

# UX & UI dizajn aplikácie

IOS BK

6. Október 2023

# Všetko pod kontrolou

Našou úlohou bude zabezpečiť hladký priebeh projektu.

Takto to dosiahneme:

## **FLEXIBILNÝ PROJEKTOVÝ MANAŽMENT**

K projektom pristupujeme agilne a v pravidelných intervaloch vyhodnocujeme priority. Vďaka tomu vieme okamžite reagovať na vaše požiadavky a aktuálny stav projektu.

## **KVALITU BERIEME VÁŽNE**

Začíname kontrolou zadania. Pracujeme podľa dizajn štandardov a sledujeme najnovšie UX/UI trendy. Hotový návrh kontroluje nezávislý QA analytik a náš design lead. Splnenie úvodnej požiadavky skontroluje projektový manažér. Potom ste na rade vy.

## **POUŽÍVATELIA NA PRVOM MIESTE**

Testovacia vzorka používateľov bude na základe vopred definovaných testovacích scenárov používať UI prototyp aplikácie. Výstupy z testovania budú zapracované do návrhov a opätovne pretestované.

## **TRANSPARENTNÁ KOMUNIKÁCIA**

Slack, email a telefón na každodennú agendu. Týždenné online stretnutia o stave projektu a plánovaní priorit. Pre potreby komunikácie bude vyčlenený projektový manažér, ako tzv. “single point of contact” ale preferujeme zapojenie širokého tímu do komunikácie.

## **HLAVNÝ ZDROJ PRAVDY**

Na zdieľanie kritických projektových dokumentov využívame Google drive. Detailný popis jednotlivých požiadaviek ako aj komunikácia o nich sa bude nachádzať v nástroji na správu úloh Asana. Pre nekritické informácie používame Notion.

## **PLÁNOVANIE, ZADÁVANIE, SLEDOVANIE PLNENIA...**

Plánovanie prebieha na pravidelných týždenných stretnutiach. Jednotlivé úlohy sa zadávajú a sledujú vami alebo projektovým manažérom pomocou nástroja Asana. Pre lepší prehľad posielame raz za týždeň aj report s odrobenými hodinami a úlohami na ktorých sme strávili čas.

# Cena bez okolkov

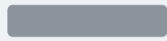
Cena obsahuje všetko od začiatku po koniec vrátane project managementu.

Je nastavená fér pre obe strany a reflektuje veľkosť a dôležitosť projektu.

Položka	Odhad	Cena
Používateľský prieskum Cena bez DPH	121 hod	6 050 €
Wireframes Cena bez DPH	182 hod	9 100 €
User testing Cena bez DPH	115 hod	5 750 €
Design Cena bez DPH	164 hod	8 200 €
Testing designu & Implementácia Cena bez DPH	212 hod	10 600 €
<b>Cena spolu</b>		<b>39 700 €</b> Cena bez DPH

Hodinová mzda za následný support,  
prípadne iné úlohy je **€50 bez DPH**.

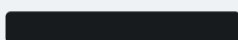
# Rozfázovanie prác



Používateľský prieskum  
4 týždne



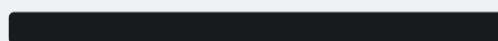
Wireframes  
5 týždňov



Testovanie wireframes  
3 týždne



Dizajn  
5 týždňov



Testovanie dizajnu & Implementácia  
6 týždňov



Podpora  
do odpadnutia

Odhadovaná dĺžka projektu je  
**6 mesiacov.** Konečný deadline závisí od  
feedbackov, testovania a rýchlosti implementácie.

# Referencie



# CloudTalk mobilná a webová aplikácia

CloudTalk s.r.o., Západný rad, 31 811 04 Bratislava, Slovensko

Našou úlohou bol kompletný redesign starého riešenia v úzkej spolupráci s klientovým tímom. Projekt zahŕňal webovú a mobilnú aplikáciu hlavného produktu česko-slovenského startupu CloudTalk, ktorý sa špecializuje na automatizáciu a management call centier.

Na základe podkladov dodaných klientom (user interviews, data, goals) sme pripravili wireframes a klikateľné prototypy, ktoré bol klient schopný testovať v jeho vlastnej infraštruktúre. Následne sme pripravili design resp. komplexný design systém, ktorý umožnil veľmi rýchle iterácie a zjednodušil prácu development tímu.

Rok

2022-2023

Cena

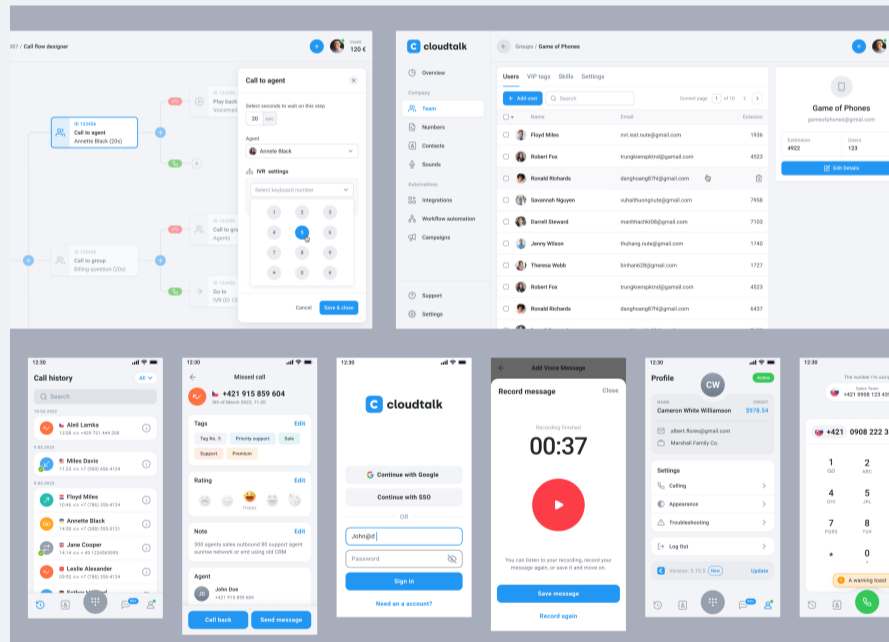
48 400 €

Kontaktná osoba

Ondřej Konečný,

Founding Product Designer

[ondrej.konecny@cloudtalk.io](mailto:ondrej.konecny@cloudtalk.io)



 **CloudTalk - Mobile**

 **CloudTalk - Desktop**

# Pohoda festivalová aplikácia

POHODA FESTIVAL, s. r. o., Zochova 6-8, 811 03 Bratislava, Slovensko

Našou úlohou bolo pripraviť dizajn mobilnej aplikácie pre najväčší slovenský festival Pohoda. Pri návrhu sme vychádzali z user reviews, person a dôkladnej analýzy konkurenčných riešení a predchádzajúcej aplikácie klienta.

Podarilo sa nám tak nadizajnovať produkt, ktorý nielen obsahoval všetky potrebné a užitočné funkcie ale aj vylepšil zážitok z festivalu, čo bolo pre klienta veľmi dôležité. Aplikácia totiž slúži aj ako brand-awareness nástroj.

Rok

August 2023

Cena

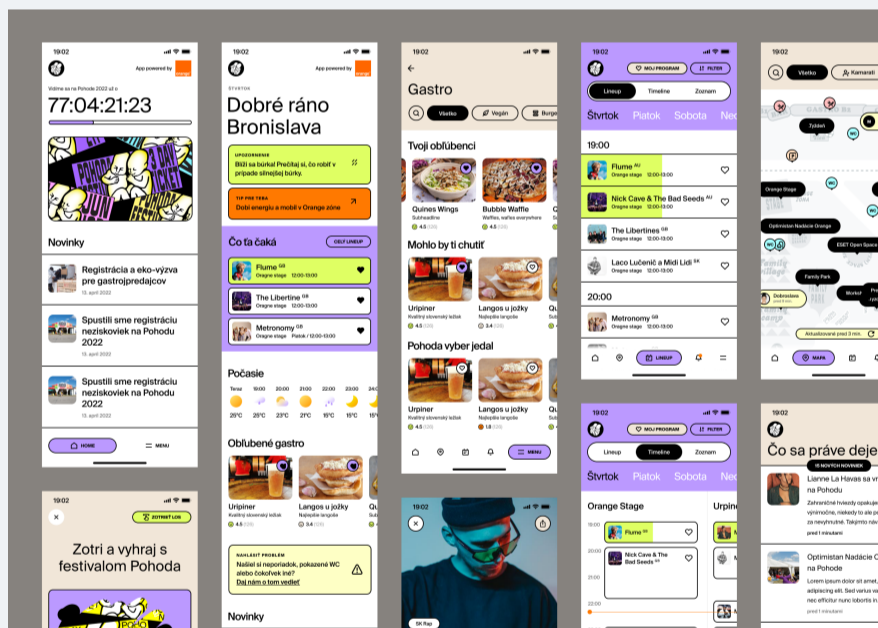
20 000 €

Kontaktná osoba

Gabriel Sebő

Account manager

[gabriel@pohodafestival.sk](mailto:gabriel@pohodafestival.sk)



## Pohoda Festival Mobile App

# GEL mobilná aplikácia

Guided e-Learning, Ltd. 2nd Floor, 32 Brixton Road SW8 2EP London United Kingdom

Aplikácia sa špecializuje na prípravu študentov na IELTS testy. Našou úlohou bola analýza ich súčasného riešenia, analýza trhu, user interviews, analýza konkurencie a vytvorenie persón.

Na základe týchto dát a ďalších dát dodaných klientom pracujeme na product discovery resp. na dizajne ich novej mobilnej aplikácie. Súbežne s tým pracujeme na redesigne ich súčasných webových aplikácií, ktoré používajú ľudia po celom svete.

