliwość wyboru czy chce korzystać z pełnej wersji aplikacji czy z wersji dostosowanej do Rywalizacji o Puchar Rowerowej Stolicy Polski.

Panel Użytkownika pozwala na edytowanie swoich danych.



### Rywalizacja - Informacje

W zakładce widzimy Rywalizację o Puchar Rowerowej Stolicy Polski. Startujemy 1 września.

Każdy zarejestrowany użytkownik będzie miał możliwość przystąpienia do Rywalizacji od 1 Lipca.

„Punkty” zaczną się nabijać dopiero od daty startu Rywalizacji.

Aby zapisać się do Rywalizacji należy przejść do szczegółowej informacji o Rywalizacji następnie wybrać miasto oraz grupę i nacisnąć przycisk dołącz - to takie proste!!!

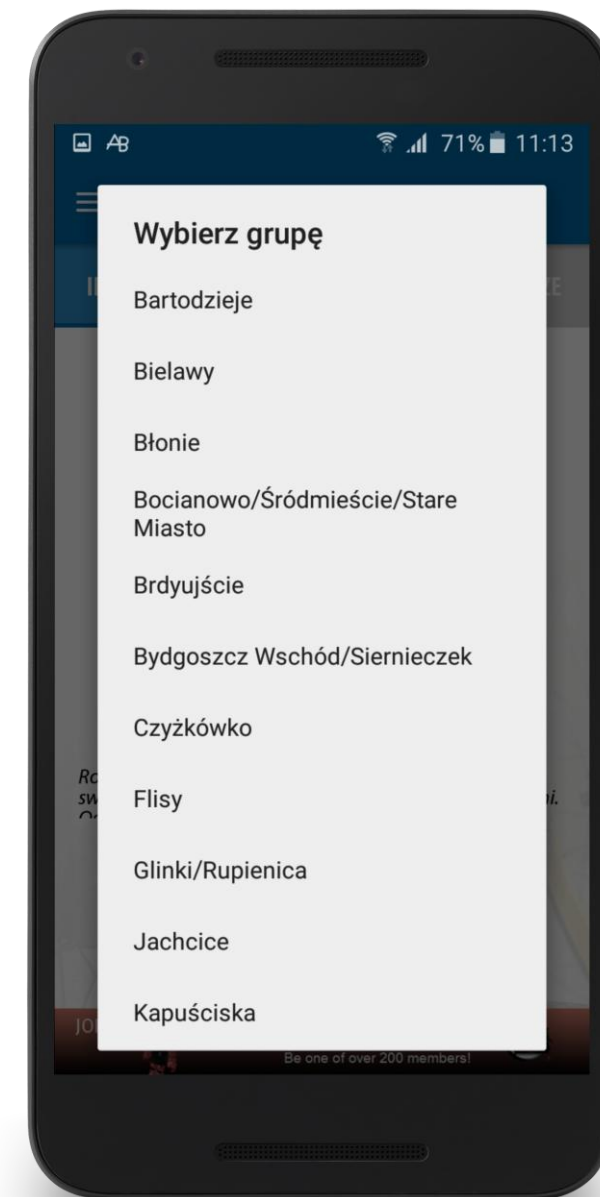
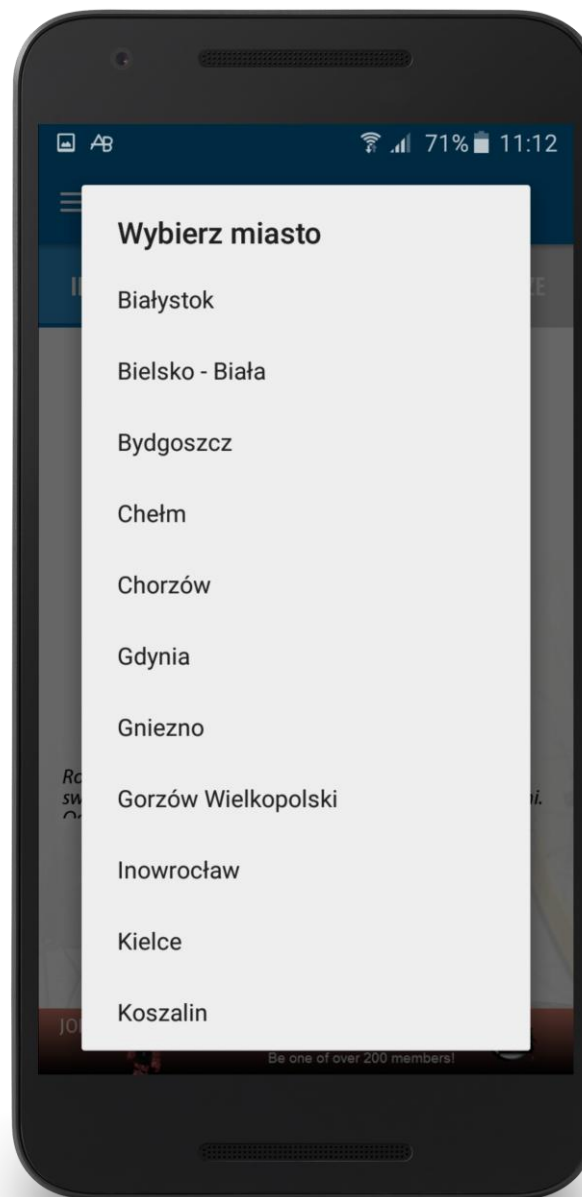


## Rywalizacja - Zapis

Użytkownik zapisując się do rywalizacji, wybiera z rozwijanej listy Miasto, które chce reprezentować.

Dodatkowo może przyłączyć się do określonej grupy - np. zakładu pracy lub szkoły, dzielnicy.

Zarówno Miasta jak i grupy są wcześniej dodane do listy przez administratorów - unikniemy w ten sposób błędnie wprowadzanych nazw lub stosowanie zróżnicowanych form wpisywania tej samej nazwy.

