

ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΟΥ ΜΕΡΟΥΣ

DISCOVER ΙΩΑΝΝΙΝΑ

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Εφαρμογή για κινητά,
που βελτιώνει την εμπειρία
περιήγησης
στην πόλη των Ιωαννίνων.



ΕΝΟΤΗΤΑ 1

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΧΡΗΣΤΩΝ

Σκοπιμότητα

Διαδραστικής

Παρέμβασης

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΧΡΗΣΤΩΝ

Διαχωρίζονται σε:

Λειτουργικές

Οι **τεχνικές λεπτομέρειες** του συστήματος σχεδίασης.

Καθορίζουν τις **λειτουργίες** του συστήματος.

Μη Λειτουργικές

Οι **περιορισμοί** κατά την σχεδίαση της εφαρμογής.

Περιγράφουν τις επιθυμητές **διαδικασίες** της εκτέλεσης.

Κατηγορίες Χρηστών: Τουρίστες, Φοιτητές, Παιδιά, Ενήλικες Κάτοικοι

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ

- Εμφάνιση Σημείων Ενδιαφέροντος σε Απλοποιημένο Χάρτη
- Εμφάνιση Πληροφοριών για Σημεία Ενδιαφέροντος
 - Παροχή Δραστηριοτήτων
 - Καταγραφή Επισκεψιμότητας
- Λήψη Εκπτωτικών Κουπονιών για Τοπικά Καταστήματα

➤ **Εμφάνιση Σημείων Ενδιαφέροντος σε Απλοποιημένο Χάρτη.**

Μεγάλα Εικονίδια σε εικόνα χάρτη, που υποδεικνύουν σχετική θέση τους.

➤ **Εμφάνιση Πληροφοριών για Σημεία Ενδιαφέροντος.**

Παρουσίαση σύντομων περιεκτικών πληροφοριών, για επιλεχθέν εικονίδιο.

➤ **Παροχή Δραστηριοτήτων.**

Ξεκλείδωμα Δραστηριοτήτων Περιοχής, εντός προκαθορισμένου πεδίου.

➤ **Καταγραφή Επισκεψιμότητας.**

Αποθήκευση αρχικής, ενδιάμεσων, και τελευταίας ημερομηνίας επίσκεψης.

➤ **Λήψη Εκπτωτικών Κουπονιών για Τοπικά Καταστήματα.**

Ανταμοιβή για ολοκλήρωση δραστηριοτήτων και αποστολών.

ΜΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ

- Επαρκής Λειτουργικότητα σε κάθε Είδος Κινητού
- Αναγνώριση Κουμπιών από όλους τους Χρήστες
- Σαφής Διατύπωση Δραστηριοτήτων
- Τακτική Ανανέωση Δραστηριοτήτων και Αποστολών
- Επιλογή Γλώσσας

- **Επαρκής Λειτουργικότητα σε κάθε Είδος Κινητού.**
Έλλειψη λειτουργικότητας σε μοντέλα κινητών, οδηγεί σε αποκλεισμό χρηστών.
- **Αναγνώριση Κουμπιών από όλους τους Χρήστες.**
Ευκρινή εικονίδια κουμπιών, που παραπέμπουν σε ξεκάθαρες λειτουργίες.
- **Σαφής Διατύπωση Δραστηριοτήτων.**
Εκφωνήσεις σε απλή κατανοητή γλώσσα, και ξεκάθαρες οδηγίες διαχείρισης.
- **Τακτική Ανανέωση Δραστηριοτήτων και Αποστολών.**
Κίνητρο προς τους χρήστες, για συνέχιση χρήσης της εφαρμογής.
- **Επιλογή Γλώσσας.**
Εξασφάλιση κατανόησης των εκφωνήσεων από αλλόγλωσσους χρήστες.

ΕΝΟΤΗΤΑ 2

ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ / ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

**Αποτελέσματα
Τροποποίησης
στη Σχεδίαση**

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΑΠΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΚΑΙ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

- Εμφάνιση Εφαρμογής – Αναγνώριση Συμβόλων
- Ποιότητα – Ενδιαφέρον Δραστηριοτήτων
- Κοινό στο οποίο Απευθυνόμαστε
- Στόχοι Εφαρμογής

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΑΠΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΚΑΙ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

- Διατήρηση Ενδιαφέροντος των Χρηστών
- Ατομική και Ομαδική Χρήση
- Καθοδήγηση κατά την Ολοκλήρωση των Δραστηριοτήτων
- Δημιουργία Λογαριασμών

➤ Εμφάνιση Εφαρμογής – Αναγνώριση Συμβόλων.

Οι συνεντευξιαζόμενοι χαρακτήρισαν τα εικονίδια κατατοπιστικά.
Επισήμαναν ότι το τέως λογότυπο δεν συνάδει με το στυλ της εφαρμογής.

➤ Ποιότητα – Ενδιαφέρον Δραστηριοτήτων.

Περιέγραψαν τα είδη Δραστηριοτήτων ως ενδιαφέροντα - διασκεδαστικά,
και το επίπεδο δυσκολίας ως σχετικά εύκολο προς μέτριο.

➤ Κοινό στο οποίο Απευθυνόμαστε.

Έκριναν την υλοποίηση της εφαρμογής ιδανική για χρήση από φοιτητές.
Σύντομη και αποτελεσματική αλληλεπίδραση, για επίτευξη σκοπών.

➤ Στόχοι Εφαρμογής.

Δήλωσαν ότι θεωρούν τις λειτουργίες ανάδειξης Σημείων Ενδιαφέροντος
και παροχής Δραστηριοτήτων, árrηκτα συνδεδεμένες.

➤ Διατήρηση Ενδιαφέροντος των Χρηστών.

Επιβεβαίωσαν ότι θα ολοκλήρωναν την καταγραφή όλων των περιοχών, και πως θα είναι καθοριστικής σημασίας, η ύπαρξη επιπλέον κίνητρων.

➤ Ατομική και Ομαδική Χρήση.

Δήλωσαν ότι θα αξιοποιούσαν την λειτουργία του χάρτη με παρέες, και θα προτιμούσαν να ολοκληρώσουν ατομικά τις Δραστηριότητες.

➤ Καθοδήγηση κατά την Ολοκλήρωση των Δραστηριοτήτων.

Δεν δημιουργήθηκε καμία παρανόηση για την σωστή απάντηση, και τον αναμενόμενο τρόπο εύρεσης της.

➤ Δημιουργία Λογαριασμών.

Η ομαδική χρήση από πολλαπλές συσκευές, κι η ατομική λήψη κωδικών εκπτωτικών κουπονιών, θα ήταν εφικτή με ταυτοποίηση των ατόμων.

ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΣΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ

- Αλλαγή του Logo
- Εστίαση σε Δραστηριότητες Εξερεύνησης
- Εισαγωγή Εκπτωτικών Κουπονιών
- Ανανέωση Αποστολών - Δραστηριοτήτων
- Ενσωμάτωση Δημιουργίας Λογαριασμών
- Ομαδικές Δραστηριότητες – Αμοιβές

ΕΝΟΤΗΤΑ 3

ΤΕΛΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ

**Διαδραστικής
Εφαρμογής**

ΛΟΓΟΤΥΠΟ

Το Κάστρο και η Λίμνη είναι από τα πιο δημοφιλή Αξιοθέατα
Μετακινήσαμε το κείμενο σε αψίδα, για καλύτερη ευκρίνεια.

