

SZAKDOLGOZAT

Szegletes Anna

2024



Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem

Kaposvári Campus

Média Tanszék

Média Design alapképzési szak

**A FELHASZNÁLÓI ÉLMÉNY ÉS FELÜLET A MODERN FŐZŐS
APPLIKÁCIÓKBAN**

Belső konzulens:

Kozma Péter

grafikus asszisztens

Belső konzulens

intézete/tanszéke:

Rippl-Rónai Művészeti Intézet

Vizuális Tanszék

Készítette:

Szegletes Anna

Kaposvár

2024

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés	2
1.1 Vizsgamű témája	2
1.2 Célközönség és feladat	3
2. Az applikáció tartalma	4
2.1 Alapreceptek és előkészítések	4
2.1.1 Zöldségek	4
2.1.2 Húsok	4
2.1.3 Receptek	4
3. A felhasználói élmény	6
3.1 A felhasználói élmény és a digitális marketing	6
3.2 Emberközpontú tervezés	7
3.2.1 Felhasználói élményi módszertanok	9
3.3 Érzelmi tervezés	10
3.4 Főző applikációk felhasználói élményének elemzése	11
4. A tervezés és kivitelezés folyamata	15
4.1 Az első lépések	15
4.2 Wireframing	16
4.3 Ikonok és gombok	17
4.4 Bevezető illusztrációk	17
4.5 Recept illusztrációk és animációk	18
4.5.1 Illusztrált szakácskönyvek története és stílusa	18
4.5.2 Saját arculat kialakítása	23
4.5.3 Programozás	24
4.5.4 Illusztrációk és animáció	26
5. Összefoglalás	28
Irodalomjegyzék	29
Táblázatok és ábrák jegyzéke	32
Dokumentáció	34
Nyilatkozatok	42

1. Bevezetés

A vizsgaművem témája egy olyan applikáció, melyben az ételek előkészítését és a főzés alapjait lehet megtanulni. A könnyű megértés érdekében az applikáción belül lépésenként egy-egy animációban lehet megnézni, hogy pontosan mit is kell csinálni.

1.1 Vizsgamű témája

A diplomamunkám célja, hogy olyan fiataloknak segítsék, akik hirtelen kikerültek otthonról egy teljesen új helyzetbe, amelyben rájöttek, hogy nem tudnak magukról úgy gondoskodni, ahogyan azt otthon szüleik, nevelőik tették. A 18-22 éves fiataloknál általános az, hogy szüleik, nagyszüleik nem készítik fel őket az önálló életre, ezen belül pedig kifejezetten arra, hogy hogyan kell tápláló és egészséges ételeket készíteni, vagy egyáltalán az alapanyagokat előkészíteni. Saját tapasztalatból tudom, de sok ismerősömnél, barátomnál látszik, hogy a felsőoktatás első évében, vagy mikor először elköltöznak otthonról, az étrendjük nagy része gyorsan elkészíthető, mirelit ételekből, vagy esetleg menükből és előre elkészített fogásokból áll. Ezek az ételek sokszor egészségtelenek és drágák, miközben hasonló minőségben egy kis segítséggel el tudnának készíteni maguknak sokkal olcsóbban egy egészségesebb opciót. Vizsgamunkámmal segíteni szeretnék azoknak a fiataloknak, akik bármennyire is örülnek, hogy végre elkerülnek otthonról, erre az új és nehéz útra sokszor nincsenek felkészülve. Nekik szeretném egy kicsit megkönnyíteni ezt a hirtelen környezetváltozást azzal, hogy könnyebbé és gyorsabban megérthetővé teszem. Bemutatom milyen lehetőségeik vannak a főzésben, és segítem megtanítani azokat az alapokat, amiket több könyvből és weboldalról kellene kikeresniük.

A szakdolgozaton belül a kutatást arra szeretném felhasználni, hogy meg tudjam tanulni milyen módon kell egy applikációt minél jobban és megérthetőbben elkészíteni, így sokat foglalkoznék a felhasználói élmény és felhasználói felület tanulmányozásával. Ezen kívül arra is figyelmet szeretnék fordítani, hogy pontosan miként is kell a digitális világunkban olyan módon tervezni és reklámozni, hogy azokat az embereket érjem el, akikhez az üzenetem szól. Ezek mellett még fontosnak tartom azt alapként venni, hogy korábban a könyvekben milyen módokon illusztrálták a főzési lépéseket és ezek mire voltak használva.

A feladaton belül fontos számomra kihasználni mindent, amit az előző években tanultam és bemutassam pontosan mire is vagyok képes egy projekt véghezvitelével. A tanulmányaimnak

valamennyi részét fel akarom használni a projektben, hogy pontosan tudjam, hol állok a képességeimmel és mennyit tanultam az egyetem alatt. Amikor kitaláltam az ötletem sok ismerősömet megkérdeztem a projektről és annak hasznosságáról, és a válaszaikból jöttem rá, hogy ennek az ötletnek sokkal nagyobb a szükségessége, mint amivel először számoltam. Ezért döntöttem úgy, hogy végső témámnak az ételekről való tanító applikációt fogom elkészíteni.

1.2 Célközönség és feladat

A céloom alapján a célközönségem az épp otthonról elkerült fiatalok, kifejezetten a 18-22 év közöttiek. Fontos megérteni, hogy ezek a fiatalok pontosan hogyan is használják a telefonjukat és a szociális médiát, hiszen ez teljesen eltér attól, ahogyan a korábbi generációk viszonyultak a telefonjukhoz, szociális médiához és az újabb technológiákhoz. Hangsúlyozni kell annak a jelentőségét, hogy ez pontosan miként is változtatja meg az emberek szokásait és gondolkodásmódjait. Például, mivel minden információ gyorsan és könnyen elérhető, miért is akarna bárki még valamit letölteni, ami a telefonján helyet foglal el. Bár az információhoz gyorsan hozzá lehet jutni, az mégse mindig érthető és felhasználhatóbarát, vagy többször csak fizetések által elérhető. Ezért tartom fontosnak, hogy egy olyan applikációt készítsék, melyet sokan használhatnak könnyen megérthetősége és egyszerűsége miatt.

Mikor próbáltam hasonló applikációkat keresni, nagyrészt olyanokat találtam csak, amelyek valamennyire követik az én megközelítésemet, de nem olyan szinten. Több főzős applikáció úgy működik, mint egy receptes könyv, tehát a leírások mellett lépésenként képek vannak elhelyezve, amelyekben bemutatják a lépéseket (Kitchen Stories:Recipes, Every Plate: Cooking Simplified). Úgy gondolom, hogy az ilyen applikációkban fontos az időtakarékoság, valamint az is, hogy a lépések között könnyen lehessen ugrálni, de ne is legyen esély a lemaradásra. Azért különbözik az én projektem a többitől, mert itt minden lépést külön lehet megnézni, nem kell keresgetni például videókban, hogy melyik az a rész, amit harmadszorra újra akarna nézni. Ilyen esetekben lehet az én megközelítésem kifejezetten hasznos. Az animációval azt érhetjük el, hogy könnyebb az általánosítás. Ez segít abban, hogy kifejezetten a lépésekre figyelünk, nem pedig arra, hogy mennyire különböző konyhai eszközöket használnak a videóban.

2. Az applikáció tartalma

Az applikáció tartalmának meghatározásában próbáltam figyelembe venni, hogy leginkább egy olyan célközönséghez próbálok eljutni, akik ezelőtt keveset foglalkoztak a főzéssel. Ezáltal teljesen az alapoktól kezdtem el gondolkodni, így a húsok és zöldségek előkészítésével és azoknak a felhasználásának a bemutatásával.

2.1 Alapreceptek és előkészítések

2.1.1 Zöldségek

Nem annak kell fontosnak lennie, hogy az előkészítéseknél a legkomplikáltabb, trópusi növényről írjak, hogy minél többet lehessen vele foglalkozni és minél nehezebb legyen maga a recept, hanem hogy kifejezetten az átlag érdeklődést találjam meg, mert az esetek 90 százalékában nem az lesz a mindennapi konyhában felhasználva. Így amellet döntöttem, hogy a zöldségekhez a vöröshagymát és annak különböző felhasználási, és ezáltal előkészítési módjait fogom bemutatni. A hagymánál ezen belül így a megtisztítását a szeletelését és kockázását fogom feldolgozni.

2.1.2 Húsok

A húsok előkészítésére áttérve, itt is ugyanazon alapelvek szerint választottam ki azt, amit bele szeretnék rakni az applikációba. Az első, amit mindenképp szerettem volna eredetileg is az applikációba rakni, az a csirkemell. Akármilyen egyszerű előkészíteni a csirkemellet, vannak, akik félve nyúlnak hozzá az nyers húsból eredő betegségek miatt, vagy pedig inkább túl bátran indulnak neki és nem sütik át eléggé a húst, és ezáltal veszélyessé tehetik az elkészített ételt. Ezért először az előkészítéseket dolgozom fel, ahol bemutatom hogyan lehet letisztítani a húst, különböző módokon felvágni, előkészíteni a sütésre.

2.1.3 Receptek

A hús és zöldség előkészítéseken kívül az applikációba szeretnék beletenni pár alapszintű receptet, amelyeket kevés alapanyagból és nagyon rövid idő alatt el lehet készíteni. Ide a panírozást választottam. Mivel előzőleg a húsoknál már megjelenik a csirkemell előkészítése, jó dolog látni azt is, hogy milyen módon lehet elkészíteni. Ha már az ember megtanulta az alapokat és az előkészítéseket, úgy gondolom, hogy nem szükséges minden recepthez az

animáció, így a receptek itt már nincsenek megalizálva. Így a későbbiekben bővíthető lenne az applikáció, például úgy, hogy lehessen benne felhasználók által feltöltött tartalom.

Fontosnak tartom, hogy az előkészítések mellett általános, fontos információkat is meg lehessen találni az applikációban, mint például, hogy mennyi ideig lehet valamit tárolni a hűtőben. Ezeket magukba a receptekbe foglalom bele, hogy akkor lássa a felhasználó, amikor szüksége van rá.

3. A felhasználói élmény

A felhasználói élmény az angol user experience (rövidítve UX) szóból ered, melyet nagyrészt az 1990-es évek végén kezdtek el többen használni a szakirodalmakban. A felhasználói élmény megtervezése nagyon sok mindent magába foglal, de a fő feladata, hogy megkönnyítse az embernek, a felhasználónak a navigálását egy digitális területen. A digitális korban szinte mindenkinek van már egy valamilyen szintű alaptudása a technikával, legyen az, ha például munka miatt meg kellett tanulnia a Word, Excel, különböző E-mail programok használatát, vagy pedig, ha már a Z generáció után beleszületett ebbe a technikába és van egy alap értelmezése arról, hogy mi, pontosan hogyan is működik. De egy olyan ember, aki még életében nem találkozott semmilyen technikával honnan tudná, hogy a beállítások a kis csavarhúzó ikon mögött találhatóak, keresni pedig úgy kell, hogy a nagyítóra kattint rá? Ilyenek miatt fontos, hogy ha valaki egy teljesen új applikációt kezd el fejleszteni, ne kezdjen el új módokat kitalálni a navigációra és hogy mik a legalapabb jellemzők, hiszen ez csak a felhasználói élményt fogja rontani.

3.1 A felhasználói élmény és a digitális marketing

A mai világban az emberek figyelme és ideje szinte egyfajta pénznem, mert minden egyes szociális média, videójáték, online vásárlási felület azt akarja elérni, hogy minél több időt töltsenek rajta az emberek, hogy több adatot lehessen összegyűjteni tőlük és azokat eladni reklámcégeknek. Ezen körülmények között teljesen érthető, ha az ember is minél gyorsabban próbál dönteni arról, hogy mi az, ami számára fontos és mi az, amin három másodperc után el is görgethet. Az ilyen gyors döntéshozás miatt fontos a könnyen érthetőség és az egyszerű navigáció. Ezek mellett még vannak olyan dizájn alapelvek, amiket sehogyan sem lehet figyelmen kívül hagyni, hiszen fontos, hogy mindennek minden felhasználó számára érthetőnek és olvashatónak kell lennie, ezáltal a szövegeknek nem szabad túl kicsinek lenniük, de figyelni kell a hierarchiára is, azaz, hogy a szöveg méretétől függően melyiket olvassa el először az ember, a szemet hogyan vezeti az oldal. A színeknél figyelni kell a megfelelő kontrasztra, hogy a látássérültek is könnyen tudják használni a felületet.

Az ehhez tartozó tanulmányok elég nagy része a digitális marketinghez kapcsolódik, de ez azért van, mert maga a felhasználói élmény nagyon fontos része a marketingnek az előbb leírtak miatt, miközben egyébként mégis egy tervezési folyamat.

A digitális marketing nem választható külön a felhasználói élménytől és felülettől, hiszen az első dolog, amit látni fog egy ember a termékkel kapcsolatban vagy a reklámja vagy pedig maga a digitális termék és ezért szükséges minél jobban megragadni a felhasználó figyelmét, minél gyorsabban bemutatni a fő funkciókat. Erre vannak felhasználva például az applikációkban lévő bemutató vagy tutorial oldalak, hiszen itt minden el van magyarázva, hogy mi hogyan is működik.

