



REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: „Stopklatka” - Aplikacja mobilna z wyzwaniami fotograficznymi

Autor: Jakub Pleszkun

Promotor: dr Ewa Kozłowska

Kategorie: aplikacja mobilna

Słowa kluczowe: aplikacja, fotografia, wyzwanie

1. Cel i podstawowe założenia

Celem wykonanej pracy jest stworzenie oryginalnej i niepowtarzalnej aplikacji mobilnej, która w sposób kreatywny wypełni czas wolny użytkowników, zachęcając ich do ciągłej rywalizacji i poszerzania swoich umiejętności fotograficznych. Aplikacja odpowiada na cele i potrzeby ludzkie w oparciu o badania, które zostały wykonane podczas projektowania. Dopełnienie badań licznymi zadaniami będącymi elementarną częścią tworzenia aplikacji pozwoliły na stworzenie produktu w nienaganny, podręcznikowy sposób.

2. Realizacja projektu

Proces tworzenia aplikacji oparty jest na podstawowych zasadach tworzenia takich projektów, z uwzględnieniem dodatkowych korzyści wynikających z korzystania z produktu. Proces wygląda następująco:

0. Pomysł
 1. Analiza rynku i konkurencji
 2. Ankieta badawcza
 3. Stworzenie person
 4. Pierwsze szkice aplikacji
 5. Red Routes oraz Model Systemico
 6. Prototyp 1: Tworzenie głównych segmentów aplikacji z uwzględnieniem zasad inżynierii użyteczności
 7. Mapa aplikacji
 8. Projektowanie graficzne aplikacji
9. Prototyp 2: Tworzenie pozostałych ekranów ukazujących cechy i zalety aplikacji

10. Przygotowanie projektu do jego finalnej wersji
11. Prezentacja produktu

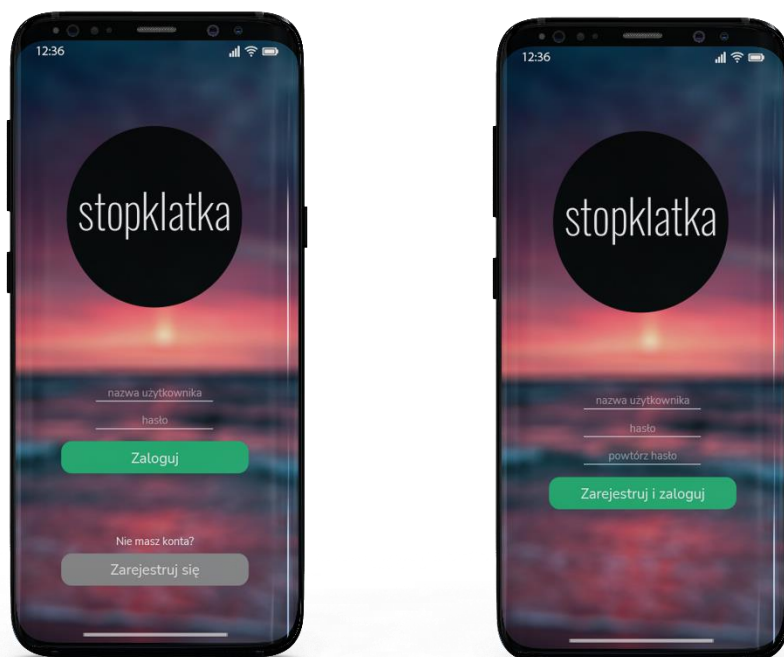
3. Produkt końcowy – stworzona aplikacja

3.1. Opis wprowadzający

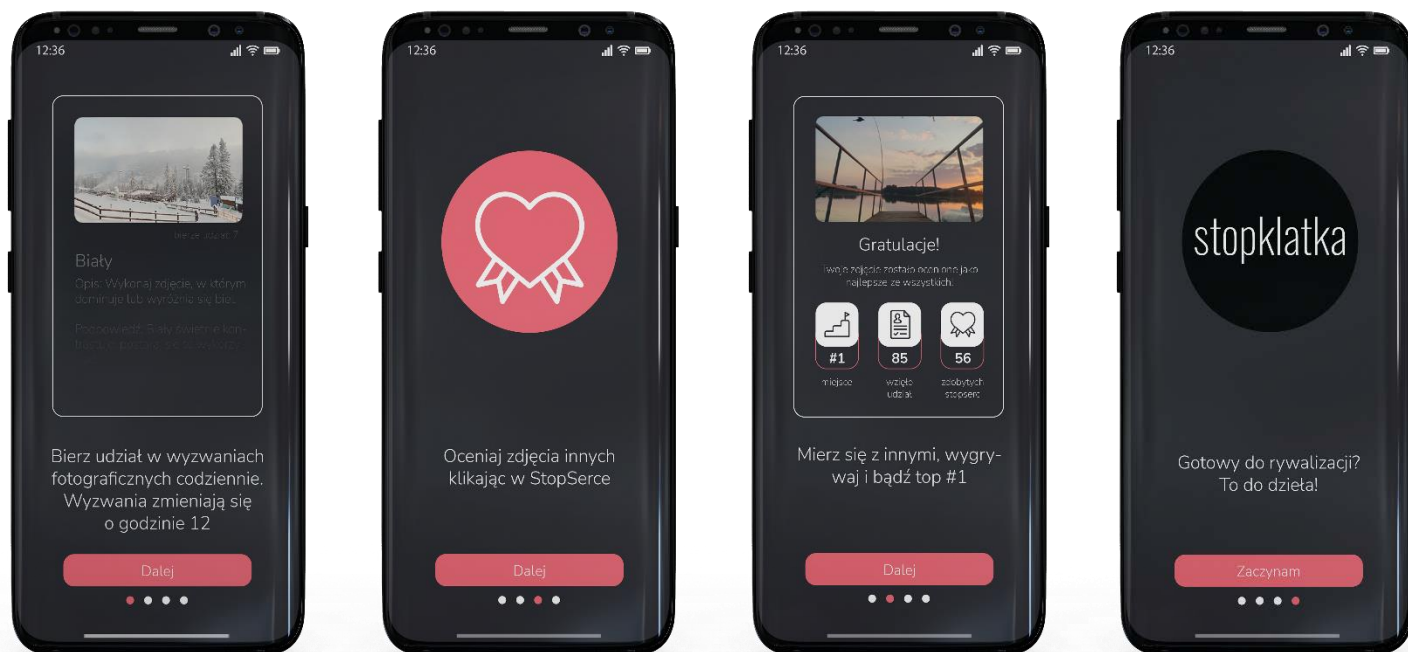
Stopklatka to aplikacja mobilna z wyzwaniami fotograficznymi. Codziennie równo w południe pojawia się nowe wyzwanie, z którym każdy może się zmierzyć. Rywalizacja, zdobywanie punktów, pnięcie się w rankingu. Z drugiej strony wyrażanie siebie, rozwój umiejętności i kreatywności.

3.2. Funkcjonalność

Uruchamiając aplikację po raz pierwszy wymagane jest zalogowanie się



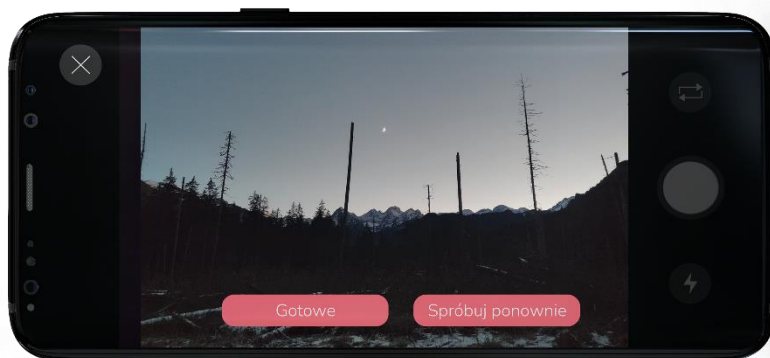
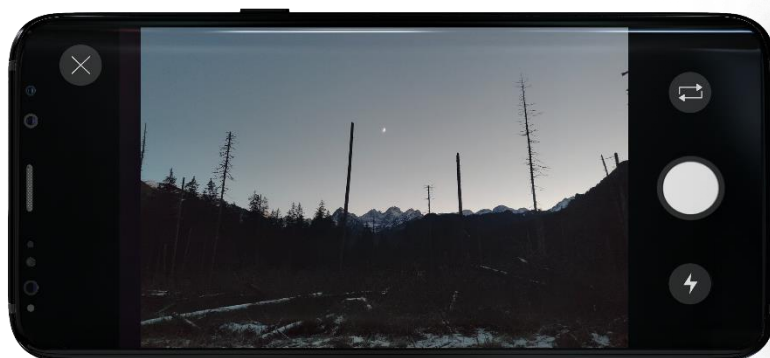
Po pierwszym zalogowaniu się ukazuje się na ekranie cztero-słajdowy wstęp