Flaticon Εικονίδιο

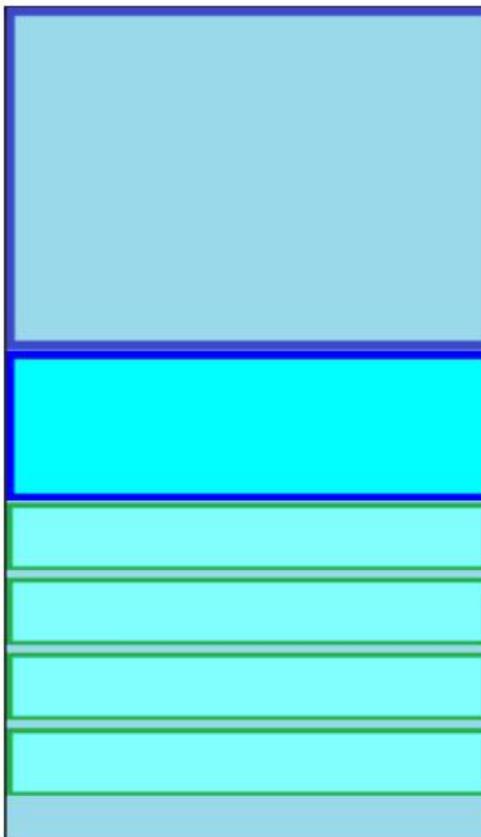


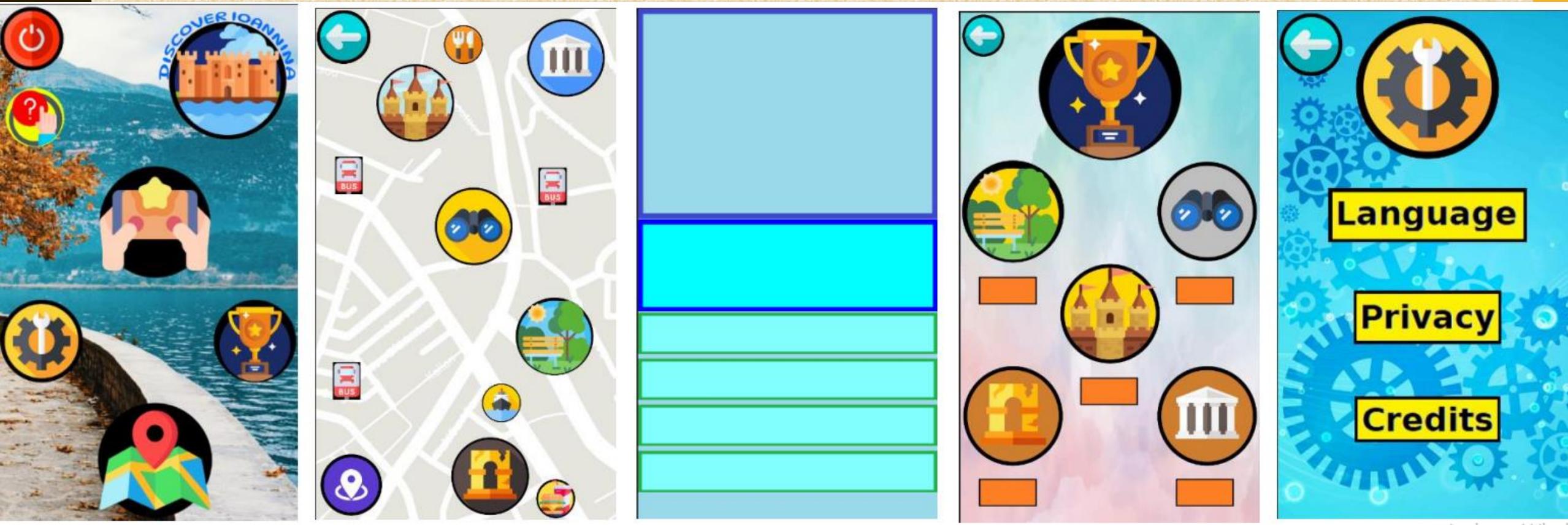
ΤΕΛΙΚΟ



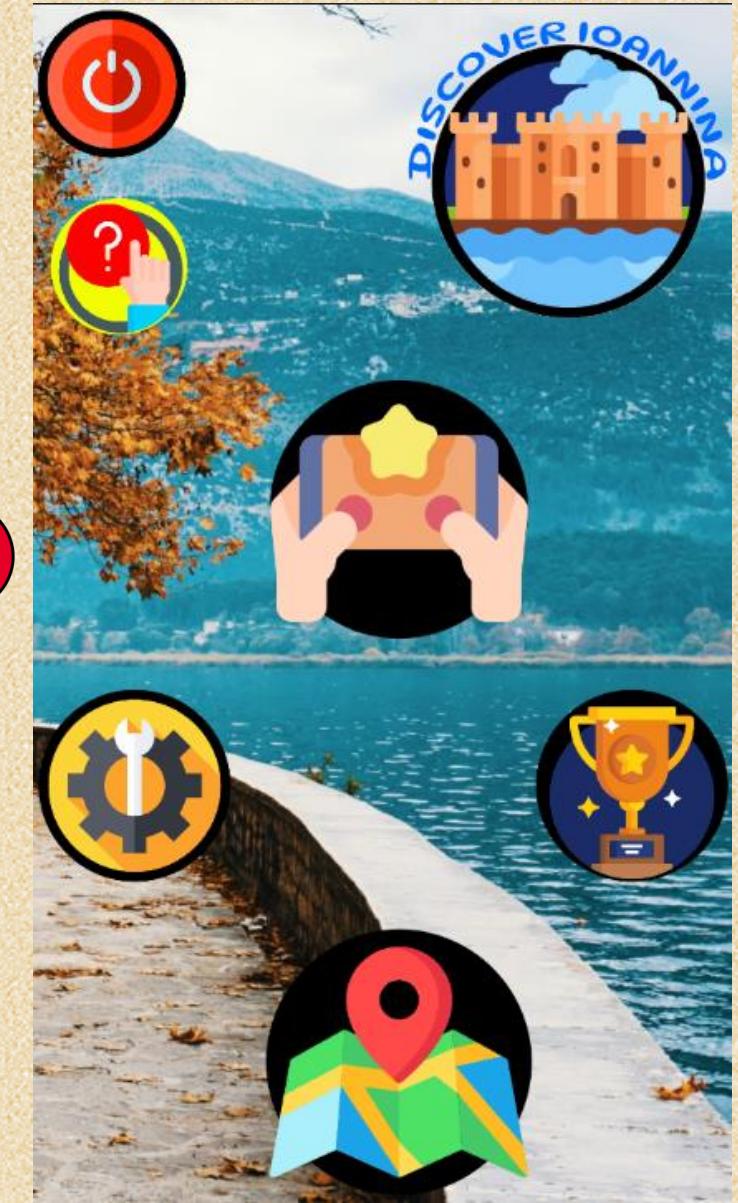
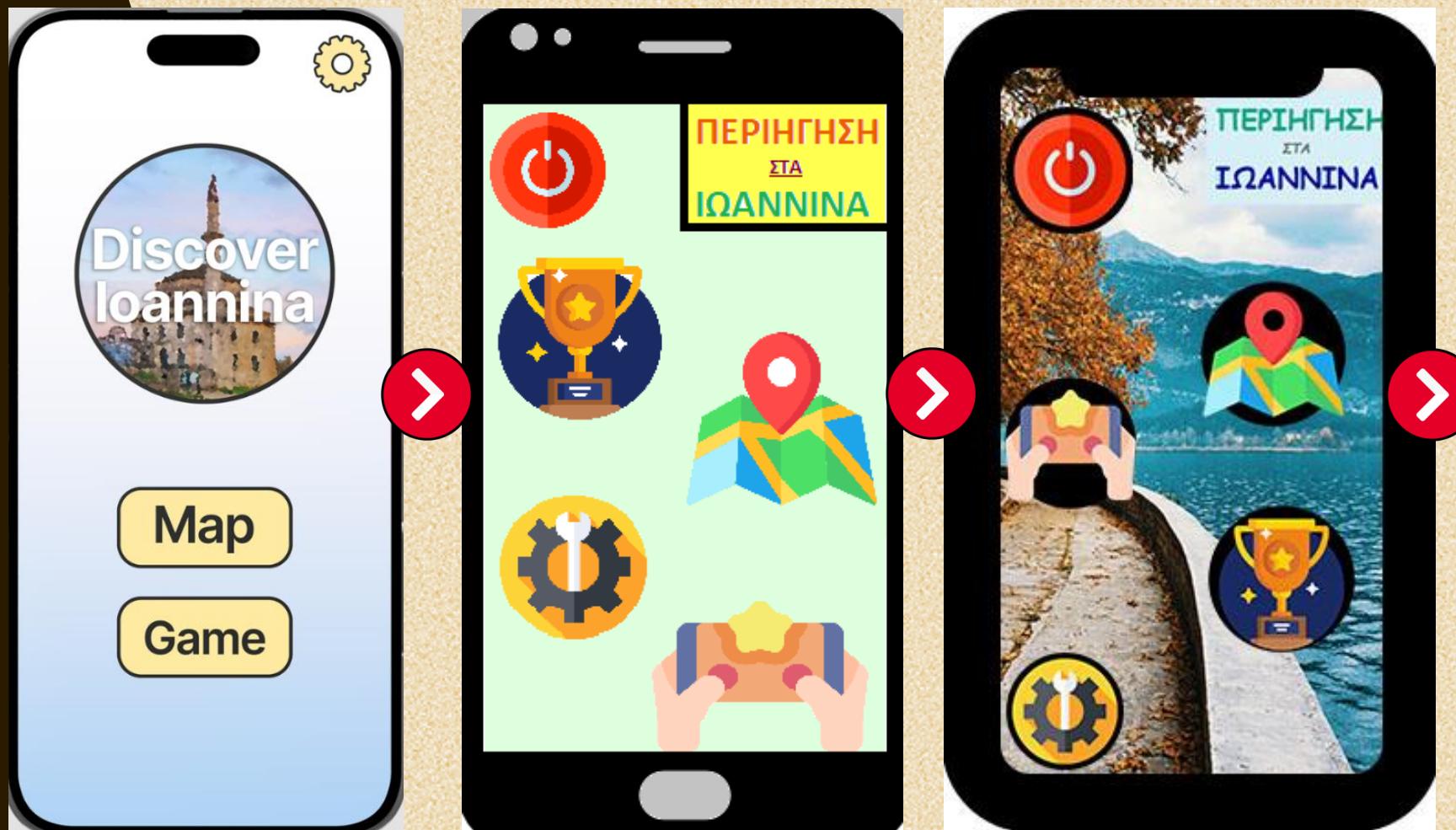
5 ΟΘΟΝΕΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ

Χρησιμοποιήσαμε Ίδια Εικονίδια ανάμεσα στις Οθόνες, και Εφαρμόσαμε Διαφορετικά Υπόβαθρα, για Διαχωρισμό τους.





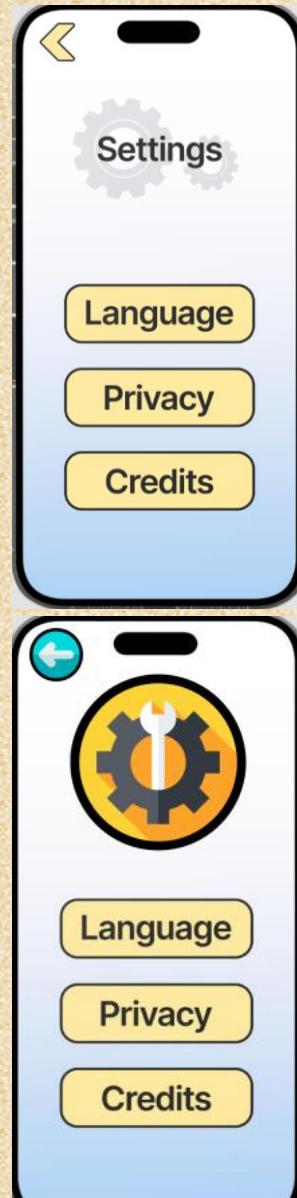
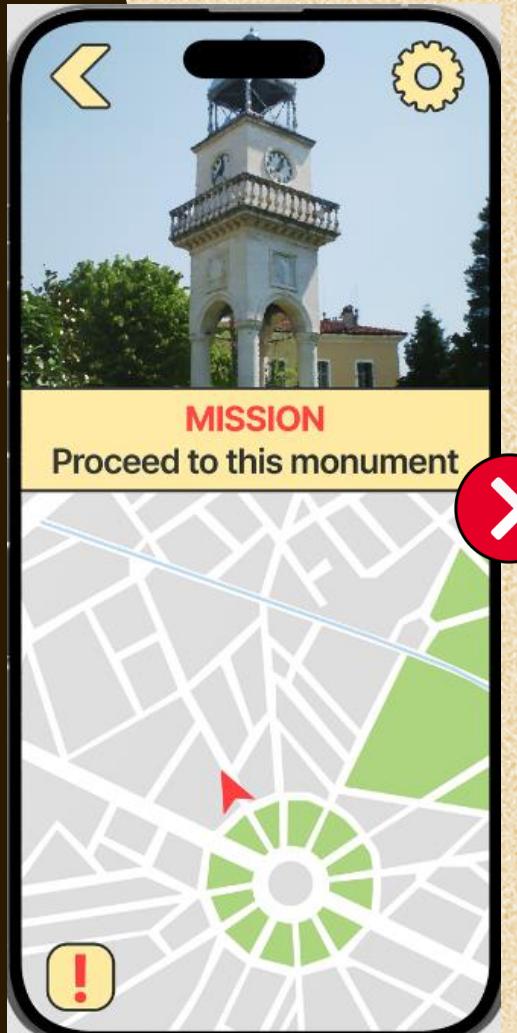
ΣΤΑΔΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΑΡΧΙΚΗΣ



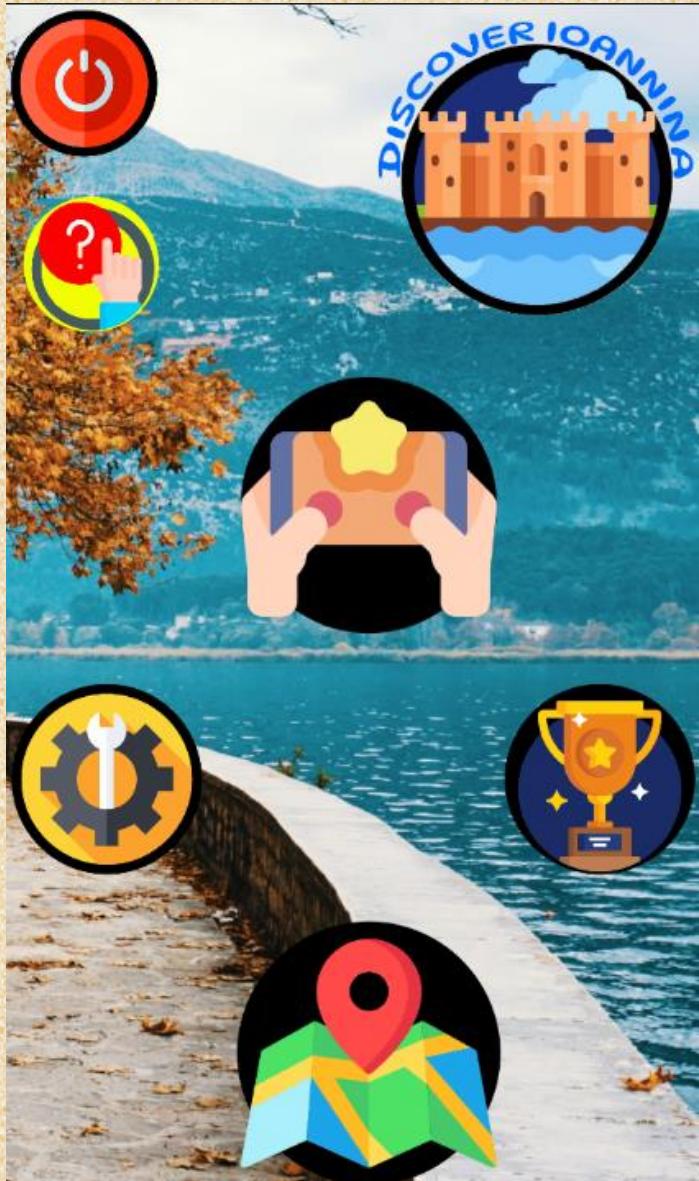
5 000 ΝΕΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ



5 000ΝΕΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ



ΑΡΧΙΚΗ ΟΘΟΝΗ



Απενεργοποίηση
Εφαρμογής



Βοήθεια
Οδηγίες Χρήσης



Δραστηριότητες
σε κοντινά Σημεία
Ενδιαφέροντος



Ρυθμίσεις
Συστήματος

Επιτεύγματα
Λίστες Σκορ-
Άλμπουμ

Χάρτης
Σημείων
Ενδιαφέροντος

APXIKH OΘONH



ΑΠΛΟΠΟΙΗΜΕΝΟΣ ΧΑΡΤΗΣ



Пárка



Σημεία με
Θέα



Ιστορικές
Περιοχές



Μνημεία



Mουσεία

Στάσεις Ταξί



Στάσεις Λεωφορείου

Αποβάθρες Πλοίων



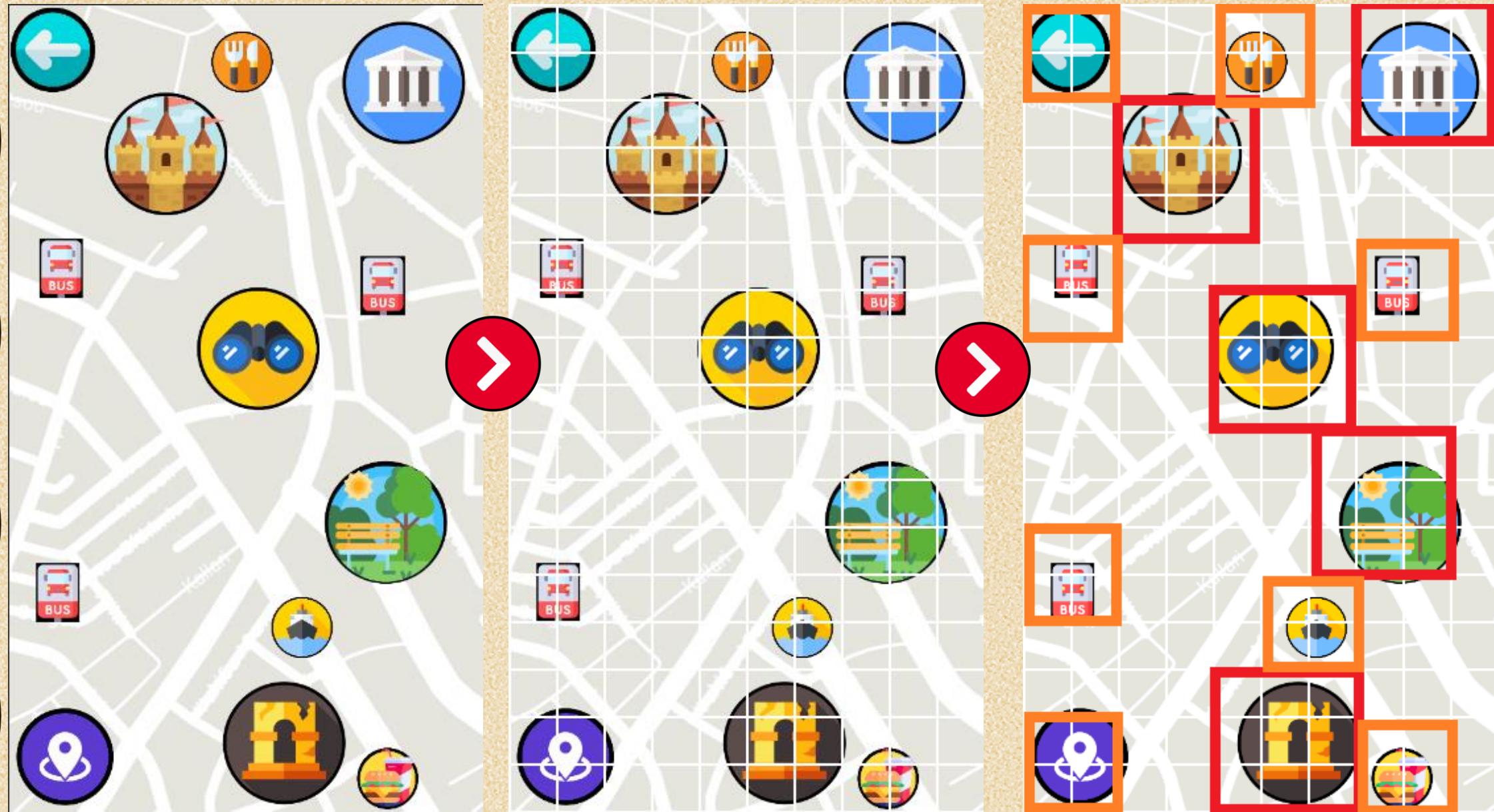
Ταχυφαγεία

Καφέ

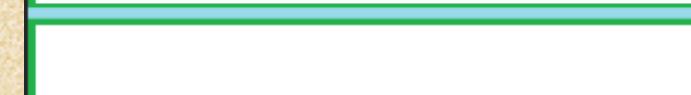
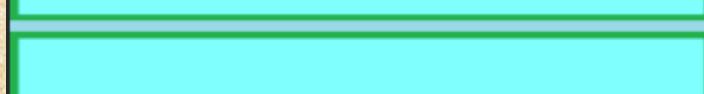
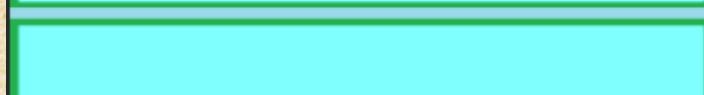
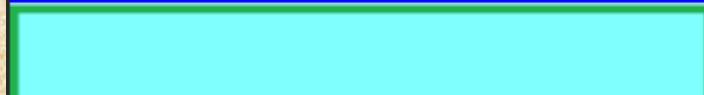


Εστιατόρια

ΑΠΛΟΠΟΙΗΜΕΝΟΣ ΧΑΡΤΗΣ



ΠΛΑΙΣΙΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

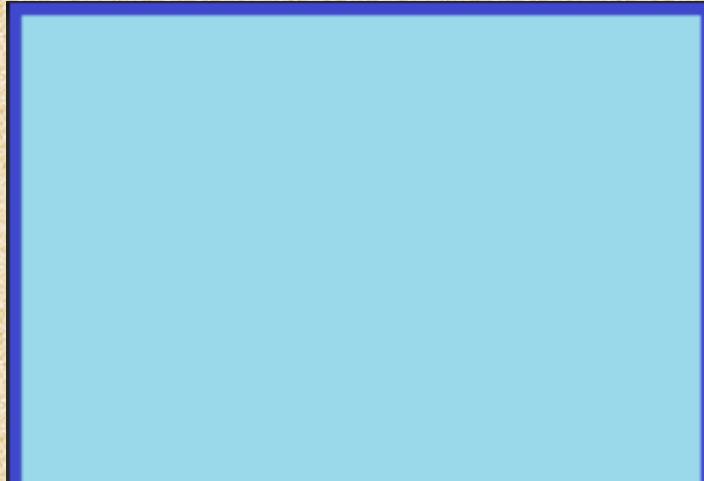


**ΠΛΗΣΙΑΣΤΕ ΣΕ
ΣΗΜΕΙΟ
ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ
ΓΙΑ ΝΑ
ΞΕΚΛΕΙΔΩΣΕΤΕ
ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ**



**GET CLOSER
TO A POINT
OF INTEREST
TO UNLOCK
MISSIONS**

ΠΛΑΙΣΙΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ



Ποιο από τα παρακάτω
ζώα δεν συναντάμε
κοντά στην λίμνη;



Πάπιες

Σπουργίτια

Κύκνους

Κουνέλια



Ποιο από τα παρακάτω
ζώα δεν συναντάμε
κοντά στην λίμνη;

