

# **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

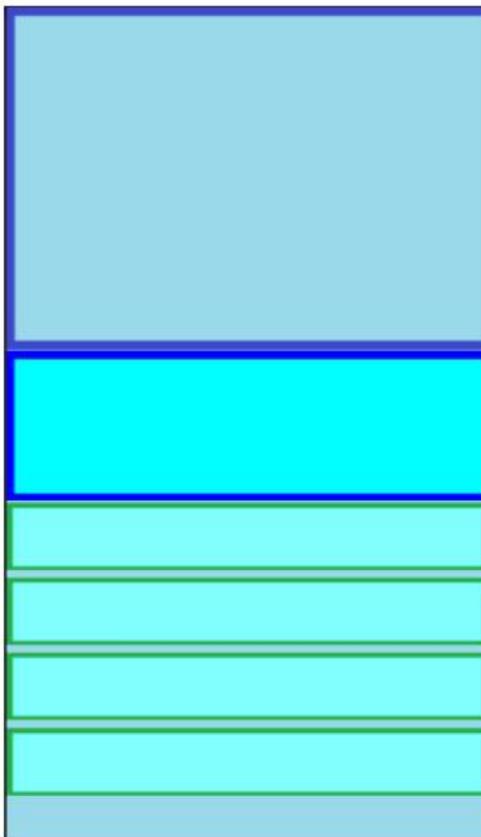


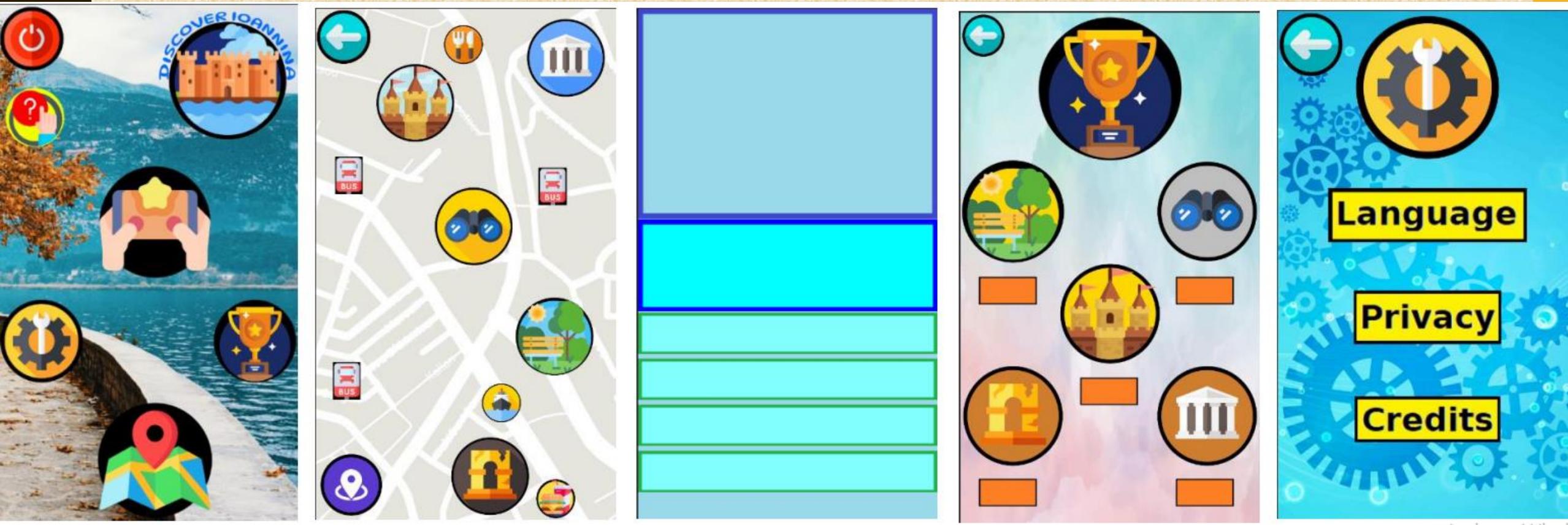
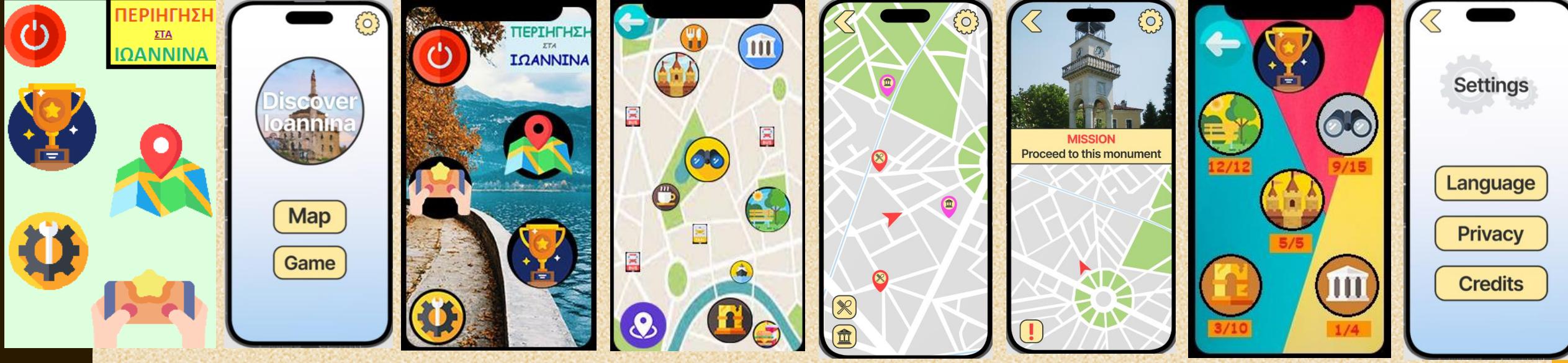
## ΤΕΛΙΚΟ



