

Univerza v Ljubljani  
Fakulteta za računalništvo  
in informatiko



Jure Demšar  
Narvika Bovcon

# Projektna naloga



# Delo

Projektne naloge lahko rešujete v parih (po 2 študenta skupaj ali posamično).

Časa ni veliko, zato se ob težavah ali vprašanjih čimprej obrnite na izvajalce predmeta.

Na voljo imate 2 opciji: oblikovanje infografike ali oblikovanje mobilnega vmesnika.

Projektna naloga prispeva 60% h končni oceni predmeta.



# Priprava na projektno nalogo - Uporaba barv

Barve so pomemben element vaše projektne naloge.

Da bi bilo pri uporabi barv v vaših izdelkih čim manj napak, morate najprej rešiti preprosto nalogo iz barv.

Podrobna navodila za nalogo iz uporabe barv dobite na učilnici.



# Naloga A: Infografika (vizualizacija podatkov)

Poiščite podatke, ki se vam zdijo zanimivi.

S pomočjo vašega znanja programiranja obdelajte izbrane podatke in v njih poiščite zanimive informacije.

Rezultate vizualizirajte v obliki A2 plakata.

Najprej si pogledjte primere dobro oblikovanih vizualizacij podatkov. Med pregledovanjem primerov iščite dobre rešitve, ki jih lahko uporabite v vaši vizualizaciji.

Najbolje, da si podatke poiščete sami, tako boste raziskovali zbirke, ki vas definitivno zanimajo.



# Podatki

Za obdelavo lahko uporabite poljubna orodja (programski jezik, Excel, Tableau, Orange, ...).

Oddate samo vašo končno vizualizacijo – A2 plakat v .pdf obliki.

Lahko izdelate tudi interaktivno vizualizacijo (na primer v obliki računalniškega programa ali spletne aplikacije) ali video vizualizacijo. Kompleksnost take vizualizacije je običajno višja kot pri statični vizualizaciji v obliki plakata.

Na naslednjih straneh je nekaj zbirk podatkov (za tiste, ki sami ne bodo našli ničesar primernega).



## Nekaj baz podatkov

Promet: <http://www.promet.si/portal/sl/podatki-o-prometnih-obremenitvah.aspx>

Prometna varnost: <http://www.policija.si/index.php/statistika/prometna-varnost>

Vreme: <http://www.geostik.com/stat/arhivpod.asp>

Statistični urad: <http://www.stat.si/statweb>

Zgodovina Slovenije: <http://www.sistory.si/>



## Še nekaj baz podatkov

Pisateljice: <http://resources.huygens.knaw.nl/womenwriters>

Arhiv družbenih podatkov: <http://cessda.net/Data-Catalogue>

Športni podatki: <http://sportsdatabase.com/>

Živali: <http://animals.nationalgeographic.com/animals/facts/>



## Naloga B: Oblikovanje mobilnega vmesnika

Izberite si neko mobilno napravo (iPad, iPhone, Android tablica/telefon).  
S tem si izberete velikost ekrana oziroma vaše delovne površine.

Zamislite si neko konkretno mobilno aplikacijo, na primer:

- nadzor pametne hiše,
- predvajalnik glasbe,
- pregledovanje vremena,
- ...

Oblikujte uporabniški vmesnik za izbrano aplikacijo na izbrani napravi.





# Dodatna navodila za oblikovanje vmesnika

Oblikovati morate vsaj 3 zaslone (lahko pa več).

Najprej oblikujte glavni zaslon - zaslon, ki se nam odpre, ko zaženemo aplikacijo.

Nato oblikujte še vsaj 2 “podzaslona”. “Podzasloni” so zaslone, do katerih pridemo z interakcijo z vmesnikom (na primer s klikom na nek gumb).

Oblikovanje med različnimi zaslone naj bo konsistentno (usklajeni fonti, barve, ...).



# Dodatna navodila za oblikovanje vmesnika

Najprej si pogledjte primere dobro oblikovanih vmesnikov.

Med pregledovanjem primerov iščite dobre rešitve, ki jih lahko uporabite v vaši aplikaciji.

Pri izbiranju barv si pomagajte s prosojnicami s predavanj o barvni teoriji.

Na koncu oddate .pdf datoteke vašega dizajna ali pa .png posnetke zaslona, ki prikazuje dizajn vase aplikacije (.png slike morajo biti visoke kvalitete).

Bodite kreativni in natančni!



## Potek izdelave

Izberite podatke oziroma aplikacijo.

Izdelajte skico (korekture v tednu od 31.10. do 4.11.).

Končna predstavitev (korekture v tednu od 21.11. do 25.11.).

Končna oddaja (do konca novembra). Oddate .pdf vašega izdelka in priprave (uporaba barv).