

SurvivalCamp Project

Raport dotyczący powstawania aplikacji www na zaliczenie przedmiotu Projektowanie Interfejsów Aplikacji w roku 2024.

1. Zespół Tworzący Projekt SurvivalCamp:

- Mateusz Mróz
- Michał Mycek
- Marcel Podlecki
- Bartłomiej Raj

1.1. Analiza SWOT

Mocne strony

- Zróżnicowane umiejętności i doświadczenie: Szeroki zakres umiejętności dzięki różnorodności członków zespołu.
- Wysoka motywacja i zaangażowanie: Wspólny cel i pasja do projektowania i programowania.
- Kreatywność i innowacyjność: Kreatywne podejście do rozwiązywania problemów.

Słabe strony

- Ograniczone doświadczenie z nowymi technologiami: Nie wszyscy członkowie są na bieżąco z najnowszymi trendami.
- Zarządzanie czasem i priorytetami: Obowiązki akademickie i osobiste mogą utrudniać efektywne zarządzanie czasem.

Szanse

- Dostęp do nowych technologii i narzędzi: Uczestnictwo w projektach zapewnia wdrożenie do najnowszych narzędzi.
- Networking i współpraca: Budowanie sieci kontaktów otwiera drzwi do współpracy i wymiany wiedzy.

Zagrożenia

- Szybko zmieniające się trendy: Świat technologii szybko się zmienia, co wymaga ciągłej nauki i elastyczności.
- Presja czasu i stres: Ograniczony czas na realizację projektu może prowadzić do stresu i konfliktów w zespole.

2. Analiza dobrych przykładów

Przeanalizowaliśmy kilka istniejących platform survivalowych, aby zrozumieć, jakie funkcjonalności i design są najbardziej efektywne. Skupiliśmy się na stronach, które oferują bogate treści edukacyjne, interaktywne elementy oraz łatwość nawigacji.

3. Cel projektu

Celem projektu SurvivalCamp jest stworzenie kompleksowej platformy, która łączy pasjonatów przetrwania na łonie natury. Strona internetowa ma być centrum wiedzy i inspiracji dla wszystkich, którzy chcą zgłębić tajniki survivalu, przygotować się na sytuacje kryzysowe lub po prostu spędzić aktywnie czas na świeżym powietrzu.

4. Tematyka i cele „szkoły letniej”

Tematyka

Szkoła letnia skupiająca się na kursach i warsztatach z zakresu survivalu i bushcraftu w Bieszczadach.

Cele

- Edukacja uczestników w zakresie przetrwania w dzikiej przyrodzie.
- Rozwijanie umiejętności praktycznych związanych z bushcraftem.
- Promocja aktywnego spędzania czasu na łonie natury.
- Budowanie wspólnoty osób zainteresowanych survivalowaniem.

5. Analiza potrzeb/oczekiwań organizatorów wydarzenia

Organizatorzy oczekują:

- Łatwego w obsłudze narzędzia do promocji wydarzenia.
- Platformy do efektywnej komunikacji z potencjalnymi uczestnikami.
- Systemu rejestracji komunikacji i zgłoszeń online.
- Narzędzia do zbierania feedbacku od uczestników (ankiety).

6. Grupa docelowa

Opis grupy docelowej

- Osoby zainteresowane survivaliem i bushcraftem.
- Młodzież i dorośli szukający aktywnego wypoczynku w naturze.
- Grupy zorganizowane (np. szkoły, kluby turystyczne) poszukujące edukacyjnych wyjazdów.

PERSONAY:

Persona: Mieszko

- Wiek: 16 - 35 lat
- Płeć: Nieokreślona
- Miejsce zamieszkania: Mieszka w mieście, w średniej wielkości mieszkaniu.
- Zawód: Student lub młody pracownik, często w branży IT lub innej pracy biurowej.
- Styl życia: Spędza czas grając w gry komputerowe, korzysta z internetu codziennie, preferuje komunikację online, aspołeczny, małomówny.
- Cele: Szuka afirmacji i sposobów na poprawę swojego samopoczucia, interesuje się survivalowaniem jako formą ucieczki od codzienności.