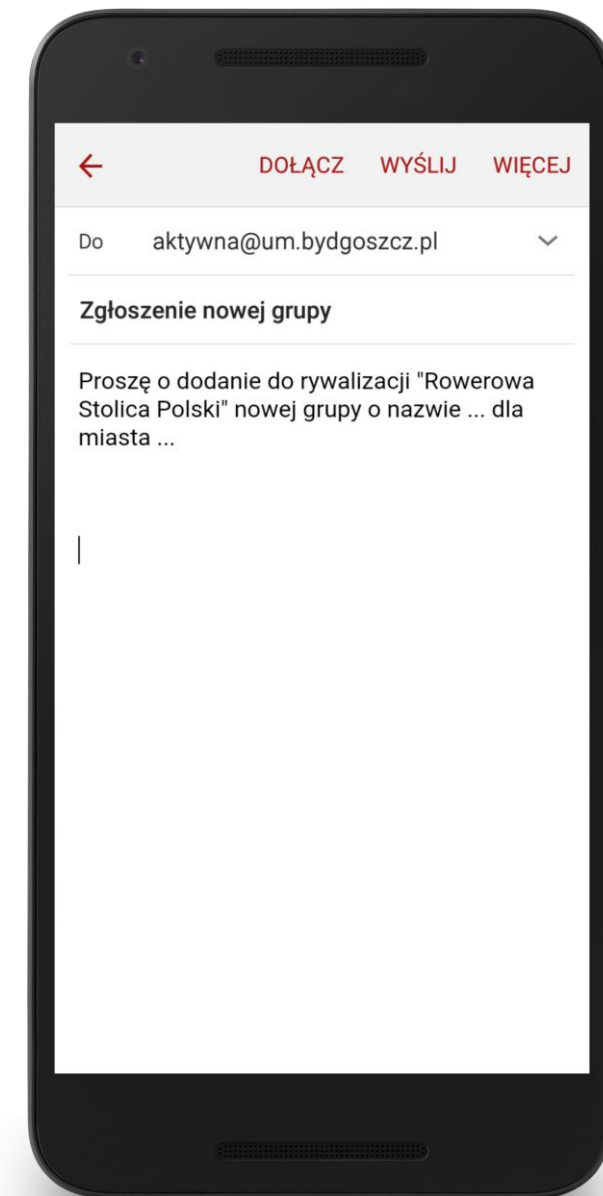




### Rywalizacja - Zgłaszania Grup

Jeżeli na liście „Grupy”, nie widzimy interesującego nas podmiotu - np. naszej firmy, może zgłosić „Nową Grupę” do administratora.

Po uzyskaniu akceptacji podmiot będzie widoczny na liście.





### Rywalizacja - Ranking

Panel prezentuje obecną pozycję Miast biorących udział/konkurujących ze sobą w Naszej Rywalizacji oraz wynik indywidualny użytkownika.

### Informacje

Panel górny - Miasta zajmujące pozycję 1 - 3.

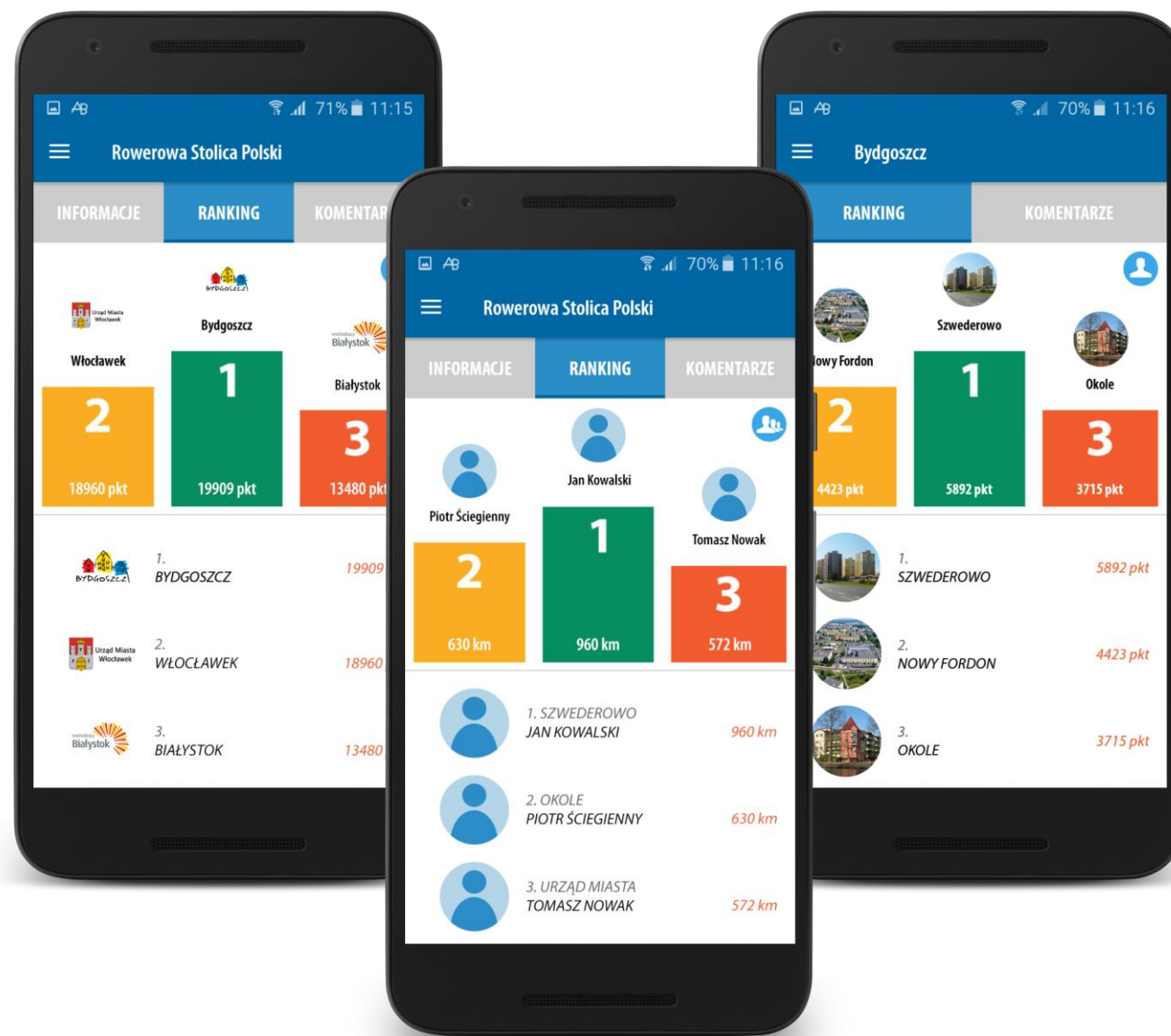
Panel dolny - miejsce zajmowane przez Miasto użytkownika oraz wyniki Miast bezpośrednio konkurujących - zajmujących jedną lokatę wyżej i jedną niżej.

### Ranking

Wybór zakładki Ranking – przenosi użytkownika do informacji szczegółowych. Możliwość podglądu wyników grup oraz wyników indywidualnych.

### Komentarze

Komunikator tekstowy między użytkownikami biorącymi udział w Rywalizacji.



## Rywalizacja - Przelicznik

Miasto X - 1 000 000 mieszkańców

Miasto Y - 250 000 mieszkańców

**Przykładowo, mieszkańcy obu miast zrobili łącznie po 100 km**

Miasto X -  $(1\,000\,000 / 1\,000\,000) * 100 = 100$  pkt

Miasto Y -  $(1\,000\,000 / 250\,000) * 100 = 4 * 100 = 400$  pkt

**Ilość przejechanych kilometrów/ilość mieszkańców:**

Miasto X -  $100 / 1\,000\,000 = 0,0001$  km / mieszkańca

Miasto Y -  $100 / 250\,000 = 0,0004$  km / mieszkańca

**Współczynnik w obu wypadkach wynosi 4. Dlatego też dla lepszej wizualizacji osiągniętych wyników w aplikacji prezentujemy zdobycz punktową.**

# Aplikacja

-

Czyli co otrzyma Użytkownik

## Menu

Panel wyboru określonych działań oraz panel informacji o użytkowniku.