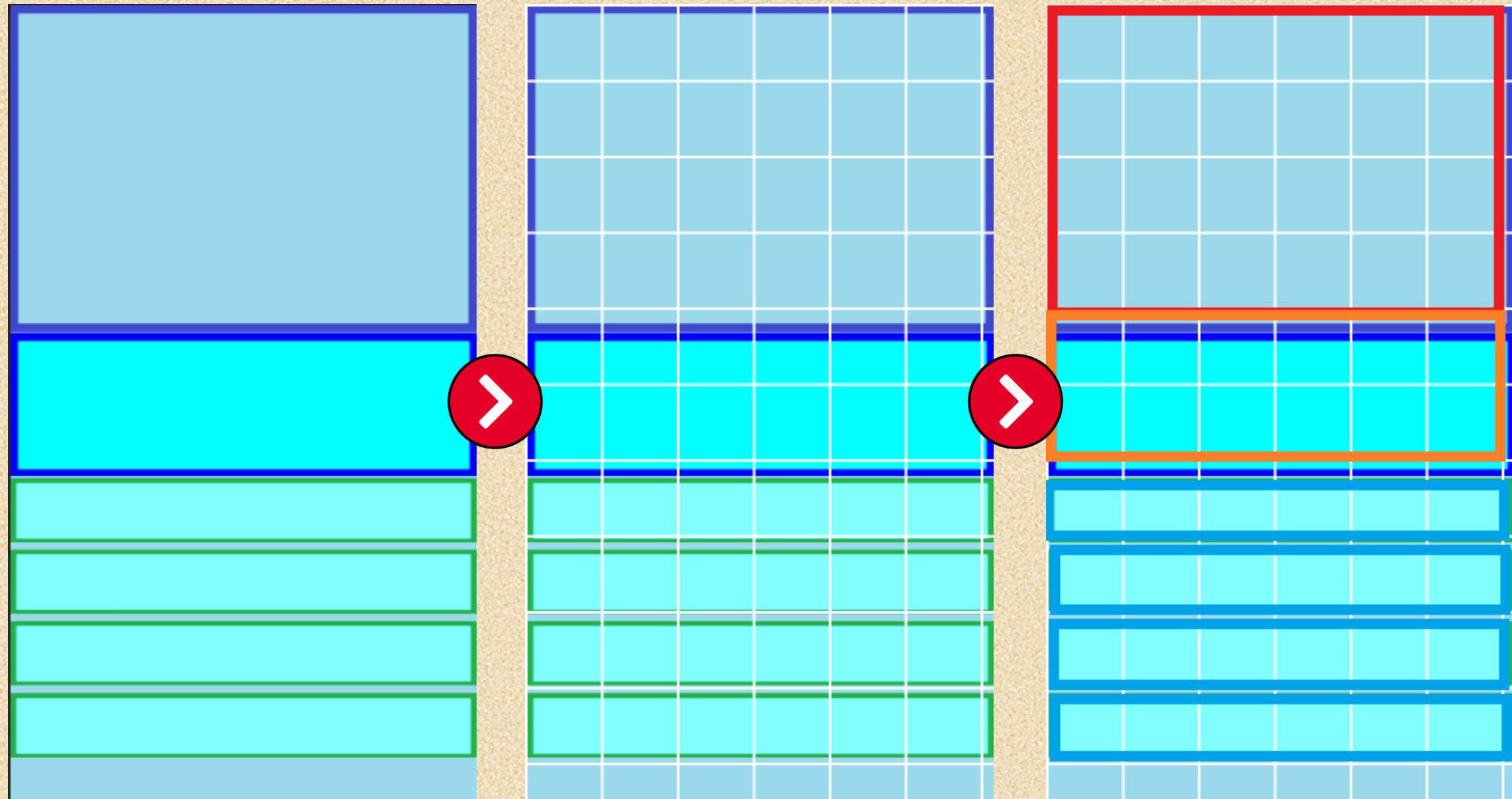
Πάπιες

Σπουργίτια

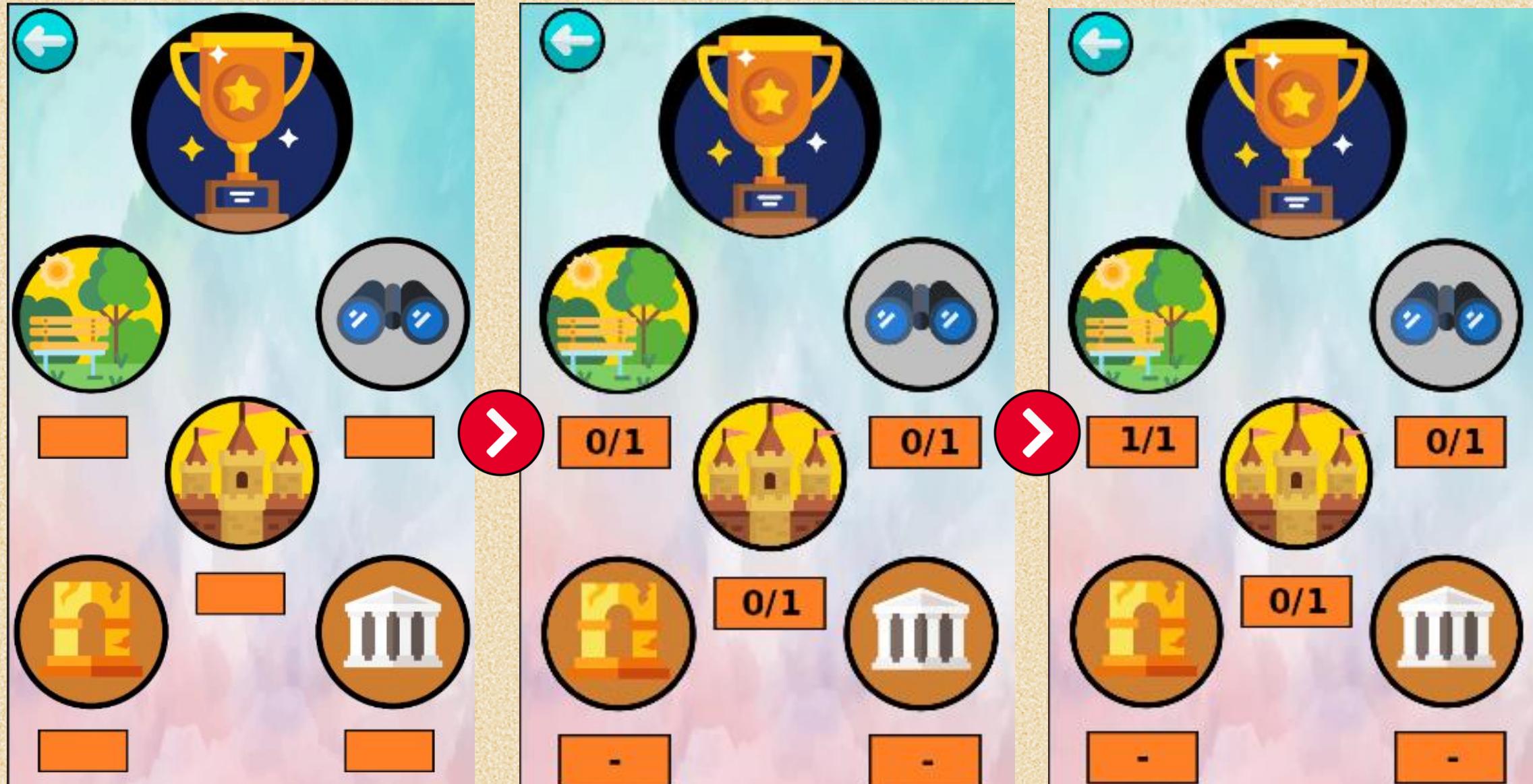
Κύκνους

Κουνέλια

ΠΛΑΙΣΙΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ



ΛΙΣΤΑ ΕΠΙΤΕΥΓΜΑΤΩΝ



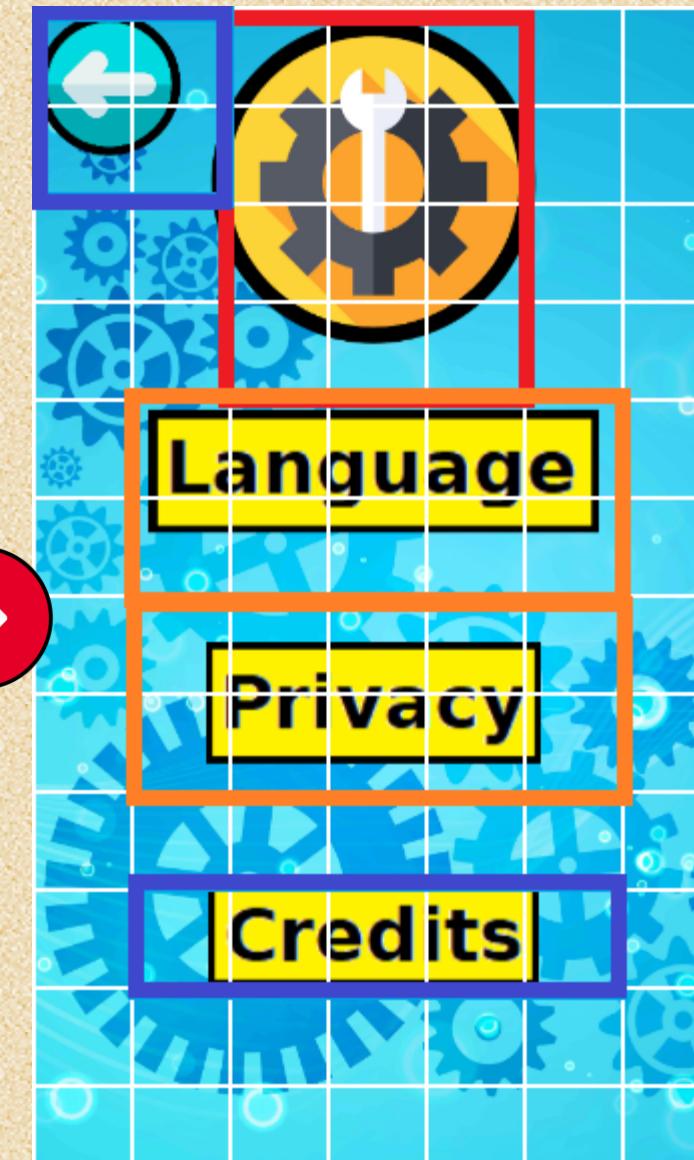
ΛΙΣΤΑ ΕΠΙΤΕΥΓΜΑΤΩΝ

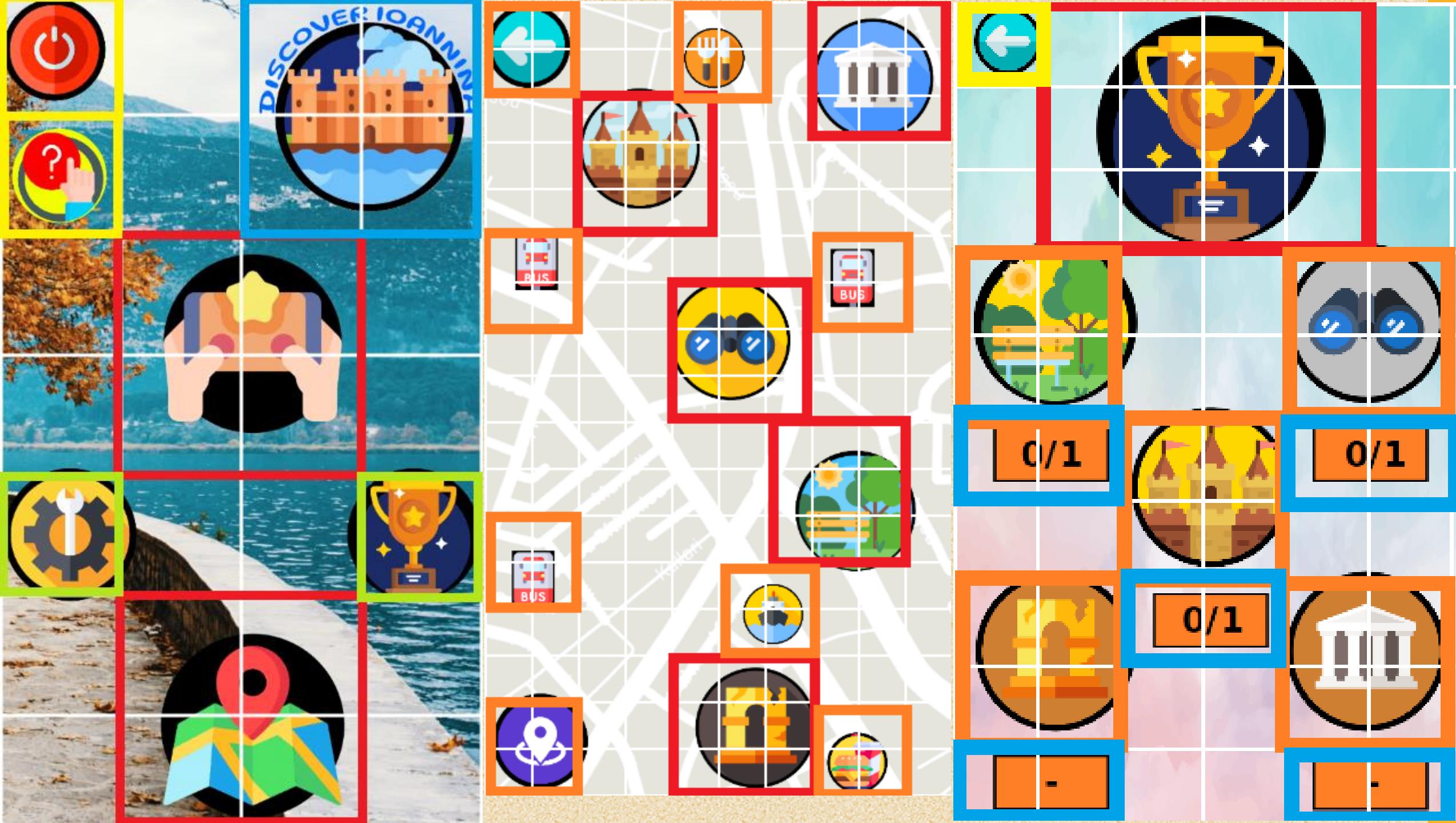


ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ



ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ





ΕΚΠΤΩΤΙΚΟ ΚΟΥΠΟΝΙ

COUPON CODE

COUPON CODE

ALANYP2023

Εξαργυρώστε στο Κατάστημα

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

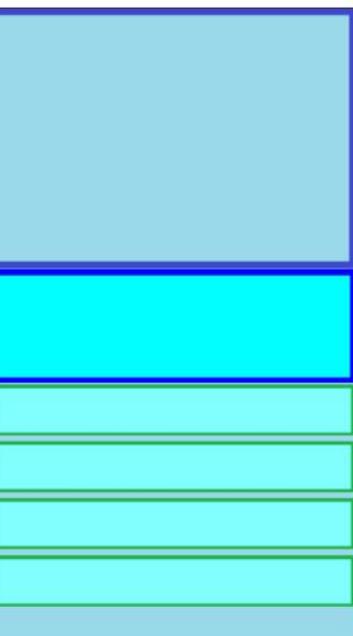
Τελικής

Δραστηριότητας

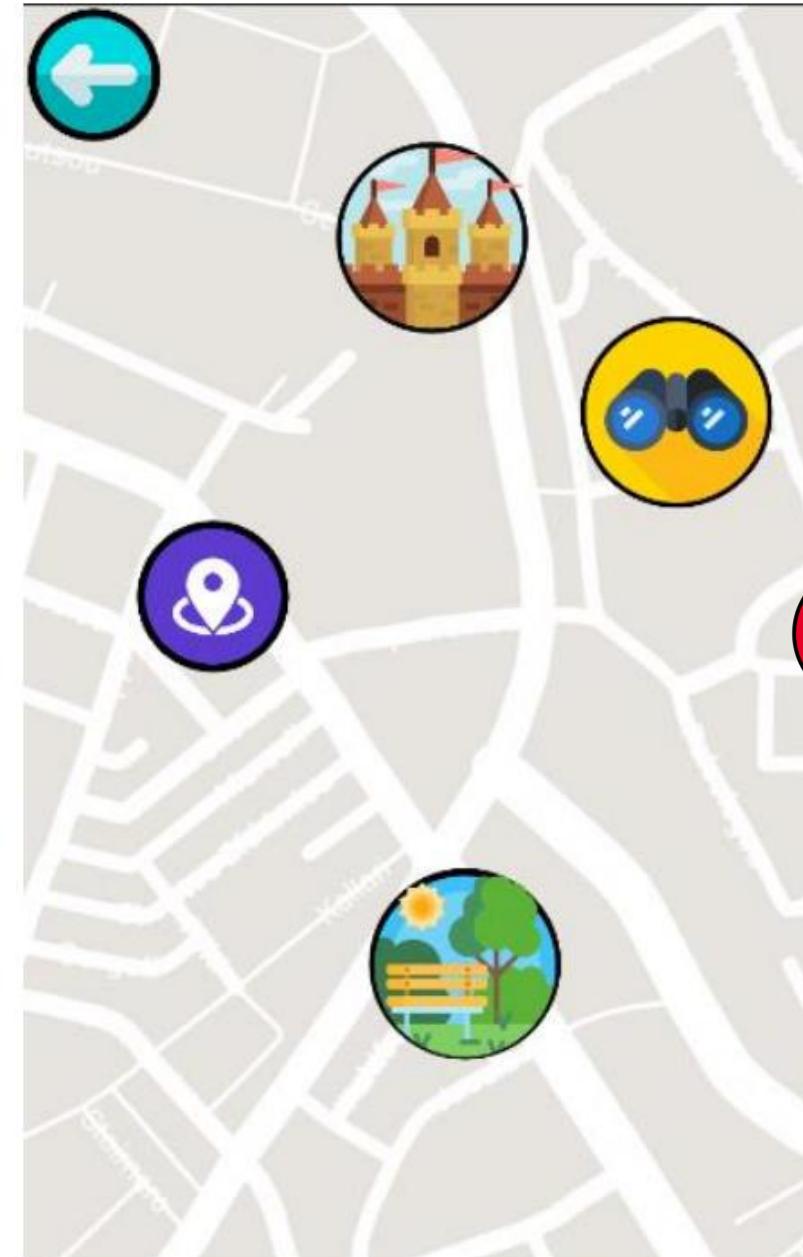
Εφαρμογής

ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΚΑΘΕ ΟΘΟΝΗΣ

- **ΑΡΧΙΚΗ ΟΘΟΝΗ**: Παραμένει ίδια σε όλα τα στάδια χρήσης.
- **ΧΑΡΤΗΣ**: Τα εικονίδια Σημείων μετακινούνται στην κατάλληλη θέση.
- **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ**: Εφαρμόζουμε την φωτογραφία και το κείμενο στα πλαίσια.