A digitális marketing fontossága nagyot ugrott az előző pár évben, hiszen olyan újfajta egyenes kommunikációt hozott létre a lehetséges vásárlókkal, amely bárhol, bármikor megtörténhet, szinte bármilyen digitális csatornán keresztül. A digitális marketingnek nagy gyorsasággal jelennek meg új formái: szociális média marketing, azon belül minél jobban megérteni és a saját haszonra felhasználni az algoritmusát az platformnak, influenszereken keresztüli marketing, a keresőoldalakra optimalizálni a terméket, hogy könnyen megtalálható lehessen. Ma már nem is csak az a lényeg a marketingben, hogy elérje a cég a célközönséget, hanem az is, hogy állandóan fontos maradjon, a vevő minél többet gondoljon rá, hiszen, ha nem teszi, akkor sokszor kieshet teljesen a használati köréből. Ezért fontosak az állandó értesítések, hogy mindenképp mindig eszébe juttassa a felhasználónak, hogy még létezik hiszen, ha nem teszi ezt, pár hét múlva az ember elfelejti és letörli az alkalmazást, hogy helyet takarítson meg.

Eldad Baltaszar Watulingas és Dudi Permana(2020) tanulmánya, azt mutatja be, hogy a jó felhasználói élménynek nagy hatása van a vásárlási szándék növelésére. Ugyanez történik persze a digitális marketinggel is, így tehát ha egy cég meg akarja emelni vásárlói számát, nagyon fontos, hogy minél többet foglalkozzon ezekkel.

3.2 Emberközpontú tervezés

A felhasználói élmény fontos része, hogy a tervezési folyamatban ne vesszen el az emberiség, hiszen a digitális térben és az azon belül végigvitt folyamatokban könnyű csak úgy gondolni a felhasználókra, mint egy adattömeg, viszont ezáltal el lehet veszteni a legfontosabb részét a tervezésnek, mégpedig azt, hogy miért is készül maga a termék. Az ilyen fajta dizájnokban szükséges az állandó kommunikáció a felhasználó és a termék fejlesztője között, és így a felhasználónak minden aggodalma és véleménye figyelembe van véve.

Az ilyen fajta tervezési folyamatoknak a neve Human-Centered Design vagy HCD. Don Norman (2013) a kifejezés kitalálója szerint „*The challenge is to use the principles of human-centered design to produce positive results, products that enhance lives and add to our pleasure and enjoyment. The goal is to produce a great product, one that is successful, and that customers love. It can be done.*”¹

Don Norman könyvei és tanulmányai nagyon nagy lépést jelentettek a felhasználói élmény kutatásában és tervezésében. Észrevette, hogy mennyire fontos, hogy ne csak a technológia változzon, hanem az is, hogy az emberek milyen kölcsönhatásban vannak vele és ezek az interakciók milyen módon vannak a gép által kezelve. Szerinte a tervezők nem dolgozhatnak vákuumban elzárva a végső felhasználotól, hiszen így jön létre egy olyan termék, amely szinte használhatatlan. Végső esetben a legfontosabb dolog, amire egy cégnek fókuszálnia kell, az az, hogy a termék, amit eladni akarna, érthető és használható legyen, hiszen bármennyi pénzt is ölnek a marketingbe és a felhasználói felület szépségébe a végső dolog, ami meggyőzi az embert, az mindig egy terméknek a valós hasznossága lesz.

Ezek alapján Don Norman (2019) 4 tételt alkotott² meg az ember központú tervezéshez: Az első, hogy először is nem csak a kis legláthatóbb problémákat kell megoldani, hanem a fő problémát, ami a többi kisebbet okozza. A második, hogy emberközpontúnak kell lennie a dizájnnak. Ez azt jelenti, hogy nem a technológiára kell fókuszálni és az abban rejlő különböző lehetőségekre, hiszen úgy csak használhatatlan lesz a termék azoknak, akiknek egyébként készül maga a termék. Figyelembe kell venni a környezetet, amiben a termék létezni fog. A harmadik tétel, hogy nem szabad a terméknek egyes funkcióira úgy gondolni, mintha külön-külön léteznének, mindegyik egy rendszernek a része, és úgy is kell azt kezelni. Az utolsó tétel pedig, hogy nem szabad azonnal a végtermék felé haladni, hanem fontos, hogy a tervezés minden különböző fázisában külső véleményt kapunk, és sose legyen elfelejtve, hogy pontosan miért is és kinek van fejlesztve a termék.

¹ „A kihívás az, hogy az emberközpontú tervezés elveit alkalmazva pozitív eredményeket érjünk el, olyan termékeket készíteni, amelyek javítják az életet, és növelik az élvezetünket és örömeinket. A cél egy olyan kiváló termék létrehozása, amely sikeres, és amit szeretnek a vásárlók. Meg lehet csinálni.” - saját fordítás.

² Don Norman, Eli Spencer (2019)

3.2.1 Felhasználói élményi módszertanok

A felhasználói élmény kutatásakor fontos, hogy nem szabad olyan szinten általánosítani, hogy végül a dizájn senkinek se fog kifejezetten megfelelni. Fontos átgondolni, hogy a termék pontosan kinek is lesz hasznos és pontosan körbe kell határolni a célközönséget. Ilyenkor hasznos a felhasználói élményben ma már általánosan használt persona. A persona egy kitalált karakter, aki a felhasználóknak egy nagyobb csoportját reprezentálja. Ez egy olyan általánosítás, ami megpróbálja megtalálni azt az embert, aki a legtöbbet használja az oldalt, programot vagy applikációt. Ezáltal a leegyszerűsített célközönség által nehezebb szem előtt veszteni kifejezetten azt, hogy kiknek is készül a termék, így biztosítva, hogy mindig először is az ember legyen figyelembe véve, nem pedig a technológia.

A persona módszer felhasználásának hasznossága már többször ki lett mutatva³, viszont emellett többször kritizálva is lett a túl nagy általánosítás miatt, és ezáltal sok esetben előjöhet a kiközösítés problémája. Mivel ezek a personák csak elképzelt karakterek, így beleeshetnek abba a problémába, hogy nincs igazi közük a felhasználói bázishoz, vagy legalábbis nem pontosan foglalmazzák meg, hogy kik is a célközönség tagjai és milyen szükségleteik vannak. Szerintem a personák használata sokat segíthet a korai tervezés folyamatában, de fontos, hogy ne ez legyen az egyetlen módja a felhasználók feltérképezésének. A persona egy eszköz, amelyet úgy is kell használni, mint egy eszközt, nem lehet csak arra hagyatkozni minden egyes lépésnél. A tervezési folyamatban mindig vissza kell lépni az eredeti ötletre és ellenőrizni, hogy valamelyik lépésnél nem csúszott-e el a gondolkodás. Ez a folyamat hasonló ahhoz, ahogyan egy forgatókönyvíró közelíthetne meg egy karaktert. Attól függetlenül, hogy a filmben nem derül ki minden pontos kis részlet egy szereplőről, ahhoz, hogy úgy lehessen érezni, mintha igazából élne a karakter, előtte pontosan ki kell találni az általános, fontos adatokat róla. Ehhez hasonlóan kell megközelíteni egy personát is. Csak akkor érezhetjük emberinek, ha minél több fontos dolgot tudunk róla, mint például milyenek a napi rutinjai, milyen helyen dolgozik és milyen a családi helyzete. Ezért van az, hogy ha megnézünk egy persona leírását, nemcsak a termékhez kapcsolódó információkat tudunk meg, hanem mellette több kis részletet a karakter elképzelt életéről, amely sokszor korábbi felmérésekből van összerakva.

³ Tomasz Miaszkiewicz (2011), Frank Long (2009)

A persona mellett többet használt módszer a user journey map (felhasználói utazás térképe). Ez egyet tovább lép a persona módszeren és azt mutatja be, hogy egy elképzelt karakter hogyan is interaktálna a felhasználói felülettel. Pontosan meg van határozva, milyen lépéseket tenné meg, mikor és miért. A legfontosabb oka, hogy a felhasználói utazás térképet használják a fejlesztés korai szakaszaiban, hogy pontosan megtalálják mik is azok a pontok, amikkel általában egy felhasználó a legtöbbet fog érintkezni. Ahogyan eddig is, itt is a legfontosabb oka ezen lépéseknek, hogy emberivé tegyék az adatokat, ezáltal magát a terméket is.

3.3 Érzelmi tervezés

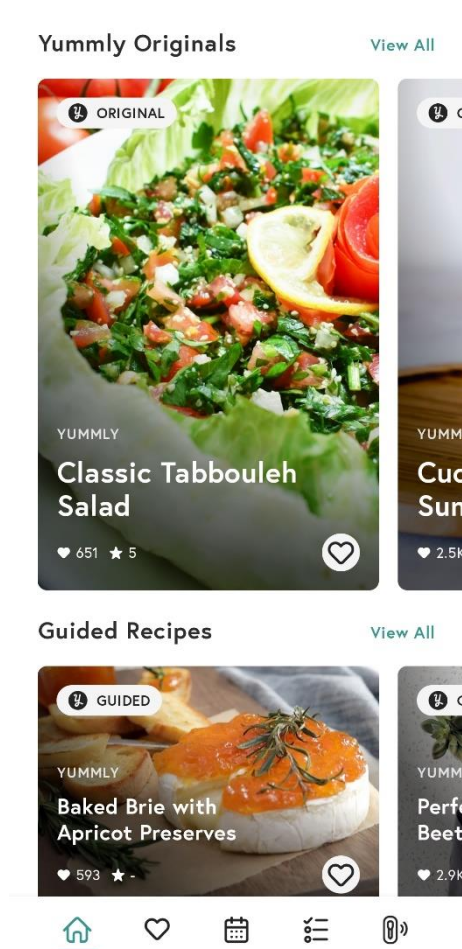
Az emotional design-ról, magyarul érzelmi tervezésről, Don Norman (2004) írt először az Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things című könyvében, melyben kifejtette pontosan mi is az, milyen részei vannak és milyen módon kell felhasználni a tervezési folyamatokban. Az érzelmi tervezés lényege, hogy az embert a termék három érzelmi szinten érje el. Ezek az érzelmi és értelmezési szintek, melyeket Don Norman meghatározott, a visceral(zsigeri), behavioral(viselkedési) és a reflective(reflektív). Ha ezek ki vannak elégítve, akkor az ember pozitív érzelmekkel fogja összekötni a terméket és ezzel a céget is, és az általános célnak mindig ennek kéne lennie. Don Norman kifejti, hogy nem csak a tárgytól függ, hogy milyen reakciót fog okozni, hanem az embertől is. Nemcsak az érzelmi reakciók sorolhatóak be ezekbe a kategóriákba, hanem az emberek is az alapján, hogy melyik reakciót tartják a legfontosabbnak. A zsigeri érzelmi reakció az, amelyet az első észrevétel után, lényegében a tárgy kinézetére gondolnak az emberek, ez a leggyorsabb értelmezés, innen kezdődik az összes többi szint. A behavioral azaz viselkedési szinten az ember azzal foglalkozik legjobban, hogy mennyire hasznos a tárgy és hogyan végzi a munkáját. Akik a viselkedési szintet tartják fontosnak, először is a használati értékét veszik figyelembe egy tárgynak és csak utána számít előnynek, ha az a tárgy zsigerileg, külsőleg is kielégítő. A harmadik szint, a reflektív azzal kapcsolatos, hogy pontosan ez a tárgy mit is mond el az emberről, ha használja. Itt a legegyszerűbb hasonlat az, hogyha valaki egy luxus autót vezet, az ember, akié ez az autó mit gondol milyen hatással van az ő megjelenésére, az, hogy egy ilyen autóval megy valahova. Tehát itt a lényeg, hogy milyen visszahatása van a felhasználóra a tárgy használata.

Ez a három szint mindig egymással összefüggésben van és ezért a tervezésben fontos mind a hármat figyelembe venni. Szerintem a főleg a zsigeri és viselkedési szintet lehet teljességben

befolyásolni egy tervezési folyamatban, hiszen a reflektív szint csak azután határozható meg, miután egy termék már használatban van emberek által és ezen emberek egy értéket adnak neki. Ez az érték, bár befolyásolható a termék minősége által, sosem lesz pontosan meghatározható.

3.4 Főző applikációk felhasználói élményének elemzése

Az applikáció, amit elsőként elemezni kezdtem az a Yummly nevű Whirlpool által kifejlesztett receptekre fókuszáló program.