Rok

2023 (ongoing)

Cena

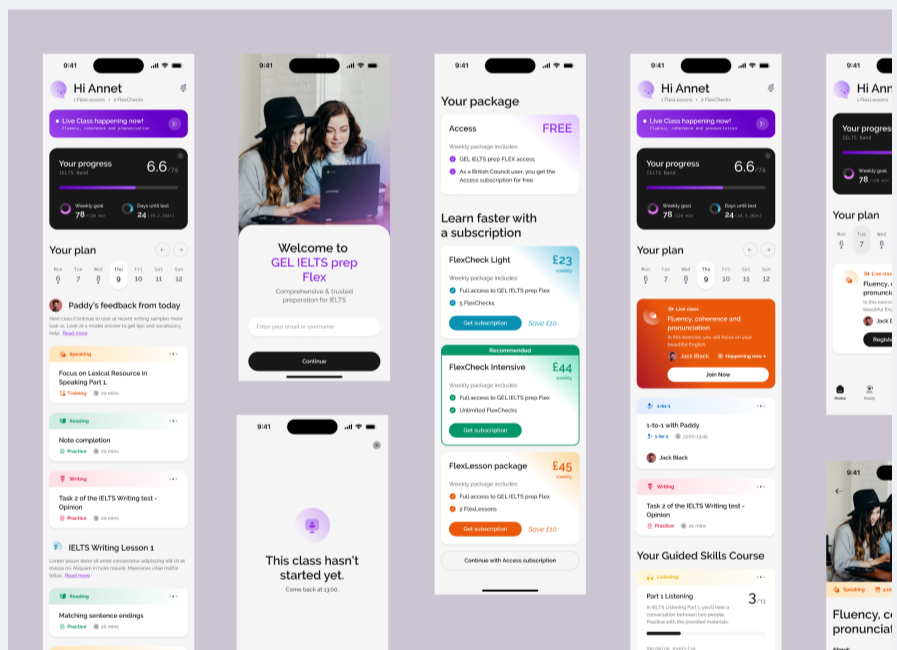
50 000+ €

Kontaktná osoba

Jon Vile

Product owner

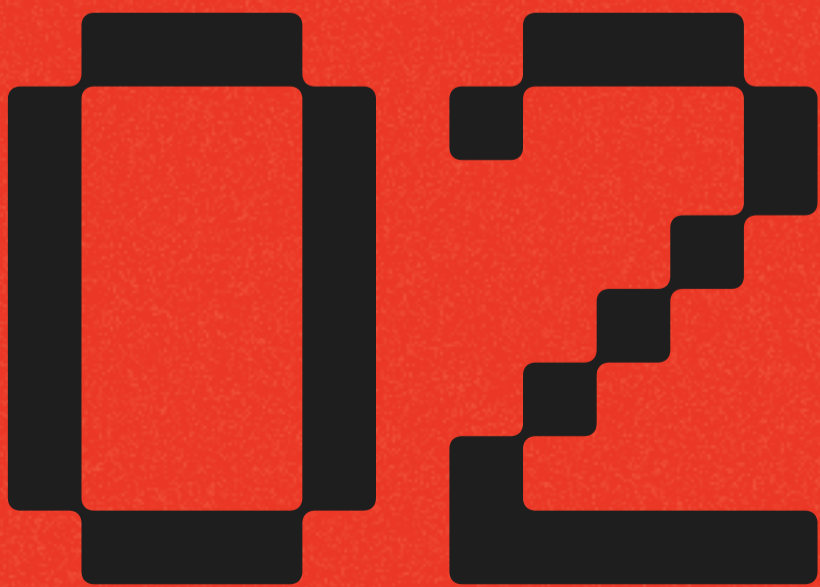
[jon@guidedelearning.com](mailto:jon@guidedelearning.com)



## GEL Product Design



# User flow: Vyhľadávanie a nákup lístka

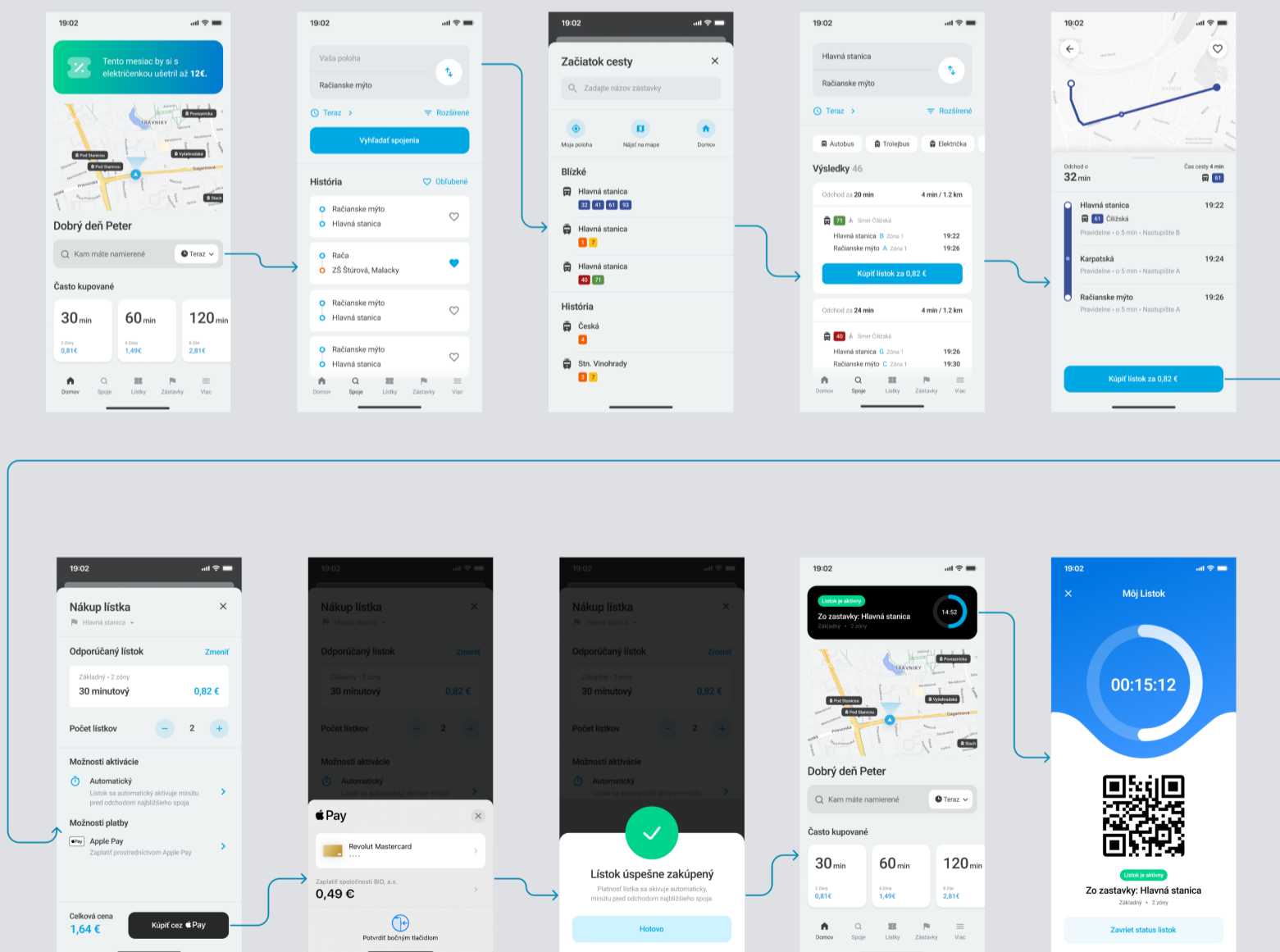


# Opis súčasného stavu

Vyhľadávanie spojenia cez súčasnú verziu aplikácie nie je dostatočne jasné a flexibilné. Navyše pri detaile spojenia nie je zobrazená mapa, čo má za následok že časť používateľov využíva na vyhľadanie spojov externé aplikácie ako Google Mapy a následne si cez aplikáciu iba zakúpia jednorazový lístok.

## Návrh riešenia

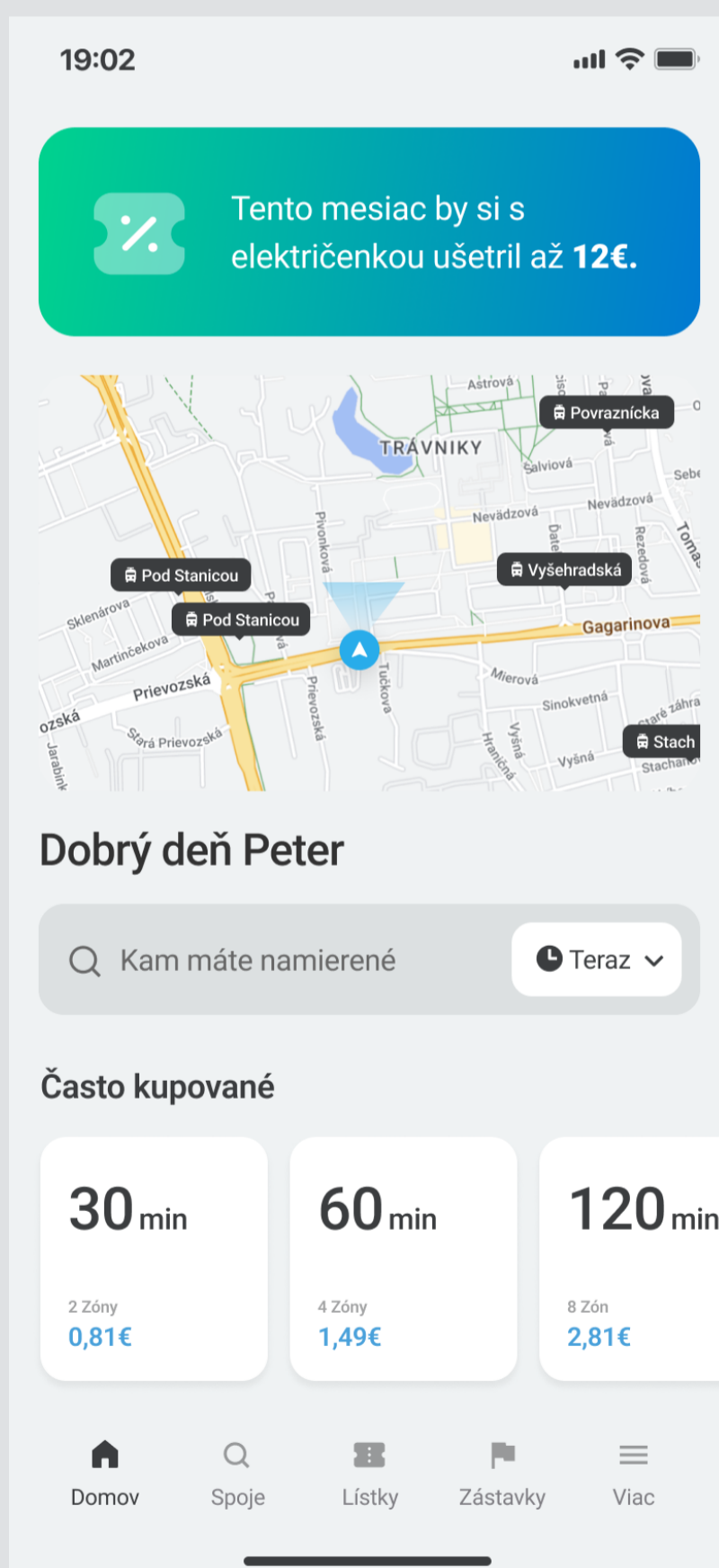
Vyhľadanie spojenia je možné priamo z domovskej obrazovky. Je doplnené o mapu, ktorá uľahčuje orientáciu a zároveň zjednodušuje vyhľadávanie spojenia z konkrétnej zastávky v okolí. Parametre trasy je možné nastaviť na samostatnej obrazovke. Vyhľadávanie je doplnené o nákupný proces, pričom lístok je možné kúpiť aj vopred s možnosťou nastaviť začiatok jeho platnosti na neskôr.



