

**SVEUČILIŠTE U SPLITU
FAKULTET ELEKTROTEHNIKE, STROJARSTVA I
BRODOGRADNJE**

SEMINARSKI RAD

binBuddy

Jerko Ćurković

Split, Svibanj 2024.

SADRŽAJ

1	UVOD	1
2	USER PERSONAS.....	2
3	SITEMAP I HIGH FIDELITY DIAGRAM	6
4	OSNOVNI DIZAJNERSKI PRINCIPI I HEURISTIKE	8
5	CRAP DIZAJNERSKI PRINCIPI	9

1 UVOD

U današnjem digitalnom svijetu, kvalitetno korisničko iskustvo na web stranicama postalo je ključni faktor uspjeha. U skladu s tim, razvoj web stranica zahtijeva pažljivo planiranje i implementaciju kako bi se osiguralo da korisnici ne samo da mogu lako pronaći ono što traže, već i da to rade s zadovoljstvom. U kontekstu ovog izvještaja, istražuje se proces dizajna i razvoja web stranice "binBuddy", koja je namijenjena olakšavanju procesa odvajanja otpada.

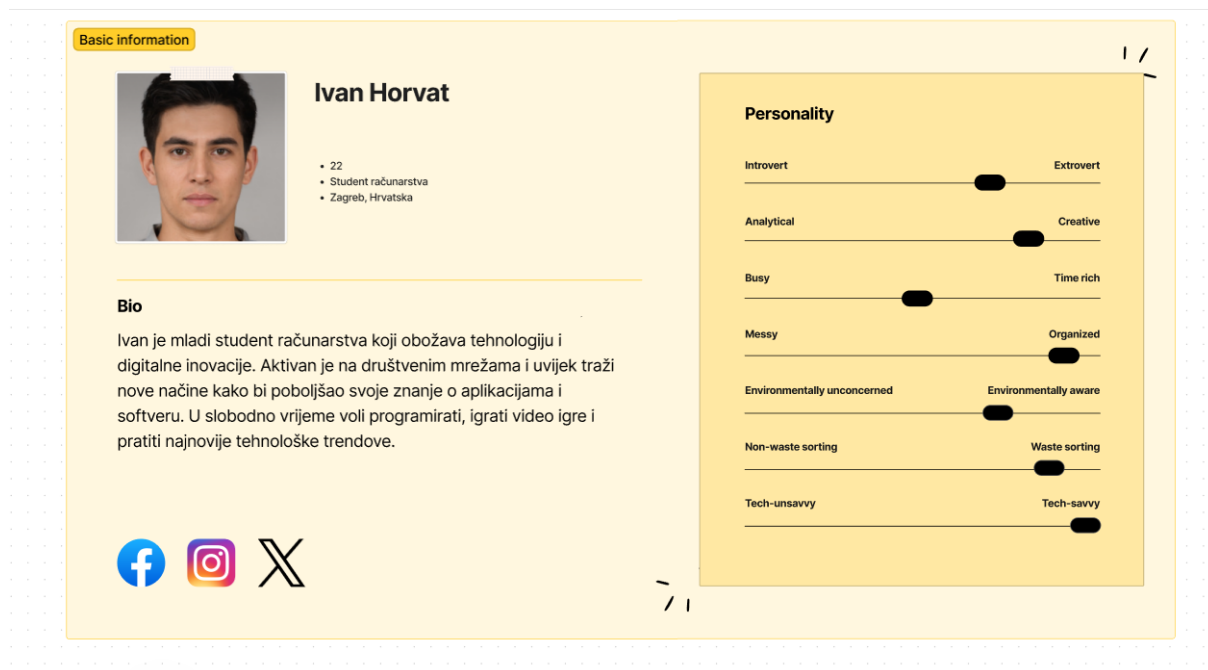
Cilj ovog izvještaja je pružiti pregled procesa dizajna i implementacije, ističući ključne aspekte korisničkog iskustva i dizajnerskih principa koji su primijenjeni. Kroz analizu korisničkih persona, strukture web stranice, „High Fidelity Diagrama“, osnovnih dizajnerskih principa i heuristika te „CRAP“ dizajnerskih principa, otkrit će se kako je stvoreno intuitivno, učinkovito i ugodno korisničko iskustvo za posjetitelje web stranice binBuddy.