## Twoja Aktywność

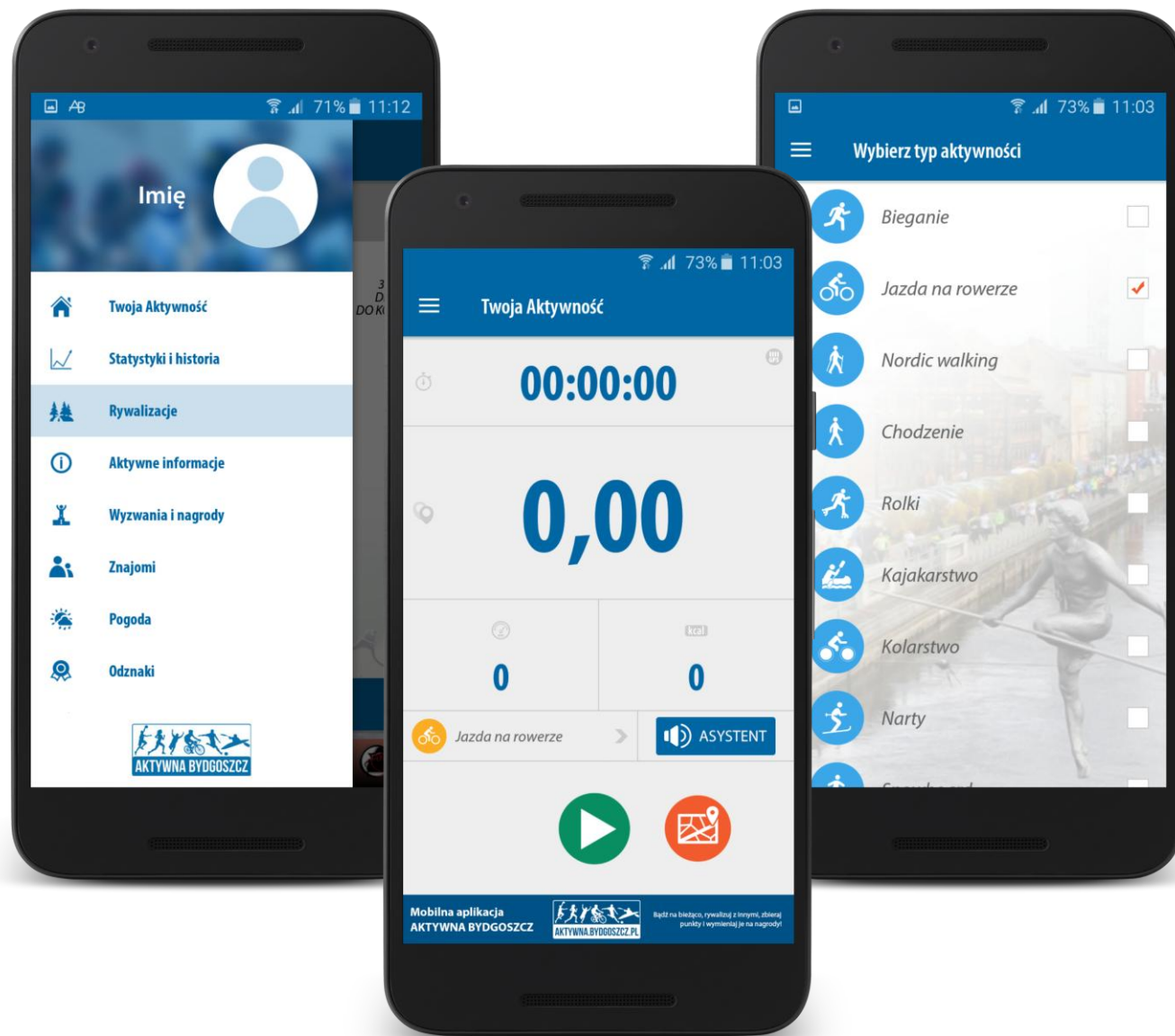
Ekran początkowy aplikacji, pozwalający na natychmiastowe podjęcie aktywności, bez konieczności wyboru czegokolwiek z menu.

Na ekranie widoczny:

- Licznik pomiaru czasu
- Licznik przebytego dystansu
- Licznik spalonych kalorii
- Przycisk wyboru dyscypliny
- Przycisk „Start”
- Przycisk przenoszący do mapy/trasy
- Przycisk - Asystent Głosowy

## Asystent Głosowy

W trakcie trwania treningu użytkownik będzie informowany o osiągniętych postępach – użytkownik nie musi obserwować telefonu.



## Statystyki i Historia

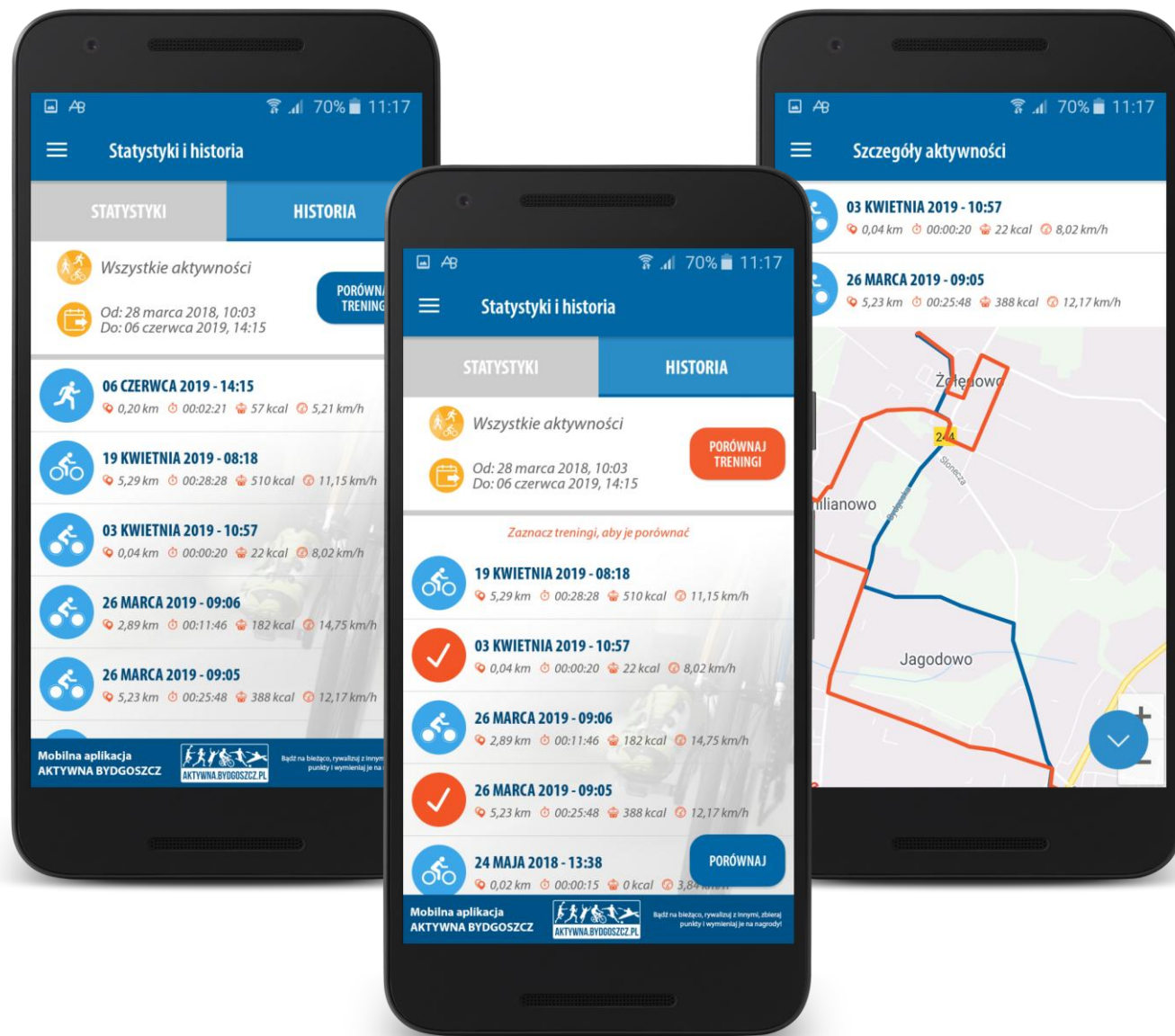
Wizualizacja łącznych osiągnięć danego użytkownika z podziałem na:

- Łączna liczba aktywności
- Łączny czas aktywności
- Łączny dystans
- Łącznie spalone kalorie

## Porównanie Własnych Treningów

Użytkownik wybiera dwa dowolne treningi, a system dokonuje ich porównania, prezentując:

1. Przebyty dystans.
2. Czas treningu.
3. Tempo.
4. Ilość spalonych kalorii.
5. Wizualizacja tras treningów.



## Szczegóły Aktywności

Wybierając szczegóły aktywności zyskujemy dostęp do precyzyjnych danych:

1. Widok trasy, którą się poruszaliśmy.
2. Wykresy prezentujące:
  1. Tempo,
  2. Wysokość,
  3. Prędkość.
3. W układzie tabelarycznym, analiza przebytej trasy kilometr po kilometrze.

Użytkownik ma możliwość udostępnienia swoich osiągnięć na platformach społecznościowych.

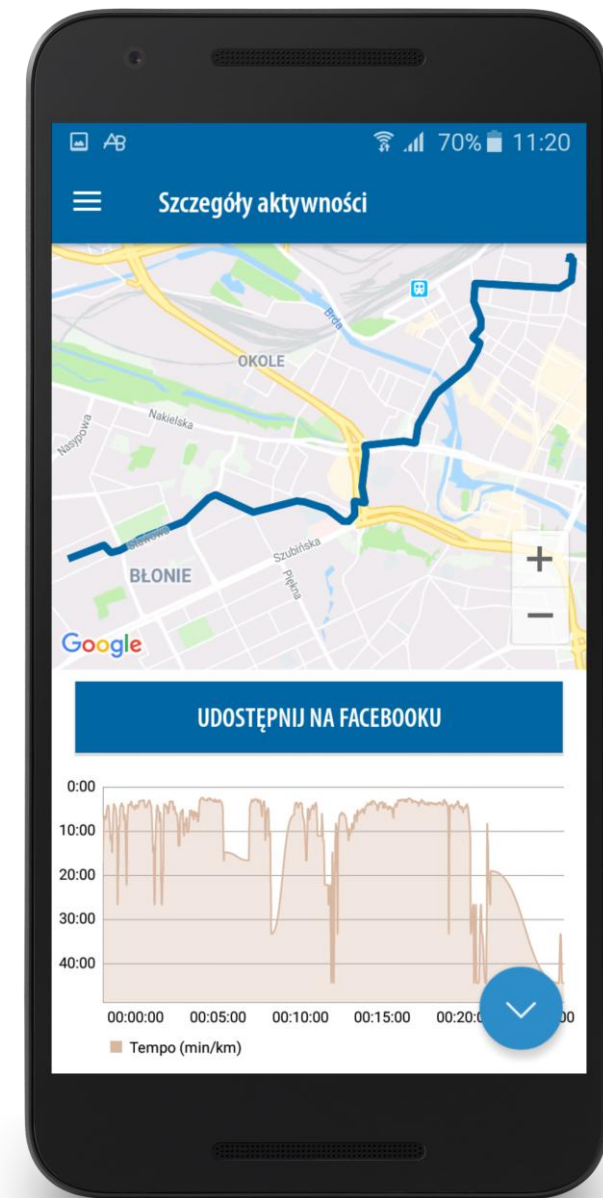
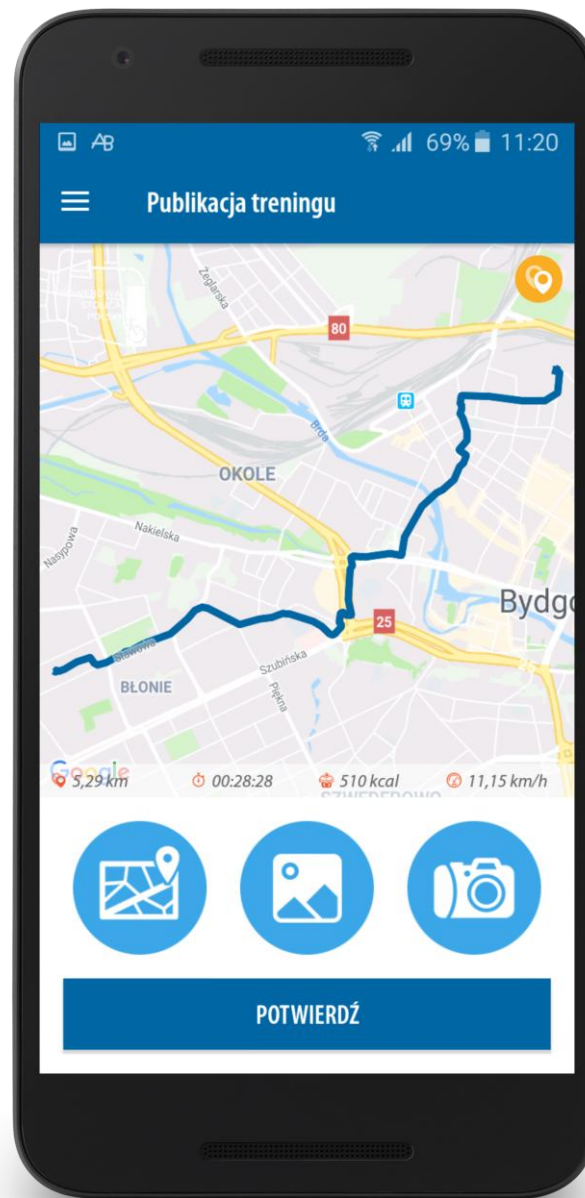




## Publikacja Treningu

Aplikacja będzie posiadać rozbudowany zakres publikowania treningu w mediach społecznościowych:

1. Publikacja treningu wraz z wizualizacją trasy.
2. Publikacja treningu z informacjami nałożonymi na zdjęcie z biblioteki zdjęć w telefonie.
3. Publikacja treningu z informacjami nałożonymi na zdjęcie wykonane aparatem.





