



Wyższa Szkoła Technologii
Informatycznych w Katowicach

REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: Projekt aplikacji internetowej do zarządzania projektami dla agencji i freelancerów

Autor: Damian Budny

Promotor: mgr inż. Łukasz Iwanicki

Kategorie: Aplikacja internetowa

Słowa kluczowe: aplikacja internetowa, UX/UI, psychologia w UX, zarządzanie projektami, user experience, user interface, projektowanie graficzne

Cel i podstawowe założenia

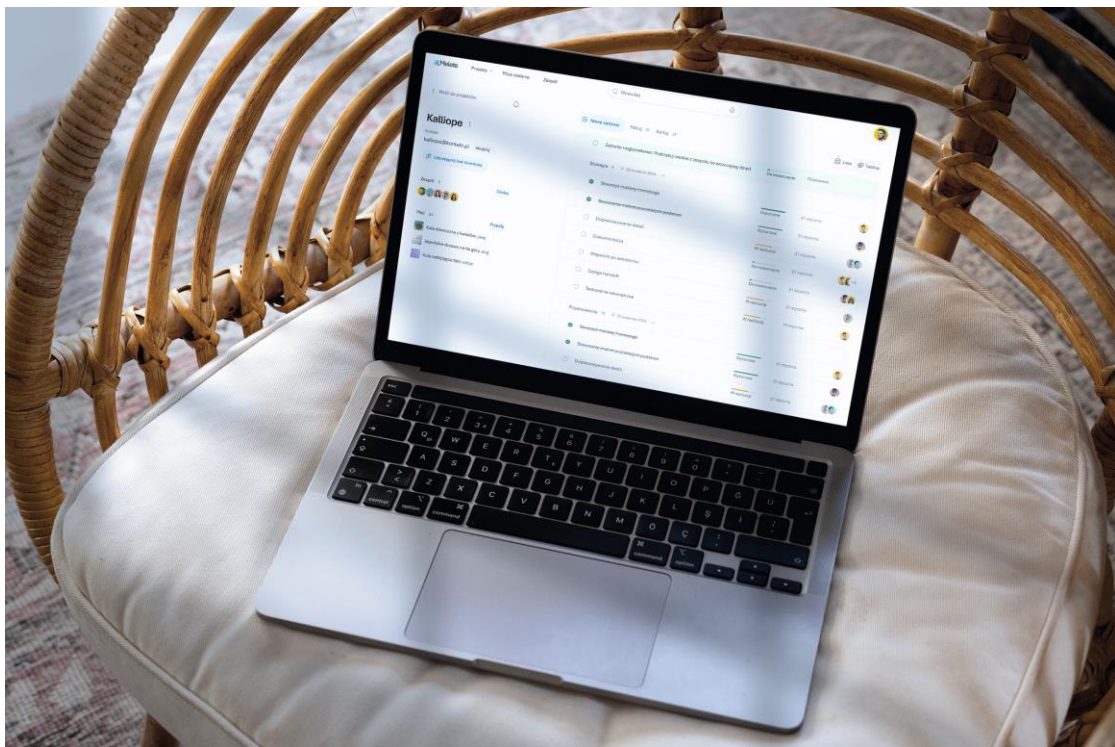
Celem pracy dyplomowej było stworzenie pierwszej aplikacji do zarządzania projektami przystosowaną do pracy osób kreatywnych. Ma ona pomagać grafikom oraz agencjom graficznym szybciej realizować projekty. Stanie się to możliwe dzięki funkcjom, dopasowanych do trybu pracy projektantów oraz uwzględnieniu w tym procesie klienta, czyli osoby dla której docelowo są tworzone te projekty.

W projekcie aplikacji zostały stworzone funkcjonalności, które pomagają usprawnić działania, między innymi poprzez usprawnienie znajdowania plików. Stanie się to dzięki użyciu sztucznej inteligencji, która na przykład pozwoli znajdować pliki po opisie w wyszukiwarce. Dodatkową funkcją w której sztuczna inteligencja może pomóc jest automatyczna poprawa materiałów wysyłanych

przez klientów, które są w za małej rozdzielczości. Istotnym przyspieszeniem działań jest zaangażowanie klienta w proces, umożliwiając mu podgląd na jakim etapie jest aktualnie projekt i umożliwienie mu pozostawienia informacji zwrotnej do projektów, które mają zaznaczoną taką opcję.