Persona: Robercik

- Wiek: 20 - 35 lat
- Płeć: Mężczyzna
- Miejsce zamieszkania: Mieszka sam lub z partnerką w mieście.
- Zawód: Pracownik fizyczny, trener personalny, przedsiębiorca lub profesjonalista w dobrze płatnej branży.
- Styl życia: Regularnie chodzi na siłownię, interesuje się różnymi formami aktywności fizycznej, aktywny użytkownik mediów społecznościowych, ekstrawertyk.
- Cele: Chce poszerzać swoje umiejętności survivalowe, szuka nowych wyzwań, które pozwolą mu przekraczać własne granice.

7. Metryka HEART

Happiness

- Jak oceniasz ogólny wygląd strony? Średnia ocen: 4,2/5
- Czy strona jest łatwa w nawigacji? 78% odpowiedziało "tak"
- Czy według Ciebie informacje na stronie są łatwe do zrozumienia? 89% odpowiedziało "tak"
- Czy formularze na stronie są łatwe do wypełnienia? 84% odpowiedziało "tak"

Engagement

- Jak oceniasz szybkość ładowania strony? Średnia ocen: 3,88/5

Adoption

- Które z poniższych elementów są dla Ciebie najważniejsze na naszej stronie?
Aktualności/Blog: 44%, Informacje o szkole: 61%, Kontakt: 56%

Retention

- Co najbardziej przyciąga Twoją uwagę w projekcie strony? Układ graficzny: 61%, Kolorystyka: 61%, Elementy interaktywne: 39%

Task Success

- Jak oceniasz ogólny design i estetykę strony? Średnia ocen: 4,27/5
- Czy polecisz(a)byś naszą stronę innym? Średnia ocen: 4,11/5

8. Pierwsza koncepcja aplikacji

Prototyp „off-line”

- Stworzenie szkicu roboczego i wstępnej makiety strony, by jak najlepiej odzwierciedlić wizję projektu i potrzeby użytkowników.
- Stworzyliśmy wstępny prototyp aplikacji, który zawierał podstawowe funkcjonalności i interfejs użytkownika. Prototyp został zaprezentowany zespołowi oraz wybranym użytkownikom do wstępnej oceny.

Scenariusz testowania koncepcji/pomysłu aplikacji

- Przeprowadziliśmy testy użyteczności, w których użytkownicy mieli za zadanie wykonać określone czynności na prototypie, takie jak rejestracja na kurs, przeglądanie harmonogramu wydarzeń, czy kontakt z organizatorami.

Wyniki pierwszego testowania

- Użytkownicy pozytywnie ocenili przejrzystość interfejsu i łatwość nawigacji. Zasugerowano dodanie sekcji FAQ uczestników poprzednich edycji oraz poprawę szybkości ładowania niektórych elementów.

9. Finalna aplikacja www (z uwzględnieniem ostatniego testowania użyteczności)

Po uwzględnieniu uwag z testów użyteczności, wprowadziliśmy następujące zmiany:

- Dodano sekcję z FAQ uczestników poprzednich edycji.
- Poprawiono szybkość ładowania strony.
- Ulepszono interaktywne elementy strony, aby były bardziej intuicyjne i ładniejsze wizualnie.

10. Dyskusja

W jaki sposób aplikacja spełnia kryteria użyteczności?

- Aplikacja jest intuicyjna, łatwa w nawigacji i dostarcza użytkownikom wszystkich niezbędnych informacji w przejrzysty sposób.

W jaki sposób aplikacja spełnia kryteria dostępności?

- Zadbaliśmy o to, aby strona była dostępna dla osób z różnymi niepełnosprawnościami, stosując odpowiednie kontrasty kolorów, teksty alternatywne dla obrazów oraz możliwość nawigacji za pomocą klawiatury.

Zastosowanie metodyki User-Centered Design a otrzymane rezultaty projektu

- Dzięki zastosowaniu metodyki User-Centered Design, udało nam się stworzyć aplikację, która spełnia oczekiwania użytkowników i jest dostosowana do ich potrzeb. Regularne testy użyteczności i zbieranie feedbacku pozwoliły na ciągłe doskonalenie projektu.

11. Dyskusja

Projekt SurvivalCamp zakończył się sukcesem dzięki zaangażowaniu zespołu i zastosowaniu metodyki User-Centered Design. Stworzyliśmy kompleksową platformę, która łączy pasjonatów przetrwania na łonie natury, dostarczając im niezbędnych informacji i narzędzi do rozwijania swoich umiejętności.