# Home Screen

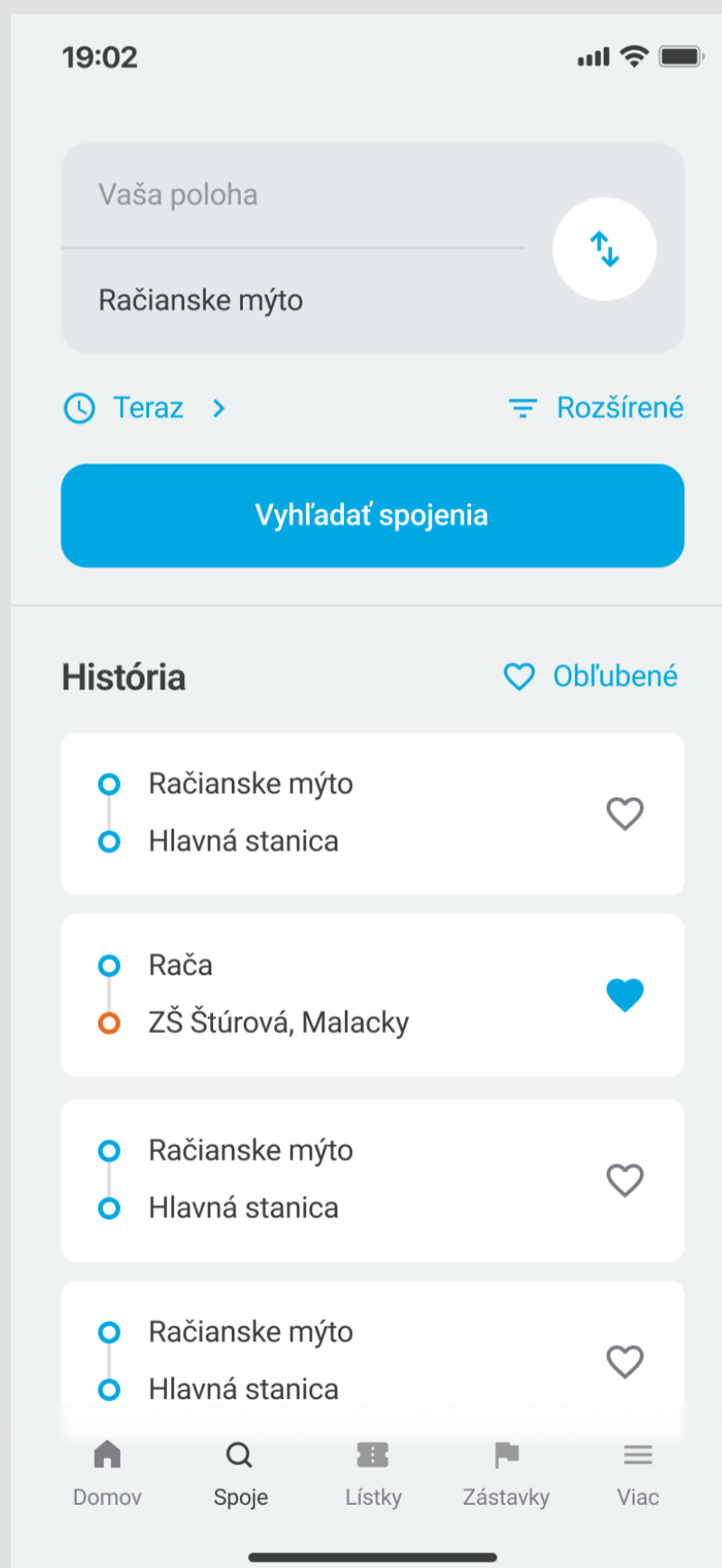
Domovská obrazovka je rozdelená do častí, ktoré berú do úvahy rôzne potreby používateľov. Mapová časť s vyznačenými najbližšími zastávkami uľahčuje orientáciu a je doplnená o pole pre rýchle vyhľadanie spojenia.

Spodná časť obrazovky poskytuje prístup na rýchly nákup najčastejších typov lístkov. Priestor na zobrazenie notifikácií umožňuje zobraziť dôležité hlásenia alebo správy pre podporu predaja, napr. návrh na kúpu predplateného cestovného lístka.



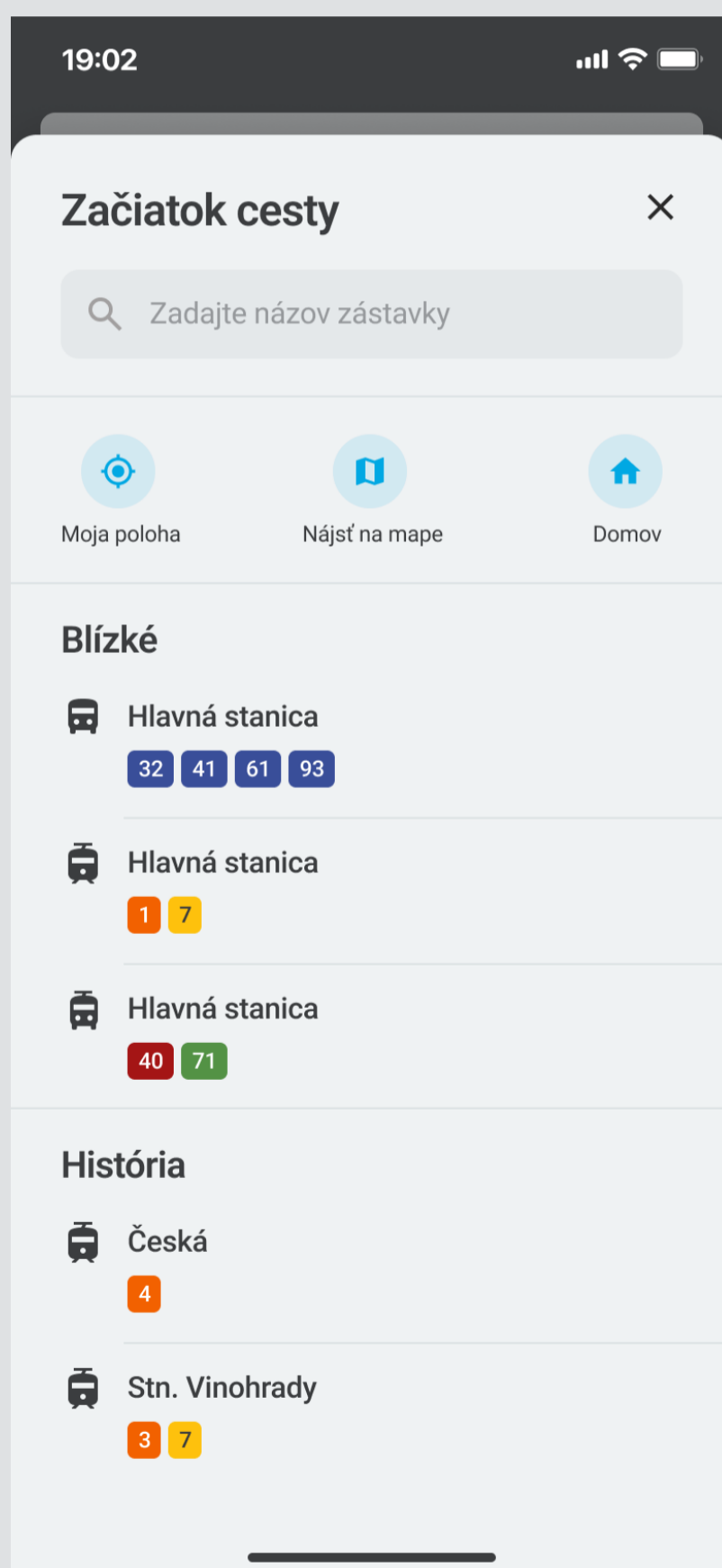
# Vyhľadávanie

Obrazovka pre rozšírené vyhľadanie spojenia. Okrem štandardných parametrov vyhľadávania trasy ponúka históriu hľadání a možnosť označiť niektoré hľadania ako obľúbené.



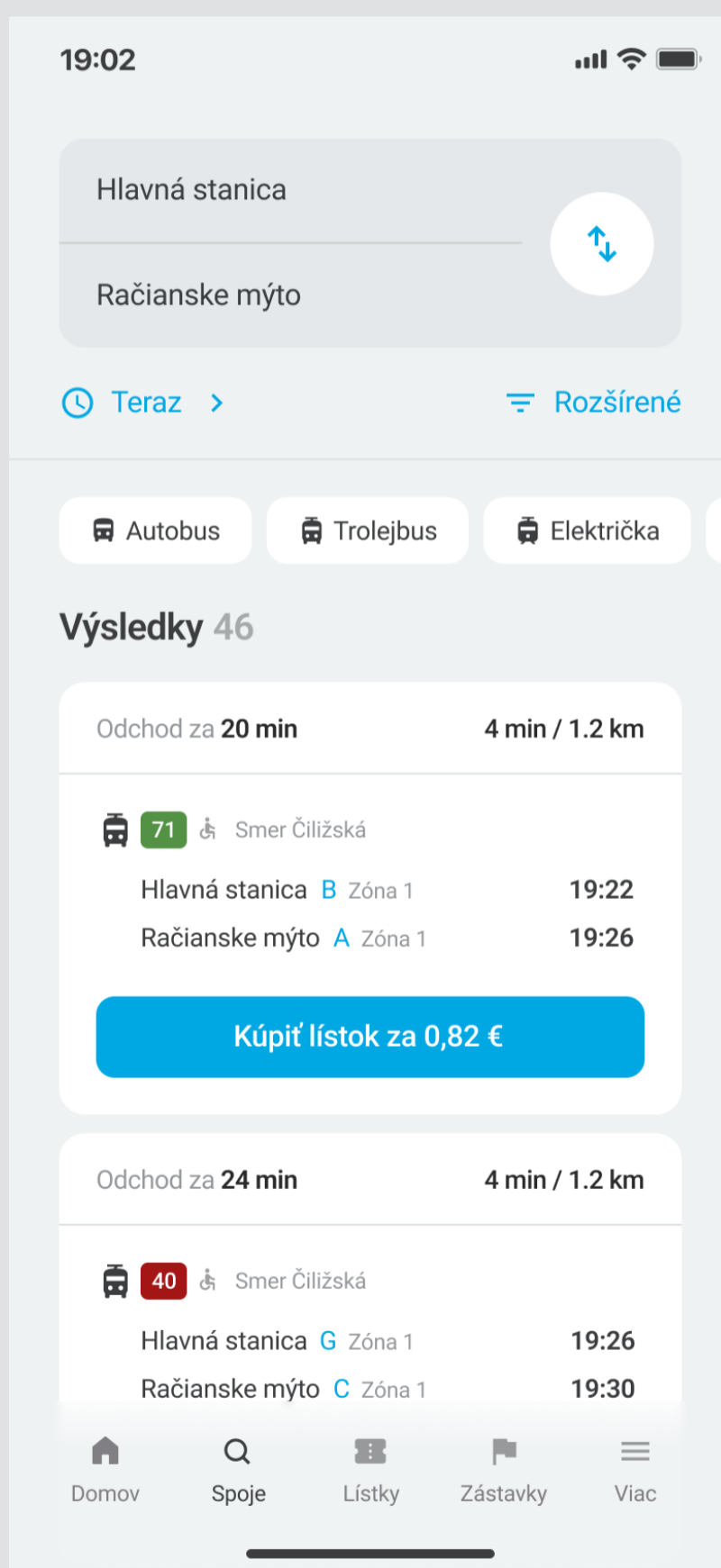
# Začiatok cesty

Obrazovka pre vyhľadanie počiatočného bodu trasy umožňuje textové vyhľadávanie, vyhľadávanie na základe polohy, vyhľadávanie zastávky na mape, prípadne voľbu zastávky zo zoznamu nablížších, či naposledy použitých.