- **ΕΠΙΤΕΥΓΜΑΤΑ**: Ενημερώνεται το κείμενο ποσοστών ολοκλήρωσης.
- **ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ**: Παραμένει ίδια σε όλα τα στάδια χρήσης.



ΣΕΝΑΡΙΟ ΜΗ ΔΙΑΘΕΣΙΜΩΝ ΠΕΡΙΟΧΩΝ



**ΠΛΗΣΙΑΣΤΕ ΣΕ
ΣΗΜΕΙΟ
ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ
ΓΙΑ ΝΑ
ΞΕΚΛΕΙΔΩΣΕΤΕ
ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ**

**GET CLOSER
TO A POINT
OF INTEREST
TO UNLOCK
MISSIONS**

Κατηγορίες Δραστηριοτήτων εντός Φυσικού Περιβάλλοντος:

- 1) Αναγνώριση χαρακτηριστικών,
- 2) Μέτρηση μεμονωμένων αντικειμένων,
- 3) Μετακίνηση εντός ορισμένου χώρου.

ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ

Θέτουμε στον χρήστη ένα **ερώτημα**,
που αφορά την περιοχή στην οποία βρίσκεται.

Παράδειγμα:

Ποιο από τα παρακάτω ζώα δεν συναντάμε κοντά στην λίμνη;

- **Πάπιες**
- **Σπουργίτια**
- **Κύκνους**
- **Κουνέλια**



Ποιο από τα παρακάτω ζώα δεν συναντάμε κοντά στην λίμνη;

Πάπιες

Σπουργίτια

Κύκνους

Κουνέλια

ΜΕΤΡΗΣΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ

Ζητάμε από τον χρήστη να **υπολογίσει** το πλήθος κάποιων αντικειμένων, που μπορούν να εντοπιστούν εύκολα.

Παράδειγμα:

Πόσα φανάρια βρίσκονται εντός της στοάς που οδηγεί στο κάστρο;

- Πάνω από 1, Κάτω από 10
- Πάνω από 9, Κάτω από 20
- Πάνω από 19, Κάτω από 30
- Πάνω από 29, Κάτω από 40



Πόσα φανάρια βρίσκονται εντός της στοάς που οδηγεί στο κάστρο;

Πάνω από 1, Κάτω από 10

Πάνω από 9, Κάτω από 20

Πάνω από 19, Κάτω από 30

Πάνω από 29, Κάτω από 40

ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ

Θέτουμε στον χρήστη ένα **ερώτημα**,
που αφορά την περιοχή στην οποία βρίσκεται.

Παράδειγμα:

Πόσα κανόνια είναι τοποθετημένα πάνω στο
εικονιζόμενο μνημείο;

- 4
- 5
- 6
- 7



Πόσα κανόνια είναι
τοποθετημένα πάνω στο
εικονιζόμενο μνημείο;

4

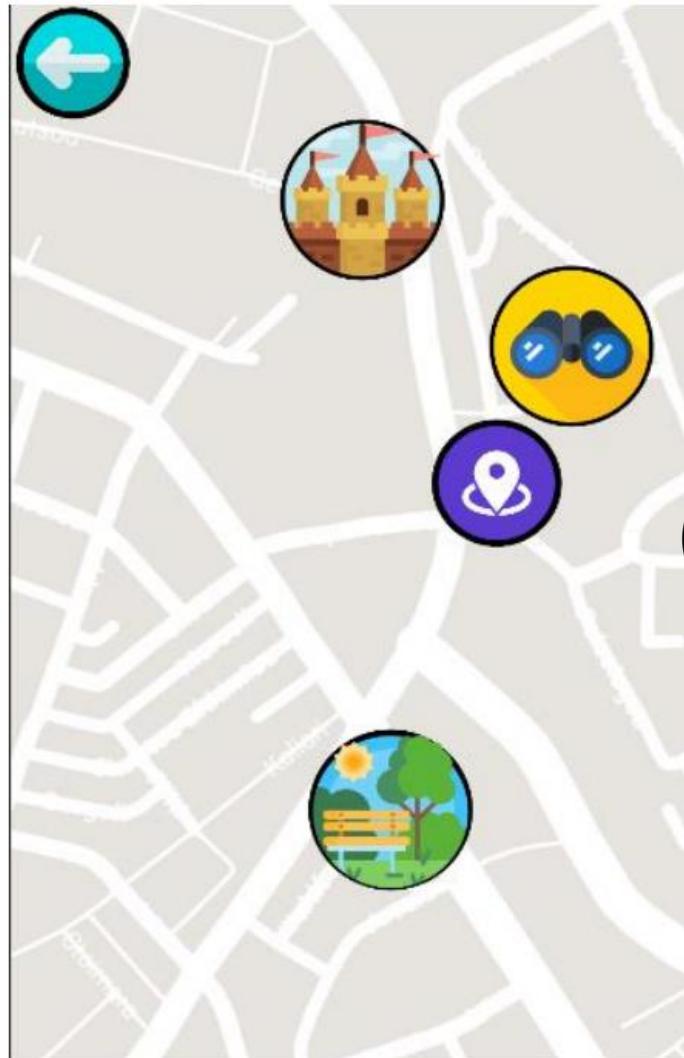
5

6

7

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 1

1^η Περίπτωση - Αναγνώριση Γενικών Χαρακτηριστικών της Περιοχής
- σε Σημείο με Θέα (Λίμνη)



Ποιο από τα παρακάτω
ζώα δεν συναντάμε
κοντά στην λίμνη;

