

Legendarny Szlak

Projekt aplikacji mobilnej



autorzy:

Monika Szybiak
Kinga Kostka
Magdalena Cieřlik
Karolina Szafran
Marta Tańcula

prowadzący:

dr. Kamil Kamysz
mgr. Anna Anzulewicz

Katedra Komunikacji Wizualnej
Pracownia Projektowania Interakcji

Wydział Form Przemysłowych

Akademia Sztuk Pięknych
im. Jana Matejki w Krakowie

semestr letni / 2017 rok
studia stacjonarne II stopnia



legendarny szlak







Legendarny szlak, jak to działa ?

Aplikacja „Legendarny szlak” ma za zadanie zainteresować użytkowników folklorem i geografią polskich gór, a także skłonić ich do odwiedzin na szlakach. Pełni ona także funkcję nawigacyjną - umożliwia wybór trasy, a w trakcie wędrówki prowadzi piechura. Wyświetla także informacje o przebytej przez niego drodze oraz wcześniej zdobytych szczytach i osiągnięciach.

Aby zaznajomić turystów z legendami i kulturą danego terenu, na mapach, na wybranym przez nich szlaku, znajdują się miejsca związane z legendami i podaniami ludowymi, a także z autentycznymi wydarzeniami i ciekawostkami. W każdym z tych punktów znajduje się stworzona przez nas postać. Kiedy użytkownik dotrze do zaznaczonego miejsca, postać pojawia się i opowiada krótką historię z nim związaną oraz zachęca do dalszej wędrówki. Aplikacja korzysta z technologii rozszerzonej rzeczywistości. Wszystkie z postaci możemy znaleźć i zobaczyć w naturalnym środowisku i scenerii.

Celem aplikacji „Legendarny szlak” jest uatrakcyjnienie kultury Beskidów oraz przyrody polskich gór. Aplikacja ma promować aktywny wypoczynek, pobudzając przy tym kreatywność, a także sprawiać dużo radości.

Cel aplikacji mobilnej Legendarny szlak

- / zabawa
- / wiedza
- / nauka
- / rywalizacja
- / pomoc w zdobywaniu szczytów
- / prowadzenie użytkownika
- / pomoc w poznaniu danego terenu lub pasma górskiego
- / informowanie użytkownika o kluczowych miejscach
- / pomoc