# Výsledky vyhľadávania

Obrazovka výsledkov vyhľadávania zobrazuje prehľad spojení vyhovujúcich zadaným parametrom so základnými informáciami o spoji, trase a cene. Vo výsledkoch je možné filtrovať a vstupné parametre je možné dodatočne upravovať. Priamo z obrazovky výsledkov má používateľ možnosť zakúpiť si lístok vhodný pre danú trasu.



# Detail výsledku

Detail výsledku vyhledávání poskytuje doplňující informace o trase v přehlednějším formátu. Použivatel má možnost vidět mapu s vyznačenou trasou, parametre trasy a počet zastávek. Tiež má možnost zakúpiť si lístok vyhovujúci danej trase.

19:02

Odchod o **32 min**

Čas cesty 4 min

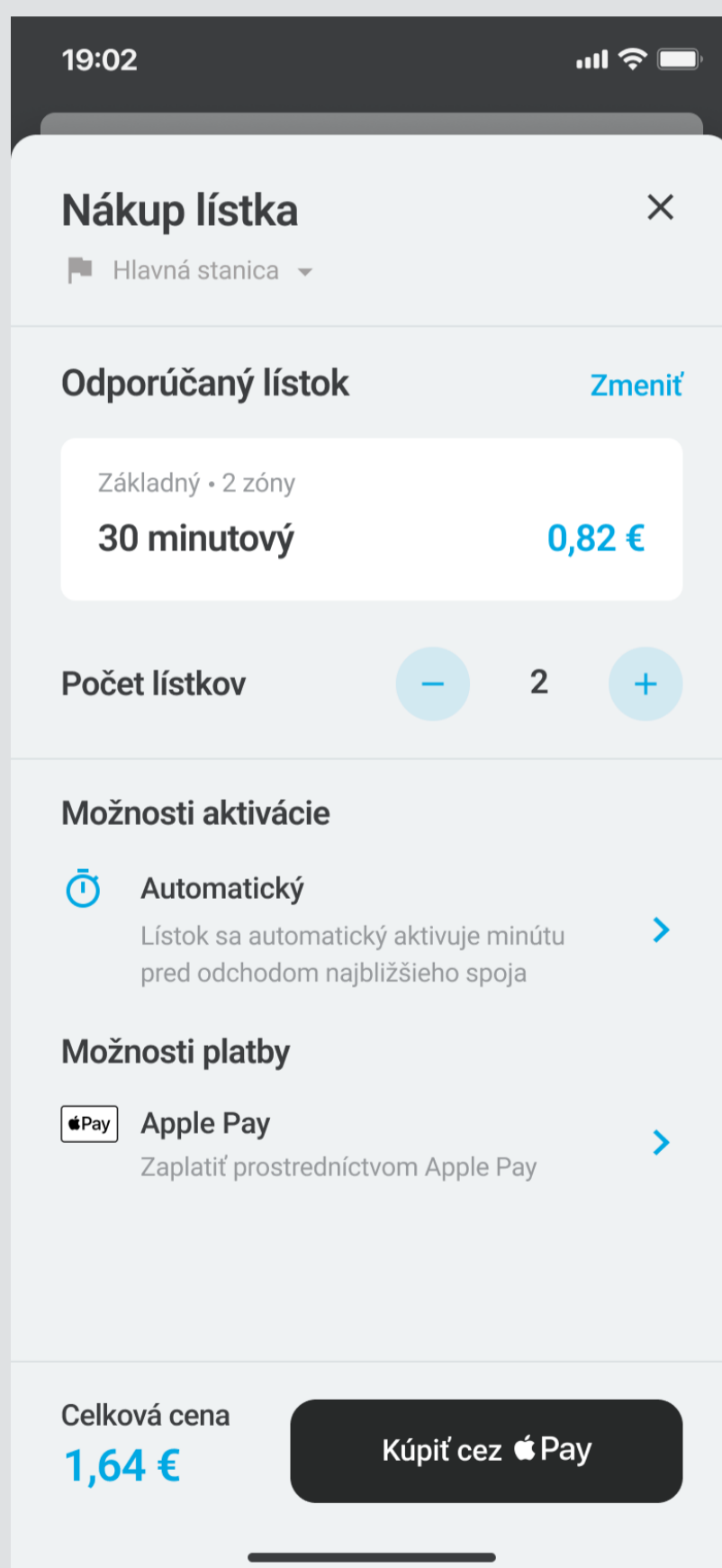
61

Hlavná stanica	19:22
61 Čiližská	
Pravidelne • o 5 min • Nastupíte B	
Karpatská	19:24
Pravidelne • o 5 min • Nastupíte A	
Ráčianske mýto	19:26
Pravidelne • o 5 min • Nastupíte A	

Kúpiť lístok za 0,82 €

# Nákup lístka

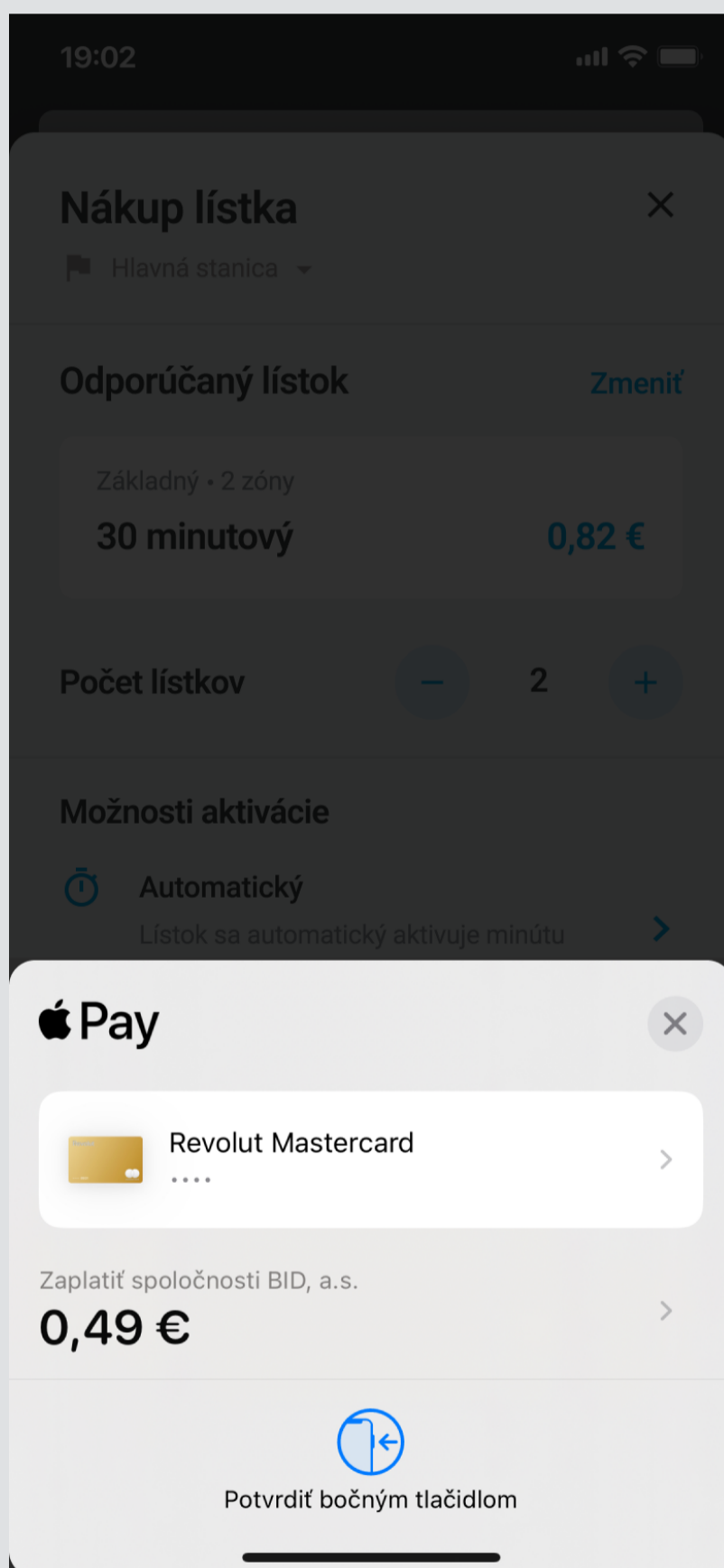
Obrazovka pre nákup lístka zobrazuje cieľ cesty a odporúčaný lístok pre danú trasu s možnosťou zmeny. Používateľ má ďalej možnosť nastaviť počet lístkov a oddialiť ich aktiváciu, teda nakúpiť si lístky vopred a nastaviť si aktiváciu na konkrétny čas pred odchodom spoja. Ďalej používateľ vyberá preferovaný spôsob platby a pristupuje k samotnej kúpe lístka.





