



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

**Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών & Πολιτισμού**  
Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

**Σπανού-Άουτριζ Αλεξάνδρα-Ιωσηφίνα**

A.M. : 517170230230

**Πτυχιακή Εργασία**

UI & UX Σχεδιασμός σε Εφαρμογή Κινητού, gradua

Επιβλέπων Καθηγητής

**Μάνου Πρόδρομος**

Αθήνα, Μάρτιος, 2024



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

**School of Applied Arts & Culture**

Department of Graphic Design and Visual Communication

**Spanou-Outtridge Alexandra-Iosifina**

R.N. : 517170230230

**Thesis**

UI & UX Design in Mobile Application, gradua

Supervisor

**Manou Prodromos**

Athens, March, 2024



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

### Πτυχιακή Εργασία

UI & UX σχεδιασμός σε εφαρμογή κινητού, gradua

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Η πτυχιακή/διπλωματική εργασία εξετάστηκε στις από την κάτωθι Εξεταστική Επιτροπή:

ΟΝΟΜΑ/ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ / ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
ΜΑΝΟΥ ΠΡΟΔΡΟΜΟΣ	ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	
ΔΕΛΦΙΝΟ ΙΩΑΝΝΑ	ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ	
ΚΥΡΙΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ	ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	

## ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Σπανού-Άουτριτζ Αλεξάνδρα-Ιωσηφίνα του Γεωργίου με αριθμό μητρώου 517170230230 φοιτητήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών & Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

**Η Δηλούσα**

Σπανού-Άουτριτζ Αλεξάνδρα-Ιωσηφίνα



## Περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία επικεντρώνεται στο **σχεδιασμό μιας εφαρμογής κινητού** τηλεφώνου (app), που αφορά την **αλληλοβοήθεια** φοιτητών για τα επιμέρους μαθήματα τους. Εστιάζει στον σχεδιασμό της ταυτότητας αλλά και την ανάλυση-δημιουργία της εφαρμογής, με σκοπό να **βελτιώσει την εμπειρία του χρήστη** στην καθοδήγηση και βοήθεια των μαθημάτων της σχολής του. Πραγματοποιήθηκε έρευνα σχετικά με άλλες υπάρχουσες εφαρμογές η τρόπους με τους οποίους ένας φοιτητής μπορεί να λάβει ή να παρέχει την απαραίτητη βοήθεια, για βασικά έως και περίπλοκα ερωτήματα που του δημιουργούνται κατά τη διάρκεια της φοίτησης του, καθώς και η σημασία του σχεδιασμού μιας εφαρμογής με την ορθή χρήση του UI & UX. Περιγράφεται η σημασία της επιλογής του ονόματος, η δημιουργία του λογοτύπου, η διαδικασία του σχεδιασμού ολόκληρης της εταιρικής ταυτότητας και της εφαρμογής. Συνολικά, αυτή η πτυχιακή εργασία εστιάζει στην έννοια του **peer to peer teaching** με βασικό επίκεντρο τον χρήστη.

### Λέξεις κλειδιά:

Εφαρμογή κινητού, UI &UX, Chatting, Σχεδιασμός εφαρμογής, Σχεδιασμός εταιρικής ταυτότητας, Προώθηση εφαρμογής

## Abstract

This thesis focuses on the **design of a mobile phone application** (app), which concerns the **mutual help** of students for their individual courses. It focuses on the design of the identity and the analysis-creating of the app, in order to **improve the user's experience** in guiding and assisting the courses of their school. Research was conducted on other existing applications the ways in which a student can receive or provide the necessary help, for basic to complex questions that arise during their studies, as well as the importance of designing an application with the proper use of UI & UX. The importance of choosing a name, creating a logo, the process of designing the entire brand identity and application is described. Overall, this thesis focuses on the concept of **peer to peer teaching** with a key focus on the user.

### Key Words:

Mobile application, UI &UX, Chatting, Application design, Brand identity design, Application promotion

# Περιεχόμενα

## 1.Κεντρική Ιδέα

1.1 Η ιδέα.....	9
-----------------	---

## 2. Έρευνα

2.1 Κινητή τεχνολογία.....	11
----------------------------	----

## 3. UX & UI Design

3.1 Εισαγωγή.....	13
-------------------	----

3.2 Τι είναι ο σχεδιασμός UX και UI;.....	13
---	----

3.3 UX Design.....	15
--------------------	----

3.4 UI Design.....	17
--------------------	----

3.5 Συμπέρασμα.....	22
---------------------	----

## 4. Εταιρική Ταυτότητα

4.1 Ονοματολογία.....	23
-----------------------	----

4.2 Λογότυπο.....	27
-------------------	----

4.3 Χρωματική Παλέτα.....	40
---------------------------	----

4.4 Γραμματοσειρά.....	45
------------------------	----

## **5. Η Εφαρμογή**

5.1 Βασικά Στοιχεία της Εφαρμογής.....47

5.2 Σχεδιάγραμμα Ροής Χρήστη.....48

5.3 Σχεσιαστικά Στοιχεία Εφαρμογής.....50

*Χρωματικοί Τόνοι*

*Εικονίδια / Icons*

*Εικονίδια Μενού*

*Μπάρα Μενού*

*Illustrations*

*Οθόνες Εφαρμογής*

*Mockup Εφαρμογής*

**6. Εφαρμογές Εταιρικής Ταυτότητας.....68**

*Αφίσες*

*Διαφημιστικές Πινακίδες*

*Διαφημιστική Πινακίδα Μετρό*

*Social Media*

## **7. Gradua Hub Store**

7.1 Πληροφορίες για το Gradua Hub Store.....75

7.2 Merch - Προϊόντα.....79

*Ενδυμασία*

*Αυτοκόλλητα*

*Κούπες & Κούπες Καφέ*

*Γραφική Ύλη*

**Συμπεράσματα.....88**

**Βιβλιογραφία.....89**



# 1. Κεντρική Ιδέα

## 1.1 Η ιδέα

Η ιδέα για τη δημιουργία της συγκεκριμένης πολυμεσικής εφαρμογής προέκυψε πριν από αρκετό καιρό, όταν χρειάστηκα καθοδήγηση σε ένα από τα μαθήματα μου, και δεν είχα χρόνο να πάω στη σχολή για απευθυνθώ στον καθηγητή μου, καθώς επίσης δεν είχα κάποιον συμφοιτητή που γνώριζα σε αυτό το μάθημα. Χρειαζόμουν μια γρήγορη και άμεση λύση για να ένα απλό πρόβλημα. Η επόμενη μου σκέψη, ήταν πως ένα εργαλείο μπορεί να λύσει ένα απλό ζήτημα που μπορεί να προκύψει στην καθημερινότητα ενός φοιτητή. Βασικός άξονας σε αυτή τη λύση, ήταν η άμεση και όσο το δυνατόν πιο εύκολη επικοινωνία μεταξύ των φοιτητών. Η διαδικτυακή συνομιλία ή αλλιώς chatting, προσφέρει μετάδοση μηνυμάτων κειμένου σε πραγματικό χρόνο από τον αποστολέα στον παραλήπτη, καθιστώντας την επικοινωνία γρήγορη, οπότε η κεντρική μου ιδέα βασίστηκε στην κατασκευή μιας εφαρμογής chatting

## 1.1 Η ιδέα

Πως μπορεί η γνώση του ενός να βοηθήσει τον άλλον, ήταν το βασικό ερώτημα για τη δημιουργία αυτής της εφαρμογής. Ήθελα να φτιάξω μια εφαρμογή όπου θα παρέχεται βοήθεια από τους χρήστες, καθώς και θα λαμβάνουν οι ίδιοι αντίστοιχα. Peer to peer teaching- ή ομότιμη διδασκαλία είναι μια μέθοδος με την οποία ένας μαθητής καθοδηγεί έναν άλλο μαθητή σε υλικό στο οποίο ο πρώτος είναι ειδικός και ο δεύτερος αρχάριος. Υπάρχει μεγάλος αριθμός φοιτητών, που σε μια περίοδο της φοιτητικής του ζωής χρειάστηκαν βοήθεια ή μια καθοδήγηση στα μαθήματα τους, και δεν είχαν τη δυνατότητα να απευθυνθούν σε κάποιον από τους καθηγητές ή συμφοιτητές τους για να λάβουν αυτή τη βοήθεια. Με την συγκεκριμένη εφαρμογή, ο φοιτητής θα μπορέσει να φτιάξει τον λογαριασμό του με τους κωδικούς της σχολής του για τη δημιουργία του προφίλ του, και θα δηλώνει το τμήμα στο οποίο βρίσκεται. Προϋπόθεση συμμετοχής στην εφαρμογή είναι παρέχεις και εσύ ο ίδιος βοήθεια όταν κάποιος χρειαστεί, δηλώνοντας τα μαθήματα που έχεις περάσει ή γνωρίζεις πολύ καλά, καθώς με αυτόν το τρόπο ο χρήστης θα βρίσκει συγκεκριμένα και άμεσα τη βοήθεια που χρειάζεται. Μέσα από αυτή την εφαρμογή κινητού, ήταν σημαντικό να αναπτυχθεί η εφαρμογή του UI-UX design, ώστε να είναι όσο πιο απλή και εύχρηστη γίνεται.

## 2. Έρευνα

### 2.1 Κινητή τεχνολογία

Η κινητή τεχνολογία, αποτελεί ένα συνεχώς αναπτυσσόμενο κλάδο, ο οποίος συνδέεται άμεσα με την καθημερινότητα μας. Τα κινητά τηλέφωνα έχουν αντικαταστήσει ένα μεγάλο κομμάτι της ζωής μας όσον αφορά την επικοινωνία και συνεργασία, καθώς και νέους τρόπους εκμάθησης – διδασκαλίας. Η έρευνα μου, βασίστηκε στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, και τη δυνατότητα μιας εφαρμογής να προσφέρει εκπαιδευτικές δυνατότητες χωρίς περιορισμούς, με ευκαιρίες μάθησης και κοινωνικής επαφής.

Στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, αυτές οι κινητές συσκευές προσφέρουν ποικίλες ευκαιρίες μάθησης, όπως φορητότητα, κοινωνική διαδραστικότητα, ευαισθησία στο πλαίσιο, συνδεσιμότητα, ατομικότητα και προσιτότητα σε άτομα σε ακαδημαϊκά ή μη ακαδημαϊκά περιβάλλοντα (Crompton, 2013). Ως εκ τούτου, αυτές οι κινητές τεχνολογίες είναι πολύ χρήσιμες για τους εκπαιδευόμενους, όπου θα μπορούσαν να συμμετάσχουν σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες και να μάθουν μόνοι τους χωρίς τους περιορισμούς της ανάγκης να έρθουν στο ίδρυμα.

## 2.1 Κινητή τεχνολογία

Η κινητή τεχνολογία είναι ένας εξαιρετικά ταχέως αναπτυσσόμενος τομέας που συνδέεται στενά με την εργασία και την καθημερινή μας ζωή. Κάθε μέρα προστίθενται νέες εξελίξεις στην ανάπτυξη του με την εμφάνιση νέων προτύπων χρήσης, που έχουν τόσο θετικές όσο και αρνητικές επιπτώσεις.

Οι κινητές συσκευές είναι φορητές, ελαφριές συσκευές όπως κινητά τηλέφωνα (κινητά τηλέφωνα ή κινητά τηλέφωνα χειρός), smartphones, φορητοί υπολογιστές παλάμης και υπολογιστές χειρός (Personal Digital Assistants ή PDAs), tablet PC, φορητοί υπολογιστές και προσωπικές συσκευές αναπαραγωγής πολυμέσων. Οι συσκευές αυτές μπορούν να μεταφέρονται εύκολα και να χρησιμοποιούνται για επικοινωνία και συνεργασία, καθώς και για δραστηριότητες διδασκαλίας-μάθησης που διαφέρουν από ό,τι είναι δυνατό με άλλα μέσα.

## 3. UX & UI Design

### 3.1 Εισαγωγή

Οι αρχές του σχεδιασμού UX (User Experience) και UI (User Interface), καθορίζουν την ανάπτυξη αυτής της εφαρμογής. Για κάθε βήμα της διαδικασίας, η κάθε απόφαση εξετάστηκε προσεκτικά κατά πόσο μια λειτουργία ήταν χρήσιμη, διαισθητική, ελκυστική, εύκολη στη χρήση και παρείχε μια ευχάριστη εμπειρία χρήσης. Θεωρήθηκε ότι η ενσωματώνοντας αυτές τις αρχές, όχι μόνο θα αναβαθμιζόταν η λειτουργικότητα και η εμφάνιση της εφαρμογής, αλλά ήταν πράγματι απαραίτητη για την επιτυχή υλοποίησή της.

### 3.2 Τι είναι ο σχεδιασμός UX και UI;

Τι ακριβώς συνιστά λοιπόν τον σχεδιασμό UX και UI;

Πρώτα απ' όλα, είναι απαραίτητο να αναφερθεί ότι παρά το γεγονός ότι το ένα επηρεάζει το άλλο, και σχεδόν πάντα χρησιμοποιείται εναλλακτικά, στην πραγματικότητα πρόκειται για δύο πολύ διαφορετικούς τομείς, και απαιτούν διαφορετικές δεξιότητες από τους σχεδιαστές.

### **3.2 Τι είναι ο σχεδιασμός UX και UI;**

Σύμφωνα με το Coursera, με την πιο βασική σημασία του, ο σχεδιασμός UI αναφέρεται σε οθόνες, κουμπιά, διακόπτες, icons (εικονίδια), παλέτες χρωμάτων, και ουσιαστικά σε όλα τα οπτικά στοιχεία με τα οποία αλληλεπιδρά ο χρήστης. Αντίθετα, ο σχεδιασμός UX αφορά την αλληλεπίδραση. Ασχολείται με τα συναισθήματα που προκαλούνται όταν ο χρήστης βιώνει ένα προϊόν ή μια υπηρεσία. Ωστόσο, οι περισσότερες εφαρμογές, απαιτούν την ανάπτυξη και των δυο προκειμένου να είναι πετυχημένες. Για παράδειγμα, μια εφαρμογή μπορεί να είναι όμορφη οπτικά και να προσφέρει διαισθητική πλοήγηση, αλλά να χρειάζεται πολύ χρόνο για να φορτώσουν τα στοιχεία της, ενώ ταυτόχρονα να αποτελείται από μια χρονοβόρα και δύσκολη διαδικασία, τότε η αρχική θετική εμπειρία χρήστη αναιρείται. Αντίστοιχα, το περιεχόμενο της εφαρμογής μπορεί να είναι μοναδικό, χρήσιμο και να βγάζει ένα λογικό νόημα, αλλά η εφαρμογή να φαίνεται ξεπερασμένη και να μην πραγματοποιείται εύκολα η μετακίνηση μεταξύ των επιλογών ή των οθονών. Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα μια εξίσου αρνητική εμπειρία και θα ανάγκαζε τους χρήστες να κατευθυνθούν προς άλλες επιλογές. Ωστόσο, προκειμένου να αποκτήσουμε μια βαθύτερη εικόνα και για τους δύο αυτούς τομείς του σχεδιασμού, είναι απαραίτητο να εξετάσουμε τον καθένα σε μεγαλύτερο βάθος. Καθώς ο UX σχεδιασμός προήλθε πρώτος, είναι κατάλληλο να ξεκινήσουμε από εκεί. Είναι χρήσιμο να γίνει η αρχή από έναν επίσημο ορισμό.