2 USER PERSONAS

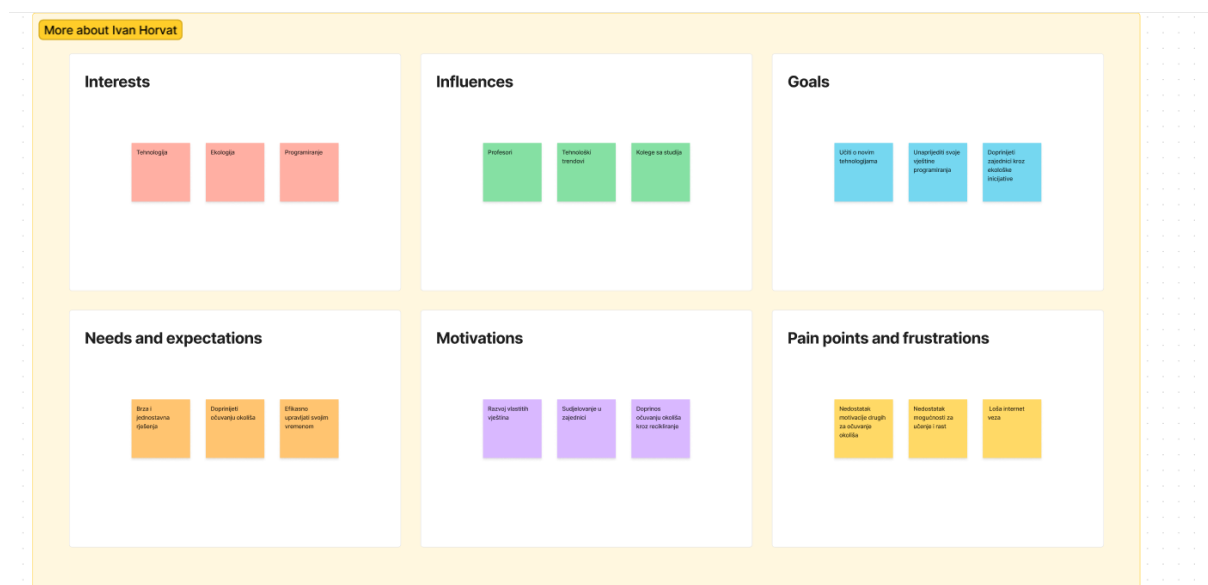
User Personas su fiktivni likovi koji predstavljaju različite tipove korisnika web stranice, proizvoda ili usluge. Kreiraju se kako bi se bolje razumjeli stvarni korisnici i njihove potrebe te kako bi se osiguralo da se dizajn i funkcionalnost prilagode njihovim očekivanjima i ciljevima. User Personas su ključni alat u procesu dizajna korisničkog iskustva jer pomažu dizajnerima da stvore sučelja koja su intuitivna i korisna za različite tipove korisnika. Kroz stvaranje User Personas, dizajneri mogu bolje razumjeti ciljnu publiku, identificirati njihove specifične potrebe, ciljeve, preferencije i bolne točke te usmjeriti dizajn prema tim informacijama. Ovo omogućuje bolje prilagođavanje sadržaja, navigacije i funkcionalnosti web stranice kako bi se povećala korisnička satisfakcija i uspješnost proizvoda.

Ukratko, User Personas su ključni alat koji pomaže dizajnerima da stvore korisničko iskustvo koje je prilagođeno stvarnim potrebama i preferencijama korisnika, što rezultira boljim uspjehom proizvoda ili usluge.

Za razvoj binBuddy aplikacije su korištene 3 User Persone koje pripadaju trima ciljanim dobnim skupinama (mladi, srednji i stari) te sa različitim informatičkim vještinama kako bi se osiguralo da stranica bude dobro prihvaćena od svih dobnih skupina i laka i intuitivna za korištenje bez obzira na informatičke vještine korisnika. Persone su razvijene u Figmi uz pomoć ChatGPT-a. Slika 2.1 prikazuje osnovne informacije prvog korisnika Ivana Horvata koji je student i izvrsno koristi moderne tehnologije dok slika 2.2 prikazuje njegove detaljnije informacije.



Slika 2.1 Ivan Horvat - osnovne informacije



Slika 2.2 Ivan Horvat - detaljnije informacije

Slika 2.3 prikazuje osnovne informacije druge korisnice Marije Petrović koja je kućanica i srednje dobro koristi moderne tehnologije dok slika 2.4 prikazuje njene detaljnije informacije.