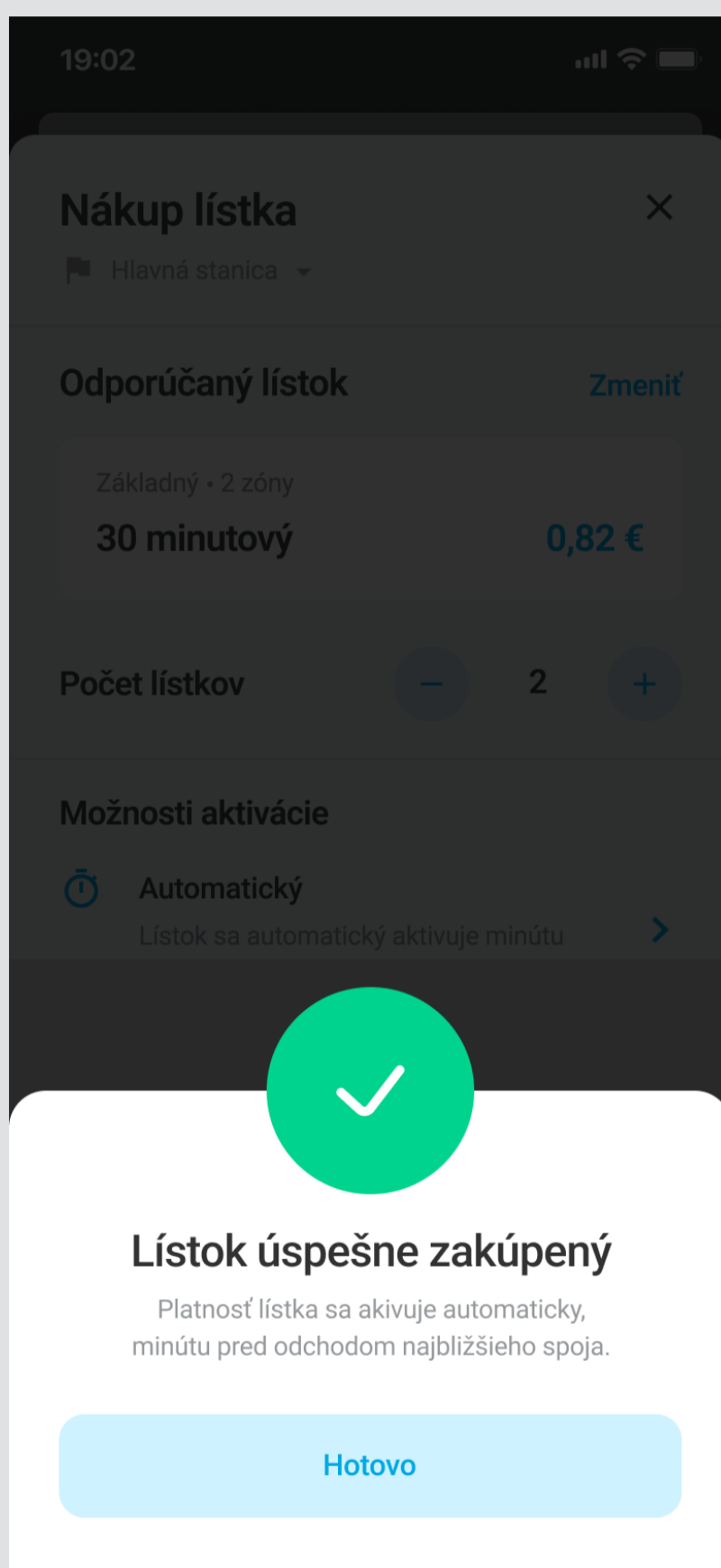
# Platba

Obrazovka pre potvrdenie platby, v tomto prípade pomocou Apple Pay.



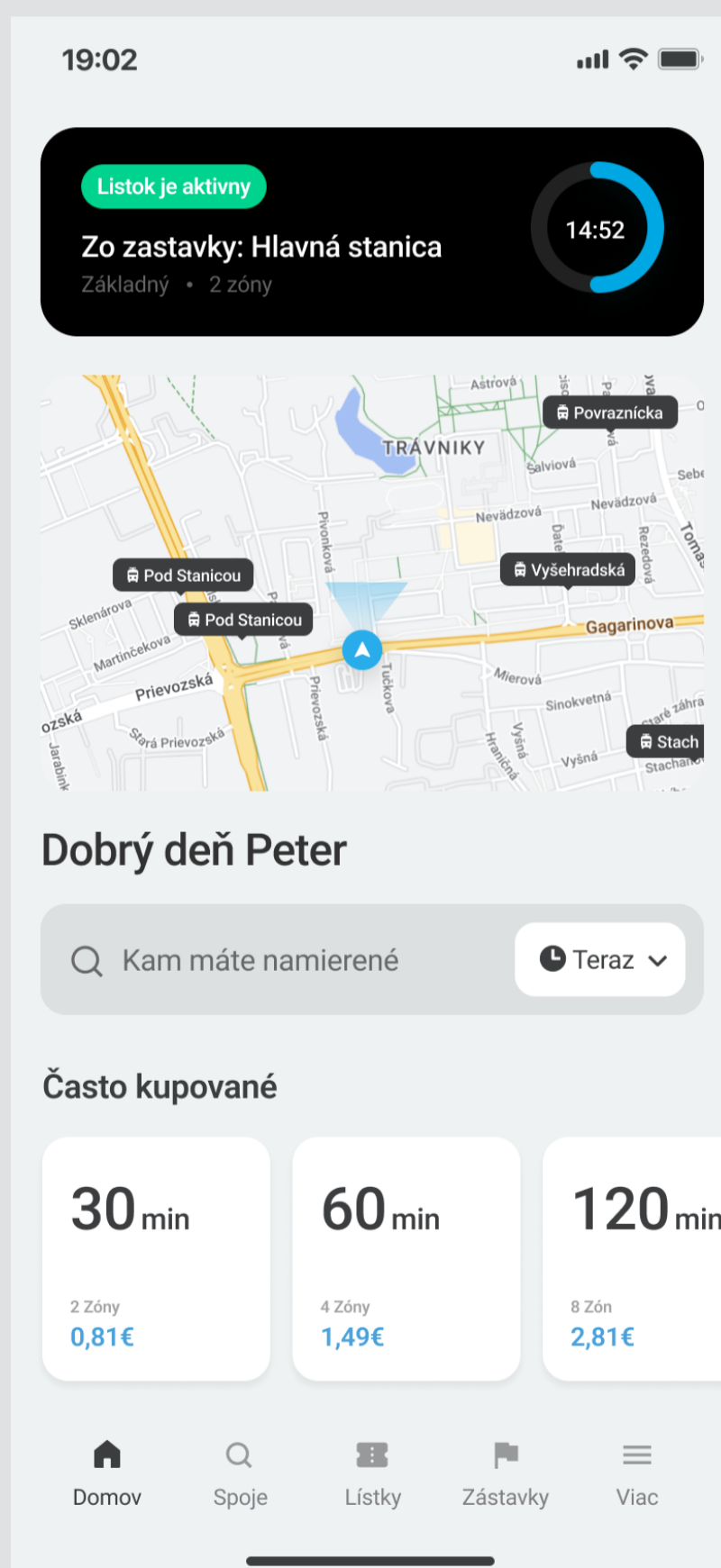
# Potvrdzujúca obrazovka

Potvrdzujúca obrazovka o úspešnej transakcii a zakúpení lístka.



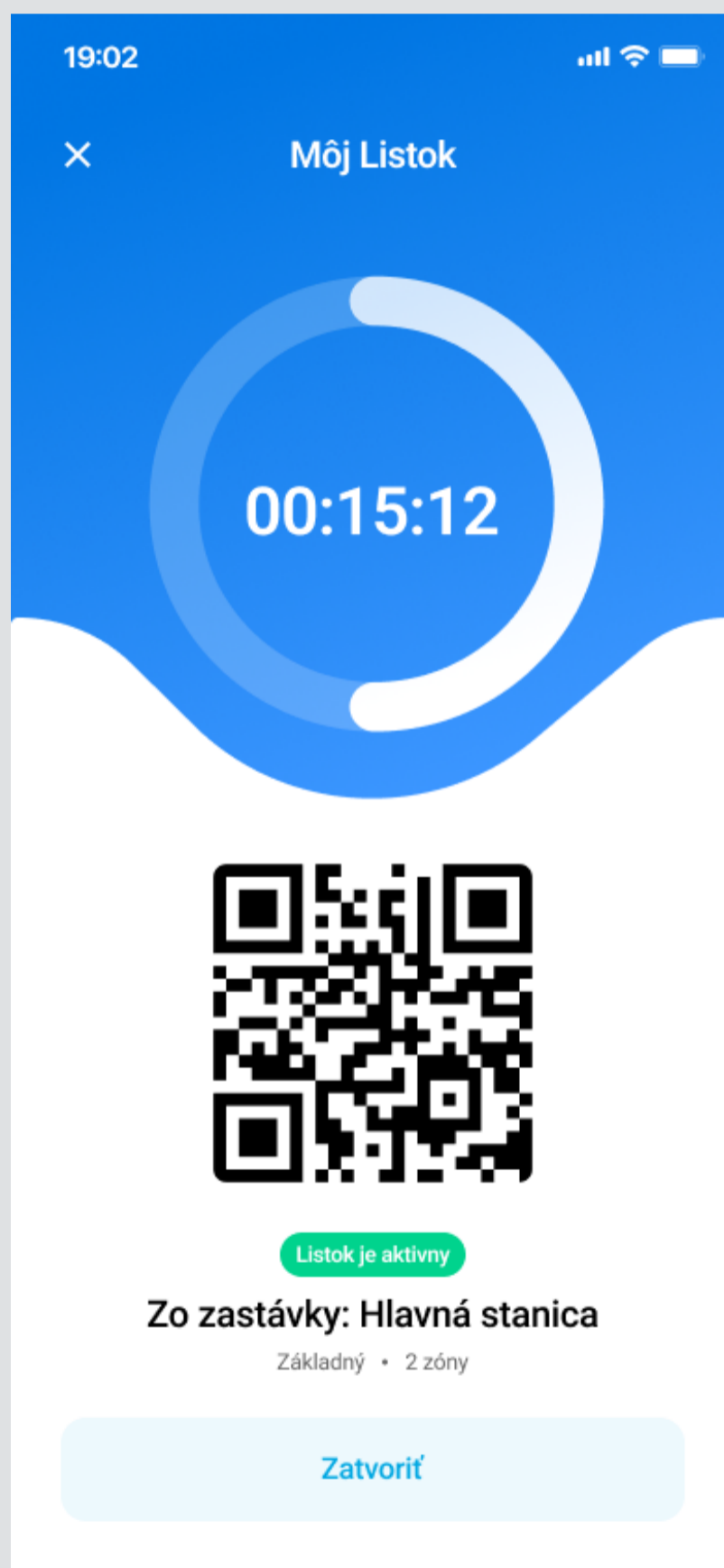
# Aktívny lístok

Obrazovka zobrazuje využitie notifikačnej časti na zhrnutie informácií o aktívnom cestovnom lístku.