Kolejna grupa funkcjonalności skupiała się na motywacji do realizowania zadań przy wykorzystaniu sztucznej inteligencji. Jedną z takich funkcjonalności jest podpowiadanie przez system, kiedy warto podzielić duże zadanie na kilka mniejszych.

Projekt w założeniach miał być responsywny, aby korzystanie z niego było możliwe dla niezależnie od posiadanego urządzenia. Drugim ważnym czynnikiem była dostępność aplikacji, tak aby jak największa liczba osób mogła korzystać z aplikacji.

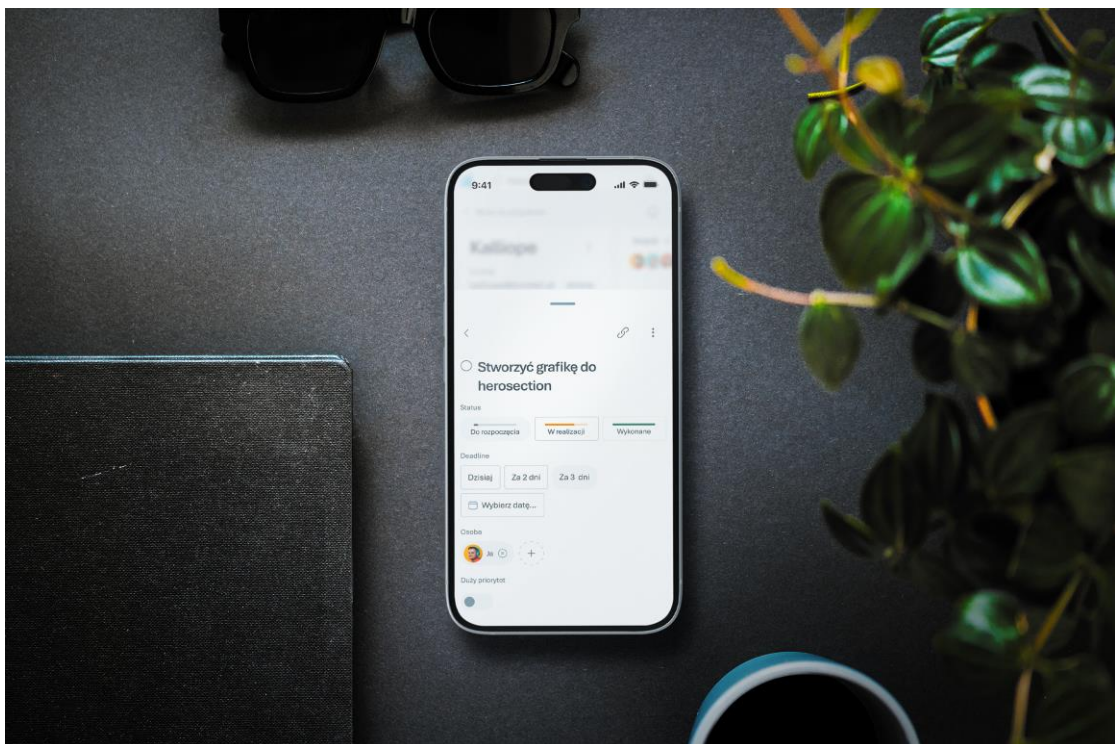


Realizacja projektu

Projekt został zrealizowany zgodnie z podejściem design thinking oraz metodyką podwójnego diamentu. Prace rozpoczęły się od myślenia dywergencyjnego, które polegało na rozpoznaniu jak największej liczby problemów odbiorców. Do tego zostały wykorzystane różne metody, takie jak

ankiety, stworzenie person, badania w serwisach społecznościowych, mapa empatii. Kolejnym krokiem było myślenie konwergencyjne, polegające na zidentyfikowaniu najważniejszych problemów do rozwiązania. Do tego etapu użyto metody Jobs to be done. Następnym etapem było znajdowanie jak największej liczby rozwiązań dla danych problemów, wykorzystano do tego narzędzie *how might we*, które pozwoliło na jednoosobową burzę mózgów i wygenerowanie szeregu rozwiązań.

Ostatnim etapem było wybranie konkretnych rozwiązań i ich zaprojektowanie, do czego został wykorzystany program Figma.