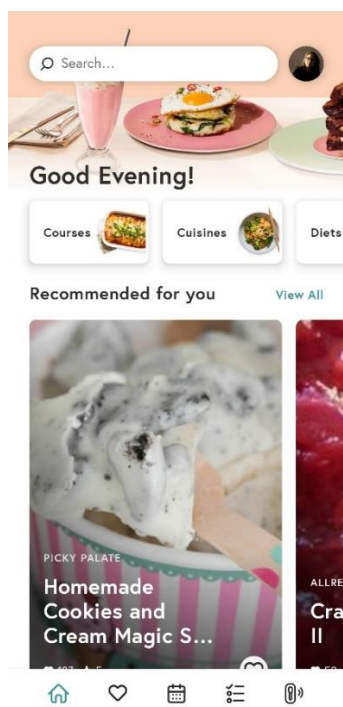
1. ábra

Első negatív észrevételem az volt, hogy ahhoz, hogy bármilyen receptet megnézhessem az ember, amely az applikációban elérhető, szükséges fiókot csinálni. Mivel az applikáció engedi, hogy be lehessen lépni vendég felhasználóként, azaz fiók készítése nélkül, ezért először azt választottam, hogy megnézzem, milyen is az oldal úgy. Bármennyire is úgy tűnt elsőre, hogy az applikációban lévő recepteket meg lehet nézni fiók nélkül, ez nem igaz. Három különböző fajta recept található meg az oldalon: a cég által feltöltött guided (vezetett, azaz végig magyarázott) receptek, professzionális séfek által elkészített, az oldal által moderált receptek és a felhasználók által feltöltöttek. A professzionális és guided receptekhez azonnal feliratkozásra van szükség, és csak fizetés után elérhetőek. A harmadik fajta, azaz felhasználó által feltöltött receptek az egyetlenek, amelyek fiók készítése nélkül megtekinthetőek részben, de van velük egy

kifejezetten nagy probléma. Az összetevőket és a recept értékelését látni lehet, viszont nem maga a Yummly applikáción belül vannak feltöltve ezek a receptek, hanem linkelve van az oldal, ahova eredetileg fel lett töltve a recept. Úgy érzem fontos, hogy ha egy applikációnak a fő lényege, hogy recepteket találjon ott az ember, akkor igazából ott a saját felületen megtekinthetőnek kéne lennie. Sokkal több időt vesz el a recepteknek a betöltése, mint arra

szükség lenne. Attól függetlenül, hogy a fő funkciója az applikációnak a receptek megtalálása különböző algoritmusok által, ezen a megoldáson mégis lehetett volna változtatni.

Következő negatív véleményem, hogy az applikációban az első pár recept mind a fizetős felületnek a része, amely túlságosan azt érezteti az emberrel, hogy az, amit nagyon szeretnének elérni, ahhoz fel kell iratkozni. Magával a fizetett szolgáltatással nincsen semmi probléma, hiszen az applikáció reklámoktól mentes, ezért szükséges valamilyen pénzhozatal a profit eléréséhez, de az, hogy ez az első dolog, amivel szembenézünk mikor bejövünk az applikációba, az nem a megfelelő üzenetet adja át.



2. ábra

Az applikáció használatának legpozitívabb élményét legjobban szerintem maga az applikációban való navigáció adja meg. Az applikáció idővel tanulja a felhasználó ízlését és ezáltal egy kifejezetten jó élmény az új receptek keresése. A felépítése az applikációnak enyhén komplikált, hiszen állandóan változik a felhasználó ízlése és a napszak szerint is. Azonnal az oldal elején találkozunk az a különböző fajta menüpontokkal, fogások, étrendek, ételek; ezután jönnek a személyes ajánlások és a legújabb receptek. Utána viszont egy egész nagy részben vannak prémium receptek, alatta pedig napszak szerinti ajánlások. Ez az applikáció annak is könnyen használható, aki egyébként nem ért sokat a technológiához, hiszen minden menüponthoz egy kép van párosítva.

A fiók készítésénél az applikáció felajánlja azt, hogy milyen e-maileket küldhetnek ezek között vannak kifejezetten hasznosak, viszont olyanok is, amelyekre általánosan nincs szüksége az embernek és csak a helyet foglalják, így pozitív, hogy a felhasználónak van választása, hogy pontosan melyik e-mailekre szeretne feliratkozni. Ezután az applikáció megkérdezi a felhasználó személyes preferenciáit. Először is, hogy milyen konyhát szeret (amerikai, kínai). A következő kérdés az allergiákra és diétára vonatkozik. Ennél a résznél meglepődtem, hány különböző fajta allergiára figyelnek oda, hiszen a legtöbb ilyen applikációban maximum a legáltalánosabb allergiákat szokták felsorolni: laktóz, glutén, dió allergia. Viszont itt az én allergiám is fel volt sorolva, ami a szeszámag, és ezt ezelőtt még egy applikációban sem láttam. Ezután a nem szeretett hozzávalókat lehetett kiválasztani, viszont az értékelésekben (Google

Play Store) olvastam és személyesen is szembesültem azzal a problémával, hogy nem mindig veszi ezt figyelembe.

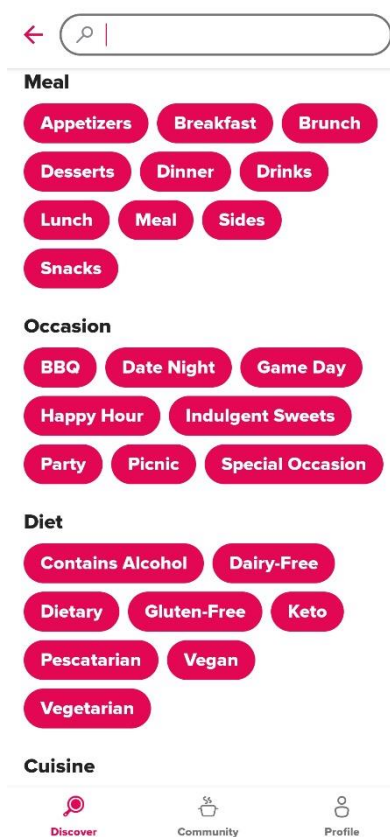
A fiók készítése után találkoztam azzal, hogy feloldódtak a fizetett részei is applikációnak, azaz a pro és guided receptek. Pontosan nem tudom milyen oknál fogva, de a jelenlegi felhasználók mind kaptak ingyenes hozzáférést az összes prémium funkcióhoz. Az egyetlen információ, amit kiadtak a fejlesztők az egy Google Play Store-os frissítésben volt, ahol csak annyit írtak, hogy a prémium mindenki számára ingyenes. Meglepő ez a változás, hiszen mikor még az első részét írtam ennek a fejezetnek, ez nem így volt. Lehetséges, hogy ez a sok negatív vélemény miatt volt, és ha így van, akkor az azt jelenti, hogy egy nagyon jó csapat áll a fejlesztés mögött, akiket igazából érdekelnek a visszajelzések. A korábbi véleményem az applikáció előző verziójára vonatkozott.

A másik applikáció, amit mindenképp szerettem volna kielemezni az a Tasty. A Tasty a BuzzFeed része, mely eredetileg receptekkel való szociális médiatartalom gyártásával foglalkozott, majd nagy népszerűsége miatt most már inkább foglalkoznak saját főzőeszközök készítésével, könyvek kiadásával és magával az applikációjukkal.

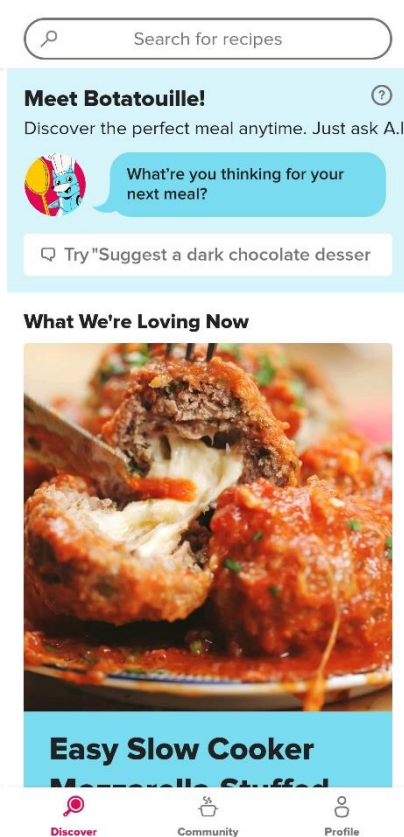
Az applikáció sok mindenben hasonlít a Yummly-ra, viszont abban erősen különbözik a kettő, hogy ahol a Yummlyban ki lehetett választani, hogy milyen ételt is szeretnél főzni (reggeli, ebéd), ott a Tastyben egy AI, azaz mesterséges intelligencia kisegítő van, ahova be tudod írni, hogy éppen milyen ételt is szeretnél csinálni. Ennek vannak előnyei és hátrányai is, például, ha valaki nem tudja pontosan mit is akar, akkor könnyebb a fotók között kikeresgetni valamit, ami megfogja a figyelmét, viszont így a Yummly rendszerében lehetséges, hogy nehezen talál meg valamit az ember, mikor van egy pontos ötlete arról, hogy mit is szeretne. Mivel maga az AI még beta módban van, csak a sima keresés funkcióval el lehet érni azokat a csoportosításokat, amik megjelennek a Yummly-ban.

A Tastyben csak olyan receptek vannak, amelyeket maga a Tasty készített, a felhasználók csak képeket és véleményeket rakhatnak fel a különböző receptekről. Ez egyedül a Tasty helyzete miatt lehetséges szerintem, hiszen általában az ilyen applikációknál maga a fejlesztők által feltöltött receptek maximum a felét adják a tartalomnak, de mivel a Tasty már évek óta készít recepteket és rengeteg séfjük és dolgozójuk van, így ezáltal megvalósítható ez.

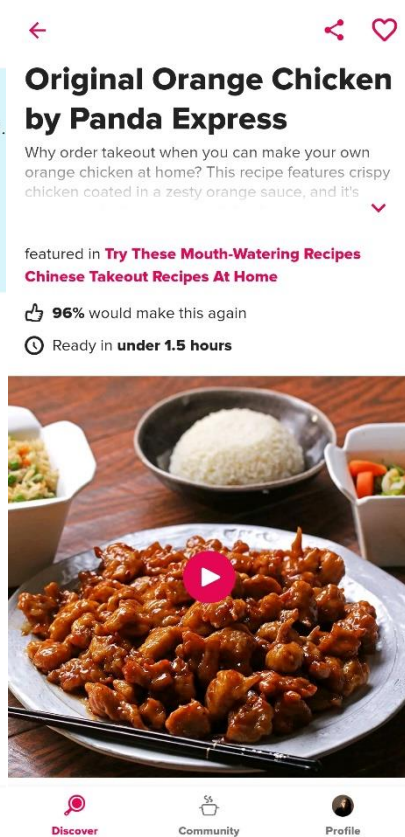
Az applikációban vannak reklámok és jelenleg nincs is fizetős lehetőség, hogy azokat el lehessen tüntetni. Összességében az applikációt nehezebb navigálni, mint a Yummly-t, mivel a keresésen belül sokkal kevesebb kép van és kevésbé is pontos.



3. ábra



4. ábra



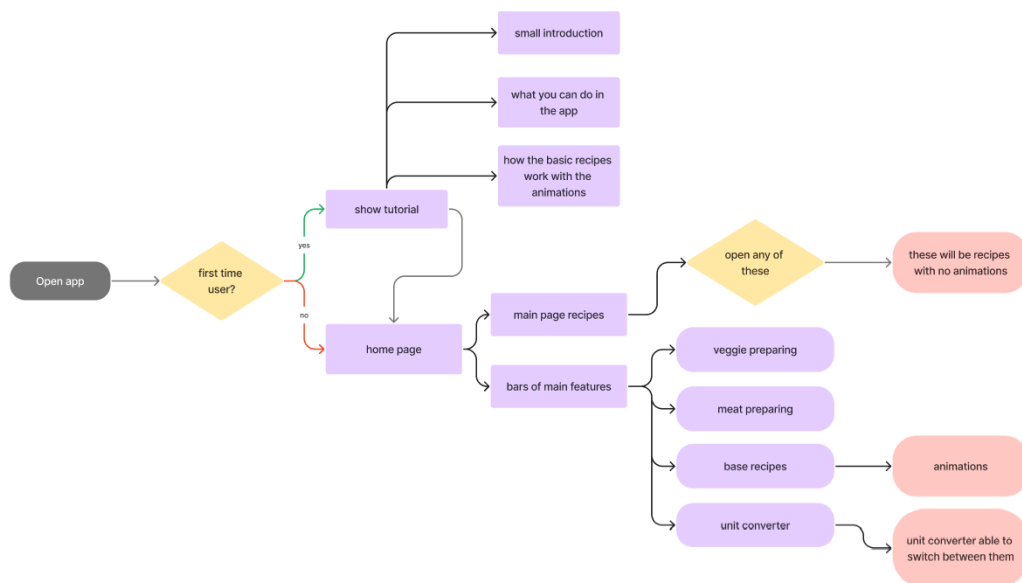
5. ábra

4. A tervezés és kivitelezés folyamata

4.1 Az első lépések

Sokszor a legfontosabb része a tervezésnek az első pár lépés, hiszen itt vannak eldöntve az alapelvei az egész projektnek. Az én esetemben itt a célközönség meghatározása és az applikáció fontosságának okait kerestem azáltal, hogy egy problémára választ próbáltam adni.

Miután az alapfunkciók biztosan meg lettek határozva, a következő lépés az applikáció működésének megtervezése. Erre hasznos eszköz az úgynevezett user flow, amely egy folyamatábra minden lépésről, amelyet a felhasználó megtehet. A user flow részben hasonlít a korábban említett user journey maphez, viszont a user flow sokkal jobban figyel a teljes applikáció vagy weboldal működésére, nem pedig csak egyetlen kitalált karakternek az útja. Ez azért fontos, mert pontosan vizualizálja, hogy a korábban kitalált funkciók hogyan is fognak egymásba kapcsolódni.