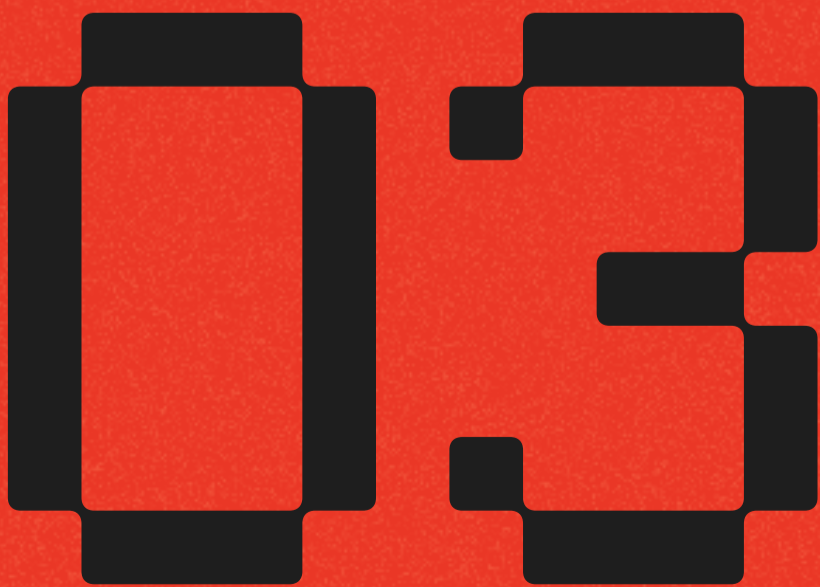


# Aktívny lístok

Detail zakúpeného lístka s odpočítavaním jeho platnosti, QR identifikátorom a detailami. Základné informácie o platnosti lístka a QR identifikátor je možné zobrazíť aj na zamknutej obrazovke telefónu pre uľahčenie prístupu pre používateľa alebo kontrolóra.



# User flow: Rýchly nákup lístka

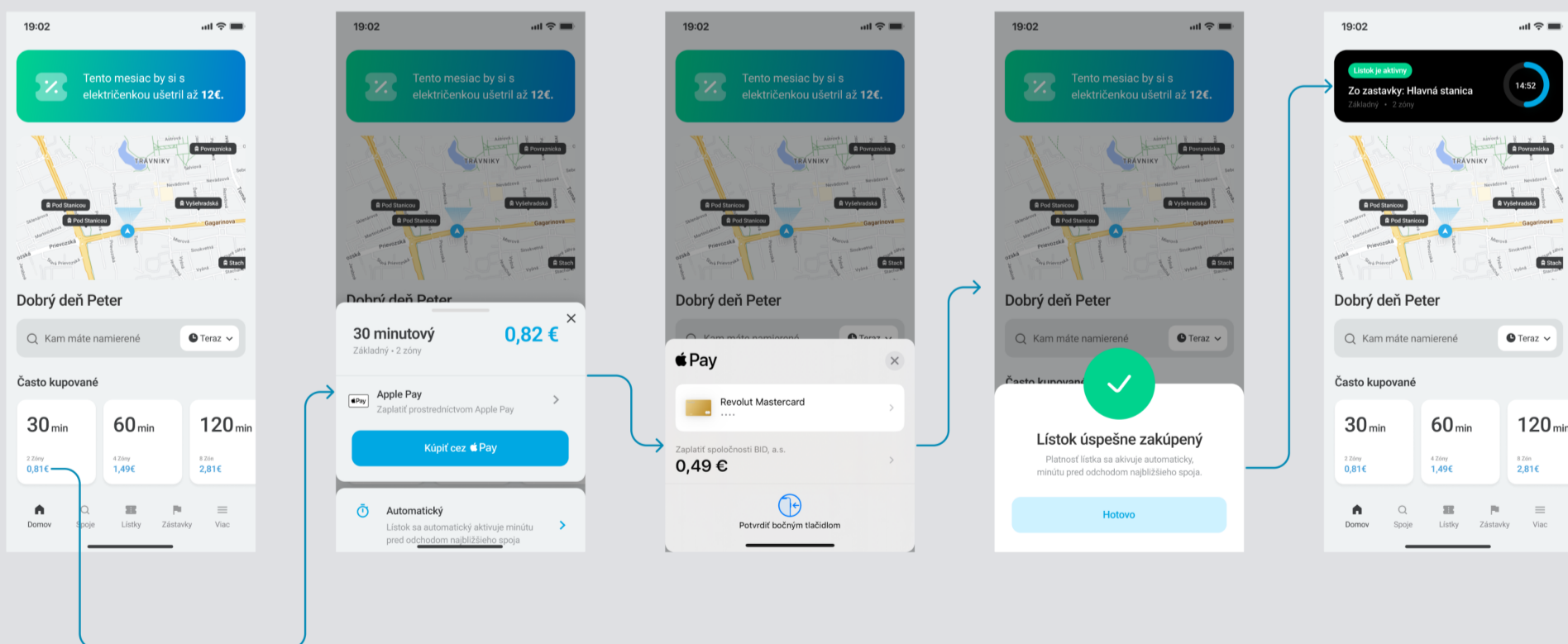


# Opis súčasného stavu

Súčasná verzia aplikácie prominentne zobrazuje počet kreditov a tlačidlo na nákup električky a až následne ponúka možnosť zakúpenia jednorázového lístka. Aj keď nákup bez kreditov a nákup jednorázového lístka je možný, je nutné ho v aplikácii nájsť čo pre občasných používateľov alebo pre turistov používanie aplikácie komplikuje.

## Návrh riešenia

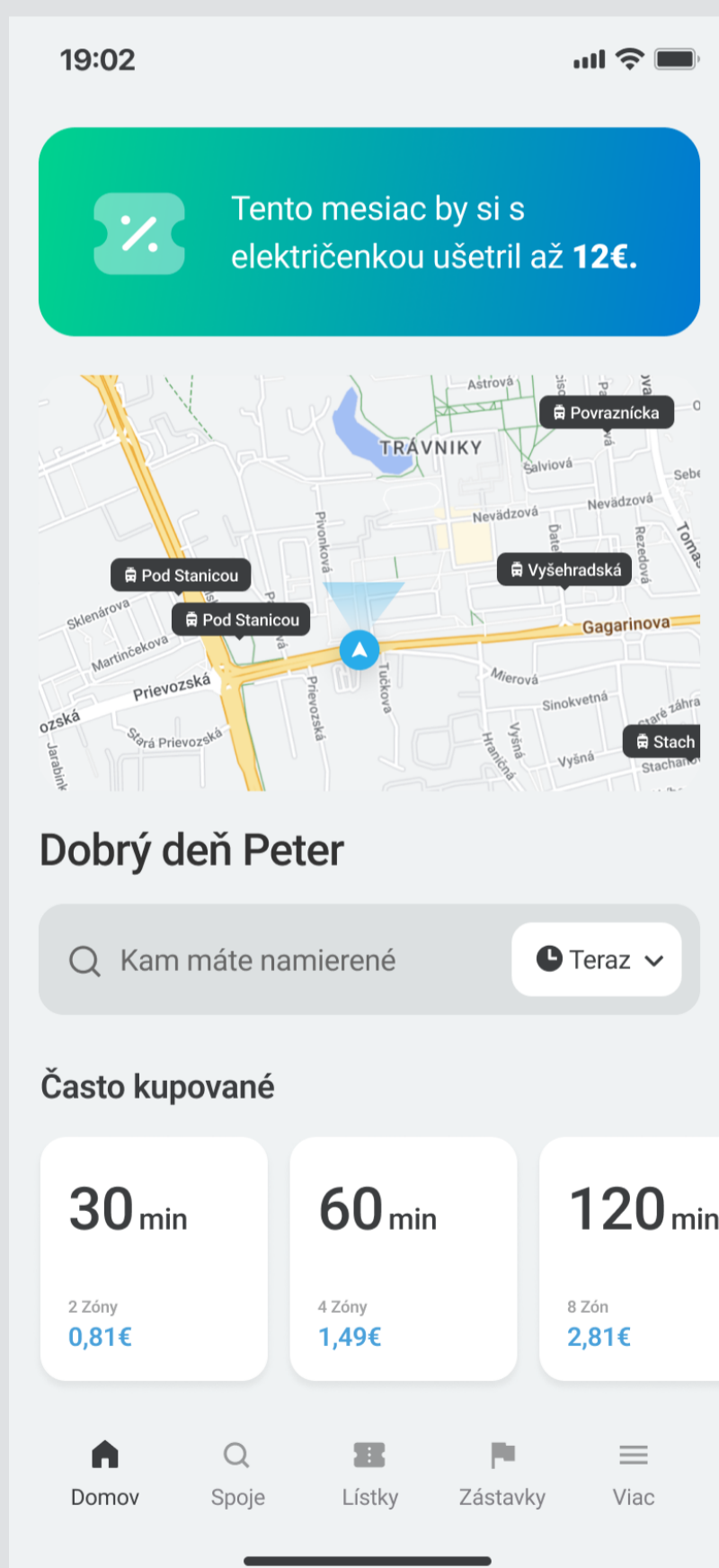
Z domovskej obrazovky je možné najčastejšie jednorázové lístky kúpiť na jedno kliknutie a potvrdenie platby. Potiahnutím lístka smerom nahor sa zobrazia ďalšie možnosti - počet lístkov, čas aktivácie a podobne. Platnosť lístka je zobrazená v notifikačnej časti aplikácie kde by sa dala ďalej doplniť o možnosti predĺženia platnosti. Platnosť lístka je tiež možné zobraziť na zamknutej obrazovke telefónu spolu s QR identifikátorom pre uľahčenie prístupu pre používateľa ako aj kontrolóra.