### 3.3 UX Design

Ένας επίσημος ορισμός του UX Design:

“Οι αντιλήψεις και οι αντιδράσεις ενός ατόμου που προκύπτουν από τη χρήση ή την αναμενόμενη χρήση ενός προϊόντος, συστήματος ή υπηρεσίας”

*ISO 9241 - 210, Εργονομία της αλληλεπίδρασης ανθρώπου-συστήματος - Μέρος 210: Ανθρωποκεντρικός σχεδιασμός για διαδραστικά συστήματα. (- ISO 9241 - 210, Ergonomics of human-system interaction - Part 210: Human-centred design for interactive systems.)*

Σύμφωνα με το Interaction Design Foundation οι σχεδιαστές UX πρέπει να εξετάζουν το Ποιος, το Γιατί, το Τι και το Πώς της χρήσης του προϊόντος. Αυτό σημαίνει ότι στην περίπτωση του Γιατί, ο σχεδιαστής πρέπει να εξετάσει τα κίνητρα των χρηστών για την επιλογή ενός συγκεκριμένου προϊόντος. Αυτό θα μπορούσε να σχετίζεται με τις εργασίες που επιθυμούν να εκτελέσουν κατά τη χρήση του ή με το κατά πόσο συσχετίζουν τον εαυτό τους με τις αξίες και τις απόψεις που συνδέονται με το εν λόγω προϊόν/υπηρεσία. Το Τι, εξετάζει τη λειτουργικότητα ενός προϊόντος και τι μπορούν να κάνουν στην πραγματικότητα οι χρήστες με αυτό. Τέλος, το Πώς, αφορά τη σχεδιαστική πτυχή αυτής της λειτουργικότητας και τη διασφάλιση ότι αυτή εφαρμόζεται με τρόπο προσιτό και αισθητικά ικανοποιητικό.

### 3.3 UX Design

Τι σημαίνει αυτό πρακτικά, συγκεκριμένα για έναν σχεδιαστή UX σύμφωνα με το Coursera, είναι πως για την ολοκλήρωση ενός συγκεκριμένου συνόλου εργασιών, που συμβάλλουν στην επίτευξη σχεδιαστικών χαρακτηριστικών, προσπαθούν να προκαλέσουν μια αισθητηριακή εμπειρία στον χρήστη. Συγκεκριμένα, ένας UX Designer μπορεί να ασχοληθεί με τις ακόλουθες δραστηριότητες:

- Έρευνα χρηστών και προσδιορισμός των στόχων, των αναγκών, των συμπεριφορών και των σημείων που προκαλούν προβλήματα στην αλληλεπίδραση με το προϊόν.
- Ανάπτυξη προσωπικοτήτων χρηστών (**user personas**), με βάση τις ομάδες-στόχους.
- Δημιουργία χαρτών διαδρομής - πώς αλληλεπιδρούν οι χρήστες με ένα προϊόν.
- Κατασκευή συρματοπλαισίων (**wire-frames**) και πρωτοτύπων για την κατάληξη του τελικού προϊόντος.
- Εκτέλεση δοκιμών για την επικύρωση του σχεδιασμού και τον εντοπισμό προβλημάτων.
- Συνεργασία - αλληλεπίδραση με ενδιαφερόμενους, σχεδιαστές UI και προγραμματιστές.



### **3.4 UI Design**

Σύμφωνα με τον Hugo Raymond, Designer Advocate στη Figma "Ο σχεδιασμός διεπαφής χρήστη (UI), εξετάζει τη συνολική εμφάνιση και αίσθηση των εμπειριών ψηφιακών προϊόντων που δημιουργείτε, και εφαρμόζει αρχές σχεδιασμού χρηστικότητα και αλληλεπίδρασης σε όλες τις λειτουργίες του προϊόντος και τις διαδραστικές λειτουργίες, δημιουργώντας έτσι μια συναισθηματική σύνδεση με τον τελικό χρήστη, προσελκύοντάς τον με το προϊόν σας." Συνεχίζει λέγοντας ότι "η διεπαφή χρήστη είναι ο χώρος όπου ο άνθρωπος αλληλεπιδρά με μια τεχνολογία ή ένα ψηφιακό προϊόν, συχνά μέσω μιας οθόνης. Οι σχεδιαστές UI δημιουργούν γρήγορους, απλούς τρόπους επικοινωνίας μεταξύ ανθρώπων και μηχανών, χρησιμοποιώντας διαδραστικά χαρακτηριστικά όπως κουμπιά, εικονίδια, μενού, πλοήγηση και εντολές με φωνητικό έλεγχο και με χειρονομίες. Οι σχεδιαστές UI εφαρμόζουν τις αρχές του σχεδιασμού αλληλεπίδρασης και της ψυχολογίας του χρήστη για να δημιουργήσουν φιλικές προς τον χρήστη, αξιόπιστες, λογικές και ελκυστικές διεπαφές."

### 3.4 UI Design

Για να πετύχουν τη δημιουργία μιας καλά σχεδιασμένης διεπαφής, οι σχεδιαστές πρέπει να λάβουν υπόψη τους ορισμένα βασικά χαρακτηριστικά. Η Trymata, υποστηρίζει δέκα τέτοια χαρακτηριστικά, τα οποία είναι:

- **Χρηστικότητα:** Μία από τις σημαντικότερες πτυχές του σχεδιασμού της διεπαφής χρήστη είναι η χρηστικότητα. Θα πρέπει να είναι εύκολη στην πλοήγηση, επιτρέποντας στους χρήστες να ολοκληρώνουν τις εργασίες τους αποτελεσματικά και με τον τρόπο που επιθυμούν. Η σαφής και κατάλληλη οργάνωση του περιεχομένου καθώς και η εύκολη πλοήγηση, συμβάλλουν στη δημιουργία μιας καλής εμπειρίας χρήστη.
- **Σταθερότητα:** Η συνέπεια - σταθερότητα στο σχεδιασμό, όπως οι χρωματικοί συνδυασμοί, οι γραμματοσειρές και ο σχεδιασμός των κουμπιών, δημιουργεί συνέπεια και εξοικείωση. Μια συνεπής διεπαφή χρήστη μειώνει την ακαταστασία και βελτιώνει την εμπειρία του χρήστη, διευκολύνοντας τους χρήστες να κατανοήσουν και να αλληλεπιδράσουν με τα ψηφιακά προϊόντα.

### 3.4 UI Design

- **Ανταπόκριση και ανατροφοδότηση (feedback):** Η ανταποκρινόμενη διεπαφή χρήστη μπορεί να παρέχει άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με την απόδοση του χρήστη. Είτε πρόκειται για το πάτημα ενός κουμπιού, την υποβολή μιας φόρμας ή τη συμμετοχή σε μια αλληλεπίδραση, οι χρήστες πρέπει να λαμβάνουν γρήγορη ανατροφοδότηση για να διασφαλίσουν ότι οι ενέργειες τους ανταμείβονται. Αυτή η ανατροφοδότηση βοηθά τους χρήστες να κατανοήσουν την ανταπόκριση του συστήματος και δημιουργεί μια πιο διαδραστική, ελκυστική και ευχάριστη εμπειρία.
- **Οπτική ιεραρχία:** Ο UI σχεδιασμός, θα πρέπει να δημιουργεί μια οπτική ιεραρχία δίνοντας προτεραιότητα στις πληροφορίες ανάλογα με τη σημασία τους. Στοιχεία όπως τα χρώματα, τα μεγέθη και οι επικεφαλίδες θα πρέπει να καθοδηγούν τους χρήστες στο περιεχόμενο, να επισημαίνουν τις σημαντικές πληροφορίες και να διευκολύνουν την πρόσβαση και την κατανόησή τους.

### 3.4 UI Design

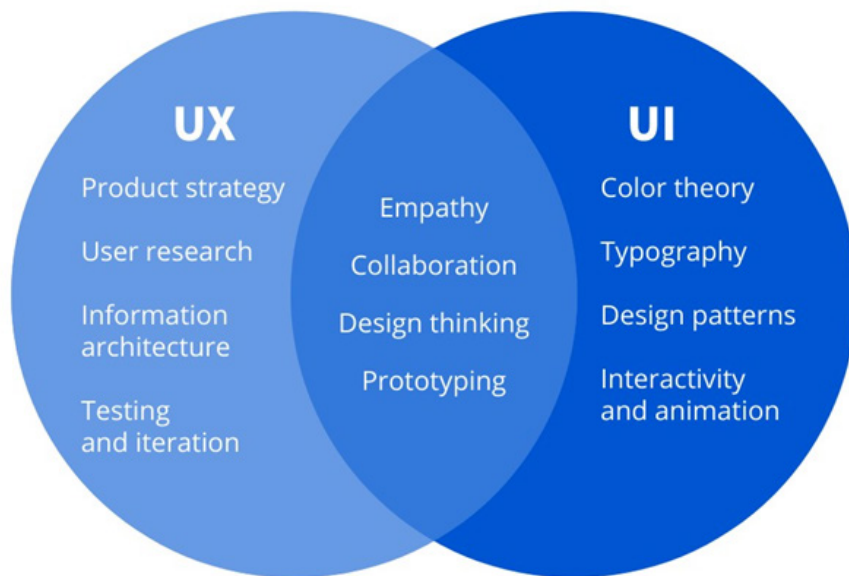
- **Αισθητική:** Παρότι η λειτουργικότητα είναι αρκετά σημαντική, η οπτική εμφάνιση της διεπαφής έχει επίσης ουσιαστική σημασία. Μια καλά σχεδιασμένη διεπαφή χρήστη περιέχει ελκυστικά στοιχεία που εξισορροπούν τη μορφή και τη λειτουργία. Η μελετημένη χρήση του χρώματος, του συναισθήματος και του λευκού χώρου, μπορεί να δημιουργήσει μια θετική και ελκυστική εμπειρία χρήστη.
- **Προσβασιμότητα:** Ο σχεδιασμός διεπαφής χρήστη χωρίς αποκλεισμούς διασφαλίζει ότι όλοι οι χρήστες, συμπεριλαμβανομένων των χρηστών με αναπηρίες, μπορούν να έχουν πρόσβαση και να κατανοούν πώς να αλληλεπιδρούν με τις ψηφιακές συσκευές. Είναι ζωτικής σημασίας να λαμβάνονται υπόψη παράγοντες όπως η διάταξη, το μέγεθος και οι επιλογές πλοήγησης για τη δημιουργία μιας διεπαφής που ανταποκρίνεται στις ανάγκες των διαφορετικών χρηστών.
- **Ευελιξία και επεκτασιμότητα:** Ο καλός σχεδιασμός διεπαφής χρήστη πρέπει να προσαρμόζεται σε διαφορετικά μεγέθη οθόνης και συσκευές. Καθώς η χρήση κινητών συσκευών και διαφορετικών λύσεων συνεχίζει να εξελίσσεται, οι σχεδιαστές πρέπει να δημιουργούν συνδέσεις που εξασφαλίζουν συμβατότητα σε πολλαπλές πλατφόρμες.

### 3.4 UI Design

- **Διαισθητική:** Ο διαισθητικός σχεδιασμός ανταποκρίνεται στις προσδοκίες των χρηστών και καθιστά τις αλληλεπιδράσεις φυσικές και προβλέψιμες. Μια συντομότερη καμπύλη εκμάθησης του χρήστη βελτιώνει τη χρηστικότητα και επιτρέπει στους χρήστες να μαθαίνουν και να χρησιμοποιούν γρήγορα τις ψηφιακές συσκευές χωρίς εκτεταμένη καθοδήγηση.
- **Αποδοτικότητα:** Ο σχεδιασμός της διεπαφής χρήστη, αποσκοπεί στη βελτίωση της εμπειρίας του χρήστη μειώνοντας τον αριθμό των βημάτων που πρέπει να ολοκληρωθούν. Ο σχεδιασμός διεπαφής εφιστά την προσοχή στη σημασία των εργασιών και βοηθά τους χρήστες να επιτύχουν τους στόχους τους με λιγότερη προσπάθεια και χρόνο.
- **Ενσωμάτωση της εισροής των χρηστών:** Η συνεχής βελτίωση είναι το κλειδί για το σχεδιασμό του UI. Η ενσωμάτωση των ανατροφοδοτήσεων των χρηστών μέσω δοκιμών και αναλύσεων μπορεί να βοηθήσει στον εντοπισμό των τομέων που χρήζουν βελτίωσης και να διασφαλίσει ότι η διεπαφή συνεχίζει να ανταποκρίνεται στις μεταβαλλόμενες ανάγκες και προτιμήσεις της βάσης των χρηστών.

### 3.5 Συμπέρασμα

Είναι σαφές ότι, παρά τους αντίστοιχους τομείς εστίασής τους, οι οποίοι φυσικά επικαλύπτονται, η ισχυρή αλληλεπίδραση μεταξύ του σχεδιασμού UX και του UI είναι η κινητήρια δύναμη πίσω από την επιτυχία πολλών εξελίξεων ψηφιακών προϊόντων σήμερα.



## 4. Εταιρική Ταυτότητα

### 4.1 Ονοματολογία

Το όνομα Gradua προέρχεται από τη λέξη "graduate", η οποία αναφέρεται στην ολοκλήρωση ενός κύκλου σπουδών ή στην απόκτηση πτυχίου. Υποδηλώνει την εστίαση στην παροχή βοήθειας στα άτομα να επιτύχουν τους ακαδημαϊκούς τους στόχους και να εξελιχθούν μέσω της μάθησης και της ανάπτυξης δεξιοτήτων. Η λέξη graduate – αποφοίτηση, είναι μια γνωστή σε όλους λέξη, και προδίδει τη σημασία της εφαρμογής, καθώς παραπέμπει στη βασική έννοια της λειτουργίας της και τον τελικό σκοπό, την αποφοίτηση.

**eduPeer**

collaborateEd

learnflow

**peersphere**

colearn

mindMeld

**studyswap**

**Gradua**

Study Camp

**BuddyTeach**

**PeerLearn**

Teach2Friends

**EduShare**

HiveEdu

**Tutor Buddy**

Peer Mind

InstaTutor

**School Share**

Teach Match

**Teachify**

E-Tutor

Little Teacher

Lesson Pals

**Matched**



**Gradua**

PeerLearn

School Share

eduPeer

**BuddyTeach**

**Teachify**

peersphere

EduShare

Matched

Gradua

## 4.2 Λογότυπο

Ο σχεδιασμός του λογοτύπου, είναι ένα από τα σημαντικότερα βήματα για τη δημιουργία ενός brand. Το λογότυπο στη σημερινή εποχή, αποτελεί κάτι πολύ περισσότερο από ένα απλό σήμα ή σύμβολο, καθώς είναι το έμβλημα που συμπυκνώνει την ταυτότητα της συνολικής προσωπικότητας του brand. Οι επιλογές ενός χρήστη για μια εφαρμογή κινητού, είναι ολοένα και περισσότερες, καθώς συνεχώς δημιουργείται μια νέα και ανανεωμένη επιλογή. Έχοντας αυτή τη σκέψη, ήθελα να δημιουργήσω ένα λογότυπο που ο χρήστης θα θυμάται και θα αναγνωρίζει εύκολα.

Βασικός μου στόχος, ήταν να σχεδιάσω ένα αξιομνημόνευτο σύμβολο, και όχι ένα λογότυπο με πολύ πληροφορία και περίπλοκο, μιας και το εικονίδιο για μια εφαρμογή κινητού είναι αρκετά μικρό. Ήθελα να είμαι βέβαιη ότι το λογότυπο είναι επεκτάσιμο, και πως παραμένει σαφές και ευανάγνωστο είτε εμφανίζεται ως μικρό εικονίδιο σε μια οθόνη κινητού, είτε ως μεγαλύτερη εικόνα σε διαφημιστικό υλικό. Η συγκεκριμένη εφαρμογή, αποτελεί μια πλατφόρμα συνομιλίας, οπότε προσπάθησα να συνδέσω την ιδέα της συνομιλίας και αλληλοβοήθειας, χρησιμοποιώντας έναν μη προφανή τρόπο. Το εικονίδιο της συνομιλίας (chatting), είναι ένα παγκοσμίως αναγνωρίσιμο σύμβολο, το οποίο συνδέεται άμεσα με την ανταλλαγή μηνυμάτων και επικοινωνίας. Δουλεύοντας πάνω σε αυτό το εικονίδιο, επέλεξα να το ενσωματώσω, ώστε ο χρήστης να έχει τη δυνατότητα να αναγνωρίσει τη φύση της εφαρμογής.

## 4.2 Λογότυπο

Η όλη ιδέα για τη δημιουργία αυτού του app, ήταν ο σχηματισμός μιας μικρής κοινότητας όπου παρέχεται μια συνεχόμενη αλληλοβοήθεια χωρίς εμπόδια, οπότε ύστερα απο αρκετή επεξεργασία, κατέληξα σε ένα κυκλικό λογότυπο. Η επιλογή αυτή, βασίστηκε στην ιδέα πως ο κύκλος συνδέεται με την ενότητα και δημιουργεί την αντίληψη της συνέχειας καθώς δεν υπάρχει αρχή η τέλος. Ο συνδυασμός τεσσάρων εικονιδίων συνομιλίας σε κυκλική διάταξη είναι το τελικό αποτέλεσμα. Δημιουργεί ένα απλό και οπτικά ελκυστικό σύμβολο που ο χρήστης εύκολα θυμάται και αναγνωρίζει. Η κυκλική διάταξη των εικονιδίων συνομιλίας συμβολίζει τη συνδεσιμότητα αλλά και συνεργασία, υποδηλώνοντας την υποστήριξη μεταξύ των μαθητών και την αμοιβαία ανταλλαγή γνώσεων.

## Προσχέδια Λογοτύπου





gra  
dua

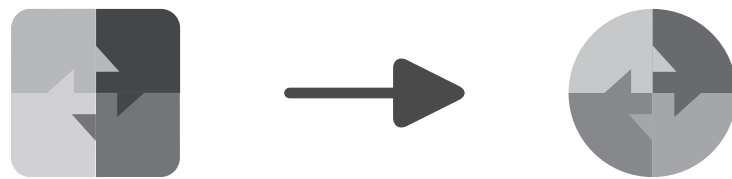
gra  
dua

gra  
dua.

g•radua

gradua •

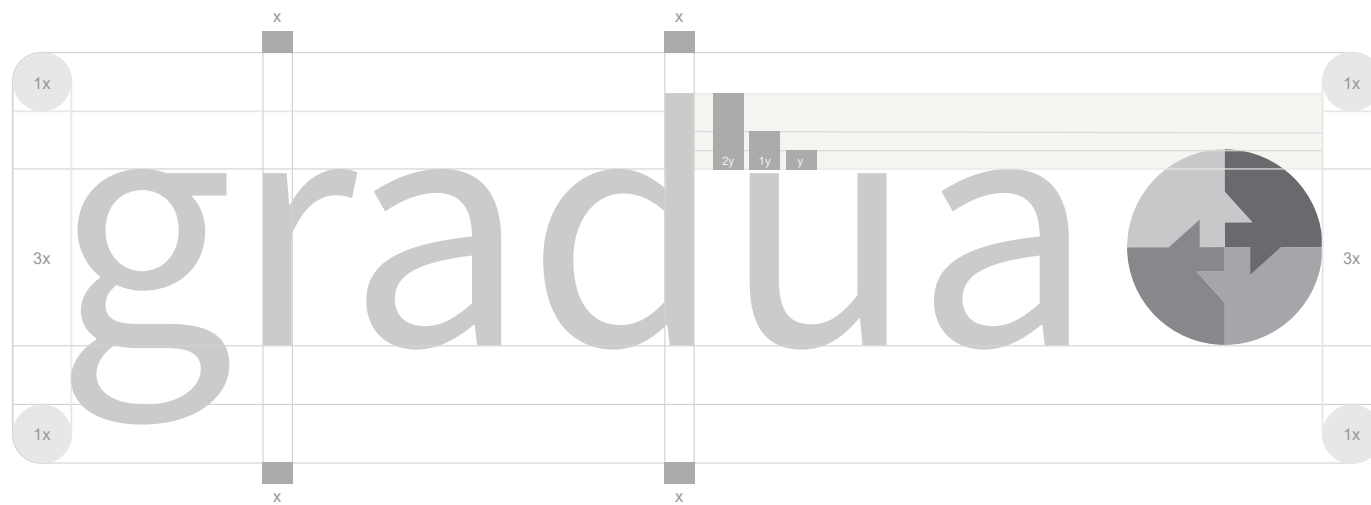
## Προσχέδια Λογοτύπου





gradua 

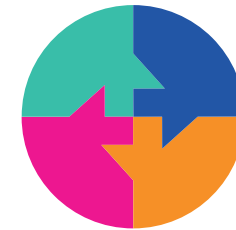
# Κάναβος Λογοτύπου



Typography

Logo Mark


gradua




Logo

Αρνητικό - Θετικό

gradua 

gradua 

6cm  
gradua 

4cm  
gradua 

2cm  
gradua 

## Λανθασμένη Χρήση Λογοτύπου



Don't alter, outline, distort or recreate the logo in any way



Don't use any color from the logo on the color backgrounds



Don't change the color of the logo



Don't scale the logo horizontally or vertically

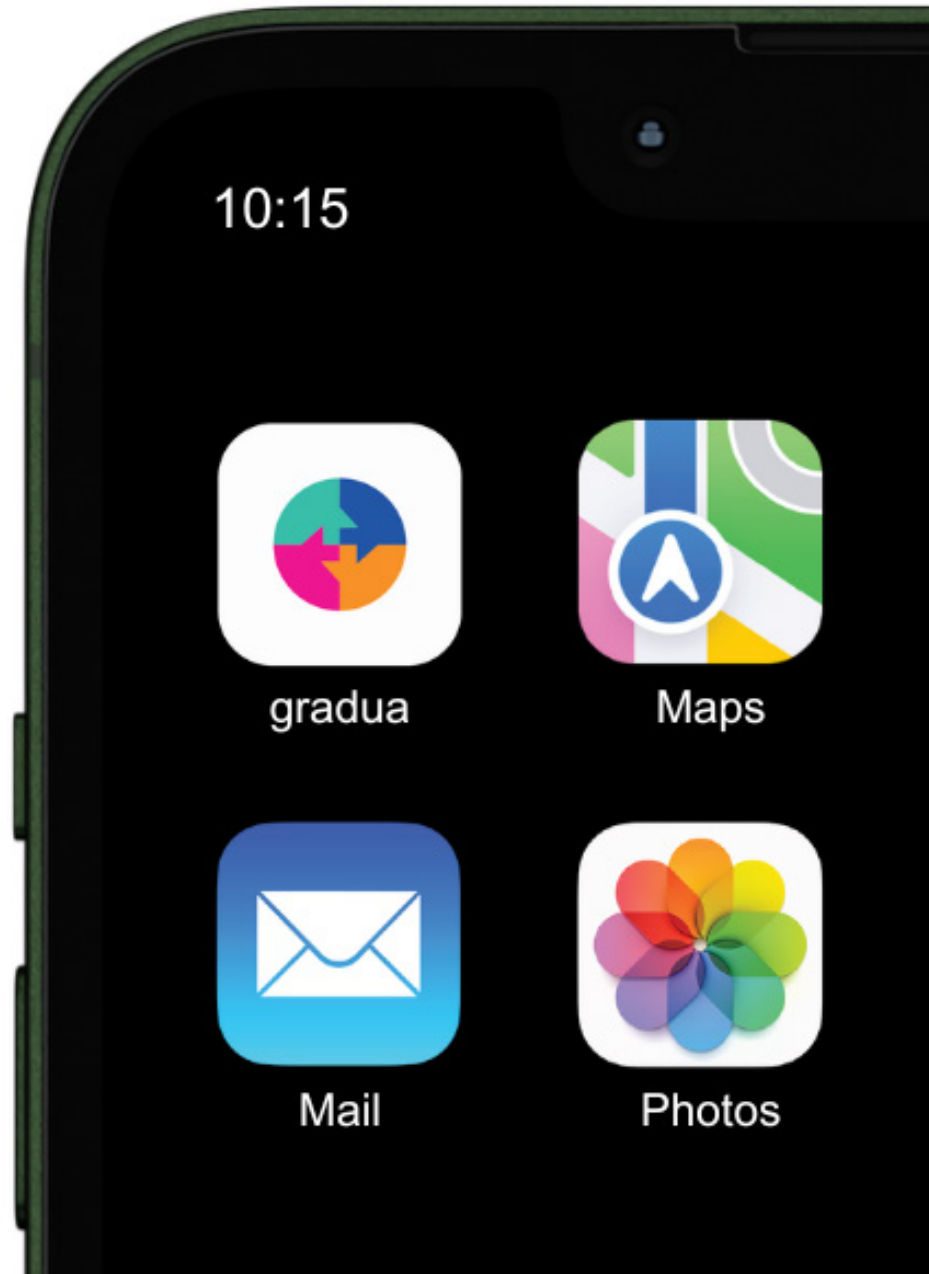


Don't rotate the logo



Don't change the orientation of the logo mark

## Εφαρμογή Λογοτύπου σε Αρχική Οθόνη Κινητού



### 4.3 Χρωματική Παλέτα

Μέσω της έρευνας μου, κατέληξα στο αποτέλεσμα πως το μεγαλύτερο ποσοστό εφαρμογών, τείνει να χρησιμοποιεί στο λογότυπο του ως κυρίαρχο ή και μοναδικό χρώμα το μπλέ, ή να διατηρεί μονοχρωμία δημιουργώντας ένα περιβάλλον πιο αυστηρό-σοβαρό. Το ίδιο ισχύει και για τις εφαρμογές επικοινωνίας-συνομιλίας. Ήθελα να δημιουργήσω ένα διαφορετικό περιβάλλον μέσα απο την επιλογή της χρωματικής παλέτας, έτσι κατέληξα στη χρήση τεσσάρων διαφορετικών χρωμάτων για κάθε εικονίδιο συνομιλίας, με σκοπό να διαφοροποιηθεί οπτικά και να δημιουργήσει εντύπωση στους χρήστες.

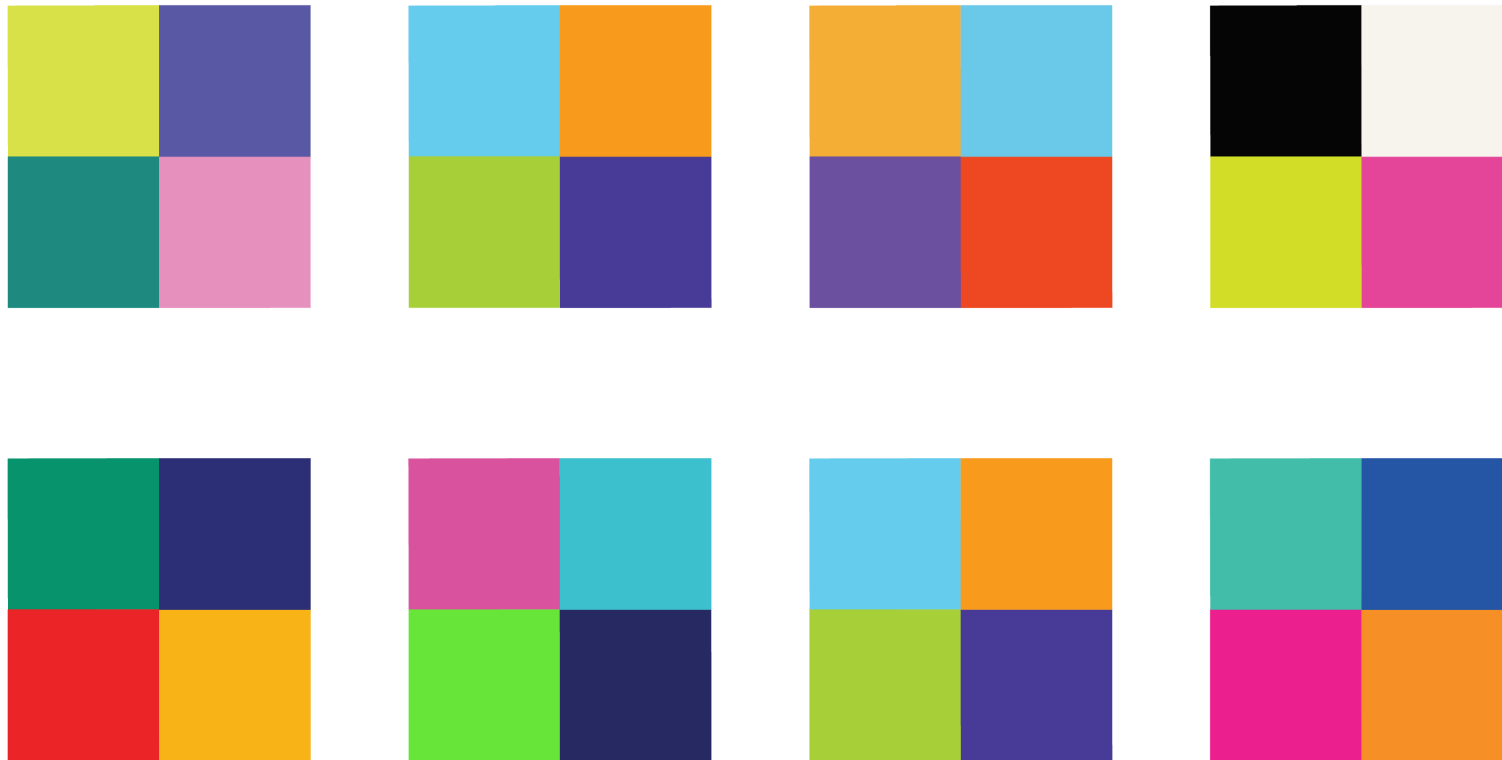
Τα τέσσερα διαφορετικά χρώματα του λογοτύπου είναι όλα έντονα, και δε παραπέμπουν σε σοβαρό τόνο, αλλά αντιθέτως χαρακτηρίζουν τη δημιουργικότητα και αυτοέκφραση. Η επιλογή έντονων χρωμάτων, βοηθάει επίσης στην αίσθηση ενός νεανικού brand, το οποίο καθιστά και το target group. Με τον συνδυασμό του κυκλικού λογοτύπου τεσσάρων εικονιδίων συνομιλίας που συνδέονται μεταξύ τους και των διαφορετικών έντονων χρωμάτων, ήθελα να πετύχω την έννοια της ομαδικότητας και συνεχής αλληλοβοήθειας, όπου η ανταλλαγή ιδεών και η δημιουργική σύζηση να ενθαρρύνονται.



### **4.3 Χρωματική Παλέτα**

Ένας νέος-φοιτητής, όταν νιώθει άνετα στο περιβάλλον το οποίο βρίσκετε, τείνει να εκφράζεται πιο εύκολα. Βρίσκεται σε ένα μέρος όπου δεν υπάρχουν περιορισμοί ερωτήσεων, μιας και απευθύνεται σε άτομα που έχουν περάσει μια παρόμοια δυσκολία. Τα τέσσερα χρώματα που επέλεξα για το λογότυπο, είναι το πορτοκαλί, φούξια, σκούρο μπλέ και ανοιχτό μπλέ, για να αναπτύξω ένα τέτοιο περιβάλλον το οποίο ανταποκρίνεται στην αίσθηση ενέργειας, αισιοδοξίας και ποικιλίας. Είναι χρώματα που τραβάνε άμεσα την προσοχή, και καλλιεργείται η περιέργεια με αποτέλεσμα να επιλέξει ο χρήστης να τη διερευνήσει περαιτέρω.

# Χρωματική Έρευνα



**#42bda8**

R: 66 / G: 189 / B: 168

**#2654a6**

R: 38 / G: 84 / B: 166

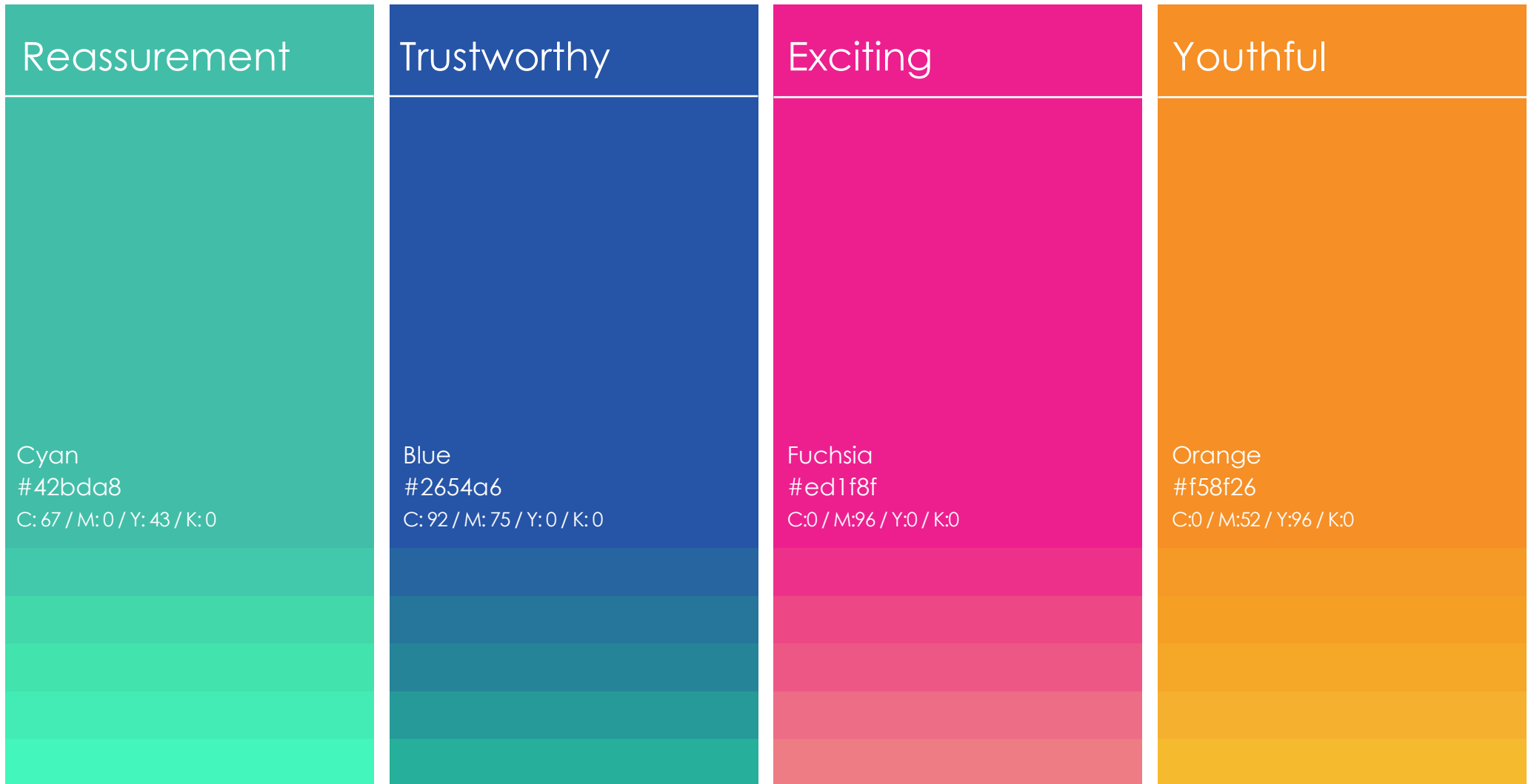
**#ed1f8f**

R: 237 / G: 31 / B: 143

**#f58f26**

R: 245 / G: 143 / B: 38

## Τελική Χρωματική Παλέτα



## 4.4 Γραμματοσειρά

Η γραμματοσειρά του λογοτύπου και της εταιρικής ταυτότητας είναι η Source Sans Variable. Είναι μια γραμματοσειρά σαφή και ευανάγνωστη στον σχεδιασμό της, διατηρώντας μια μοντέρνα και λιτή αισθητική, αλλά και ευέλικτη που μπορεί να λειτουργήσει καλά σε διαφορετικά πάχη και στυλ. Υποστηρίζει την ελληνική αλλά και λατινική γραφή, διατίθεται σε έξι βάρη (Regular, ExtraLight, Light, Semibold, Bold, Black), και είναι διαθέσιμη ως μεταβλητή γραμματοσειρά (variable font). Ένας ακόμα λόγος για τη χρήση της συγκεκριμένης γραμματοσειράς, είναι πως αποτελεί μέρος της οικογένειας γραμματοσειρών ανοικτού κώδικα της Adobe (open-source font family from Adobe), δηλαδή υποστηρίζεται ευρέως σε διάφορες πλατφόρμες και συσκευές.

Για τη λέξη *gradua* του λογοτύπου, χρησιμοποιήθηκε ως βάρος το *regular* της γραμματοσειράς, έχοντας στο μυαλό μου το κοινό στο οποίο απευθύνομαι, τους φοιτητές. Το *regular* βάρος, δημιουργεί την αίσθηση του προσιτού, αποφεύγοντας τη σοβαρότητα που δίνει ένα *bold* βάρος, αλλά και τη λεπτότητα του , με αποτέλεσμα να επικρατεί ένα φιλικό και φιλόξενο περιβάλλον, ιδανικό για τον χρήστη-φοιτητή.

# Source Sans Variable, the official font for the logo

---

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii  
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq  
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

---

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

!@#%^&\*()[]{};:'"<>?.,/

## 5. Η Εφαρμογή

### 5.1 Βασικά Στοιχεία της Εφαρμογής

- Το Gradua είναι μια πλατφόρμα συνομιλίας φοιτητών που συνδέει μεμονωμένα άτομα
- Τους δίνει τη δυνατότητα να προσφέρουν και να ζητούν βοήθεια σε συγκεκριμένα θέματα
- Το Gradua προσφέρει έναν απλό και ξεκάθαρο χώρο για συνδέσεις και συνεργασίες σε συνομιλίες σε πραγματικό χρόνο
- Υλοποιεί ένα σύστημα διδασκαλίας από ομοτίμους, όπου οι μαθητές μπορούν να συνδεθούν με άλλους που υπερέχουν σε συγκεκριμένα θέματα
- Μια εύχρηστη, διασκεδαστική εμπειρία συνομιλίας που συνδέει τους μαθητές αβίαστα

## 5.2 Σχεδιάγραμμα Ροής Χρήστη

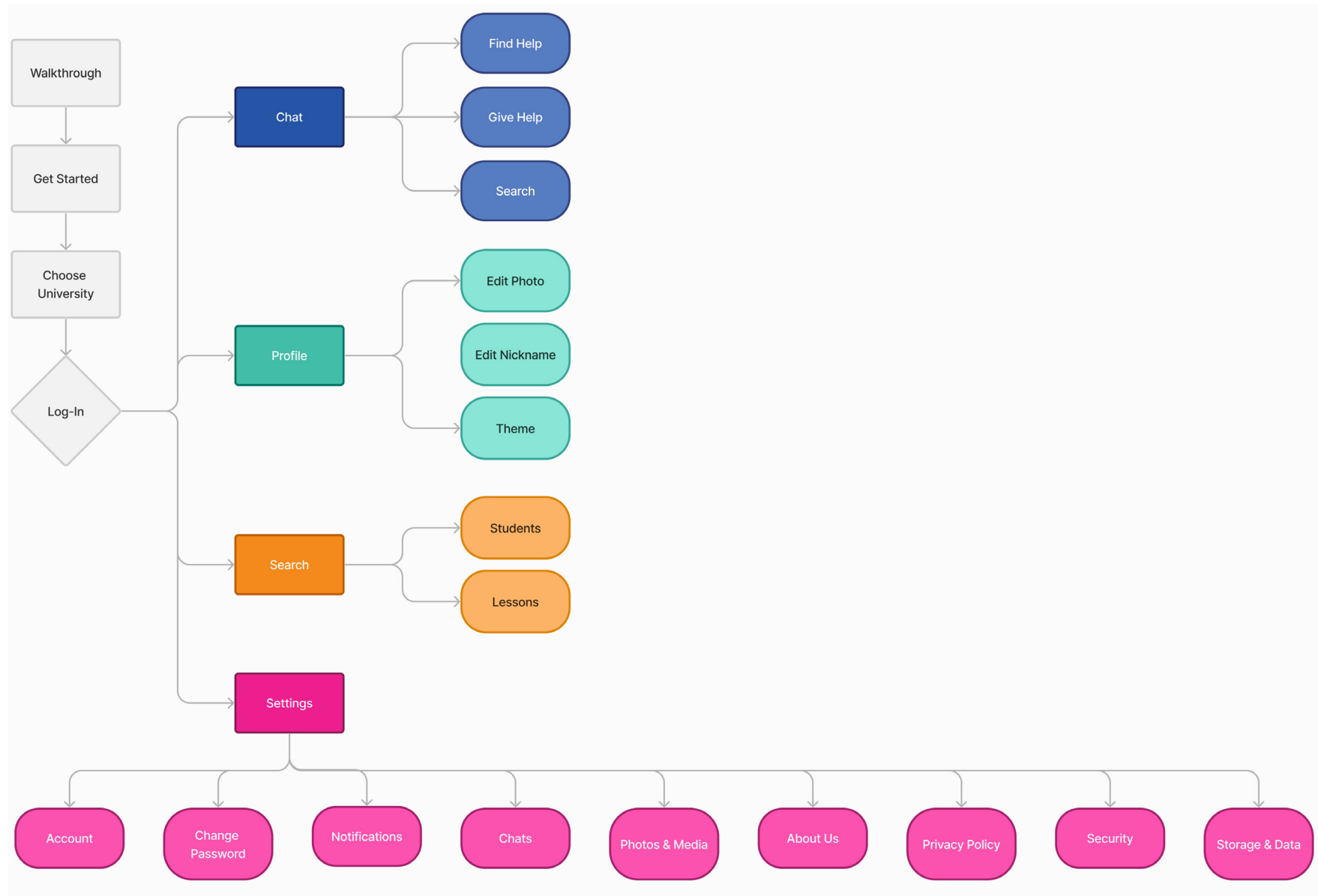
Το σχεδιασμός του διαγράμματος ροής της εφαρμογής, ήταν ένα από τα σημαντικότερα στάδια για να πετύχω το τελικό επιθυμητό αποτέλεσμα. Εστιάζοντας στον σχεδιασμό του, κατάφερα να δημιουργήσω ένα δομημένο περιβάλλον, το οποίο δίνει προτεραιότητα στη χρηστικότητα, και η εμπειρία του χρήστη να είναι όσο το δυνατόν πιο ευχάριστη και θετική.

Βασικό στοιχείο της εφαρμογής, ήταν η δημιουργία ενός απλού συστήματος πλοήγησης (μενού), όπου δίνει την επιλογή στους χρήστες να μεταφέρονται ανεμπόδιστα μεταξύ των τμημάτων της εφαρμογής (συνομιλία, προφίλ, αναζήτηση, ρυθμίσεις), χωρίς να δημιουργείται κάποια απορία κατά τη διάρκεια της πλοήγησης τους.

Μέσα από την έρευνα μου πάνω στον UI και UX σχεδιασμό, προσπάθησα να εφαρμόσω όλα τα απαραίτητα στοιχεία, για να δημιουργηθεί το τελικό αποτέλεσμα.



# Σχεδιάγραμμα Ροής Χρήστη



### **5.3 Σχεσιαστικά Στοιχεία Εφαρμογής**

Ακολουθούν τα σχεδιαστικά στοιχεία που επέλεξα να αποτελούν την εφαρμογή.

Η επιλογή της μινιμαλιστικής και λιτής οπτικής αισθητικής, καθόρισε την τελική εικόνα της εφαρμογής.

Δίνετε η επιλογή στους χρήστες να επιλέξουν το χρωματικό θέμα που προτιμούν, το οποίο επηρεάζει και το φόντο της συνομιλίας τους, ώστε να δημιουργηθεί ένα προσωποποιημένο περιβάλλον.

Η χρωματική παλέτα, καθορίστηκε από τα χρώματα του λογοτύπου, για να συνδέεται με την εταιρική ταυτότητα. Χρησιμοποιήθηκαν ανοιχτοί και σκούροι τόνοι για την συνολική χρωματική παλέτα, ώστε το οπτικό περιβάλλον να διατηρεί μια αρμονία.

# Χρωματικοί Τόνοι

Blue



100 200 300 500 700

Cyan



100 200 300 500 700

Orange



100 200 300 500 700

Fuchsia



100 200 300 500 700

Greyscale

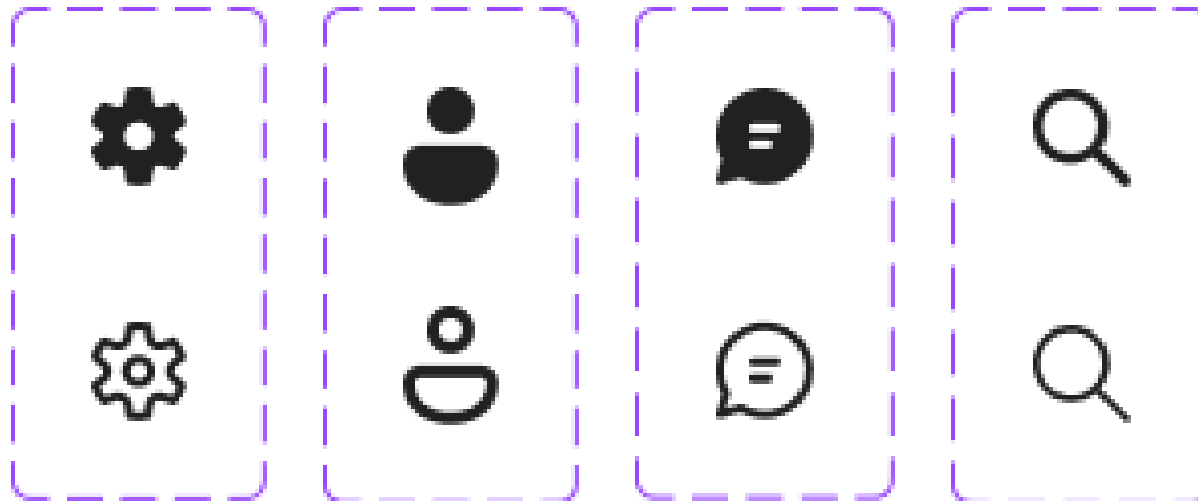


100 200 300 400 500 600 700 800 900 950

## Εικονίδια / Icons

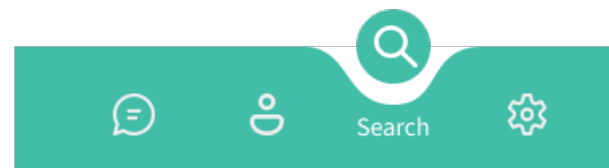
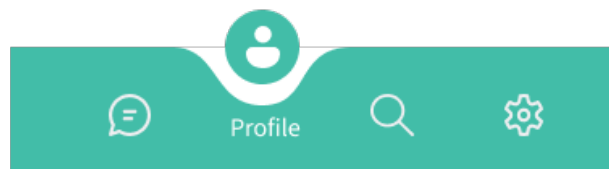
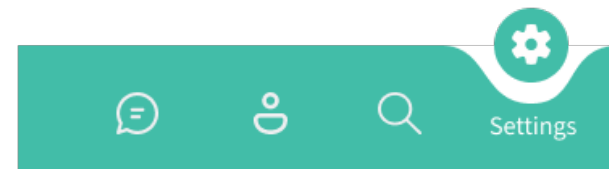
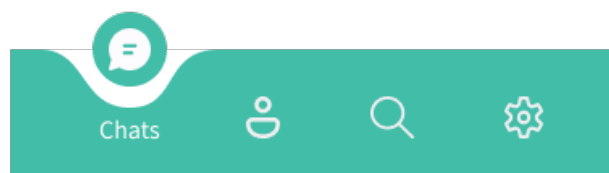


## Εικονίδια Μενού

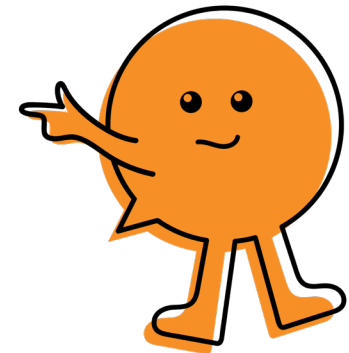
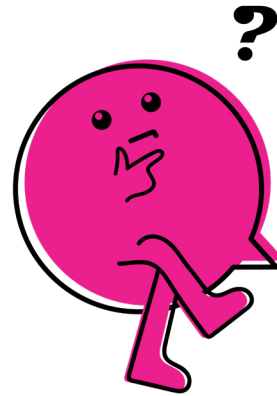
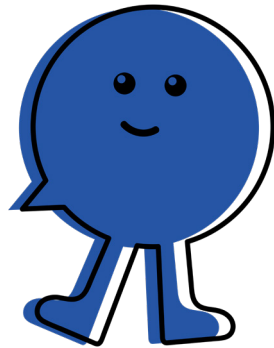
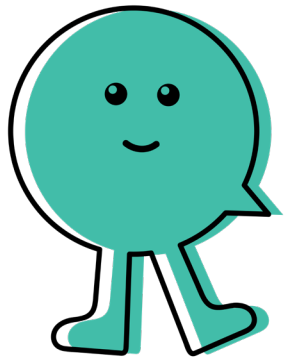


Τα εικονίδια του Μενού, προσαρμόζονται ανάλογα με τη σελίδα στην οποία βρίσκεται ο χρήστης. Όταν για παράδειγμα βρίσκεται στη σελίδα των ρυθμίσεων, το εικονίδιο εμφανίζεται με γέμισμα, ενώ τα υπόλοιπα εμφανίζονται με περίγραμμα.

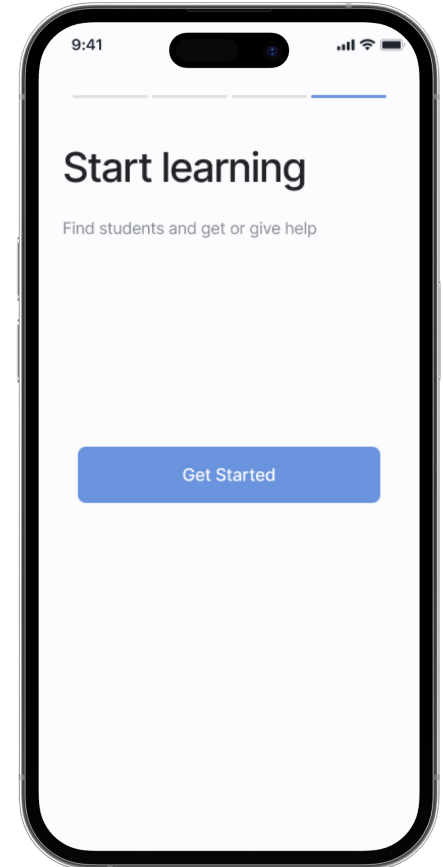
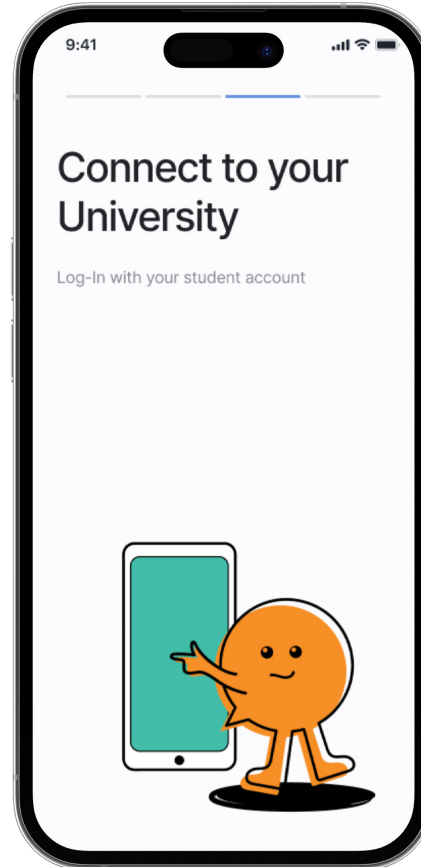
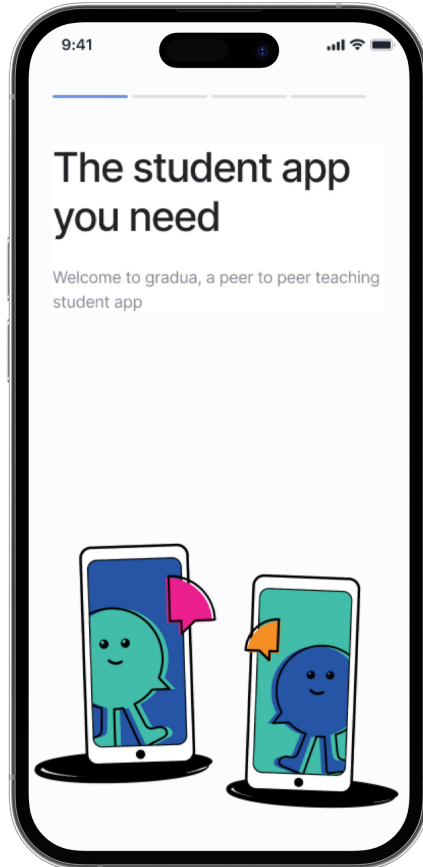
## Μπάρα Μενού



## Illustrations για Οθόνες Περιήγησης

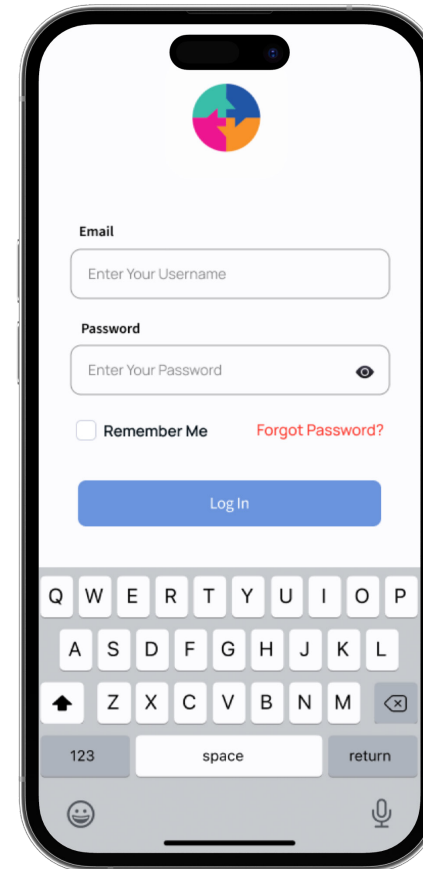
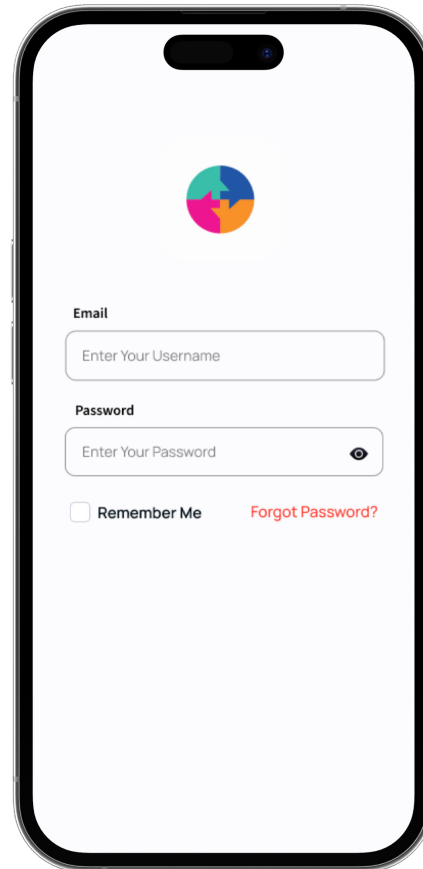
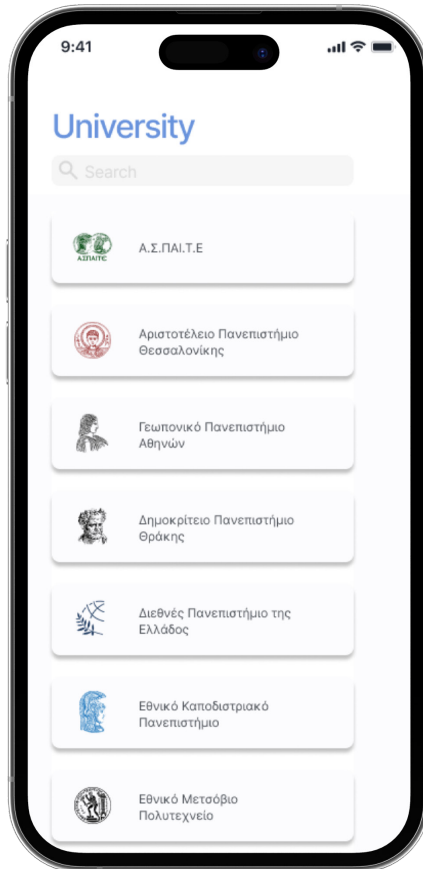


# Οθόνες Περιήγησης (Walkthrough)

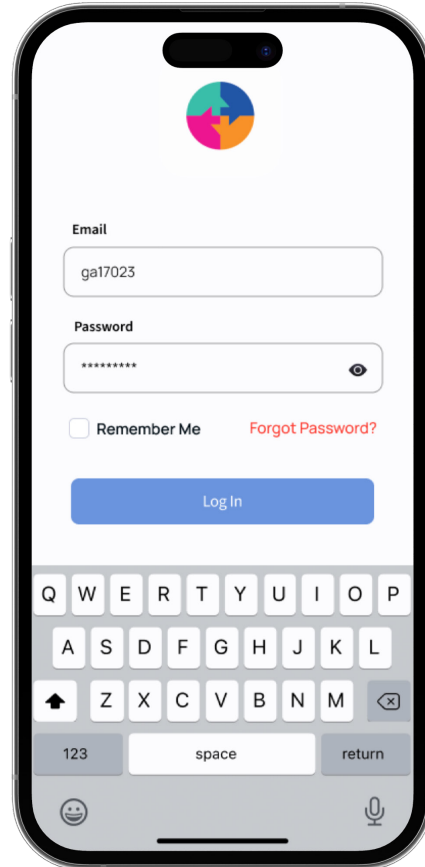




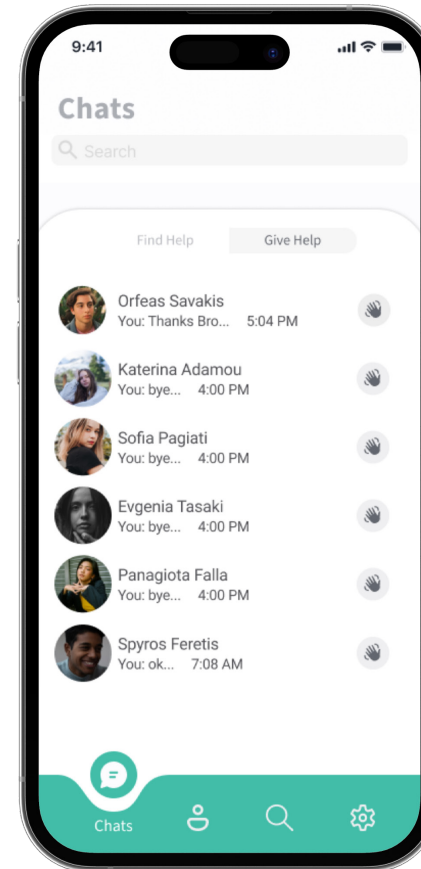
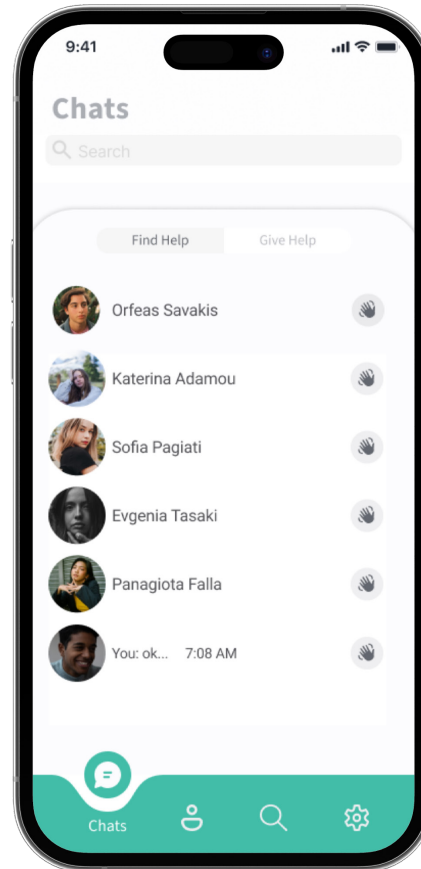
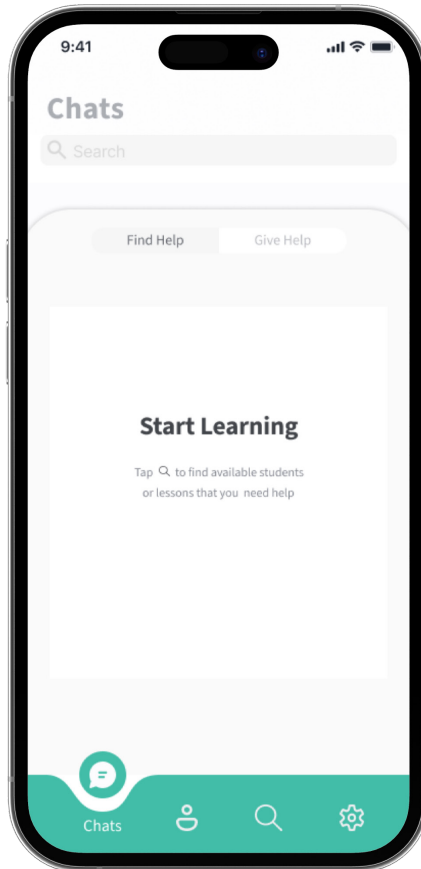
# Οθόνες Σύνδεσης (Log-In)



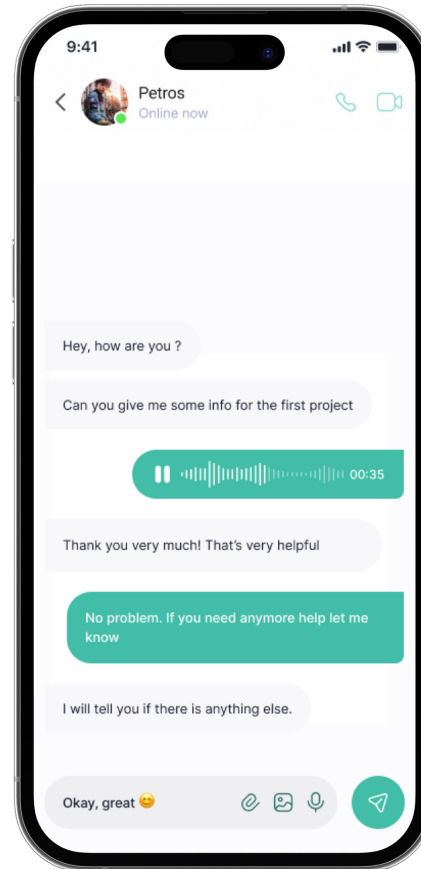
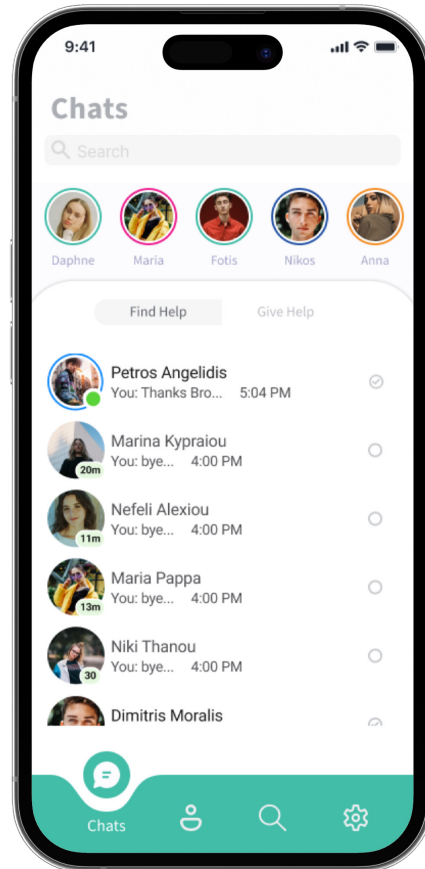
## Οθόνες Σύνδεσης (Log-In)



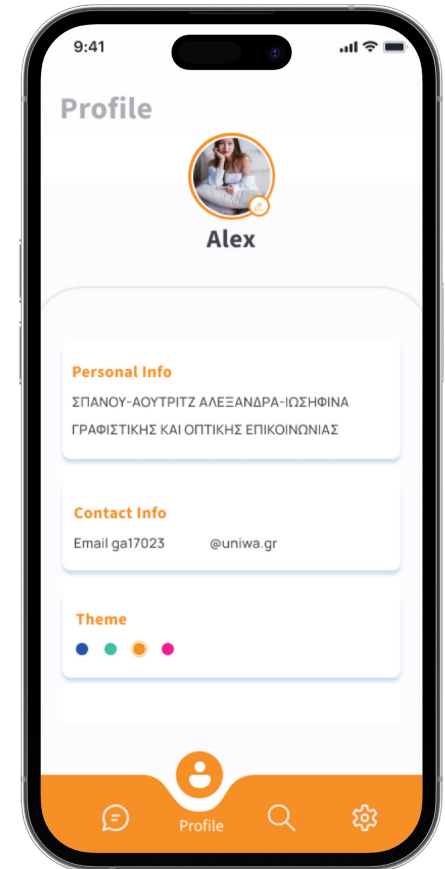
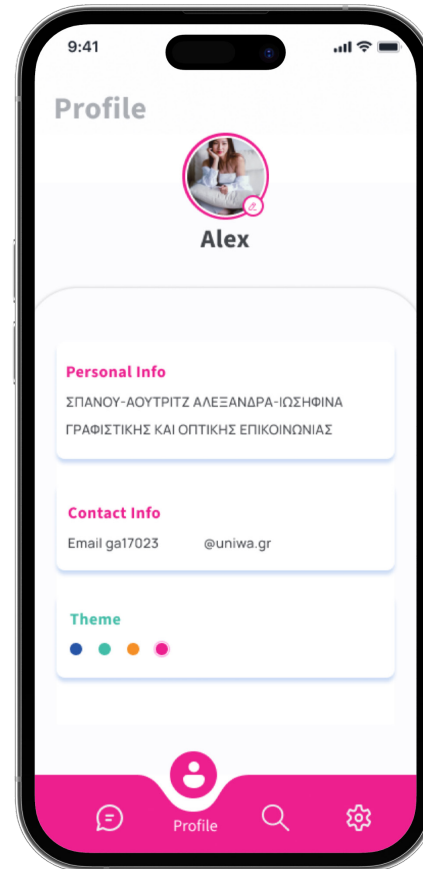
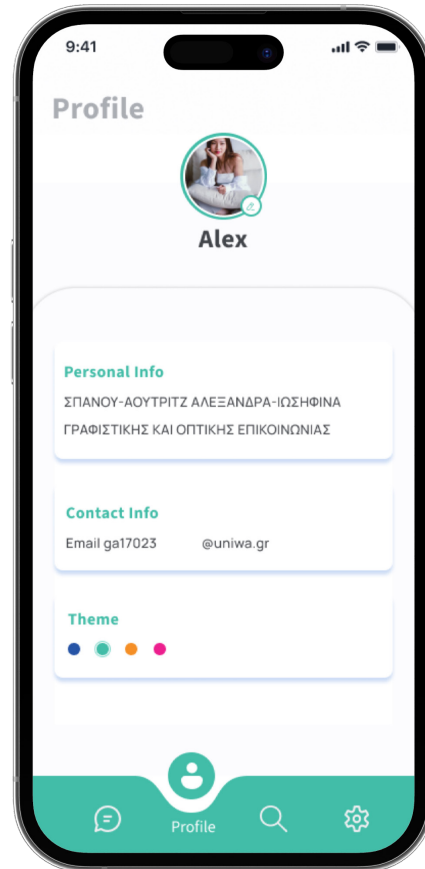
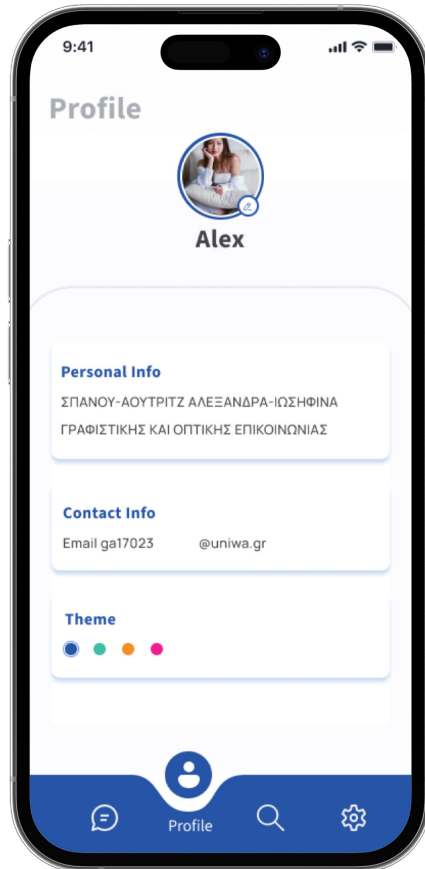
# Αρχική Οθόνη Chat / Σύνδεση Πρώτης Φοράς



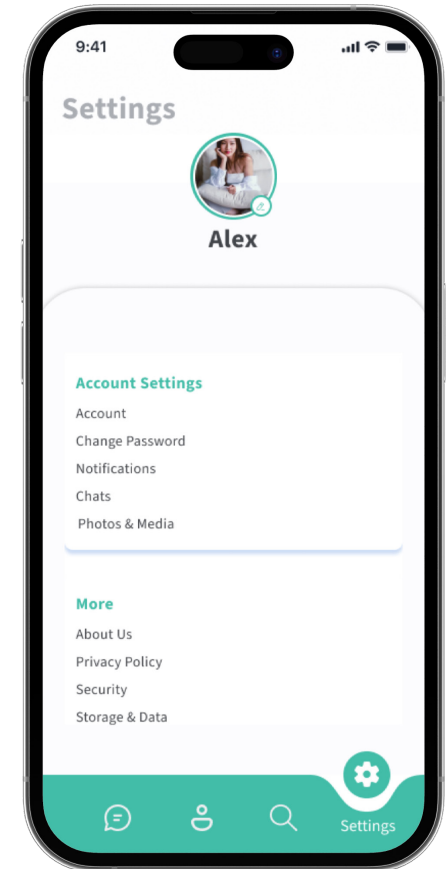
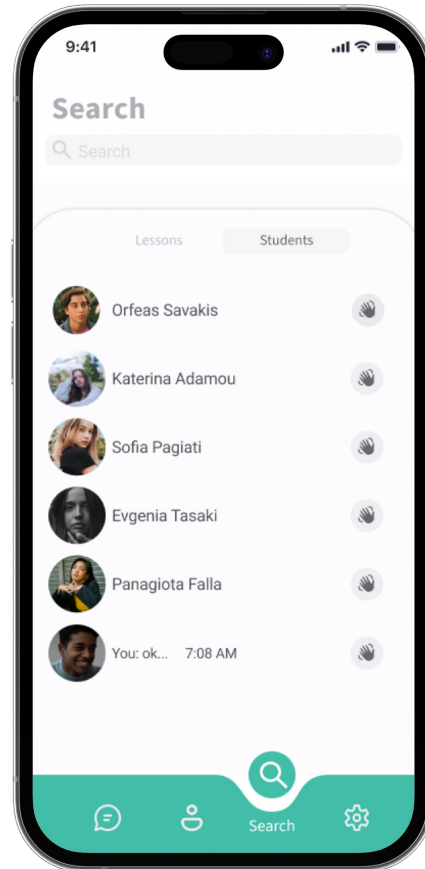
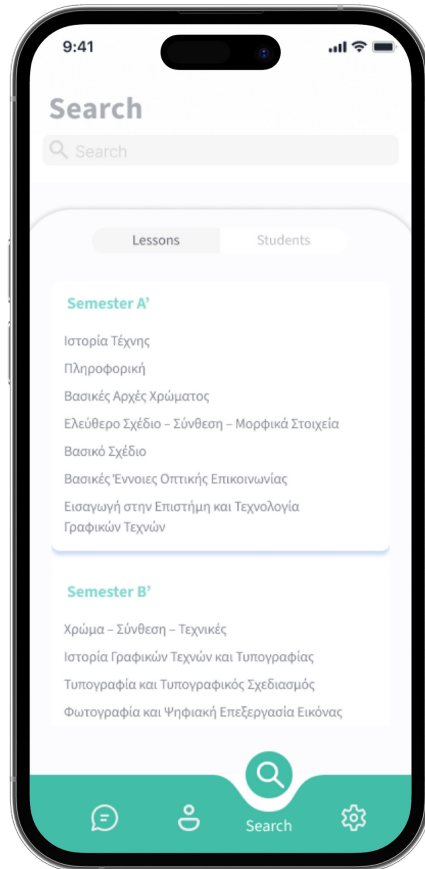
# Αρχική Οθόνη Chat



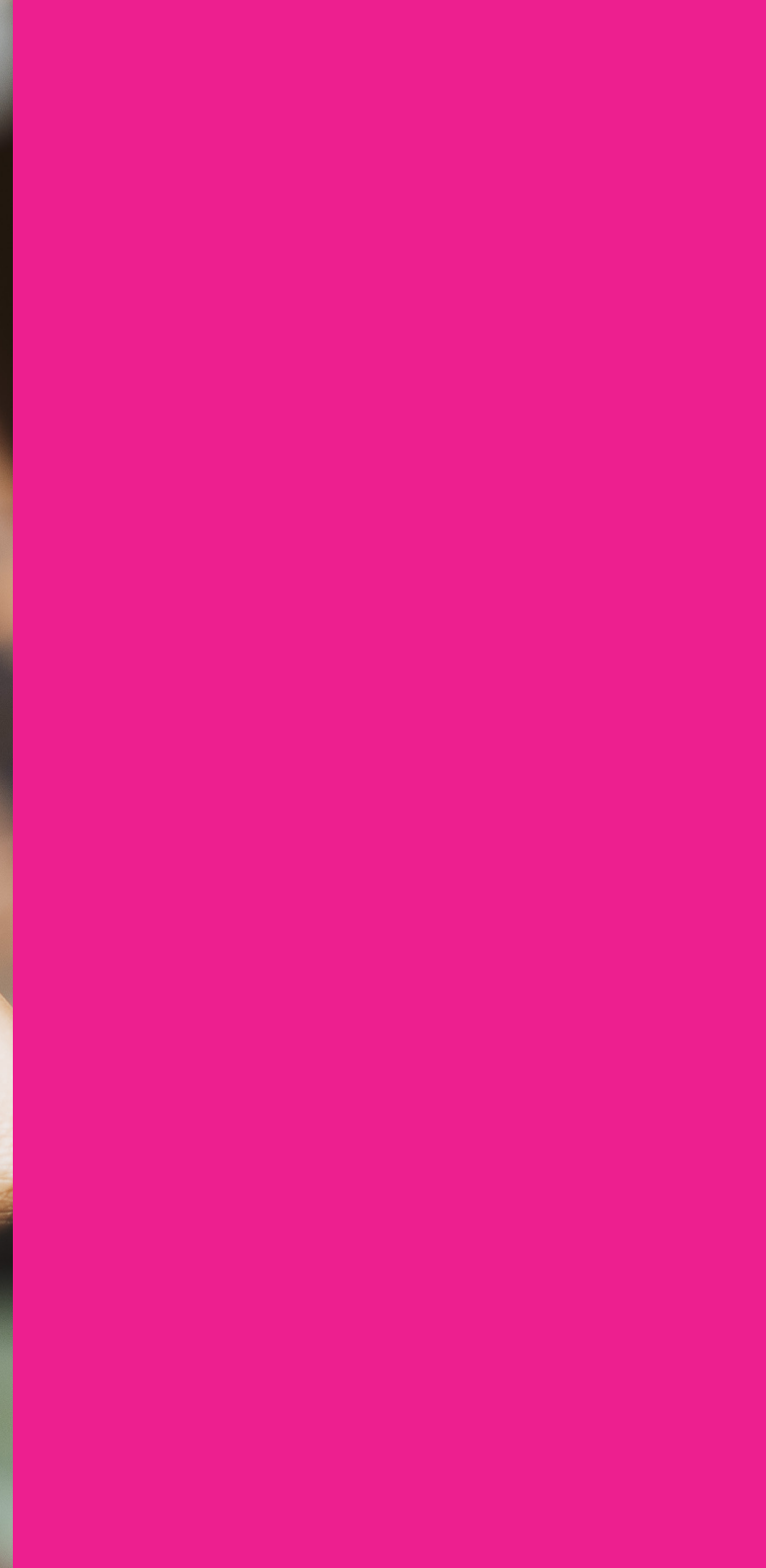
## Οθόνες Προφίλ / Επιλογή Χρώματος



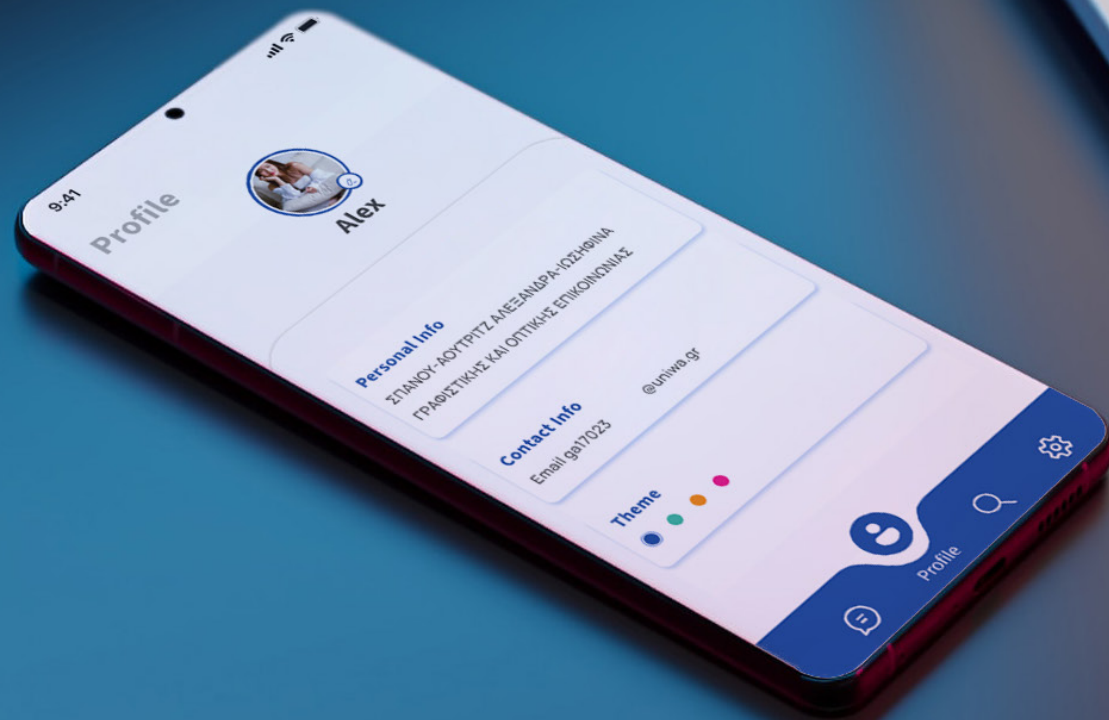
## Οθόνες Αναζήτησης / Οθόνη Ρυθμίσεων



# Mockup Εφαρμογής

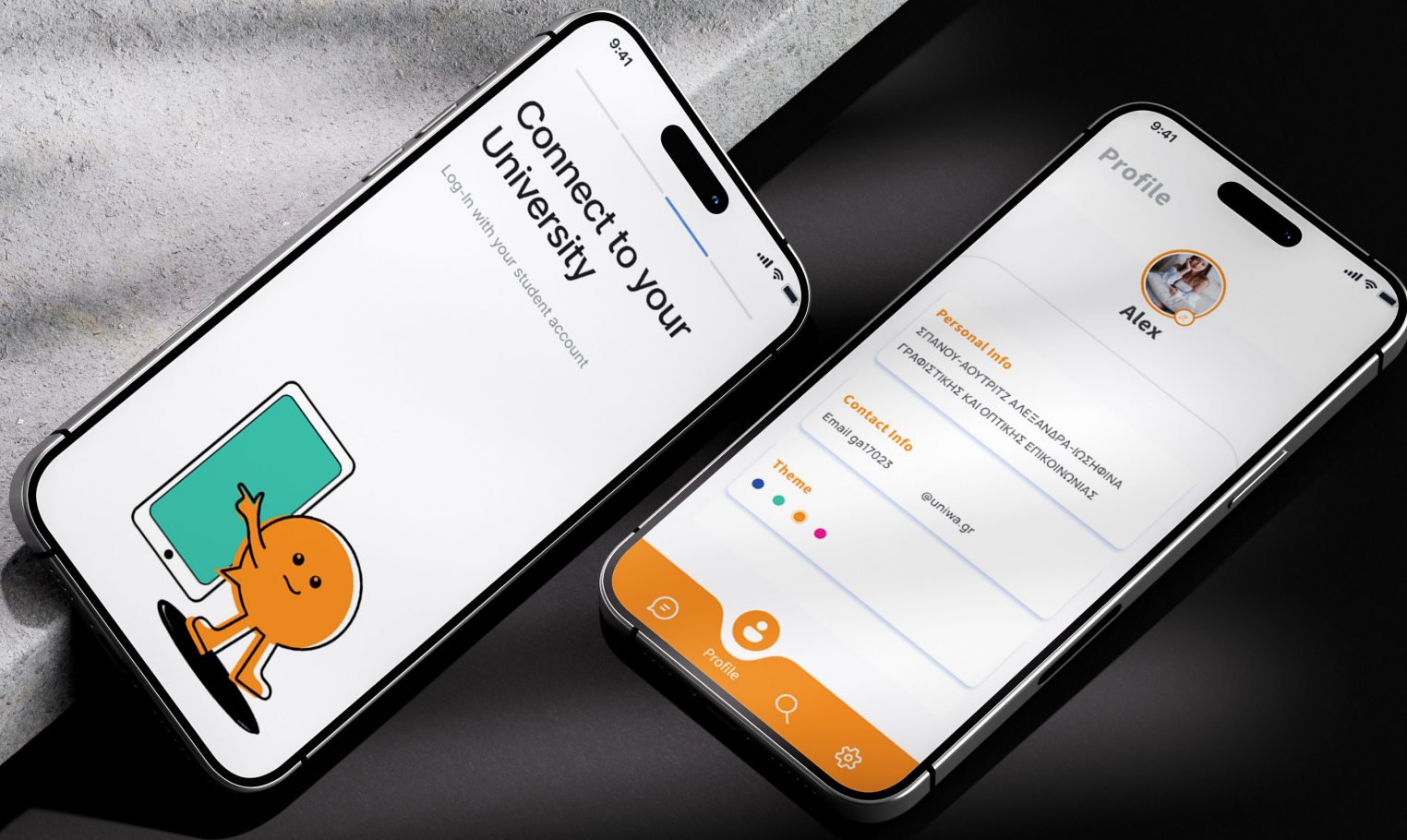


# Μοσκιρ Εφαρμογής



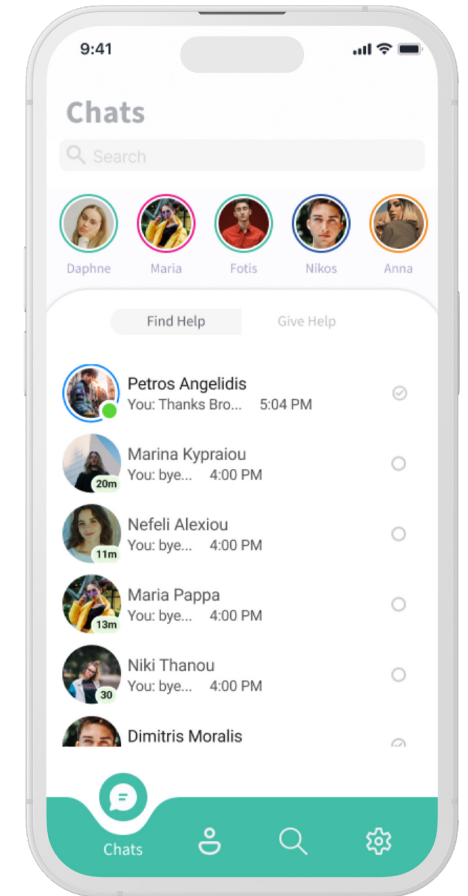
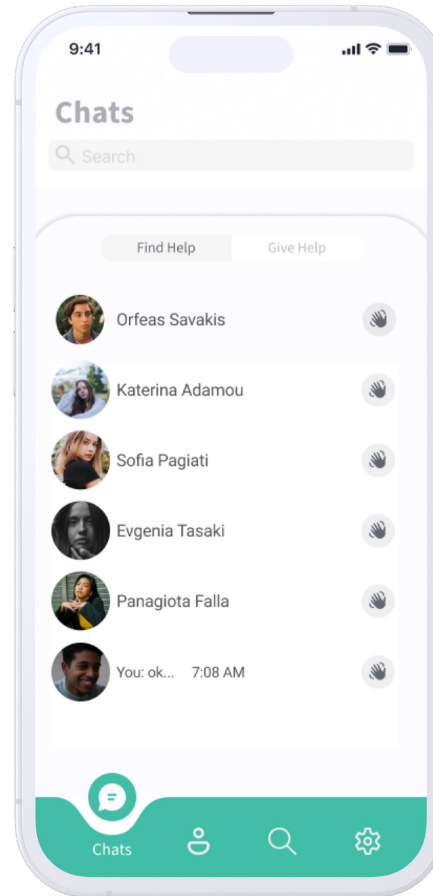
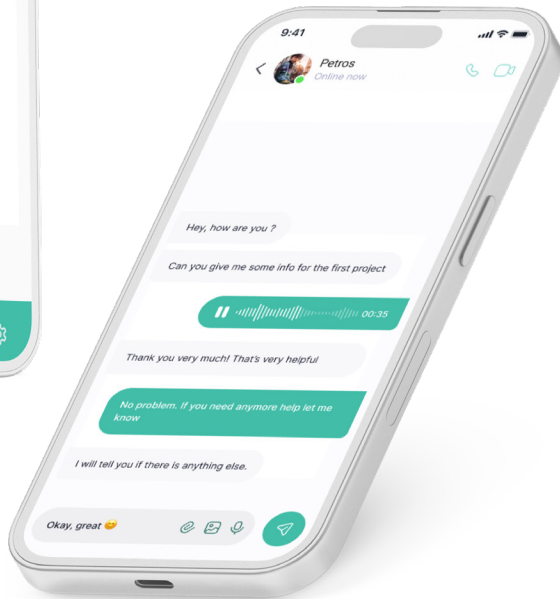
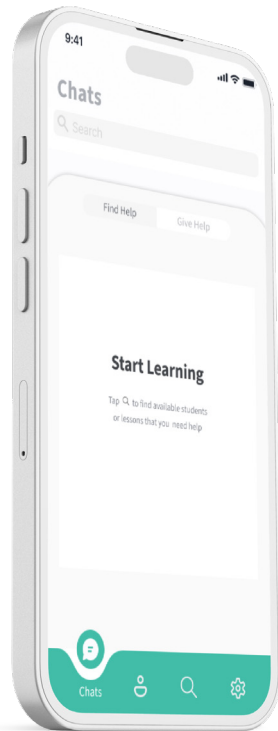


# Μοκικυ Εφαρμογής





# Mockup Εφαρμογής



## 6. Εφαρμογές Εταιρικής Ταυτότητας

- Αφίσες
- Διαφημιστικές Πανακίδες
- Διαφημιστική Πανακίδα Μετρό
- Social Media

gradua  
Connect.Support.Learn

Download on the App Store  
GET IT ON Google Play

This advertisement features a man in a light blue denim jacket and a yellow t-shirt, looking down at his smartphone with a surprised expression. The background is a solid teal color. In the top left corner, there is a white circular logo with the word "gradua" and the tagline "Connect.Support.Learn" below it. At the bottom, there are two buttons: "Download on the App Store" and "GET IT ON Google Play".

How can i help you?  
I need help in this lesson  
I will give you some tips


Student Chatting Application

Find a peer Ask for help Start Learning

This advertisement has a vibrant pink background with colorful abstract shapes in teal, orange, and blue. Three speech bubbles contain the text: "How can i help you?", "I need help in this lesson", and "I will give you some tips". A central blue banner reads "Student Chatting Application". At the bottom, three buttons are arranged horizontally: "Find a peer", "Ask for help", and "Start Learning".

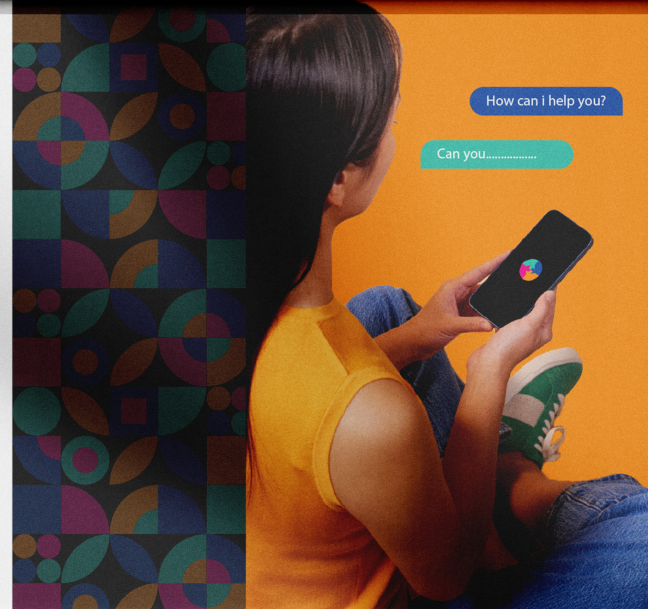
Connect with your peers

This advertisement features a smiling woman wearing a pink beanie, glasses, and a purple knit sweater, holding a white coffee cup and a smartphone. The background is a solid orange color. The text "Connect with your peers" is written in white in the upper left corner.

gradua 

**Connect with your *peers*,  
and find the *help* you need**

A student App  
to guide you through your studies



Connect with your peers

gradua 

Improve your learning

The billboard is divided into several sections. The top left has a teal and orange background with the text 'Connect with your peers'. The top center features a photograph of two women, one Black and one Asian, smiling and looking at a smartphone. The bottom left is filled with a complex pattern of colorful geometric shapes (circles, squares, triangles) in teal, orange, pink, and blue. The bottom right has a black background with the 'gradua' logo and the text 'Improve your learning'.

