



REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: Projekt aplikacji mobilnej Wirtualnej Uczelni WSTI w Katowicach

Autor: Katarzyna Wieczorek

Promotor: dr Ewa Kozłowska

Kategorie: projekt aplikacji mobilnej

Słowa kluczowe: aplikacja mobilna, Wirtualna Uczelnia, UX Design, projektowanie użyteczności

1. Cel i podstawowe założenia

Celem pracy jest stworzenie projektu aplikacji Wirtualnej Uczelni WSTI, który pozwoli studentom na swobodne korzystanie z niej na urządzeniach mobilnych. Skoncentrowanie w niej najważniejszych i najpotrzebniejszych funkcji, takich jak spis ocen, czy moduł płatności. Stworzenie czytelnej architektury informacji oraz przejrzystej warstwy wizualnej.

2. Realizacja projektu

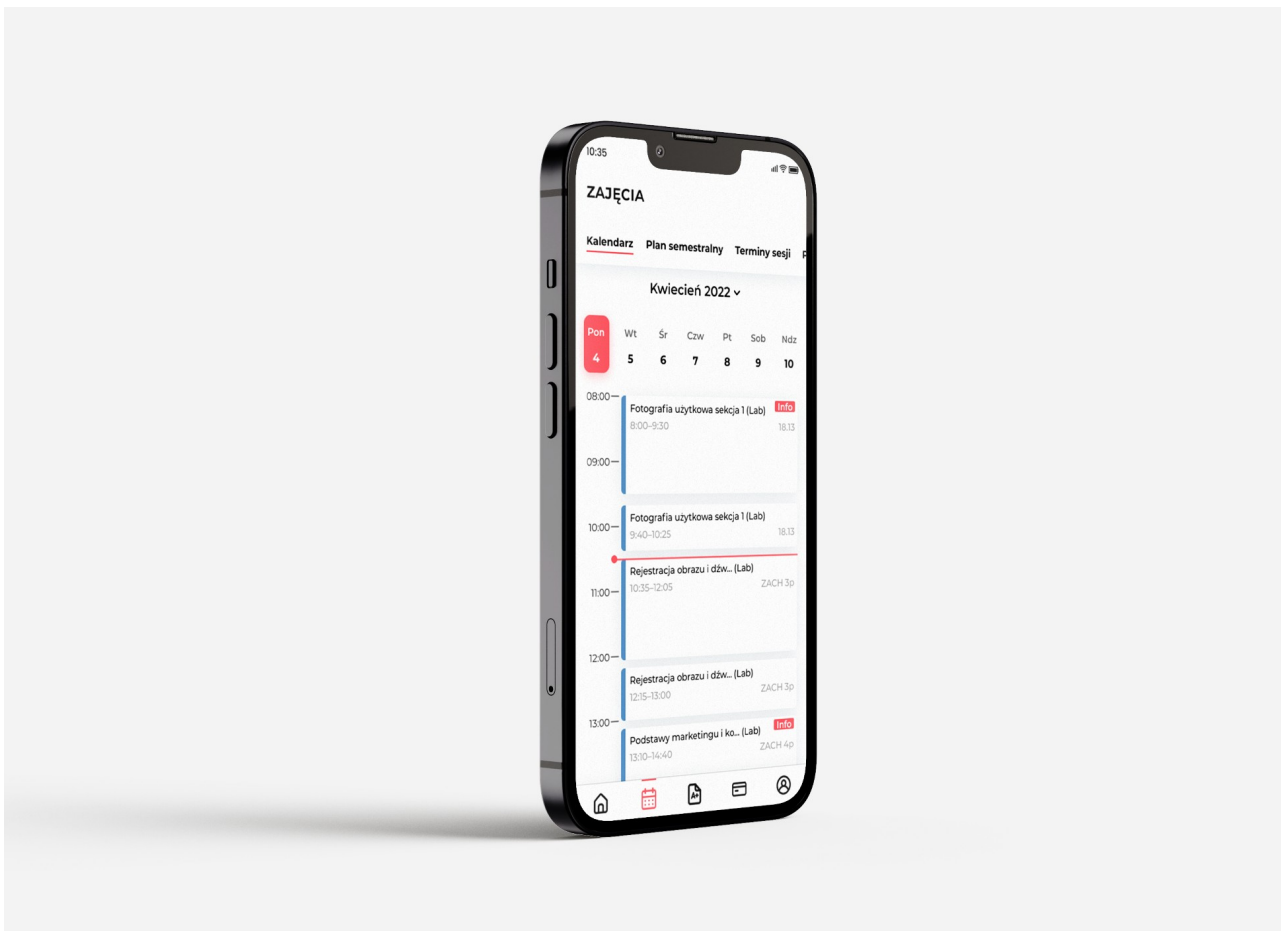
Projekt aplikacji stworzony został z myślą o studentach WSTI. Obecna wersja Wirtualnej Uczelni nie jest przystosowana do wyświetlania i korzystania z niej na urządzeniach mobilnych. W dzisiejszych czasach ludzie bardzo używają smartfonów, dlatego też podjęcie się tego zadania wydawało się być bardzo logiczne.