### Aktywne informacje

W układzie tabelarycznym prezentowane najnowsze informacje dotyczące „Aktywnej Bydgoszczy” i Rywalizacji o Puchar Rowerowej Stolicy Polski.

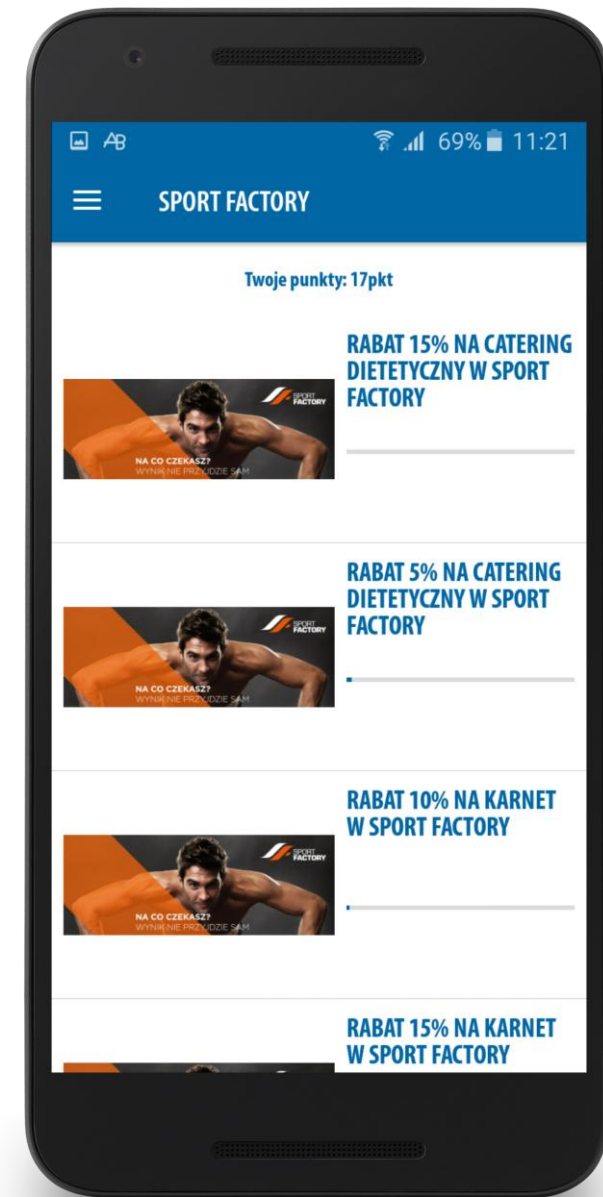
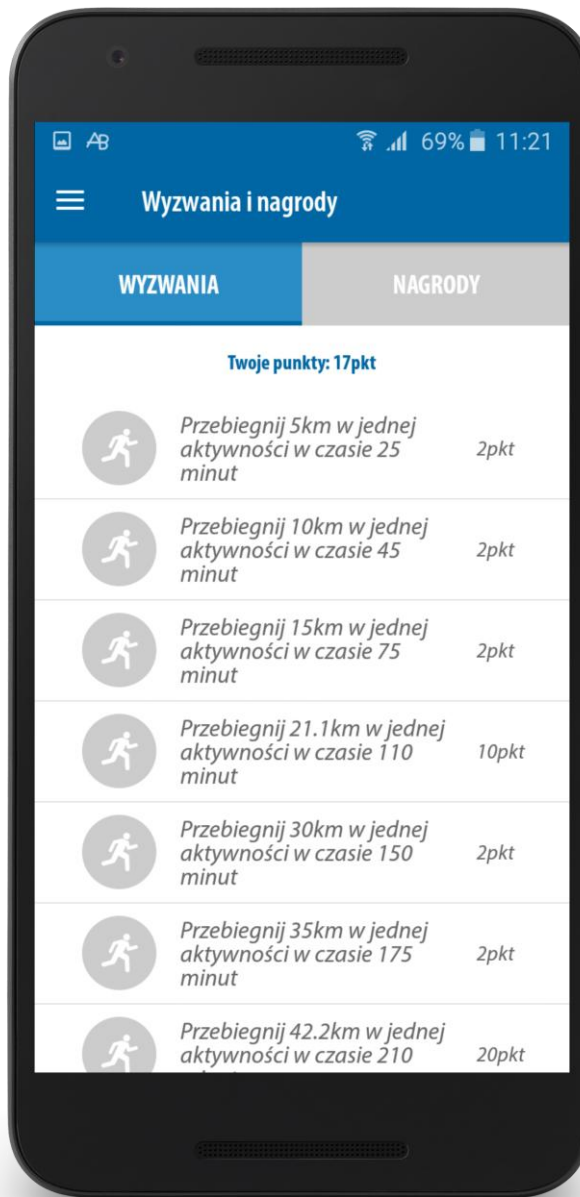
Kliknięcie odpowiedniego wiersza, przenosi użytkownika do ekranu zawierającego szczegółowe/poszerzone informacje dotyczące danego wydarzenia/ogłoszenia.



## Wyzwania i Nagrody

Wyzwania - w zamian za osiągnięcie określonych celów użytkownik otrzymuje punkty.

Nagrody - zebrane punkty, uprawniają użytkownika do otrzymania nagród prezentowanych we wskazanym dziale.