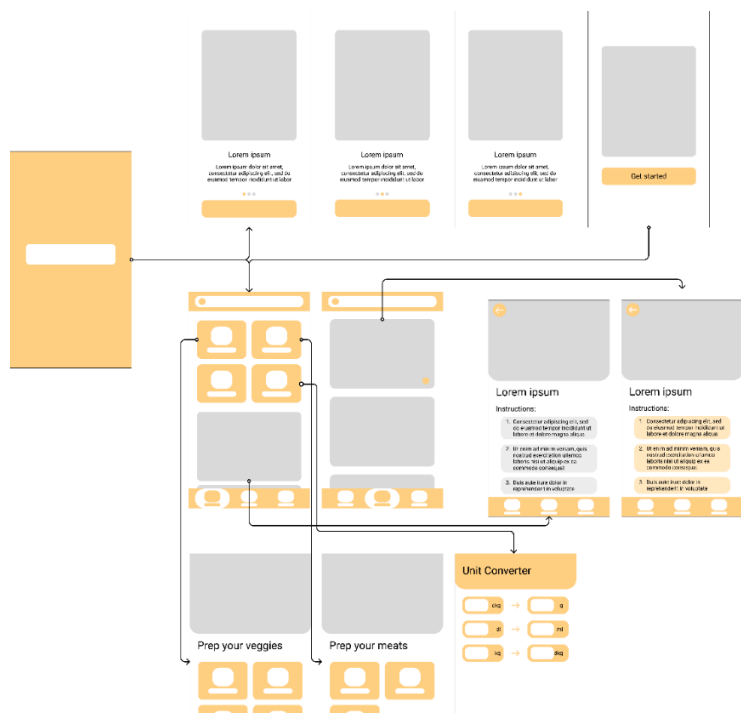


6. ábra

4.2 Wireframing

A wireframing, magyarul drótvázkészítés, fontos része a felhasználói felület tervezési folyamatának. A wireframe egy olyan vázlat, amely megadja a struktúráját egy weboldalnak, applikációnak. Általában a fejlesztés korai szakaszában készül el és nagyon nagy fontossággal rendelkezik, hiszen később végig ez lesz az alapja az oldal navigációjának. Ezen a ponton a szövegek és illusztrációk teljesen ki vannak zárva folyamatból, hiszen azok csak megzavarnák az átláthatóságot. Nagyobb cégeknél és csapatoknál kifejezetten fontos a wireframe, hiszen ez az, amit könnyebb újra csinálni, ha esetleg a cég vezetőinek nem tetszene, nem pedig később már az applikáció kivitelezésénél nagyobb mértékű változtatásokat végrehajtani.

A wireframenek több fajtája létezik, de amit általában megkülönböztetnek az a low-fidelity és a high-fidelity wireframe, azaz alacsony és magas kidolgozottságú vázlat. Ez ebben az esetben azt jelenti, hogy pontosan hány olyan elem jelenik meg a vázlatban, ami a véglegesben is ott lesz. Tehát egy low-fidelity wireframe arra fog fókuszálni, hogy a például a weboldal hogyan navigálható és milyen információhoz hogyan lehet hozzáférni. A high-fidelity wireframeben viszont már lesznek pontos design elemek, mint például a végső szövegek a már előre meghatározott betűtípussal, esetleg néhány illusztrációval vagy képpel kiegészítve. Ez már egy pontos előképet ad arról, hogy hogyan is fog kinézni a végső termék. Én egy low-fidelity wireframe-t készítettem először, majd azt lassan kiegészítettem a végső design elemeivel, mint például az ikonokkal és az illusztrációkkal. Számomra nagyon fontos volt, hogy az applikációmnak könnyű navigációja legyen és hogy minden információt könnyen és gyorsan el lehessen érni. Az is fontos volt még, hogy a főmenüből minden funkció elérhető legyen. Ezáltal a főmenüből elérhetőek a zöldség, hús előkészítések, receptek és a mértékegységváltó.



7. ábra

4.3 Ikonok és gombok

Ahogy előzőleg kifejtettem a felhasználói élmény fejezetben, nagyon fontos a felhasználói felület tervezésekor a felismerhetőség. Ezért mindegyik ikonnál a könnyű felismerhetőség volt a célom. A húsok ikonjához először egy T-bone steakre gondoltam, de a kivitelezés közben



8. ábra

rájöttem, hogy ez nem mindenképp egy általános hús fajta, így inkább a gyorsan felismerhető alsó csirkecombot választottam. A zöldségeknél is hasonló gondolatmenetből a répát választottam hiszen leegyszerűsítve sem összetéveszthető másokkal. A receptekhez egy füzet lett az ikon, egy receptes füzetre utalva.

A mértékegységváltó ikonja nagyobb problémát okozott a többinél és bár mindegyik fő ikonnál fontosnak tartottam a feliratot, a könnyebbség érdekében mégis azt szerettem volna, hogy a felirat nélkül is felismerhető legyen. Általában a mértékegységváltó ikonoknak két fajtája van: az egyik két nyíl körforgásban úgy, hogy valamely módon jelezze van, hogy mi is



9. ábra

az érték, amely átváltásban van a másik pedig valamilyen fajta mérleg. Az én esetemben a két nyíl nem volt megfelelő hiszen az általában több fajta különböző érték esetében működött jól, viszont a mérleg a konyhára utalása miatt tökéletesen megfelelt.

Az alsó navigációs sávban található meg a home gomb, mellyel vissza lehet térni a főmenüre, mellette pedig a receptek gomb, mellyel a receptekhez lehet eljutni. Az utolsó gomb, mely ott helyezkedik el a felhasználó gomb, melyben esetlegesen a felhasználó információit és a beállításokat lehet megtalálni.

4.4 Bevezető illusztrációk

Az applikáció első megnyitásakor a felhasználó legtöbbször egy bevezető résszel találkozik először. Itt általában a fő funkciók vannak bemutatva egy rövid leírással és illusztrációkkal. Ez a rész azért fontos, mert ez az, ami az első benyomást hagyja az emberben az applikáció letöltése után. Sokszor ennek a végén dönti el a felhasználó, hogy szeretne e fiókot csinálni vagy pedig

vendégként folytatja. Az itteni illusztrációim fő célja az volt, hogy a stílussal kapcsolatban egyfajta iránymutatást adjanak, amely meghatározza a későbbi animációknak a kinézetét.



11. ábra



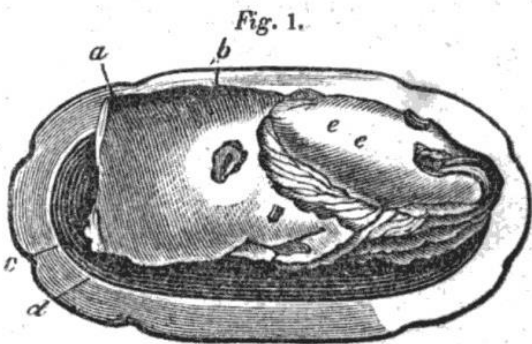
10. ábra

4.5 Recept illusztrációk és animációk

4.5.1 Illusztrált szakácskönyvek története és stílusa

Bár maguknak a szakácskönyveknek sokkal hosszabb történetük van, az első olyan, amiben illusztrációk szerepelnek a 14. századi Liber de Coquina, viszont elég nehéz pontosan meghatározni az igazi első ilyen könyvet, hiszen rengeteg elveszett az évszázadok során. A Liber de Coquina egy kézzel írott kódexszerű könyv, melyben az illusztrációk igazából nagyrészt csak oldal elválasztások és kisebb díszítések a sorok között. Ehhez hasonló még az 1730-as „The Compleat Housewife” Eliza Smith-től, melyben még mindig leginkább az illusztrációk sorrelválasztásként voltak felhasználva, de már megjelenik néhány kisebb nyomtatott kosarakról, melyekben ételek vannak, valamint aprólékos iniciálék, amely előre vetíti, hogy hogyan is fejlődik tovább az ételek illusztrációja az újkorban.

and this is best avoided by the use of a fish trowel, which not being sharp, divides it better than a steel knife. Examine this little drawing, and you will see how a cod's head and shoulders should be carved. The head and shoulders of a cod contain the richest and best part of this excellent fish.

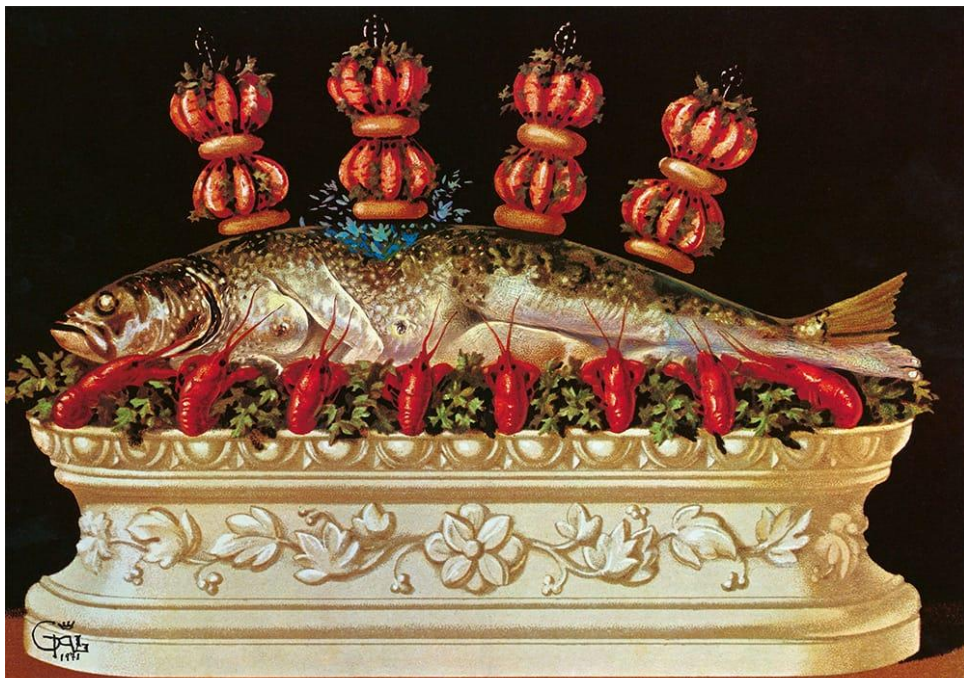


12. ábra

A könyv, melyben az illusztrációk már nemcsak díszítési jelleggel jelennek meg, az az 1830-as „The Cook's Oracle...” William Kitchenertől. Itt az illusztrációknak már fontos feladatuk a leírt lépéseknek képekkel való bemutatása. Ebben a könyvben összesen 17 fametszet található különböző húsokról. Ezek a

nyomatok azt mutatják be, hogy különböző húsok milyen módokon vághatóak fel. Arról is van szó, hogy hogyan illik sütés után felvágni egy egybe sült húst, mielőtt az ki lenne küldve a nemeseknek, akik ezt eszik. Van pár kép, amely szerintem elég nehezen értelmezhető maga a stílus miatt és a kor általi limitációk miatt. Néhány helyen az árnyékolásuk inkább az információátadást megnehezíti, hiszen a nyomtatási technika miatt enyhén összeolvadnak a vonalak és ezáltal néhány helyen a legfontosabb információ, azaz a vágás vonala, nehezen kivehető, de ezek mind a könyv korából adódnak. A könyvben sok olyan információ található meg, amely bárkinek fontos lehetett, aki akkor sütni akart volna, mint például, hogy mikor milyen zöldség, mikor van szezonban és ezen belül pedig, hogy mikor lehet a legolcsóbban megkapni. Ezek olyan információk, amik szerintem ma is fontosak, hiszen a legjobb olyan zöldséggel főzni, amely épp friss és most termett. Ez a könyv kifejezetten népszerű volt a korában és jól mutatja a történelmi háttérét is.

Ha már illusztrált receptes könyvekről van szó, nem lehet kihagyni Salvador Dalí szürrealista szakácskönyvét sem. Az először 1973-ban kiadott „Les Diners de Gala” különleges a művészeti könyvek és a szakácskönyvek között is, hiszen a kettőnek egy meglepő kombinációja. A nem mindennapi receptek mellett a könyvben megjelennek Dalí festményei, rajzai és montázsai is. Ebben a könyvben az illusztrációk nem tartalmaznak fontos és szükséges információt a receptekhez, hanem inkább az olvasás élményét fokozzák.



