

Go2 Travelling

IOS i Android Aplikacija



Explore. Dream. Discover

O Kompaniji:

Agencija Go2 Event d.o.o je porodica brendova za putovanja, koja nudi najbolja i najinovativnija iskustva u putovanjima za mlade širom Srbije i regiona. Od srednje škole do fakulteta i univerziteta, u ponudi su iskustva koja slave putovanja, nova i stara prijateljstva i avanturu.

Go2 Travelling, jedan od najpopularnijih brendova koji se bavi turizmom za mlade. Sa svojim jedinstvenim pristupom iz godine u godinu broji sve veći broj mladih, zadovoljnih putnika koji uživaju u dobrom provodu i kvalitetnom sadržaju na putovanjima.

Sa sloganom **Explore.Dream.Discover** sa svojim putnicima se zabavlja svakog dana, na svakom putovanju.

Aplikacija:

Aplikacija **Go2 Travelling** je travel aplikacija koja koliko služi korisnicima, toliko služi i agenciji.

Korisnici kroz aplikaciju mogu efikasno, brzo i lako razgledati ponude agencije, i planiranju putovanja uz detaljne opise destinacija što štedi na vremenu. Takođe postoji mogućnost prijavljivanja za svako putovanje čime se smanjuje bespotrebna komunikacija između agencije i korisnika. U slučaju nekih dodatnih pitanja aplikacija omogućava korisnicima kontakt sa agencijom preko slanja upita, ali nudi i potrebne informacije kao što su broj, lokacije itd.

Pored ove osnovne svrhe aplikacije postoje i druge, kao što je pregled specijalnih ponuda agencije u bilo kom momentu – na klik!

Takođe je dostupan i pregled bloga o raznim dešavanjima i projektima agencije.

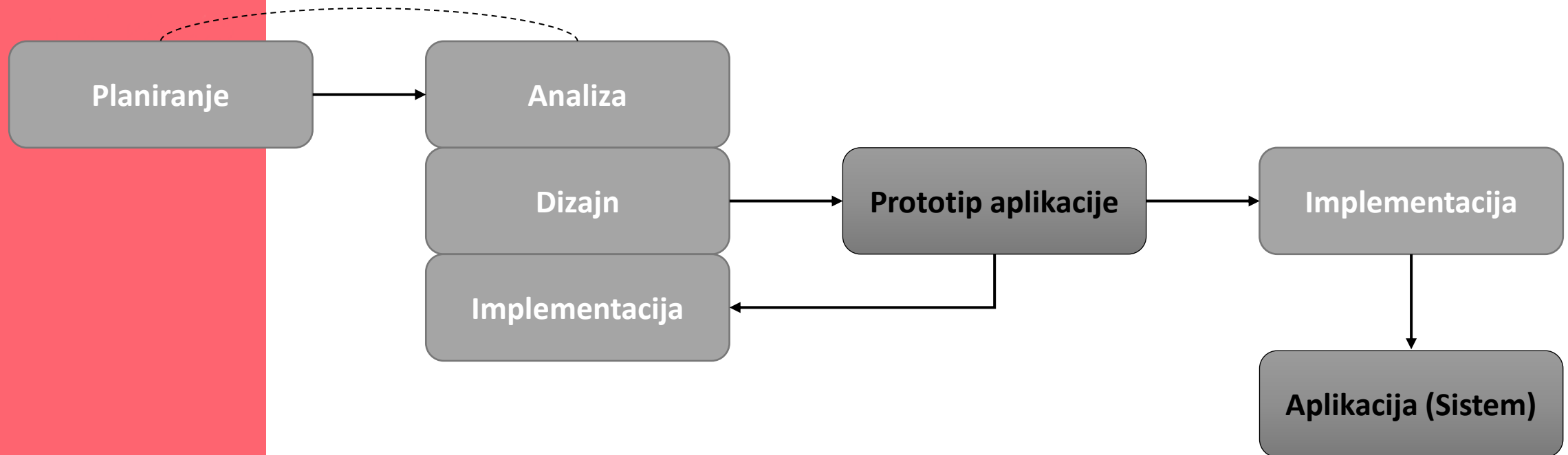
Sama aplikacija podiže popularnost agenciji i sama po sebi predstavlja reklamu!