Proces tworzenia projektu zaczął się od przeanalizowania struktury Wirtualnej Uczelni. Następnie przeprowadzona została ankieta, mająca na celu zbadanie tego, jak studenci WSTI korzystają z Wirtualnej Uczelni – kiedy to robią, w jakich sytuacjach, co im w niej przeszkadza, a co się im podoba. W oparciu o ankiety stworzone zostały pytania do badań jakościowych. Miały one pogłębić najczęściej poruszane w ankietach kwestie i pozwolić na lepsze zrozumienie napotykanym przez użytkowników problemów. Po dokładnym przeanalizowaniu wszystkich wyników badań, kolejnym etapem projektowym rozpoczęto

prace nad budową architektury informacji oraz funkcjonalnościami. Zadbano również o design system. Następnie przystąpiono do tworzenia prototypu. Zaczęto od prototypu *Low-Fidelity*, by orientacyjnie umieścić na ekranach aplikacji elementy, z których będą się składać. Po tym przyszedł czas na prototyp *High-Fidelity*. W trakcie tworzenia go, do ekranów dodano faktyczny tekst i elementy o wyższej szczegółowości. Na podstawie tych widoków powstał końcowy produkt.

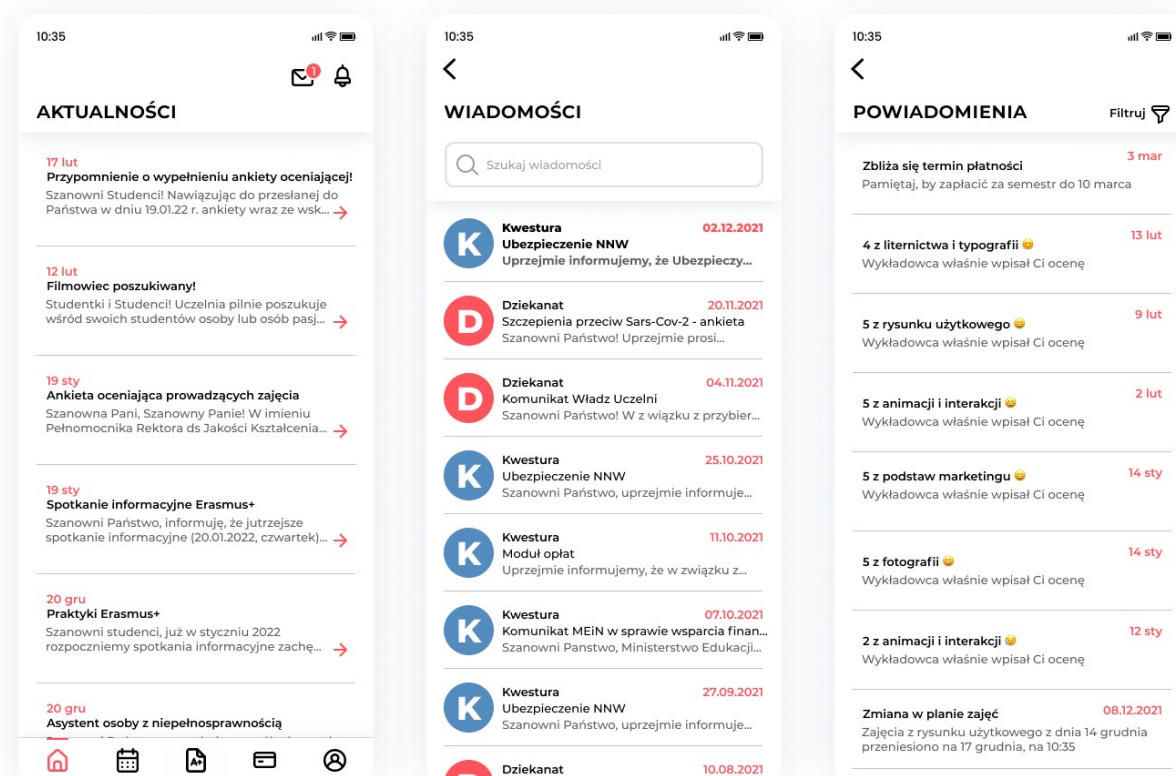
3. Produkt końcowy

Sam prototyp aplikacji stworzony został przy pomocy programu Figma oraz aplikacji mobilnej Figma Mirror. Projekt odpowiada na poznane potrzeby użytkowników, takie jak sprawdzanie ocen, kontrola płatności, czy odbieranie wiadomości. Miłym dodatkiem w aplikacji jest sam plan zajęć, obejmujący wyświetlanie rozkładu wykładów i ćwiczeń na poszczególne dni, planu semestralnego, planów innych grup, terminów sesji, czy lokalizacji sal.



Rysunek 1. Wizualizacja ekranu z zajęciami. Źródło: opracowanie własne.

Ekranem głównym aplikacji są Aktualności, na których wylistowane są po kolei informacje związane z programem Erasmus+, wszelkiego rodzaju ankietami, czy propozycjami wolontariatu. Z pozycji Aktualności można przejść do Wiadomości, w których znajdują się ważniejsze komunikaty, oraz do powiadomień, w których znajdują się komunikaty odnośnie wystawionych ocen, czy zmian w planie zajęć.



Rysunek 2. Strona główna. Źródło: opracowanie własne.

4. Informacje o możliwości wykorzystania pracy

Projekt aplikacji Wirtualnej Uczelni WSTI to wizja produktu, jaki mógłby być wykorzystany przez Wyższą Szkołę Technologii Informatycznych w Katowicach. Stworzony został z myślą o studentach. W planach jest jego dalsze udoskonalanie i wprowadzanie zmian.