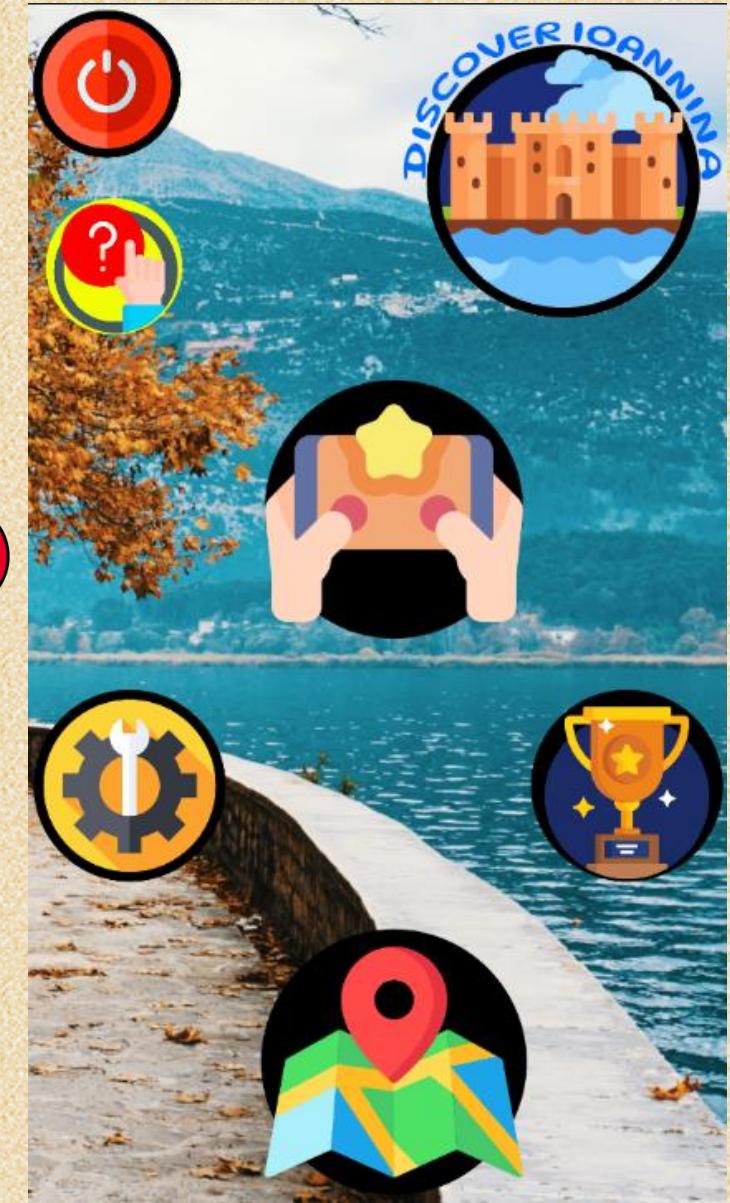
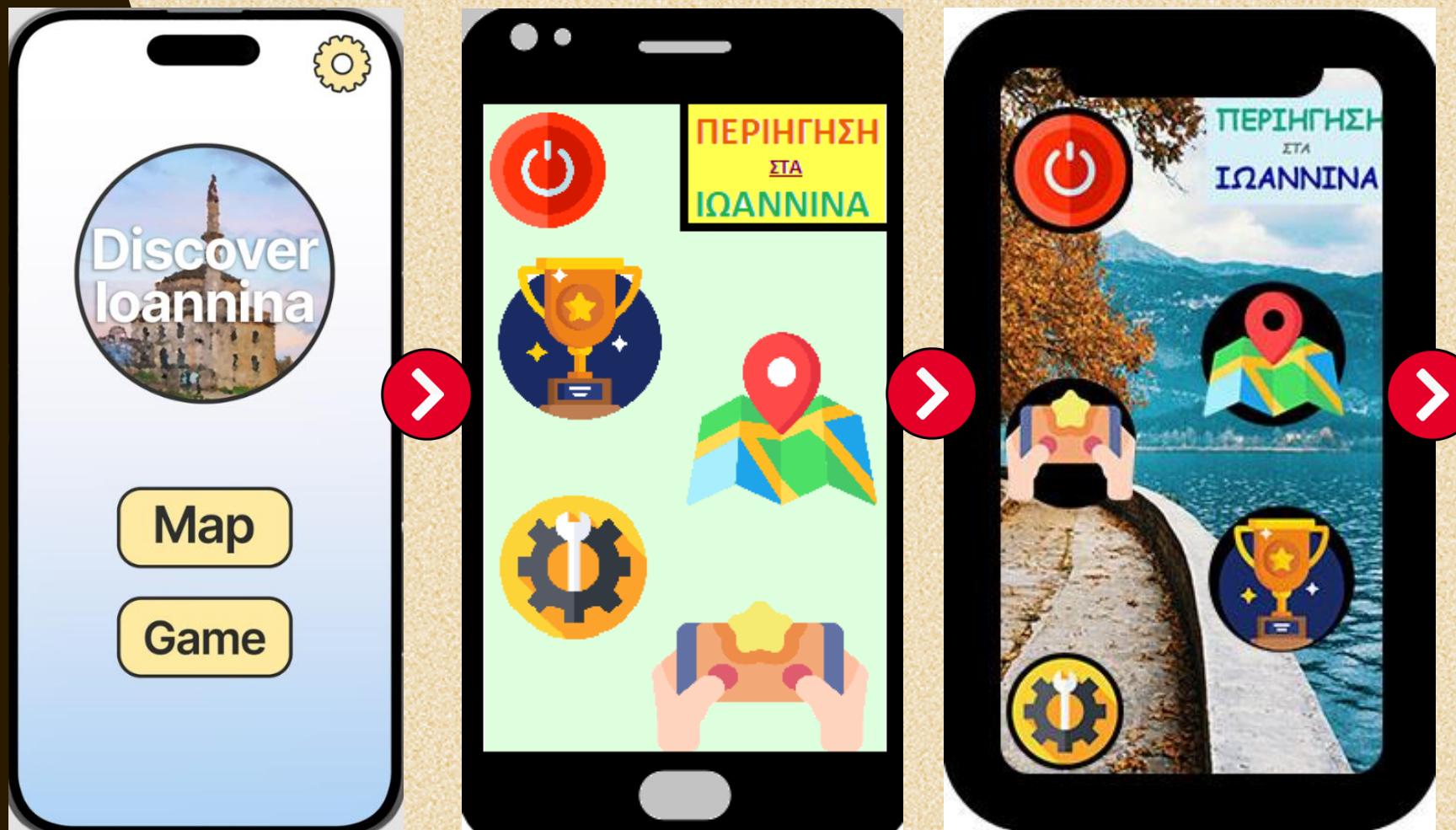
# 5 ΟΘΟΝΕΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ

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





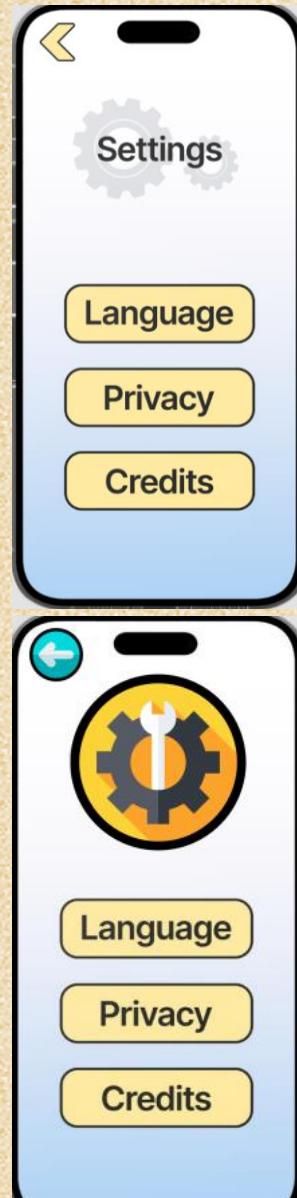
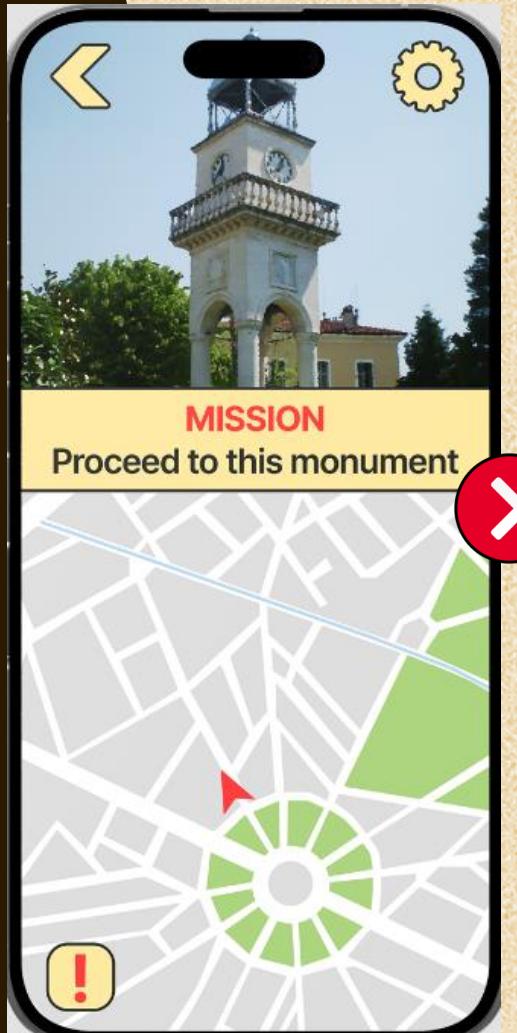
# ΣΤΑΔΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΑΡΧΙΚΗΣ



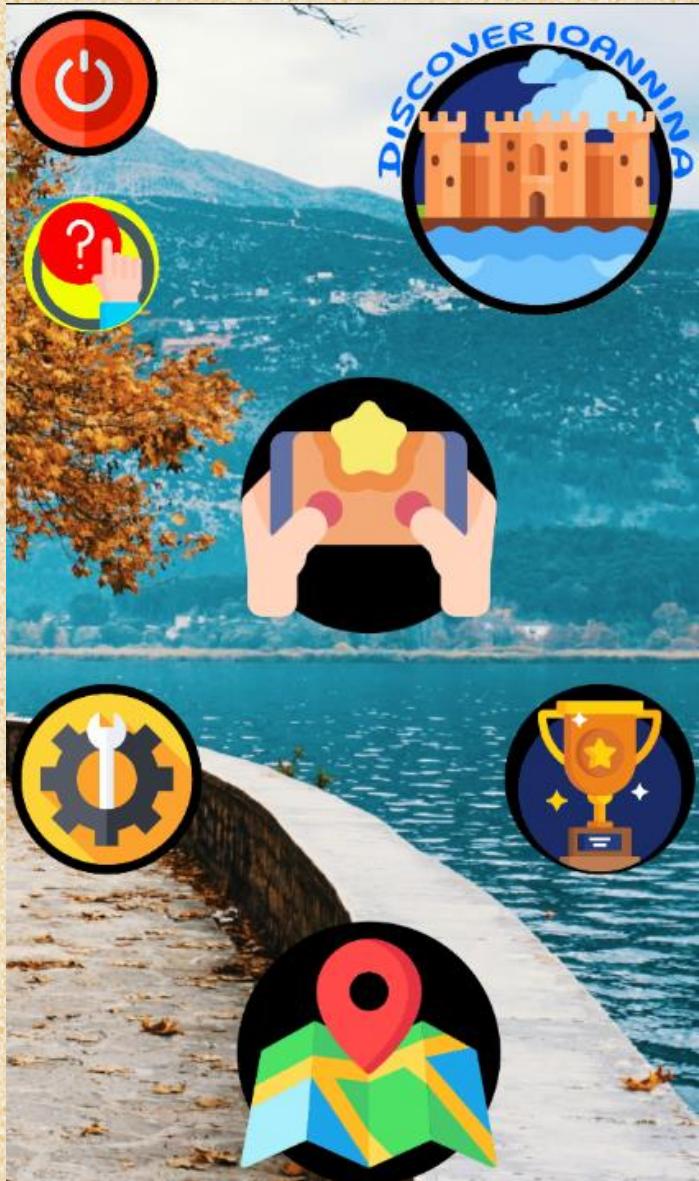
# 5 000 ΝΕΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ



# 5 000ΝΕΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ



# ΑΡΧΙΚΗ ΟΘΟΝΗ



**Απενεργοποίηση**  
Εφαρμογής



**Ρυθμίσεις**  
Συστήματος



**Βοήθεια**  
Οδηγίες Χρήσης



**Επιτεύγματα**  
Λίστες Σκορ-  
Άλμπουμ

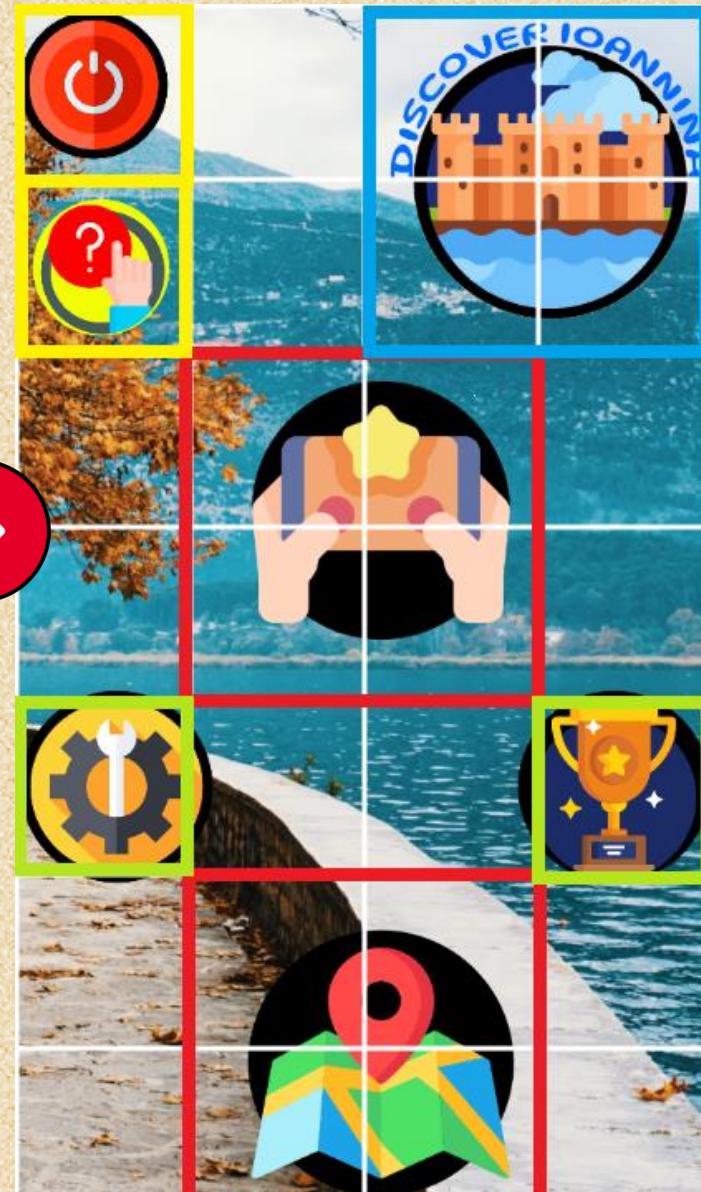


**Δραστηριότητες**  
σε κοντινά Σημεία  
Ενδιαφέροντος

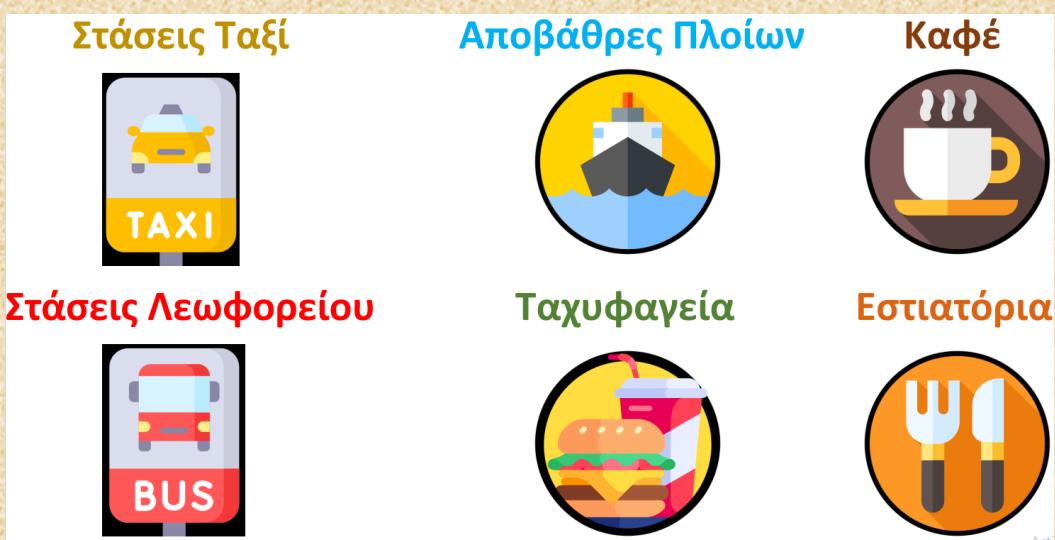
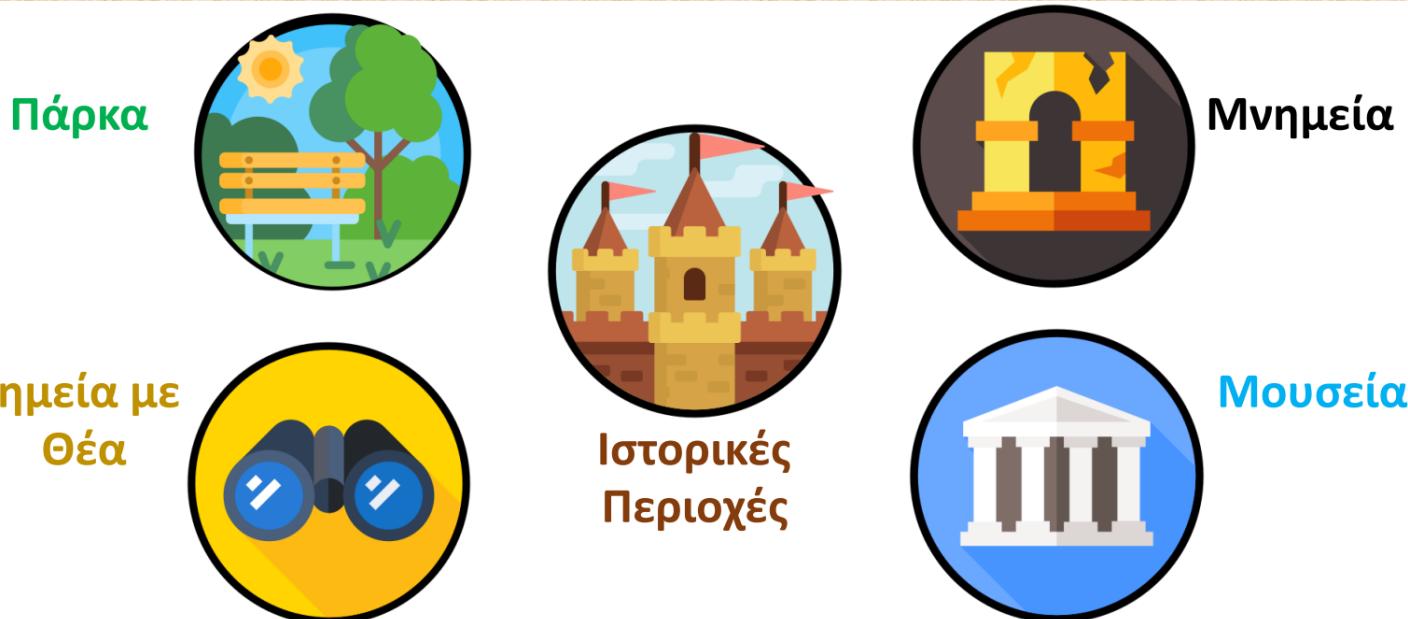
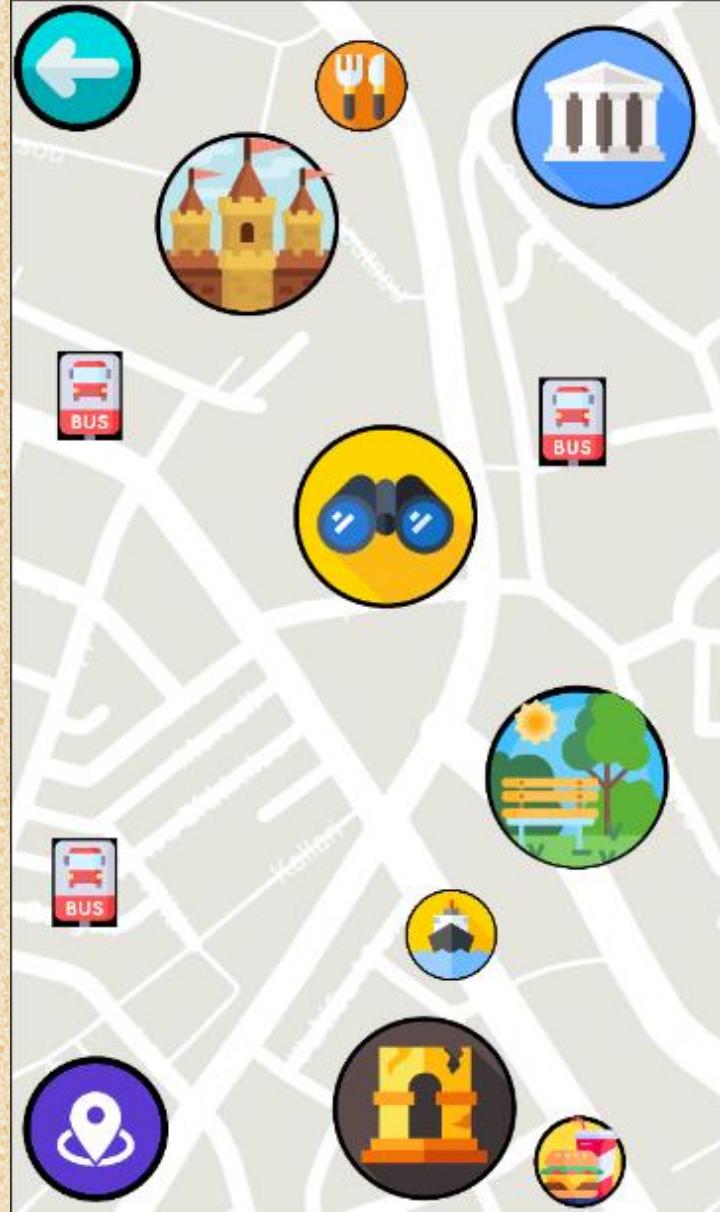


