

Predmet: 222543 Oblikovanje interakcije

Student: Kristo Palić

Ak. god. 2023/2024

Matični broj: 0246074767

Nastavnik: prof. dr. sc. Vlado Glavinić

Zagreb, 21.3.2024

1. ESEJ

Upotrebljivost i korisnički doživljaj

Interakcijski dizajn ima ključnu ulogu u razvoju proizvoda i usluga koji ne ispunjavaju samo osnovne funkcionalnosti, već nude i zadovoljavajuće korisničko iskustvo. Kako bi razvili proizvod s odličnim interakcijskim dizajnom, moramo jasno definirati ciljeve upotrebljivosti i korisničkog doživljaja. Upotrebljivost osigurava da su interaktivni proizvodi jednostavni za učenje, produktivni i sigurni za korištenje, učinkoviti te memorabilni tj. jednom kada se nauče koristiti, uvijek ćemo se lako prisjetiti kako se koriste. Pojavom novih tehnologija koje nude sve veću mogućnost korištenja osobe zadužene za razvoj proizvoda sve više pažnje posvećuju korisničkom doživljaju. Uz primarni fokus na povećanje produktivnosti, dizajniranje interakcije tijekom stvaranja proizvoda pokušava stvoriti proizvod koji zadovoljava, ugodan je za korištenje, zabavan, estetski privlačan, koristan, motivira korisnike, podupire kreativnost, nagrađuje i emocionalno ispunjava.

Na primjeru bicikla kao fizičkog proizvoda i ZET-ove aplikacije za prodaju karata kao softverskog proizvoda možemo detaljnije razumjeti kako se ti ciljevi primjenjuju i postižu u praksi. Bicikl, kao prijevozno sredstvo, osmišljen je s naglaskom na efikasnost i sigurnost. Njegova učinkovitost leži u sposobnosti da brzo i jednostavno preveze korisnika s jedno mjesto na drugo, dok sigurnosne karakteristike poput kočnica i reflektirajućih svjetala osiguravaju korisnikovu zaštitu. Naravno, postoji opasnost od korištenja bicikla. Pad pri brzom vožnji može rezultirati teškim ozljedama, stoga postoje regulacije o propisnoj opremi prilikom vožnje biciklom. Institucije zadužene za sigurnost u prometu nastoje odvojiti bicikliste od ostalog prometa biciklističkim stazama te smanjiti rizik od ozljeda kažnjavanjem sudionika u prometu koji se ne pridržavaju pravila. Unatoč opasnostima, ako se svi sudionici prometa drže propisanih pravila, bicikl je siguran za korištenje. Učenje vožnje bicikla relativno je jednostavno i ključan je dio našeg djetinjstva. Dovoljno je jednostavno da mala djeca uspiju uz pomoć roditelja savladati sve prepreke. Zbog intuitivnog dizajna svih bicikala, bez ikakvih problema osoba može voziti različite modele bicikala. Relativno često se koristi usporedba: „Kao vožnja biciklom.“ u smislu, jednom kada naučiš, znaš za cijeli život. Upravo zbog toga je bicikl kao proizvod savršen primjer memorabilnosti proizvoda. Iz aspekta korisničkog doživljaja, vožnja biciklom često je opisana kao izrazito zadovoljavajuće iskustvo zbog slobode kretanja i povezanosti s okolinom koju pruža. To je aktivnost koja može biti iznimno ugodna, zabavna, korisna i dobra za osobu. Osim toga, bicikli mogu poticati kreativnost kroz odabir modela BMX za raznorazne performanse.

ZET-ova aplikacija za kupovinu karata dizajnirana je s fokusom na jednostavnost i efikasnost. Korištenjem online novčanika (engl. wallet) korisnici lako prebace novac s

tekućeg računa bilo koje banke u aplikaciju. Nakon toga korisnici jednostavno kupe kartu unutar aplikacije. Aplikacija omogućava jednostavnu kupovinu različitih vrsta karata, ovisno o potrebi korisnika. Lako se koristi i memorabilna je zahvaljujući intuitivnom dizajnu. Jednom kada se novci s računa prebace, aplikacija omogućava spremanje bankovnih podataka, što omogućava još jednostavnije ponovno prebacivanje sredstava na račun. Iako primarna funkcija ZET-ove aplikacije nije zabava, njezina sposobnost da pojednostavi i ubrza proces kupovine karata čini korisničko iskustvo zadovoljavajućim i ugodnim. Također, aplikacija ne potiče kreativnost niti motivira, što jednostavno nije njena namjena, ali čini iskustvo korištenja nagrađujućim i emocionalno ispunjavajućim zahvaljujući olakšavanju svakodnevnog kretanja gradom bez straha od kontrolora.

Ciljevi	Bicikl	ZET aplikacija	komentar
Upotrebljivost			
Efikasnost	+ brz i direktan način prijevoza	+ omogućava brzu kupovinu karata	Oba proizvoda usmjereni su na učinkovitost u svojim primarnim funkcijama
Učinkovitost	+ Neki modeli efikasniji od drugih. Sigurno efikasnije od hoda	+ minimalno potrebno vrijeme za kupovinu	ZET-ova aplikacija je posebno napravljena za učinkovitu uporabu
Sigurnost	+ s pravilnom upotrebom i održavanjem	+ različiti mehanizmi za zaštitu korisničkih podataka i kartičnog plaćanja	Sigurnost je ključna i direktno se odnosi na korisnikovo povjerenje
Korisnost	+ višenamjenska upotreba	+ omogućava kupovinu različitih tipova karata	Oba proizvoda nude širok spektar funkcionalnosti svojim korisnicima.
Naučljivost	+ mala djeca mogu s malo truda naučiti voziti bicikl	+ intuitivno sučelje	
Memorabilnost	+ jednom naučeno, teško se zaboravlja	+ jednostavno za ponovnu upotrebu	Jednostavnost ponovne uporabe ključna je za oba proizvoda

Korisnički doživljaj			
Zadovoljstvo	+	+	Oba proizvoda povećavaju zadovoljstvo
	osjećaj slobode i svježine	olakšava proces kupovine	
Ugodno	+	~	Bicikl nudi fizičku ugodu, dok aplikacija pruža ugodnost kroz efikasnost.
	Relaksirajuće i osvježavajuće	Olakšava proces kupnje	
Zabavno	+	-	Bicikl nudi više mogućnosti za zabavu u usporedbi s funkcionalnom aplikacijom.
	Osobito u prirodi	Primarno funkcionalni proizvod	
Estetski privlačno	+	~	Estetska privlačnost bicikla varira više i može biti važan faktor odabira.
	Dizajn i personalizacija	Čisto i jednostavno sučelje	
Podrška kreativnosti	~	-	Bicikl može potaknuti kreativnu upotrebu više od aplikacije.
	Ovisno o modelima	Nije primarni fokus	
Emocionalno ispunjenje	-	-	
	Nije primarni fokus	Nije primarni fokus	