13. ábra

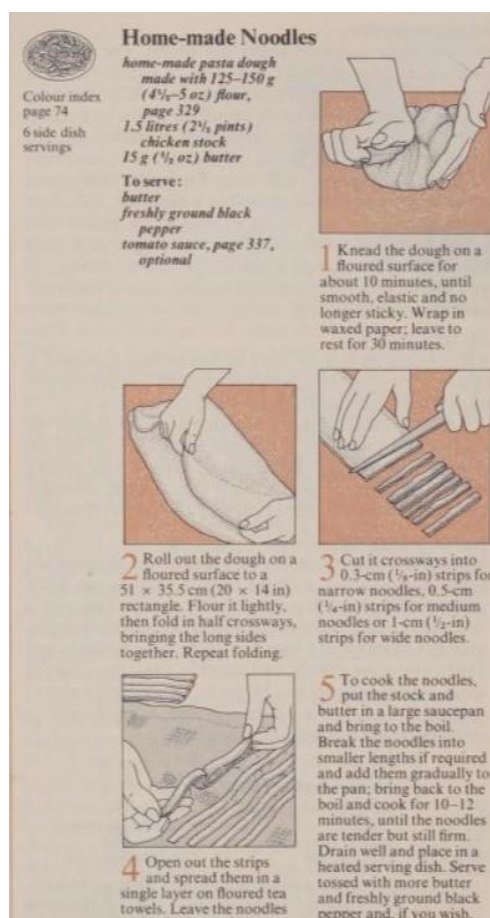


14. ábra

Az 1980-as „The Good Housekeeping Step-by-Step Cookbook” tanítási módszere és információi sokban hasonlítanak arra, amit én szeretnék elérni digitálisan az applikációmmal. A könyv több különböző részből áll, melyek egy egészet adnak ki a végére. A lényege ennek a tagolásnak az, hogy mire az olvasó befejezi a könyvet egy

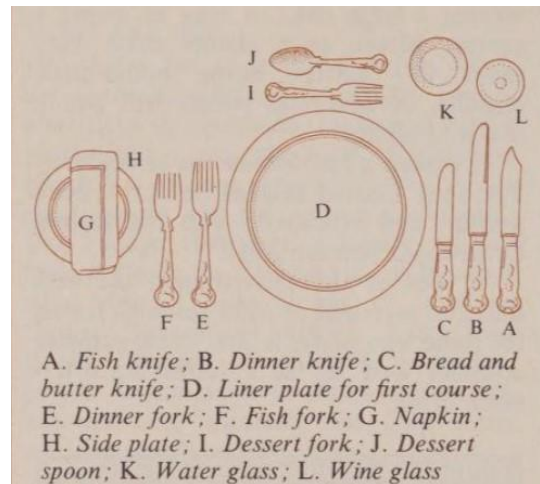
teljes körű tudása legyen arról, hogy hogyan is kell nem csak elkészíteni egy teljes menüt, hanem azt tálalni hogyan kell, után pedig tárolni. Nem csak azzal foglalkozik, hogy kifejezetten egy receptet tanítson meg, hanem azzal, hogy az embernek egy olyan tudást szolgáltatson, amivel később magától is újabb és finom ételeket tudjon elkészíteni.

A könyvben a fejezetek között van a zöldségek, gyümölcsök és húsok előkészítése, különböző tálalási technikák leveseknél, salátáknál és főételeknél, ültetési és asztalterítési szokások, tárolással és fagyasztással kapcsolatos információk. A könyvben egyszerre jelennek meg fotók az ételekről a könyv elején és illusztrációk magukban a receptekben. A fotók nagyrészt azt a feladatot szolgálják, hogy könnyen lehessen választani, hogy mit készítsen el az ember, ha gyorsan szeretne csak találni valamit (ez nagyon hasonlít az applikációban való mozaik nézetekhez és görgetéshez, hiszen a könyvben direkt minden recepthez tartozó fotó a könyv elejére került megkönnyítve a gyors átnézést). Az illusztrációk két módon jelennek meg és mindkettőben inkább a gyors információ átadás feladatát szolgálják. A receptek elején mindig egy kis ikonszerű rajz jelenik meg kisméretben, mely vagy az ételt mutatja be vagy pedig az egyik fő hozzávalóját. A számomra legfontosabb része a könyvnek az útmutatásként használt illusztrációk. Az érthetőség érdekében ezek a képek erős fekete vonalrajzot és kevés színt



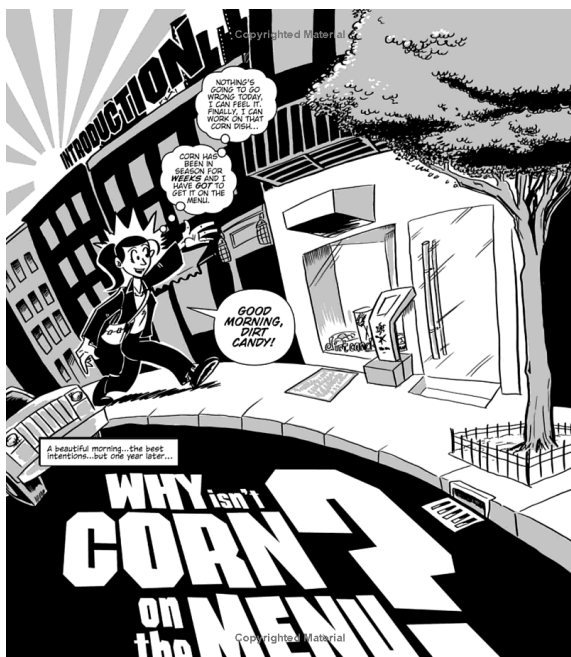
15. ábra

használnak. Stílusukban két dologra hasonlítanak a véleményem szerint, az egyik az akkori képregényeknek a vonalrajza és maga a képeknek az elrendezése, a másik pedig a termékekhez adott útmutatóknak az illusztrációi, melyeknek mivel a legnagyobb céljuk az érthetőség, kifejezetten egyszerűek szoktak lenni. A könyv sikeres abban, hogy eltalálja azt a stílust, amely tökéletesen megfelel a feladatának és közben esztétikus is.



16. ábra

A 2000-es évek kezdetétől kifejezetten megnőtt az illusztrált főzőkönyvek száma, de fontos leszögezni, hogy sok különböző könyvet lehet felhozni ide példaként, de stílustól függetlenül egyik se gyerekeknek készült. Vannak persze ilyenek is, de azok jelen esetben nem fontosak hiszen az én célközönségem nem a 12 éven aluliak, így az ilyen könyvekkel nem fogok foglalkozni.



17. ábra

A „Dirt Candy: A Cookbook” egy újabb, különleges vonulatot hozott be a szakácskönyvek közé 2012-ben azzal, hogy teljesen képregénystílusban dolgozza fel a recepteket, de nem is csak azokat, hanem az író saját személyes történeteit is. A Dirt Candy egy Michelin csillagos New York-i vegetáriánus étterem. Az étterem tulajdonosa és fősféje, Amanda Cohen, írta a recepteket. A könyvet híres illusztrátor Ryan Dunlavey rajzolta meg, aki a korábbi tapasztalatával és stílusával könnyen olvashatóvá és gyorsan megérthetővé tette. Bár

képileg újítást hozott a könyv, maguk a receptek nem ugyanazon a szinten lettek átgondolva, mint a könyv többi része. Maga a könyv egy könnyű olvasmány, de a receptek egyáltalán nem kezdőknek vannak kitalálva és kifejezetten nehezen elkészíthetőek, amely így erősen eltér attól, amit gondolnánk első ránézésre a könyvről. Persze a stílus nem határozza meg azt, hogy milyen szintűek lehetnek a benne lévő receptek, ebben a könyvben nincsenek felhasználva az

illusztrációk arra, hogy segítsenek könnyebben megérthetővé tenni az elkészítéseket, inkább csak körítésként szolgálnak a receptek közti részekben.

A 2013-as „Relish: My Life in the Kitchen” egy önéletrajz és szakácskönyve egyben. A könyv ellentétben a Dirt Candy Cookbookkal teljesen színes és bár maga a stílus hasonlóan erősen stilizált és az amerikai képregényekre hajaz, mégis egy teljesen más érzés olvasni a színek behozatala miatt. A két könyv abban hasonlít, hogy fontosabb a történetmesélés, mint maguk a receptek, bár a Relish-ben talán még erősebben jelenik meg a történetiség, hiszen az író az étellel való kapcsolatát dolgozza fel és elég kevés recept jelenik meg. A receptekben viszont sokkal fontosabb a képesség, itt kevesebb szöveg van és több rajz.

Bár szakácskönyvnek számít a könyv, a lényege nem az, hogy miután az emberek megveszik a könyvet, ebből kezdjenek el megtanulni főzni, hanem inkább egy érdekes történet néhány recepttel megszórva.



18. ábra

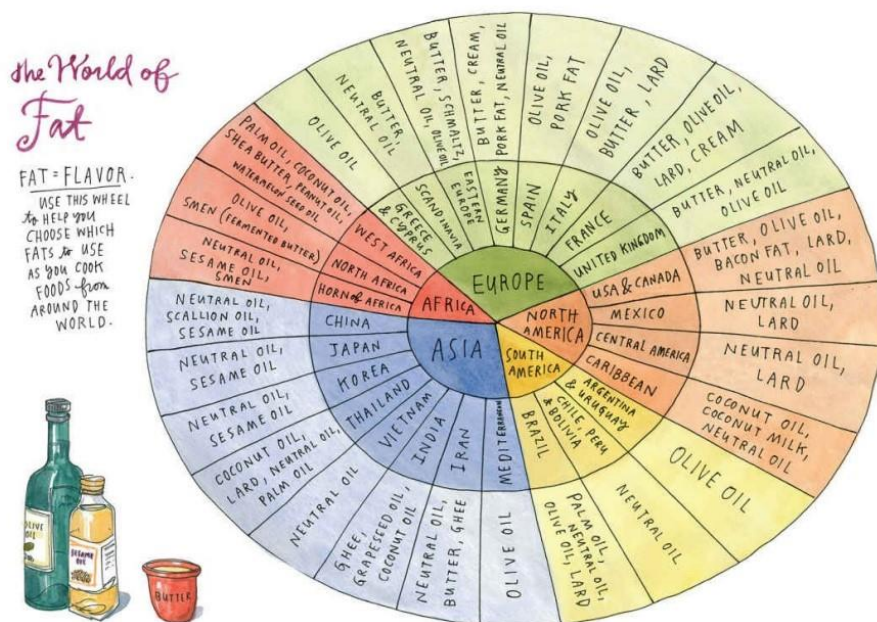


19. ábra

Az előző két könyv azt mutatta be, mikor a szakácskönyvek már átmennek inkább egy könnyen olvasható történetbe és ezáltal sokszor nem is a főzőtudás átadása a cél, hanem a szórakoztatás. Ezekkel ellentétben a „Salt, Fat, Acid, Heat: Mastering the Elements of Good Cooking” (2017), bár stílusban kifejezetten hasonló, mégis megtartja legfontosabb feladatának a

tanítást. A könyv nem csak recepteket akar tanítani, hanem inkább azt, hogy hogyan kell az ízekkel foglalkozni, hogy az ember egy jó ételt tudjon elkészíteni. Leírja, hogy a különböző ízek miként hatnak egymásra, a só, zsír és a főzés fő elemei pontosan hogyan működnek, ezt

hasznos kisegítő illusztrációkkal éri el, melyek ebben a könyvben kifejezetten fontos szerepet játszanak. Bár nem a szórakoztatás érdekében vannak a rajzok a könyvben mégis sokkal könnyebben olvashatóvá és érthetővé teszik azt. Nemcsak azzal foglalkozik, hogy elmondja, milyen kémiai reakciókat milyen módon érhetünk el, hanem elmagyarázza azt is, hogy ezek pontosan hogyan és miért történnek. Maga a könyv kifejezetten jó kezdőknek, hiszen a könyv többször ad egy teljesen külön leírást arra, hogy mit kell csinálni, ha valaki véletlenül elrontotta az egyik lépést. A Wendy MacNaughton által készített illusztrációk erősen stilizáltak, erős vonalrajzukkal és a vízfestékes színezésük által, viszont ez a könyvhöz tökéletesen illik és bőven elég ahhoz, hogy átadja a szükséges információkat.



20. ábra

4.5.2 Saját arculat kialakítása

A fő célom az illusztrációkkal az volt, hogy könnyebben érthető legyen a főzés folyamata, viszont ahhoz, hogy ezt elérjem, egy olyan illusztrációs stílust kellett találnom, mely eléggé realisztikus ahhoz, hogy érthető legyen, de eléggé stilizált, hogy ne legyen túl pontos egy kifejezett kinézetű ételre, hiszen pont ez az oka, hogy illusztrációval dolgozok, nem pedig fotóval, hiszen az túl konkrét. Attól függetlenül, hogy lényegében minden brokkoli fej máshogy néz ki, van egy olyan stilizációs szint, amikor pont el lehet fogadni, hogy ez úgy néz ki, mint egy

általánosított fejnyi brokkoli, nem pedig kifejezetten az, amit referenciaként használtam. Így ezt vettem figyelembe minden egyes illusztrációnál.

A betűtípus választásánál a legfontosabb szempont könnyű olvashatóság volt, viszont emellett olyat szerettem volna használni, ami mégis modern és beleillik a mai modern applikációk sorába. Ezáltal egy talpnélküli és lekerekített szélű betűtípust választottam, ami beleillett az applikáció összképébe.