**Χάρτης**  
Σημείων  
Ενδιαφέροντος

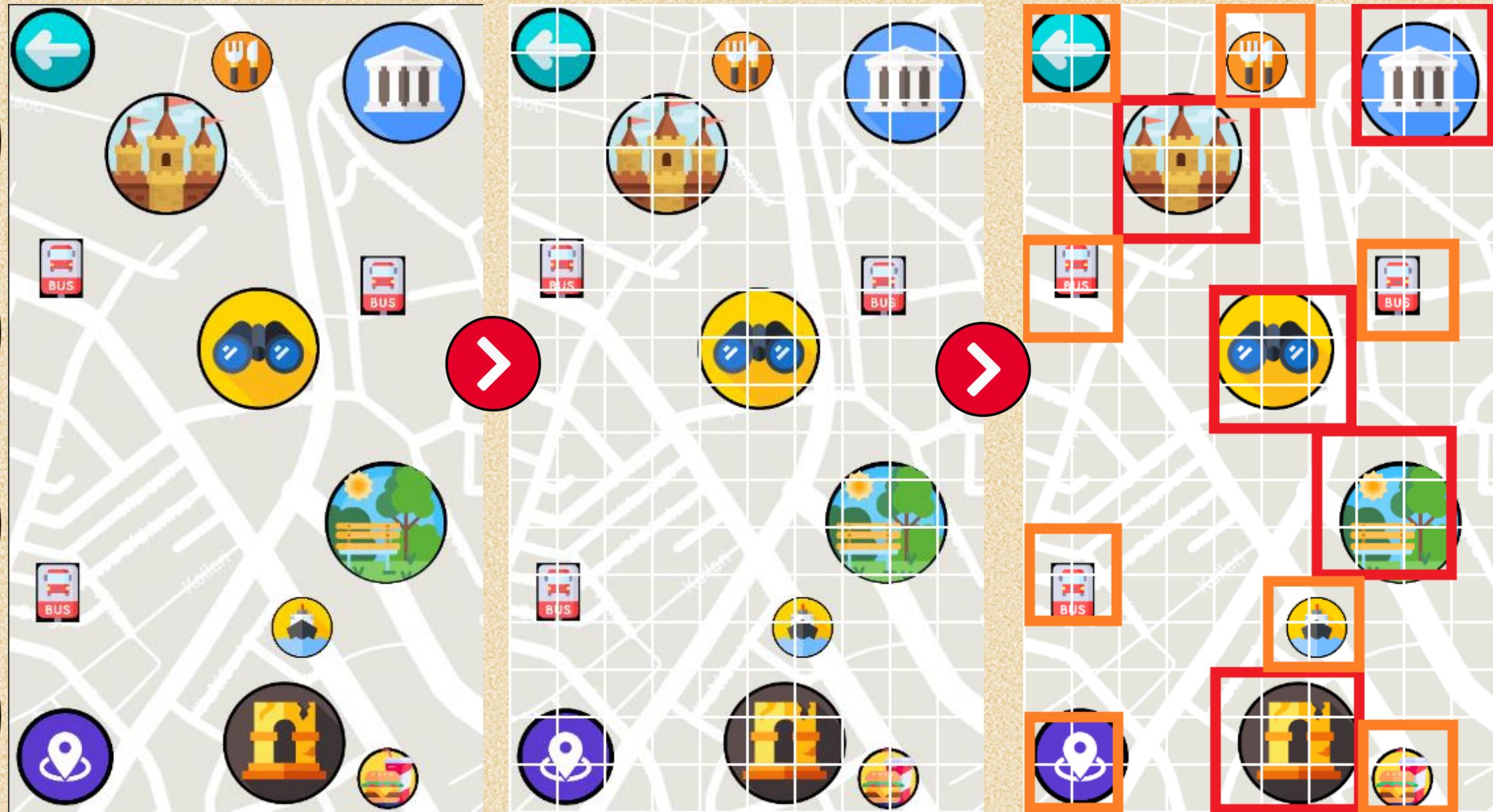
# APXIKH OΘONH



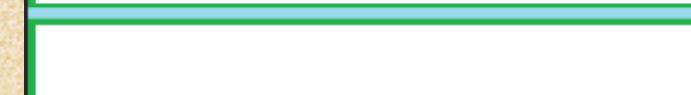
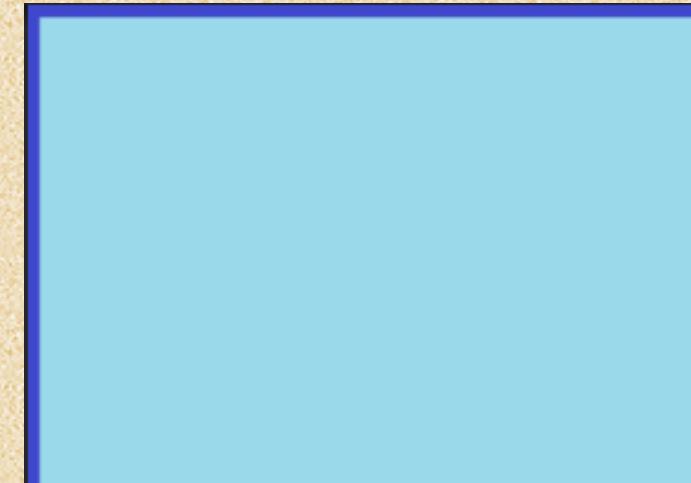
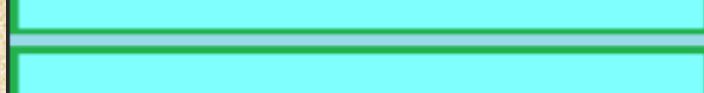
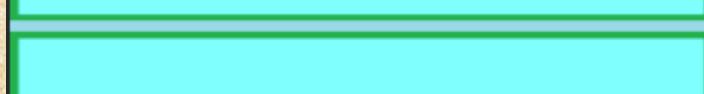
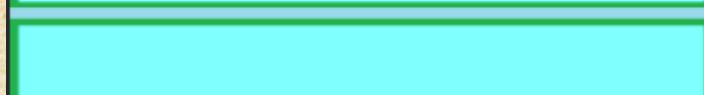
# ΑΠΛΟΠΟΙΗΜΕΝΟΣ ΧΑΡΤΗΣ



