**Skica razvoja konceptualnog modela**

**1. Definiranje prostora problema i prostora rješenja**

**Prostor problema:**

* **Što se može učiniti s aplikacijom?**
  + Korisnici mogu dijeliti svoja putnička iskustva, savjete i fotografije.
  + Korisnici mogu pretraživati destinacije i pronaći inspiraciju za putovanja.
  + Korisnici mogu stvarati profile na kojima dijele svoje putne priče, fotografije i savjete.
  + Korisnici mogu pregledavati tuđe profile, komentirati njihove objave i pratiti druge putnike za ažuriranja o njihovim putovanjima.
  + Aplikacija također pruža informacije o destinacijama, lokalnim atrakcijama i praktične savjete za putovanja.

**Prostor rješenja:**

* **Što je potrebno da bi se razumjelo kako komunicirati s aplikacijom?**
  + **Intuitivno korisničko sučelje:** Aplikacija bi trebala imati jednostavno i jasno korisničko sučelje koje korisnicima omogućuje lako razumijevanje funkcionalnosti bez potrebe za opsežnim uputama.
  + **Upute i pomoć:** Upute u obliku pop-up poruka kada se korisnik prvi put ulogira u aplikaciju.
  + **Dosljednost:** Korištenje dosljednih dizajnerskih elemenata koji su u skladu s opće prihvaćenim standardima web aplikacija.
  + **Vizualne povratne informacije:** Korištenje vizualnih povratnih informacija (npr. animacija, boja) kako bi korisnici znali da su njihove akcije zabilježene.
  + **Jednostavna navigacija:** Osiguravanje jednostavne i logične navigacije kroz aplikaciju kako bi korisnici lako mogli pronaći ono što traže.
  + **Personalizacija:** Mogućnost personalizacije korisničkog iskustva prema potrebama i preferencijama korisnika.
  + **Dostupnost:** Omogućavanje pristupačnosti za sve korisnike, uključujući one s posebnim potrebama.

**2. Dokaz koncepta**

**Koliko je realističan?**

* Koncept je vrlo realističan s obzirom na postojeće tehnologije i slične aplikacije na tržištu.
* Mobilne aplikacije s društvenim funkcijama za dijeljenje putovanja već postoje, što dokazuje izvedivost takve aplikacije.

**Koliko je poželjan?**

* Postoji velika potražnja za sadržajem vezanim uz putovanja i društveno umrežavanje među putnicima.
* Korisnici uvijek traže nove destinacije za putovanje, savjete i inspiraciju, što čini aplikaciju poželjnom.

**Koliko je koristan?**

* Aplikacija će pružiti platformu za putnike da dijele i otkrivaju vrijedne informacije o putovanjima.
* Pomaže korisnicima da bolje planiraju svoja putovanja uz preporuke i iskustva drugih putnika.
* Potiče stvaranje zajednice putničkih entuzijasta, čime se poboljšava ukupno putničko iskustvo.

**3. Artikuliranje građevnih blokova modela**

**Građevni blokovi:**

* **Korisničko sučelje:**
  + Forme za kreiranje i uređivanje profila.
  + Forme za kreiranje objava (tekst, fotografije, lokacija).
  + Gumbi za komentiranje i lajkanje.
  + Tražilica i filteri (po lokaciji, imenu).
  + Navigacijski elementi za kretanje između početne stranice, profila, rezultata pretrage i specifičnih objava.
  + Sustav obavijesti za informiranje korisnika o novim pratiteljima, komentarima, lajkovima i drugim ažuriranjima.

**Arhitektura podataka:**

* **Korisnički podatci:** Spremanje informacija o korisnicima, njihovim profilima, postavkama i povijesti aktivnosti u bazu podataka.
* **Objave:** Spremanje objava korisnika, uključujući tekst, slike, lokacije i komentare, lajkove u bazu podataka.
* **Sustav pretraživanja:** Algoritmi za pretraživanje i filtriranje sadržaja prema različitim kriterijima (npr. destinacija, korisnik, popularnost).
* **Sustav obavijesti:** Mehanizmi za slanje obavijesti korisnicima o relevantnim događajima (npr. novi pratitelji, komentari, lajkanje).