## Znajomi

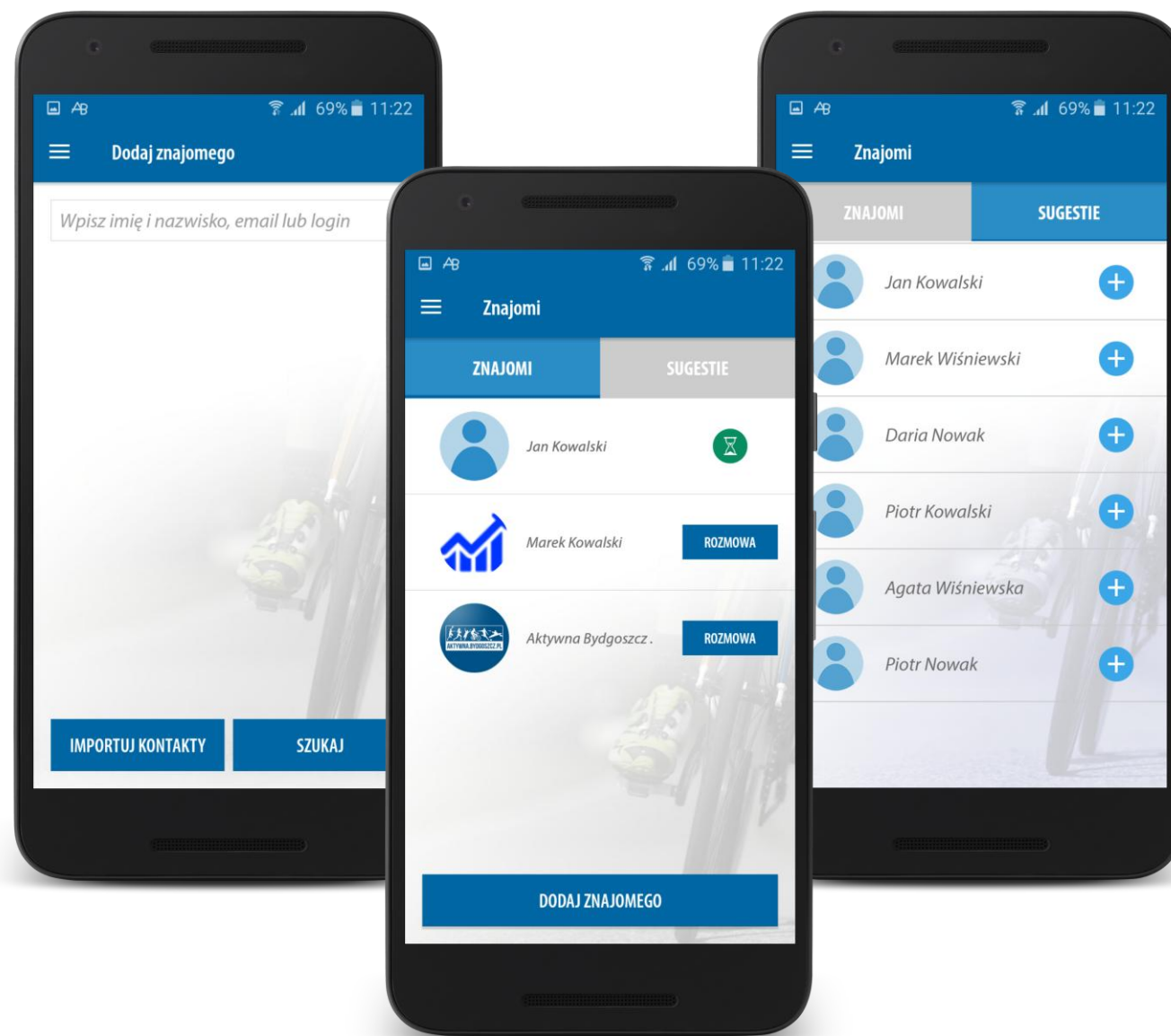
Zadaniem działu jest budowanie relacji między użytkownikami, tworzenie wewnętrznej społeczności zachęcającej do częstszego korzystania z aplikacji.

Podstawowe funkcje działu to:

1. Wyszukiwanie znajomych.
2. Wysyłanie zaproszeń.
3. Akceptowanie zaproszeń.

Użytkownik będzie miał możliwość samodzielnego wyszukiwania znajomych po adresie e-mail, loginie oraz imieniu i nazwisku.

Dodatkowo system będzie sugerował/polecał znajomych uwzględniając powiązania w mediach społecznościowych, zblizoną lokalizację treningów oraz rodzaje treningów.



## Znajomi

Osoby będące znajomymi, zyskają możliwość:

1. Podglądu treningów znajomej osoby.
2. Wgląd w szczegóły wybranego treningu.
3. Możliwość skomentowania treningu znajomego.

Dodatkowo zaprzyjaźnione osoby mają możliwość prowadzenie konwersacji, wykorzystując wewnętrzny komunikator oraz zapraszania się do wspólnego treningu.





## Odznaki

Graficzne symbole przyznawane za osiągnięcia: przebiegnięcie półmaratonu, udział w grze miejskiej, rywalizacje, regularność treningów.

## Rekordy

W dziale tym będziemy prezentować indywidualne rekordy użytkownika we wszystkich mierzonych zakresach, ze wskazaniem dnia i treningu, kiedy rekord został osiągnięty.