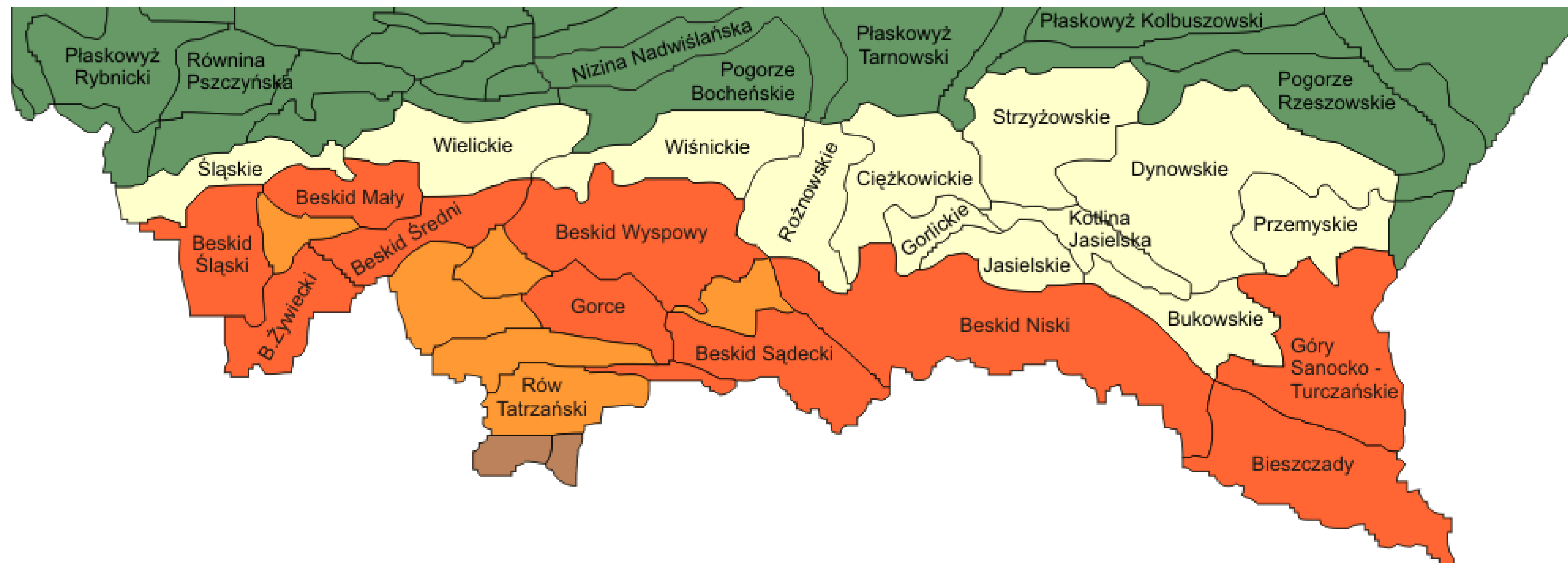


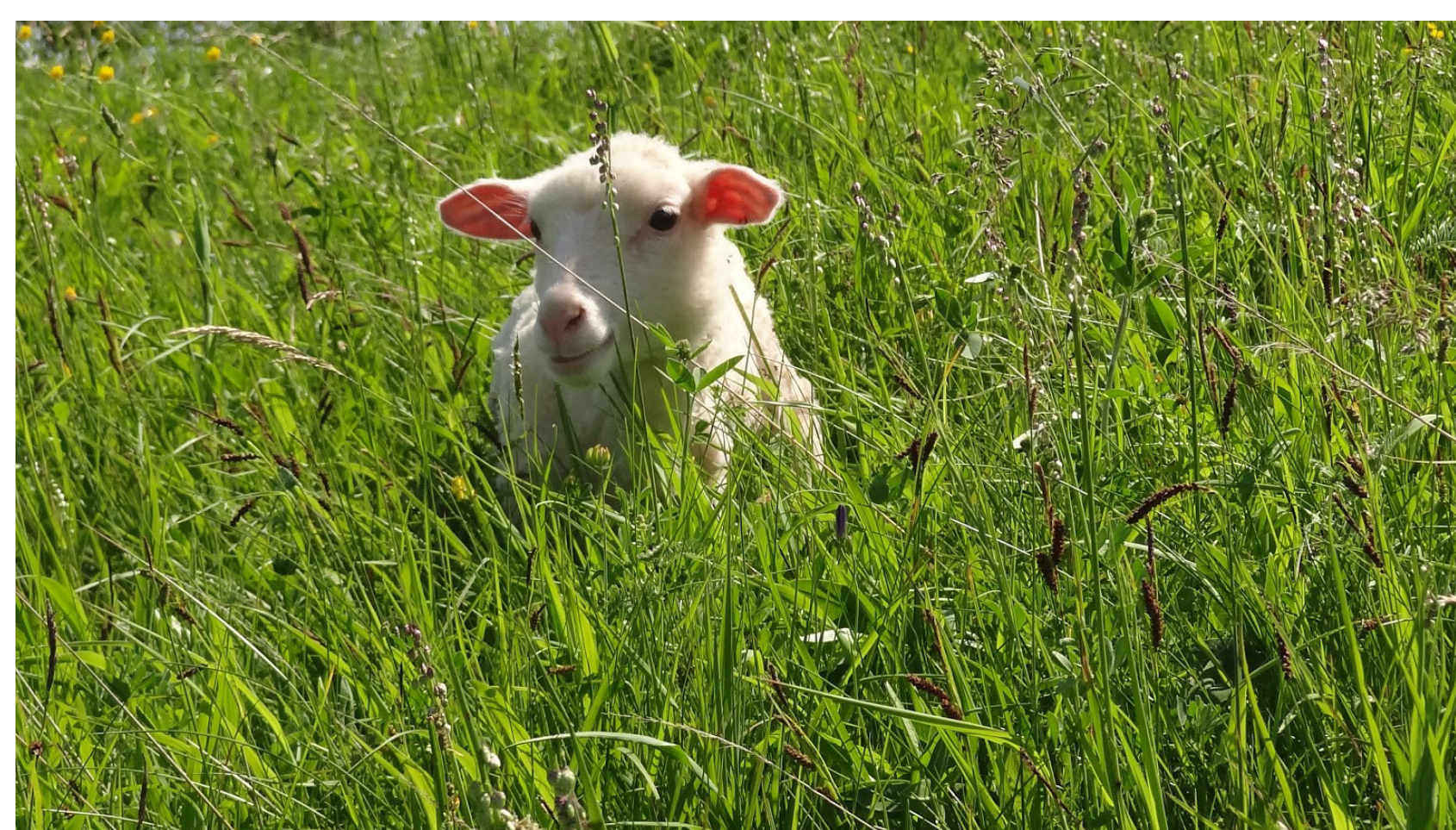
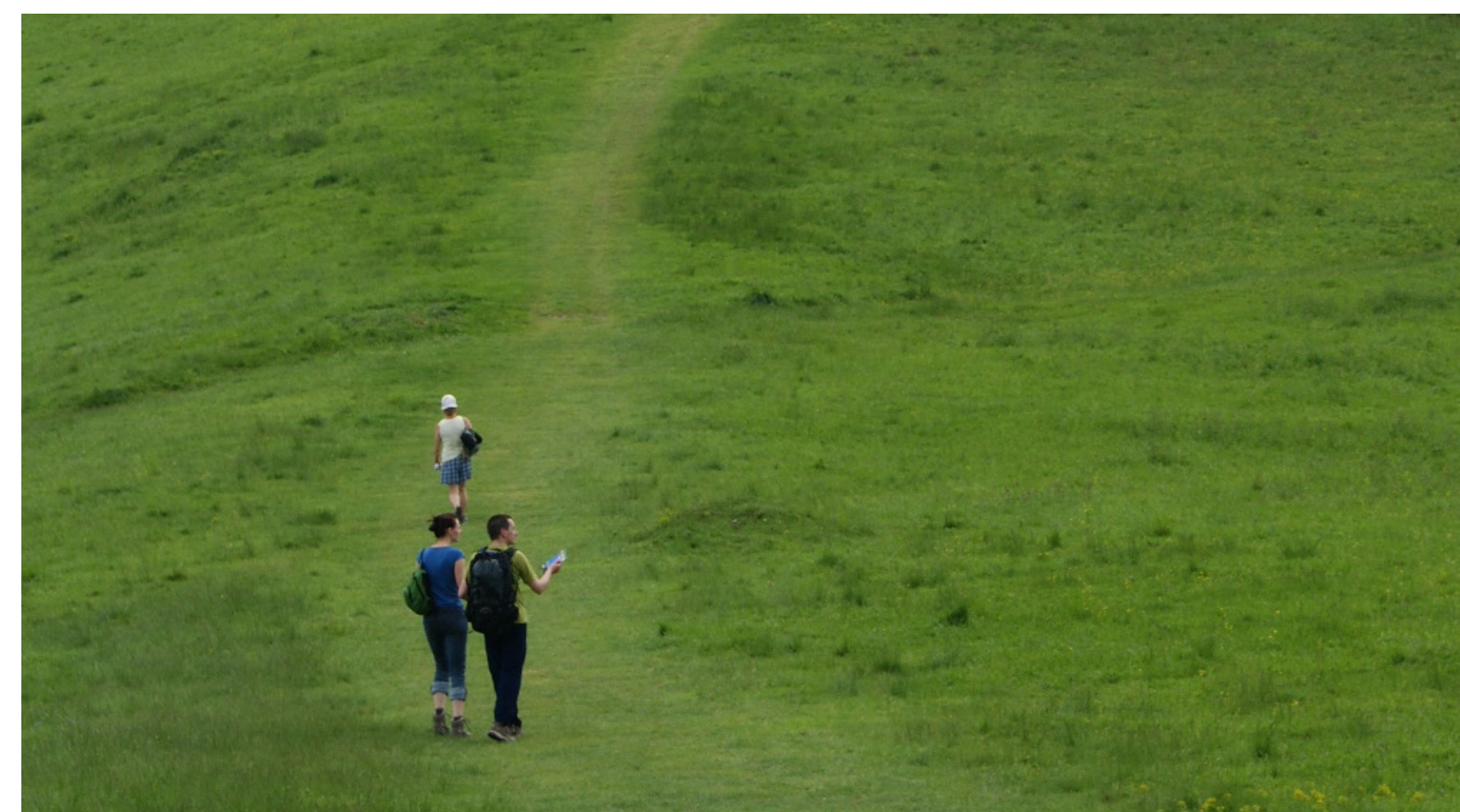
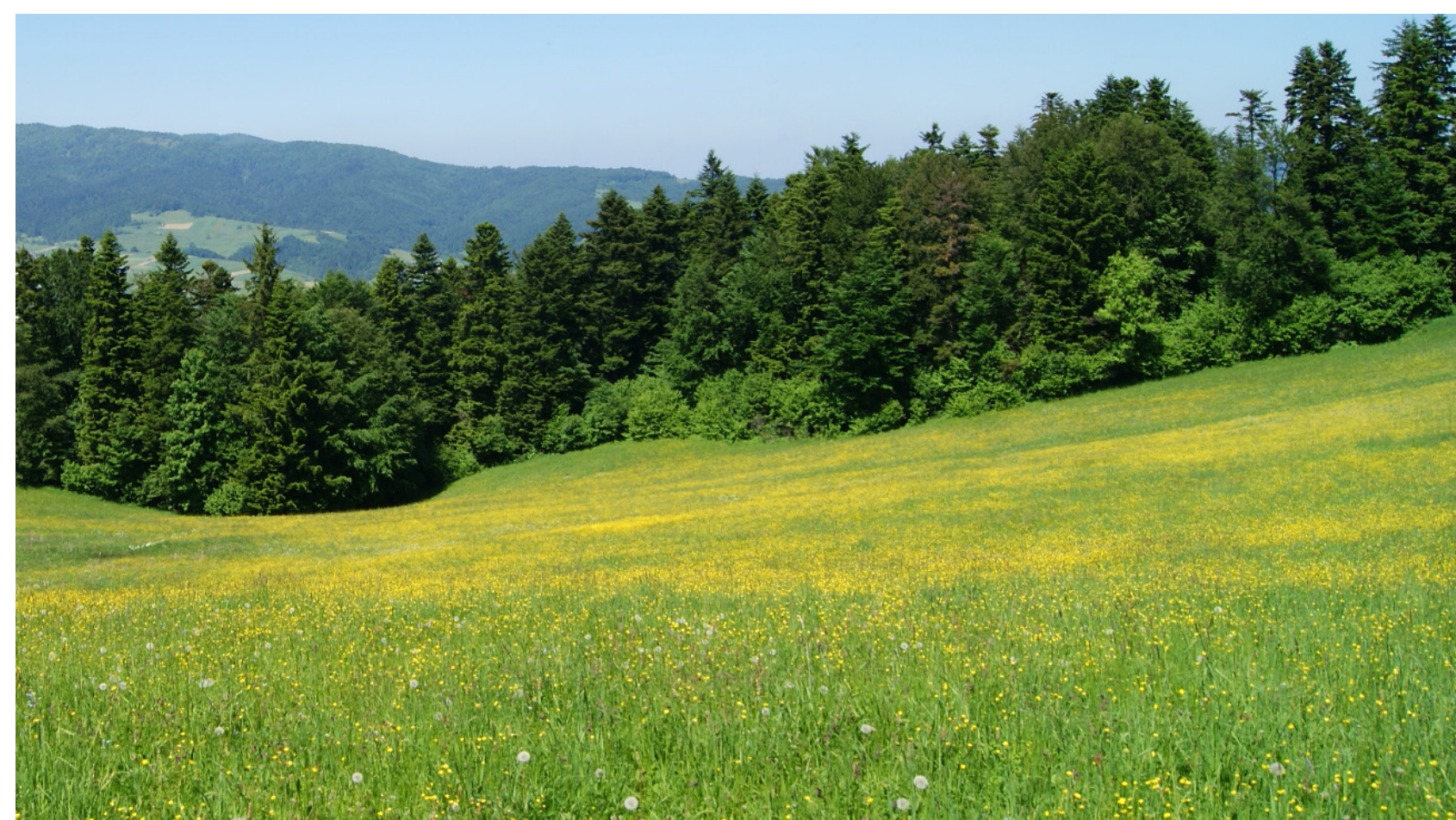
Grupa docelowa aplikacji

- / rodziny z dziećmi
- / samotnicy
- / młodzież
- / grupy wycieczkowe
- / osoby zaawansowane i niezaawansowane w chodzeniu po górach
- / ludzie chcący zapoznać się z historią danego terenu

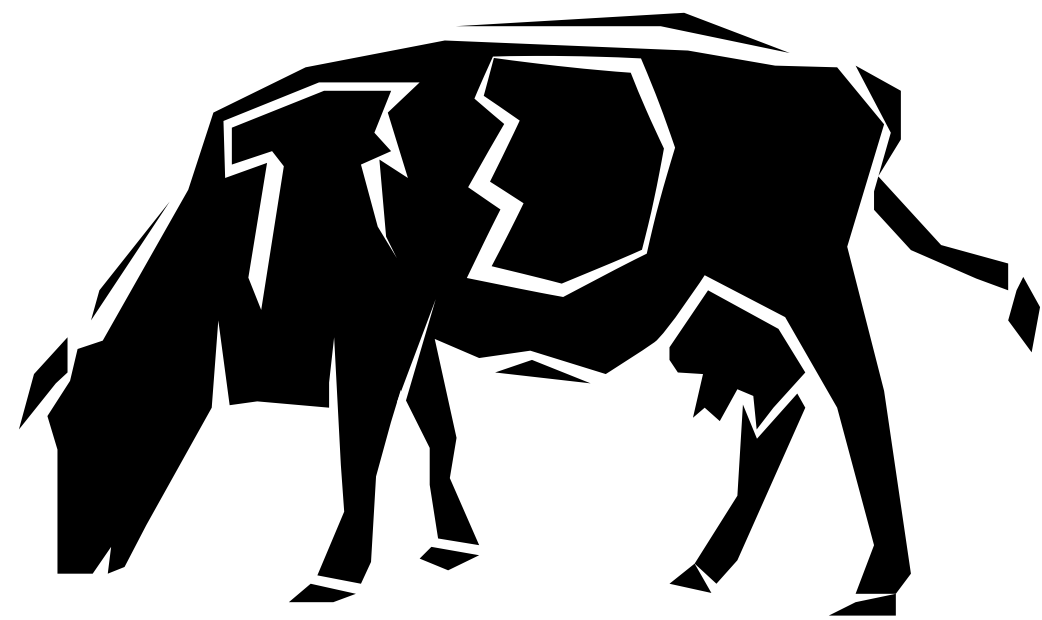
Beskidy

cel stał się inspiracją...





Bohaterowie trasy oraz historie z nimi związane



krowa



żołnierz



zbój

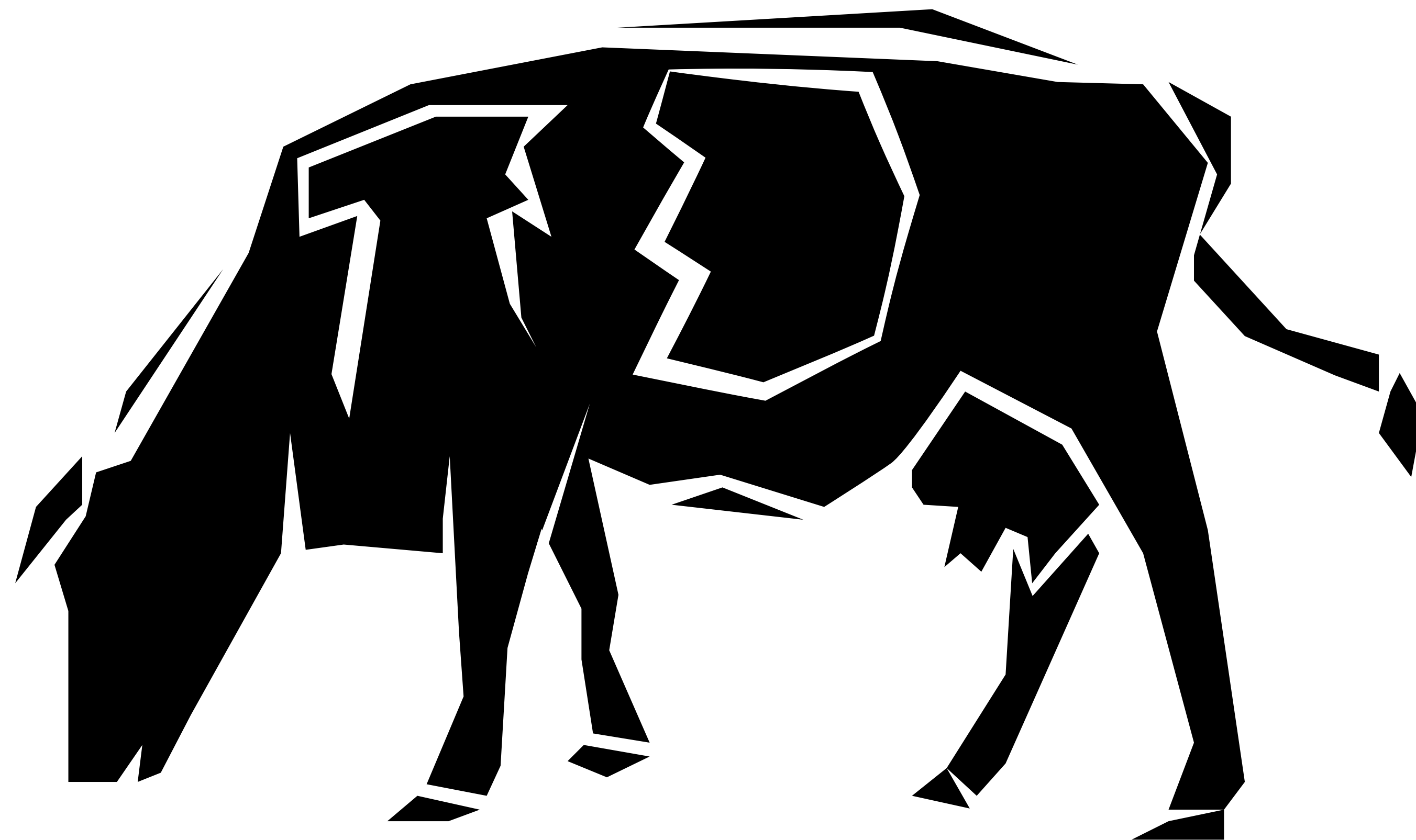


orzeł



diabeł

Krowa z Krowiarek



Żołnierz



Zbójecki szlak



Sokolnica

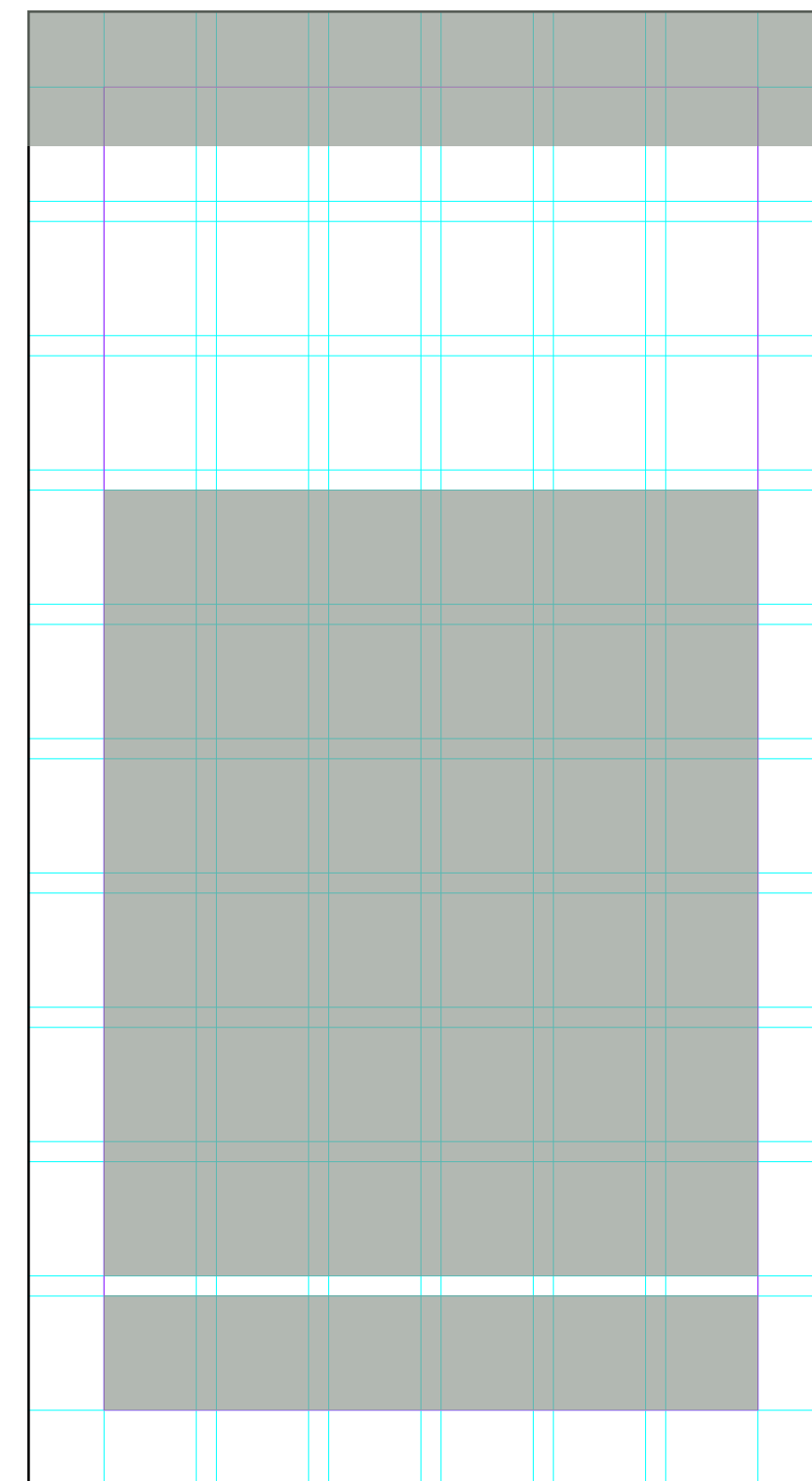
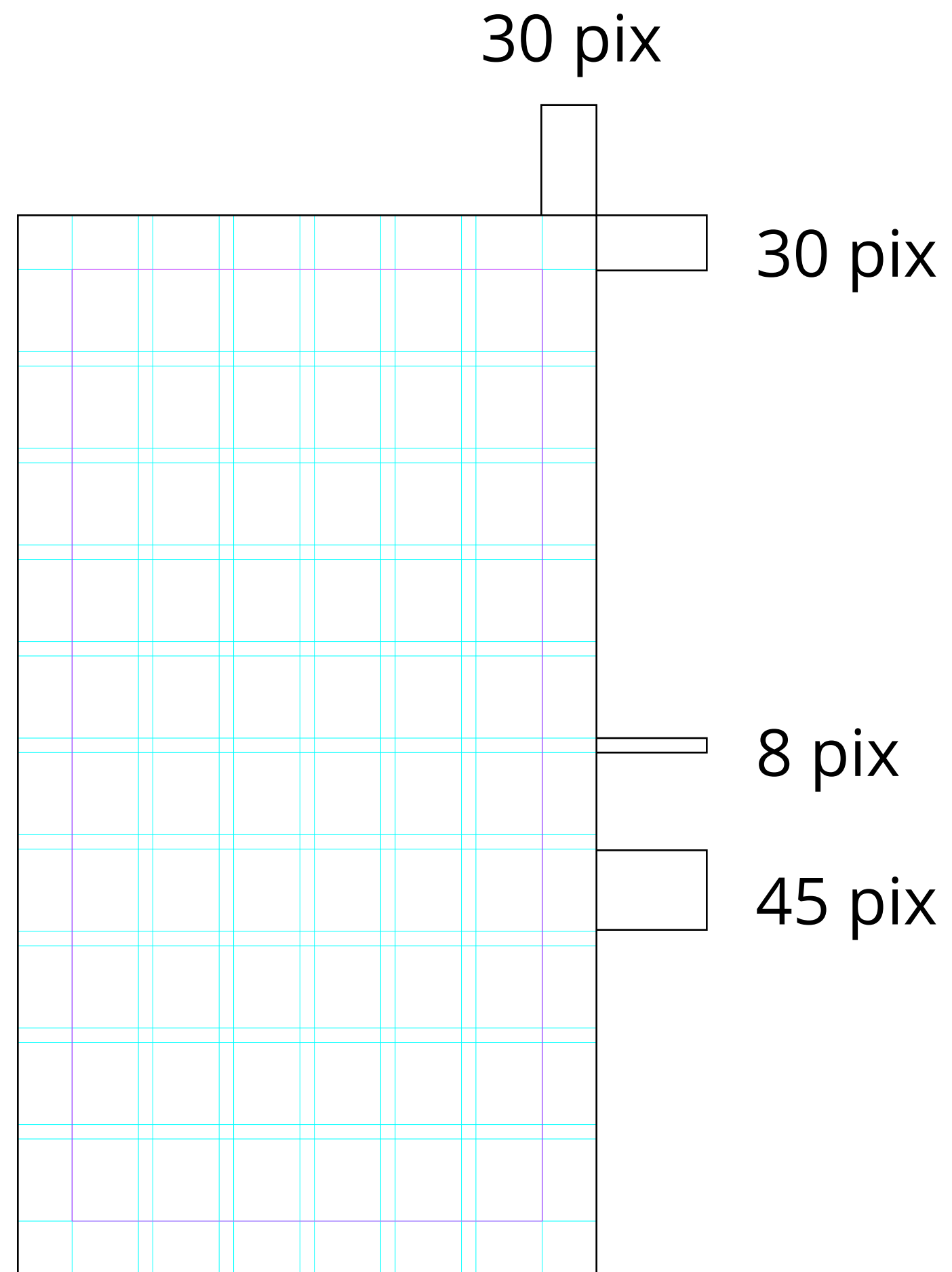


Diabla droga (Diablak)



Układ aplikacji

321 x 587 pix



Kolorystyka aplikacji

tło dla informacji
czarno biała fotografia
danego terenu



#a5c614

R: 165

C: 44

G: 199

M: 0

B: 21

Y: 100

K: 0



przezroczystość 50 %

Typografia



Open Sans
Regular
24 pkt

Open Sans
Regular
14/20 pkt

Open Sans
Regular
18 pkt



Open Sans
Regular
24 pkt

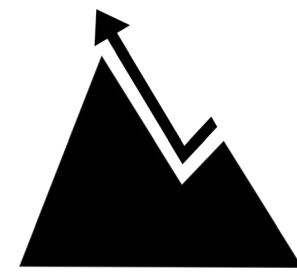
Open Sans
Regular
20 pkt

Ikony zaprojektowane dla aplikacji

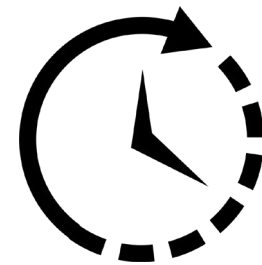
odległość



przewyższenie



czas



mapa

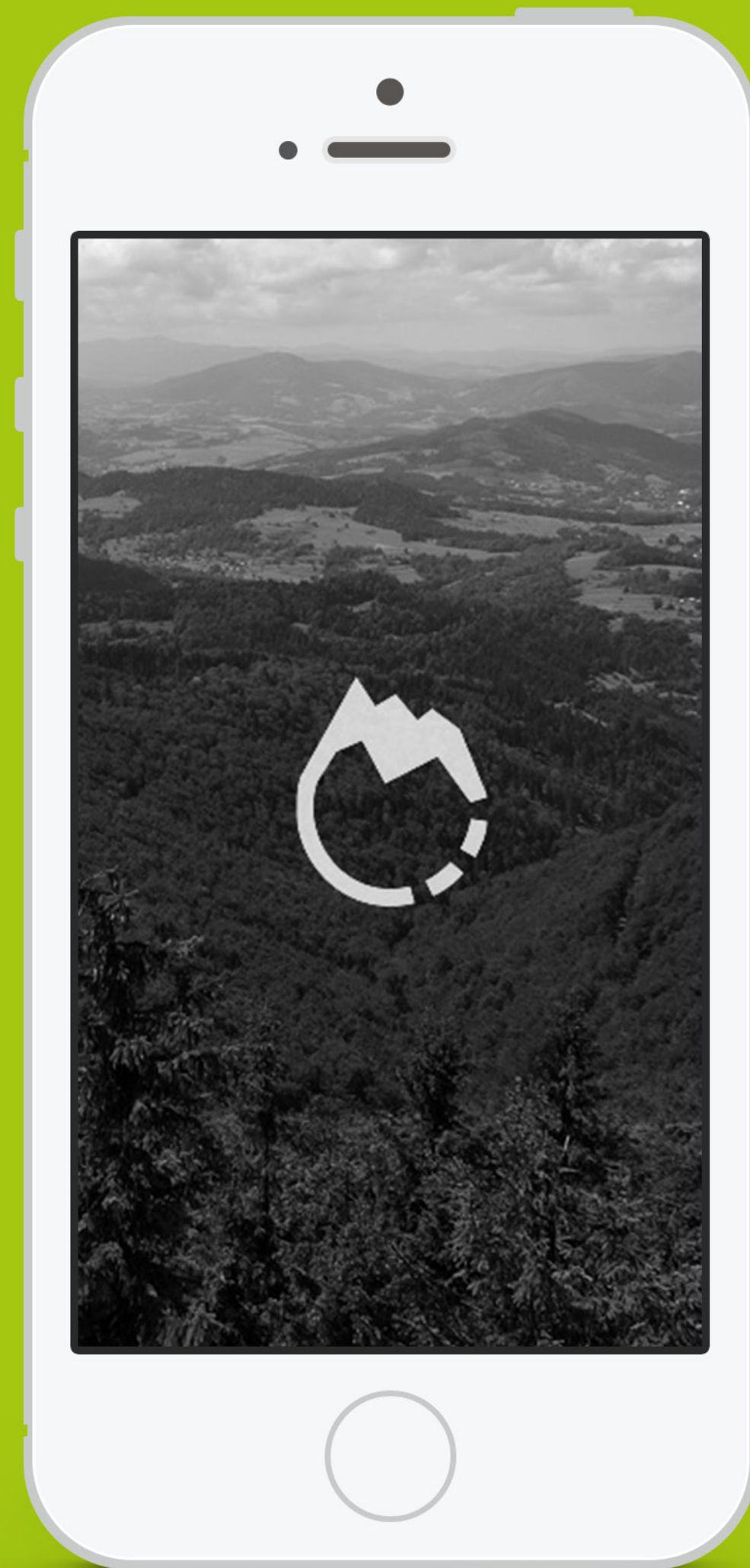


dźwięk

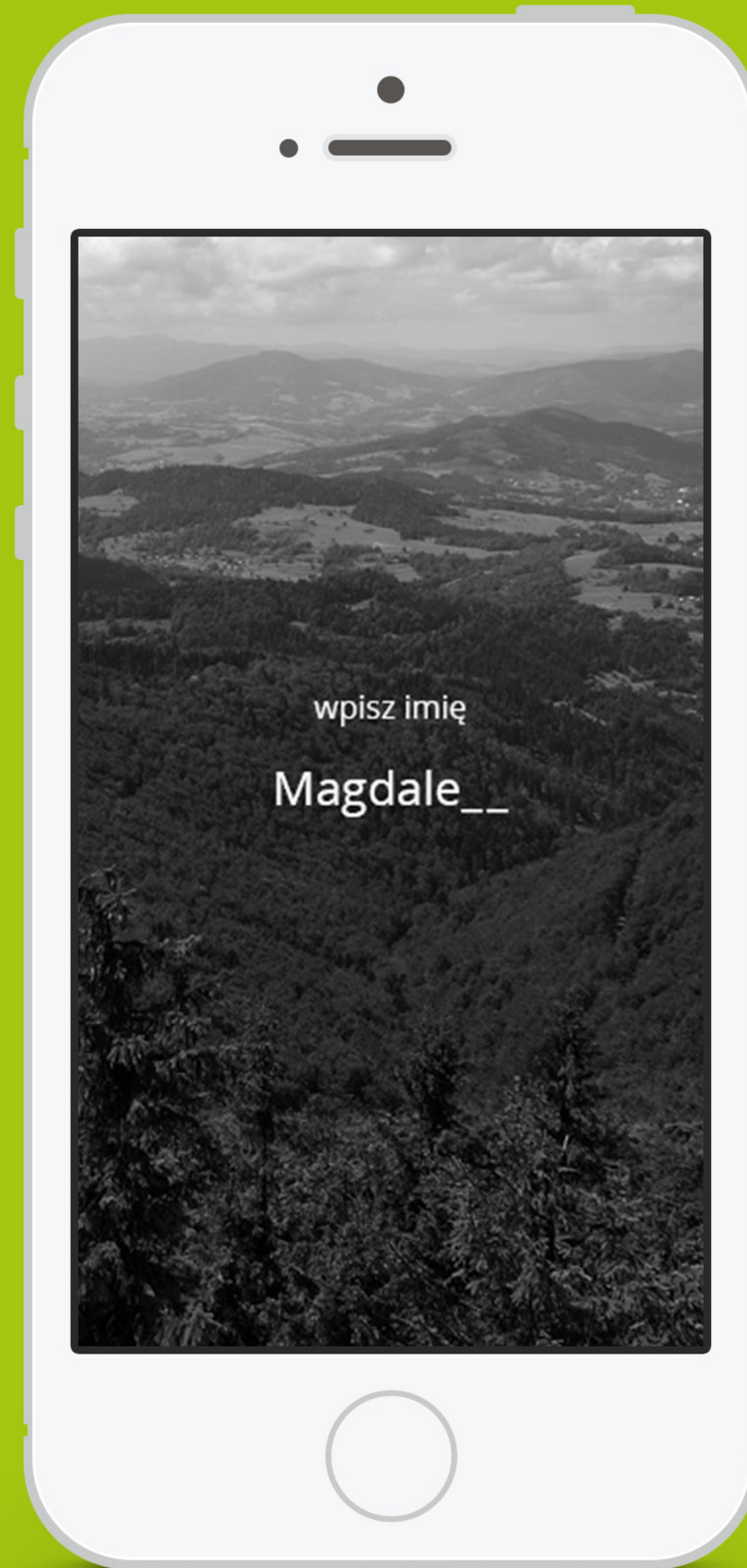


powrót

#Legendarny Szlak



#1 personalizacja



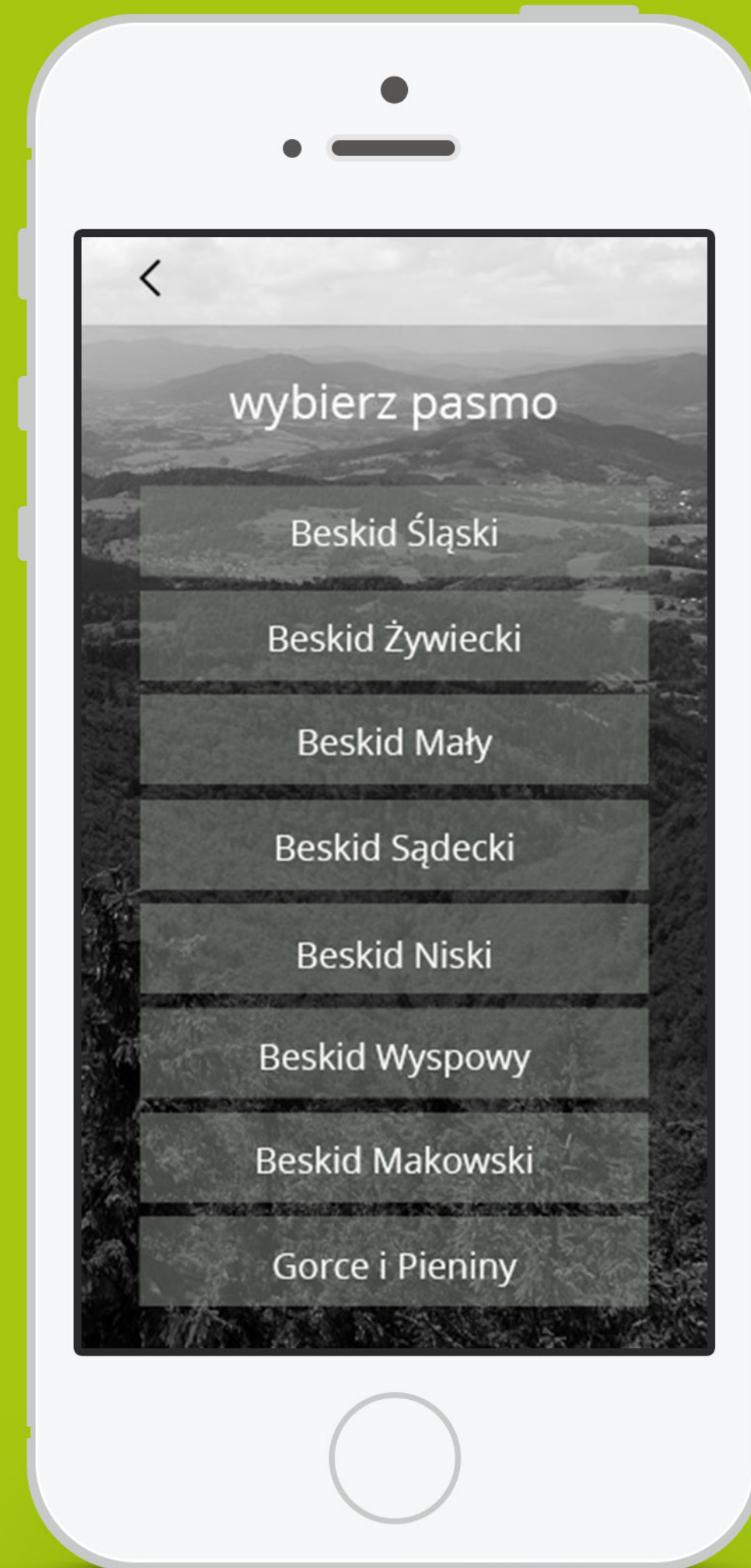
#1 personalizacja



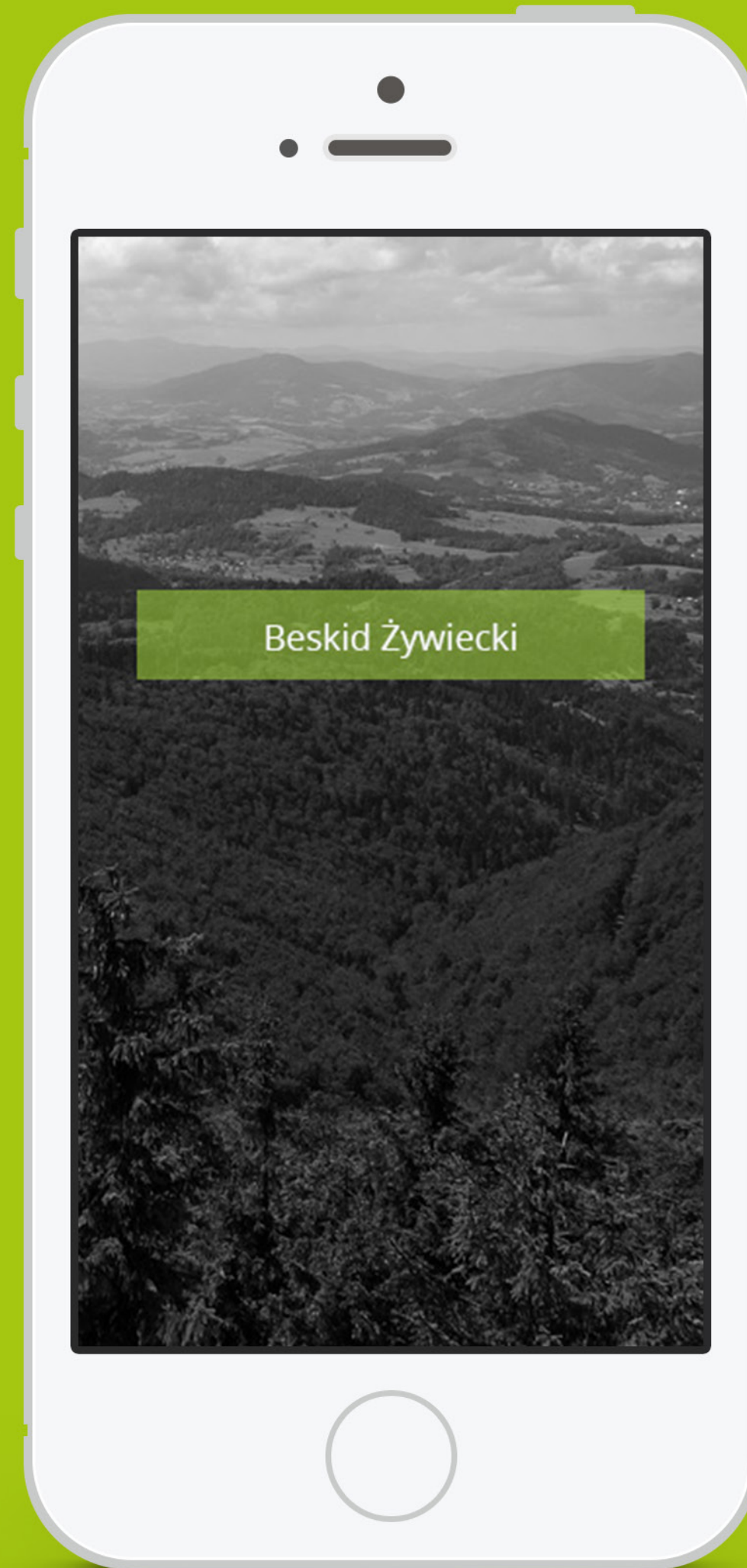