Πάπιες

Σπουργίτια

Κύκνους

Κουνέλια



0/1

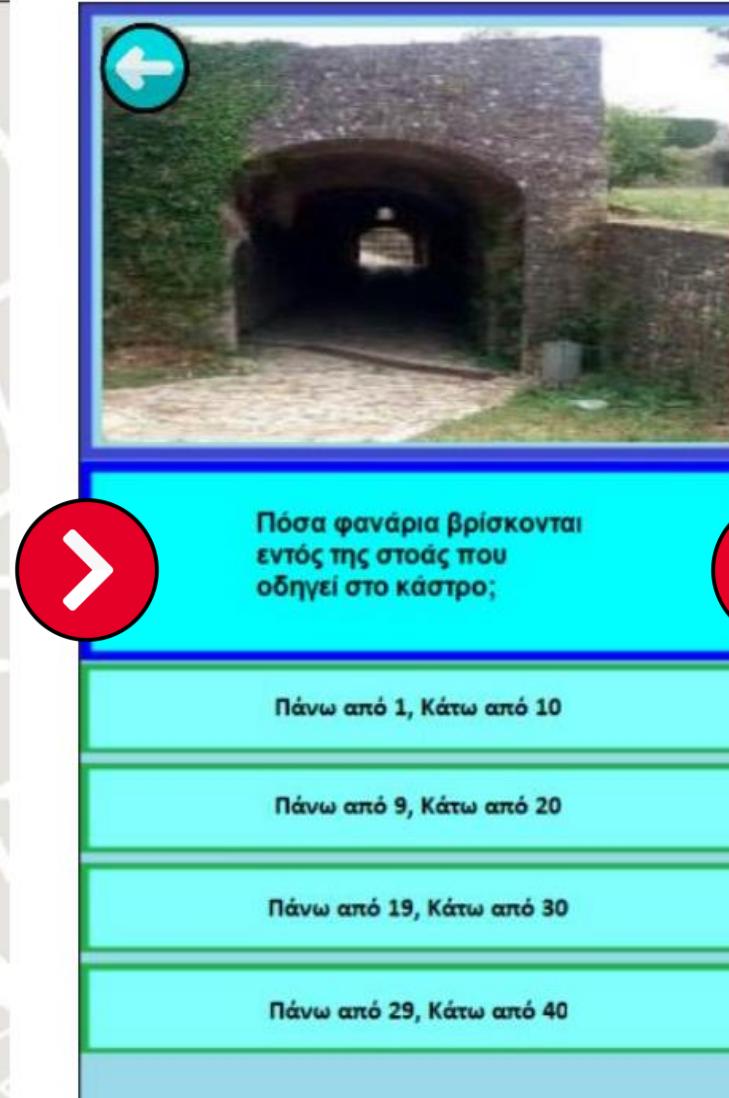
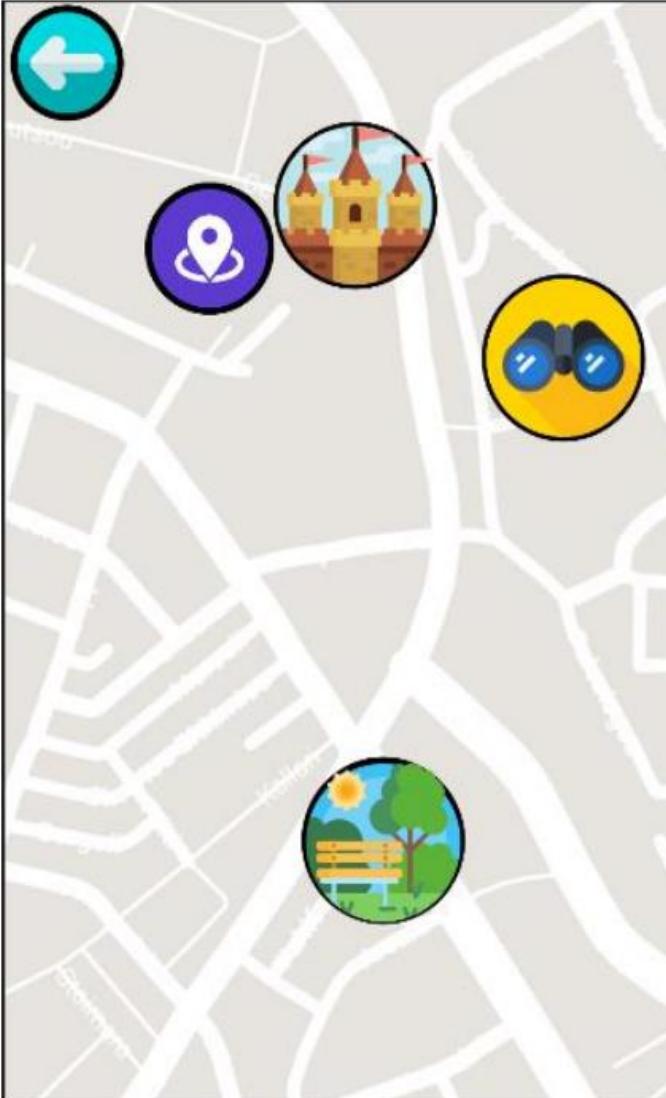
1/1





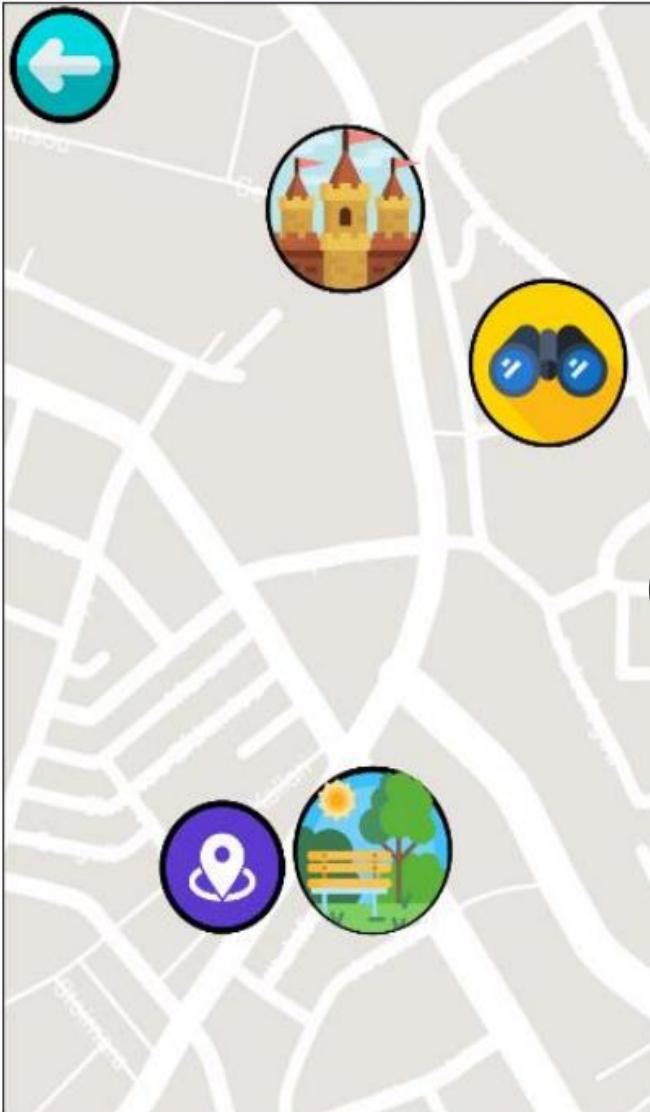
ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 2

2^η Περίπτωση - Μέτρηση Αντικειμένων, σε Συγκεκριμένα Τμήματα της Περιοχής – Ιστορικό Σημείο (Κάστρο)



ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 3

3^η Περίπτωση - Μετακίνηση για Αναζήτηση Εικονιζόμενου Σημείου
- Πάρκο (Ρολόι)



Πόσα κανόνια είναι
τοποθετημένα πάνω στο
εικονιζόμενο μνημείο;

4

5

6

7



ΕΙΚΟΝΕΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ



ΕΙΚΟΝΕΣ ΓΙΑ ΑΛΜΠΟΥΜ



ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ
ΓΙΑ ΤΗΝ
ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΑΣ!