

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FAKULTET ELEKTROTEHNIKE, STROJARSTVA I
BRODOGRADNJE

CROATIA ATTRACTIONS

Lorena Žarković i Antonio Rezić

Split, 15.2.2021.

Sadržaj

1	UVOD	3
1.1	Korisnici	3
1.2	Ograničenja korištenja sustava	3
1.3	Zahtjevi i zadaće Zahtjevi i zadaće aplikacije:	3
2	Low fidelity prototip	4
3	High fidelity	9
3.1	High fidelity -desktop verzija	9
3.2	High fidelity-Mobile verzija	18
4	Heuristike	22
4.1	Match between the system and the real world	22
4.2	Consistency and standards	23
4.3	Visibility of system status	23
4.4	User control and freedom	23
4.5	Error prevention	24
4.6	Recognition rather than recall	24
4.7	Flexibility and efficiency of use	25
4.8	Aesthetic and minimalist design	25
4.9	Help and documentation.....	26
5	C.R.A.P. principi	27
5.1	Contrast	27
5.2	Repetition	27
5.3	Alignment	28
5.4	Proximity	28
6	Zaključak	29

1 UVOD

Ideja izrade ove aplikacije je bila da korisnici imaju pristup različitim turističkim atrakcijama diljem Hrvatske, da mogu pronaći na jednom mjestu sve zanimljivosti vezane uz turističku ponude te sve dostupne informacije kako bi pri putovanju u Hrvatsku imali što lakše i bolje iskustvo. Također, omogućeno im je stvaranje svoje “wish” liste kako bi mogli izdvojiti najdraže postove.

1.1 Korisnici

Aplikacija je dizajnirana i implementirana tako da omogućeno korištenje za korisnike različitih životnih dobi. Ovakav tip aplikacije ne zahtjeva pretjeranu informatičku pismenost, dovoljne su osnove korištenja web preglednika, bilo to na mobitelu ili na desktop računalu. Pretpostavlja se da će najčešći korisnici biti ljudi dobi od 16 godina do 45 godina starosti.

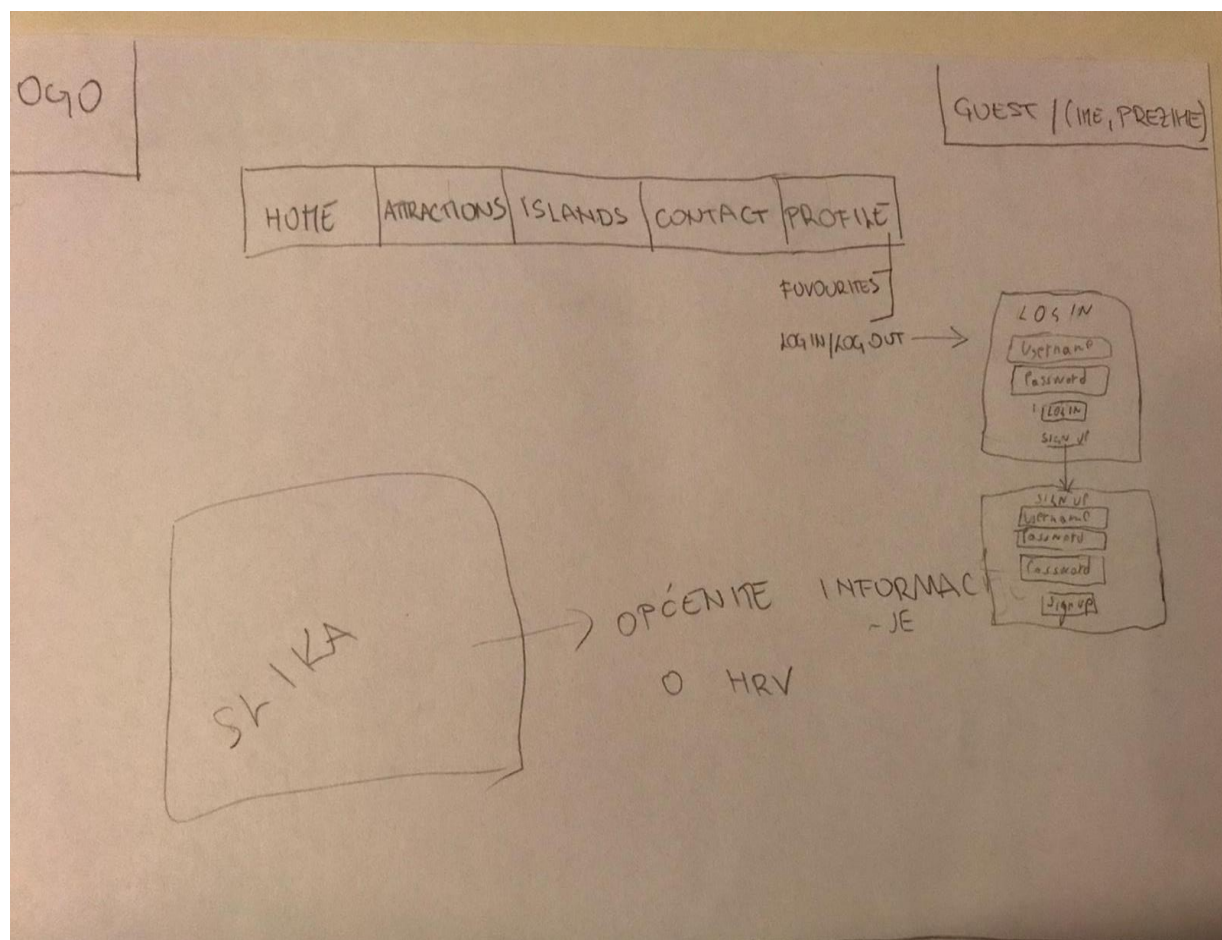
1.2 Ograničenja korištenja sustava

Da bi se sustav u mogao koristiti, korisnici moraju imati pristup internetu i bilo kakav web preglednik. Svejedno je da li se aplikacija koristi na mobitelu ili na tabletu ili na desktopu, aplikacija se prilagođava prema svakom uređaju. Neregistrirani korisnici imaju pristup sadržaju web aplikacije, dok se s registracijom omogućava spremanje najdražih sadržaja.

1.3 Zahtjevi i zadaće Zahtjevi i zadaće aplikacije:

- Aplikacija će se koristiti iz web preglednika
- Aplikacija mora biti responzivna s obzirom da će se koristiti na različitim uređajima (mobitel, tablet, desktop...)
- Korisnik može pretraživati lokacije i atrakcije unosom riječi te korištenjem filtera suzavati svoju pretragu
- Korisnik za kreiranje liste omiljenih sadržaja mora kreirati račun
- Broj javnih stranica je 5

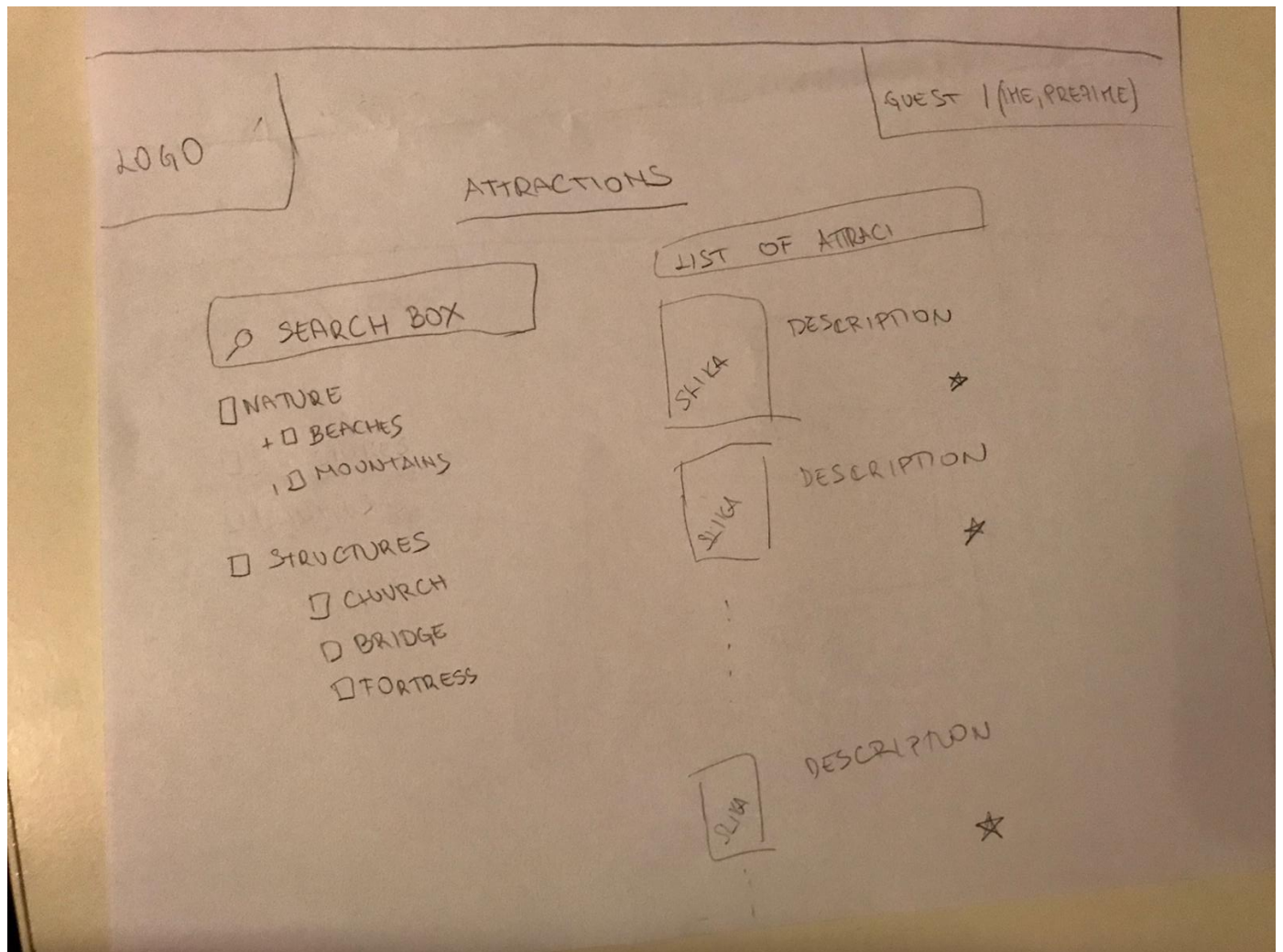
2 Low fidelity prototip



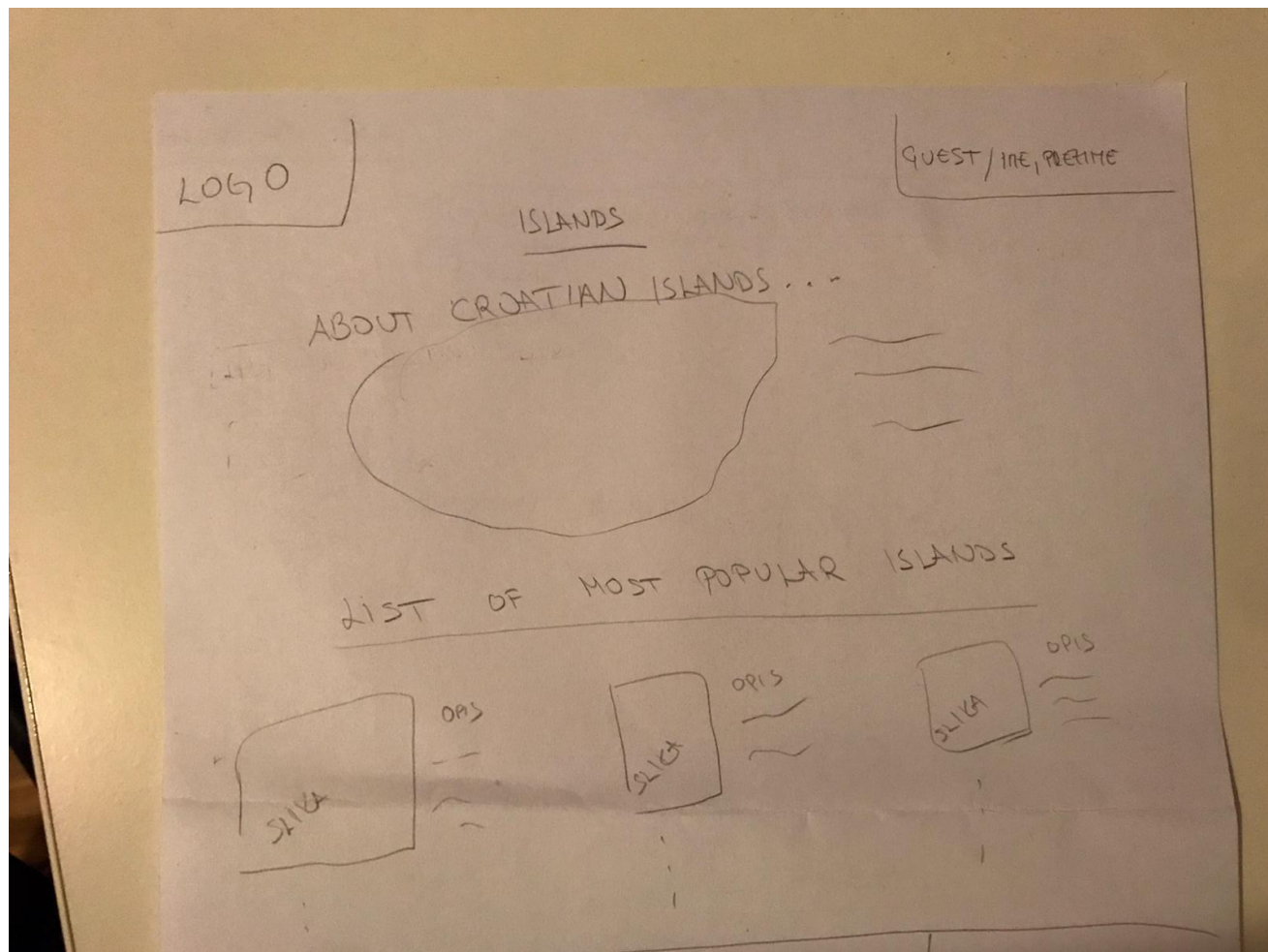
Na prvoj slici prikazana je naslovna stranica s koje korisnik može pristupiti svim ostalim stranicama.

Moguće je ulogirati se na početnoj stranici preko log in forme ili registriranje ukoliko korisnik nema račun. Pregledavanje sadržaja web stranice moguće je i bez prijavljivanja.

Klikom na logo botun korisnik se s bilo koje stranice vraća na naslovnu stranicu.



Na slici poviše prikazana je stranica Attractions gdje postoji mogućnost da korisnik filtrira znamenitosti koje želi posjetiti na temelju osobnih preferencija. Također, klikom na zvjezdicu u desnom donjem kutu, korisnik može spremiti atrakciju na "wish list" ukoliko je registriran i prijavljen.



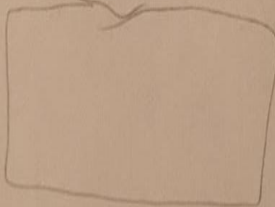
Na slici je prikazana stranica Islands, gdje korisnik može vidjeti popis najpopularnijih hrvatskih otoka.

LOGO

CONTACT

GUEST / ME, PREVIEW

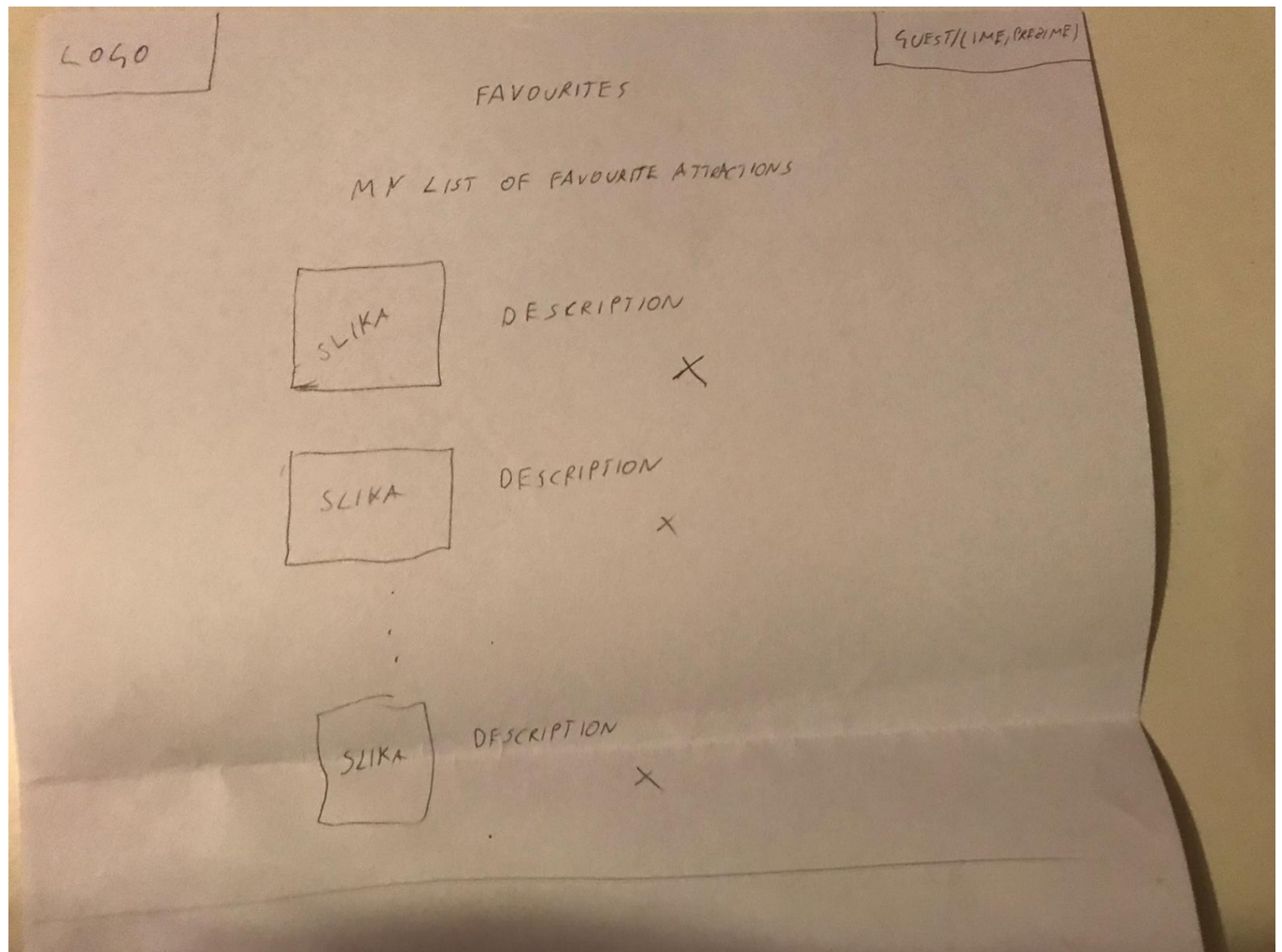
FEEDBACK



SEND

Email: 123@mail.com

Phone: +385 122 122

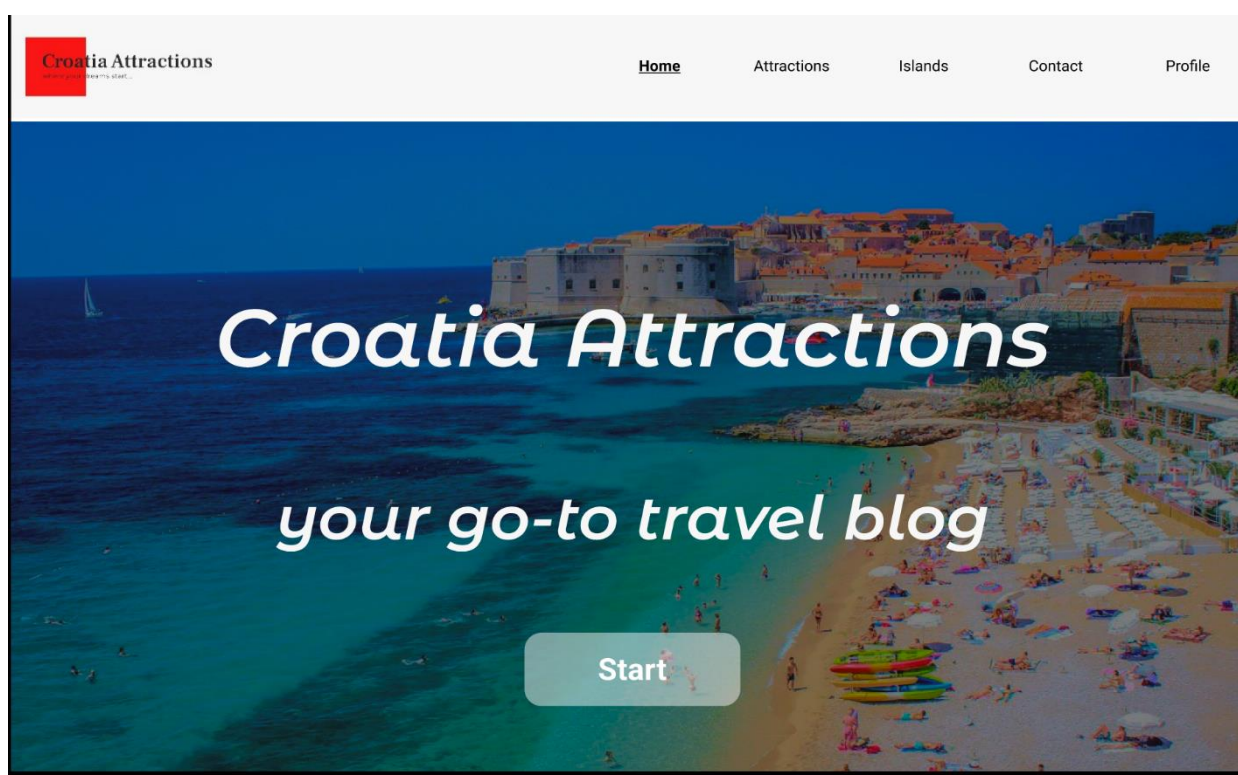


Na slici je prikaza stranica Favourites na kojoj se pojave stavke označene zvjezdicom, Klikom na x korisnik može eliminirati stavku sa svog popisa. Ukoliko korisnik nije prijavljen ne može dodavati stavke te mu je to objašnjeno ako kao gost klikne na ovu stranicu.

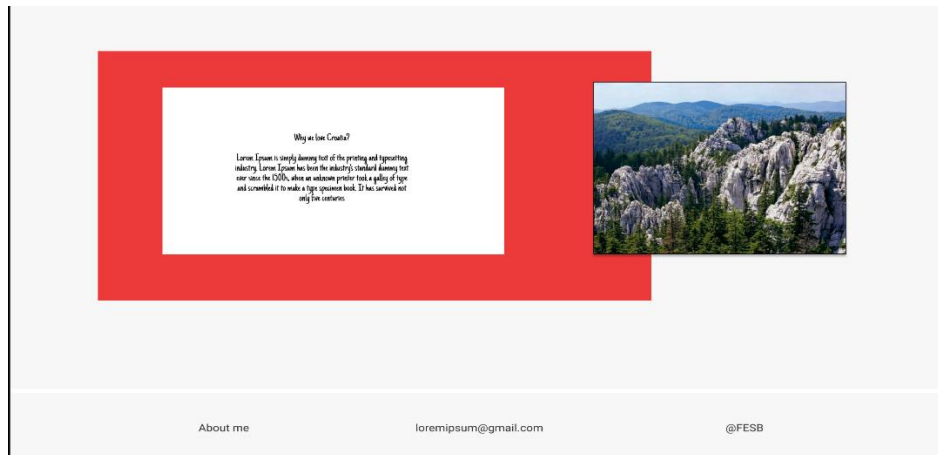
3 High fidelity

3.1 High fidelity -desktop verzija

Na slici je prikazana naslovna stranica.

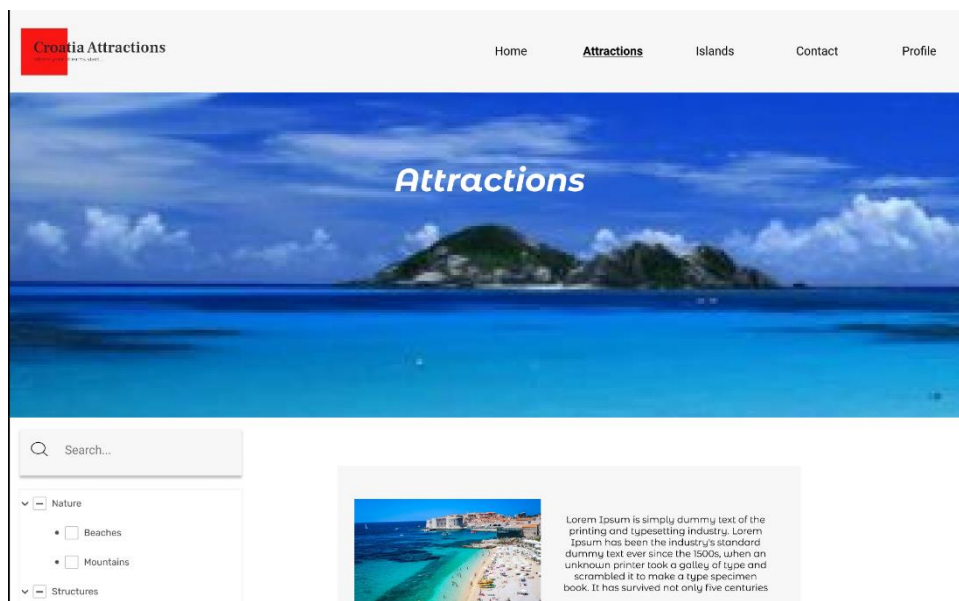


Slika 1 Naslovna stranica



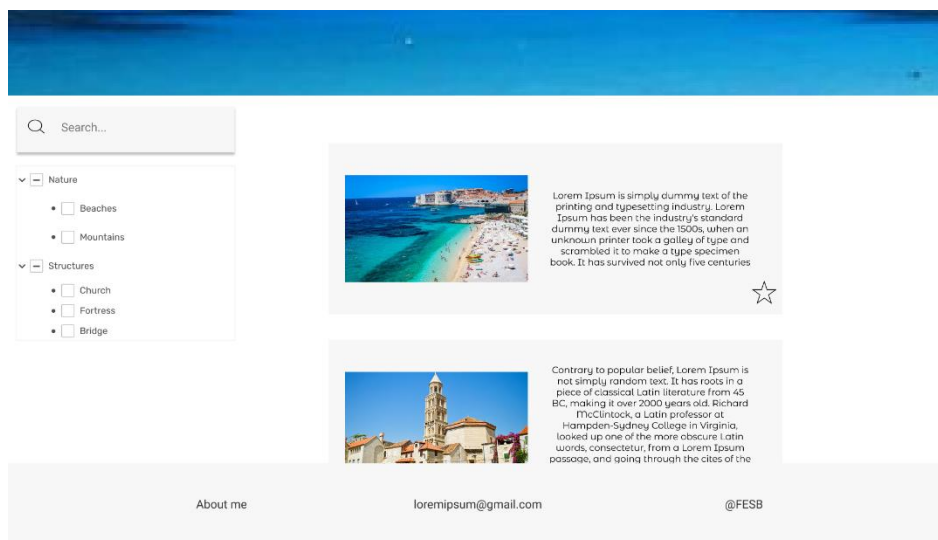
Slika 2 Drugi dio naslovne stranice

Stranica s popisom atrakcija u Hrvatskoj te gradovima I znamenitim turističkim lokacijama, hrvatskoj bogatoj baštini I tradicijama



Slika 3 Stranica atrakcije

Na stranici Atrakcije je I search bar koji omogućava I pretraživanje po tagovima kako bi korisnicima olakšao pronalazak željenog sadržaja



Slika 4 Search bar

Stranica Otoci s listom najljepših I najposjećenijih hrvatskih otoka po kriteriju autora web aplikacije


Croatia Attractions

HomeAttractionsIslandsContactProfile

Islands

List of 5 most beautiful Croatian islands


1. Hvar



Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries

Slika 5 stranica otoci


1. Hvar



Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries

☆


2. Brač



Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries

☆

3. Korčula



Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries

Slika 6 lista otoka

Kontakt stranica s podacima agencije koja služi i za komunikaciju s korisnicima

Croatia Attractions
Dobro došli na našu stranicu!

Home Attractions Islands Contact Profile

Send us your feedback!

E-mail

Name

Message

Send

Call us..
☎ 099-98767890

E-mail us...
✉ loremipsum@gmail.com

Visit us...
At our offices..
lorem ipsum 498,
Split, Croatia

Slika 7 Kontakt stranica

Na stranici profila registriranim korisnicima omogućeno je pregledavanje sadržaja koje zvjezdicom označene da im se sviđa.

My list of favourite attractions...



Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries

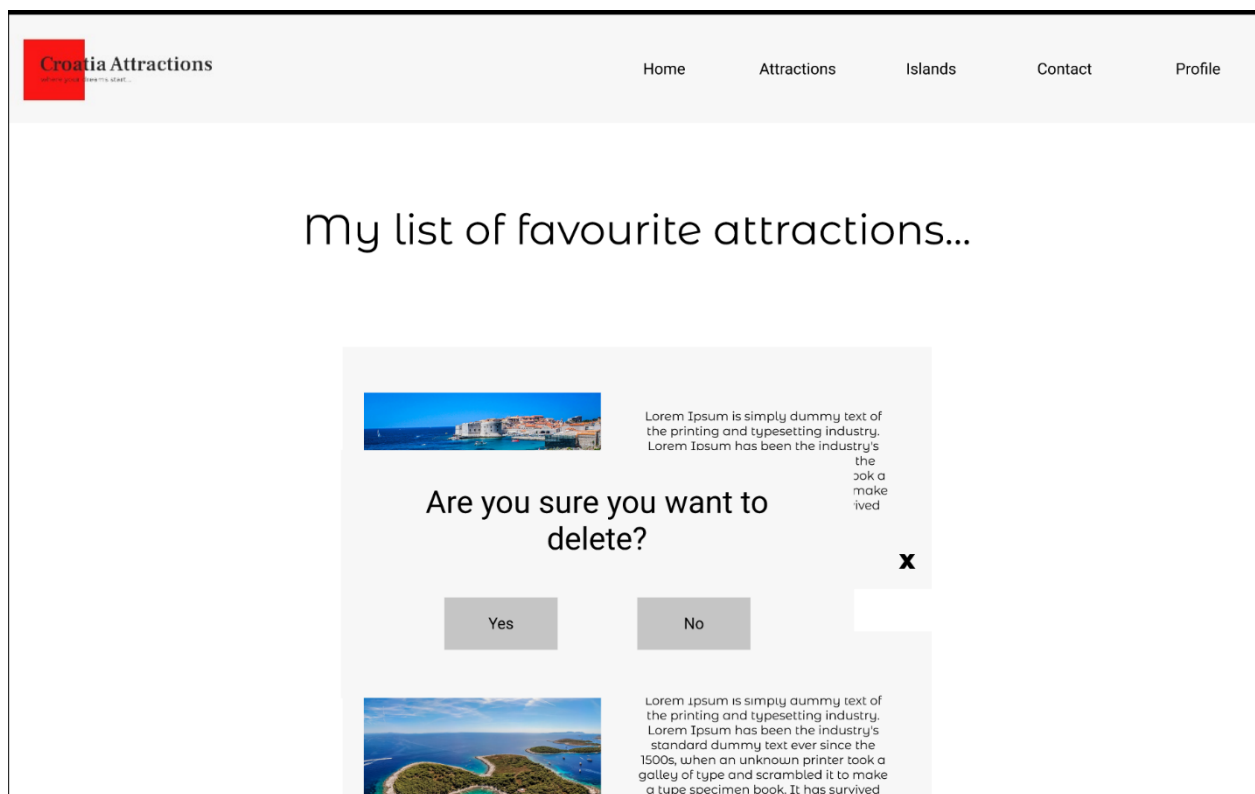
X



Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived

Slika 8 stranica omiljenih stvari

Po principima Nielsenove heuristike, korisnik je upozoren ukoliko želi ukloniti sadržaj te je znak x koji mo to omogućava malen I teško dohvatljiv po fittsovom zakonu.



Slika 9Upozorenje

Na profile stranici nalaze se register forma za nove korisnike te log in forma za postojeće korisnike.

The screenshot displays the 'Croatia Attractions' website. The header features the site's logo on the left and a navigation menu with links to 'Home', 'Attractions', 'Islands', 'Contact', and 'Profile' on the right. The 'Profile' link is highlighted. The main content area is centered and contains a 'Register' form. This form includes five input fields labeled 'Name', 'Surname', 'E-mail', 'Password', and 'Repeat password'. Below these fields is a 'Sign up' button. The footer of the page contains three items: 'About me', the email address 'loremipsum@gmail.com', and the social media handle '@FESB'.

Croatia Attractions

Home Attractions Islands Contact **Profile**

Register

Name

Surname

E-mail

Password

Repeat password

Sign up

About me loremipsum@gmail.com @FESB

Slika 10 Register forma

Croatia Attractions

HomeAttractionsIslandsContactProfile

Log in

E-mail

Password

Log in

If you don't have an account please sign up

About me

loremipsum@gmail.com

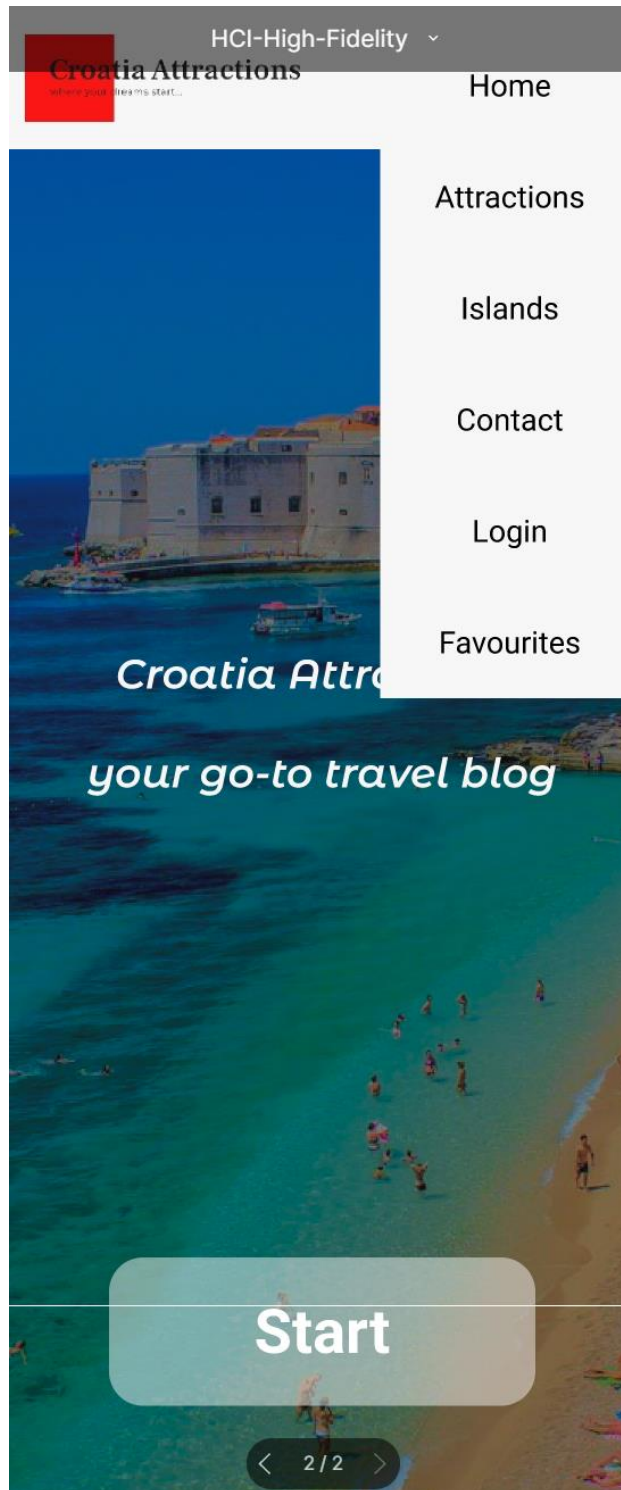
@FESB

Slika 11 log in forma

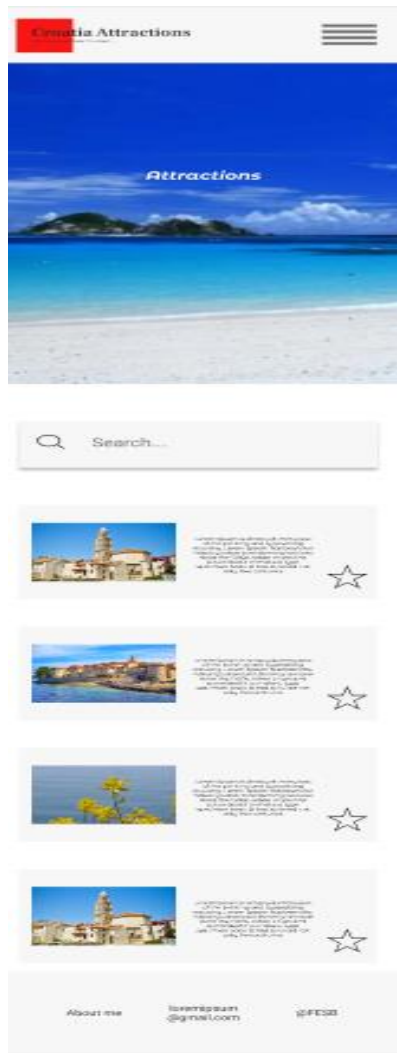
3.2 High fidelity-Mobile verzija



Slika 12 Home-Mobitel verzija



Slika 13 Padajući izbornik za navigaciju



Slika 14 Attractions stranica-Mob verzija

Croatia Attractions

Send us your feedback!

E-mail

Name

Message

Send

Call us...

954-95767080

Email us...

loremipsum@gmail.com

Visit us...At our offices...
lorem ipsum 456,
Split, Croatia

About me

loremipsum@gmail.com

@FESB

Slika 15 Kontakt stranica-Mob verzija

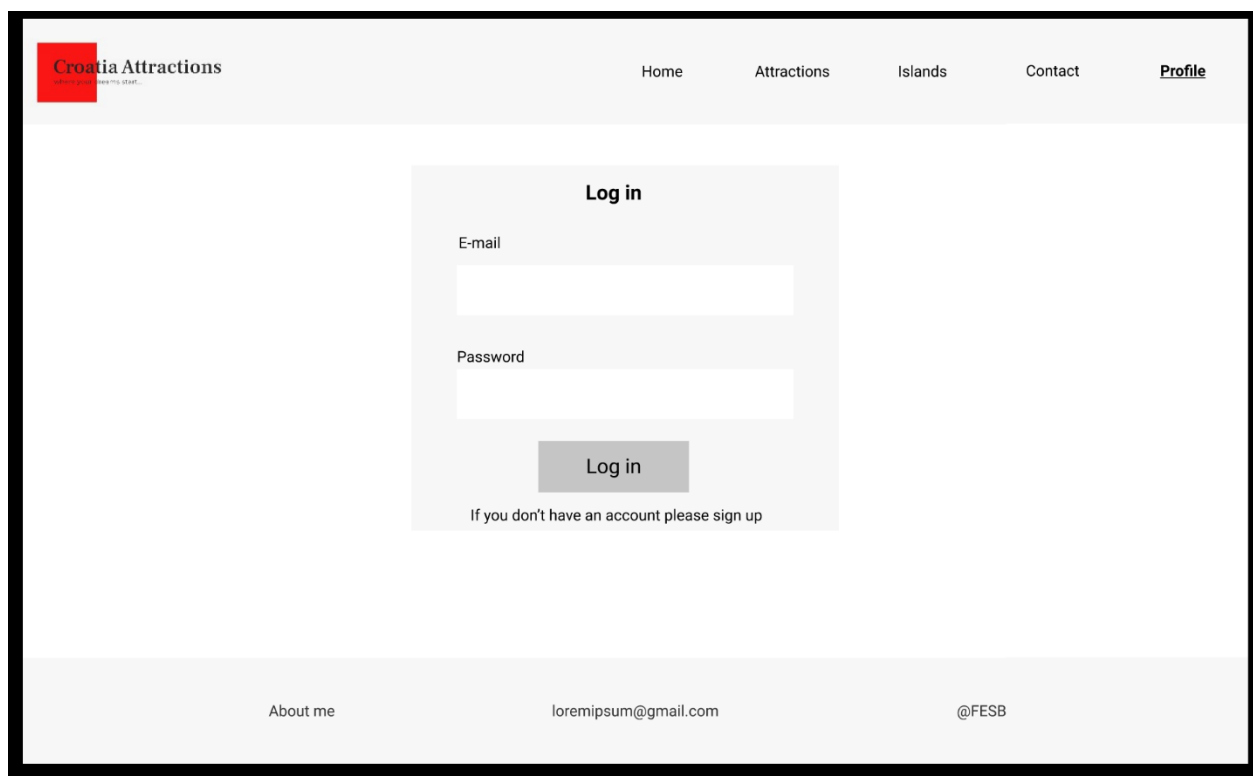
4 Heuristike

Za analizu sučelja koristit će se 10 heuristika koje je Jakob Nielsen opisao u knjizi „Heuristic evaluation of user interfaces“.

Pomoću tih heuristika može se testirati kvaliteta korisničkog sučelja.

4.1 Match between the system and the real world

Ova heuristika nalaže da sustav treba koristiti riječi, fraze i koncepte koji su korisnicima poznati umjesto sistemski orijentiranih pojmova. Razvijena aplikacija koristi opće poznate pojmove te se korištenje sistemskih pojmova izbjegava. Primjer korištenja jezika razumljivog korisniku vidi se na slici.



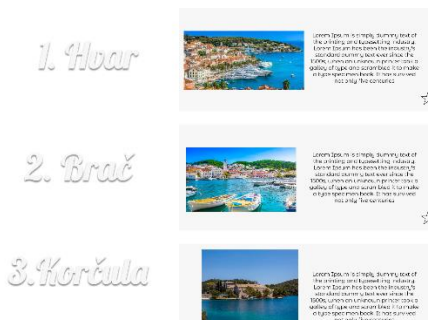
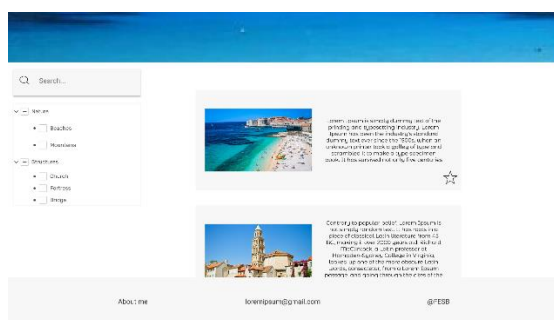
Slika 16 Match between the system and the real world

Korisniku je jasno pokazano, tj rečeno što napraviti ako nema svoj račun te je standardnom log in fazom pokazano gdje se treba ulogirati.

4.2 Consistency and standards

Primjer konzistentnosti na razvijenoj aplikaciji su boje i oblici gumbova. Svi gumbovi koji imaju istu funkcionalnost označeni su na isti način te se razlikuju od onih čija se funkcionalnost također razlikuje.

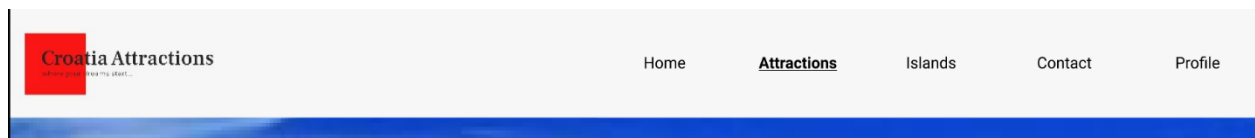
Npr gumb zvjezdica na svim stranicama označava dodavanje atrakcije u listu najdražih lokacija te ako je odabrana promijeni boju u žuto. Na lijevoj slici je prikazano na stranici atrakcije na desnoj otoci.



4.3 Visibility of system status

Visibility heuristika nalaže da bi sustav trebao informirati korisnika o svom trenutnom stanju koristeći prikladni feedback.

Na našoj stranici, korisniku je u svakom trenutku označen tab gdje se trenutno nalazi time što je boldan i pocrtan.



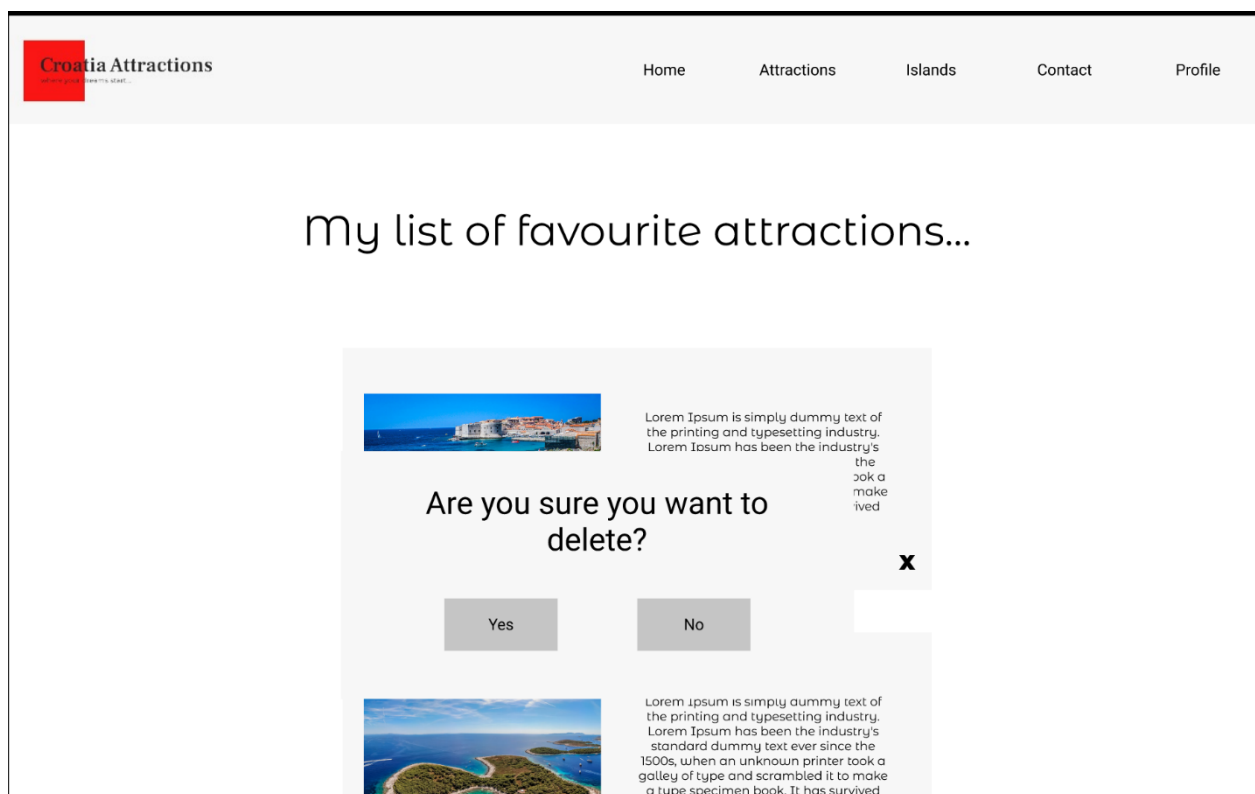
4.4 User control and freedom

Obzirom će korisnici često greškom pritisnuti neki gumb ili pokrenuti neku funkciju sustava, potrebno je implementirati način da se poništi neželjena akcija bez duljih dijaloga.

U bilo kojem trenutku klikom na ikonu loga korisnik se vraća na početnu stranicu I poništava mu se svaka akcija koju nije htio poduzeti.

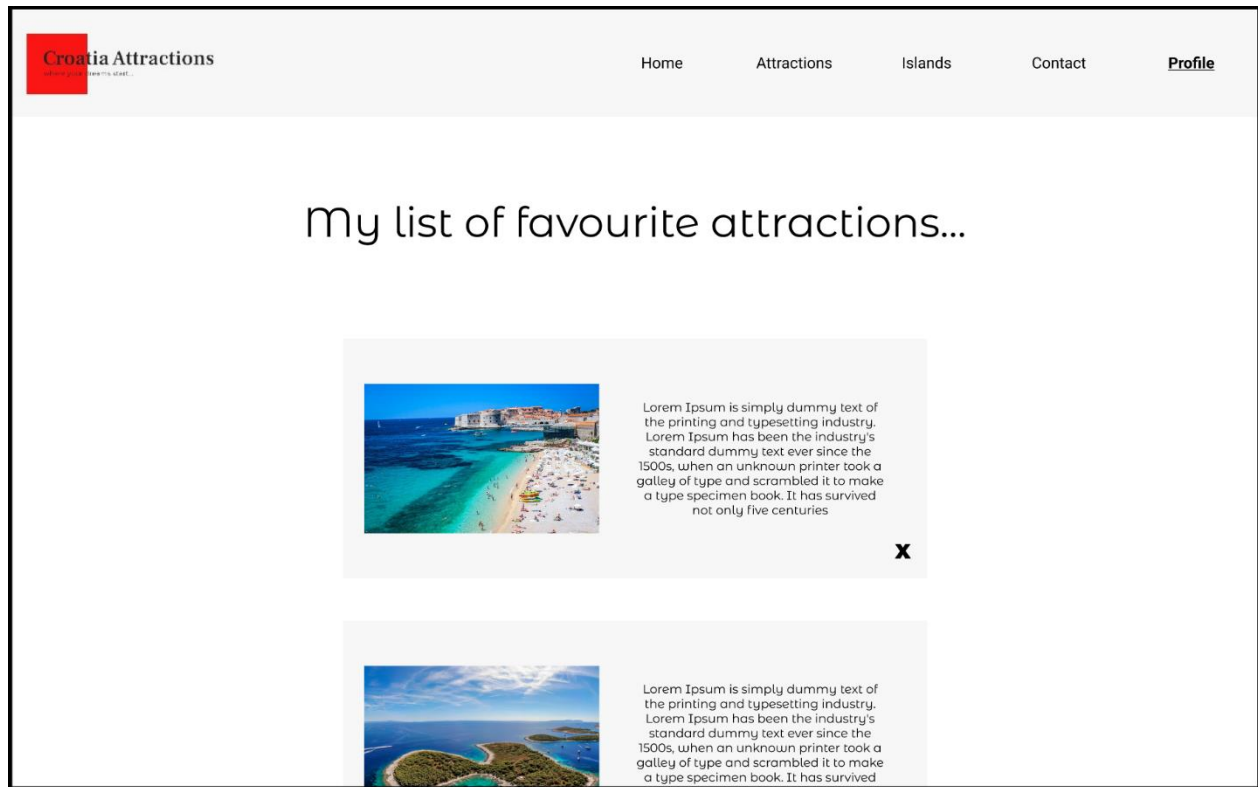
4.5 Error prevention

Jako je važno upitati korisnika u pojedinim riskantnim akcijama da li je siguran da to želi napraviti. Omogućiti mu da odbije ako je slučajno pritisnuo gumb ili se ne vlastitom voljom našao u određenoj situaciji.