MODEL

Za ovu aplikaciju je korišćen **Prototyping Model (Evolutinonary prototype)**. Korz ovaj prototip u više iteracija je testirano šta je dobro napravljeno ili šta treba da se ispravi.

Prototip predstavlja minimalne jedinice koje idalje imaju sve parametre koji su potrebni za konačno rešenje. Njime filtriramo naše rešenje, znači razrešavamo sve probleme, ubacujemo sve komponente koje su nam potrebne tako da posle toga možemo da idemo na fazu implementacije.

Korisniku je omogućeno da učestvuje u razvoju aplikacije tako što pregleda prototip, a od njegovog feedback-a zavisi dalji razvoj.



KORACI

I FAZA

Prikupljanje informacija o agenciji, njihovih zahteva, zahteva aplikacije, performanse, funkcionalnost, svrha, dizajn itd. – **prikupljanje potrebnih informacija.**

II FAZA

Kreiranje jednostavnog dizajna i arhitekture za aplikaciju. Kreiranje prototipa aplikacije, koji predstavlja aproksimaciju karakteristika finalne aplikacije. Ovaj prototip je pojednostavljena aplikacija koja treba da prikaže kako će aplikacija izgledati, kako će funkcionisati itd.

III FAZA

Komunikacija sa korisnikom, diskusija o prototipu – upoređivanje pogodnosti i mana, predlozi šta treba da se izbac iz aplikacije, šta treba da se ubaci u aplikaciju. Sakupljanje potrebnih informacija dobijenih od korisnika, njihova analiza i modifikacija prototipa ako je to potrebno! Kada se dođe do finalnog prototipa on predstavlja konačnu aplikaciju, u svim ostalim slučajevima je potrebna modifikacija i vraćamo se na prethodne korake.

IV FAZA

Kada je prototip zadovoljavajuć on predstavlja aplikaciju, kao što je ranije rečeno. Takav prototip se pregleda, poboljšava i testira, kako bi se aplikacija konačno realizovala.

PROCES KREIRANJA APLIKACIJE

Aplikacija je kreirana po navedenom modelu prateći svaki njen korak. Kao što je već rečeno iz razgovora sa korisnikom su se prikupile sve potrebne informacije o tome čemu je aplikacija namenjena i koja je njena svrha, njene mogućnosti, performanse, kao i cena i vreme koje je zadato za razvoj aplikacije. Ti zahtevi se analiziraju i planira se njen dizajn, od kog se pravi prvi prototip, koji se prikazuje korisniku i unapređuje.

Na osnovu analize kreirane su stranice aplikacije i njen dizajn i arhitektura. Kako se na kojoj stranici rešavala njena funkcionalnost to je blagovremeno bilo prikazano korisniku radi dobijanja njegovog feedback-a, na osnovu čega je uticao dalji razvoj aplikacije. Ovakav proces se ponavljao sve do momenta dok aplikacija nije zadovoljavala korisnikove potrebe.

Testiranje aplikacije – Testira se aplikacija i njena funkcionalnost, korišćenje i performanse. Aplikacija je testirana na emulatoru za iOS korisnike, a na Android telefonu za android korisnike. Pri pravljenju prototipa aplikacija je svaki put bila testirana, kao i sama finalna verzija.