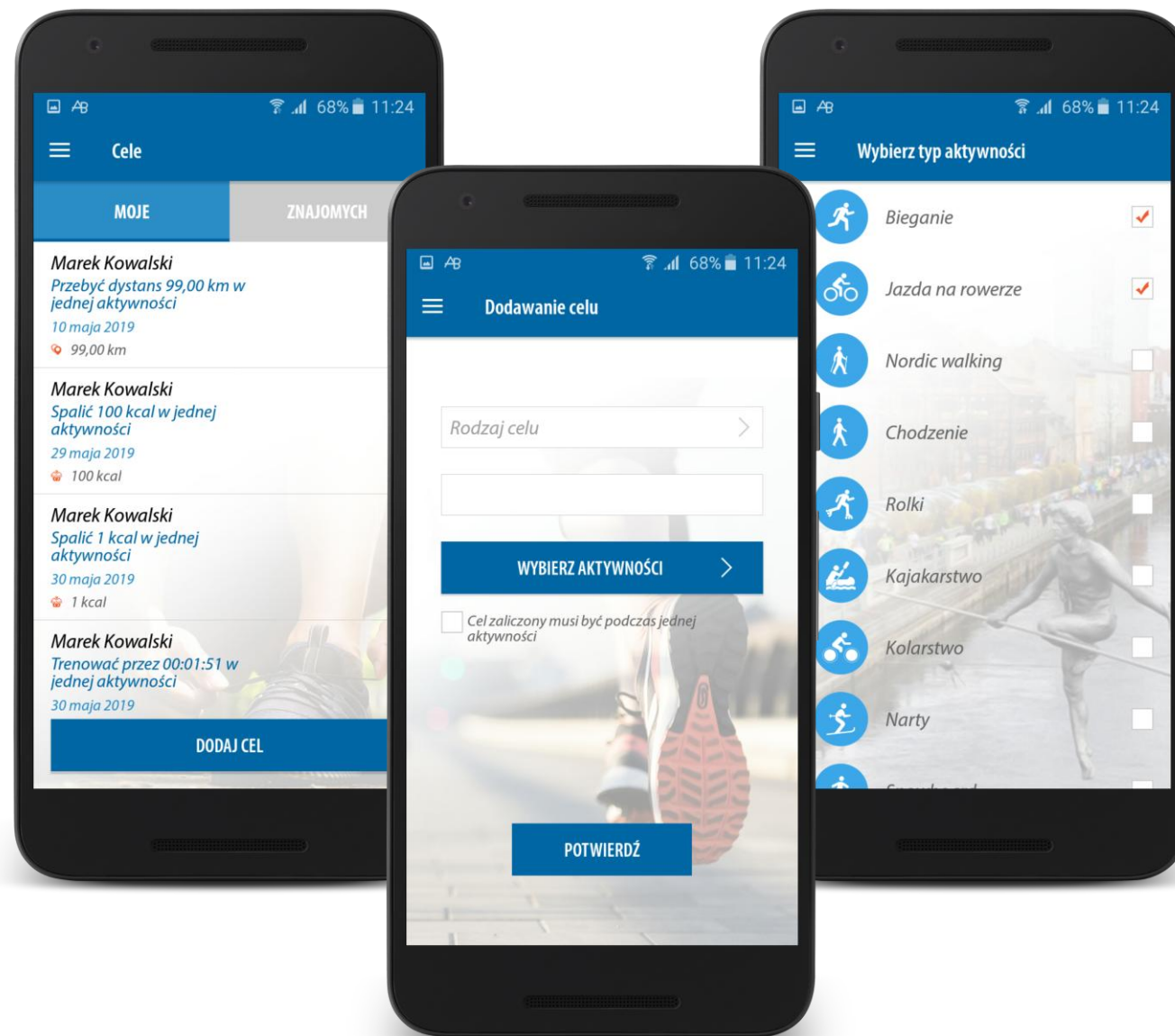


## Cele - Moje

Zadaniem działu jest danie użytkownikowi możliwości wyznaczania własnych celów, kroków milowych systematyzujących rozwój aktywności sportowej.

Podstawowe funkcje działu to:

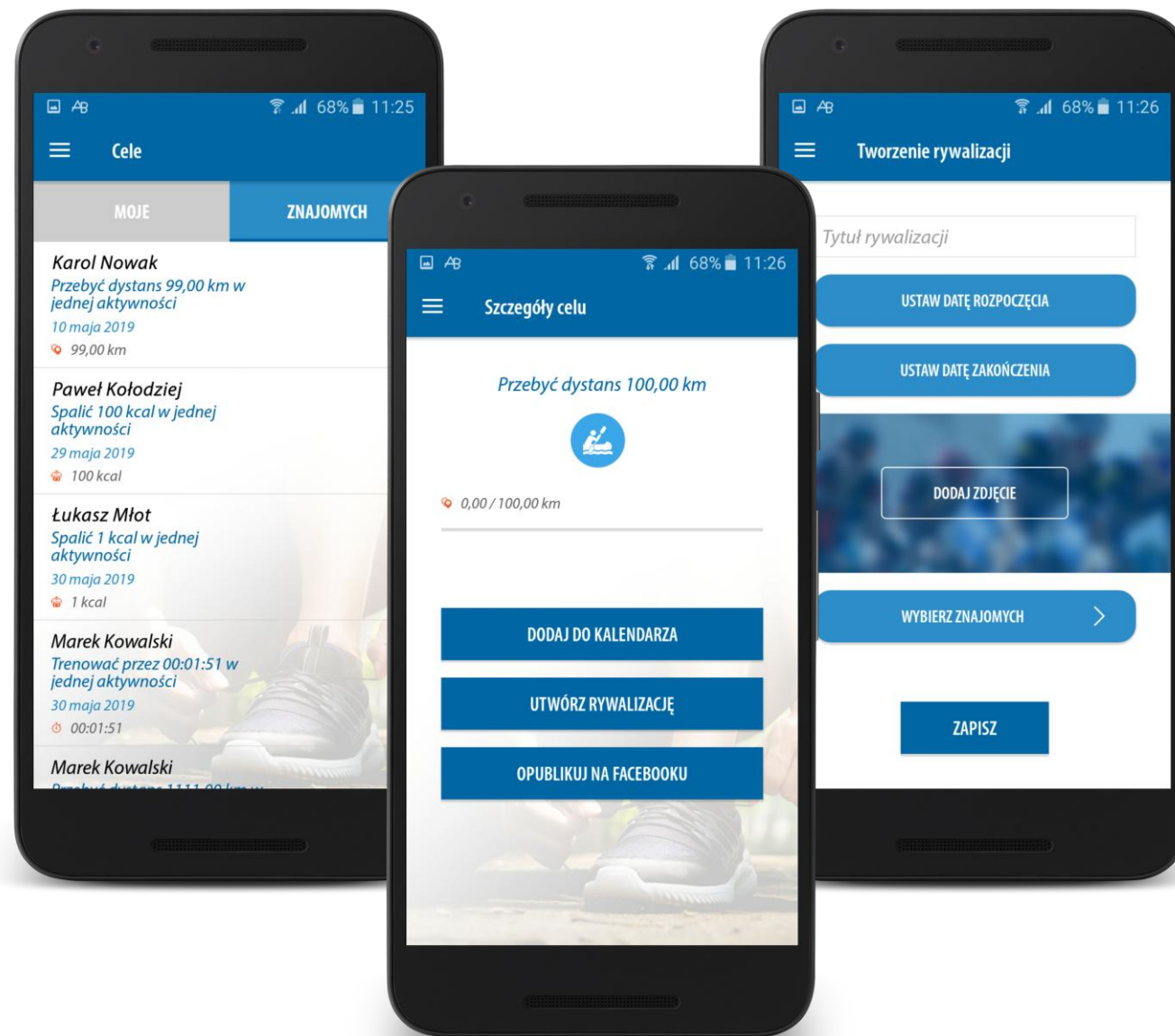
1. Dodawanie celu.
2. Określanie aktywności.
3. Tworzenie multicełów, czyli celów z opcją wyboru kilku aktywności.



## Cele - Znajomych

Dodatkowe funkcje zwiększające atrakcyjność działu oraz pozwalające na budowanie relacji społecznościowych to:

1. Możliwość podglądu celów wyznaczonych sobie przez znajomych.
2. Jeżeli cele znajomych są tożsame z naszymi, możliwość porównania stopnia zrealizowanego celu.
3. Dodawanie wyznaczonych celów do kalendarza Google i iCloud Calendar.
4. Publikacja wyznaczonych celów na Facebooku.
5. Zamiana celu na rywalizację i zaproszenie znajomych do wspólnego realizowania treningów/celów.





## Centrum Powiadomień

System pozwala na wysyłanie dedykowanych (skierowanych do określonej grupy) i ogólnych (skierowanych do wszystkich) informacji.

Informacja przychodzi w postaci „Push Notification”.

Dodatkowo, każda nowa i nieodczytana wiadomość jest sygnalizowana na ikonie aplikacji oraz wewnątrz aplikacji w dziale menu przy centrum powiadomień.

Skuteczna forma komunikacji z mieszkańcami.



## Pogoda

Wewnętrzna informacja o panujących i zapowiadanych warunkach pogodowych.