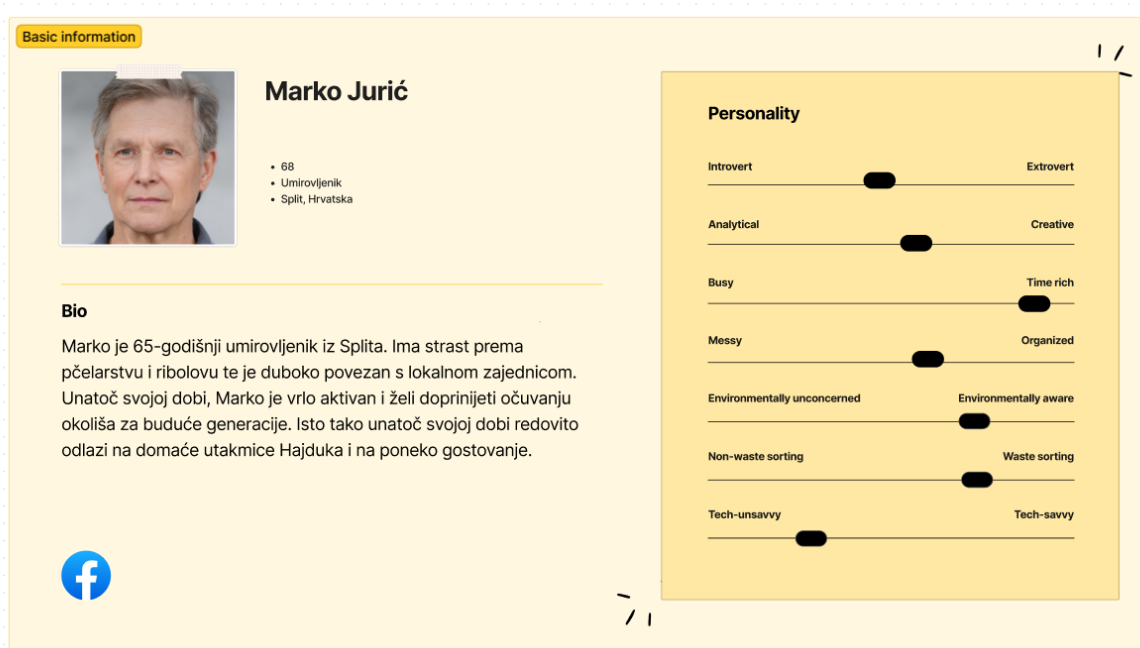


Slika 2.3 Marija Petrović - osnovne informacije

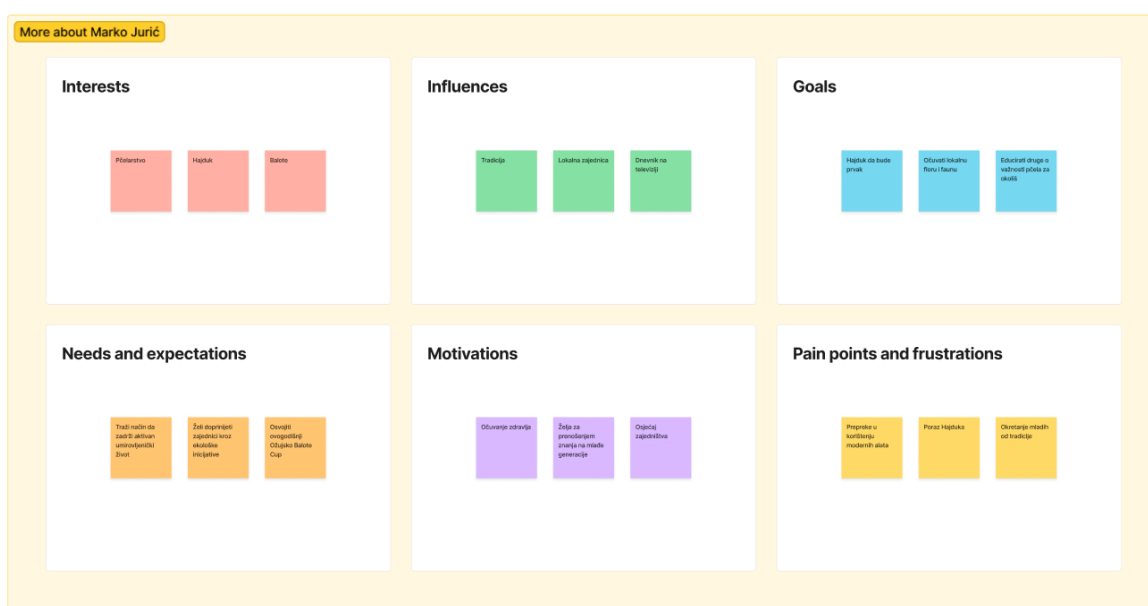


Slika 2.4 Marija Petrović - detaljnije informacije

Slika 2.3 prikazuje osnovne informacije