Proveravanje da li aplikacija radi bez kašnjenja, da li je svaka opcija funkcionalna, izgled ekrana na više uređaja, šta se desi kada se rotira ekran na mobilnom uređaju;

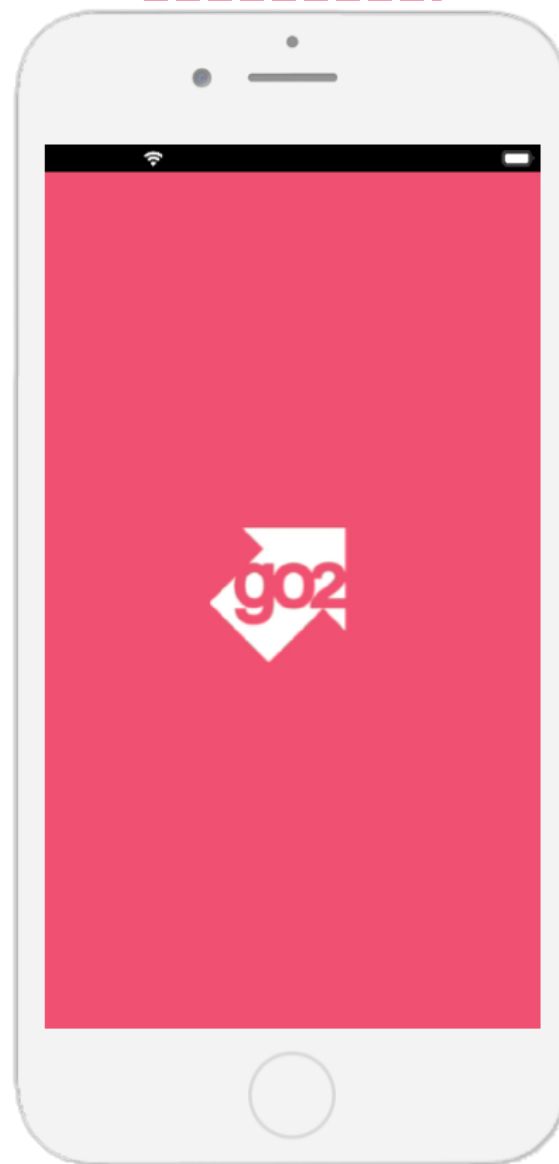
Testira se i pokretanje i zatvaranje aplikacije, instalacija i brisanje.

Aplikacija je testirana na svakom nivou: funkcionalnost, performansa, sigurnost, učitavanje, korišćenje, prekidi u aplikaciji, konekcija sa internetom.