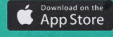




**CONNECT WITH  
YOUR PEERS**

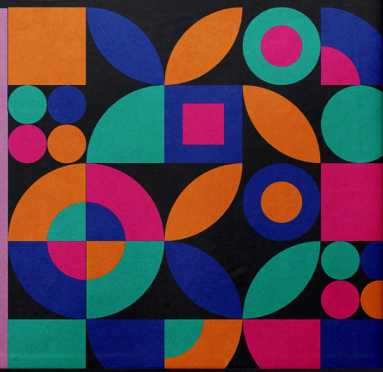


Learn • Connect • Support



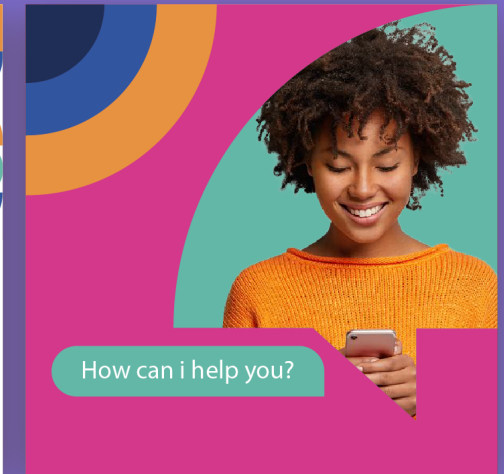
**FIND THE HELP  
YOU NEED**

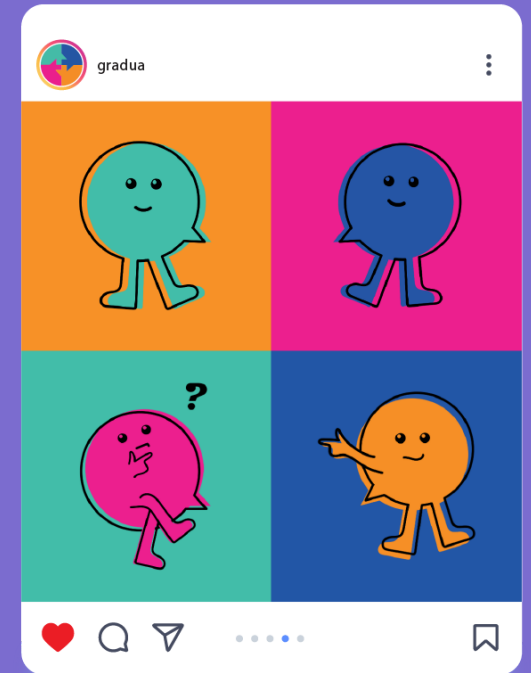
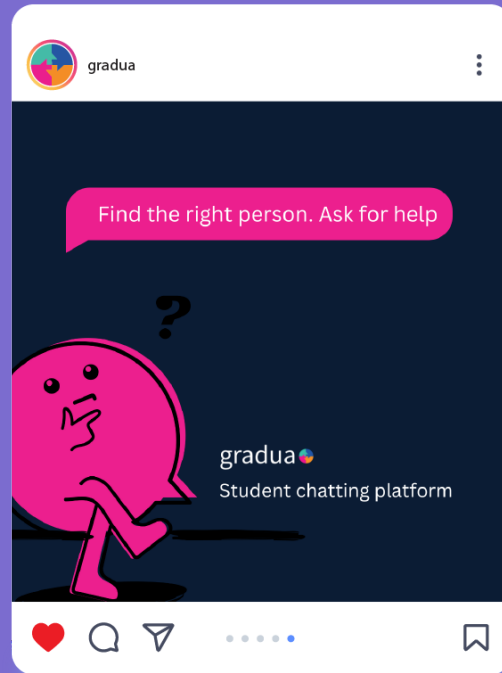
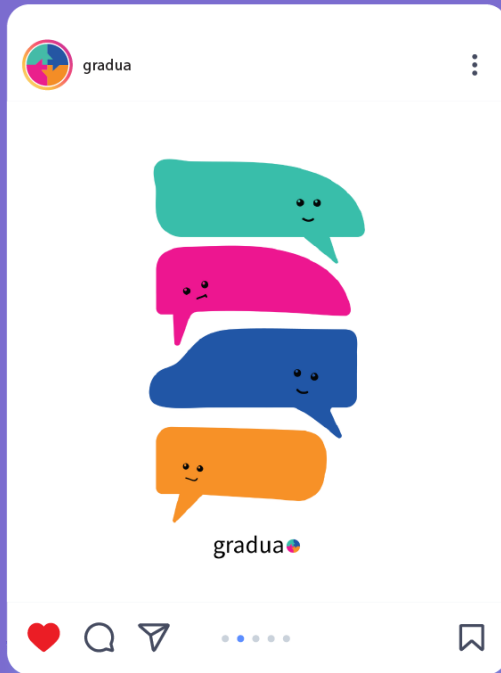
gradua





# INSTAGRAM POSTS & PAGE





## 7. Gradua Hub Store

### 7.1 Πληροφορίες για το Gradua Hub Store

Το Gradua είναι ένα ασφαλές μαθητικό περιβάλλον, που δίνει τη δυνατότητα να συνδεθούν μεταξύ τους οι φοιτητές σε ένα φυσικό περιβάλλον.

Αφού οι μαθητές χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή και επιθυμούν ακόμα πιο άμεση επαφή, έχουν τη δυνατότητα να επισκεφτούν το κατάστημά τους gradua.

Είναι ένας χώρος όπου οι φοιτητές μπορούν να συναντηθούν μεταξύ τους και να δημιουργήσουν ακόμα πιο ισχυρές σχέσεις, μέσω συνεργασίας και συνομιλίας.

Στο Gradua store hub, υπάρχουν διαθέσιμα επαναχρησιμοποιήσιμα προϊόντα - merch για τους φοιτητές, που μπορούν να αγοράσουν αν το επιθυμούν

Είναι ένα κατάστημα μόνο για φοιτητές όπου εισέρχονται με το φοιτητικό πάσο

It's time

To get  
Connected



# Mockup του Gradua Hub Store



## Διαφορετικές όψεις του *Gradua Hub Store*

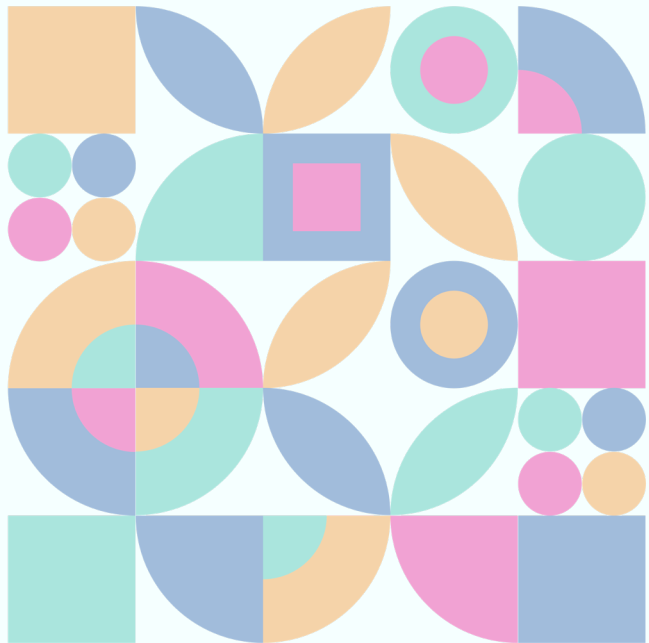


## ***7.2 Merch - Προϊόντα***

- Ενδυμασία
- Αυτοκόλλητα
- Κούπες & Κούπες Καφέ
- Γραφική Ύλη





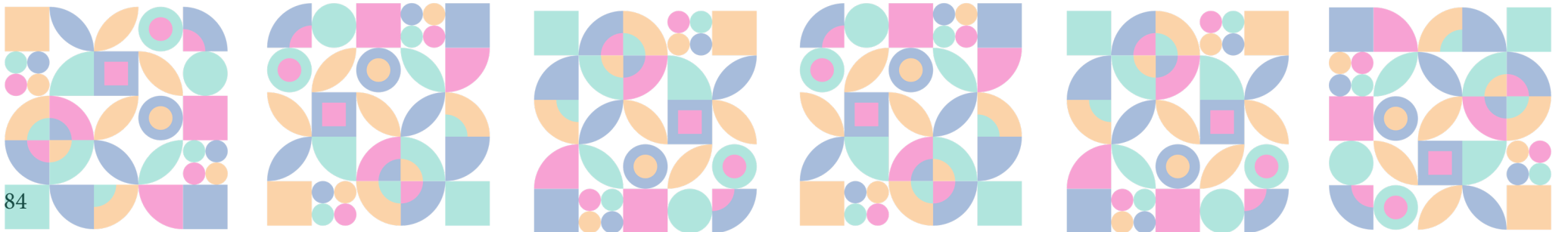


**CONNECT  
WITH  
YOUR  
PEERS**



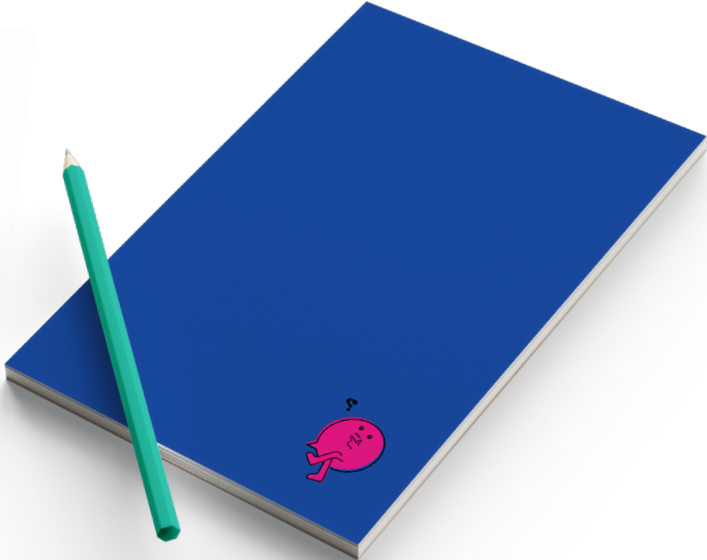


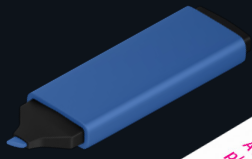
**gradua**   
Connect.Support.Learn





GRADUA HUB STORE





## Συμπεράσματα

Η ανάπτυξη της εφαρμογής συνομιλίας (chatting) φοιτητών, ήταν μια προσπάθεια ανάπτυξης της ακαδημαϊκής συνεργασίας και αλληλοβοήθειας. Με βάση την κατευθυντήρια γραμμή του UI και UX σχεδιασμού, στόχος της εφαρμογής, είναι οι φοιτητές να βρεθούν σε μια εύχρηστη και διαισθητική πλατφόρμα, όπου μπορούν να βρουν και να παρέχουν την απαραίτητη βοήθεια μεταξύ τους.

Βασικός σκοπός της εφαρμογής, είναι να εξασφαλίζει έναν ασφαλή χώρο, όπου οι φοιτητές δε χρειάζεται να έχουν αμφιβολία για τα άτομα με τα οποία συνομιλούν. Για τη σύνδεση στην εφαρμογή, απαιτείται η συμπλήρωση του ακαδημαϊκού λογαριασμού του πανεπιστημίου, έτσι ώστε να υπάρχει πιστοποίηση των φοιτητών, για να εξασφαλιστεί η ασφάλεια, και να υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας ενός περιβάλλοντος εμπιστοσύνης.

Μέσω έρευνας και πολλών προσχεδίων, με την τελική ενσωμάτωση των βασικών χαρακτηριστικών του UI και UX σχεδιασμού, η εφαρμογή δίνει προτεραιότητα στην εμπειρία του χρήστη, προσφέροντας σαφή κανάλια επικοινωνίας και χαρακτηριστικά προσαρμοσμένα στις συγκεκριμένες ανάγκες των φοιτητών.

Καθώς το εκπαιδευτικό σκηνικό συνεχίζει να εξελίσσεται στην ψηφιακή εποχή, η σημασία των συνεργατικών πλατφορμών εκμάθησης δεν μπορεί να υποτιμηθεί. Η συγκεκριμένη εφαρμογή συνομιλίας μεταξύ φοιτητών, αποτελεί απόδειξη των δυνατοτήτων της τεχνολογίας να διευκολύνει τις ουσιαστικές συνδέσεις και τα δίκτυα υποστήριξης εντός των ακαδημαϊκών κοινοτήτων. Ενισχύεται η συνεργασία και η υποστήριξη, και δημιουργεί αποτελεσματικές λύσεις, που δίνουν τη δυνατότητα στους φοιτητές να πετύχουν στις εκπαιδευτικές τους επιδιώξεις.



## Βιβλιογραφία

Staff, C. (2024b, March 13). UI vs. UX Design: What's the Difference? Coursera.  
<https://www.coursera.org/articles/ui-vs-ux-design>

Trymata, & Trymata. (2024, January 19). What is User Interface (UI) Design? Definition, Principles, Examples and Best Practices - Trymata. Trymata.  
<https://trymata.com/blog/2023/11/14/what-is-user-interface-ui-design/>

What is UI Design? | Figma. (n.d.). Figma.  
<https://www.figma.com/resource-library/what-is-ui-design/>

What is User Experience (UX) Design? (2023, October 19). The Interaction Design Foundation.  
[https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design#ux\\_design%E2%80%94a\\_formal\\_definition-2](https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design#ux_design%E2%80%94a_formal_definition-2)

Staff, C. (2024, March 13). UI vs. UX Design: What's the Difference? Coursera.  
<https://www.coursera.org/articles/ui-vs-ux-design>

Wikipedia contributors. (2024, March 9). Online chat. Wikipedia.  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Online\\_chat](https://en.wikipedia.org/wiki/Online_chat)

Quality Unit, LLC. (2022, November 25). Online chat (Explained). LiveAgent.  
<https://www.liveagent.com/customer-support-glossary/online-chat/>

Paula, D. F., Menezes, B. H., & Araújo, C. (2014b). Building a Quality Mobile Application: A User-Centered Study focusing on design thinking, user experience and usability. In Lecture notes in computer science (pp. 313–322). [https://doi.org/10.1007/978-3-319-07626-3\\_29](https://doi.org/10.1007/978-3-319-07626-3_29)

Open sans - Google Fonts. (n.d.). Google Fonts. <https://fonts.google.com/specimen/Open+Sans/about>

Wikipedia contributors. (2024a, February 14). Source Sans. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Source\\_Sans#:~:text=It%20is%20available%20in%20six,values%20from%20200%20to%20900](https://en.wikipedia.org/wiki/Source_Sans#:~:text=It%20is%20available%20in%20six,values%20from%20200%20to%20900)

Wikipedia contributors. (2024c, March 28). Variable font. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Variable\\_font](https://en.wikipedia.org/wiki/Variable_font)

Source Sans from Adobe Originals. (n.d.). <https://fonts.adobe.com/fonts/source-sans#about-section>

How chat apps can help students collaborate and self-correct | British Council. (n.d.). <https://www.britishcouncil.org/voices-magazine/how-chat-apps-can-help-students-collaborate-and-self-correct>

Maqbool, M. (2023, September 3). The importance of a logo for your Business/Brand: 10 Compelling reasons. <https://www.linkedin.com/pulse/importance-logo-your-businessbrand-10-compelling-reasons-maqbool/>

G, S. (2023, May 14). Circle of trust: The Importance of Circles in Brand Development <https://www.linkedin.com/pulse/circle-trust-importance-circles-brand-development-shrinivas-g/>

Jayatilleke, B. G., Ranawaka, G., Wijesekera, C., & Kumarasinha, M. C. (2018c). Development of mobile application through design-based research. *AAOU Journal*, 13(2), 145–168.  
<https://doi.org/10.1108/aaouj-02-2018-0013>

Slack brand center: Welcome . (n.d.).  
<https://brand.slackhq.com/>

Muhammad Noman Graphic Designer. (2023, April 13). The power of bold colors and typography: unleashing creativity in graphic design.  
<https://www.linkedin.com/pulse/power-bold-colors-typography-unleashing-creativity-graphic-noman/>

What to consider for the best university chat app - Unibuddy. (n.d.).  
<https://unibuddy.com/blog/chat-app-for-universities/>

Alam, A. (2022, March 23). Troop Messenger. 6 Instant Messaging Apps Students Love the Most.  
<https://www.troopmessenger.com/blogs/instant-messaging-apps>