korisnika Marka Jurića koji je umirovljenik i loše koristi moderne tehnologije samostalno dok slika 2.4 prikazuje njegove detaljnije informacije.



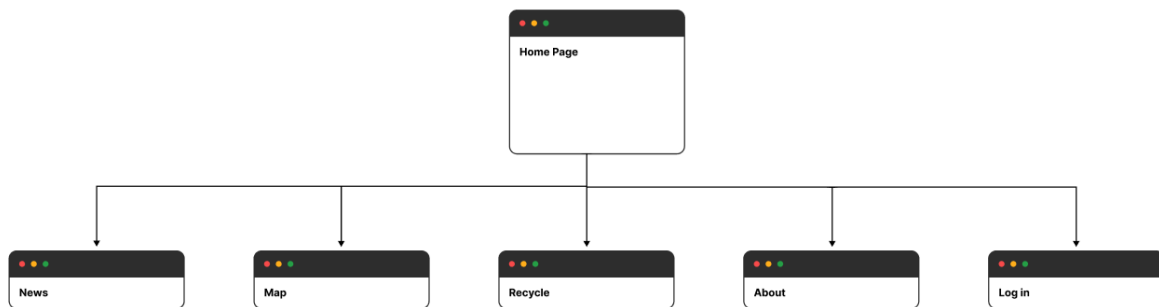
Slika 2.5 Marko Jurić - osnovne informacije