# Home Screen

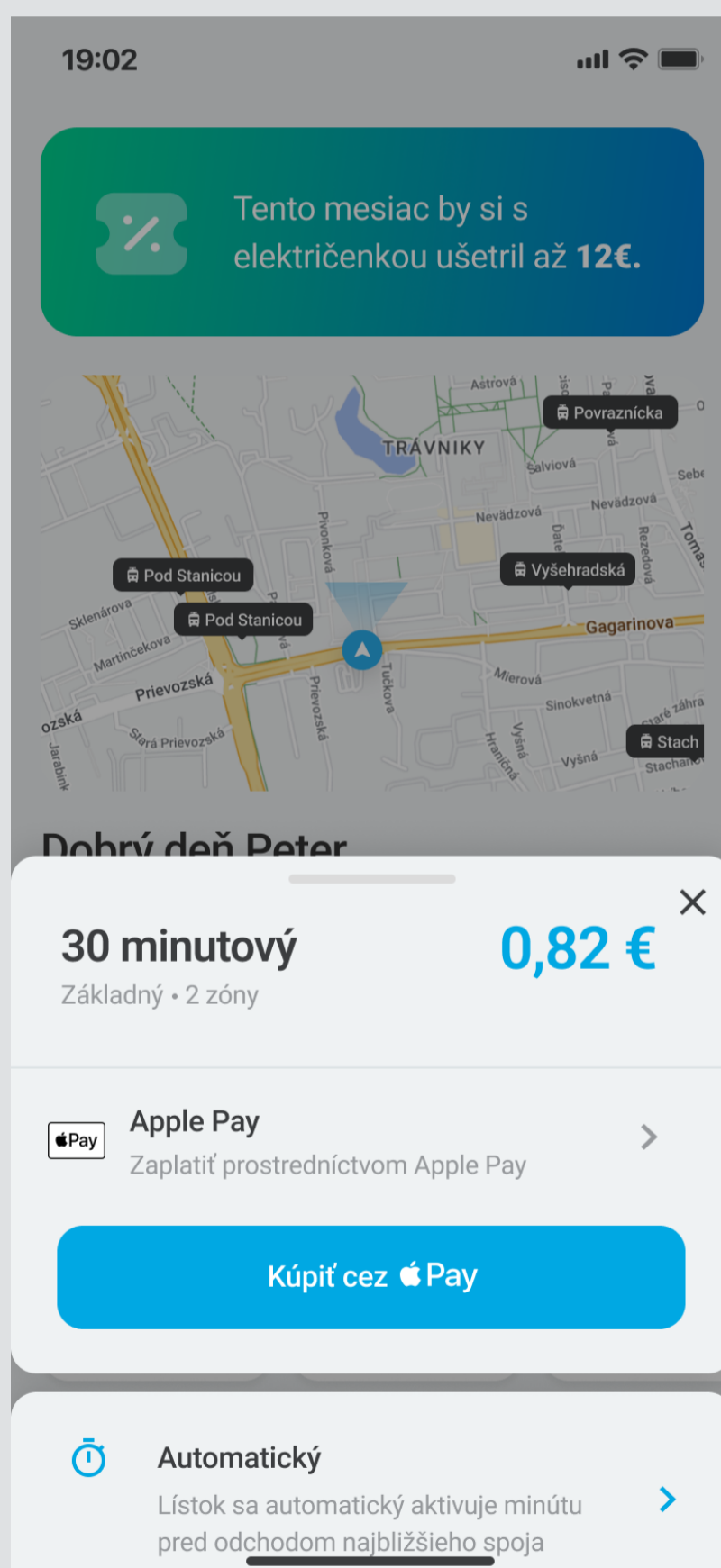
Domovská obrazovka je rozdelená do častí, ktoré berú do úvahy rôzne potreby používateľov. Mapová časť s vyznačenými najbližšími zastávkami uľahčuje orientáciu a je doplnená o pole pre rýchle vyhľadanie spojenia.

Spodná časť obrazovky poskytuje prístup na rýchly nákup najčastejších typov lístkov. Priestor na zobrazenie notifikácií umožňuje zobraziť dôležité hlásenia alebo správy pre podporu predaja, napr. návrh na kúpu predplateného cestovného lístka.



# Rýchly nákup

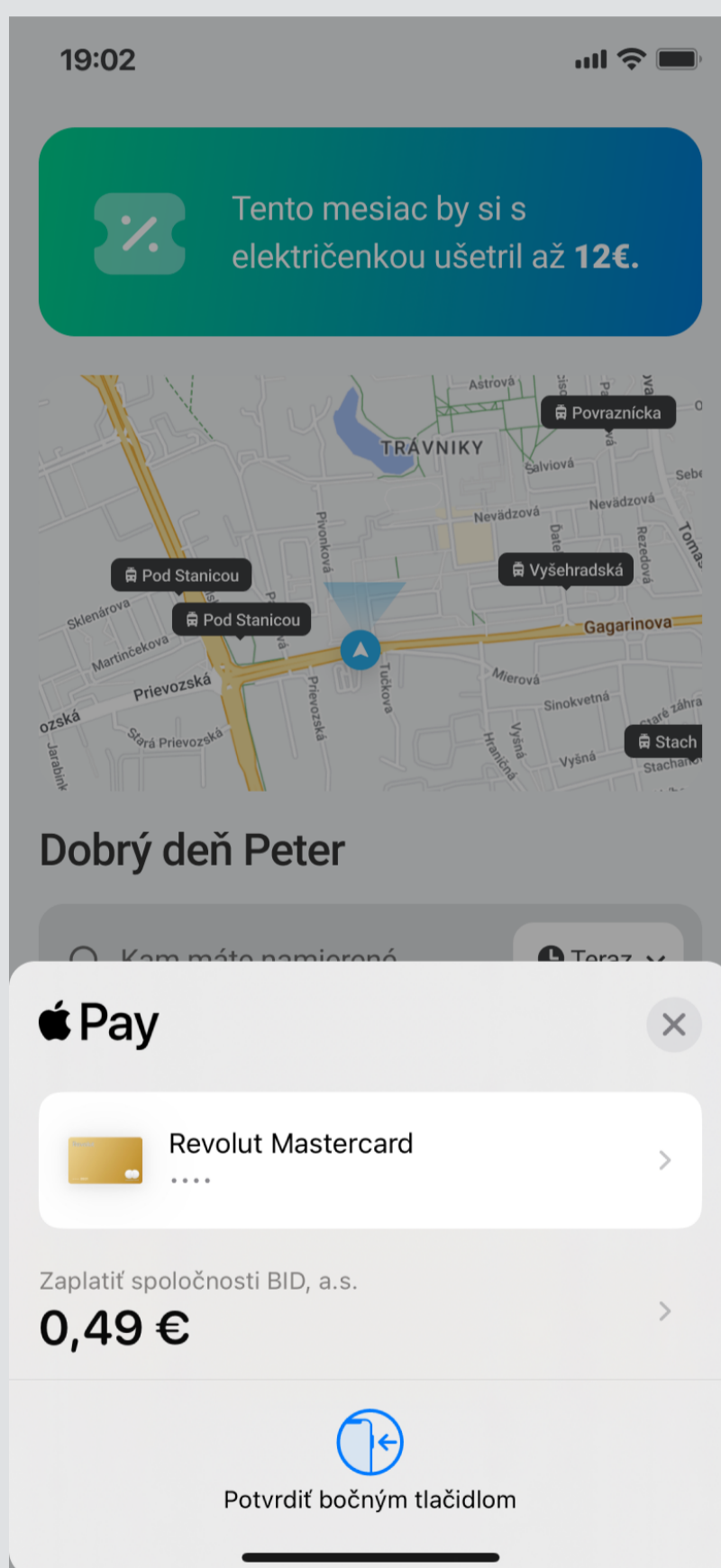
Obrazovka zobrazuje cestu rýchleho nákupu najčastejšie používaného cestovného lístka kliknutím na jednu z možností na domovskej obrazovke. Používateľ má možnosť pristúpiť priamo k zakúpeniu lístka stlačením tlačidla. Potiahnutím obrazovky smerom nahor sa zobrazia ďalšie možnosti ako nastavenie počtu lístkov, oddialenie aktivácie, a podobne.





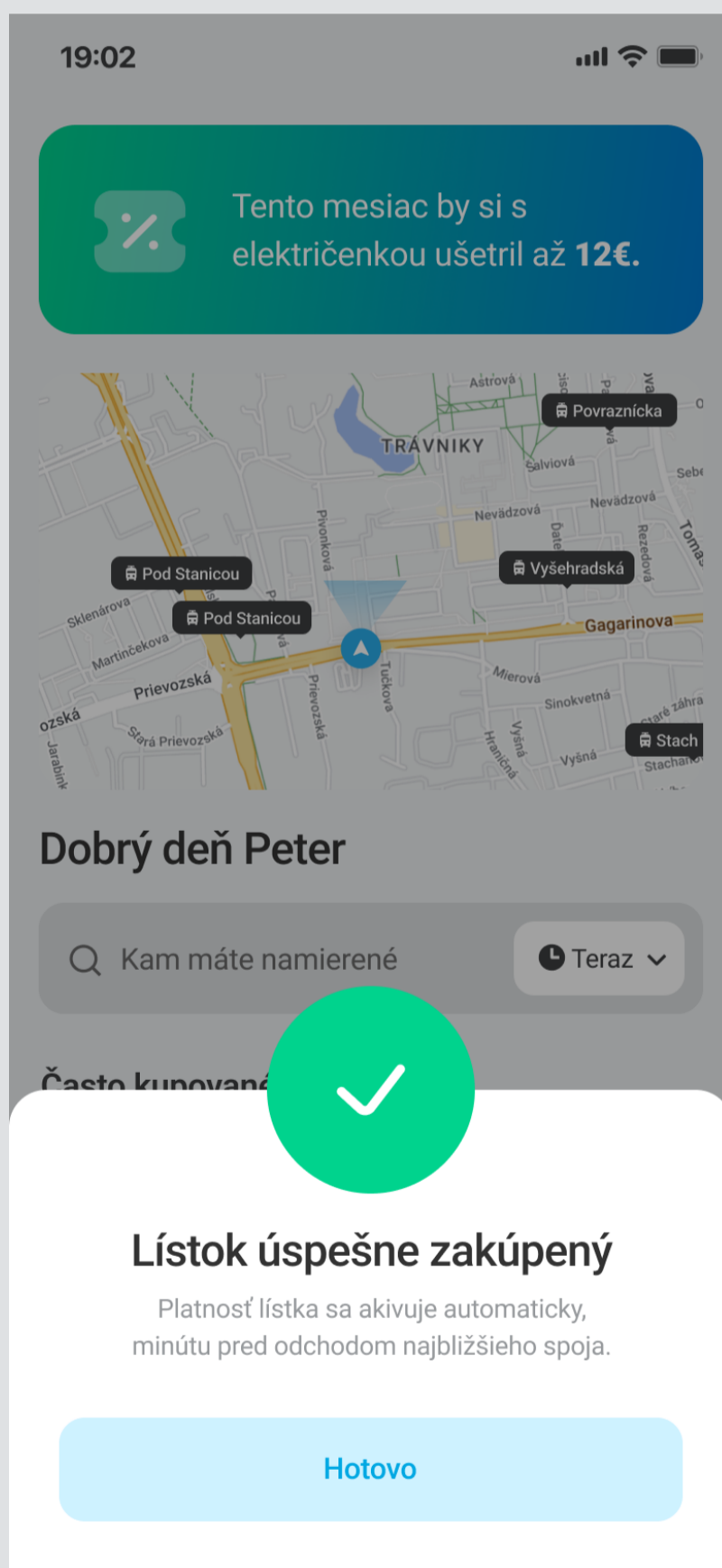
# Platba

Obrazovka pre potvrdenie platby, v tomto prípade pomocou Apple Pay.