# 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

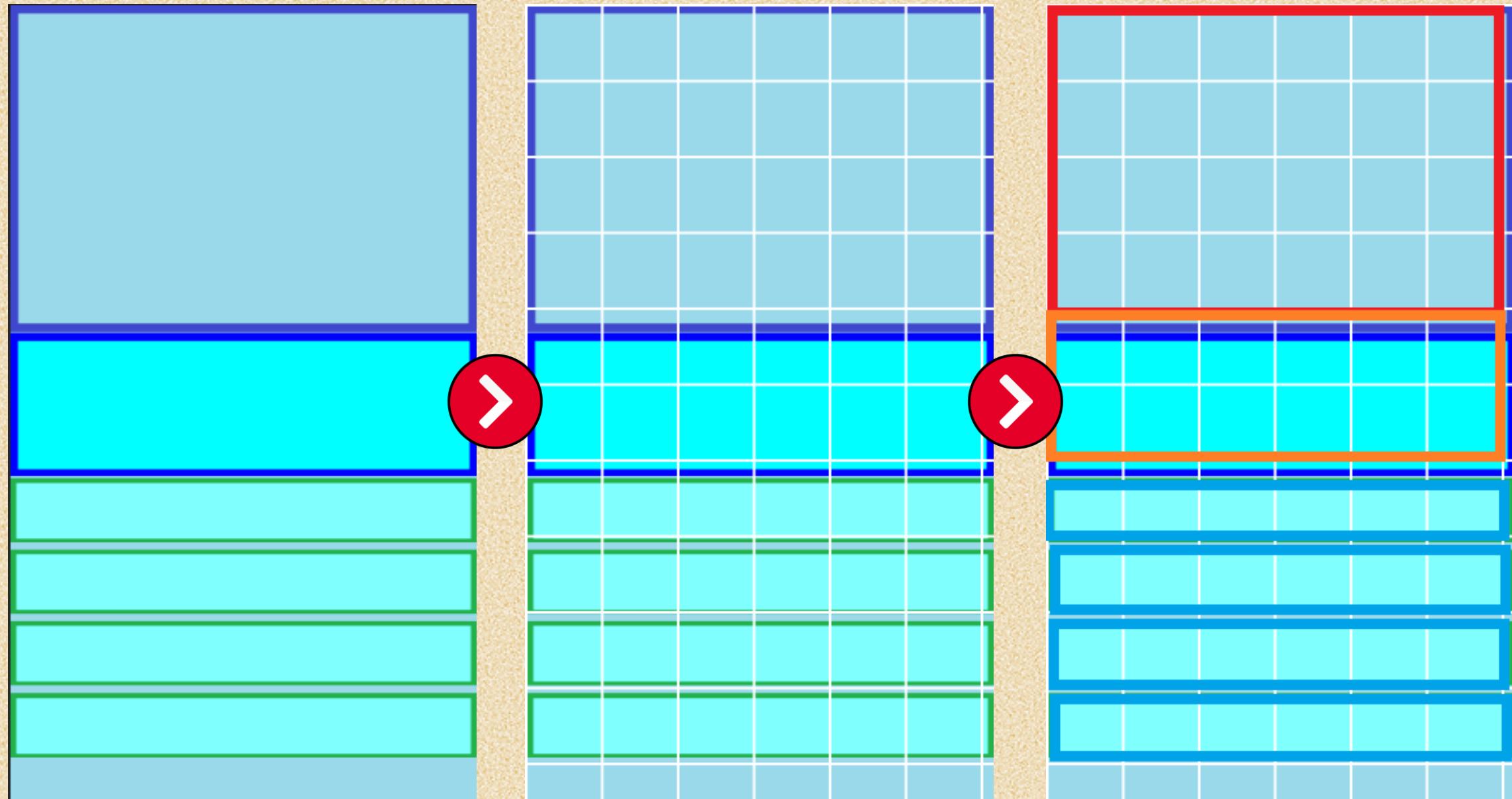


Κύκνους



Κουνέλια

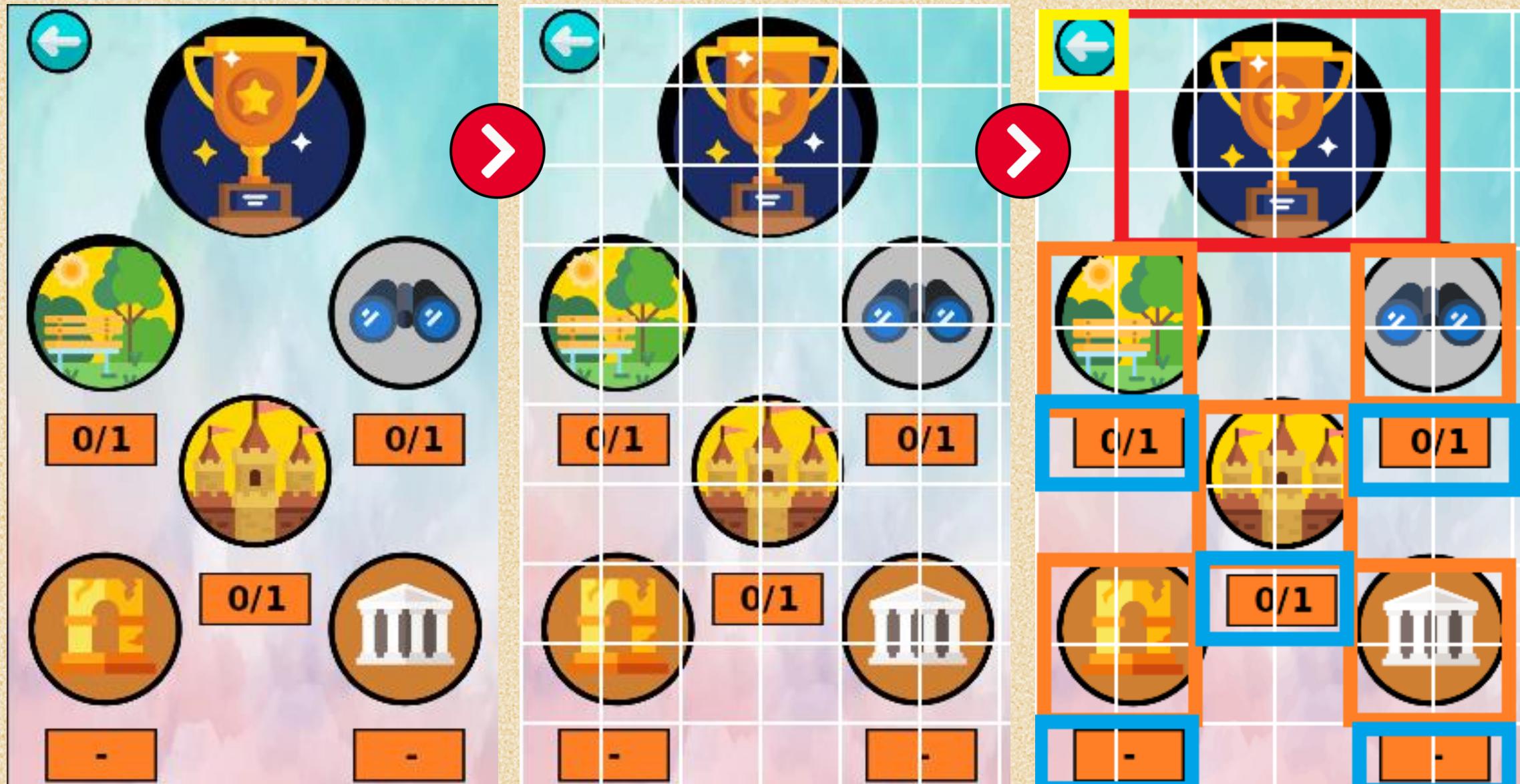
# ΠΛΑΙΣΙΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ



# ΛΙΣΤΑ ΕΠΙΤΕΥΓΜΑΤΩΝ



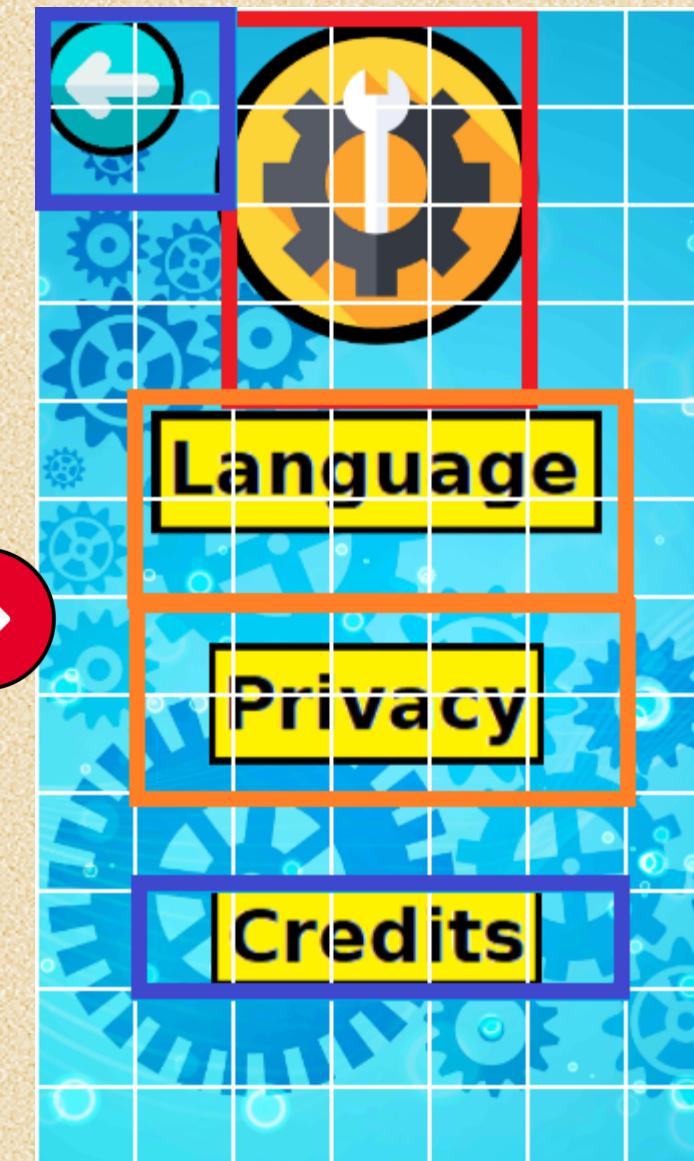
# ΛΙΣΤΑ ΕΠΙΤΕΥΓΜΑΤΩΝ

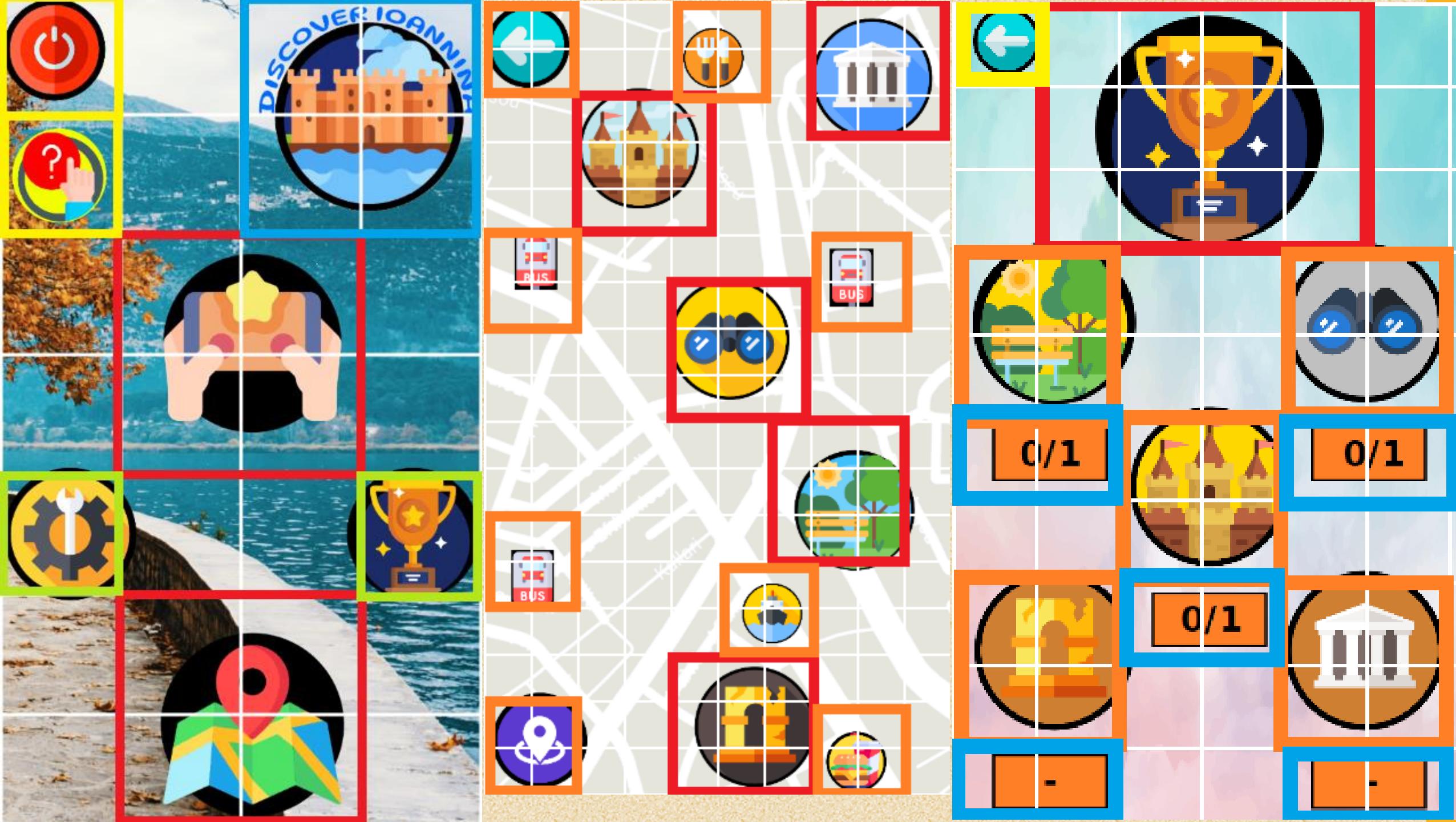


# ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ



# ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ





# ΕΚΠΤΩΤΙΚΟ ΚΟΥΠΟΝΙ

COUPON CODE

COUPON CODE

**ALANYP2023**

Εξαργυρώστε στο Κατάστημα

# **ΕΝΟΤΗΤΑ 4**

**ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ**

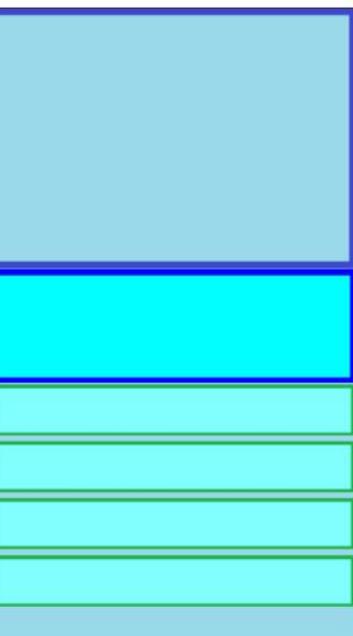
**Τελικής**

**Δραστηριότητας**

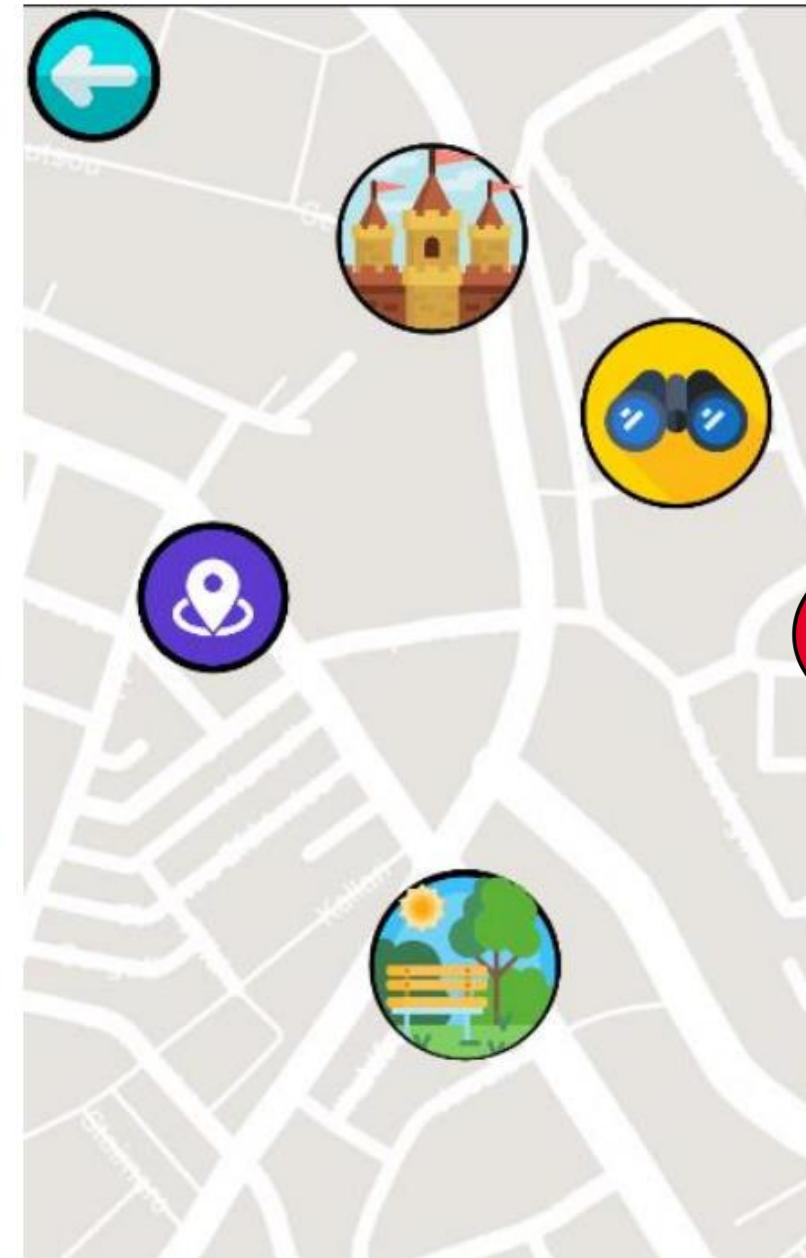
**Εφαρμογής**

# 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

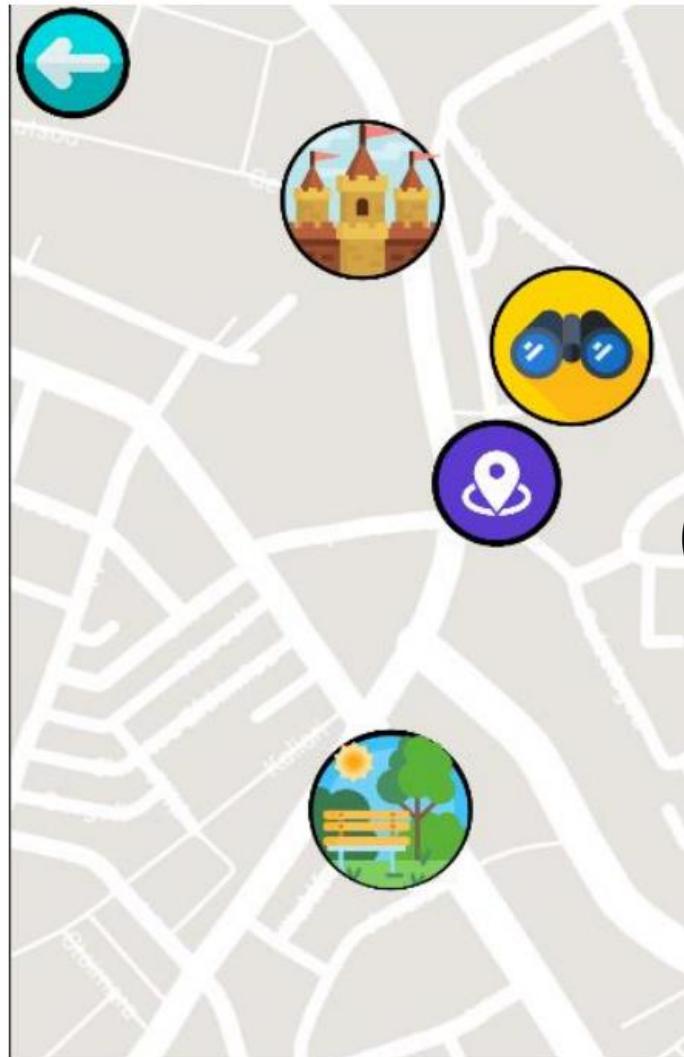