Slika 2.6 Marko Jurić - detaljnije informacije

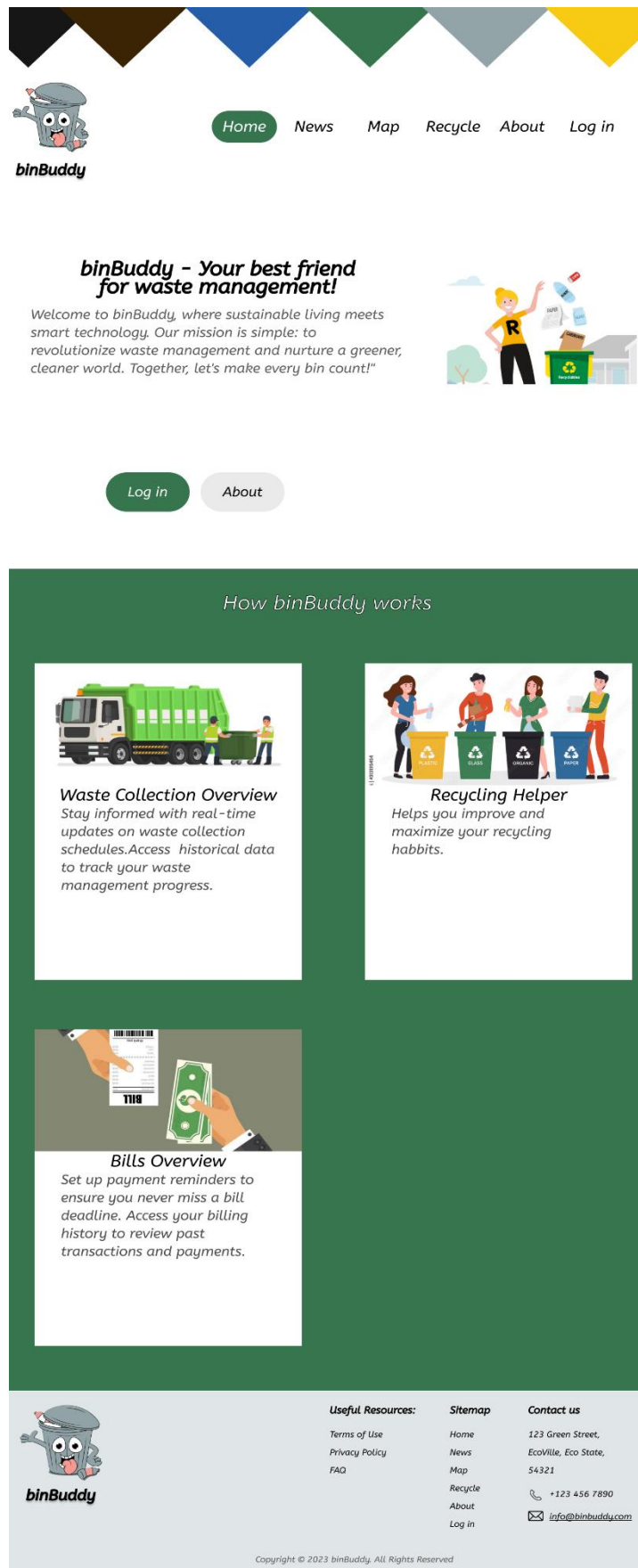
3 SITEMAP I HIGH FIDELITY DIAGRAM

Sitemap je vizualni prikaz strukture web stranice koji pokazuje organizaciju i hijerarhiju svih stranica unutar web mjesta. Kao ključni alat u procesu dizajna web stranica, sitemap pomaže dizajnerima i programerima da razumiju kako će se korisnici kretati kroz web stranicu i kako su različiti dijelovi web mjesta međusobno povezani. Slika 3.1 prikazuje sitemap web aplikacije binBuddy.



Slika 3.1 Sitemap web aplikacije binBuddy

High Fidelity Diagram je detaljni prikaz dizajna web stranice koji uključuje sve vizualne elemente i interaktivne komponente s visokim stupnjem detalja. Ovaj dijagram koristi se za prikaz konačnog izgleda i funkcionalnosti web stranice prije nego što se započne s kodiranjem. Slika 3.2 prikazuje High Fidelity Diagram stranice Home web aplikacije binBuddy.



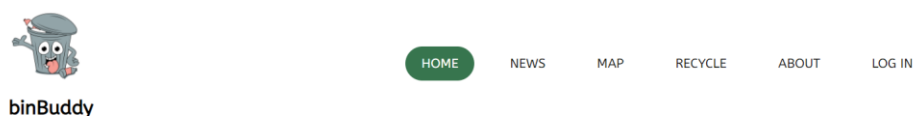
Slika 3.2 High Fidelity Diagram stranice Home web aplikacije binBuddy

4 OSNOVNI DIZAJNERSKI PRINCIPI I HEURISTIKE

Pri dizajniranju web stranice binBuddy, primijenjeno je nekoliko osnovnih dizajnerskih principa i heuristika kako bi se osiguralo intuitivno i ugodno korisničko iskustvo. Ovi principi pomažu u stvaranju sučelja koje je korisnicima jednostavno za korištenje i vizualno privlačno.

1 Vidljivost

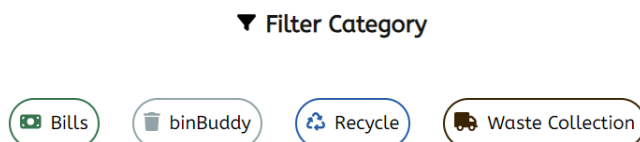
Odgovara na pitanje koliko dobro korisnik može uvidjeti trenutno stanje sustava i moguće akcije. Primjer je navigacijska traka u kojoj je označena trenutna stranica u kojoj se korisnik nalazi.



Slika 4.1 Navigacijska traka

2 Mapiranje

Odgovara na pitanje koliko je dobra konzistentnost između kontrola, njihovih promjena i rezultata u svijetu. Primjer je sučelje za filtriranje kategorija gdje ikonica odmah podsjeća korisnike na filtriranje.