Ukazuje się ekran główny, na którym można wybrać wyzwanie oraz przejść z jego poziomu do każdej sekcji w aplikacji



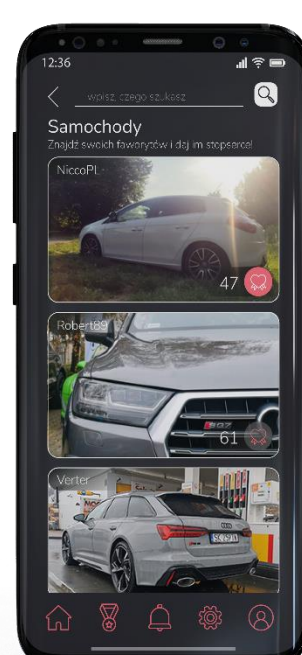
Podjęcie wyzwania rozpoczyna się poprzez kliknięcie guzika „Weź udział”.
Cały proces przejścia przez etapy wyzwania wygląda następująco

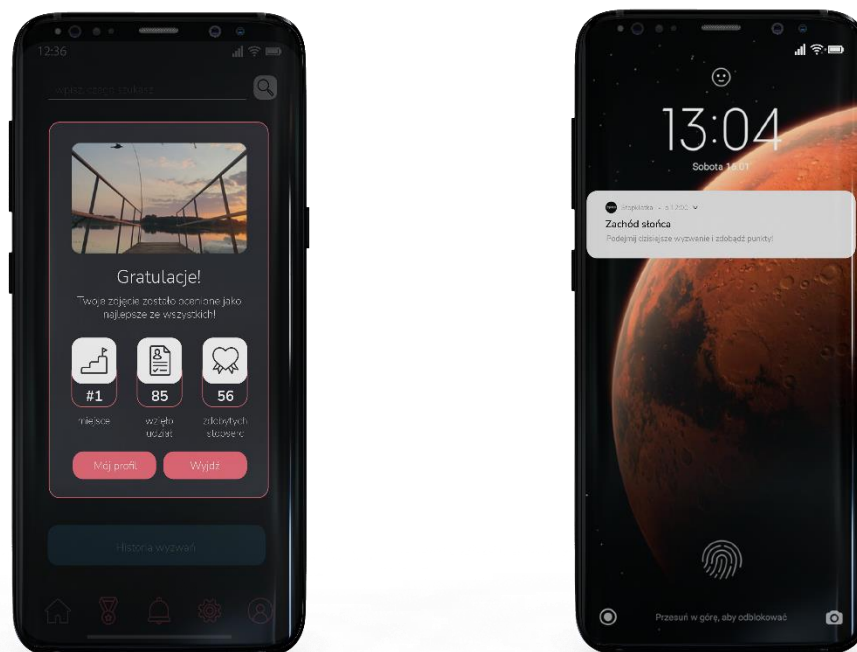


Profil użytkownika to sekcja w której widzimy swoje dane, dotychczasowe wyniki i galerię swoich fotografii



Pozostałe ekrany prezentują się w sposób następujący:





4. Podsumowanie

Aplikacja „Stopklatka” to kompletny projekt aplikacji mobilnej, która zaspokaja potrzeby ludzkie, wypełniając czas wolny człowieka skłaniając go do podjęcia ruchu, rozwoju jego kreatywności i zrobienia dobrego uczynku dla świata. Autor przedstawia jak ogromną wartość niematerialną niesie ze sobą aplikacja, jej niewymierne korzyści i zalety. Każdy z etapów tworzenia został dogłębnie opisany, przedstawiając w szczegółowy sposób cały proces projektowy. Poza przedstawieniem jej jako gotowego projektu, ukazuje koncept na jej przyszłościowy rozwój ukazując pojedyncze pomysły na kolejne usprawnienia i udogodnienia dla użytkownika. Przewiduje również kwestie zarobkowe, które pozwoliłyby osiągnąć zyski materialne, podkreślając, że nie miałyby one negatywnego odbioru w oczach osób korzystających z aplikacji.

„Stopklatka” jest aplikacją przeznaczoną dla każdego, niezależnie od jego umiejętności fotograficznych. Osoby, które posiadają dużą wiedzę na temat fotografii mogą szlifować swoje doświadczenie i sprawdzić się w nowych dziedzinach, natomiast laicy i amatorzy fotografii mogą nabyć nowe doświadczenie stawiając na pierwszym miejscu rywalizację.