



IZRADA SEMINARSKOG ZADATKA

Projektni zadatak Dizajn interaktivnog sučelja

1. Pročitajte brief u nastavku i samostalno izradite traženo.
 - a. Definirati ciljeve i vremenski slijed projekta
 - b. Obaviti početno istraživanje
 - c. Izraditi arhitekturu informacija
 - d. Definirati ciljeve i korisničke zahtjeve za aplikaciju
 - e. Izraditi mapu korisničkog putovanja (user journey map)
 - f. Odabrati i stvoriti adekvatan sadržaj
 - g. Izraditi wireframeove
 - h. Izraditi prototip
 - i. Testirati na korisnicima
 - j. Implementirati poboljšanja bazirana na rezultatima testiranja
 - k. Izraditi moodboard i definirati mood statement
 - l. Izraditi styleguide
 - m. Dizajnirati sučelje aplikacije
 - n. Izraditi interaktivni prototip
 - o. Predati finalan projekt

BRIEF

Vaš klijent je skupina mladih poduzetnika koji žele izraditi aplikaciju za proricanje. Smatraju da bi to mogla biti dobra zabava njihovoj ciljanoj skupini i da ima potencijala u dijeljenju smiješnih proročanstava s prijateljima ili na društvenim mrežama.

Korisnici na koje ciljaju su "geekovi" - koji obožavaju sve vezano uz kartaške igre, boardgames, Star wars, Star trek, Game of thrones. Još jedna od karakteristika njihove ciljane skupine je ta da obožavaju punove (dosjetke). Po istraživanju koje su odradili, njihovi željeni korisnici su u dobi od 25-40 godina, zaposleni s dobrim stalnim primanjima. Imaju uzak krug bliskih prijatelja s kojima vole dijeliti zanimljivosti.

Pomozite im izradom dizajna za aplikaciju koja će njihove korisnike ostaviti bez daha, a vašeg klijenta pretvoriti u uspješnog poduzetnika!

NAPOMENA:

U popratnoj ppt prezentaciji detaljnije je pojašnjen svaki korak, a slobodno se inspirirajte i svime što ste naučili tijekom ostalih predavanja.

Rad predajte u pdf obliku (ppt, Indesign, Figma i sl.) u koji ćete staviti linkove na dizajn prema gore navedenom načinu predaje rada.