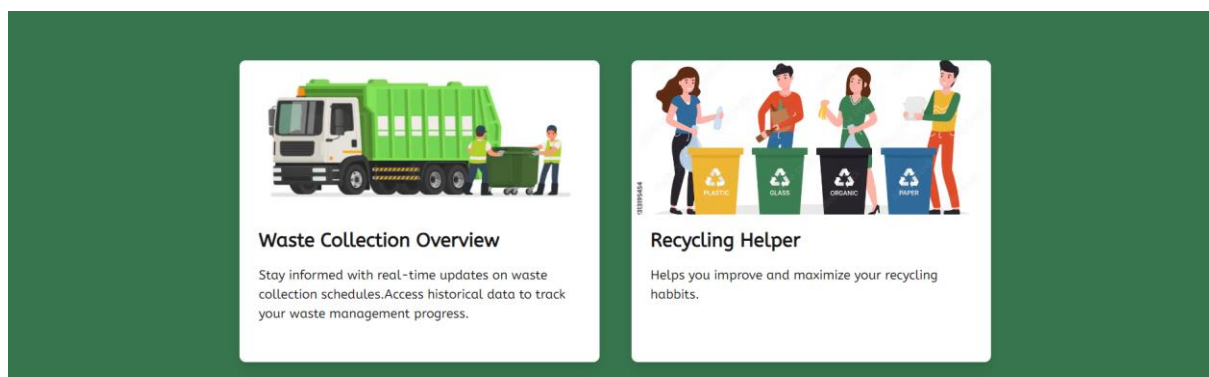
Slika 4.2 Sučelje za filtriranje

5 CRAP DIZAJNERSKI PRINCIPI

Dizajnerski principi pod akronimom CRAP obuhvaćaju četiri osnovna principa na kojima se temelji dobar vizualni dizajn. Akronim CRAP stoji za *Contrast* (Kontrast), *Repetition* (Ponavljanje), *Alignment* (Poravnanje) i *Proximity* (Blizina).

1 Contrast

Pravilnom primjenom kontrasta možemo istaknuti određene elemente stranice, napraviti jasnu razliku između elemenata koji imaju različitu svrhu, odvući pozornost od manje bitnih elemenata i stvoriti dinamičniji prikaz na stranici. Kontrast je korišten unutar kartica na Home stranci kako bi se naglasio naslov u odnosu na tekst.



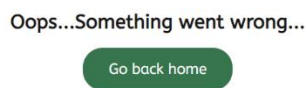
Slika 5.1 Kartice na Home stranici

2 Repetition

Ponavljanje određenih vizualnih elemenata dizajna kroz cijelu stranicu doprinosi boljoj organiziranosti, ujednačenju i dosljednosti stranice. Ti elementi mogu biti: boje, oblici, teksture, prostorni odnosi, debljine i veličine linija. Primjer ponavljanja je gumb koji vodi na neku stranicu



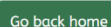
Slika 5.2 Gumbovi na Home stranici



Oops...Something went wrong...