4.6 Recognition rather than recall

Potrebno je smanjiti korisnikovo opterećenje da pamti akcije koje je poduzeo kako primjer toga, na našoj stranici svi postovi koji su označeni zvjezdicom u smislu da se nekome sviđaju spremaju se u listu omiljenih atrakcija.



4.7 Flexibility and efficiency of use

Ova heuristika je implementirana na način da je „navigation bar“ uvijek dostupan korisniku, bez obzira u kojem se dijelu stranice korisnik nalazio. Tako da je to prikladno za novog korisnika, kao i za korisnika koji je vješt s korištenjem web aplikacija. Ovo omogućuje korisniku da se vrati gdje god želi u bilo kojem dijelu stranice.

Moguće je gore vidjeti da sve naše stranice u svakom trenutku pokazuju navigacijski bar i da je s bilo koje stranice moguće otići na bilo koju drugu.

4.8 Aesthetic and minimalist design

Za ljude je prirodno da ne vole čitati te da se s velikom količinom teksta brzo umore i izgube interest. S toga je potrebno s malo sadržaja i riječi pružiti puno toga. Ova heuristika je implementirana na način da je većina sadržaja stranice, uz minimalistički dizajn, slikovit te vođeni onom da slika govori tisuću riječi uz slike je samo kratak opis prikazane građevine ili

atrakcije. Najosnovnije informacije potrebne korisniku da odluči želi li nastaviti istraživati o destinaciji ili prijeći na neku drugu.

4.9 Help and documentation

Pomoć i dokumentacija služe kako bi korisniku u slučaju nejasnoća trebale omogućiti objašnjenje za pojedine stvari. Također, da olakšaju korištenje sustava, no već smo spomenuli kako ljudi danas ne vole čitati, s toga dizajn treba biti takav da je sustav jednostavan za korištenje.

Za našu aplikaciju nije izrađena nikakva dokumentacija, kao ni pomoć korisniku, jer smatramo da je dizajn i sama aplikacija jednostavna za korištenje.

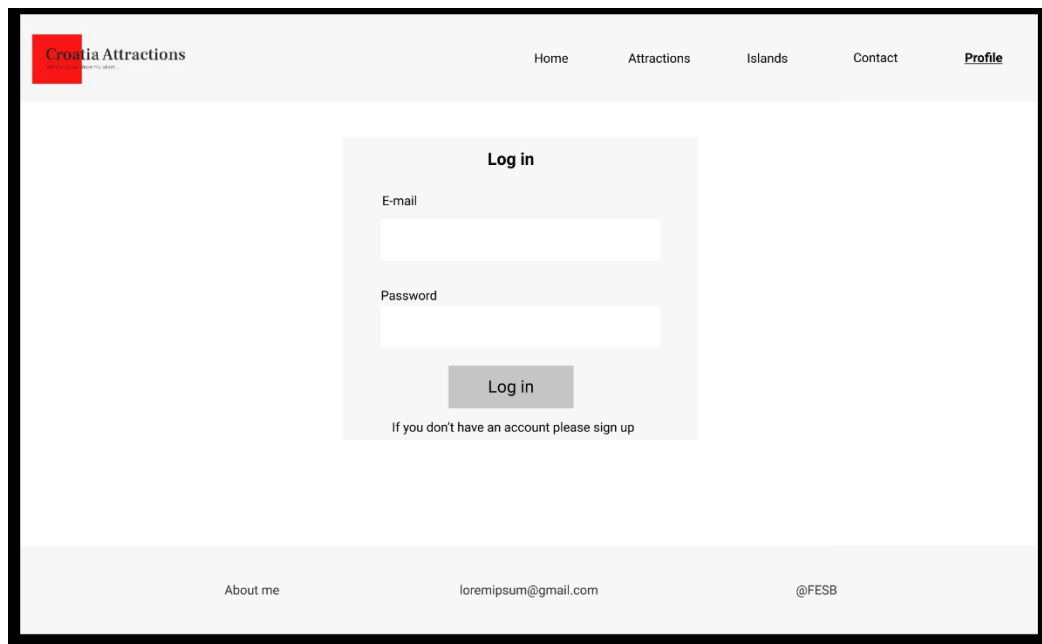
5 C.R.A.P. principi

C.R.A.P. principi su osnovni principi kojima se može postići poprilično dobar dizajn bez potrebe za umjetničkom sposobnošću. U sljedećim poglavljima prikazano je korištenje C.R.A.P. principa.

5.1 Contrast

Kontrast princip nalaže da različite komponente sustava trebaju biti označene drugačije. Kontrast je također glavni alat za naglašavanje elemenata koji su osobito važni.

Npr botuni koji označavaju akcije klikom označeni su drugačije od mjesta koje označavaju akcije da korisnik nešto mora upisati.



5.2 Repetition

Repetition princip nalaže da se dizajn treba ponavljati kroz sučelje te na taj način ostvariti konzistentnost i jedinstvo sadržaja aplikacije.

Primjer korištenja repetition-a u aplikaciji je korištenje konzistentnog fonta kroz cijelu aplikaciju te korištenje istih boja kroz cijelu aplikaciju.

5.3 Alignment

Za svaku aplikaciju je jako važno da su elementi povezani, odnosno poravnati na način da je ljudskom oku ugodno za gledat/čitati. Elementi ne moraju biti povezani da je jasno vidljivo nekom linijom ili obrubom, već da je jasno vidljivo kako su elementi poravnati po određenim pravilima.

U našoj aplikaciji poravnanje možemo vidjeti na više mjesta. Primjer kao takvog je attractions stranica na našoj aplikaciji gdje je jasno vidljivo kako su elementi svi poredani uredno jedan ispod drugog.

5.4 Proximity

Za sučelje je jako važno da blok elementa koji pripadaju istoj cjelini budu odvojeni od elemenata koji pripadaju nekoj drugoj cjelini. Skupina elemenata koja spada pod jednu cjelinu njih jasno približimo da bude vidljivo da pripadaju istoj kategoriji elemenata. Ne trebamo se bojati praznog prostora, jer će korisniku jasnije biti koji elementi pripadaju određenom bloku.

Npr. Kod naše aplikacije na stranici attractions bez primjenjivanja filtera postovi o sličnim destinacijama pojavljuju se jedan iza drugog, npr. Prvo idu svi otoci, pa sve planine itd.

6 Zaključak

Korištenje low I high fidelity prototipa uvelike olakšava dizajniranje I implemntiranje same web aplikacije, zbog toga što je puno lakše pisati kod kada već postoji nekakva ideja kakav bi dizajn trebao biti, iako se ne mora upotpunosti poklapati. Dizajnirajući našu web stranicu vodili smo se Nielsenovom heuristikom I CRAP principima kako bi poboljšali naš dizajn te kako bi nekom budućem korisniku bilo što jednostavnije I uz manje komplikacija korištenje naše web aplikacije te kako bi funkcionalnost bila što sličnije zamišljenoj.