Dizajn aplikacije



Stranica: Main
Tip: Splash



Stranica: Meni
Tip: List View



Dizajn aplikacije

Stranica: Putovanja

Tip: Detail



Stranica: Amsterdam

Tip: Detail



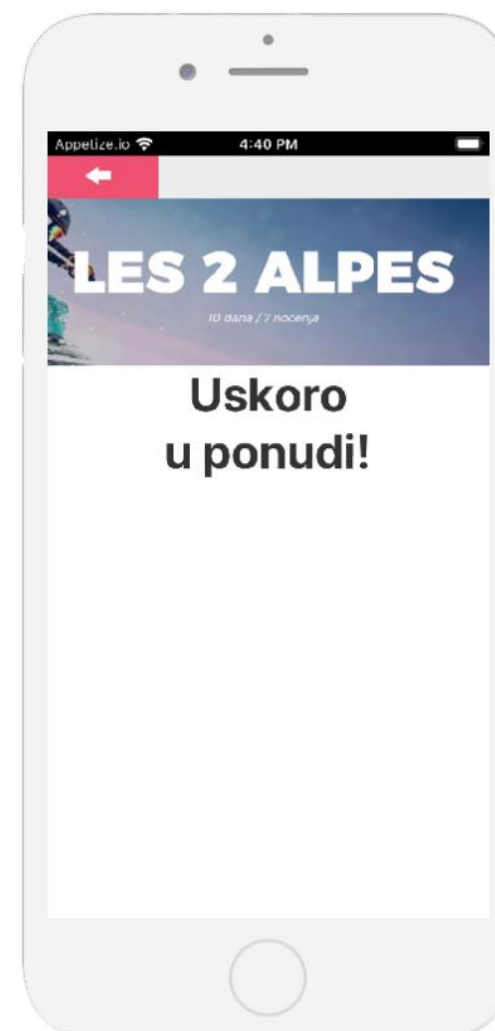
Stranica: Zanzibar

Tip: Detail



Stranica: Alpi

Tip: Detail

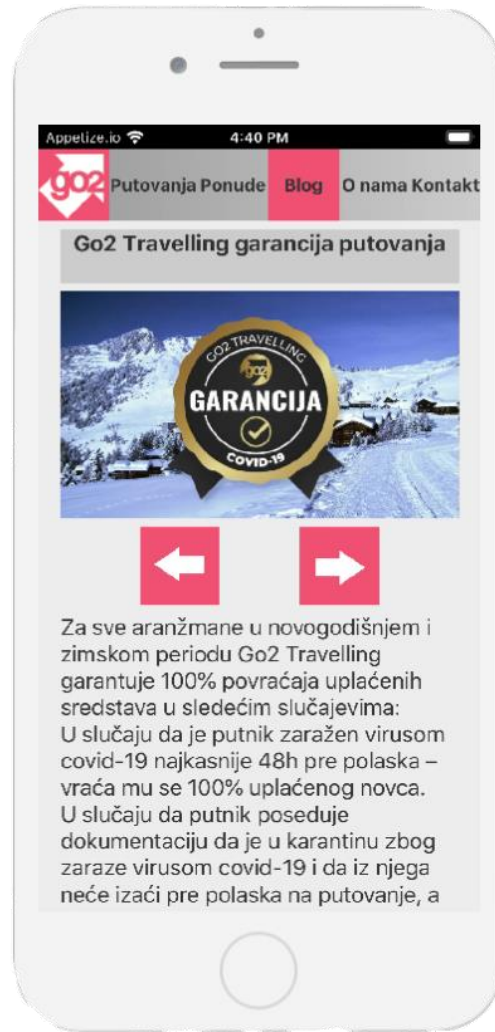


Dizajn aplikacije

Stranica: Ponude
Tip: Detail



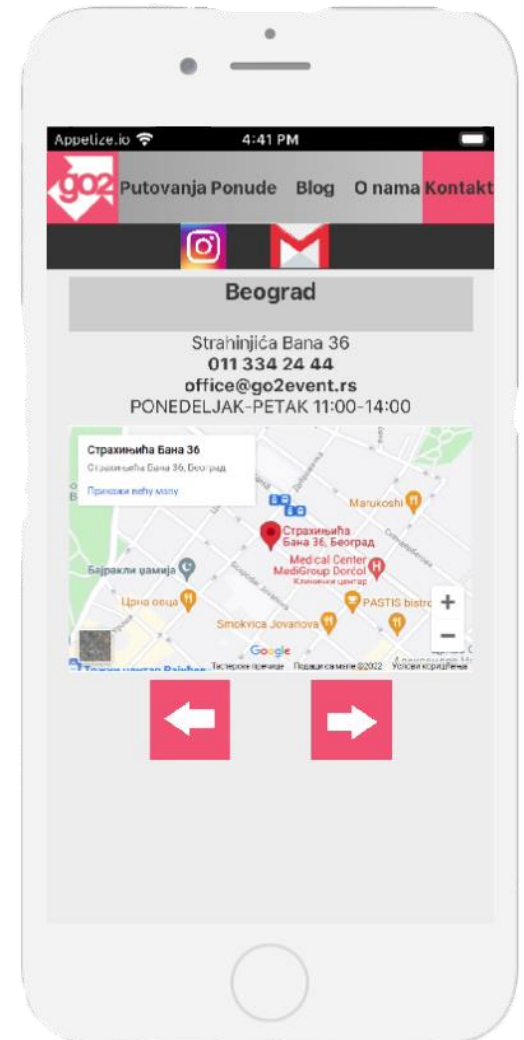
Stranica: Blog
Tip: Data View



Stranica: O nama
Tip: Detail

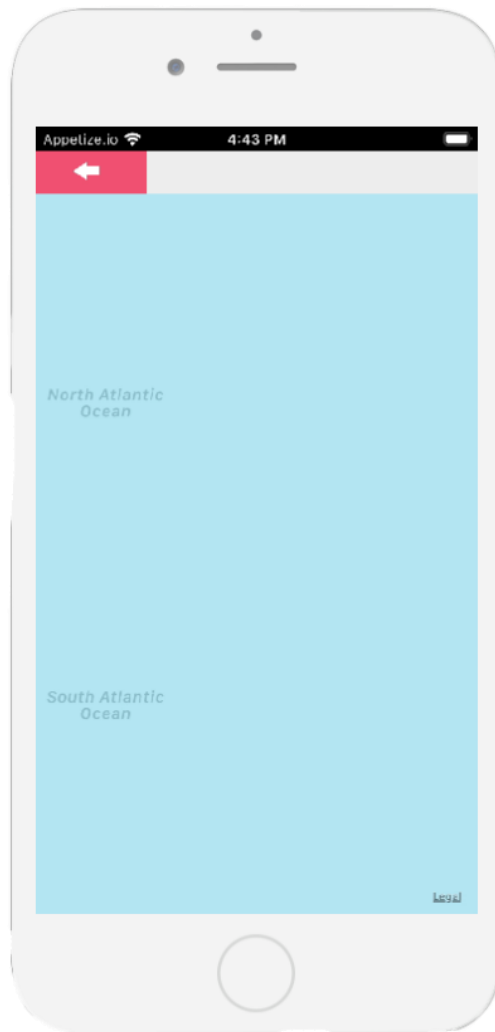


Stranica: Kontakt
Tip: Data View



Dizajn aplikacije

Stranica: Mapa
Tip: Map



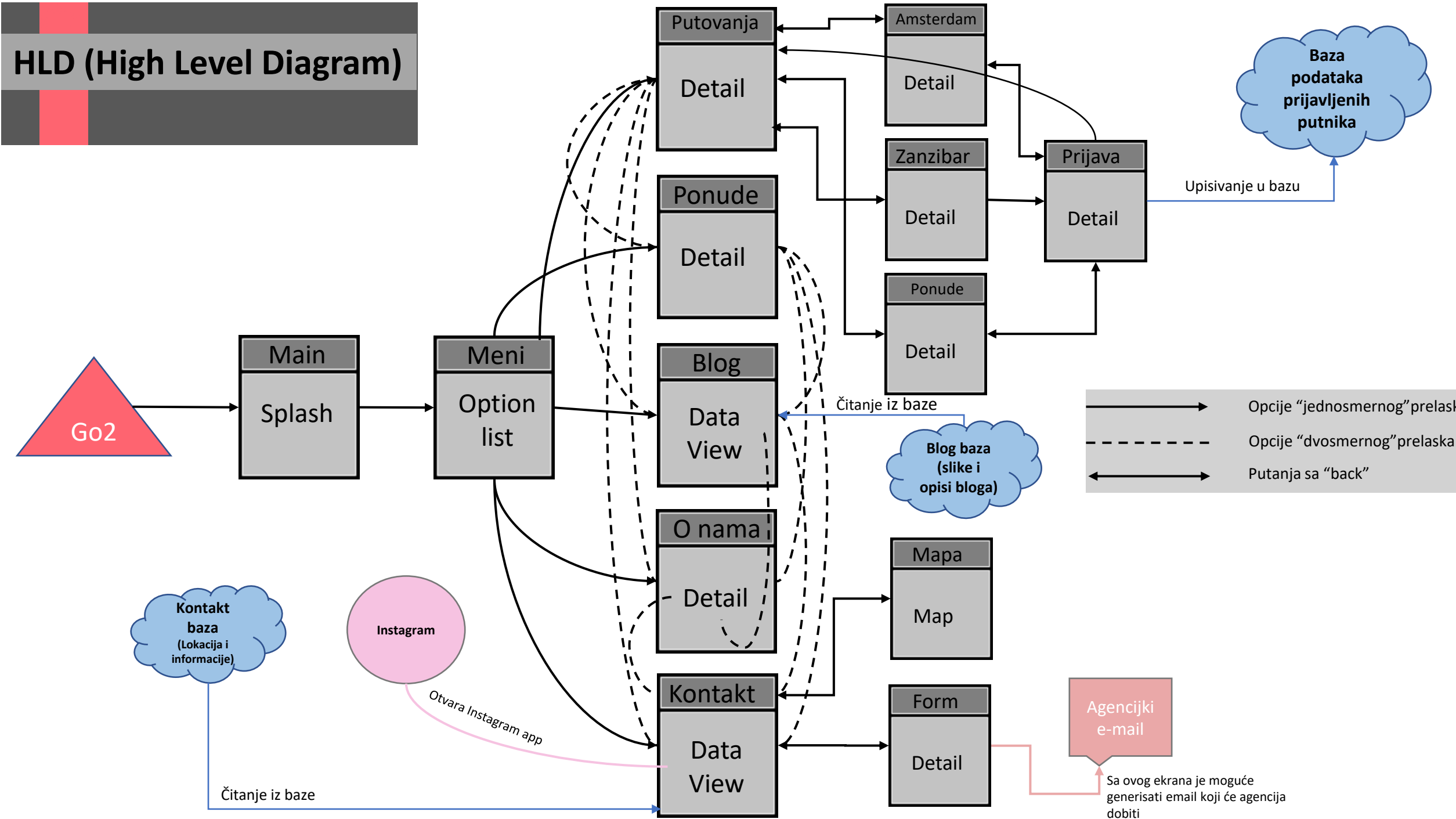
Stranica: Prijava
Tip: Detail

A mobile app mockup of a login screen. The status bar at the top shows 'Appetize.io', a Wi-Fi icon, and the time '4:49 PM'. Below the status bar is a red navigation bar with a white back arrow. The title 'Prijava' is centered in a dark gray bar. The form contains the following fields: 'Ime:' and 'Prezime:' (two input fields), 'JMBG:' (one input field), 'Broj telefona:' (one input field), 'Email:' (one input field), 'Termin: V' (a dropdown menu), 'Smešta j: V' (a dropdown menu), 'Cena: V' (a dropdown menu), and 'Putujem iz: V' (a dropdown menu). A red button labeled 'Pošalji' is at the bottom.

