



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

Πτυχιακή εργασία

Σχεδιασμός διαδραστικής εφαρμογής για την
εκμάθηση χορού

Συγγραφέας: Κασεροπούλου Ελπίδα

A.M.: 19674069

Επιβλέπων Καθηγητής: Μάνου Πρόδρομος

Υποψήφιος διδάκτωρ Ακαδημαϊκός Υπότροφος -

Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

ΑΘΗΝΑ ΙΟΥΛΙΟΣ 2023



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

Diploma Thesis

Design of interactive application for dance
lessons

Author: Kaseropoulou Elpida

Registration Number: 19674069

Supervisor: Manou Prodromos

ATHENS JULE 2023



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ UNIVERSITY OF WEST ATTICA

Σχεδιασμός διαδραστικής εφαρμογής για την
εκμάθηση χορού

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

**Η Πτυχιακή/Διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς
από την κάτωθι εξεταστική επιτροπή**

A/a	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
	ΜΑΝΟΥ ΠΡΟΔΡΟΜΟΣ	Υποψήφιος διδάκτωρ Ακαδημαϊκός Υπότροφος Πανεπιστημίου	
	ΔΕΒΕΤΖΗ ΙΩΑΝΝΑ	Λέκτορας, Υποψήφια διδάκτωρ	
	ΔΡ. ΙΩΑΝΝΑ ΔΕΛΦΙΝΟ	Ακαδημαϊκή Υπότροφος Πανεπιστημίου	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Κασεροπούλου Ελπίδα του Μιχαήλ, με αριθμό μητρώου 19674069 φοιτήτρια 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



Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω σε αυτό το σημείο:

Τον καθηγητή μου, Μάνου Πρόδρομο, για την στήριξη, την βοήθεια του και τις πολύτιμες συμβολές του, σε όλο αυτό το ταξίδι της ολοκλήρωσης των σπουδών μου.

Τους καθηγητές μου στην σχολή, για όλες τις γνώσεις, την έμπνευση που μου δώσανε και με έκαναν να αγαπήσω την γραφιστική.

Και τέλος την οικογένεια μου που με στήριξε καθ' όλη την διάρκεια των σπουδών μου.

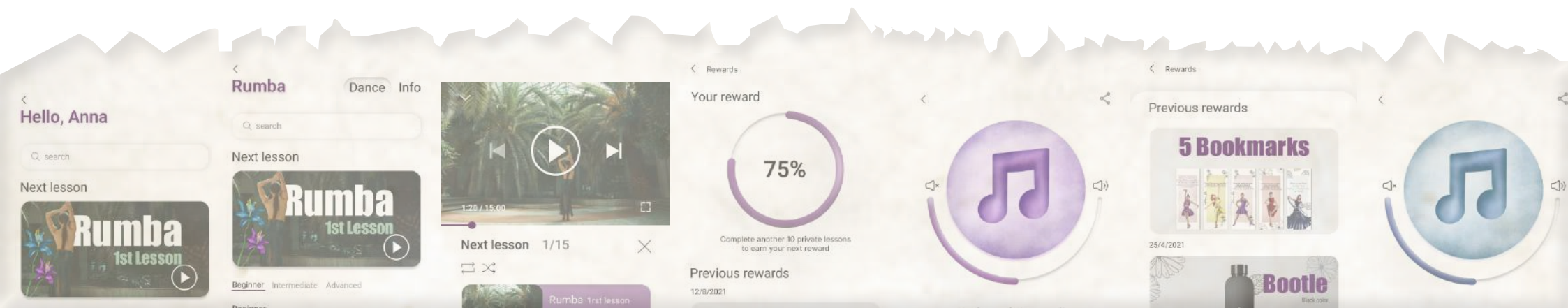


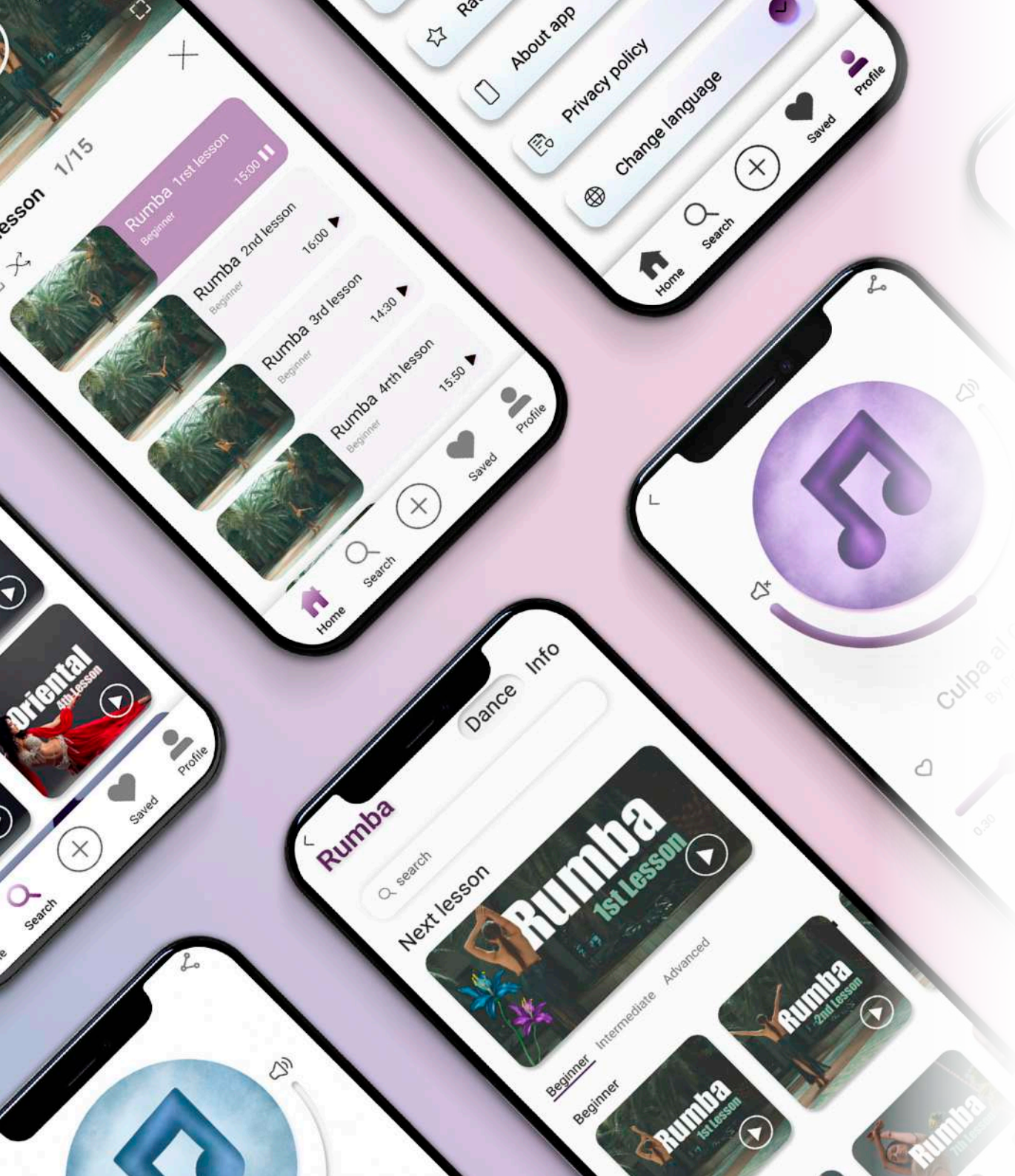
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

Παρουσίαση μελέτης πτυχιακής εργασίας
Σχεδιασμός εκπαιδευτικής εφαρμογής

Σχεδιασμός διαδραστικής εφαρμογής για την
εκμάθηση χορού

Ελπίδα Κασεροπούλου 19674069, Ζ' εξαμήνο





01

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Περίληψη, Λέξεις κλειδιά, Εφαρμογή, Στόχοι, Επιλογή Ονομασίας.

02

ΕΡΕΥΝΑ

Έννοια Σχεδιασμού εφαρμογής, άλλες εφαρμογές με σχετικό αντικείμενο.

03

FLOWCHART

Εικόνα των ξεχωριστών βημάτων της διαδικασίας με διαδοχική σειρά.

04

ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ ΚΑΙ ΤΕΛΙΚΟ LOGO

Λογότυπου, οθόνες

05

ΦΙΓΟΥΡΕΣ

Στάδια εξέλιξης σχεδιασμού των φιγούρων.

06

ΘΘΟΝΕΣ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟ

Ανάλυση όλων των οθονών της εφαρμογής και το βίντεο που δείχνει την εφαρμογή.

07

ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΟ

Μικρό βίντεο για την προώθηση της εφαρμογής σε facebook και instagram.



01

ΕΙΣΑΓΩΓΗ



Περίληψη, Λέξεις κλειδιά, Εφαρμογή, Στόχοι, Επιλογή Ονομασίας,
Έννοια Σχεδιασμού εφαρμογής, Στάδια σχεδίασης application,
ux - ui design

Σκοπός μου είναι να σχεδιάσω ένα app - διαδραστική (interactive) εφαρμογή για Android και iOS. Το πρόγραμμα που χρησιμοποίησα είναι το Figma το οποίο είναι για σχεδιασμό εφαρμογών και site, επίσης το Photoshop, Illustrator και After Effects για μοντάζ. Μια εφαρμογή που θα έδινε την δυνατότητα να μαθαίνει ο καθένας όποιον χορό τον ενδιαφέρει. Επιλέγοντας μέσα από ένα σύστημα κατηγοριοποίησης. Latin, modern, european, oriental, zumba, kids. Ο ενδιαφερόμενος θα επιλέγει την κατηγορία και θα του εμφανίζεται μία λίστα με βίντεο από τον αντίστοιχο χορό. Θα υπάρχουν διαφορετικά βίντεο και σημειώσεις για κάθε επίπεδο γνώσεων του μαθητή. Οπότε προσφέρει ένα θεωρητικό υπόβαθρο έως και ενός επιπέδου επαγγελματία χορευτή. Επιπλέον πριν μπει σε κάθε κατηγορία χορού θα υπάρχουν κάποιες βασικές πληροφορίες και ιστορικά στοιχεία για κάθε χορό. Η ιδέα αυτή προέκυψε διότι είμαι δασκάλα χορού.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

Εφαρμογή
Διαδραστικό
Βίντεο
Χορός
Σχεδιασμός
Πληροφορίες



Η πρόσβαση στην ποιοτική εκπαίδευση εξακολουθεί να αποτελεί σημαντικό εμπόδιο στους ανθρώπους με οικονομικά προβλήματα. Σκοπός της εφαρμογής που θα σχεδιάσω είναι οποιοσδήποτε θέλει να μάθει χωρό με τη χρήση της τεχνολογίας πολυμέσων. Μια πραγματική στρατηγική είναι οι τεχνολογίες πολυμέσων οι οποίες έχουν αποδειχθεί ότι είναι για τη γεφύρωση του χάσματος στην παροχή απεριόριστης πρόσβασης σε ποιοτική εκπαίδευση και βελτιωμένη απόδοση των μαθητών.

Ένας συνδυασμός πολλών τύπων μέσων είναι τα πολυμέσα όπως κείμενο (αριθμητικά ή αλφαβητικά), εικόνες, σύμβολα, βίντεο, ήχος και κινούμενα σχέδια τις περισσότερες φορές με τη τεχνολογία ως βοήθεια με στόχο την ενίσχυση της κατανόησης ή της απομνημόνευσης. Το υλικό και το λογισμικό για τη δημιουργία και τη λειτουργία εφαρμογών πολυμέσων είναι γνωστά ως τεχνολογία πολυμέσων. Μερικά χαρακτηριστικά σχετικά με την τεχνολογία πολυμέσων παρουσιάζονται, μερικά από αυτά είναι η ποικιλομορφία, η ενοποίηση και η αλληλεπίδραση που δίνει στους ανθρώπους την δυνατότητα για επικοινωνία πληροφοριών, ιδεών με τη χρήση εκτυπωτικών ή ψηφιακών μέσων.

Πολλές ανθρώπινες προσπάθειες, όπως και η διδασκαλία πλέον μπορούν να πραγματοποιηθούν και με την χρήση της τεχνολογίας. Ψηφιακή παρουσίαση μπορεί να γίνει στις πληροφορίες, με την χρήση διαφορετικών μέσων όπως κείμενο, βίντεο και ήχο. Ο συνδυασμός πολλών τεχνολογιών που παρέχουν πληροφορίες περιλαμβάνονται στις καλύτερες πιθανές μορφές. Οι εφαρμογές που έχουν δημιουργηθεί για διδακτικούς σκοπούς πρέπει να έχουν καλή ποιότητα σχεδιασμού και η πολυπλοκότητα της εφαρμογής να είναι αρκετά υψηλή, ώστε να συμβαίνει η καλύτερη δυνατόν μίμηση του δασκάλου - καθηγητή (Guan et al. , 2018). Διάφοροι τύποι εφαρμογών πολυμέσων διατίθενται σήμερα με την κάθε εφαρμογή να έχει διαφορετικούς σκοπούς, τον δικό της τομέα εστίασης, ιδιαιτερότητες, ηλικία-στόχο, πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα, κάποιες από αυτές τις εφαρμογές αναπτύχθηκαν για έργα μαθημάτων Μαθηματικών, Κοινωνικές Επιστήμες, Επιστήμες, Φυσιολογία, Φυσική και Σπουδές Φυσικής Αγωγής.

Τα περισσότερα πολυμέσα έχουν καταγράψει μεγάλη επιτυχία ενώ άλλες όχι.

Τα πολυμέσα ή οι ψηφιακοί πόροι μάθησης βοηθούν τους μαθητές να αντιμετωπίσουν καλά τις διανοητικές αναπαραστάσεις με τη χρήση διαφορετικών στοιχείων μέσω. Έρευνα έχει αποδείξει ότι η χρησιμοποίηση πολυμέσων που συνδυάζουν εικόνες και λέξεις για τη διδασκαλία, έχει πιο θετικά αποτελέσματα στους μαθητές από εφαρμογές που χρησιμοποιούν μόνο λέξεις (Chen and Liu, 2008, Mayer, 2008).

Ο στόχος αυτής της εργασίας είναι να παρουσιαστούν τα βήματα που λαμβάνονται για την παραγωγή ενός κινητού πλαισίου εφαρμογής μάθησης για την εκμάθηση του χορού για την οποία ονομάζεται “i - dance”. Ένα εκπαιδευτικό υλικό με τη μορφή κινητής εφαρμογής που βασίζεται σε πλατφόρμα Android και iOS για την δραστηριοτήτων διδασκαλίας και μάθησης.

Η τεχνολογία έχει επηρεάσει τον τρόπο που συμμετέχουμε στις καθημερινές δραστηριότητές μας. Οι εφαρμογές αυξάνονται πλέον πολύ γρήγορα και οι άνθρωποι που φτιάχνουν τις εφαρμογές πληθύνουν και εξελίσσονται συνεχώς μέσα στα χρόνια. Οι εφαρμογές δέχονται προκλήσεις και δυσκολίες λόγω του μικρού διαστήματος ζωής τους αλλά αυτό μπορεί να ξεπεραστεί με την βοήθεια της ανάπτυξης βάση μοντέλου. Οι εφαρμογές δημιουργούνται για διάφορους σκοπούς όπως για ψυχαγωγία (παιχνίδια, μουσική κ.α.) αλλά και για σοβαρότερους σκοπούς όπως για την εκπαίδευση και εφαρμογές επιχειρήσεων. Ενώ επικεντρώνονται κυρίως σε επιχειρηματικές εφαρμογές με γνώμονα τα δεδομένα, ενδέχεται να εμπλουτιστούν με ψυχαγωγικά και εκπαιδευτικά στοιχεία, ή από αισθητήρες και εξωτερική πρόσβαση υλικού (Vaupel, Taentzer, Gerlach & Guckert, 2018). Υπάρχουν πολλά στάδια για την εξέλιξη μιας εφαρμογής σε τελικό προϊόν. Υπάρχουν πολλά στάδια που καθορίζουν την τελική μορφή μιας εφαρμογής όπως οι λειτουργίες, η εμφάνιση της και η αίσθηση της εφαρμογής με περισσότερες λεπτομέρειες, και αφού βρεθεί η καλύτερη λύση η εφαρμογή κυκλοφορεί. Αφού κυκλοφορήσει η εφαρμογή υπάρχει πολλή δουλειά που πρέπει να γίνει, δηλαδή το μάρκετινγκ, η παρακολούθηση της απόδοσης της εφαρμογής (ζήτηση και λειτουργικότητα) και η προσαρμογή. Όσο η ζήτηση της εφαρμογής αυξάνεται τόσο αυξάνεται και το πάθος του σχεδιαστή και του προγραμματιστή και έτσι βρίσκονται λύσεις για την καλύτερη λειτουργία της εφαρμογής και το καλύτερο μάρκετινγκ της, ως αποτέλεσμα αυξάνονται και τα έσοδα. Οι εφαρμογές είναι δεν είναι μόνο απλώς κώδικα αλλά πολλά περισσότερα.

Το έτος 2023, έχει επιτύχει τη μέγιστη δυνατή χρήση της τεχνολογίας, καθιστώντας την λύση για ανθρώπους σε όλους τους τομείς. Όλα τα μαθήματα λόγω της καραντίνας γίνονταν μέσω εφαρμογών. Πολλοί άνθρωποι όμως δυσκολεύονται να πληρώνουν για διαδικτυακά μαθήματα ειδικά στην περίοδό μας. Η εφαρμογή που θέλω να σχεδιάσω θα λύσει πολλά προβλήματα σε ανθρώπους που επιθυμούν να μάθουν χορό αλλά δεν έχουν την οικονομική δυνατότητα. Η διδασκαλία είναι δύσκολη χωρίς την παρουσία ενός ζωντανού δασκάλου - καθηγητή. Για αυτό τον λόγο στην εφαρμογή θα υπάρχουν βίντεο με ανθρώπινη παρουσία και όχι κάποιου animation. Οι εφαρμογές για κινητά χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο για την εκμάθηση. Τα smartphone είναι φορητά, βολικά στη χρήση, τείνουν να είναι ένα σταθερό αξεσουάρ και η χρήση εφαρμογών είναι συνήθως διακριτική. Είναι σημαντικό η εφαρμογή να αναπτυχθεί με γνώμονα τα μαθησιακά αποτελέσματα και, εάν είναι δυνατόν, να είναι εύκολα προσβάσιμη σε μορφή.



Ο σχεδιασμός μίας εφαρμογή η οποία θα είναι
> εκπαιδευτική,
> διαδραστική,
> δημιουργική
> ψυχαγωγική.



Να ασχοληθώ με πολλούς τομείς της γραφιστικής. Για παράδειγμα, σχεδιασμός λογοτύπου, δημιουργία βίντεο, εικονογράφηση, τυπογραφία, επεξεργασία εικόνας, ui και ux.



Target group: Μια εφαρμογή που απευθύνεται σε όλους, αλλά τα χρώματα και τα γραφικά σχεδιάστικαν με τέτοιο τρόπο ώστε να τραβάνε το ενδιαφέρον των μικρών κοριτσιών αλλά και των μεγαλύτερων γυναικών.

Η σχεδίαση ξεκινά με την έρευνα. Πρώτα μελετιούνται τα υπάρχοντα στοιχεία παραδείγματος χάρη λογότυπα, έντυπα, κάρτες, αφίσες, επιστολόχαρτα διαφημιστικές καταχωρήσεις και άλλα έπειτα ο σχεδιαστής μελετά παρόμοιες δουλειές άλλων σχεδιαστών ή βιομηχανιών. Ίσως χρειαστεί ο σχεδιαστής να ερευνήσει τον ίδιο τον κλάδο εάν δεν γνωρίζει τα πάντα σχετικά με τις εφαρμογές.

Αφού ολοκληρωθεί η έρευνα ο σχεδιαστής περνάει στην πρακτική διαδικασία του σχεδιασμού και να ασχοληθεί με την απόφαση χρωμάτων και τυπογραφίας. Σε κάποιο σημείο της πορείας, ο σχεδιαστής πρέπει να αποφασίσει για τη συνολική δομή της ιστοσελίδας και τίθενται κάποια ερωτήματα. Ποιος θα είναι ο αριθμός των σελίδων; Ποιο θα είναι το περιεχόμενο της κάθε σελίδας; Ποια θα είναι η δομή του ισότοπου; Εκτός από τα παραπάνω ερωτήματα θα υπάρξουν και τεχνολογικά ερωτήματα, όπως ποια προγράμματα θα χρειαστούν για την υλοποίηση του Project (θα χρειαστούν παραπάνω από μία εφαρμογή πχ για την επεξεργασία εικόνων ή βίντεο;), πώς θα οργανωθούν τα αρχεία και πώς θα οργανωθεί η ομάδα. Που θα τοποθετηθεί το περιεχόμενο; Οι εικόνες θα αγοραστούν ή θα τις δημιουργηθούν από τον γραφίστα - σχεδιαστή; Τι κείμενο θα γραφτεί; όσο περισσότερο περιεχόμενο υπάρχει στην αρχή της σχεδίασης της εφαρμογής τόσο το καλύτερο.

Μόλις ολοκληρωθεί το wireframe (αρχικά στάδια της διαδικασίας δημιουργίας ενός site - μια εικόνα που δείχνει πώς θα φαινόταν τα διάφορα στοιχεία της σελίδας, σαν σκίτσο) , οι σχεδιαστές συχνά ξεκινούν το Photoshop για να ξεκινήσουν το έργο της δημιουργίας ενός design comp. Δημιουργούν τις εικόνες και το κείμενο και πραγματοποιώντας όλα τα στάδια της έρευνας σχεδιάζουν το στήσιμο της εφαρμογής (Huddleston, 2017).

UX Design (**user experience**) είναι ο σχεδιασμός της εμπειρίας χρήστη η διαδικασία που χρησιμοποιούν οι ομάδες σχεδιασμού για τη δημιουργία προϊόντων που παρέχουν ουσιαστικές και σχετικές εμπειρίες στους χρήστες. Αυτό περιλαμβάνει το σχεδιασμό ολόκληρης της διαδικασίας απόκτησης και ολοκλήρωσης του προϊόντος, συμπεριλαμβανομένων πτυχών της επωνυμίας, του σχεδιασμού, της χρηστικότητας και της λειτουργίας.

Το UX Design χρησιμοποιείται συχνά εναλλακτικά με όρους όπως “Σχεδίαση διεπαφής χρήστη” και “χρηστικότητα”. Ωστόσο, ενώ η χρηστικότητα και ο σχεδιασμός της διεπαφής χρήστη (UI) είναι σημαντικές πτυχές του σχεδιασμού UX, αποτελούν υποσύνολα του – ο σχεδιασμός UX καλύπτει επίσης μια τεράστια γκάμα άλλων τομέων. Ένας σχεδιαστής UX ασχολείται με την όλη διαδικασία απόκτησης και ενσωμάτωσης ενός προϊόντος, συμπεριλαμβανομένων πτυχών της επωνυμίας, του σχεδιασμού, της χρηστικότητας και της λειτουργίας. Είναι μια ιστορία που ξεκινά πριν καν η συσκευή βρεθεί στα χέρια του χρήστη.

Επομένως, τα προϊόντα που παρέχουν εξαιρετική εμπειρία χρήστη (π.χ. το iPhone) έχουν σχεδιαστεί με γνώμονα όχι μόνο την κατανάλωση ή τη χρήση του προϊόντος, αλλά και ολόκληρη τη διαδικασία απόκτησης, κατοχής και ακόμη και επίλυσης προβλημάτων. Ομοίως, οι σχεδιαστές UX δεν εστιάζουν μόνο στη δημιουργία προϊόντων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. επικεντρωνόμαστε σε άλλες πτυχές της εμπειρίας χρήστη, όπως η ευχαρίστηση, η αποτελεσματικότητα και η διασκέδαση, επίσης. Κατά συνέπεια, δεν υπάρχει ενιαίος ορισμός της καλής εμπειρίας χρήστη. Αντίθετα, μια καλή εμπειρία χρήστη είναι αυτή που ανταποκρίνεται στις ανάγκες ενός συγκεκριμένου χρήστη στο συγκεκριμένο πλαίσιο όπου αυτός ή αυτή χρησιμοποιεί το προϊόν.




Ui design (**user interface**), είναι η διεπαφή χρήστη αναφέρεται στη διάταξη μιας εφαρμογής: πώς φαίνεται και το συνολικό της στυλ. Αφορά πρωτίστως την άμεση αλληλεπίδραση που έχει ο χρήστης με ένα προϊόν. Η διεπαφή χρήστη περιλαμβάνει οπτικά στοιχεία στη διεπαφή, όπως κουμπιά στα οποία οι χρήστες κάνουν κλικ, κείμενο που διαβάζουν, εικόνες, ρυθμιστικά, πεδία εισαγωγής και τα υπόλοιπα στοιχεία με τα οποία αλληλεπιδρά ο χρήστης.

Οι σχεδιαστές διεπαφής χρήστη είναι γραφίστες που δημιουργούν την εμφάνιση και την αίσθηση της διεπαφής χρήστη μιας εφαρμογής. Είναι δική τους ευθύνη να κάνουν τη διεπαφή ελκυστική, οπτικά διεγερτική και με το κατάλληλο θέμα ώστε να ταιριάζει με τον σκοπό της εφαρμογής και την πρόθεση του χρήστη. Οι σχεδιαστές διεπαφής χρήστη επιλέγουν τους συνδυασμούς χρωμάτων και τα εικονίδια, αποφασίζουν το πλάτος των γραμμών και επιλέγουν τις γραμματοσειρές. Διασφαλίζουν ότι κάθε μεμονωμένο οπτικό στοιχείο αισθάνεται ενωμένο αισθητικά και λειτουργικά.

DANCY

Το όνομα dancy σχετίζεται με την λειτουργία της. Ξεκίνησα με το να δω ποιες είναι οι top εφαρμογές στην κατηγορία του χορού. Ο στόχος είναι να δω ποια στοιχεία έχουν επιλέξει οι ανταγωνιστές. Μέσα από αυτή τη διαδικασία μου δώθηκε ένα έναυσμα για το πως θα πρέπει να σκεφτώ. Η εφαρμογή ονομάζεται dancy. Η επιλογή αυτής της ονομασίας έγινε διότι ο ενδιαφερόμενος θα μαθαίνει χορό που δίνει χαρά happy. dance + happy = dancy. (Ακόμα εμπνεύστηκε από την λέξη fancy που σημαίνει φανταχτερός). Ένας ακόμα λόγος είναι διότι σχεδιαστικά η ονομασία έχει ενδιαφέρον. Ο σκοπός είναι ο χρήστης μόνο από το όνομα της εφαρμογής να θέλει να κατεβάσει την εφαρμογή.

Dance + Happy = Dancy



02

ΕΡΕΥΝΑ

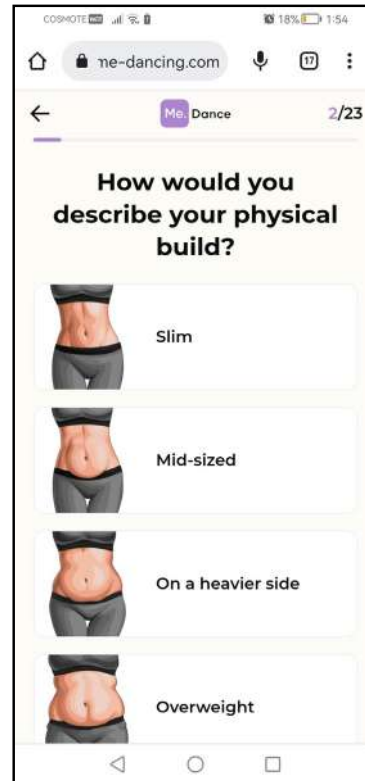
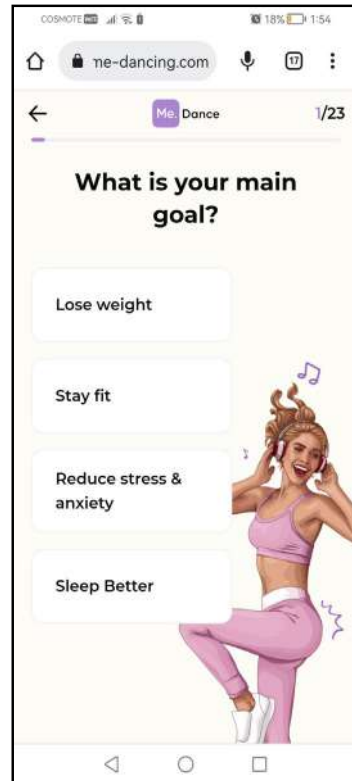
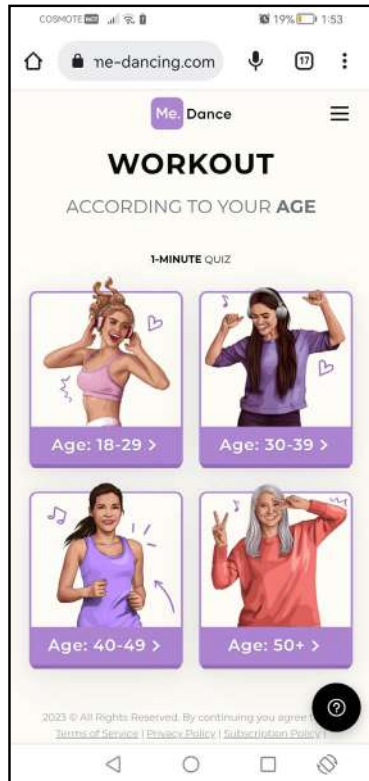
Έννοια Σχεδιασμού εφαρμογής, άλλες εφαρμογές με σχετικό αντικείμενο.

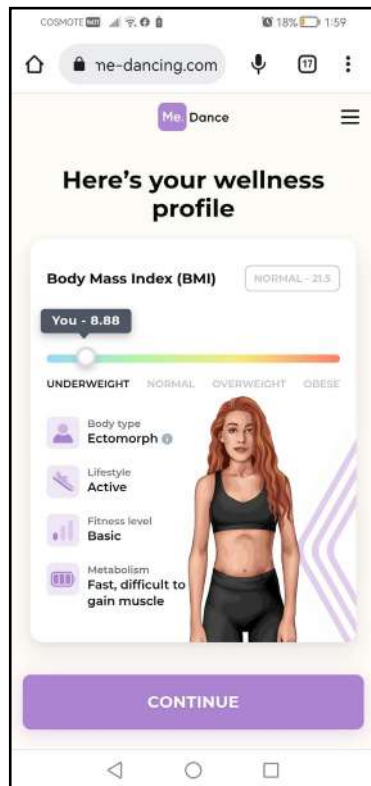
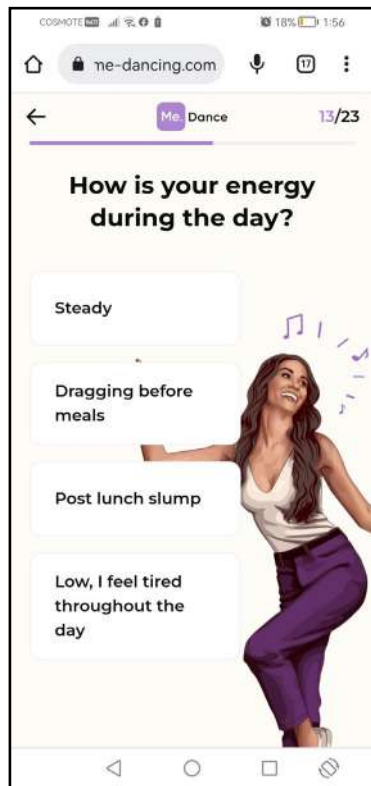
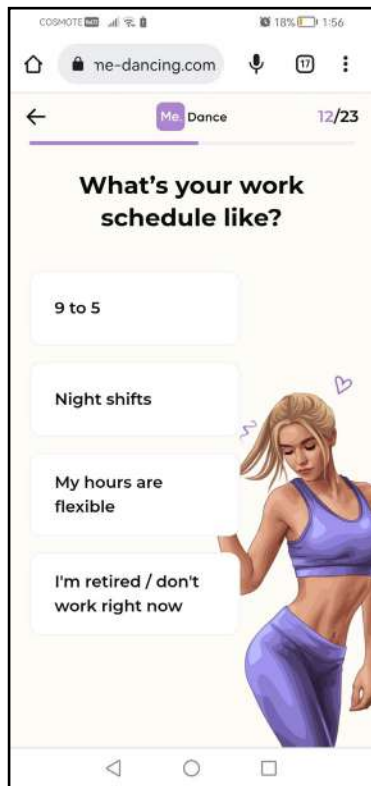


Ο σχολιασμός μιας εφαρμογής στο αν είναι καλή ή όχι έχει διαφορά από χρήστη σε χρήστη ανάλογα τις καταστάσεις που έχει ζήσει και τις γνώσεις του. Η ευκολία της χρήσης μιας εφαρμογής είναι ένα σημαντικό κομμάτι για τον σχεδιασμό μιας εφαρμογής. Η εξαιρετική σχεδίαση εφαρμογών είναι ξεκάθαρα σχεδιασμένη, αποτελεσματική στη χρήση και αισθητικά ευχάριστη. Ο σχεδιασμός των εφαρμογών συνδιάζει δύο πράγματα την διέπαφη χρήση (UI) και την εμπειρία χρήστη (UX). Η UI είναι για το συνολικό στυλ της εφαρμογής όπως τα χρώματα, οι γραμματοσειρές και γενικά η αίσθηση. Ενώ η UX είναι η λειτουργικότητα - χρηστικότητα της εφαρμογής. Πολλοί χρήστες εφαρμογών χρησιμοποιούν μια εφαρμογή για μικρό χρονικό διάστημα και σύντομα την αφήνει. Συμπερασματικά οι χρήστες είναι επιλεκτικοί με τις εφαρμογές που χρησιμοποιούν οπότε όταν ένας σχεδιαστής - προγραμματιστής αποφασίζει να φτιάξει μία εφαρμογή πρέπει να αφοσιώσουν χρόνο και προσπάθεια για την καλύτερη δυνατή εφαρμογή. Αν μία εφαρμογή έχει ενδιαφέρον σχεδίαση και είναι εύκολη στην χρήση τότε ο χρήστης λογικά θα την προτιμήσει. Όπως πολλά project έτσι και για την δημιουργία μιας εφαρμογής πρέπει να συμβούν τα παρακάτω, σχεδίαση, οργανωποίηση και στρατηγοποίηση με αποτέλεσμα την επίλυση προβλημάτων χρήσης. Πριν ξεκινήσει ο σχεδιασμός της εφαρμογής πρέπει να γίνει έρευνα αγοράς για την μεγαλύτερη κατανόηση των χρηστών. Τι χρειάζονται οι χρήστες; Τι πρόβλημα λύνει για αυτούς; Η επιτυχία της εφαρμογής εξαρτάται από τη γνώση αυτών των απαντήσεων. Ο όμορφος σχεδιασμός των εφαρμογών δεν συμβαίνει μόνο για την αίσθηση αλλά για την πραγματοποίηση των προσδοκιών του χρήστη. Πρέπει να διασφαλιστεί ότι η αρχιτεκτονική πληροφοριών της εφαρμογής ταιριάζει με το πνευματικό μοντέλο του χρήστη.

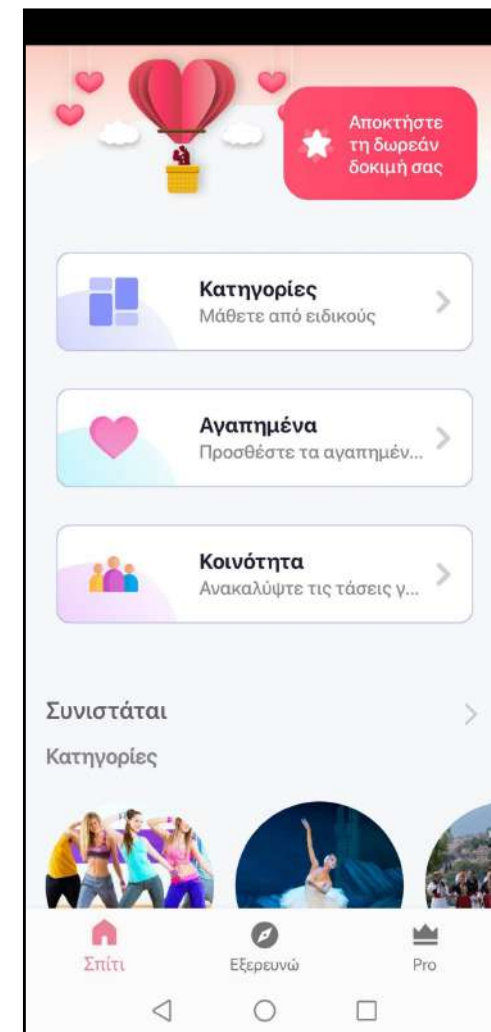
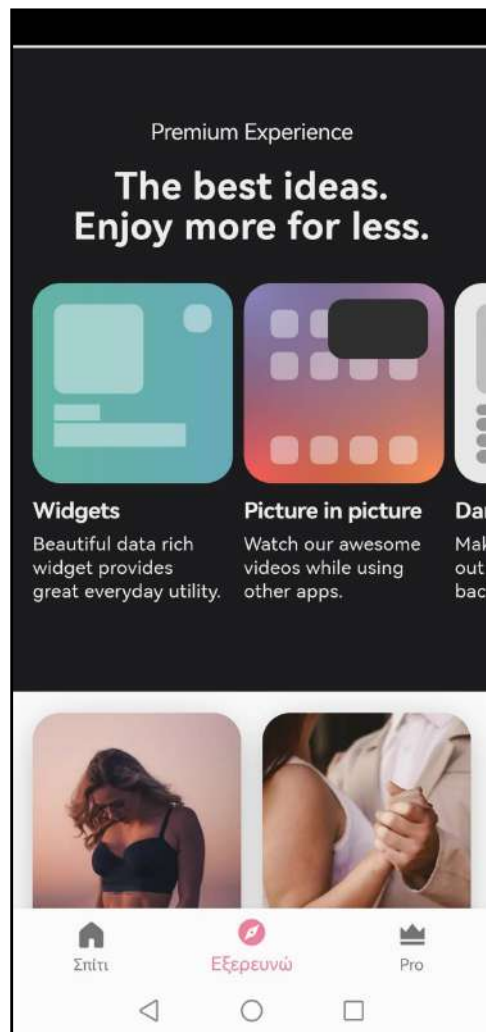
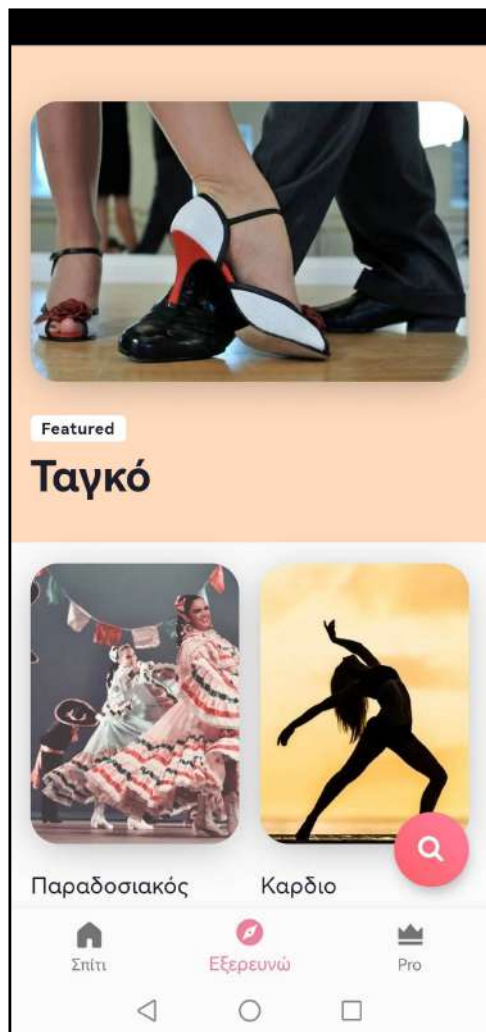
Η δημιουργία μιας εφαρμογής με γνώμονα τα UI και UX έτσι ώστε να είναι όμορφη και λειτουργική είναι η ουσία του καλού σχεδιασμού εφαρμογών. Η ισορροπία αυτή είναι δύσκολο να συμβεί και είναι αδύνατον να δημιουργηθεί μία εφαρμογή χωρίς την επανάληψη. Για αυτόν τον λόγο οι σχεδιαστές πρέπει να βλέπουν την δουλειά τους ως ένα έργο που συνεχώς θα εξελίσσεται, έτσι η εφαρμογή θα καταφέρει να φτάσει το τέλειο. Κατά την σχεδίαση μιας εφαρμογής είναι σημαντικό να υπάρχουν αναλυτικά γραμμένες οι ανάγκες των χρηστών και οι στόχοι του σχεδιαστή. Έπειτα πρέπει να δοκιμαστεί η εφαρμογή από πραγματικούς χρήστες ώστε να καταλάβει ο σχεδιαστής που χρειάζεται βελτίωση η εφαρμογή του. Συνιστάται να πραγματοποιηθεί τακτικά δοκιμές χρηστικότητας, να αναλυθούν τα αποτελέσματα και να δοθεί προτεραιότητα στις απαραίτητες αλλαγές ανάλογα με τον αντίκτυπο που θα έχουν στους χρήστες. Η κατανόηση των σημερινών εφαρμογών είναι πολύ σημαντικό στάδιο πριν ξεκινήσει κάποιος των σχεδιασμό μιας εφαρμογής.

Me.Dance, Ερωτήσεις στον χρήστη τι θέλει να πετύχει μέσω της εφαρμογής για να τεθεί στόχος

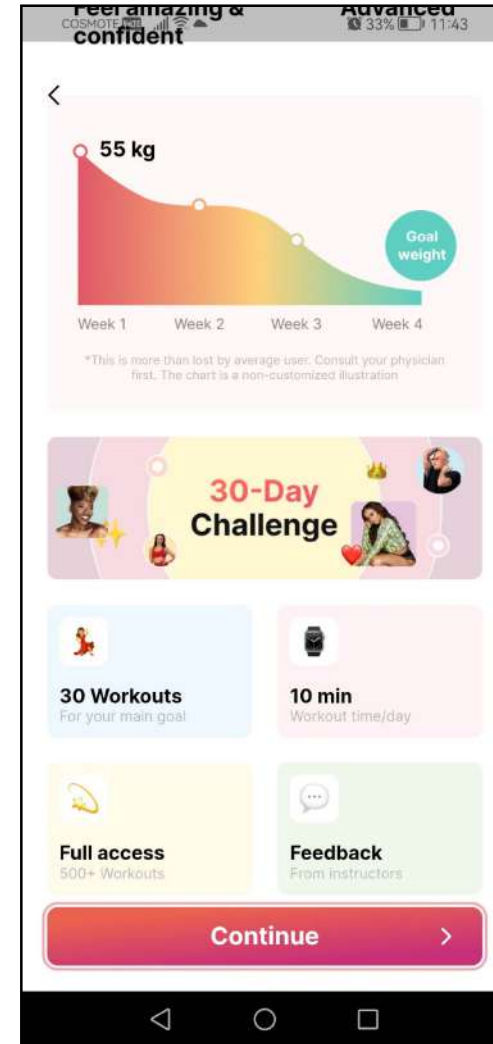
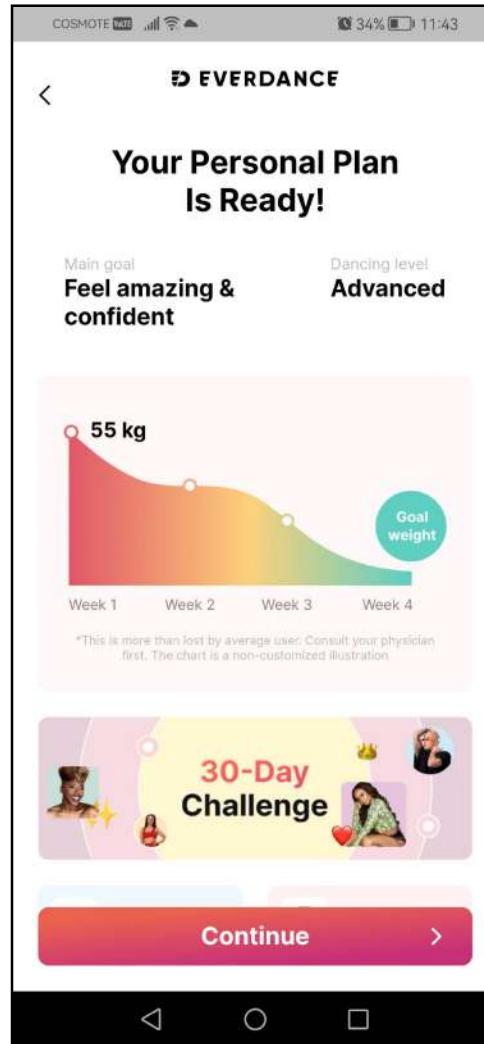
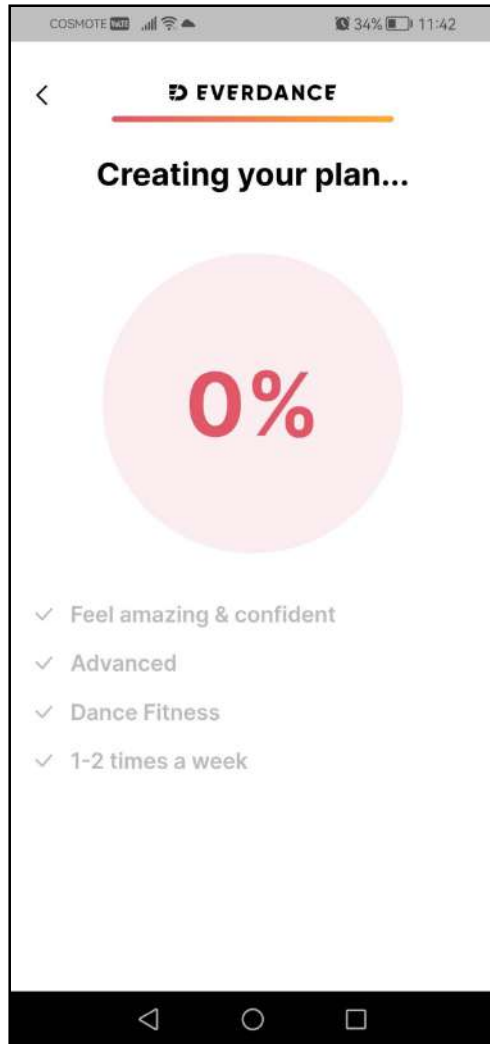




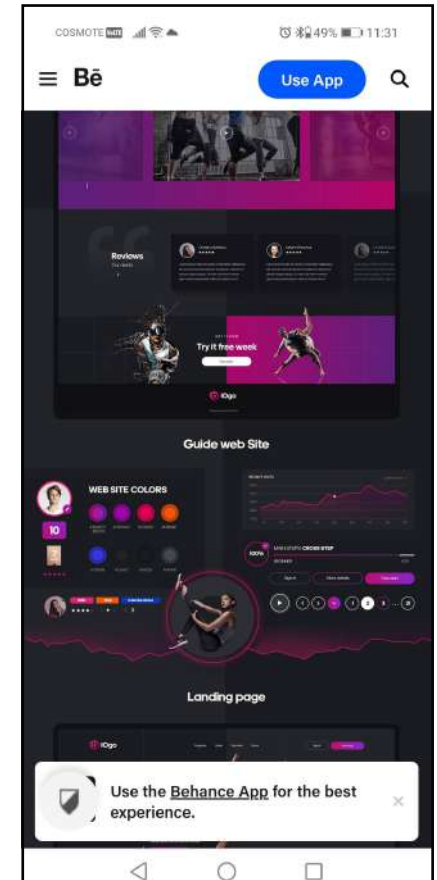
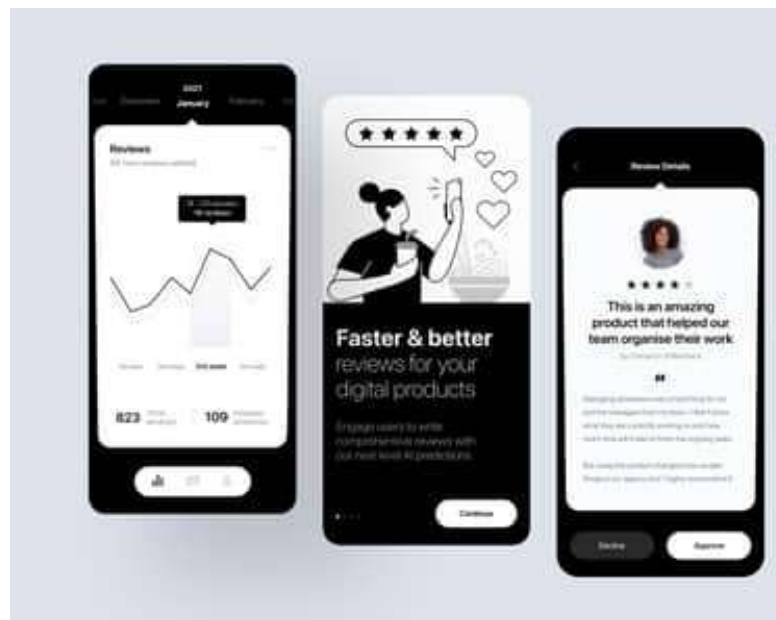
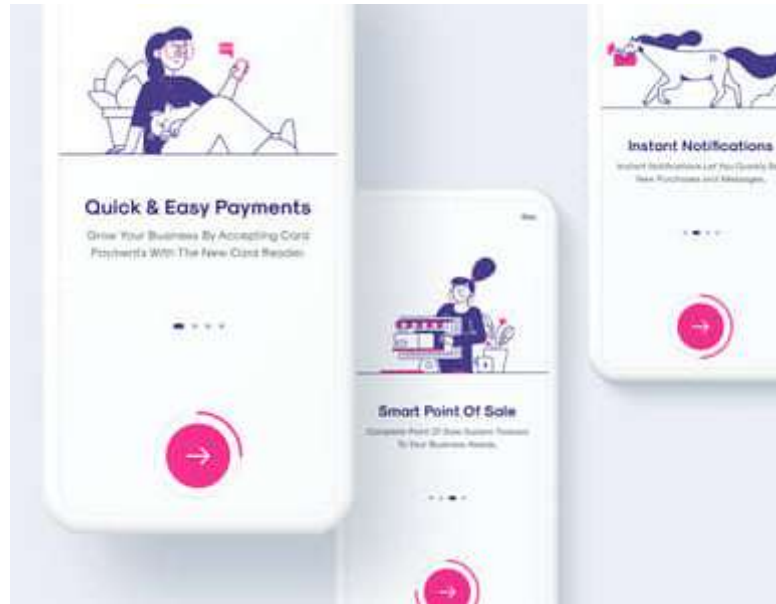
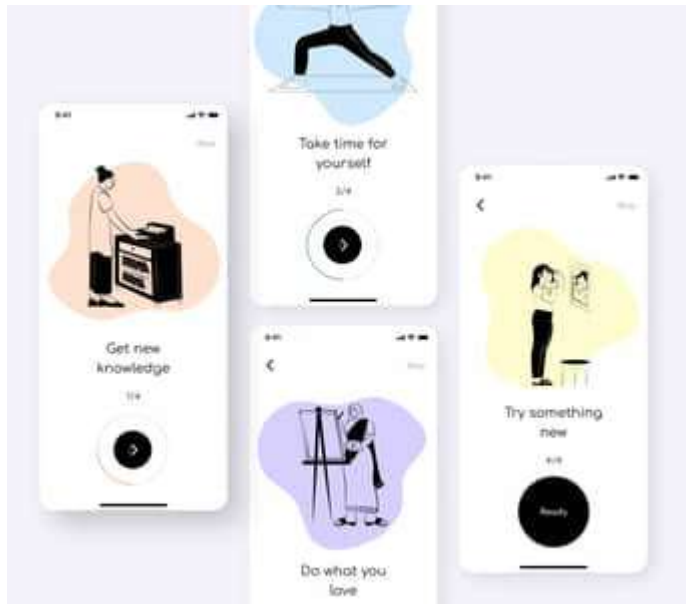
Εφαρμογή χορού, Αρχική οθόνη και επιλογή χορού

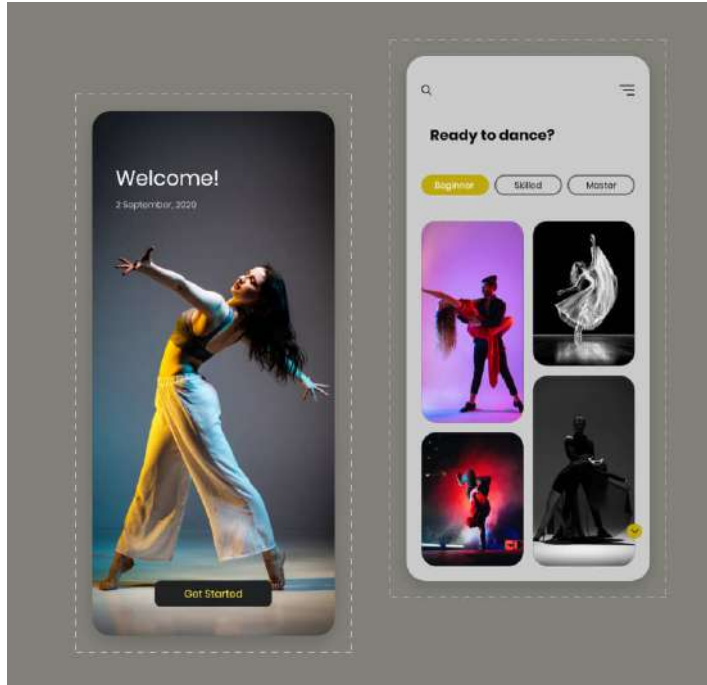
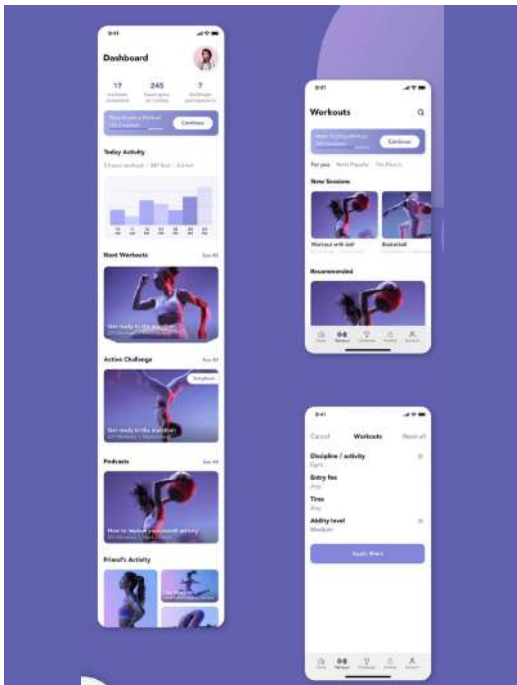
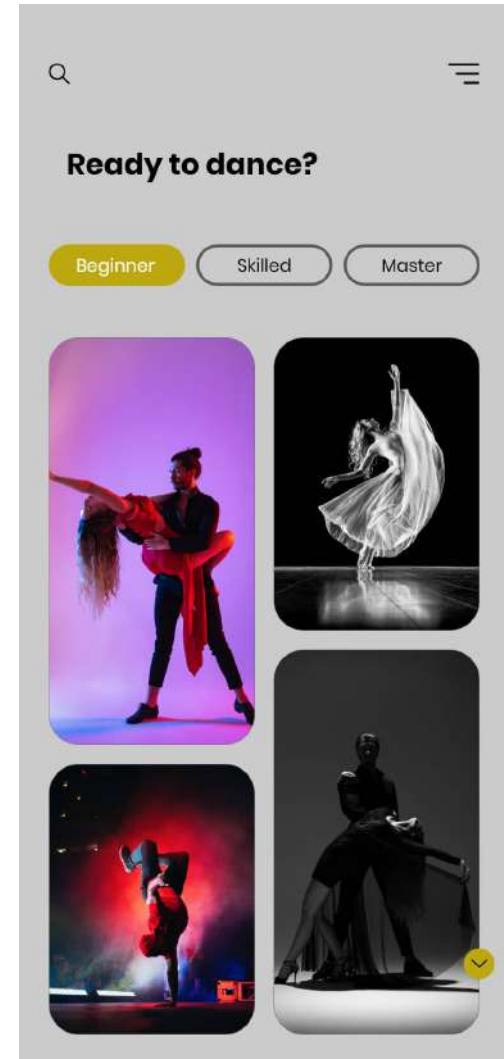
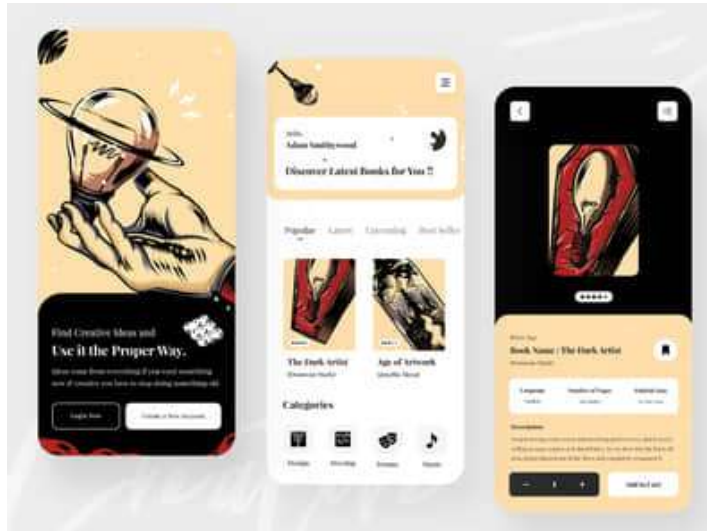


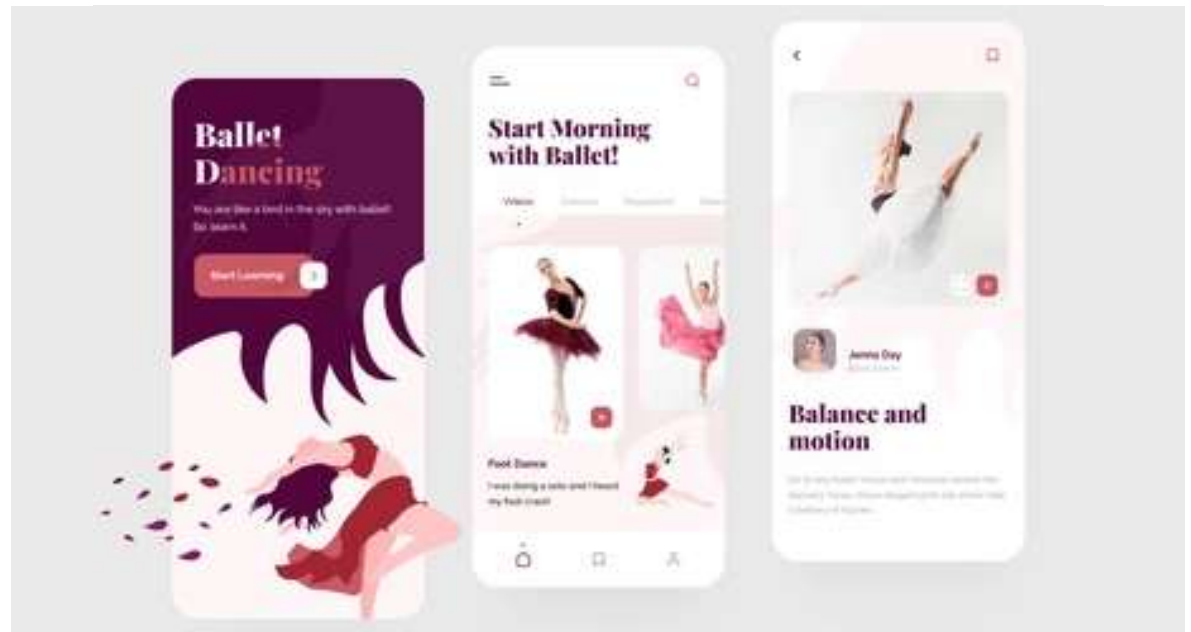
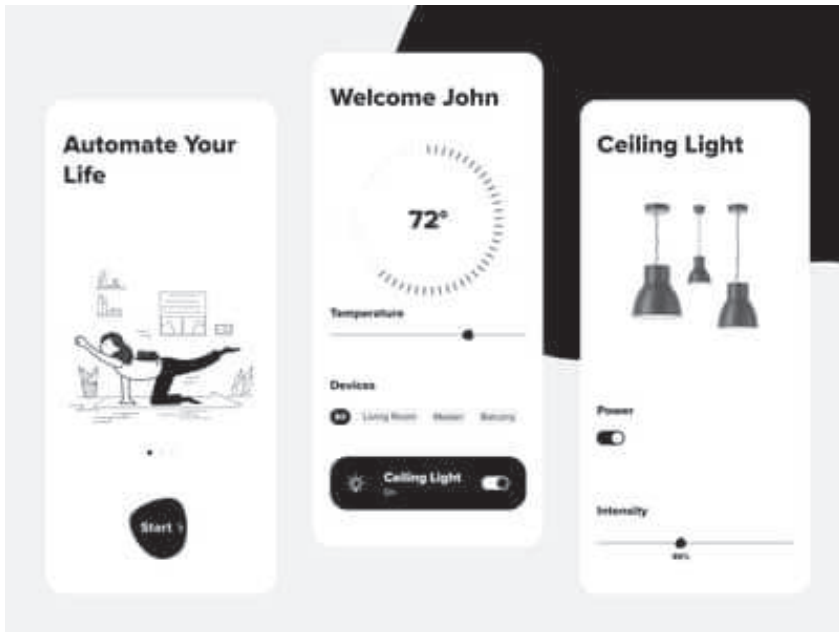
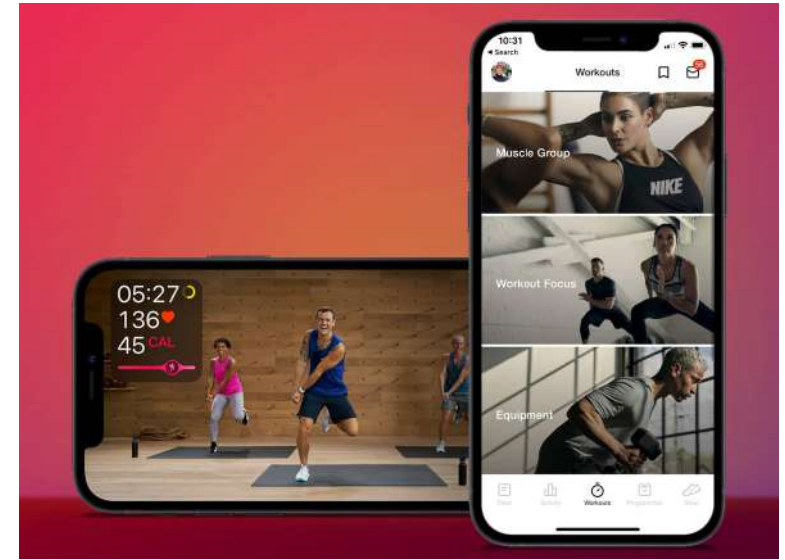
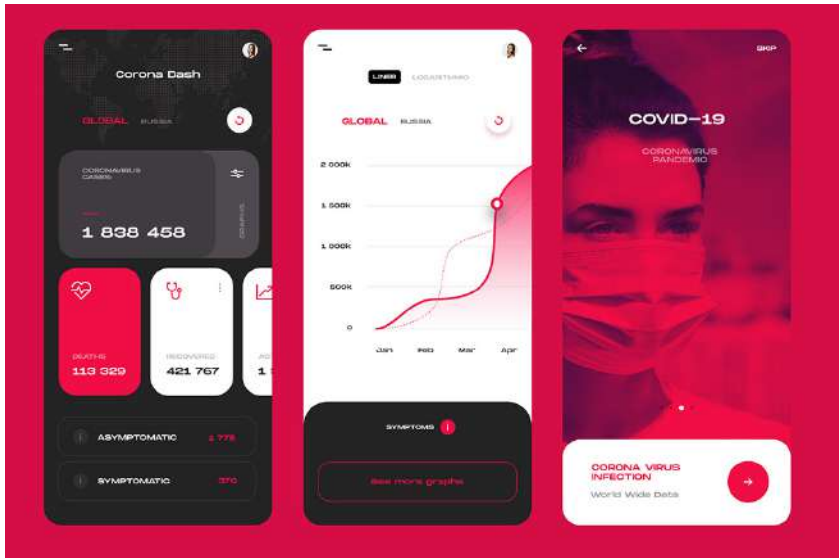
EVERDANCE, creating plan

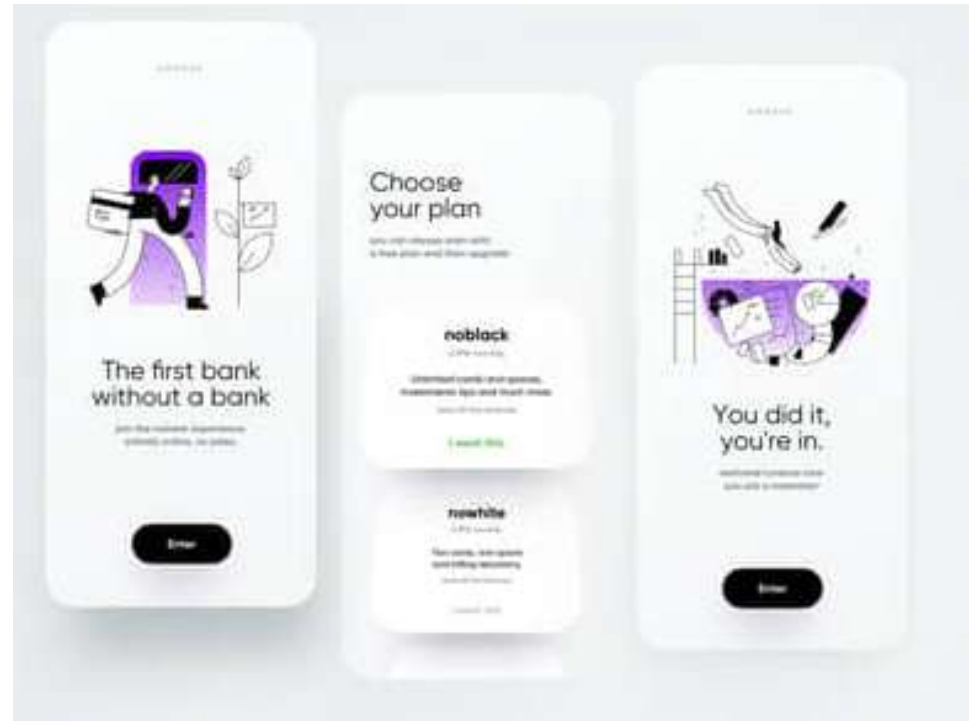
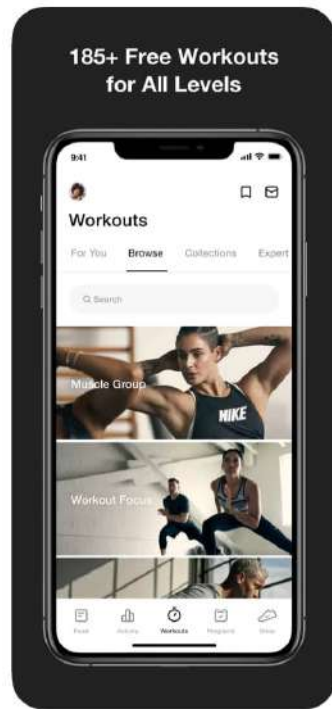
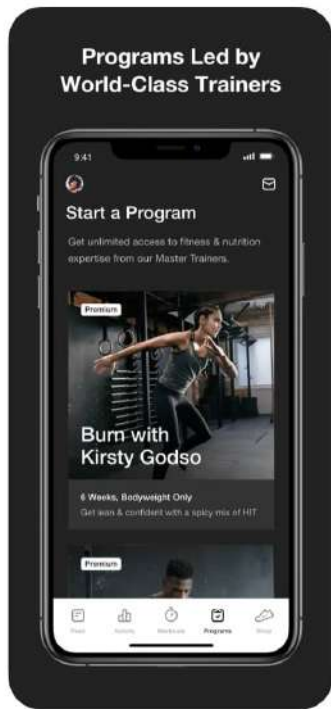
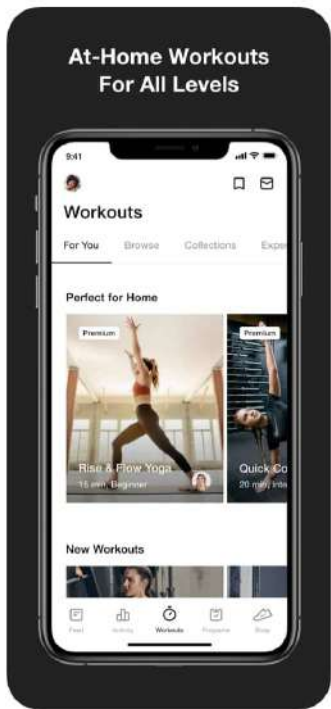
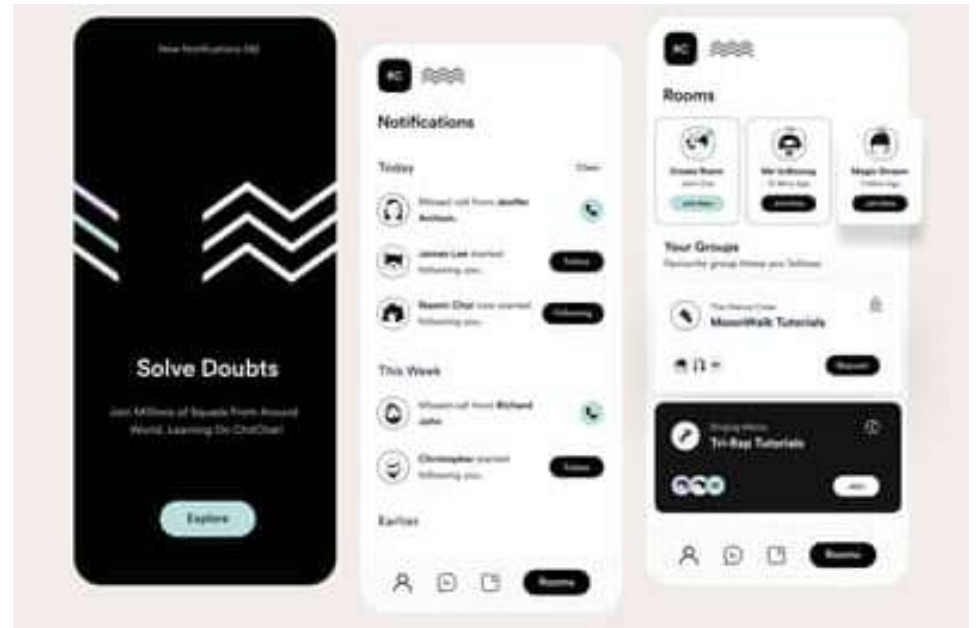
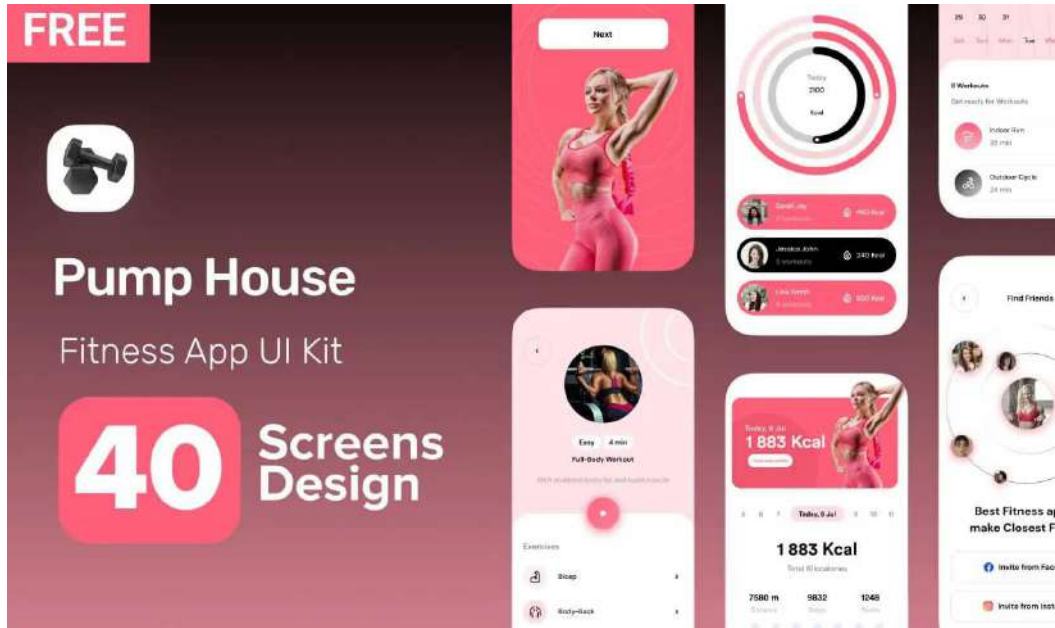


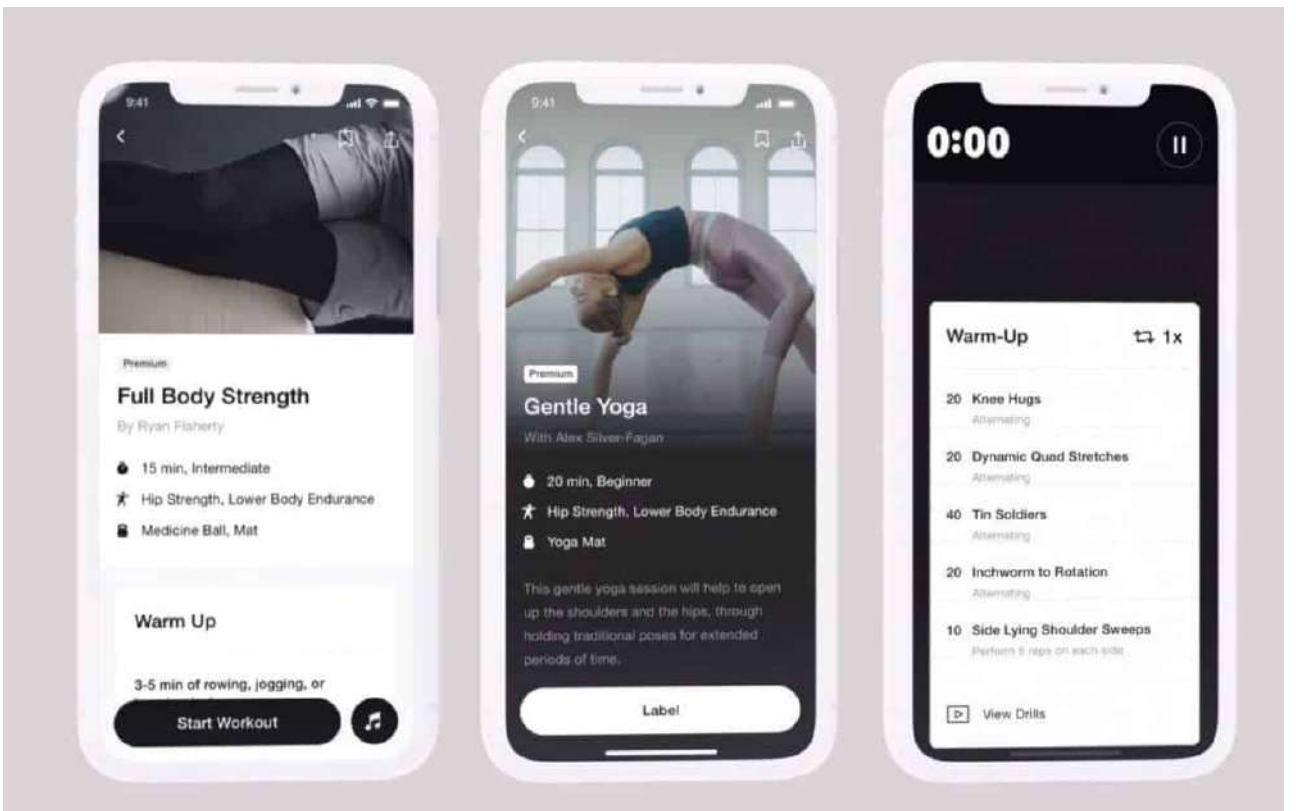
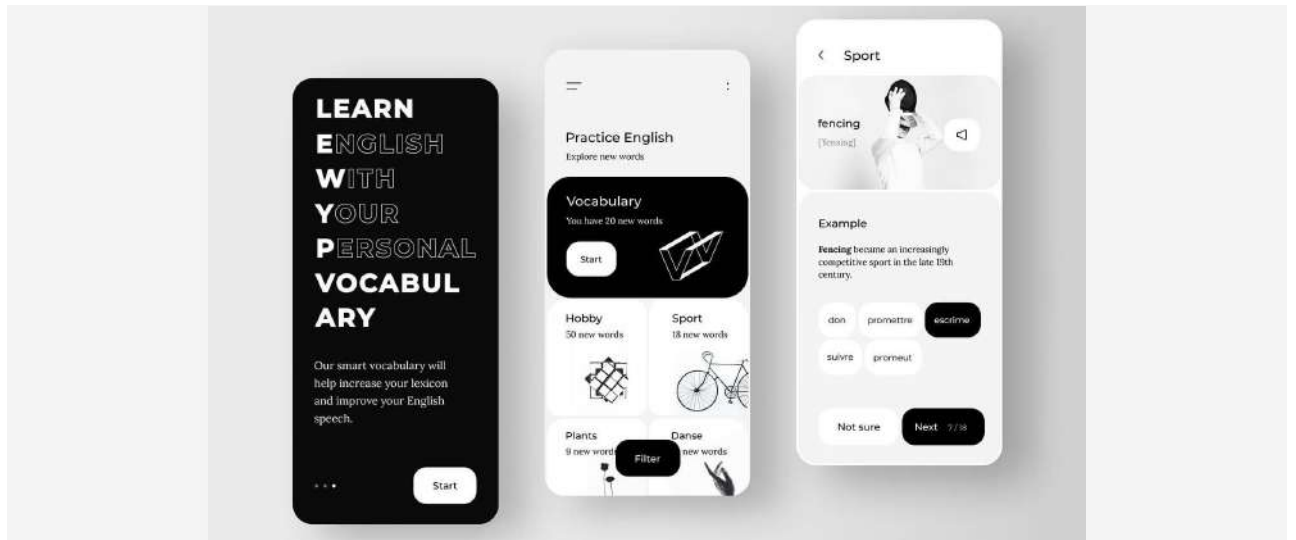
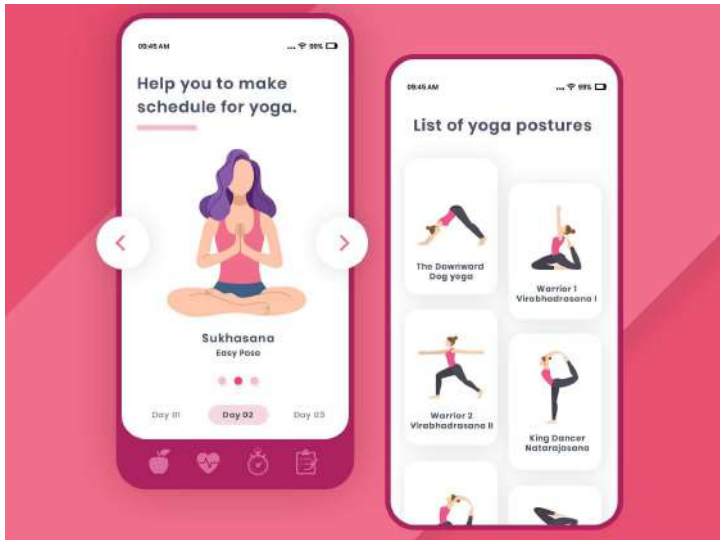
Έρευνα διαδραστικών εφαρμογών

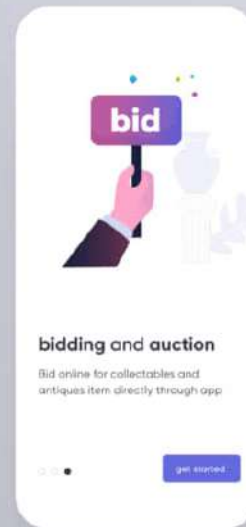
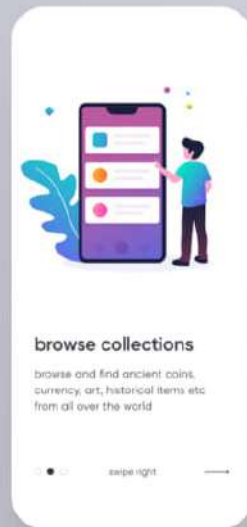
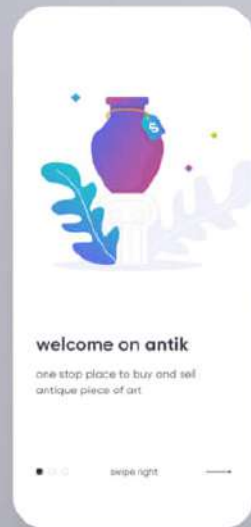
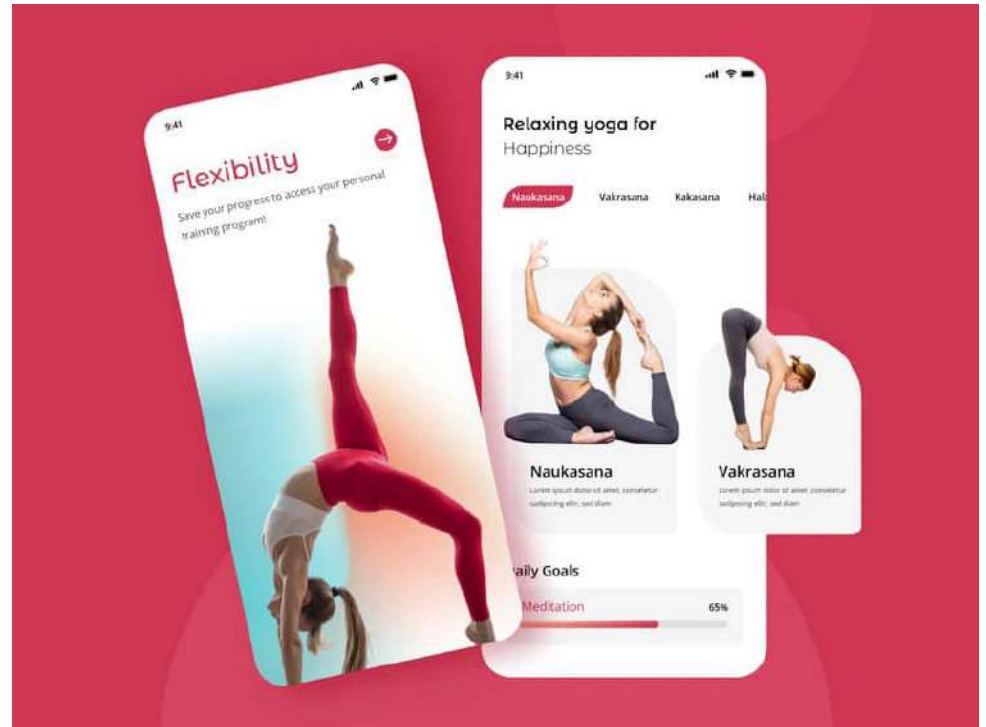
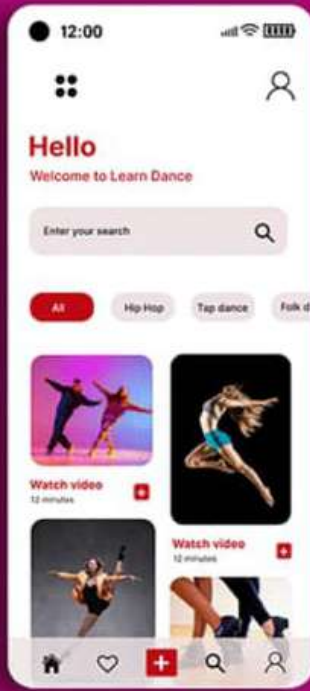
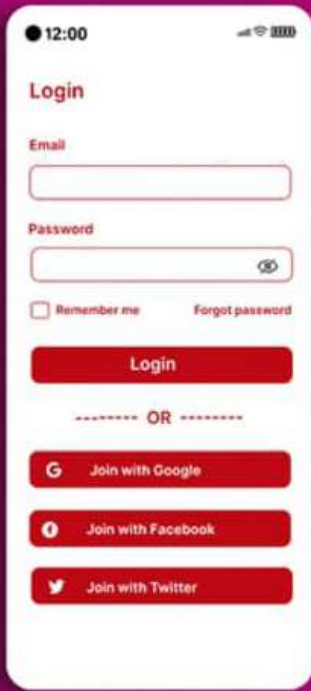


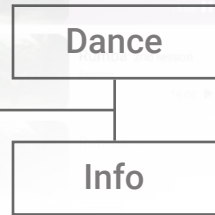
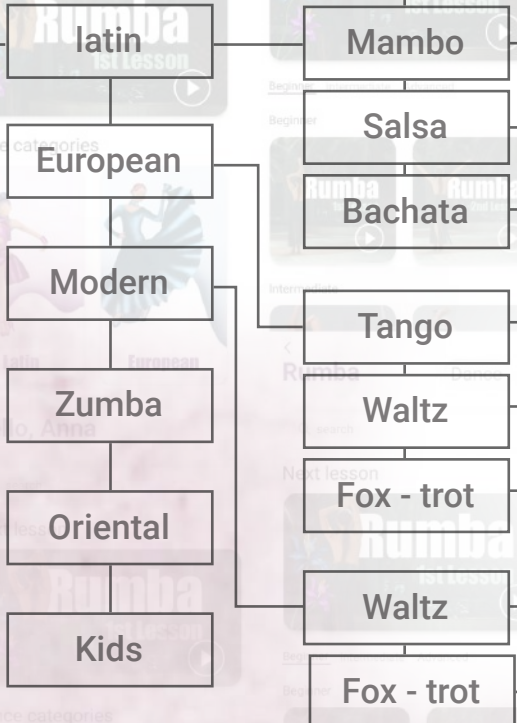












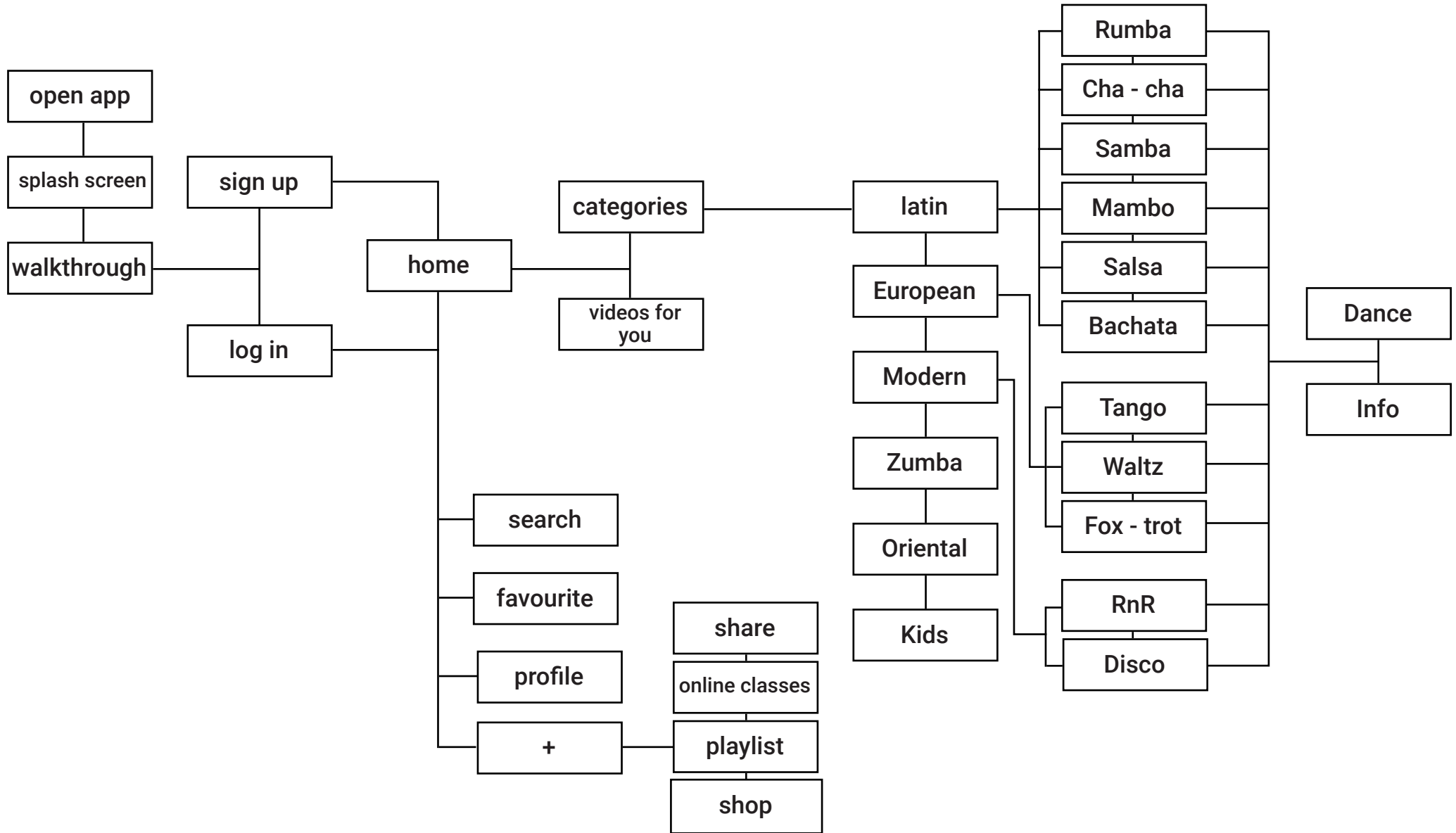
03

FLOWCHART



Εικόνα των ξεχωριστών βημάτων της διαδικασίας με διαδοχική σειρά.

FLOWCHART




04

ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ ΚΑΙ ΤΕΛΙΚΟ ΛΟΓΟΤΥΠΟ

Προσχέδια - εξέλιξη λογοτύπου,
γραμματοσειρά λογοτύπου και γραμματοσειρές
που χρησιμοποιούνται στην εφαρμογή



Εξέλιξη λογότυπου εφαρμογής. Αρχική ιδέα το  σε χορευτική κίνηση. Η ιδέα μου είναι ότι η εφαρμογή γίνεται μέσω του internet, επίσης είναι εφαρμογή για την εκμάθηση του χορού, για αυτό τον λόγω ήθελα το internet να έχει χορευτική κίνηση. Μετά από πολύ μελέτη και προσχέδια κατέληξα σε μία μινιμαλιστική φιγούρα με χορευτική κίνηση.





dancy



DANCY



dancy



dancy



Ο λόγος που επέλεξα το συγκεκριμένο λογότυπο είναι διότι το θεωρώ αρκετά ενδιαφέρον και λειτουργικό. Το λογότυπο θα εμφανίζεται με χρώμα ή σε πλαίσιο ανάλογα την περίπτωση. Αν σε κάποιες περιπτώσεις αδυνατεί να μπει το λογότυπο χωρίς πλαίσιο θα τοποθετείτε το λογότυπο με πλαίσιο. Με πλαίσιο υπάρχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Αλλά σε κάποιες περιπτώσεις το λογότυπο θα εμφανίζεται χωρίς πλαίσιο.

Το λογότυπο έχει μπλε και μωβ αποχρώσεις διότι θέλω να δείξω ότι τα μαθήματα του χορού είναι για γυναίκες και άντρες.



Dancy



Dancy

Γραμματοσειρά λογοτύπου: Square721 BT - Roman

Η γραμματοσειρά του λογοτύπου της εφαρμογής ήθελα να είναι san serif, ώστε να είναι ευανάγνωστη. Επίσης όλη η δυναμική βρίσκεται στο σύμβολο του λογοτύπου. Η γραμματοσειρά δεν ήθελα να έχει τόσο βάρος.

ΛΟΓΟΤΥΠΟ ΣΕ ΘΕΤΙΚΟ ΚΑΙ ΑΡΝΗΤΙΚΟ

04



ΔΟΚΙΜΕΣ ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΑ ΜΕΓΕΘΗ

04



Dancy



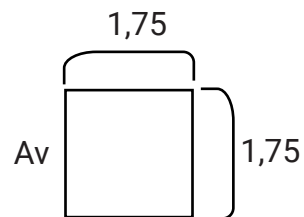
Dancy



Dancy



Dancy



Dancy



Dancy

Σε λευκό background στην εφαρμογή



Dancy

Σε background με υφή παλιού χαρτιού με μπλε απόχρωση σε αφίσες, κάρτες.



Dancy

Σε background με υφή παλιού χαρτιού με ροζ απόχρωση σε αφίσες, κάρτες.



Dancy



Dancy



Dancy



Dancy



Dancy



Dancy



Dancy



Dancy

Στην εφαρμογή στα κείμενα και στους τίτλους χρησιμοποιείτε η γραμματοσειρά Bodoni.

Στους τίτλους: Roboto - semibold

Στα κείμενα: Roboto - regular

Στις κατηγορίες χορών, η γραμματοσειρά στους χορούς είναι η impact - regular. Ακόμα χρησιμοποιείται στις επιλογές βίντεο που αναφέρεται πάνω στην εικόνα το μάθημα. Και τέλος στο e - shop στις εικόνες.

Roboto - Regular

Roboto - Semibold

Impact - regular

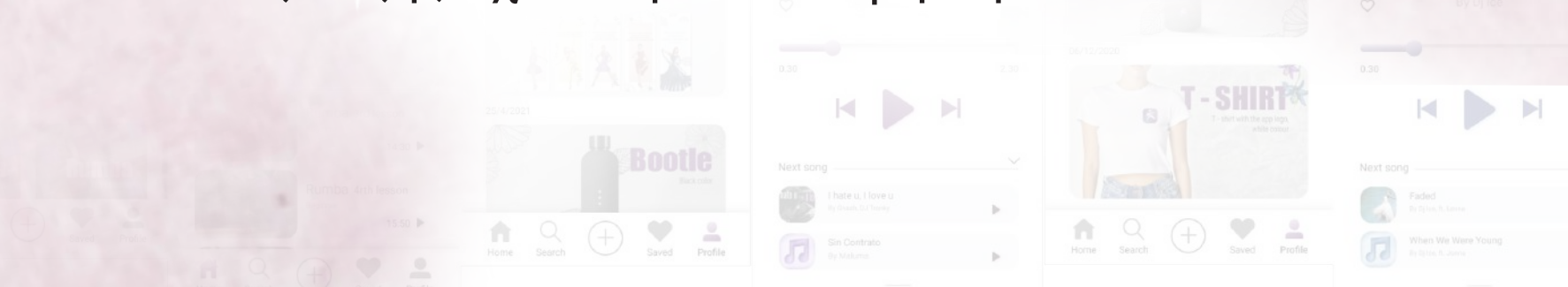


05

ΦΙΓΟΥΡΕΣ



Στάδια εξέλιξης σχεδιασμού των φιγούρων.



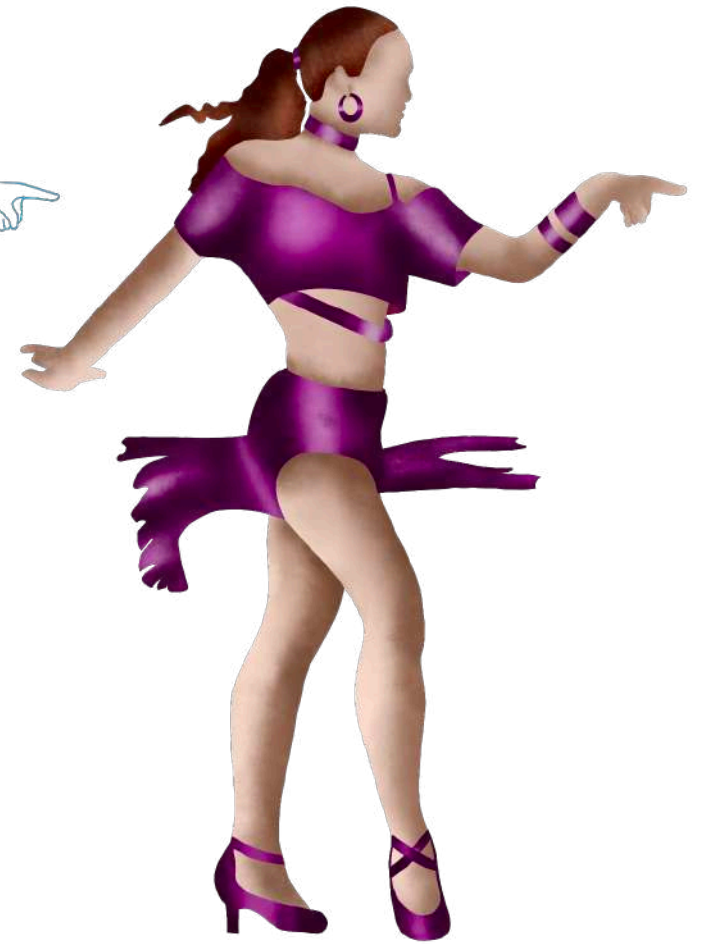
LATIN



RUMBA



CHA CHA



SAMBA



MAMBO



SALSA



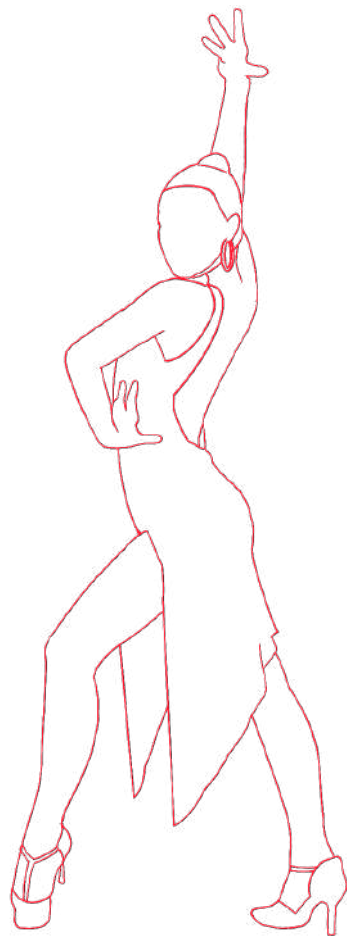
BACHATA



EUROPEAN



TANGO



WALTZ



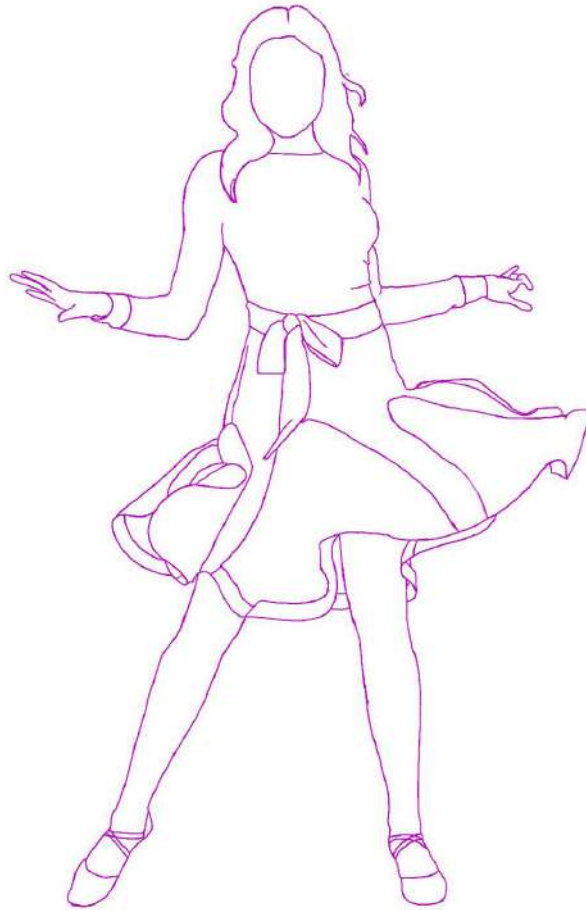
FOX - TROT



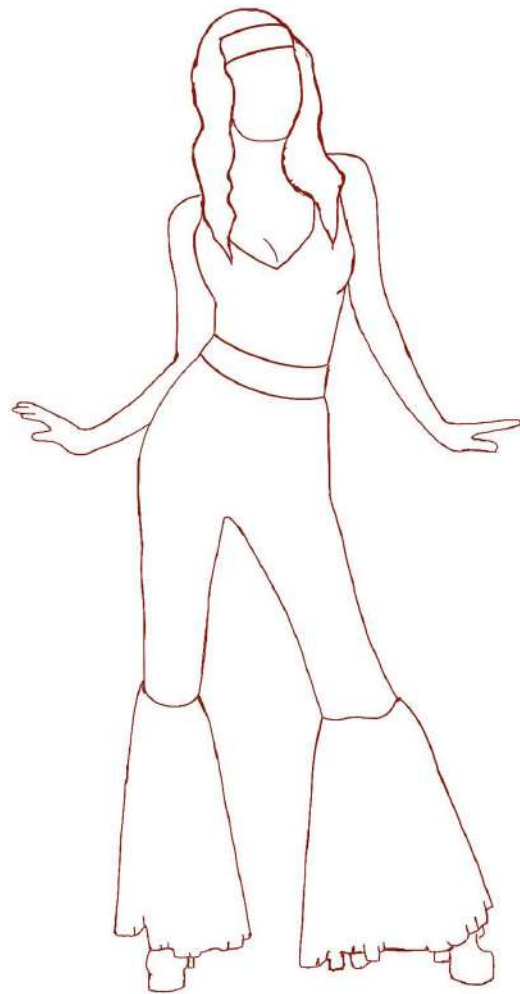
MODERN



ROCK N ROLL



DISCO











LATIN



RUMBA



CHA - CHA



SAMBA



MAMBO



SALSA



BACHATA



EUROPEAN



WALTZ

TANGO



FOX - TROT



MODERN



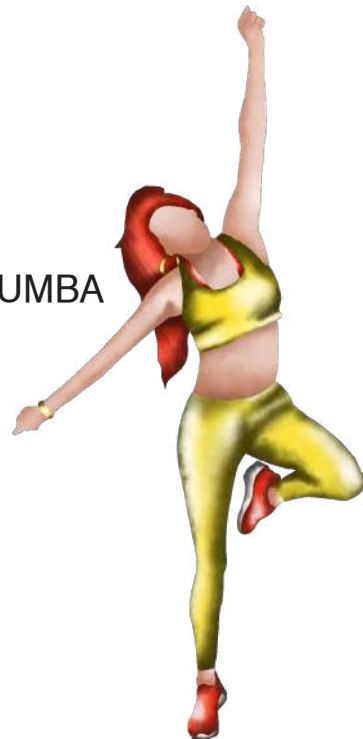
ROCK N ROLL



DISCO



ZUMBA



ORIENTAL



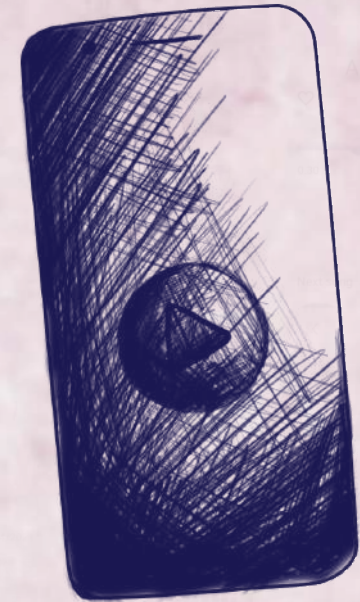
KIDS



06

ΟΘΟΝΕΣ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟ

Ανάλυση όλων των οθονών της εφαρμογής και το βίντεο που δείχνει την εφαρμογή.
Αφίσες και κάρτα



ΧΡΩΜΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Εταιρικό χρώμα.

Το χρώμα που κυριαρχεί στην εφαρμογή. Σε τίτλους, στην μπάρα μενού, κουμπιά, στη μουσική στους latin χορούς και εικονογραφήσεις σκιές.



C: 77	R: 71	L: 19
M: 100	G: 25	A: 29
Y: 31	B: 83	B: -26
K: 34		

HEX: 471953

Δευτερεύοντα χρώματα

European.

Χρησιμοποιείται στις εικονογραφήσεις στους Ευρωπαϊκούς χορούς (σκιές) και στο playlist των Ευρωπαϊκών χωρών.

C: 93	R: 54	L: 28
M: 87	G: 63	A: 10
Y: 23	B: 122	B: -36
K: 9		

HEX: 363f7a

Modern.

Χρησιμοποιείται στις εικονογραφήσεις στους Μοντέρνους χορούς (σκιές) και στο playlist των Μοντέρνων χωρών.

C: 37	R: 90	L: 17
M: 95	G: 0	A: 37
Y: 90	B: 0	B: 26
K: 59		

HEX: 5a0000

Oriental.

Χρησιμοποιείται στις εικονογραφήσεις στο Oriental (σκιές) και στο playlist του Oriental.

C: 29	R: 138	L: 32
M: 94	G: 39	A: 41
Y: 95	B: 32	B: 29
K: 30		

HEX: 8a2720

Zumba.

Χρησιμοποιείται στις εικονογραφήσεις στη Zumba (σκιές) και στο playlist της Zumba.

C: 39	R: 157	L: 57
M: 38	G: 135	A: 0
Y: 94	B: 58	B: 42
K: 10		

HEX: 9a873a

Intro

Το intro της εφαρμογής ήθελα να είναι σύντομο αλλά και εντυπωσιακό διότι είναι η πρώτη εντύπωση του χρήστη.

Ξεκινάει με την εμφάνιση του λογότυπου με splash των χρωμάτων της εφαρμογής.

Τελειώνει με την εξαφάνιση του λογότυπου σαν να γίνεται φλόγα.



||



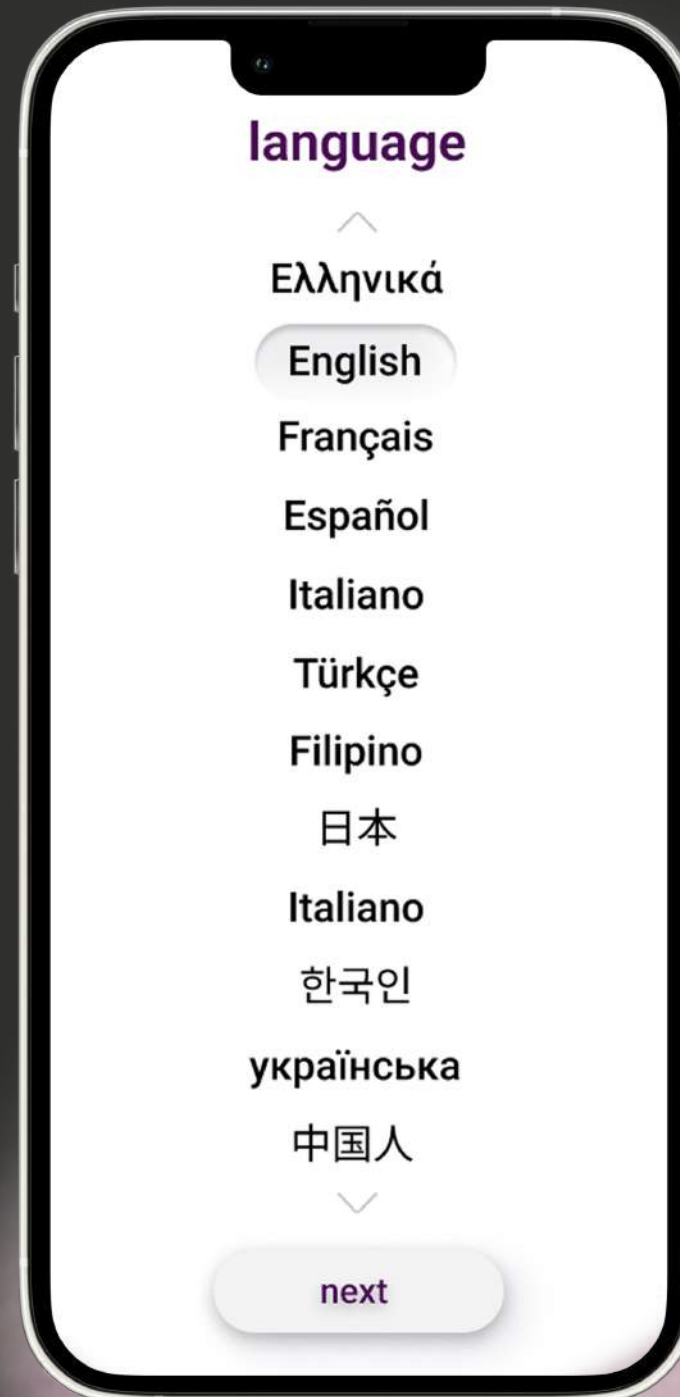
Dancy

Dancy

Language

Επιλογή γλώσσας, Τα κείμενα στην εφαρμογή είναι σχεδιασμένα στα αγγλικά.

Η εφαρμογή έχει όμως την δυνατότητα επιλογής οποιας γλώσσας θέλει ο χρήστης. Φυσικά τα βίντεο χορού θα έχουν υπότιτλους για να μπορεί να τα παρακολουθήσει κάθε χρήστης



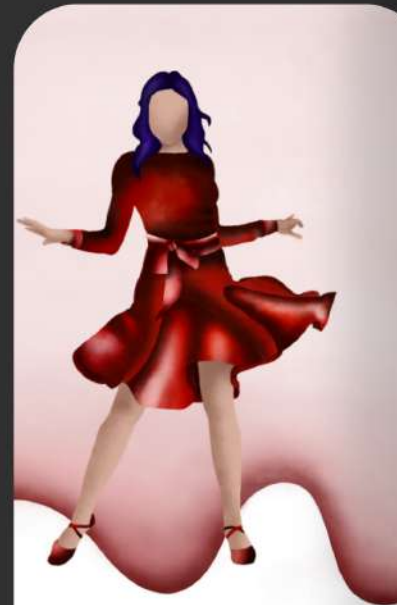
WALKTROUGH

3 Οθόνες που δείχνουν τι θα δει ο χρήστης στην εφαρμογή. Ένας τρόπος να κάνεις τον χρήστη να ενδιαφερθεί παραπάνω για την εφαρμογή!

Στην πρώτη οθόνη αναφέρεται ότι υπάρχουν πολλές κατηγορίες χορού και ότι έχει σχέση με τον χορό θα το βρεις σε αυτή την εφαρμογή.

Στην δεύτερη οθόνη αναφέρεται ότι υπάρχουν βίντεο για όλες τις κατηγορίες χορευτών.

Και στην τρίτη οθόνη αναφέρεται ότι στην εφαρμογή ο χρήστης θα βρει και πληροφορίες ιστορικές και τεχνικές για τον χορό που τον ενδιαφέρει.



Dance

Many kinds of dance, everything related to dance is here



skip



Videos for all

Videos for beginners and advanced students



skip



Historical dance Info

Learn about historical and technical informations about dance



1 - 2 - 3 go!

Log in - Sign up

Η εφαρμογή προσφέρει την δημιουργία προφίλ για μία προσωποποιημένη εμπειρία χρήστη. Στις οθόνες αυτές ο χρήστης δημιουργεί λογαριασμό στην εφαρμογή. Αν έχει ήδη λογαριασμό βάζει τα στοιχεία του στην δεξιά οθόνη.

Αν δεν έχει τότε πατάει στο Don't have an account? Create που τον στέλνει στην αριστερή οθόνη και εκεί βάζει τα στοιχεία του για την δημιουργία του λογαριασμού του.

The image displays two mobile application screens side-by-side, illustrating the user registration and login process. Both screens feature a purple header and a background image of a woman in a purple dress.

Left Screen (Registration):

- Header: HELLO
- Form fields: e - mail, password
- Link: forget your password?
- Button: Let's go!
- Text: Don't have an account? Create
- Footer: -Or log in with- (Facebook, Google, Instagram icons)

Right Screen (Login):

- Header: Profile picture placeholder with a plus sign
- Form fields: Anna, Stefenson, Annastef@gmail.com, 6987426898, Password (masked with dots)
- Checkmark: I accept all terms and conditions
- Button: sign up
- Text: Already have an account, Sign in here
- Footer: (Facebook, Google, Instagram icons)

Set a goal Creating your plan

Στις παρακάτω οθόνες ο χρήστης δημιουργεί στόχο. Δηλαδή τι χορούς θέλει να μάθει από την εφαρμογή, πόσες φορές την εβδομάδα θέλει να εξασκείται και τι ώρα. Με αυτόν τον τρόπο ο χρήστης θα έχει μεγαλύτερο πείσμα και ενθουσιασμό όταν κάνει εξάσκηση.

Έτσι βλέπουμε στην δεξιά οθόνη την εφαρμογή να φορτώνει τον στόχο του χρήστη για να δημιουργήσει το χορευτικό του πλάνο.

The image displays two mobile app screens side-by-side. The left screen, titled "Set a goal", features a purple lily flower illustration at the top. Below it are five dropdown menus for "Gender", "Age", "Dance level", "Interest", and "How often the week you want to dance?". The right screen, titled "Creating your plan", shows a large purple circular progress indicator with "100%" in the center. Below the progress indicator is a list of selected options: "Female" (Gender), "18 - 29" (Age), "Beginner" (Dance level), and "Rumba - Samba - Salsa Zumba" (Interest). A "Let's go!" button is located at the bottom of the right screen.

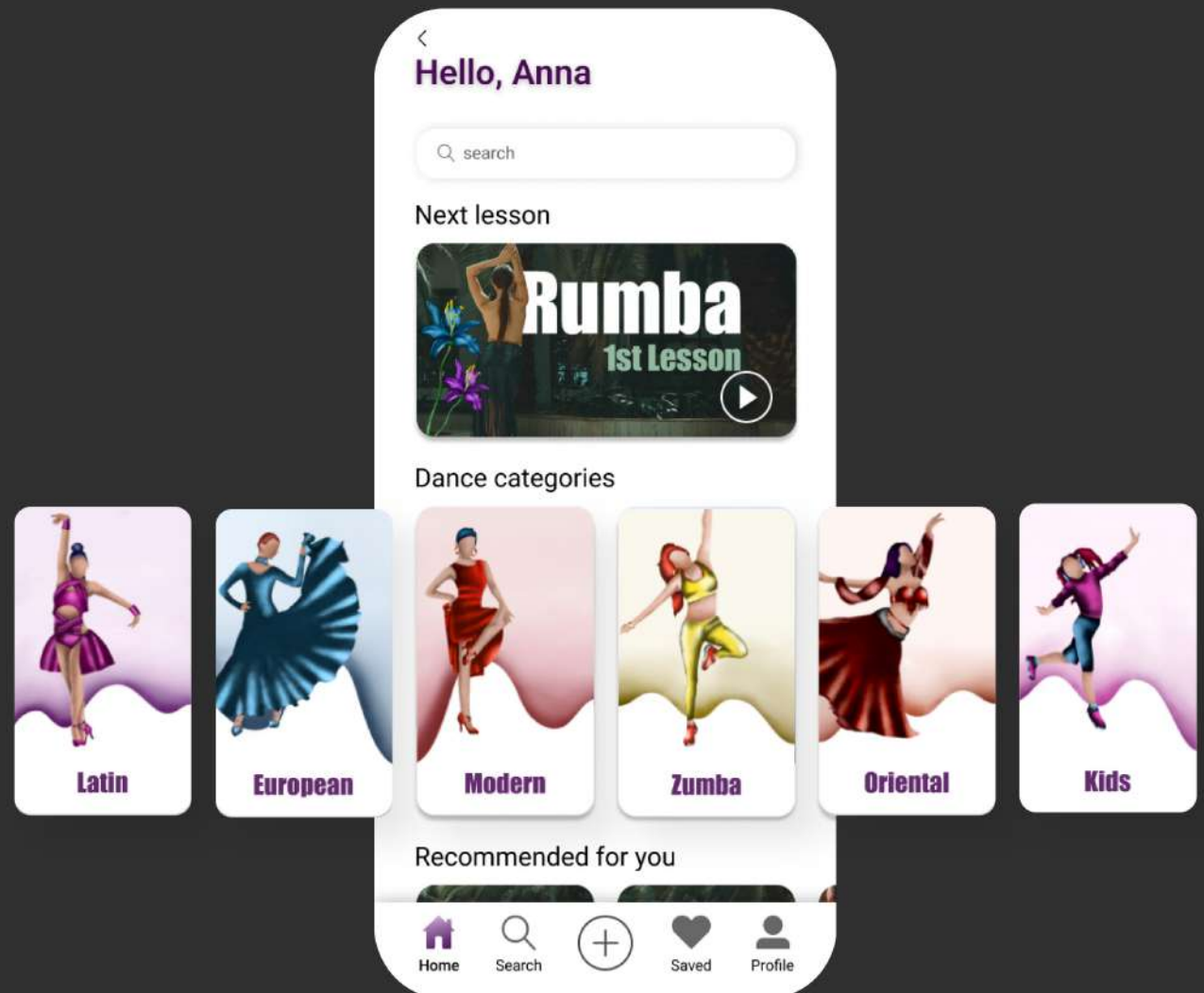
This is a dark, semi-transparent reflection of the two mobile app screens shown above, mirroring their layout and content.

Home

Στην αρχική οθόνη πρώτα βλέπουμε το πρόγραμμα που η εφαρμογή έχει ετοιμάσει ειδικά για τον χρήστη με βάση το πλάνο του.

Αν όμως δεν θέλει να ακολουθήσει το πρόγραμμα μπορεί να διαλέξει μόνος του πιο βίντεο θα παρακολουθήσει πηγαίνοντας στις κατηγορίες εκεί υπάρχουν 6 κατηγορίες εκ των οποίων οι 3 Latin, European και Modern έχουν υποκατηγορίες. Για παράδειγμα αν ο χρήστης επιλέξει την κατηγορία latin τότε θα πάει στην οθόνη που υπάρχουν οι χοροί Rumba, cha - cha, samba, mambo, salsa και bachata.

Επίσης αν ο χρήστης σκρολάρει στην αρχική θα παρατηρήσει ότι η εφαρμογή του έχει προτεινόμενα βίντεο με βάση αυτά που παρακολουθεί συνήθως.



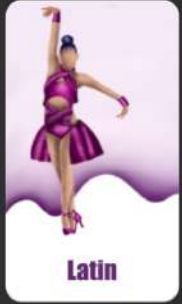
< Hello, Anna

🔍 search

Next lesson



Dance categories



Latin



European



Modern



Zumba



Oriental



Kids

Recommended for you



Home



Search



Saved



Profile

< Hello, Anna

🔍 search

Next lesson



Dance categories



Rumba



Cha - cha



Mambo



Samba



Salsa



Bachata

Recommended for you



Home



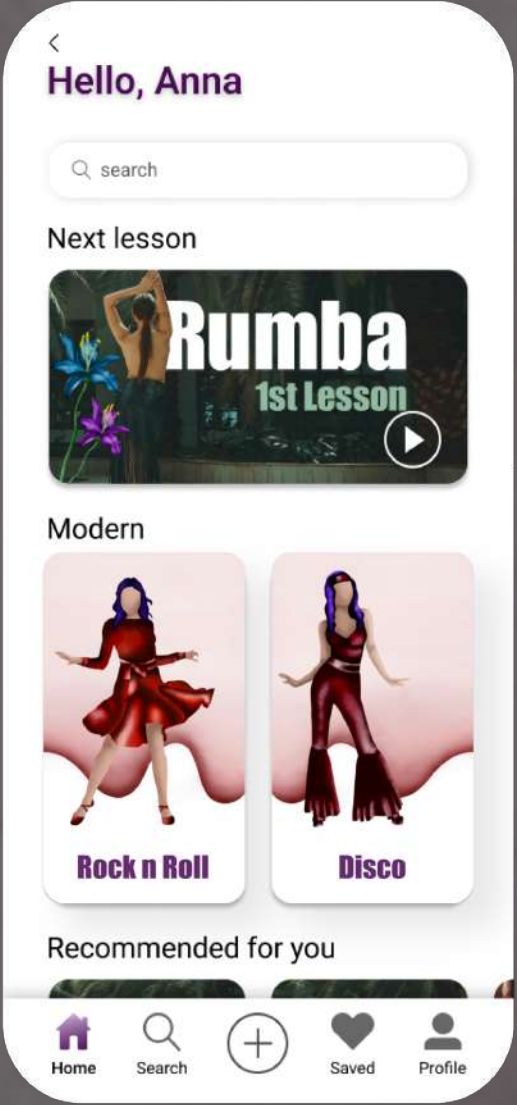
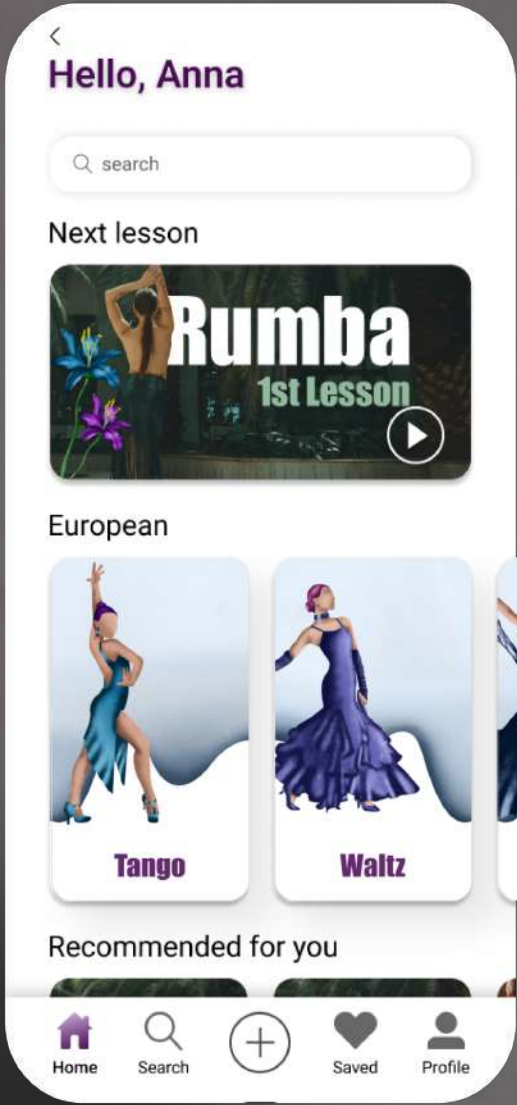
Search



Saved



Profile

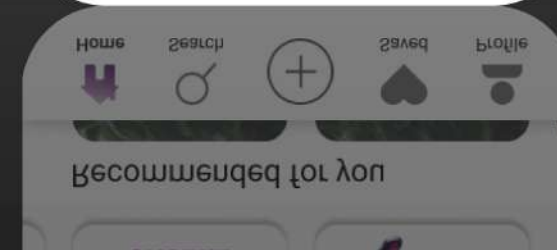
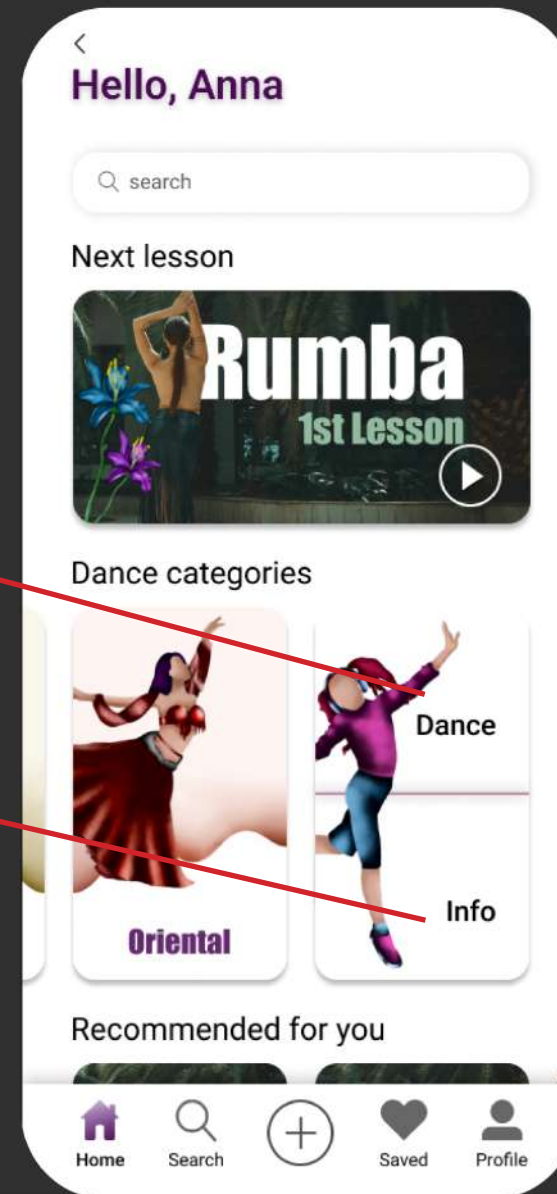


Επιλογή Dance ή Info

Όταν επιλέξει ο χρήστης την κατηγορία χορού που επιθυμεί τότε εμφανίζονται δύο επιλογές:

1. Dance (βίντεο χορού)

2. Info (πληροφορίες ιστορικές και τεχνικές του συγκεκριμένου χορού)

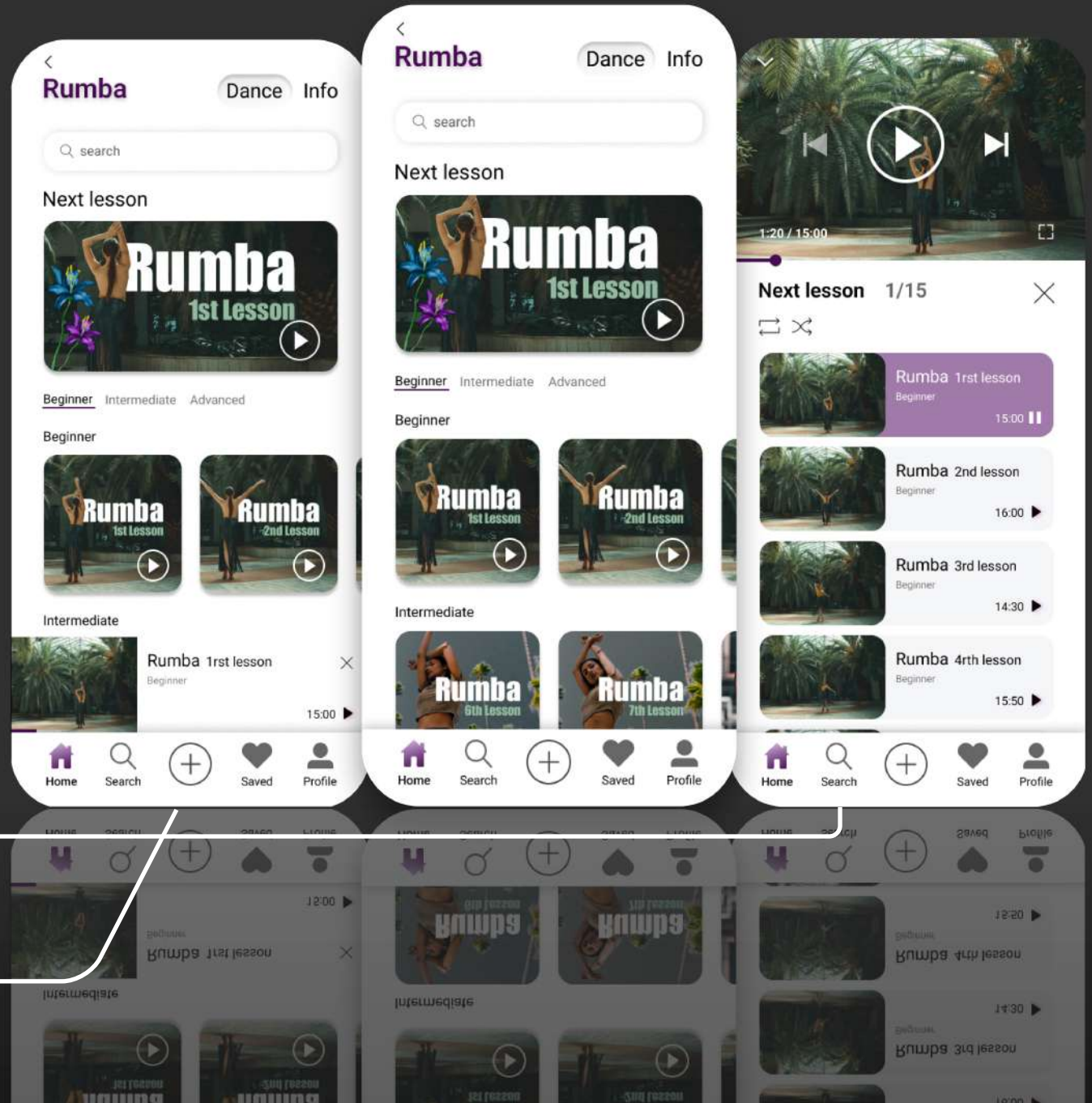


Επιλογή Dance

Έχοντας διαλέξει κάποιον χορό, για παράδειγμα Rumba και έπειτα dance, μας πάει στην μεσαία οθόνη, εκεί υπάρχουν όλα τα βίντεο του συγκεκριμένου χορού και έτσι ο χρήστης μπορεί να διαλέξει το μάθημα που θα παρακολουθήσει με βάση το επίπεδο του (beginner, intermediate ή advanced).

Όταν ο χρήστης επιλέξει το βίντεο που θέλει πάει στην δεξιά οθόνη.

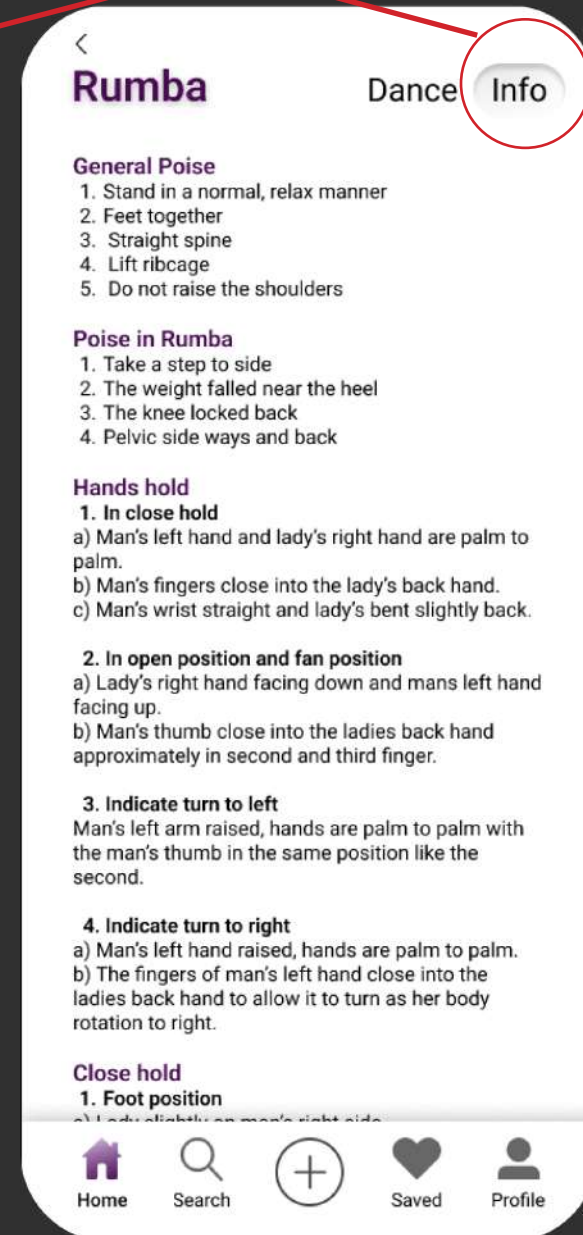
Καθώς παρακολουθεί το μάθημα του αν θέλει να δει άλλο βίντεο μπορεί να σκρολάρει και να διαλέξει το επόμενο μάθημα που θα δει (το καλύτερο όμως είναι να παρακολουθεί τα μαθήματα με την προτεινόμενη σειρά). Επίσης μπορεί να κατεβάσει το βίντεο κάτω και να επιστρέψει στην οθόνη με τα βίντεο χωρίς όμως να σταματήσει να παίζει το βίντεο που παρακολουθεί.



Επιλογή Info

Ο χρήστης έχει την επιλογή info διότι στον χορό υπάρχουν πολλές σημαντικές ιστορικές και τεχνικές πληροφορίες οι οποίες θα βοηθήσουν τον μαθητή να έχει ολοκληρωμένες γνώσεις στον χορό που επιθυμεί.

Πατώντας πάνω δεξιά στο Dance ο χρήστης πάει στην οθόνη με τα βίντεο - μαθήματα χορού.

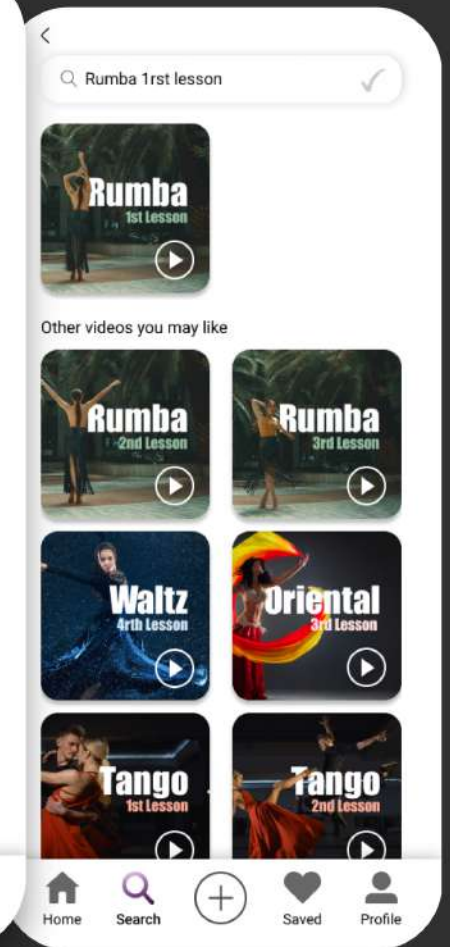
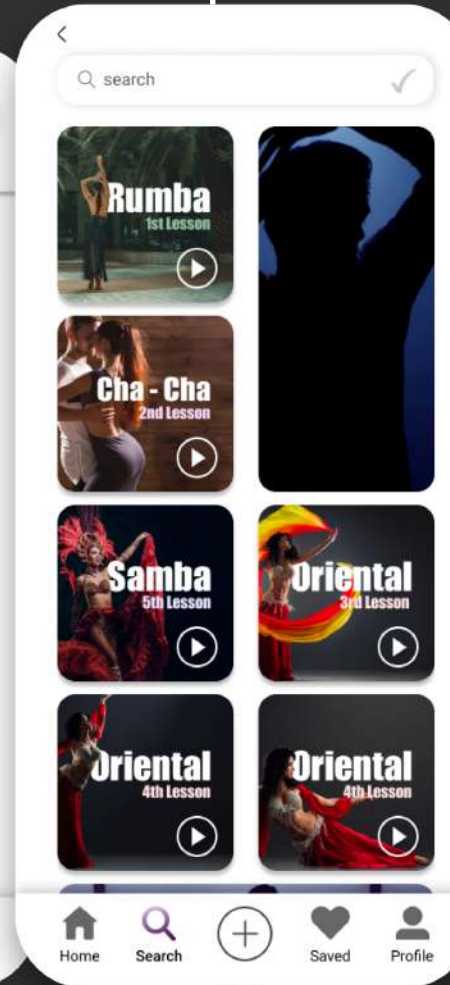
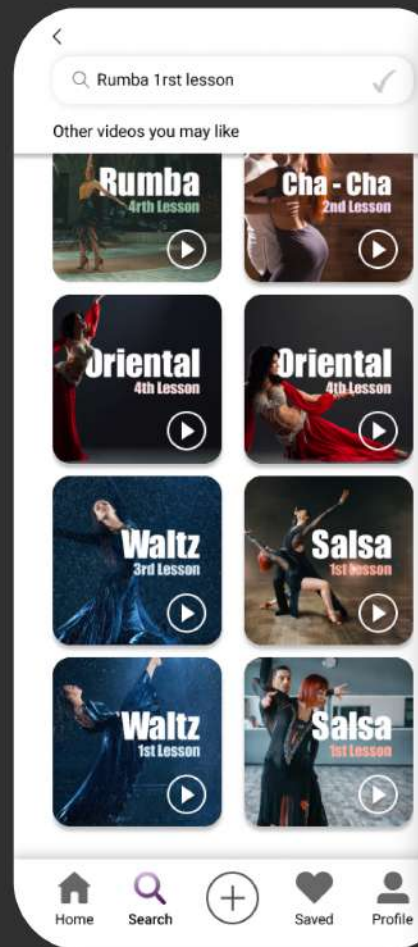


Search

Αν ο χρήστης ξέρει το μάθημα που θέλει να παρακολουθήσει είναι πιο εύκολο να βρει μέσω του search.

Όταν επιλέγει ο χρήστης το εικονίδιο του search στην μπάρα μενού αρχικά εμφανίζονται διάφορα βίντεο που ίσως ενδιαφέρουν τον χρήστη.

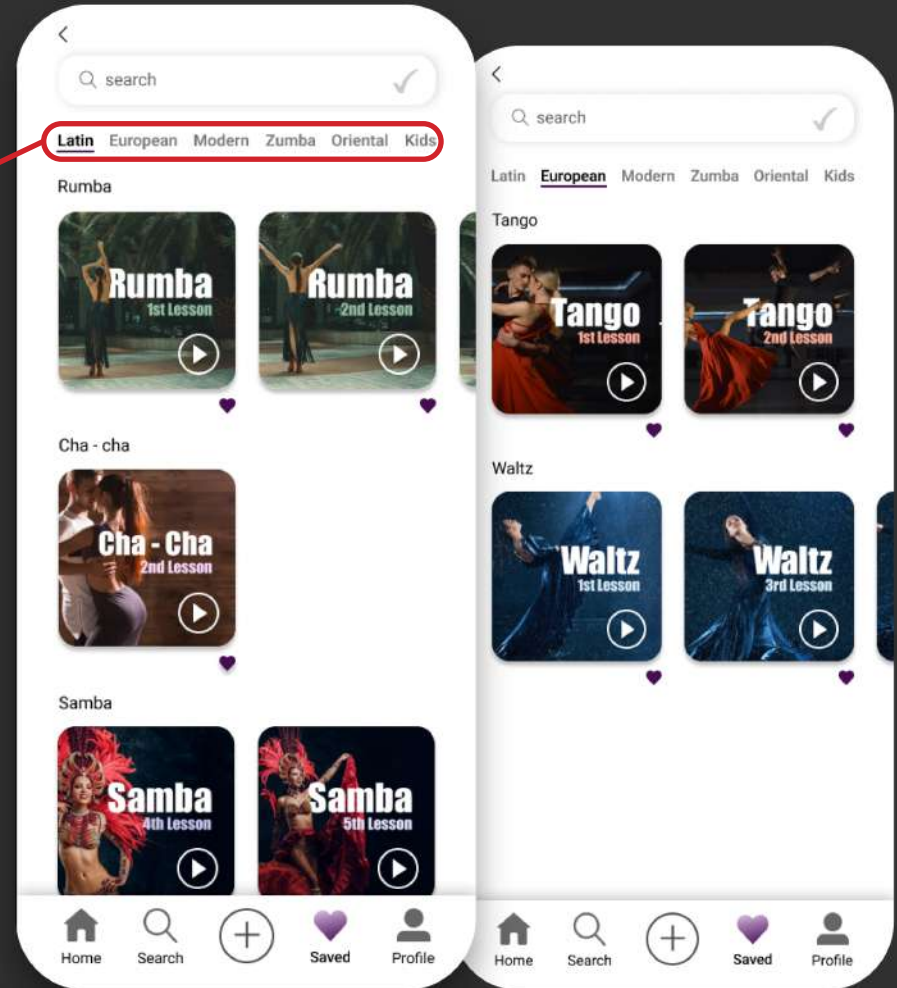
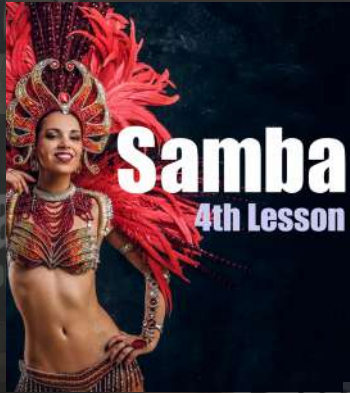
Γράφοντας όμως στο πλαίσιο search το βίντεο που θέλει να παρακολουθήσει του εμφανίζεται μόνο το συγκεκριμένο βίντεο και από κάτω επιλογές που είναι κοντά σε αυτό που αναζητήσε.

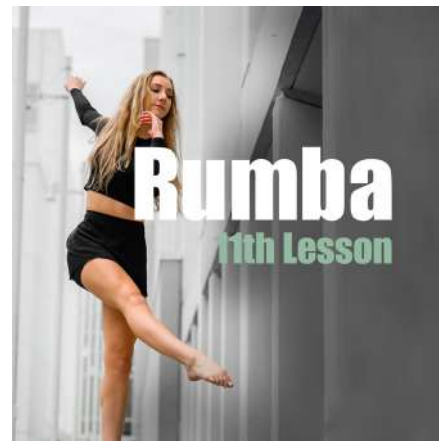
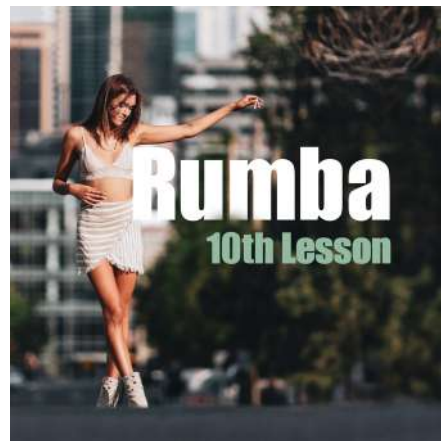
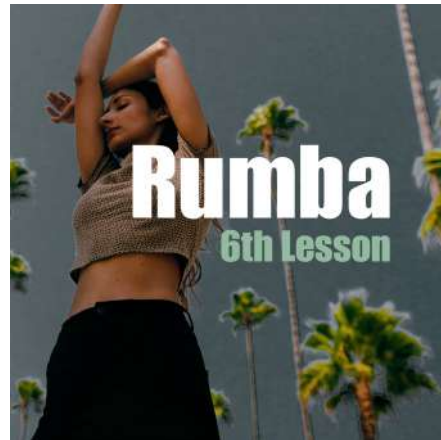
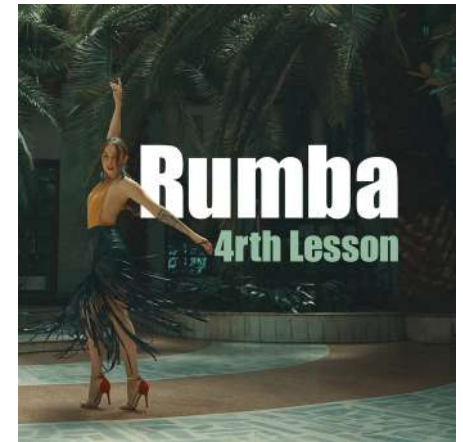
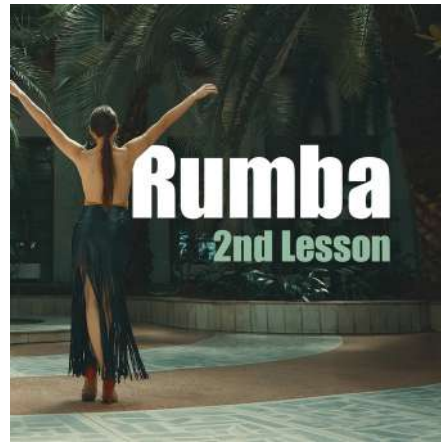


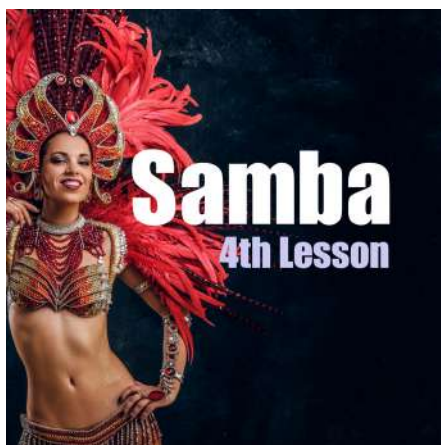
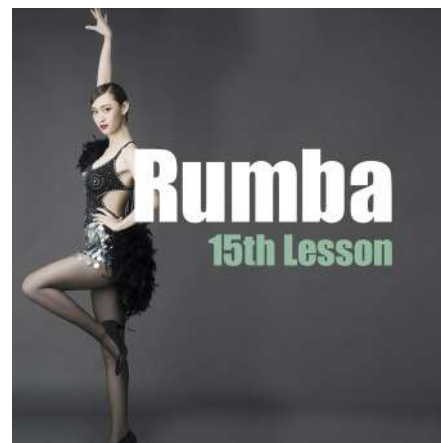
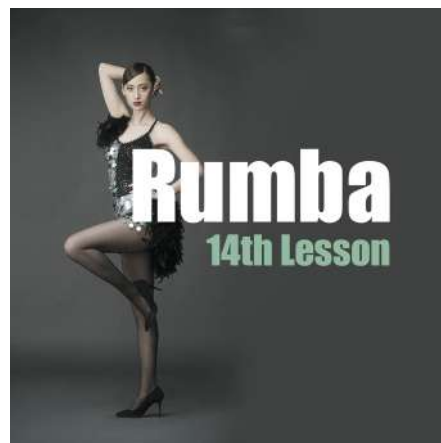
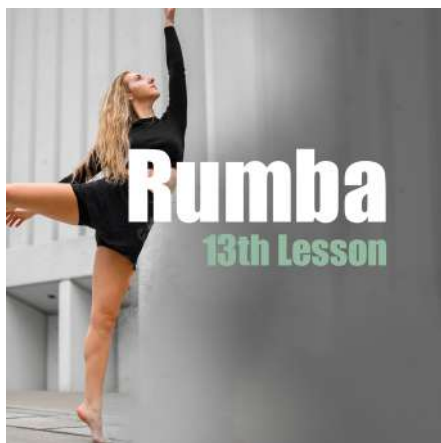
Saved

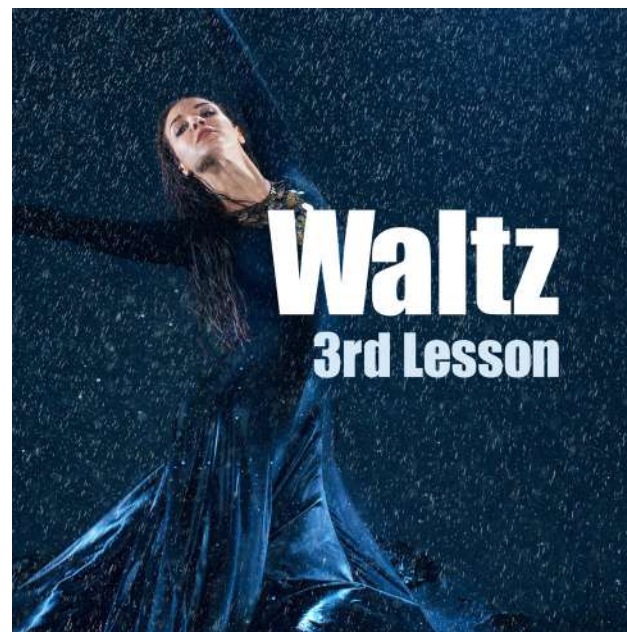
Όταν κάποιος μαθητής - χρήστης θέλει να ξανά δει κάποιο βίντεο ή θέλει να το δει κάποιο βίντεο άλλη στιγμή πατάει στην καρδούλα που υπάρχουν στα βίντεο και έτσι πάνε στα saved (αγαπημένα). Τα βίντεο είναι χωρισμένα ανά κατηγορία ώστε να είναι οργανωμένα. Αν αφαιρέσει την καρδούλα ο χρήστης από κάποιο βίντεο τότε αυτόματα αφαιρείται από τα saved.

Σε όλα τα βίντεο πάνω στην εικόνα αναφέρεται πιο μάθημα είναι ώστε να γνωρίζει ο μαθητής σε πιο μάθημα βρίσκεται









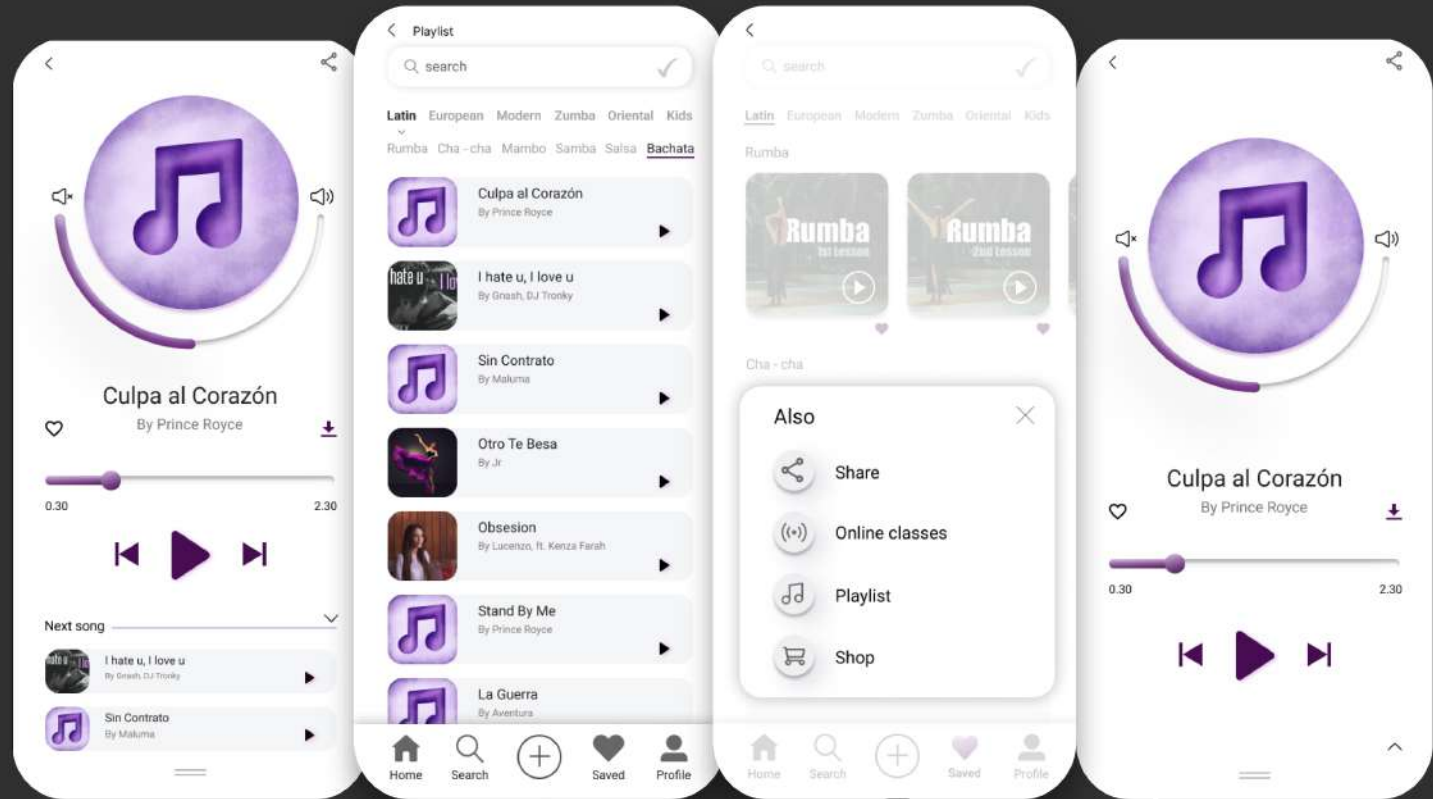
+ , Playlist

Στην μπάρα μενού υπάρχει η επιλογή + εκεί υπάρχουν έξτρα δυνατότητες που προσφέρει η εφαρμογή όπως share, online classes, playlist και shop.

Στην επιλογή playlist ο χρήστης θα βρει τραγούδια από κάθε χορό που έχει η εφαρμογή ώστε να μπορεί να κάνει practise!

Στην δεύτερη οθόνη είναι όλα τα τραγούδια ανά κατηγορία.

Στην πρώτη και τελευταία οθόνη βλέπουμε πως είναι όταν ο χρήστης επιλέγει κάποιο τραγούδι.



Playlist European

Στις υπόλοιπες κατηγορίες χορού ο σχεδιασμός είναι ο ίδιος απλώς αλλάζουν τα χρώματα.

Latin: Μωβ

European: Μπλε

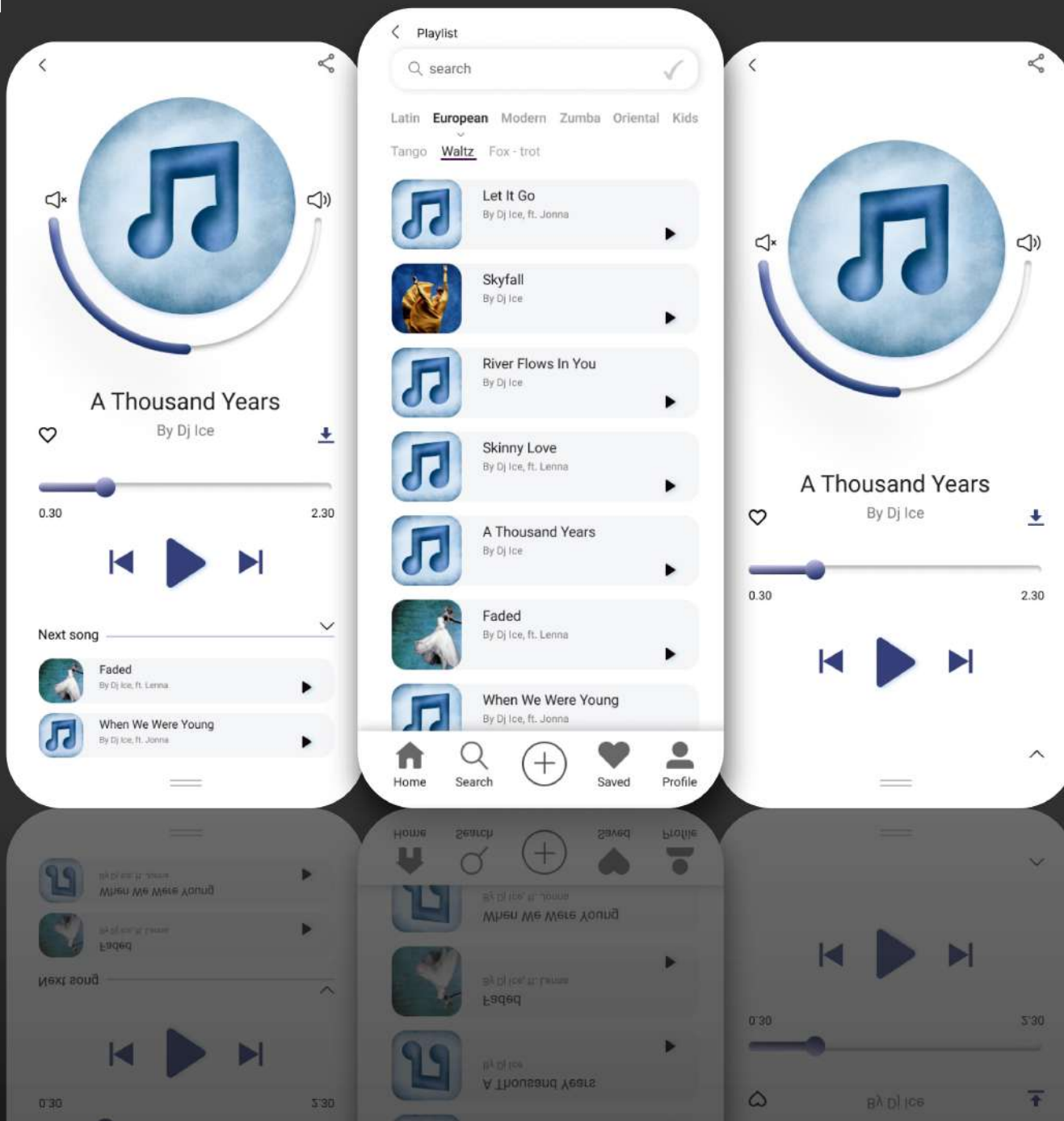
Modern: Κόκκινο

Zumba: Κίτρινο

Oriental: Πορτοκαλί

Kids: Ροζ

Αυτή η λογική χρωμάτων ισχύει σε όλη την εφαρμογή.

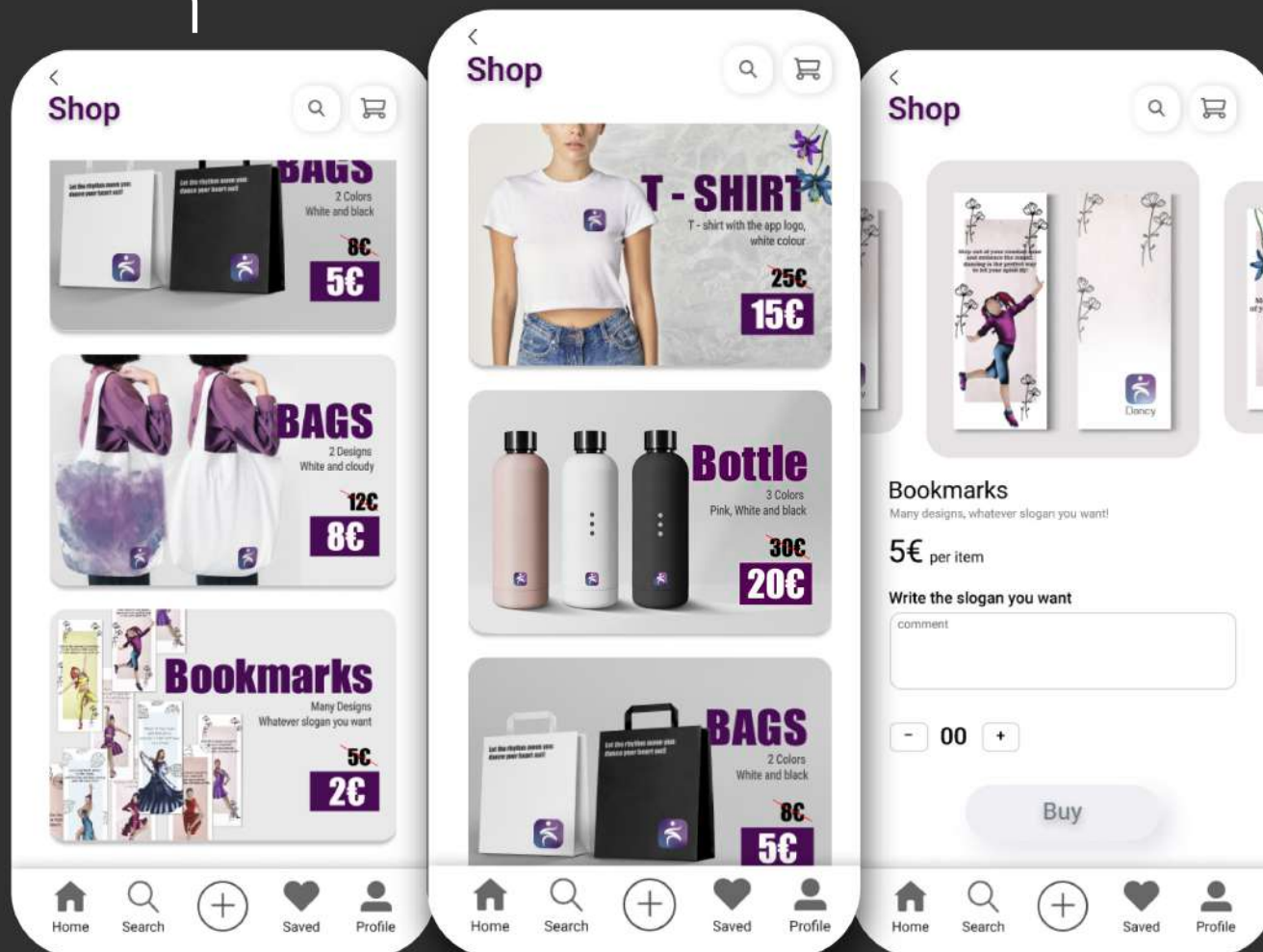


+ , Shop

Επιπροσθέτως στην εφαρμογή υπάρχει e - shop με προϊόντα που έχουν το λογότυπο της εφαρμογής. Τα προϊόντα που υπάρχουν στο shop είναι μπλούζα καλοκαιρινή που βολεύει για χορό, θερμός, σακούλες, τσάντες, σελιδοδείκτες και αυτοκόλλητα.

Όταν ο χρήστης επιλέγει κάποιο προϊόν πάει στην δεξιά οθόνη που εκεί επιλέγει πόσα τεμάχια θέλει από το προϊόν, τι χρώμα, τι σχέδιο. Για παράδειγμα στους σελιδοδείκτες μπορεί ο πελάτης να γράψει το σλόγκαν που θέλει να έχει ο σελιδοδείκτης.

Τα προϊόντα έχουν προσφορές. Οι τιμές είναι ενδίκτικές.





T-SHIRT

T - shirt with the app logo,
white colour

~~25€~~
15€



BAGS

2 Designs
White and cloudy

~~12€~~
8€



Bottle

3 Colors
Pink, White and black

~~30€~~
20€



BAGS

2 Colors
White and black

~~8€~~
5€

Bookmarks

Many Designs
Whatever slogan you want

~~5€~~

2€

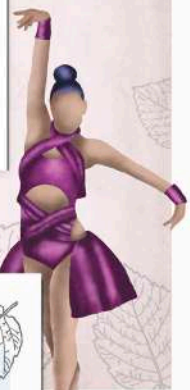
Dance like nobody's watching,
let the rhythm take control,
it's the ultimate way to let go!



and embrace the music,
dancing is the perfect way
to let your spirit fly!



feet
the music in your soul
is the ultimate way
to feel whole.



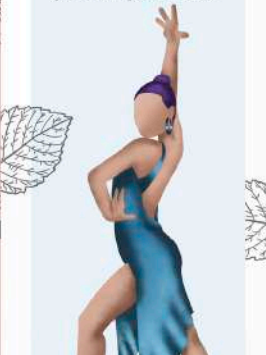
Move to the beat
and feel alive,
dancing is the best way
to thrive!



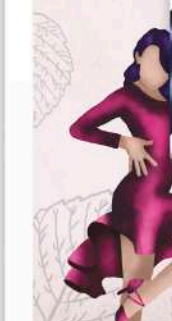
Practice makes perfect,
express yourself
through movement
to the rhythm of life.



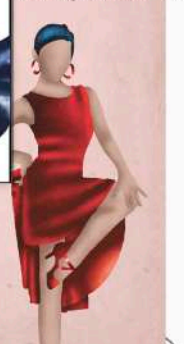
Let your body move
to the beat,
and let the rhythm sweep
you off your feet!



dancing is the ult
to feel wh



Practice makes perfect,
express yourself
through movement
to the rhythm of life.



the bea
n rhytl
lance.

Profile - Statistics

Στο profile υπάρχουν διάφορες επιλογές όπως payment history, Statics, Rewards, settings και log out.

Αρχικά στα statics ο χρήστης παρακολουθεί την πρόοδό του με βάση τον στόχο που είχε θέσει. Αν για παράδειγμα ο χρήστης είχε διαλέξει ότι θέλει να μάθει Rumba, Samba, Salsa και Zumba στα settings φαίνεται η εξέλιξη του ανά χορό.

Ακόμα σκρολάρωντας παρατηρούμε το activity εκεί η εφαρμογή δείχνει στον χρήστη στην πρόοδό του ανά εβδομάδα, μήνες (πχ όλο τον Ιανουάριο ή όποιον μήνα θέλει ο χρήστης) ή χρόνο (πχ όλο το 2023 ή όποιον χρόνο θέλει ο χρήστης). Επίσης στο your lesson today φαίνεται πόση ώρα έκανε μάθημα ο χρήστης, πόσα βίντεο είδε και πόσες θερμίδες έκαψε.

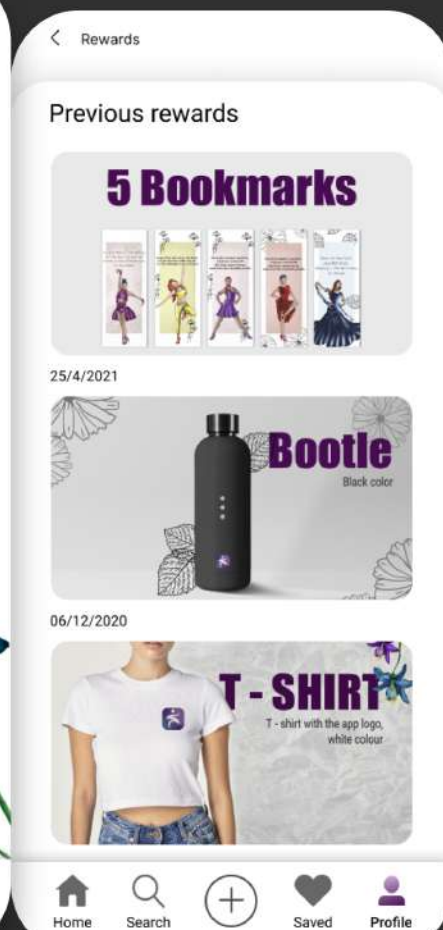
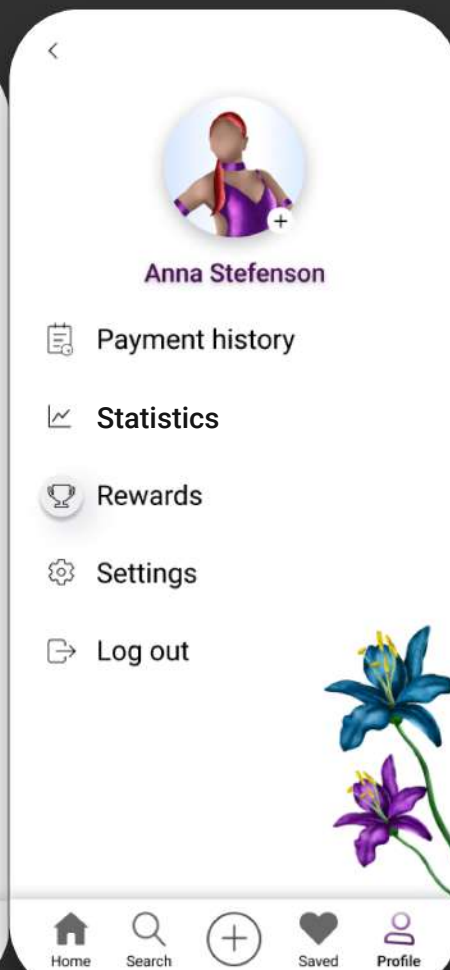
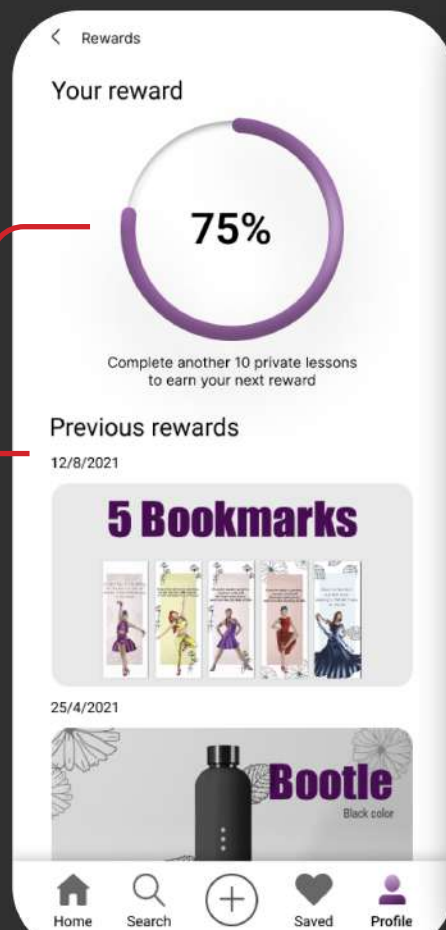


Profile - Rewards

Όταν ο χρήστης παρακολουθήσει έναν ορισμένο αριθμό μαθημάτων διαδικτυακών - ιδιαίτερων, τότε κερδίζει κάποια δώρα όπως μπουκάλι, μπλούζα με το λογότυπο της εφαρμογής.

Στο πάνω μέρος της οθόνης φαίνεται πόσο τις 100 για να το επόμενο δώρο και πόσα online classes πρέπει να κάνει ο χρήστης.

Και κάτω αναφέρονται τα προηγούμενα δώρα και την ημερομηνία που τα κέρδισε ο χρήστης.



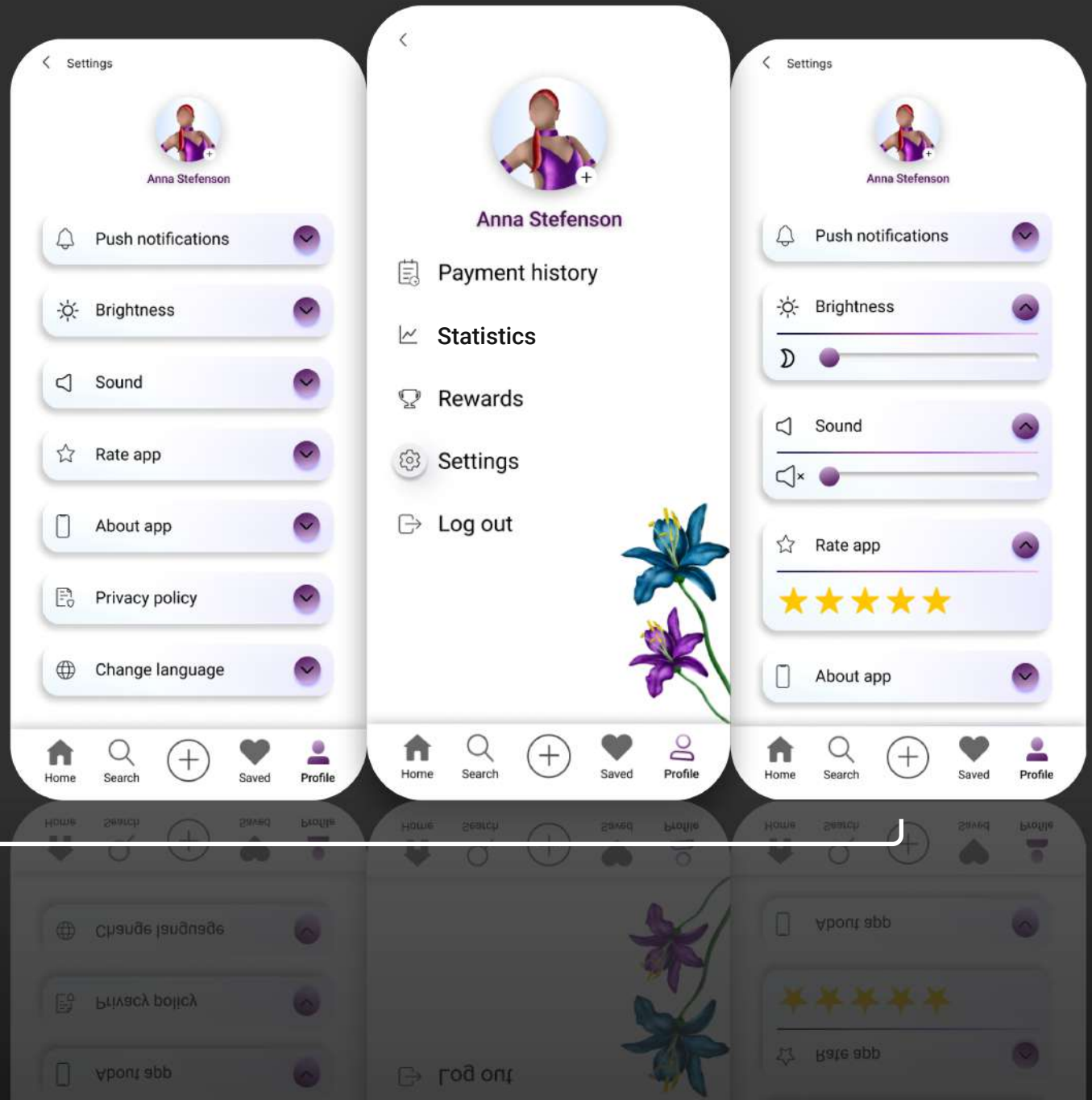
5 Bookmarks



Profile - Settings

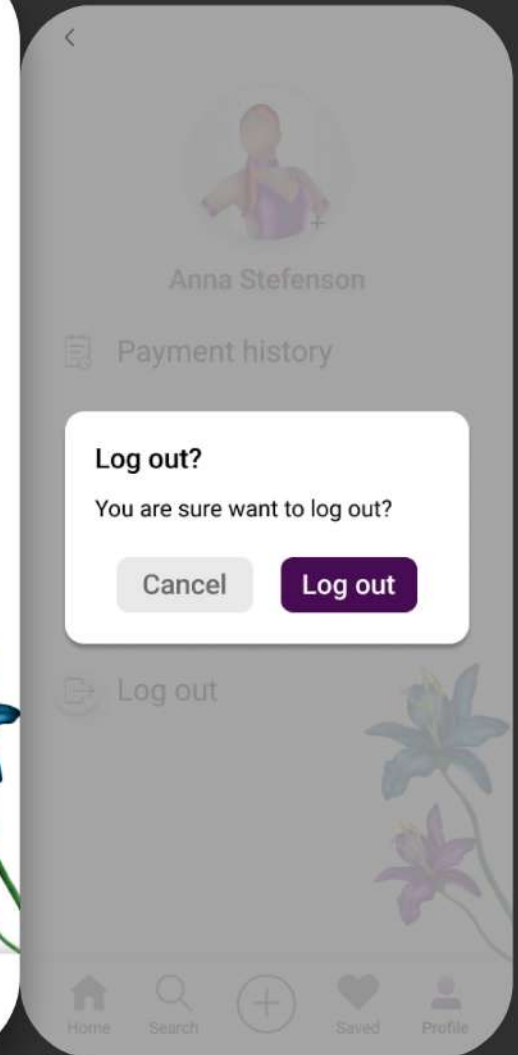
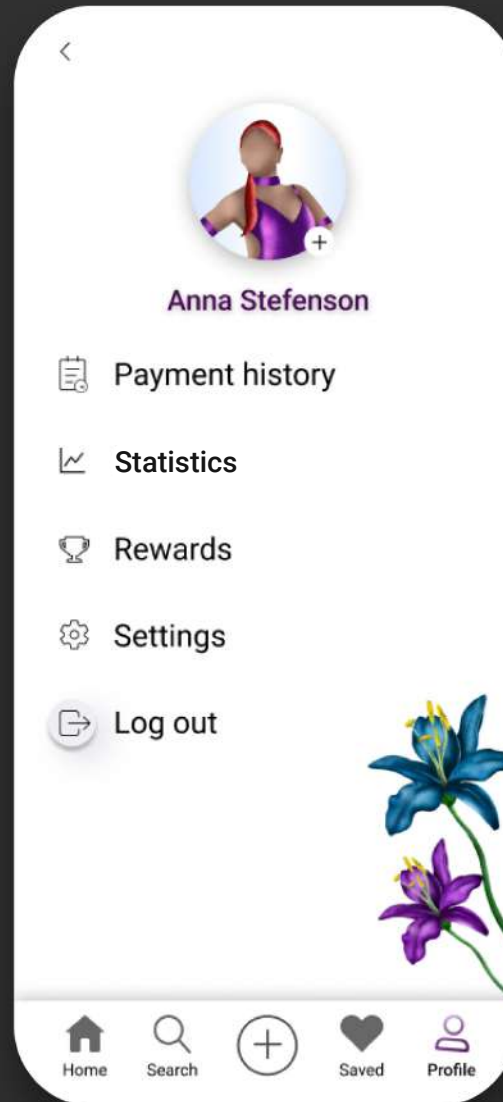
Στα settings ο χρήστης θα βρει διάφορες ρυθμίσεις για την εφαρμογή όπως την ρύθμιση ήχου, φωτισμού, ειδοποιήσεων. Αλλά και άλλα όπως την βαθμολόγηση του app πληροφορίες για την εφαρμογή, Privacy policy και αλλαγή γλώσσας.

Ο τρόπος που ανοίγει η κάθε επιλογή είναι τέτοια ώστε να υπάρχει οργάνωση αλλά και να υπάρχει ενδιαφέρον. Έτσι ανάλογα τι επιλέγει ο χρήστης μπορεί να ανοίξει ή να κλείσει την κάθε επιλογή.



Profile - Log out

Αποχώρηση - αποσύνδεση από την εφαρμογή.





Το qr code σε στέλνει στην εφαρμογή.

**Move to the beat
of your own rhythm
with dance.**

ΚΑΣΕΡΟΠΟΥΛΟΥ
ΕΛΠΙΔΑ



Dancy

DESIGN APP



**Move to the beat
of your own rhythm
with dance.**

ΚΑΣΕΡΟΠΟΥΛΟΥ
ΕΛΠΙΔΑ



Dancy

DESIGN APP



**Move to the beat
of your own rhythm
with dance.**

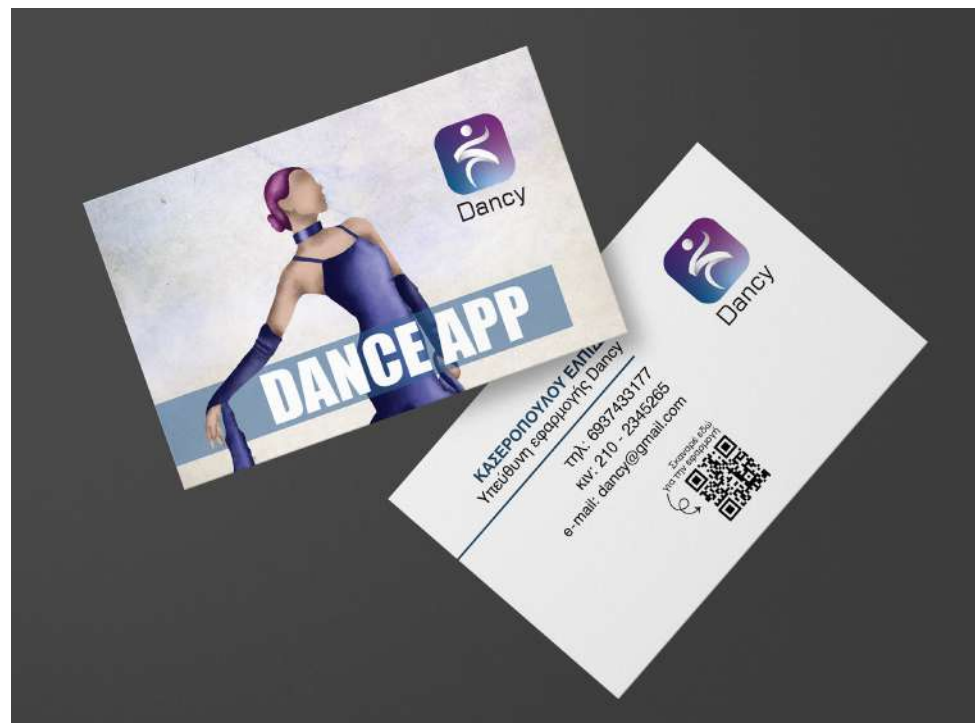
ΚΑΣΕΡΟΠΟΥΛΟΥ
ΕΛΠΙΔΑ



Dancy

DESIGN APP







Dancy



DANCE APP

ΚΑΣΕΡΟΠΟΥΛΟΥ ΕΛΠΙΔΑ
Υπεύθυνη εφαρμογής Dancy

τηλ: 6937433177
κιν: 210 - 2345265

e-mail: dancy@gmail.com

Σκαναρέ εδώ
για την εφαρμογή



Σκαναρέ εδώ
για την εφαρμογή

Σκαναρέ εδώ
για την εφαρμογή



Dancy

DANCE APP

ΚΑΣΕΡΟΠΟΥΛΟΥ ΕΛΠΙΔΑ
Υπεύθυνη εφαρμογής Dancy

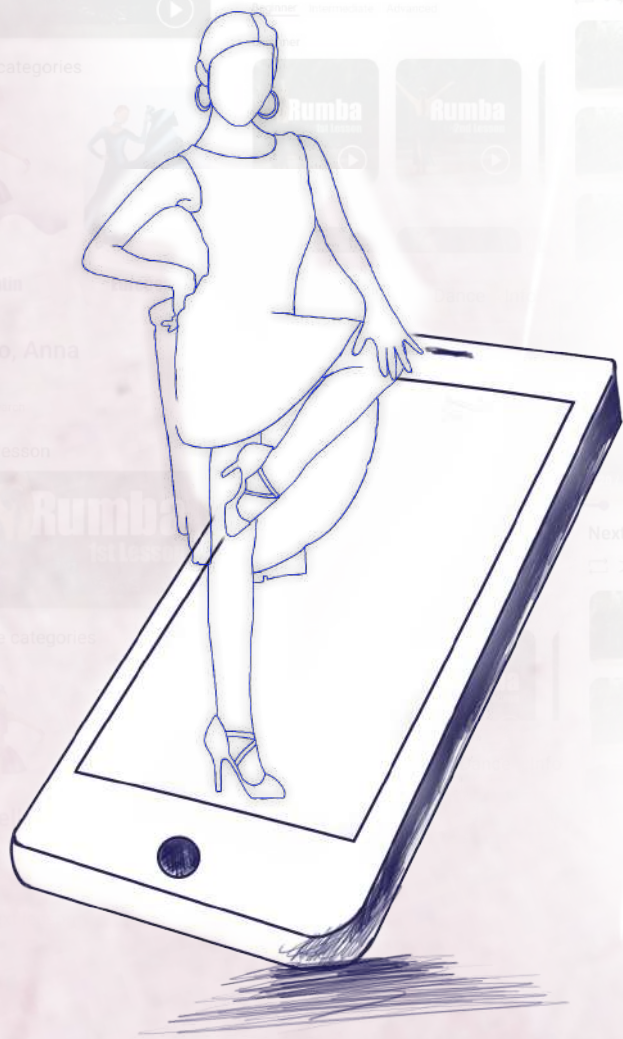
τηλ: 6937433177
κιν: 210 - 2345265
e-mail: dancy@gmail.com



Σκαναρέ εδώ
για την εφαρμογή



Dancy



07

ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΟ



Μικρό βίντεο για την προώθηση της εφαρμογής σε facebook και instagram.

Για την προώθηση της εφαρμογής θεώρησα πολύ σημαντικό να σχεδιάσω διαφημιστικό βίντεο που θα παίζει στα social media.

Ένα διαφημιστικό βίντεο βοηθά στην προβολή των χαρακτηριστικών της εφαρμογής, στην προσέλκυση πιθανών χρηστών και στην αύξηση των λήψεων εφαρμογών και των εσόδων. Βοηθά επίσης στην διαφοροποίηση της εφαρμογής από τους ανταγωνιστές, στην δημιουργία αναγνωρισιμότητας επωνυμίας και στην προώθηση, την αφοσίωση και τη διατήρηση των χρηστών. Ένα καλά σχεδιασμένο διαφημιστικό βίντεο μπορεί επίσης να ενισχύσει τις λήψεις εφαρμογών και τα έσοδα, καθιστώντας το μια κρίσιμη πτυχή του μάρκετινγκ εφαρμογών. Παράγοντες όπως η σαφής αποστολή μηνυμάτων, η οπτική απήχηση και η στόχευση του σωστού κοινού συμβάλλουν στην αποτελεσματικότητα του βίντεο.

Γενικά τα οφέλη των μέσων κοινωνικής δικτύωσης για τις επιχειρήσεις περιλαμβάνουν αυξημένη αναγνωρισιμότητα επωνυμίας, αφοσίωση πελατών, δημιουργία δυνητικών πελατών και οικονομικό μάρκετινγκ. Ειδικότερα στην περίπτωση που αυτό που προωθούμε είναι εφαρμογή και είναι στο διαδίκτυο.

Συνοπτικά, η δημιουργία ενός συναρπαστικού διαφημιστικού βίντεο είναι απαραίτητη για την επιτυχία των καμπανιών μάρκετινγκ εφαρμογών για κινητά.

Συμπεράσματα

Για να επιτύχει μία εφαρμογή θα πρέπει να περάσει από πολλές δοκιμές σε χρήστες και διάφορες ηλικίες, ώστε να επιβεβαιωθεί η λειτουργικότητά της. Επίσης με αυτό τον τρόπο ο σχεδιαστής θα καταλάβει αν υπάρχουν ανάγκες που δεν έχουν καλυφθεί και γενικότερα αν η εφαρμογή έχει κάποιο τεχνικό ή χρηστικό πρόβλημα. Ακόμα, θα καταλάβουμε αν οι χρήστες όντως μαθαίνουν χορό μέσω της εφαρμογής και τα βίντεο καλύπτουν τα επίπεδα χορού κάθε χρήστη.

Μια καλά σχεδιασμένη εφαρμογή είναι φιλική προς το χρήστη, οπτικά ελκυστική και επιτυγχάνει τον επιδιωκόμενο σκοπό της παρέχοντας ταυτόχρονα μια απρόσκοπτη εμπειρία χρήστη. Η σχεδίαση εφαρμογών πρέπει να εξισορροπεί την αισθητική και τη χρηστικότητα για να δημιουργήσει μια θετική εμπειρία χρήστη και να επιτύχει τους στόχους της αποτελεσματικά.

Οι σχεδιαστές εφαρμογών πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τις ανάγκες και τις επιθυμίες των χρηστών για να διασφαλίσουν ότι οι επιλογές σχεδίασης επηρεάζουν θετικά την αφοσίωση, την ικανοποίηση και τη διατήρηση.



ΥΛΟΠΩΣΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ!