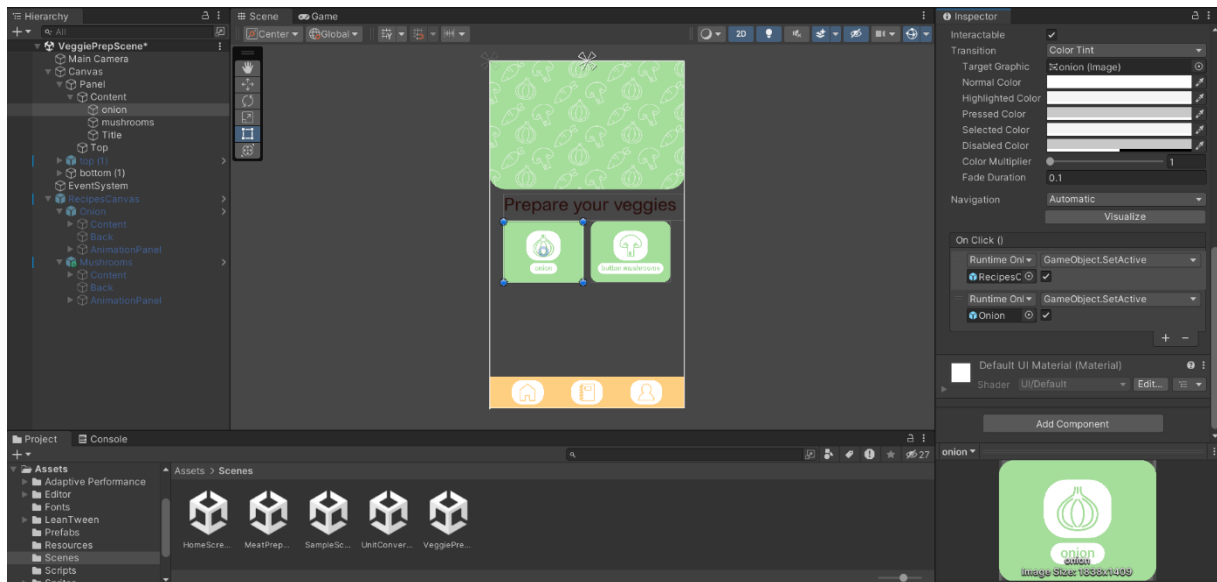
Az applikáció logójának megtervezésénél az applikáció nevéből indultam ki, és emellett az eredeti ötletből is, hiszen itt is az első asszociációm magával a tojással volt, és így a logónak is mindenképp azt gondoltam ki. Ha már a tojás témája az, ami végigkíséri az egész applikációt és annak a képi világát, így fő színnek először egy világossárgát választottam, majd pedig az olvashatóság érdekében egy sötétebb narancssárgára váltottam, és ez lett a menüknek a színe. Az applikációban lévő többi színnél végig arra figyeltem, hogy világosabb, pasztelles színeket válasszak, mert úgy érzem, hogy ezáltal az applikáció jobban közelít egy fiatalabb célközönséghez, de azért mégse annyira világosak és élénkek a színek, hogy már gyerekesnek érződjön.

4.5.3 Programozás

Úgy döntöttem, hogy az applikációt Unity programmal fogom programozni, hiszen egyetemi órákon legtöbbször ezzel a programmal foglalkoztunk. A program eredetileg játékok készítésére van, viszont elég erős felhasználói felületi funkciói is vannak, ezáltal megfelel egy applikáció elkészítésére is. A programban én a UI, azaz felhasználói felület funkciókat használtam ki, mellyel egy canvason (vásznon) tud az ember elhelyezni különböző elemeket. Ezek az elemek lehetnek gombok, képek, szövegek és hasonlók.

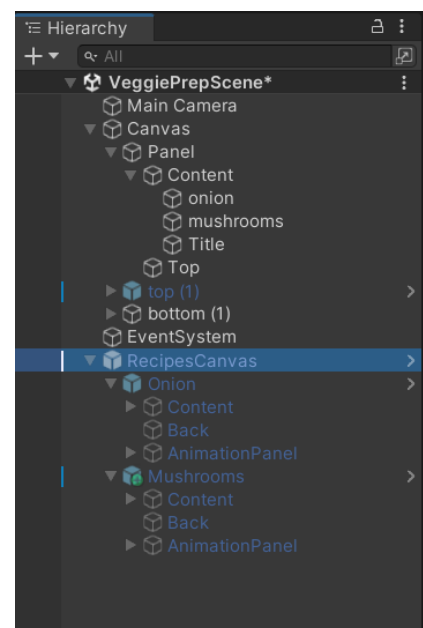
Az wireframe után Adobe Illustratorban elkészítettem a szükséges ikonokat, azoknak eredeti méretezését használtam fel. Az illustrator fájlt alapul véve helyeztem el mindent unityben és a wireframeben elkészített navigációt valósítottam meg. A különböző gombok vagy egy másik canvasra, vagy pedig egy másik Unity scene-be(jelenet) visznek el. A különböző elemeknek a pontos elhelyezését azzal biztosítottam, hogy vertical és horizontal layout groupokat használtam, melyek beépített funkciók. Ezzel bárhol, ahol több elem szerepel, megadott távolságra lesznek egymástól. Ezt a receptek elhelyezésénél és magukban a receptekben is használtam.

Magát a recepteket egy külön canvas-ra helyeztem el, amelyet az alap fölé raktam, így ahhoz, hogy megnyissa a receptet az alkalmazás mikor a gombja le van nyomva nem csak a receptet teszi láthatóvá, hanem a canvas-t is. Ez azért hasznos, mert így ezen a vásznon belül annyi recept lehet, amennyit csak szeretnénk és mindig helyesen fog megjelenni. Arra kell figyelni, hogy melyik gomb melyik receptet fogja láthatóvá tenni a receptek vásznán kívül.



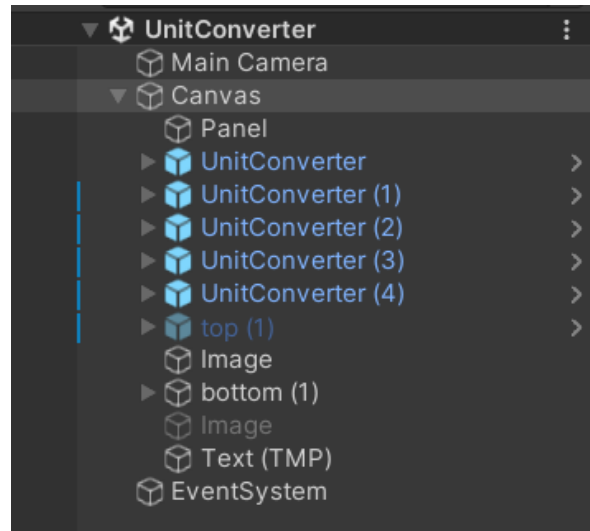
21. ábra

Unity-ben a receptekhez egy darab prefab-et készítettem el és azt használtam fel mindegyikhez. Ez azt jelenti, hogy elkészítettem lényegében egy vázat a receptekhez, amit utána mindegyikhez fel tudtam használni, úgy, hogy csak a szövegeket és az animációt szükséges bennük változtatnom. A prefab-ek akkor a leghasznosabbak, ha sokszor ugyanazokat, vagy hasonló elemeket akarunk használni. Egy prefab lényegében olyan mintha egy elemet lemásolnánk, viszont ezeknél, ha már hármat leraktunk és mégis valamit meg akarunk változtatni a működésében, nem kell mindhármat egyesével megváltoztatni, hanem csak az eredeti prefab-nél és a Unity ezeket a változtatásokat mindegyiknél elvégzi. Ez sokat segít az applikáció bővíthetőségében. Három prefab-et használtam, maguk a receptek, a recept canvas és a mértékegységváltónál.

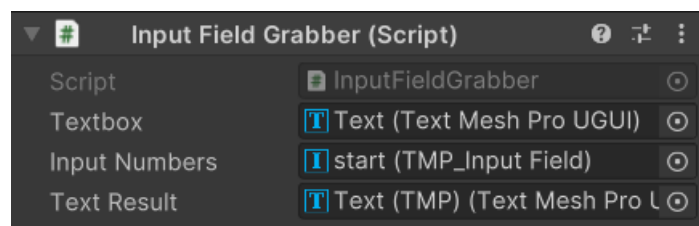


22. ábra

A mértékegységváltónál a felhasználói felület input field (beviteli mező) nevű komponensét használtam. Ez egy olyan mező, ahova a felhasználó tud írni és a beírt információt Unity fel tudja használni. Mivel mértékegységváltóról van szó, beállítottam, hogy a felhasználó csak számokat tudjon beírni. Egy C# script-tel az ide beírt információt megszoroztam vagy elosztottam annyival, amennyi szükséges az átváltáshoz. Ezt pedig ugyanazzal a script-tel átküldtem egy szövegdoboznak, amely pedig kiírta az eredményt.



23. ábra



24. ábra

4.5.4 Illusztrációk és animáció

Az animációkhoz az illusztrációkat Clip Studio Paintben rajzoltam meg, és néhány esetben pedig Adobe Illustratort használtam az elkészítésükhöz. Figyeltem arra, hogy a képek megrajzolása közben szétszedjem a rétegeket és ezáltal megkönnyítettem saját magam dolgát az animálásakor. Mindegyik rajznál nagyon figyelnem kellett az arányokra, mint például mekkora a kés és a kéz a hagymához képest. Mindegyik illusztrációhoz sok referenciát használtam, képeket, videókat és a magukat az illusztráció tárgyait is. Azért volt fontos a helyzetemben ez, hogy minél könnyebben menjen az általánosítás.

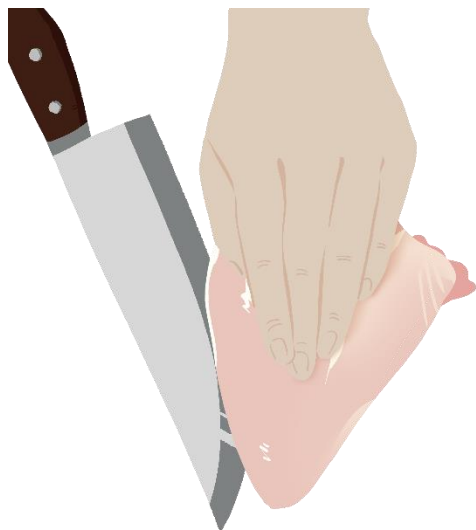


25. ábra

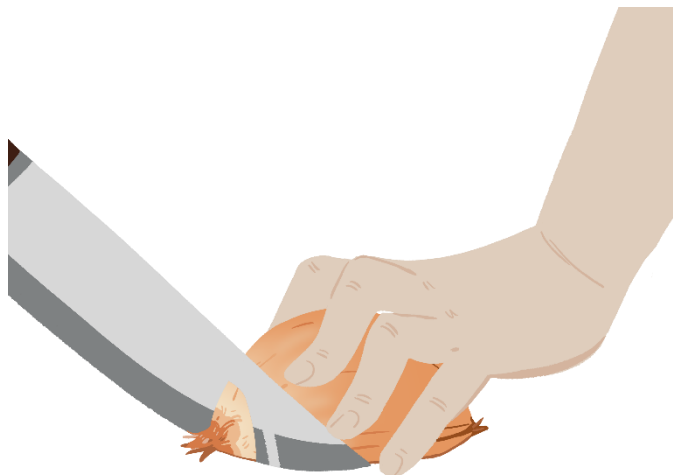


28. ábra

Úgy döntöttem, hogy az eltervezett zöldségekből és húsokból egyet-egyet animálok meg, a másinak pedig csak a leírását rakom bele az applikációba. A jövőben persze bármikor ki lehet bővíteni több animációval és recepttel is.



26. ábra



27. ábra

Magát az animációt Adobe After Effectsben készítettem el az elemek mozgatásával, amelyeket korábban rajzolás közben még darabokra szedtem. Ezt ezután kiexportáltam átlátszó háttérrel és átvittem Unitybe, ahol ezeket használtam fel minden egyes recept lépésnél.



29. ábra

5. Összefoglalás

Első célkitűzésként az informatív illusztrált applikáció elkészítését választottam, amelynek a tanítási témája a főzés. Ezt az applikációt olyanoknak készítettem, akiktől egyelőre távol áll a főzés, viszont nagy hasznuk lenne az alapok megtanulásából. A célközönségem a 18-22 éves fiatalok voltak, akik előtte semennyi időt nem töltöttek a konyhában, viszont hirtelen szükségük lenne a főzéstudásra. Ezáltal teljesen az alapoktól mutatom be a főzést a zöldségek és húsok előkészítésével kezdve. Úgy érzem, hogy a kutatásommal sokat hozzásegítettem a gyakorlati munkához, az applikáció elkészítéséhez.

A tervezés folyamatában segített a felhasználói élmény tervezésének megtanulása, amivel el lehet érni, hogy mindenkinek élvezhető legyen egy digitális felület használata. A különböző felhasználói élményi módszerek segítenek biztosítani, hogy mindig a legfőbb cél lebegjen az szemem előtt, az pedig az ember, aki használja fogja a terméket. Bár hasznosságuk változó, mégis fontos ismerni, hogy milyen eszközöket lehet felhasználni egy tervezési folyamatban.

Hasznos volt ránézni a jelenleg piacon lévő hasonló alkalmazásokra és hogy azok pontosan hogyan működnek, milyen is a felhasználói felületük. Érdekes volt látni, hogy ezek az applikációk milyen módon is mutatják be a recepteket és milyen fontos a könnyű navigáció és megérthetőség.