5

6

7

# ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 1

1<sup>η</sup> 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

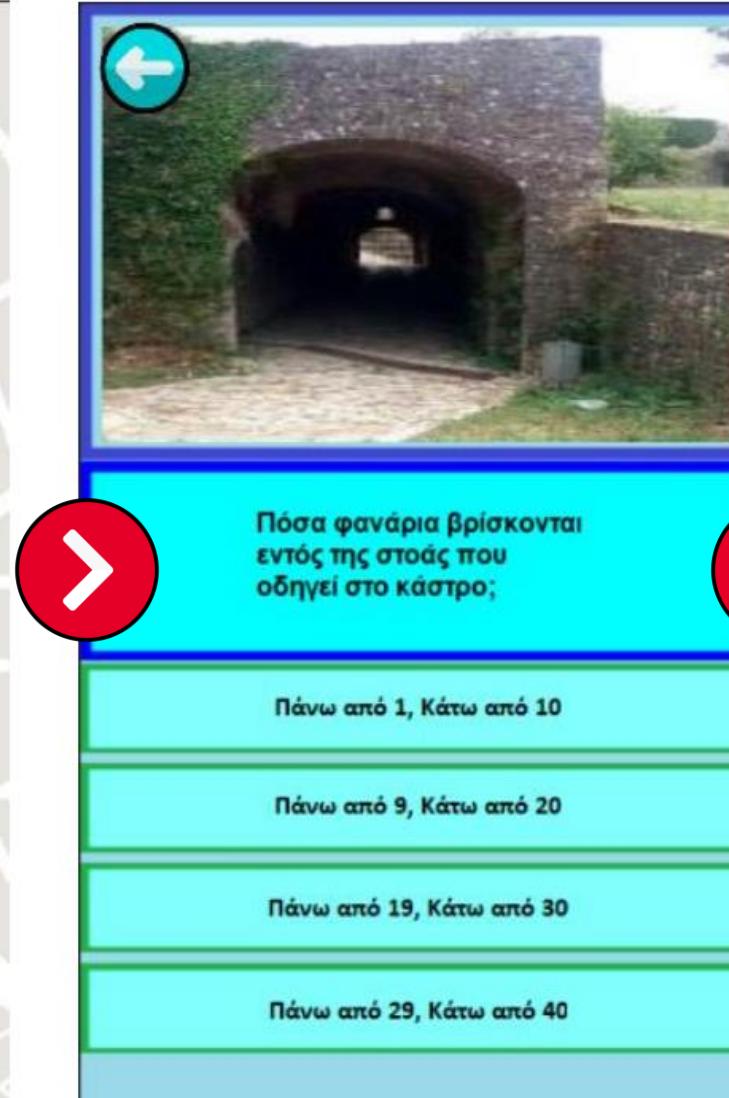
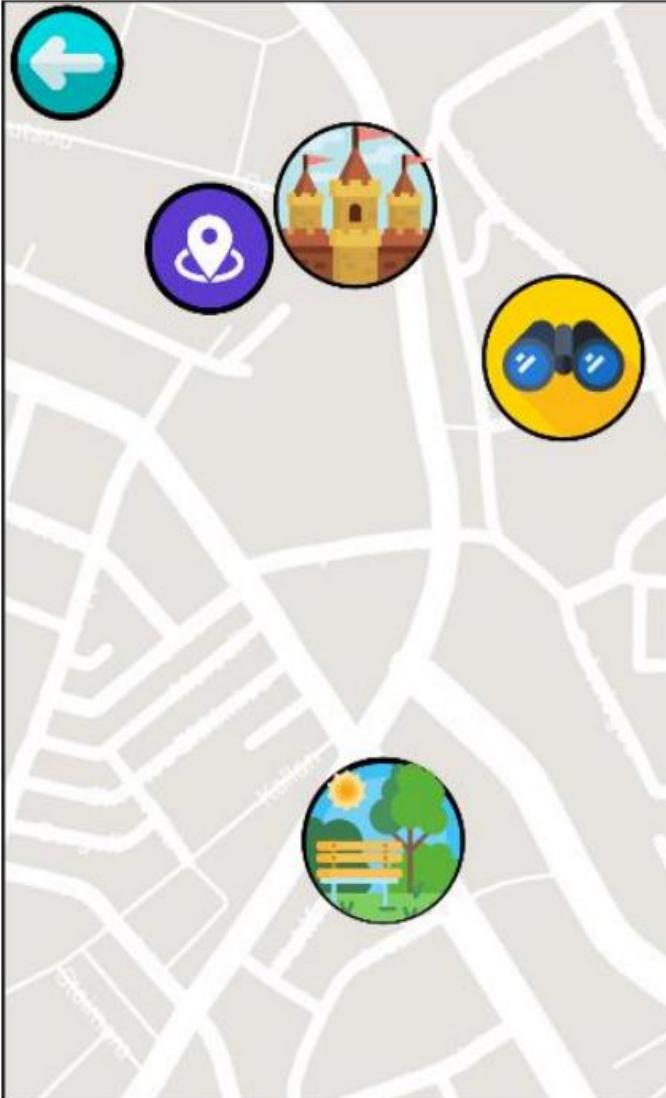
1/1





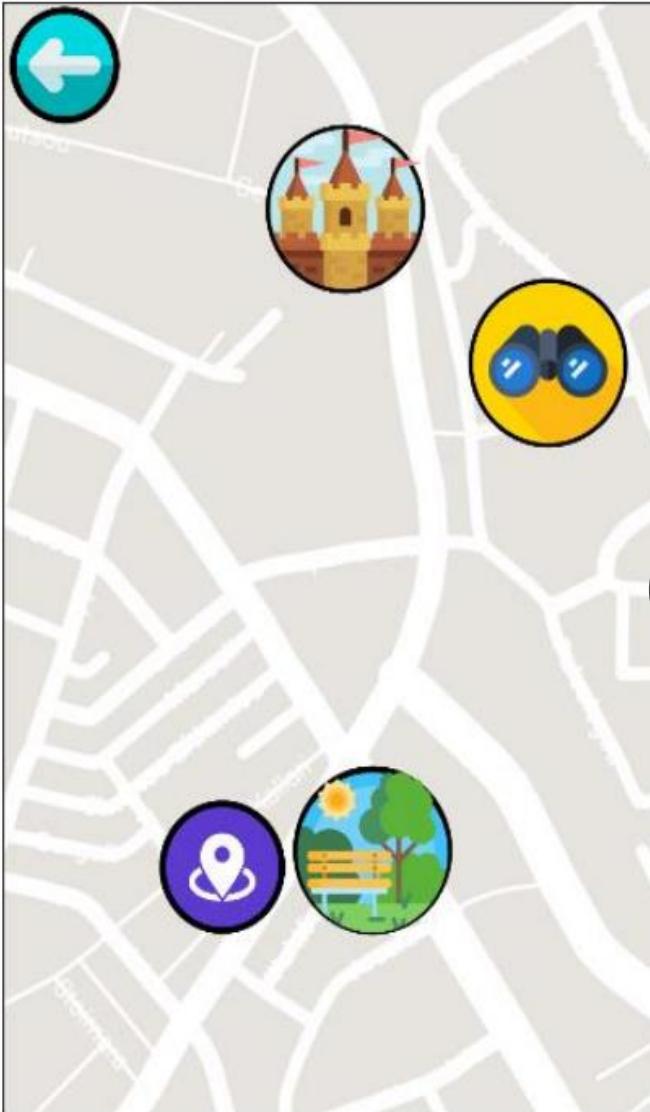
# ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 2

## 2<sup>η</sup> Περίπτωση - Μέτρηση Αντικειμένων, σε Συγκεκριμένα Τμήματα της Περιοχής – Ιστορικό Σημείο (Κάστρο)



# ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 3

3<sup>η</sup> 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!