Go back home

Slika 5.3 Gumb na 404NotFound stranici

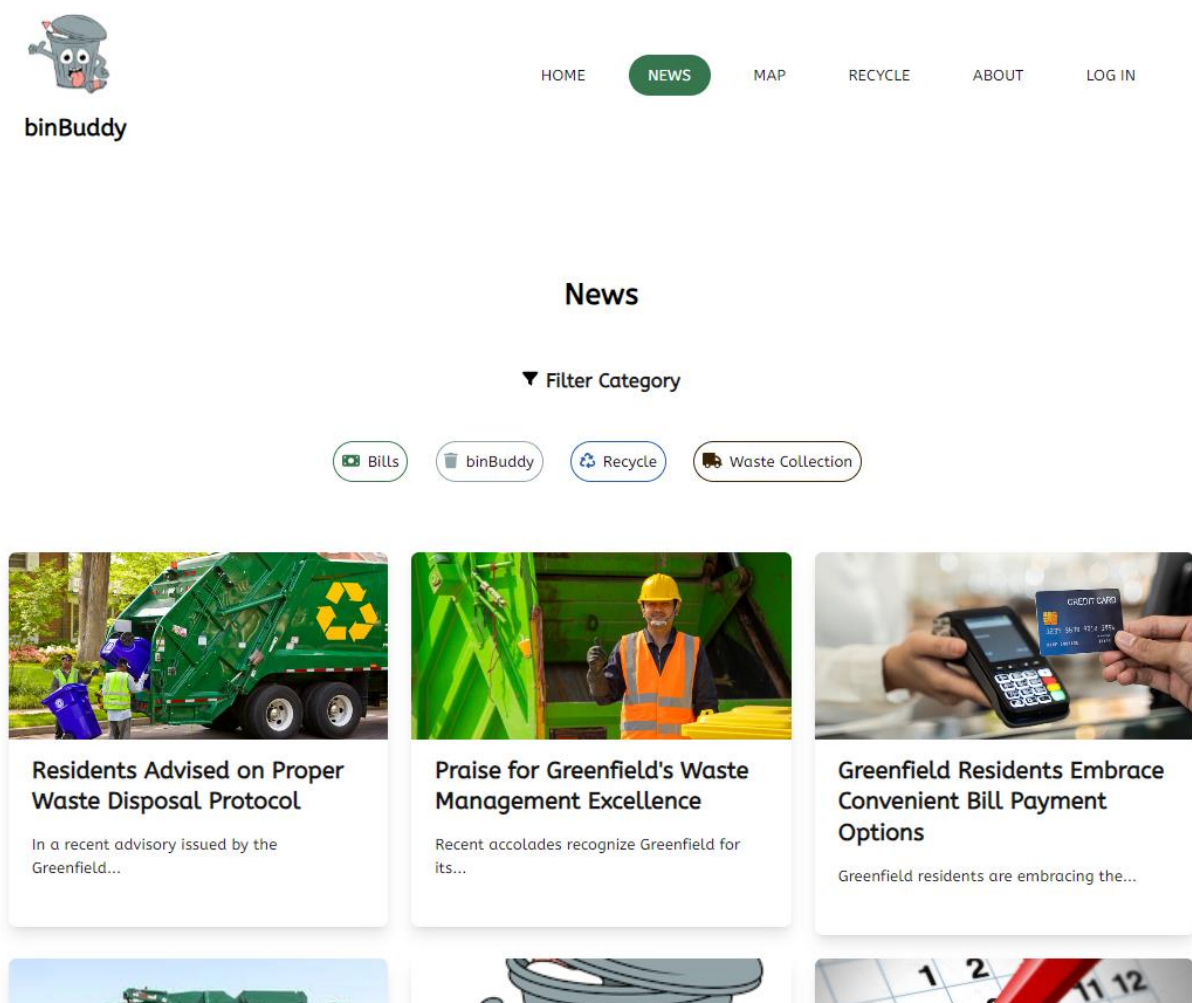


Go back home

Slika 5.4 Gumb na FAQ stranici

3 Alignment

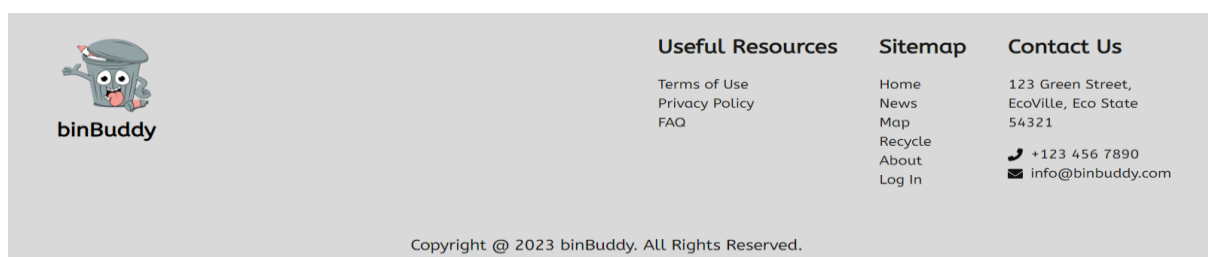
Svaki element treba imati neku vizualnu vezu s drugim elementom. Poravnavanje elemenata stvara vizualni tijek na stranici i doprinosi kohezivnijem ukupnom izgledu stranice. Primjer je izgled stranice News. Gumbi za filtriranje su poravnati jedni s drugima, a kartice su poravnate jedne s drugima po redcima i stupcima. Vidljivo je i da je unutar kartica naslov i tekst su poravnati desno.



Slika 5.5 News stranica

4 Proximity

Blizina elemenata na stranici upućuje na to jesu li oni povezani ili nisu. Elementi koji su povezani trebaju biti grupirani blizu jedan drugoga. Primjer je Footer u kojem je vidljivo da su elementi koji se odnose na još dodatne informacije jedni kraj drugih, elementi koji se odnose na sitemap su također jedni do drugih, a informacije za kontakt su isto tako jedni kraj drugih.



Slika 5.6 Footer