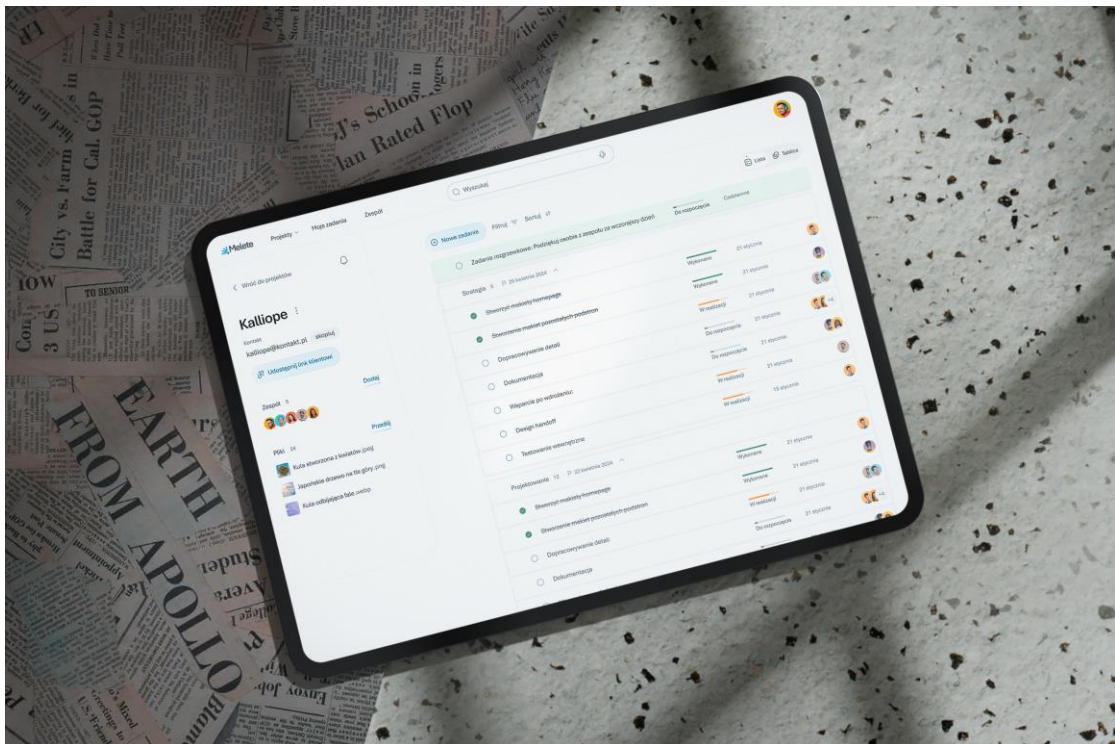
Efekt końcowy

Efektom prac jest projekt w Figmie, który jest dostosowany do responsywności, poprzez zaprojektowanie aplikacji na różne wielkości ekranów, takich jak telefon, tablet i komputer. Projekt jest stworzony tak, aby programista mógł łatwo zrozumieć jego założenia. Do tego wykorzystano ścieżki użytkownika, które pokazują jego poruszanie się po stronie, w zależności od zadania, które ma do wykonania.

Projekt został dostosowany do wytycznych dostępności WCAG. Zadbano o odpowiednie zaprojektowanie stanów elementów, wykorzystywano dobre praktyki znane użytkownikom, użyto odpowiedniego kontrastu i unikano gestów, które mogłyby nie być możliwe do wykonania dla niektórych użytkowników.

Dodatkowym działaniem było prototypowanie, które zostało stworzone, aby umożliwić testowanie projektu aplikacji z użytkownikami oraz ułatwić zrozumienie działania developerowi.

Oprócz rozwiązań związanych z projektem aplikacji, zaprojektowano dodatkowo identyfikację wizualną marki, która jest nowoczesna, minimalistyczna oraz nie przytłaczająca odbiorcy.



Informacje o możliwości wykorzystania / wykorzystaniu prac

Praca może w przyszłości zostać wykorzystana przez projektantów oraz osoby działające w agencji jako główne narzędzie stosowane do zarządzania projektami, co usprawni działania pojedynczych osób i zespołu.

Sztuczna inteligencja użyta w projekcie pozwala na rozwój aplikacji w kierunku, aby jeszcze bardziej usprawnić produktywność zespołu. Takie podejście zapewnia większą satysfakcję z pracy pozostawiając projektantom działania kreatywne.

