

# Dizajn iOS aplikacija

## Trajanje

12 sati

## Opis kursa

Prilikom razvoja mobilnih aplikacija, faza razvoja dizajna je ponekad podjednako bitna kao i faza razvoja funkcionalnog koda, ako ne i bitnija. Aplikacije se doživljavaju kao izuzetne, ne samo zbog funkcionalnosti, već i zbog izgleda, a o efektima na prodaju da i ne govorimo. Faza dizajna može uključiti i elemente kao što su: korisničko iskustvo (use experience), tok korišćenja (workflow), brendiranje, kvalitet medijskog sadržaja itd... Statistički, u modernom razvoju, više od 40% vremena odlazi na fazu dizajna.

Posjedovanje adekvatnih znanja za kreiranje korisničkog interfejsa i navigacije, za programere mogu biti ključni za uspeh projekta.

## Na kursu ćete naučiti...

Ovaj kurs će vam dati potrebna znanja u vezi sa dizajnom. Kurs ne pokriva kodiranje, već se bavi svim aspektima dizajna iOS aplikacija. Kurs može biti pogodan za osobe koje se već bave dizajnom kako bi naučili da proizvedu adekvatne dizajnerske elemente koji se mogu pretočiti u aplikacije, ili za programere koji gotov dizajn prevode u aplikacije.

Kurs daje praktična uputstva kroz koje faze treba proći da bi se dobio kvalitetan dizajn i bavi se svakom od tih faza, od nacрта, preko različitih modela do proizvodnje pojedinačnih medijskih elemenata.

## Plan rada

**Pregled iOS platforme.** Pre rada na dizajnu, neophodno je razumeti samu platformu i njene mogućnosti.

**Crtice.** Ovde se radi o inicijalnom nacrtu funkcionalnosti aplikacije i identifikaciji uređaja kojima je aplikacija namenjena.

**Familijarizacija sa IOS-om.** Razumevanje Apple-ovog pristupa korisničkom interfejsu, posebno za uređaje osjetljive na dodir. Razumevanje pristupa navigaciji, koji su to elementi koji se dobijaju gotovi, a kojima treba dati sopstveni pečat.

**Alati.** Ovde ćete dobiti pregled Apple-ovih alata za razvoj, kao i nekih interesantnih alata od drugih proizvođača softvera. Alatima se pristupa sa dizajnerske tačke gledišta, ne sa programerske. Uvodi se pojam prototipa aplikacije.

**Žičani model (wire frame).** Žičani model omogućava da se što pre sagleda spisak elemenata koje treba realizovati, kao i navigaciju u aplikaciji. Ovo se radi za svaki ekran, dok se detaljan izgled definiše kasnije i u paraleli sa programerskim poslovima.

**Skice.** Posle žičanog modela, pristupa se dizajnu svakog ekrana pojedinačno, u smislu - kako će on tačno izgledati za krajnjeg korisnika. Ovo je vrhunac faze dizajna. Postoji mnoštvo alata koji nam pomažu u ovoj fazi.

**Medijski elementi.** Kada se završi sa žičanim modelom i grafičkim prototipovima, sledeća faza je formiranje medijskih sadržaja za svaki pojedinačni element koji ima grafički aspekt. Ovo uključuje izbor palete boja, slike, filmove, audio fajlove. Veoma je važno da medijski sadržaji budu prpremljeni u adekvatnom formatu, rezoluciji i slično, kao i da budu provereni za uređaje na kojima će raditi i spremni za buduće verzije uređaja.

**Univerzalne aplikacije.** Naučite kako da pravite aplikacije koje će se bez problema skalirati sa iPhone-a na iPad i koje će se adekvatno ponašati pri promeni orijentacije uređaja.

**Napomene:**

Ovaj kurs ne zahteva programersko znanje iako je ono poželjno. Takođe, ovaj kurs ne podučava samom dizajnu, niti daje definicije kakav tačno dizajn treba da bude. On daje načine kako se postojeći, osmišljen dizajn provodi kroz proces koji završava u kvalitetnoj iOS aplikaciji.