

A felhasználói élmény és felület a modern főzős applikációkban

Szegletes Anna

Média Design alapképzési szak és nappali munkarend

Rippl-Rónai Művészeti Intézet, Média Tanszék

Belső témavezető: Kozma Péter, grafikus asszisztens, MATE, Rippl-Rónai Művészeti Intézet, Vizuális Tanszék

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 készítsék 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.