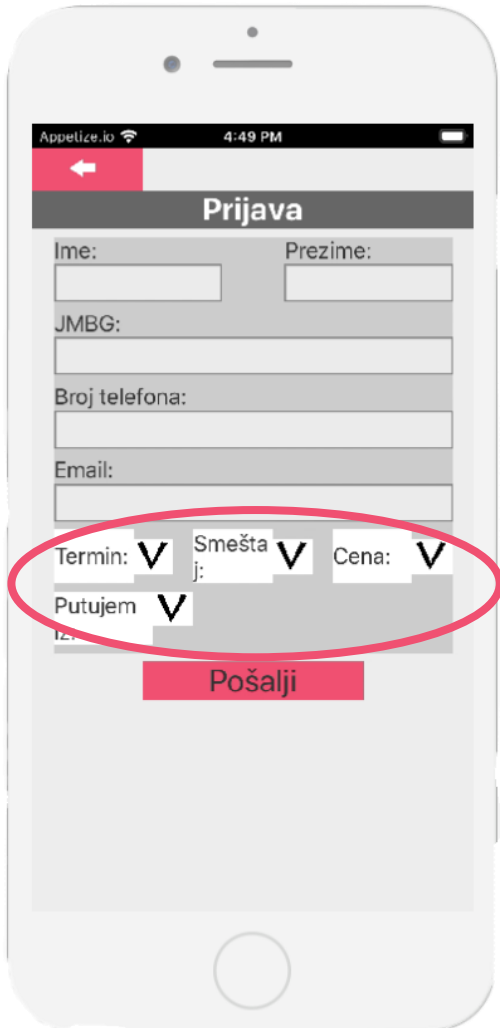
Stranica: Form
Tip: Detail

A mobile app mockup of a contact form screen. The status bar at the top shows 'Appetize.io', a Wi-Fi icon, and the time '4:42 PM'. Below the status bar is a red navigation bar with a white back arrow. The title 'Explore. Dream. Discover' is centered in a red bar. Below the title is a dark gray bar with the text 'Imaš neko pitanje? Pošalji ga!'. The form contains the following fields: 'Ime i prezime:' (one input field), 'E-mail:' (one input field), and 'Poruka:' (one input field). A circular logo with a stylized 'A' is at the bottom center.

HLD (High Level Diagram)



Objašnjenja za neke funkcionalnosti




Sistem treba automatski da prepozna sa kog putovanja se došlo do stranice „Prijava“ i da to zapiše u bazi.

Dropdown meni treba da ponudi izbor termina, smeštaja, cene za određeno putovanje kao i mesta polaska.

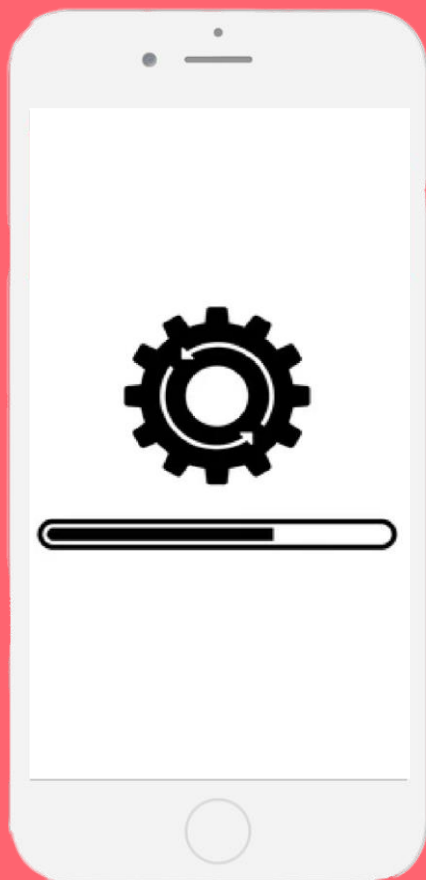
Kada su sve informacije unete klikom na pošalji ubacuje se novi zapis u bazu podataka agencije gde su prijavljeni putnici.

Klikom na ovo dugme se vraćamo na stranicu putovanja.



Kada se popuni forma, klikom na dugme za slanje treba da se generiše email koji će stići na email agencije koji je zadužen za pitanja korisnika gde će zaposlena osoba moći da ga vidi i da odgovori.

Predlozi za dalji razvoj aplikacije



I predlog:

Mogućnost da korisnici naprave svoj nalog u aplikaciji – **registracija**.

II predlog:

Ubacivanje mogućnosti plaćanja preko aplikacije, svaki korisnik koji je registrovan može vršiti uplatu preko aplikacije. Korisnici koji plaćaju ratama ne moraju da razmišljaju do kada je rok za sledeću uplatu, to će se izvršavati automatski.

III predlog:

Ubacivanje nove stranice koja će služiti korisnicima da daju predloge za putovanja koja nisu dostupna i glasati za njih kako bi agencija mogla da pruži veći izbor koji odgovara korisnicima.

Link za preuzimanje aplikacije:

<http://mobincube.mobi/E6ZB9D>