A régi illusztrált szakácskönyvekre való visszanézés segített megismerni a történetét ennek a műfajnak, és előrébb vitte a saját értelmezésemet arról, hogy hogyan is kell érthetően átadni egy receptnek a lépéseit illusztrációkkal. Legfőbb segítséget az 1980-as „The Good Housekeeping Step-by-Step Cookbook” adta, mely hasonló feladatot vett magára könyv formátumban, melyet én az applikációmban szerettem volna megvalósítani. Az évek alatt egyre szabadabbá vált a formai kifejezése az ételek elkészítésének, és ezek segítettek meghatározni azt, hogy én milyen irányba is szerettem volna elindulni a sajátommal.

A vizsgaműben, a Unity-ben való programozás tartott a legtöbb ideig, hiszen fontosnak láttam, hogy ne csak egy tervet készítsek el az applikációról, hanem kézbe fogható és használható legyen az applikáció. Így pontosan lehet látni, hogy mit is akartam elérni ezzel az feladattal és mennyi lehetőség van a bővítésére a jövőben. Az applikáció elkészítése sokkal nagyobb rálátást adott arra, hogy pontosan milyen is egy ilyen nagy projektnek a munkafolyamata.

Irodalomjegyzék

Alison Munsch: *Millennial and generation Z digital marketing communication and advertising effectiveness: A qualitative exploration*, Journal of Global Scholars of Marketing Science, 2021
<https://doi.org/10.1080/21639159.2020.1808812>

Amanda Cohen, Ryan Dunlavey, Grady Hendrix: *Dirt Candy: A Cookbook: Flavor-Forward Food from the Upstart New York City Vegetarian Restaurant*, Clarkson Potter, 2012, Egyesült Államok

Berni, A., Borgianni, Y.: *From the Definition of User Experience to a Framework to Classify its Applications in Design*, in Proceedings of the International Conference on Engineering Design (ICED21), 2021, Gothenburg, Sweden

Boonlit Adipat, Dongsong Zhang: *Interface Design for Mobile Applications*, Proceedings of the Eleventh Americas Conference on Information Systems, 2005, Omaha, NE, USA

Don Norman: *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*, Basic Books, 2004, New York

Don Norman: *The Design of Everyday Things, Revised and Expanded Edition*, Basic Books, 2013, New York

Don Norman, Eli Spencer: *Community-Based, Human-Centered Design*, World Government Summit, 2019, Dubai

Dorling Kindersley Limited: *The Good Housekeeping Step-by-Step Cookbook*, Ebury Press, 1980, London

Eldad Baltazar Watulingas, Dudi Permana: *The Influence of User Interface, User Experience and Digital Marketing toward Purchase Intention*, in INTERNATIONAL HUMANITIES and APPLIED SCIENCES JOURNAL, 3. kötet, 2. kiadvány, 35-39 o., 2020 május

Eliza Smith: *The Compleat Housewife*, Golden Buck, 1730, London,
<https://www.loc.gov/item/48039324/>

Frank Long: *Research Paper - Real or Imaginary: The effectiveness of using personas in product design*, 2009, Proceedings of the Irish Ergonomics Society Annual Conference, Dublin

Herendy Csilla: *20. századi módszertanok a 21. századi UX kutatásban* in.: Új jel-kép: kommunikáció, közvélemény, média, 2018. 2. sz. 28-44. o.

Indeed Editorial Team: *UX Marketing: Why It's Important and How It Works*, 2023, megtekintés dátuma: 2024.02.17 <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/ux-marketing>

Interaction Design Foundation – IxDF: *What is Human-Centered Design (HCD)?*, Interaction Design Foundation, 2021, megtekintés dátuma: 2024. 03. 14. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/human-centered-design>

Interaction Design Foundation: *User Experience (UX) Design*, megtekintés dátuma: 2023. 11. 07., <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>

Lucy Knisley: *Relish: My Life in the Kitchen*, First Second, 2013, New York

Nemere Ilona: *Szakácskönyv kétbalkezeseknek*, Alexandra kiadó, 2020, Pécs

Salvador Dalí: *Les dîners de Gala*, Felicie Inc., 1973, New York

Samin Nosrat, Wendy MacNaughton: *Salt, Fat, Acid, Heat: Mastering the Elements of Good Cooking*, Simon and Schuster, 2017, New York

Stefan Blomkvist: *Persona – an overview*, in *The User as a personality. Using Personas as a tool for design*, IPLab, 2002

Tomasz Miaskiewicz, Kenneth A. Kozar: *Personas and user-centered design: How can personas benefit product design processes?*, *Design Studies*, 32. kötet, 5. kiadvány, 2011, 417-430 o., megtekintés dátuma: 2024. 03. 16
https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0142694X11000275?casa_token=u-F_a13OV9IAAAAA:8XAPlwL7ZmAzU903JVbbYiTtIIWOv9BwM0AwErbFsvUp0V75BGeNpJzW5A_NjUiQu_ny-AeW#sec3

Walter T. Nakamura, Edson Cesar de Oliveira, Elaine H.T. de Oliveira, David Redmiles, Tayana Conte: *What factors affect the UX in mobile apps? A systematic mapping study on the analysis of app store reviews*, in *The Journal of Systems & Software*, Elsevier, 2022

William Kitchiner: *The Cook's Oracle: And Housekeeper's Manual. Containing Receipts for Cookery, and Directions for Carving ... with a Complete System of Cookery for Catholic Families*

... Being the Result of Actual Experiments Instituted in the Kitchen of William Kitchiner., J. & J.
Harper, 1830, Egyesült Államok

Táblázatok és ábrák jegyzéke

- 1. ábra:** Yummly: Yummly Recipes & Cooking Tools, 2024 (8.4), Google Play Store
- 2. ábra:** Yummly: Yummly Recipes & Cooking Tools, 2024 (8.4), Google Play Store
- 3. ábra:** BuzzFeed: Tasty applikáció, 2024 (1.94.0 verzió), Google Play Store
- 4. ábra:** BuzzFeed: Tasty applikáció, 2024 (1.94.0 verzió), Google Play Store
- 5. ábra:** BuzzFeed: Tasty applikáció, 2024 (1.94.0 verzió), Google Play Store
- 6. ábra:** saját illusztráció
- 7. ábra:** saját illusztráció
- 8. ábra:** saját illusztráció
- 9. ábra:** saját illusztráció
- 10. ábra:** saját illusztráció
- 11. ábra:** saját illusztráció
- 12. ábra:** William Kitchiner: The Cook's Oracle: And Housekeeper's Manual. Containing Receipts for Cookery, and Directions for Carving ... with a Complete System of Cookery for Catholic Families ... Being the Result of Actual Experiments Instituted in the Kitchen of William Kitchiner., J. & J. Harper, 1830, Egyesült Államok
- 13. ábra:** Salvador Dalí: Les dîners de Gala, Felicie Inc., 1973, New York
- 14. ábra:** Dorling Kindersley Limited: The Good Housekeeping Step-by-Step Cookbook, Ebury Press, 1980, London
- 15. ábra:** Dorling Kindersley Limited: The Good Housekeeping Step-by-Step Cookbook, Ebury Press, 1980, London
- 16. ábra:** Dorling Kindersley Limited: The Good Housekeeping Step-by-Step Cookbook, Ebury Press, 1980, London

17. ábra: Amanda Cohen, Ryan Dunlavey, Grady Hendrix: Dirt Candy: A Cookbook: Flavor-Forward Food from the Upstart New York City Vegetarian Restaurant, Clarkson Potter, 2012, Egyesült Államok

18. ábra: Lucy Knisley: Relish: My Life in the Kitchen, First Second, 2013, New York

19. ábra: Samin Nosrat, Wendy MacNaughton: Salt, Fat, Acid, Heat: Mastering the Elements of Good Cooking, Simon and Schuster, 2017, New York

20. ábra: Samin Nosrat, Wendy MacNaughton: Salt, Fat, Acid, Heat: Mastering the Elements of Good Cooking, Simon and Schuster, 2017, New York

21. ábra: saját illusztráció

22. ábra: saját illusztráció

23. ábra: saját illusztráció

24. ábra: saját illusztráció

25. ábra: saját illusztráció

26. ábra: saját illusztráció

27. ábra: saját illusztráció

28. ábra: saját illusztráció

29. ábra: saját illusztráció

Dokumentáció



Welcome to Over-Easy!

This application was made for beginner cooks. If you are always eating out or buying frozen food then this is your best introduction into cooking!

next



We are teaching everything from the basics, so you don't have to worry if you don't have any experience.

next

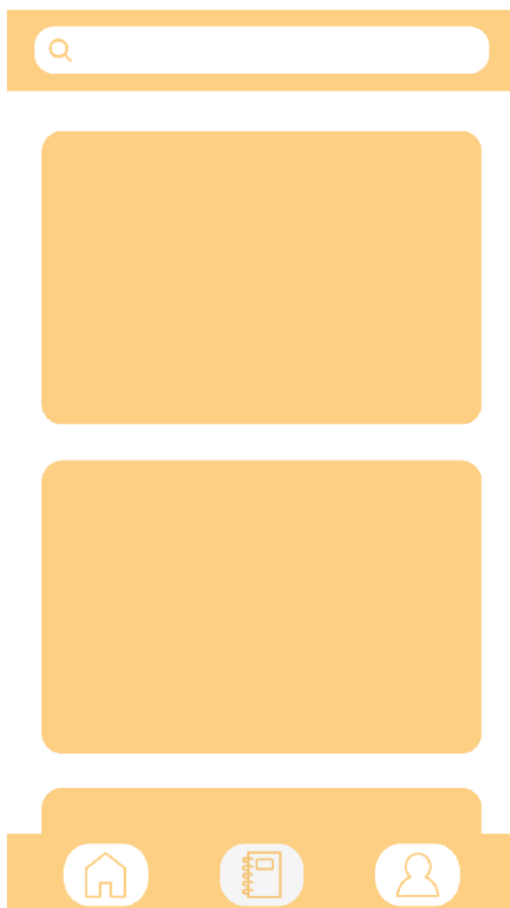
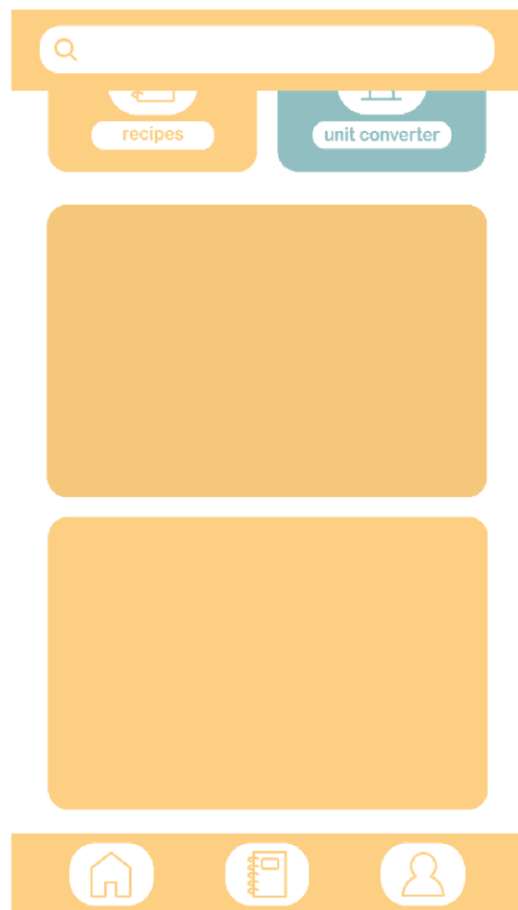
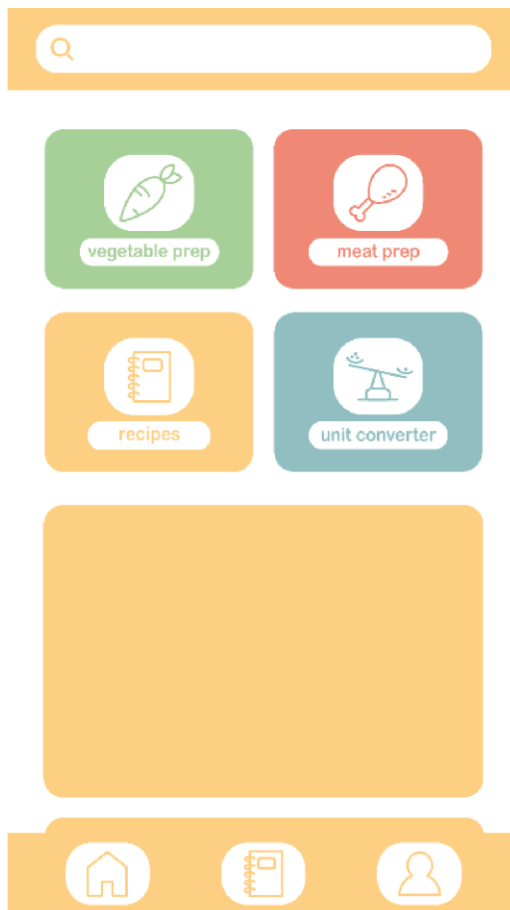


In every recipe you can click on the instruction highlighted with yellow and see handy animations that demonstrate what you have to do!

next

Let's begin your journey into cooking!