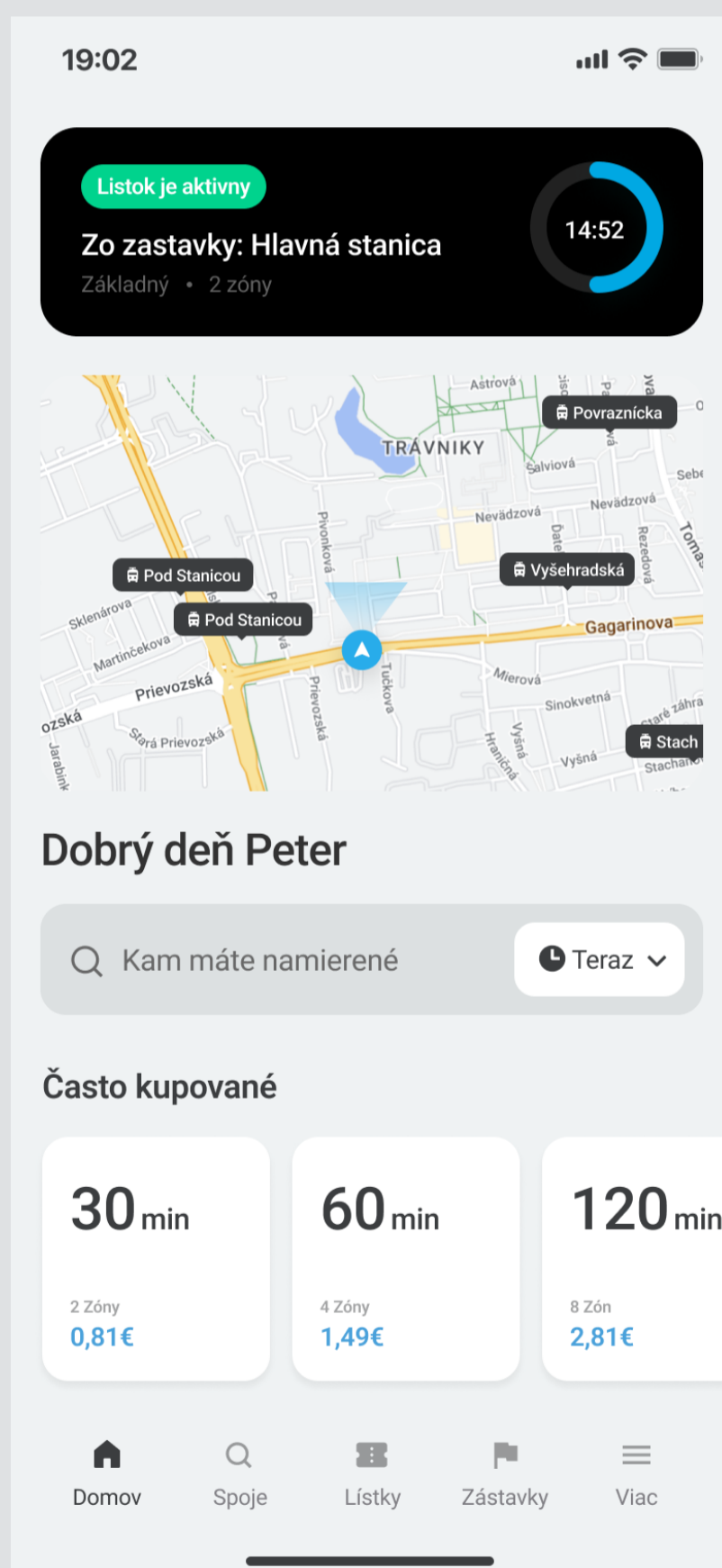
# Potvrdzujúca obrazovka

Potvrdzujúca obrazovka o úspešnej transakcii a zakúpení lístka.

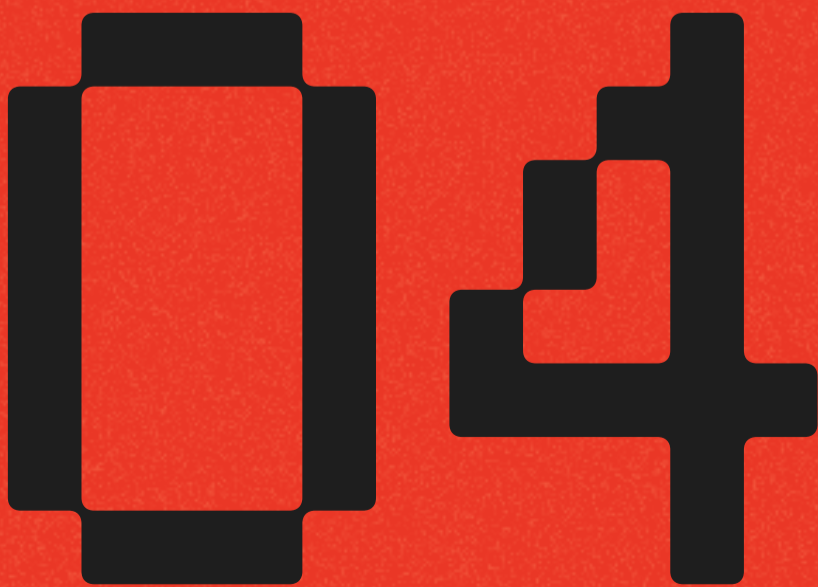


# Aktívny lístok

Obrazovka zobrazuje využitie notifikačnej časti na zhrnutie informácií o aktívnom cestovnom lístku.



# Náš proces



# Používateľský prieskum

## 1 **DEFINÍCIA BUSINESS CIEĽOV**

Business ciele budú vychádzať z analýzy potrieb a požiadaviek obstarávateľa. Ciele budú koncipované tak, aby boli jasné, merateľné, dosiahnuteľné, relevantné a časovo ohraničené. Budú sa opierať o KPIs na základe ktorých bude možné vyhodnocovať úspešnosť projektu.

## 2 **VÝBER METÓD A NÁSTROJOV**

Výber vhodných metód a nástrojov na zhromažďovanie dát, ako sú napr. dotazníky, rozhovory, pozorovania a testovanie.

## 3 **VÝBER VZORKY RESPONDENTOV**

Výber vzorky respondentov, ktorá predstavuje relevantné cieľové skupiny používateľov aplikácie.

## 4 **SPÔSOB DEFINOVANIA VEĽKOSTI VZORKY**

Veľkosť vzorky z jednej cieľovej skupiny bude maximálne 6 používateľov. V závislosti od výsledkov analýzy a požiadaviek budeme skôr navyšovať počet cieľových skupín.

## 5 **NÁBOR RESPONDENTOV**

Priame oslovovanie cestujúcich na zastávkach MHD a staniciach verejnej dopravy a pomocou finančnej motivácie od nich získať spätnú väzbu.



## **ZHROMAŽĎOVANIE A ANALÝZA DÁT**

Zhromažďovanie dát pomocou vybraných metód a ich následná analýza s cieľom získať užitočné poznatky.



## **VYHODNOTENIE VÝSLEDKOV**

Vyhodnotenie a interpretácia výsledkov prieskumu, ktoré poskytnú informácie o potrebách, očakávaniach a najčastejších problémoch používateľov.



## **NAVRHNUTIE RIEŠENÍ**

Navrhnutie riešení na zlepšenie aplikácie na základe poznatkov a požiadaviek používateľov získaných počas prieskumu.

# Wireframes & dizajn

## 1 NAVRHNUTIE INFORMAČNEJ ARCHITEKTÚRY

Navrhujeme usporiadanie a vzájomný vzťah jednotlivých prvkov aplikácie a ako bude prebiehať navigácia.

## 2 POPIS ZVOLENÉHO UX DIZAJN PROCESU

User centered design (UCD) - Užívateľsky orientovaný dizajn - dáva používateľa na prvé miesto. Zameriava sa na porozumenie jeho potrieb, preferencií a riešení jeho problémov. Používateľ je súčasťou celého procesu.

## 3 USER FLOWS

Navrhujeme user flows, jednoduchú a priamočiaru cestu, ktorou budú používatelia postupovať pri dosahovaní svojich cieľov v aplikácii, bez zbytočných prekážok alebo rozptyľujúcich faktorov.

## 4 VYTVORENIE LOW-FIDELITY WIREFRAMOV

Vytvoríme základný návrh aplikácie, ktorý bude použitý na overenie funkčnosti a použiteľnosti. Ten si otestujeme.

## 5 VYTVORENIE HIGH-FIDELITY WIREFRAMOV

Vytvoríme detailný návrh aplikácie, ktorý zahrňuje všetky prvky a detaily. Zatiaľ bez dizajnu. Ten si otestujeme.

# Používateľské testovanie

## 1 STANOVENIE CIEĽOV TESTOVANIA

Určíme oblasti používateľskej skúsenosti na testovanie, kľúčové metriky na sledovanie a stanovíme očakávané výsledky.

## 2 PROTOTYP A SCENÁRE TESTOVANIA

Vytvoríme klikateľný prototyp a zadefinujeme si hlavné user flows ktoré chceme odtestovať, zohľadňujúc reálne situácie použitia produktu.

## 3 NÁBOR RESPONDENTOV

Zabezpečíme 6 respondentov, ktorí reprezentujú cieľovú skupinu a sú ochotní poskytnúť konštruktívnu spätnú väzbu.

## 4 INDIVIDUÁLNE TESTOVACIE RELÁCIE A ZAZNAMENÁVANIE ÚDAJOV

Uskutočníme osobné testovanie s každým respondentom, zaznamenáme ich spätnú väzbu a sledujeme ich interakciu s prototypom.

## 5 ANALÝZA A ÚPRAVY

Vykonáme analýzu získaných dát, zhodnotíme výsledky, identifikujeme problémy a navrhujeme potrebné úpravy.

## 6 OPÄTOVNÉ TESTOVANIE A ITERÁCIA

Po implementácii navrhnutých úprav môžeme opätovne otestovať prototyp s niektorými respondentami, aby sme overili efektívnosť zmien a prípadne vykonali ďalšie iterácie.



# Finálny dizajn

1

## LEAD DIZAJN

Po sfinalizovaní wireframes pripravíme viacero konceptov vizuálneho dizajnu z ktorých vyberieme ten najvhodnejší.

2

## DIZAJN VŠETKÝCH OBRAZOVIEK

Po zhode na finálnom vizuále, pripravíme dizajn všetkých obrazoviek a stavov. Tento proces rozdelíme na fázy, aby sme vedeli dodávať a vyhodnocovať podklady postupne.

3

## FINÁLNE TESTOVANIE

Ak bude treba, z dizajnu vieme pripraviť klikateľný prototyp a zrealizovať ďalšie testovanie aby sme overili, či je všetko v poriadku.

4

## DIZAJN SYSTÉM

Počas tvorby obrazoviek nám bude postupne vznikať dizajn systém, ktorý budeme rozširovať a prepoužívať na ďalších obrazovkách.

5

## PODPORA

Po odovzdaní všetkých materiálov vieme zabezpečiť neustálu podporu programatorského tímu na rýchle riešenie bugov, ale aj pridávanie nových funkcií.

Ďakujeme