# Panel Desktopowy

-

Czyli co otrzymuje Użytkownik na stronie www

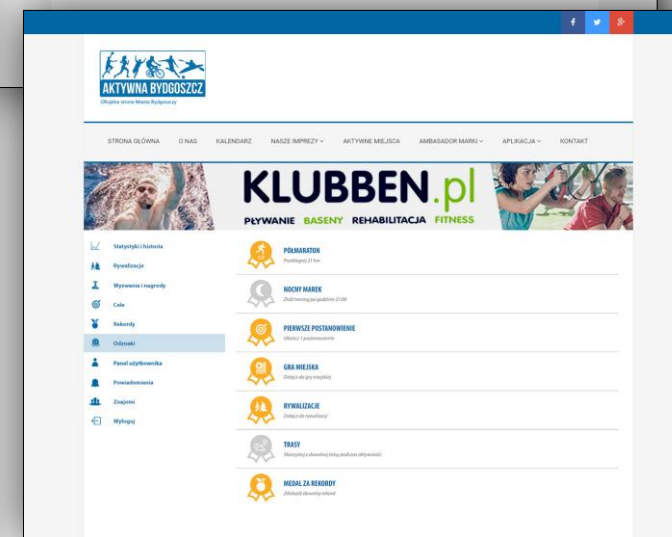
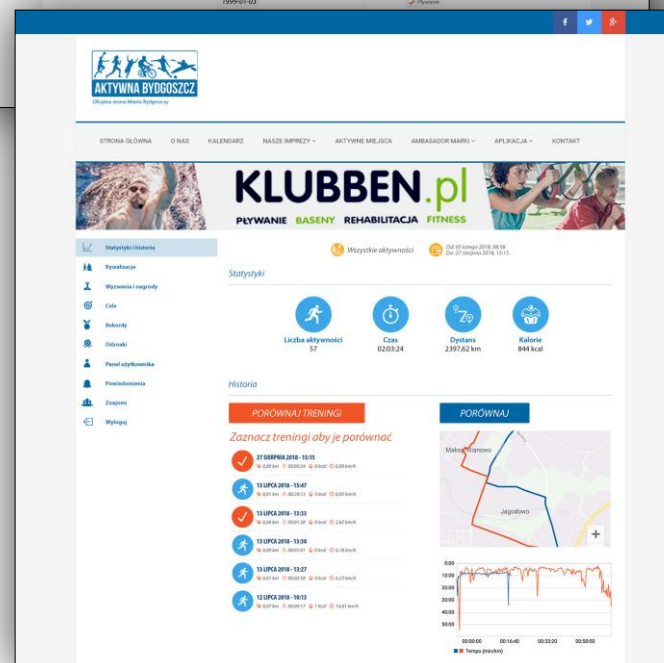
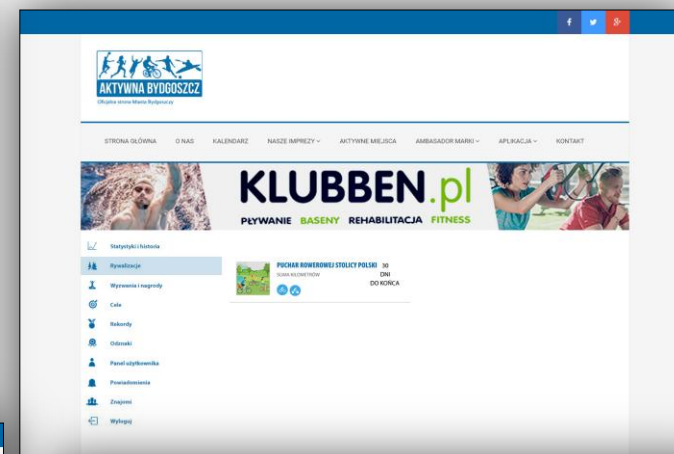
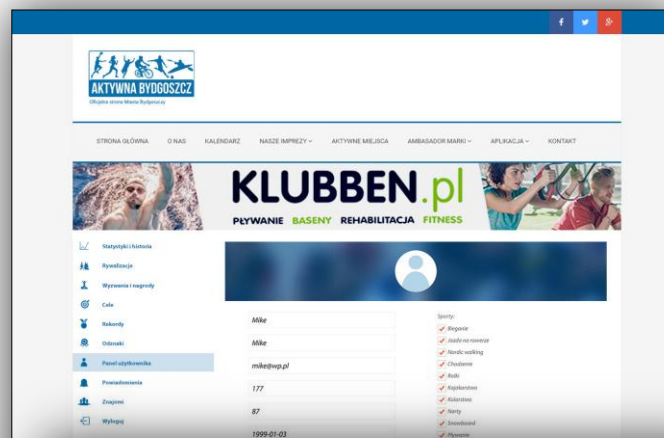
# Panel Użytkownika - Strona WWW

Puchar Rowerowej Stolicy Polski

## Strona WWW - Panel Użytkownika

Wszyscy użytkownicy otrzymają dostęp do panelu na stronie www.

Jest to odzwierciedlenie aplikacji w formie komputerowej.



# Strona WWW

—

Zakładka poświęcona Rowerowej Stolicy Polski.

### Rowerowa Stolica Polski

Na czas Rywalizacji zostanie uruchomiona zakładka poświęcona Rowerowej Stolicy Polski. Przedstawione zostaną tam wszystkie miasta uczestniczące w rywalizacji oraz m.in idea zawodów, regulamin.

The screenshot shows a website layout for the 'Rywalizuj o Puchar Rowerowej Stolicy Polski' event. At the top, there is a blue navigation bar with social media icons for Facebook, Twitter, and Google+. Below this is a header section with two banners. The left banner features the 'AKTYWNA BYDGOSZCZ' logo and the text 'Oficjalna strona Miasta Bydgoszcz'. The right banner is a colorful illustration of people riding bicycles in a park, with the text 'Rywalizuj o Puchar Rowerowej Stolicy Polski' and 'wrzesień 2019'. Below the banners is a horizontal menu with the following items: IDEA, MIASTA, SPONSORZY, PARTNERZY, and REGULAMIN. The main content area is titled 'IDEA' and contains a paragraph of text: 'Źródłem idei organizacji rywalizacji o „Puchar Rowerowej Stolicy Polski” była chęć stworzenia projektu na kształt Europejskiej Rywalizacji Rowerowej (ECC), która była organizowana przez Włochów i została zawieszona w 2018 roku. Mieszkańcy metropolii Bydgoszcz chętnie włączyli się do tej międzynarodowej rywalizacji. W związku z niedosytem wśród rowerzystów zorganizowano nową inicjatywę, która ma aktywizować lokalną społeczność.' Below the text is a large illustration of people riding bicycles in a park, similar to the one in the header banner. On the right side of the page, there is a sidebar with a video player titled 'Nowa aplikacja Aktywne...' and a Facebook widget for 'Aktywna Bydgoszcz' with 7563 likes and buttons for 'Polub tę stronę' and 'Wyślij wiadomość'.