Let's go





How to cut onions

Instructions:

1. Make sure you are using a sharp knife! Using a dull knife can lead to accidents because you need to apply more force and the knife can slip.
2. Prepare the onion by cutting it in half and cutting off the root and the cap, with as little waste as possible.
3. Now remove the outer few shells of the onion. Your onion is now ready for all different kinds of cutting.

- ←
1. Make sure you are using a sharp knife! Using a dull knife can lead to accidents because you need to apply more force and the knife can slip.
 2. Prepare the onion by cutting it in half and cutting off the root and the cap, with as little waste as possible.



3. Now remove the outer few shells of the onion. Your onion is now ready for all different kinds of cutting.
4. With the onions flat side towards the cutting board you can slice an onion two ways vertically or horizontally. We will be horizontally slicing them, as this is very good for salads. Take your three fingers and firmly grip the onion with the root facing away from you.

How to cut onions

Instructions:

1. Make sure you are using a sharp knife! Using a dull knife can lead to accidents because you need to apply more force and the knife can slip.



2. Prepare the onion by cutting it in half and cutting off the root and the cap, with as little waste as possible.
3. Now remove the outer few shells of the onion. Your onion is now ready for all different kinds of cutting.
4. With the onions flat side towards the cutting board you can slice an onion two ways vertically or horizontally. We will be horizontally slicing them, as this

- ←
2. Prepare the onion by cutting it in half and cutting off the root and the cap, with as little waste as possible.
 3. Now remove the outer few shells of the onion. Your onion is now ready for all different kinds of cutting.



4. With the onions flat side towards the cutting board you can slice an onion two ways vertically or horizontally. We will be horizontally slicing them, as this is very good for salads. Take your three fingers and firmly grip the onion with the root facing away from you.
5. Rest the knife against your knuckles and thinly slice the onion. You have successfully sliced your onion.
6. There are quite some ways to dice an

← the onion with the root facing away from you.

5. Rest the knife against your knuckles and thinly slice the onion. You have successfully sliced your onion.



6. There are quite some ways to dice an onion. After some time you can choose which your favourite way is. You need to turn the onion 90 degrees from how you sliced it the first time.

7. Make cuts towards the center of the onion while avoiding to cut the onion all the way through to the root. Always angle your knife toward the middle.

8. Turn your onion, hold it together and make cross-wise cuts. You have diced your onion!

9. You learnt two ways to cut an onion!

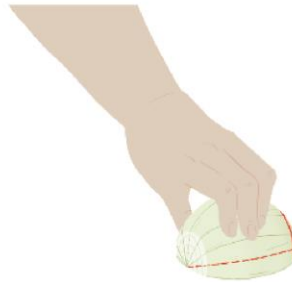
you.



5. Rest the knife against your knuckles and thinly slice the onion. You have successfully sliced your onion.

6. There are quite some ways to dice an onion. After some time you can choose which your favourite way is. You need to turn the onion 90 degrees from how you sliced it the first time.

7. Make cuts towards the center of the onion while avoiding to cut the onion all the way through to the root. Always angle your knife toward the middle.



8. Turn your onion, hold it together and make cross-wise cuts. You have diced your onion!

9. You learnt two ways to cut an onion!

you.

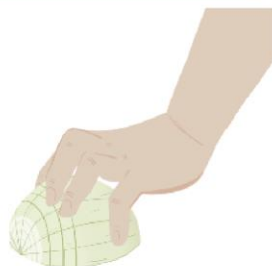


5. Rest the knife against your knuckles and thinly slice the onion. You have successfully sliced your onion.

6. There are quite some ways to dice an onion. After some time you can choose which your favourite way is. You need to turn the onion 90 degrees from how you sliced it the first time.

7. Make cuts towards the center of the onion while avoiding to cut the onion all the way through to the root. Always angle your knife toward the middle.

8. Turn your onion, hold it together and make cross-wise cuts. You have diced your onion!



9. You learnt two ways to cut an onion!

you.



5. Rest the knife against your knuckles and thinly slice the onion. You have successfully sliced your onion.

6. There are quite some ways to dice an onion. After some time you can choose which your favourite way is. You need to turn the onion 90 degrees from how you sliced it the first time.

7. Make cuts towards the center of the onion while avoiding to cut the onion all the way through to the root. Always angle your knife toward the middle.

8. Turn your onion, hold it together and make cross-wise cuts. You have diced your onion!

9. You learnt two ways to cut an onion!





How to cut button mushrooms

Instructions:

1. Make sure you are using a sharp knife! Using a dull knife can lead to accidents because you need to apply more force and the knife can slip.
2. Keep in mind that mushrooms absorb a lot of water so if you need to clean them, do it quickly under running water but using a damp paper towel is enough.
3. Cut off the stems from your mushrooms.

4. Hold the mushroom firmly with three finger and with the knife against your knuckles start slicing them. You can slice them into as thick or thin slices, as you would like.
5. You can dice the mushrooms by first slicing them like the last step.
6. Now turn the mushroom and slice it again in the opposite direction. You have diced the mushroom.
7. Another way to cut your mushrooms is by quartering them. First cut the mushroom in half.
8. Turn your mushroom 90° and cut them in half again.
9. While cooking mushrooms don't pile them on each other because of all the water content they will just steam themselves and not brown. Only salt them after they started browning.



Prepare your meats



How to cut chicken breast

Instructions:

1. Usually what you can get in the stores is boneless, skinless, split chicken breast. This doesn't always need to be cleaned, that depends on the quality of the product.
2. If you can see any, cut off the sinew on the upper part of the chicken.
3. If there is any excess fat on your chicken breast that you can see, carefully trim that, without cutting away too much meat.



← 1. Usually what you can get in the stores is boneless, skinless, split chicken breast. This doesn't always need to be cleaned, that depends on the quality of the product.

2. If you can see any, cut off the sinew on the upper part of the chicken.



3. If there is any excess fat on your chicken breast that you can see, carefully trim that, without cutting away too much meat.

4. There is sometimes a white part on the underside of the chicken breast, that is what was connecting it to the ribs. It can be harder and a different texture after cooking, so if that bothers you, cut out that part.

5. If you see any bloody parts on the chicken, connective tissues or

the upper part of the chicken.

← 3. If there is any excess fat on your chicken breast that you can see, carefully trim that, without cutting away too much meat.

4. There is sometimes a white part on the underside of the chicken breast, that is what was connecting it to the ribs. It can be harder and a different texture after cooking, so if that bothers you, cut out that part.



5. If you see any bloody parts on the chicken, connective tissues or membrane, cut those off (This also depends on how much you care about the texture, but if you don't want to you don't need to cut those out, they are all edible).

6. Now that the meat is clean we can start cutting it up. To cut it into strips, just cut

← 2. If you can see any, cut off the sinew on the upper part of the chicken.

3. If there is any excess fat on your chicken breast that you can see, carefully trim that, without cutting away too much meat.

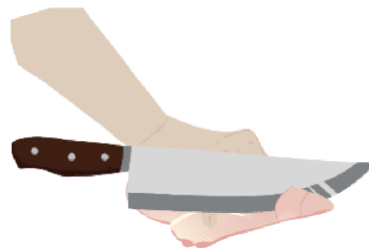


4. There is sometimes a white part on the underside of the chicken breast, that is what was connecting it to the ribs. It can be harder and a different texture after cooking, so if that bothers you, cut out that part.

5. If you see any bloody parts on the chicken, connective tissues or membrane, cut those off (This also depends on how much you care about the texture, but if you don't want to you don't need to cut those out, they are all edible).

← 5. If you see any bloody parts on the chicken, connective tissues or membrane, cut those off (This also depends on how much you care about the texture, but if you don't want to you don't need to cut those out, they are all edible).

6. Now that the meat is clean we can start cutting it up. To cut it into strips, just cut the meat vertically into as thin slices as you would like.

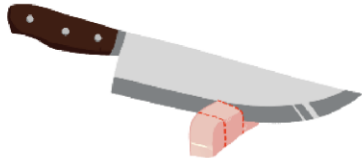


7. To cube chicken breasts you need to first cut them into strips like in the last step then cut each strip into cubes. You will need to cut them into about 2-3 cubes.

8. To make a cutlet, put the knife horizontally against the middle of the breast.

6. Now that the meat is clean we can start cutting it up. To cut it into strips, just cut the meat vertically into as thin slices as you would like.

7. To cube chicken breasts you need to first cut them into strips like in the last step then cut each strip into cubes. You will need to cut them into about 2-3 cubes.



8. To make a cutlet, put the knife horizontally against the middle of the breast.

9. Push the breast down with your non-cutting hand while slowly, horizontally cutting through the meat.

10. Make sure to wash everything you've used that came into contact with the raw chicken.

6. Now that the meat is clean we can start cutting it up. To cut it into strips, just cut the meat vertically into as thin slices as you would like.

7. To cube chicken breasts you need to first cut them into strips like in the last step then cut each strip into cubes. You will need to cut them into about 2-3 cubes.

8. To make a cutlet, put the knife horizontally against the middle of the breast.

9. Push the breast down with your non-cutting hand while slowly, horizontally cutting through the meat.



10. Make sure to wash everything you've used that came into contact with the raw chicken.

Unit Converter

... dkg	g
... g	dkg
... dkg	kg
... kg	dkg
... dkg	ml



Unit Converter

10 dkg	100 g
10 g	1 dkg
10 dkg	0,1 kg
10 kg	1000 dkg
10 dkg	100 ml





Unit Converter

12 dkg

120 g

320 g

32 dkg

240 dkg

2,4 kg

2 kg

200 dkg

34 dkg

340 ml



A teljes munka a QR kódon keresztül vagy pedig ezen a linken található meg:

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1nIMeC9F-h54_aKG221n2O2LCBvltSJQr

MATE Szervezeti és Működési Szabályzat

III. Hallgatói Követelményrendszer

III.1. Tanulmányi és Vizsgaszabályzat

6.13. sz. függelék: A MATE egységes szakdolgozat /
diplomadolgozat / záródolgozat / portfólió készítési útmutatója

4.1. sz. melléklete: Konzulensi nyilatkozat

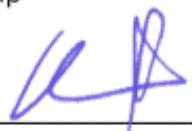
NYILATKOZAT

SZEGLETES ANNA (név) (hallgató Neptun azonosítója: YDVLGR)
konzulenseként nyilatkozom arról, hogy a
záródolgozatot/szakdolgozatot/diplomadolgozatot/portfóliót¹ áttekintettem, a hallgatót az
irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól
tájékoztattam.

A záródolgozatot/szakdolgozatot/diplomadolgozatot/portfóliót a záróvizsgán történő
védésre javaslom / nem javaslom².

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem^{*3}

Kelt: 2024 év 04 hó 18 nap


belső konzulens

¹ A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törlendő.

² A megfelelő aláhúzendó.

³ A megfelelő aláhúzendó.

MATE Szervezeti és Működési Szabályzat

III. Hallgatói Követelményrendszer

III.1. Tanulmányi és Vizsgaszabályzat

6.13. sz. függeléke: A MATE egységes szakdolgozat /
diplomadolgozat / záródolgozat / portfólió készítési útmutatója

4.2. sz. melléklete: Nyilatkozat a záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió nyilvános hozzáféréseiről és eredetiségéről

NYILATKOZAT

a záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió¹ nyilvános hozzáféréseiről és
eredetiségéről

A hallgató neve: Szegletes Anna
A Hallgató Neptun kódja: YDWL9R
A dolgozat címe: A felhasználói élmény és felület a modern főbb applikációkban
A megjelenés éve: 2024
A konzulens intézetének neve: Rippl-Rónai Művészeti Intézet
A konzulens tanszékének a neve: Vizuális Tanszék

Kijelentem, hogy az általam benyújtott záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió² egyéni, eredeti jellegű, saját szellemi alkotásom. Azon részeket, melyeket más szerzők munkájából vettem át, egyértelműen megjelöltem, és az irodalomjegyzékben szerepeltettem.

Ha a fenti nyilatkozattal valótlan állítottam, tudomásul veszem, hogy a záróvizsga-bizottság a záróvizsgából kizár és a záróvizsgát csak új dolgozat készítése után tehetek.

A leadott dolgozat, mely PDF dokumentum, szerkesztését nem, megtekintését és nyomtatását engedélyezem.

Tudomásul veszem, hogy az általam készített dolgozatra, mint szellemi alkotás felhasználására, hasznosítására a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem mindenkor szellemi tulajdon-kezelési szabályzatában megfogalmazottak érvényesek.

Tudomásul veszem, hogy dolgozatom elektronikus változata feltöltésre kerül a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem könyvtári repozitori rendszerébe. Tudomásul veszem, hogy a megvédett és

- nem titkosított dolgozat a védelmet követően
- titkosításra engedélyezett dolgozat a benyújtásától számított 5 év eltelte után

nyilvánosan elérhető és kereshető lesz az Egyetem könyvtári repozitori rendszerében.

Kelt: 2024. év 04. hó 21. nap

Szegletes Anna
Hallgató aláírása

¹ A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törlendő.

² A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törlendő.