#2 wybór trasy



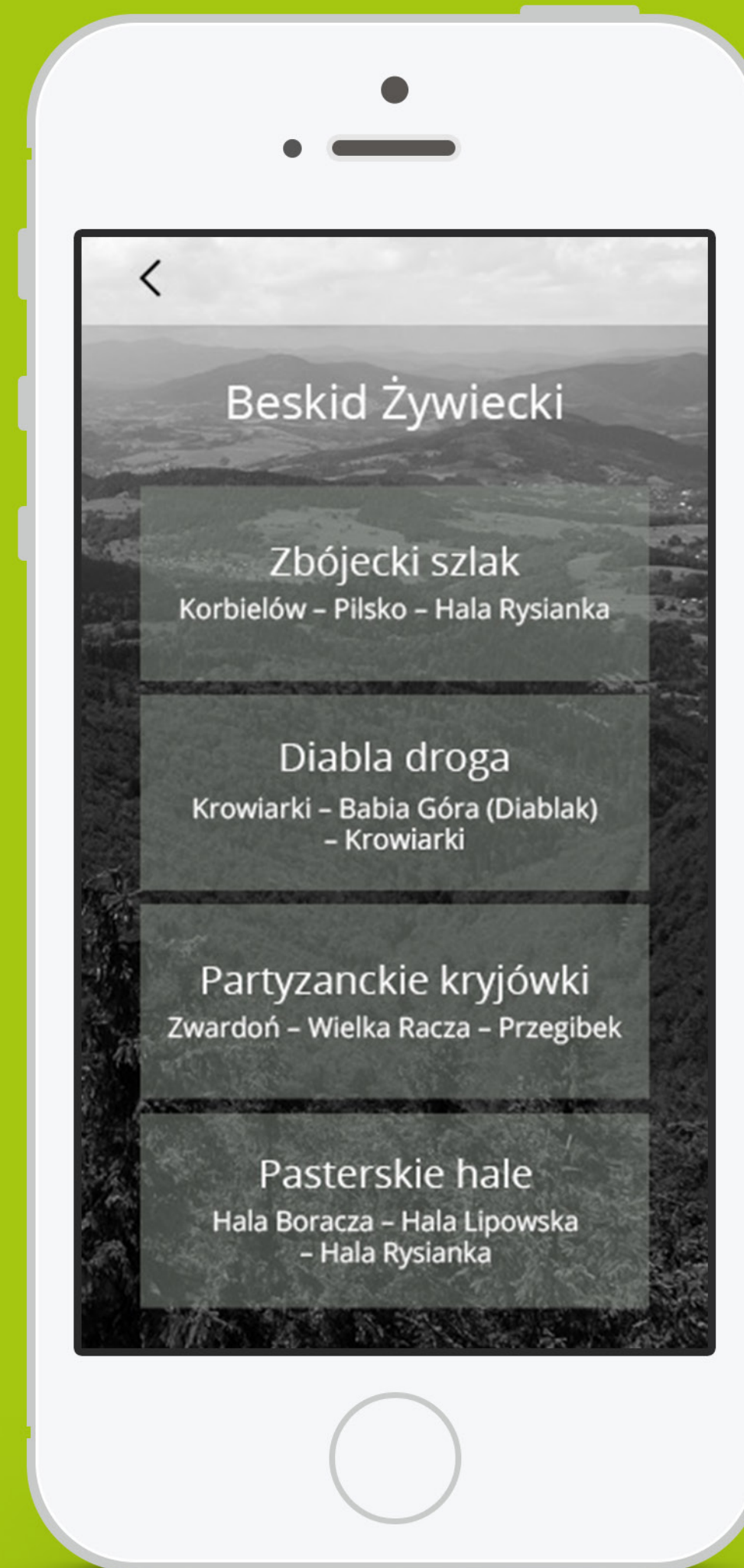
#3 wybór pasma



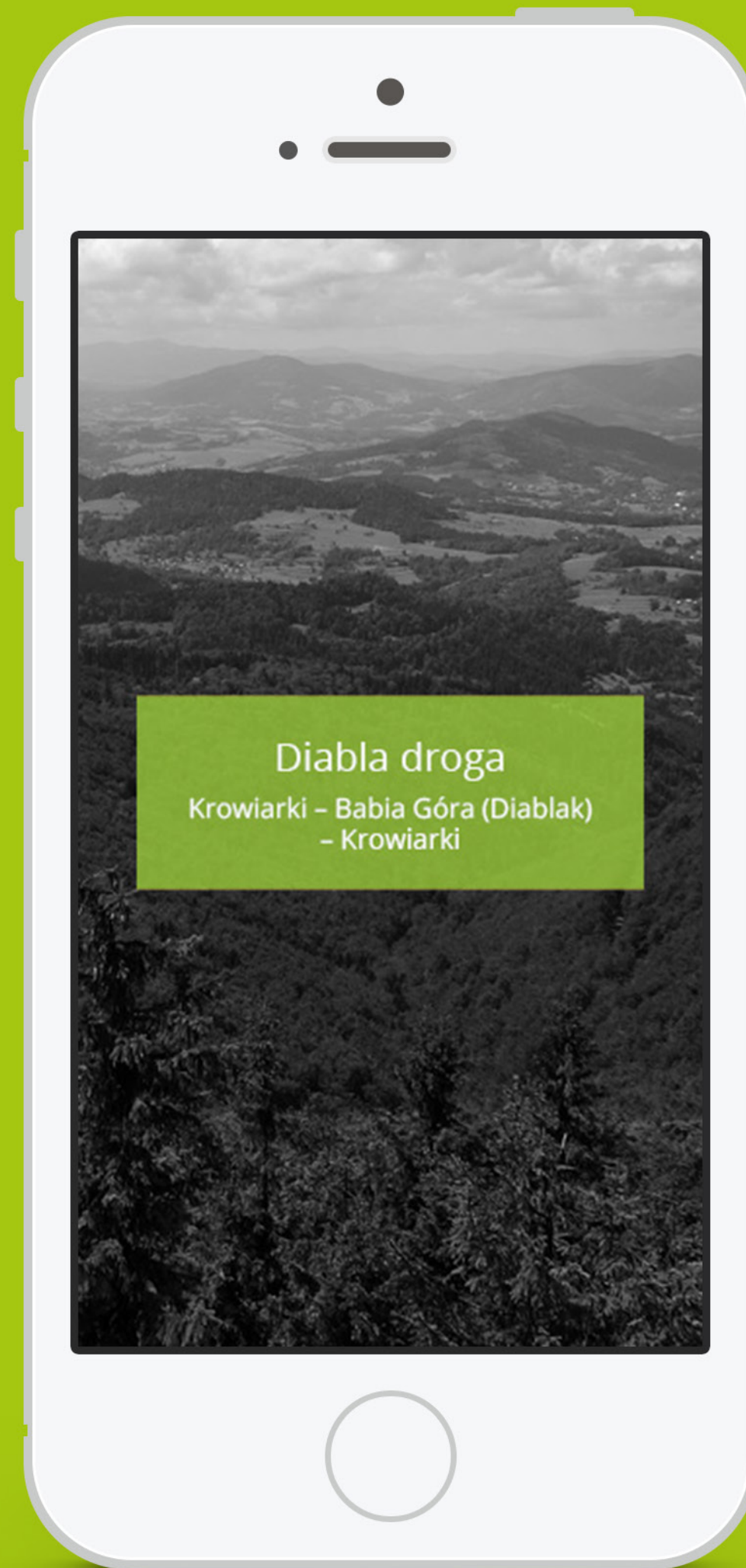
#3 wybór pasma



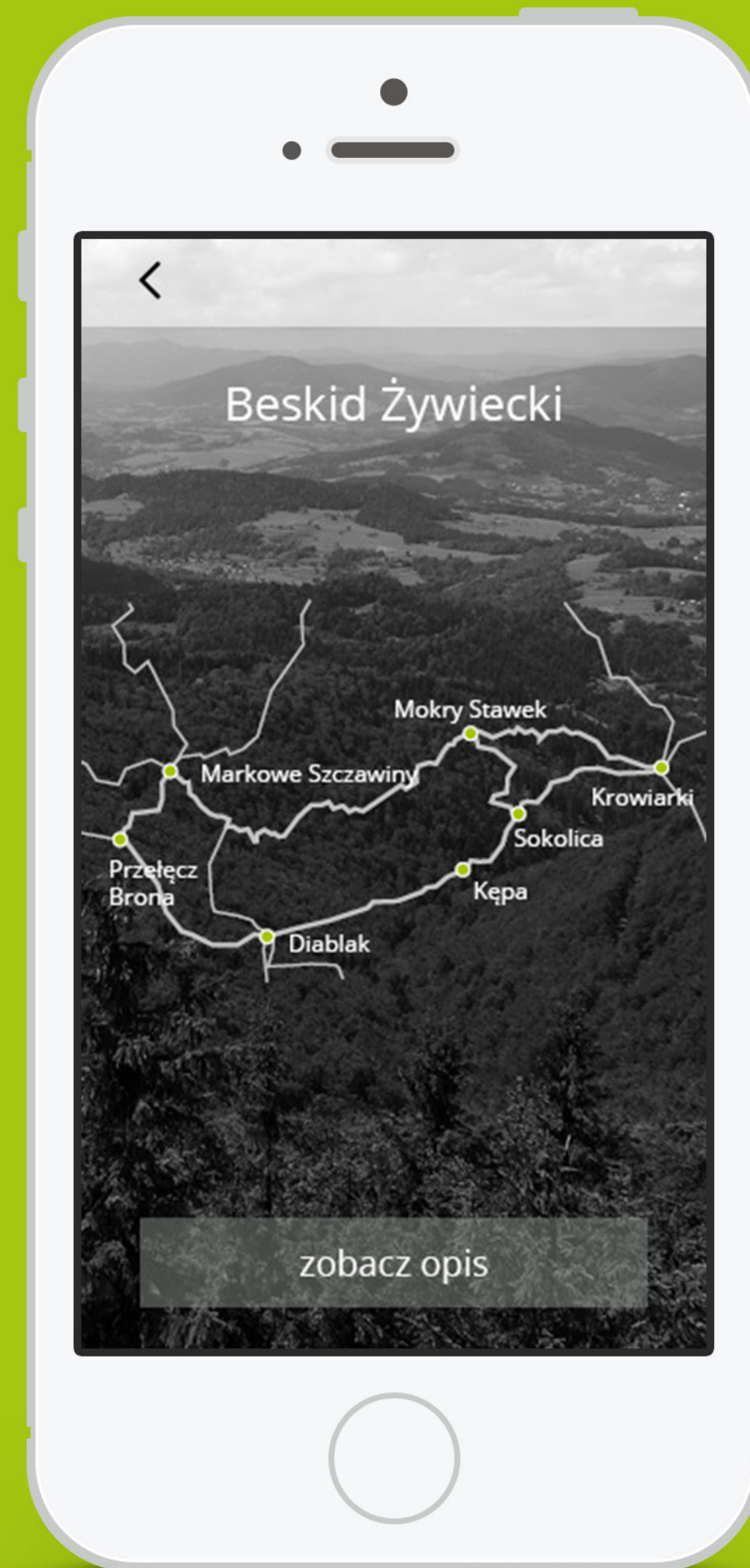
#3 wybór szlaku



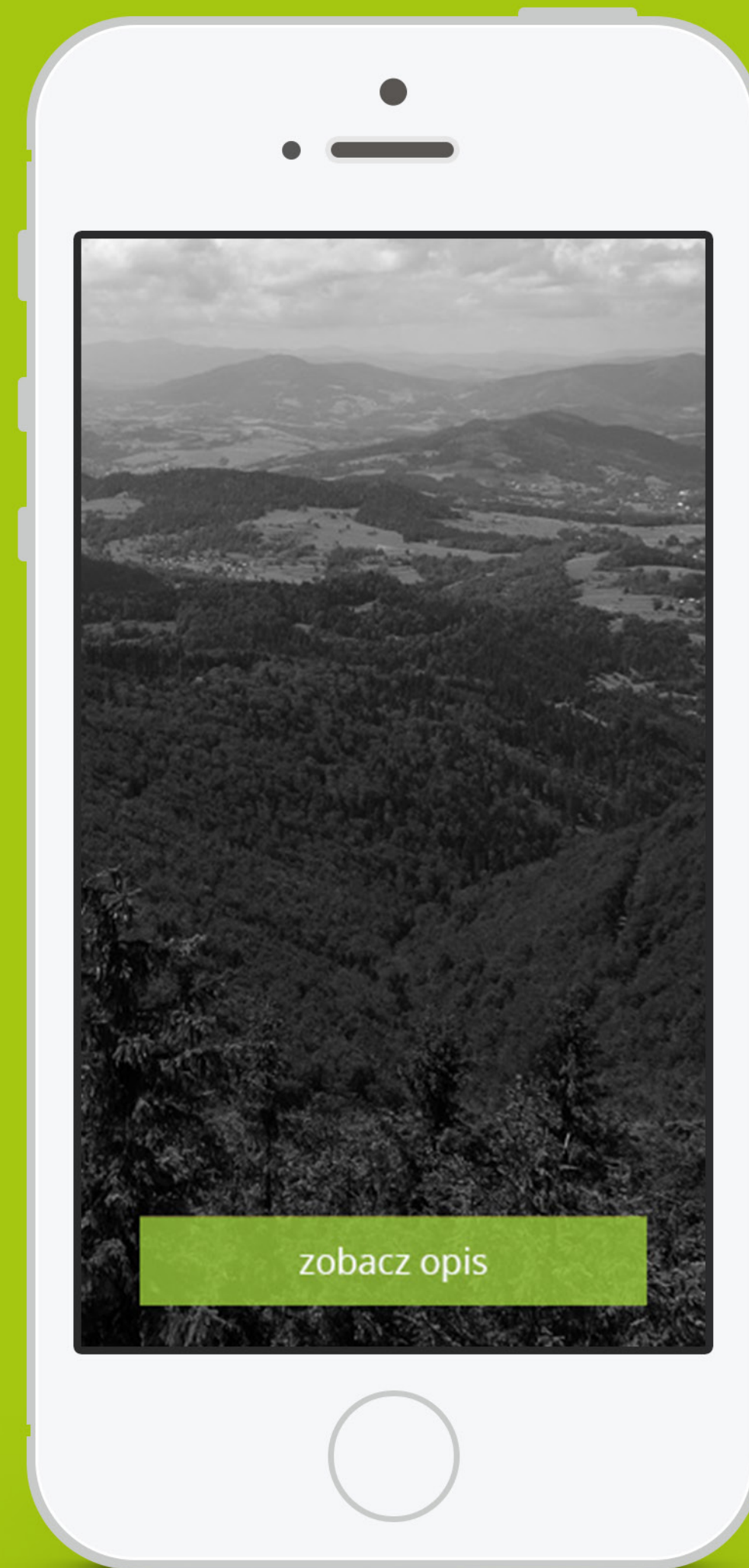
#3 wybór szlaku



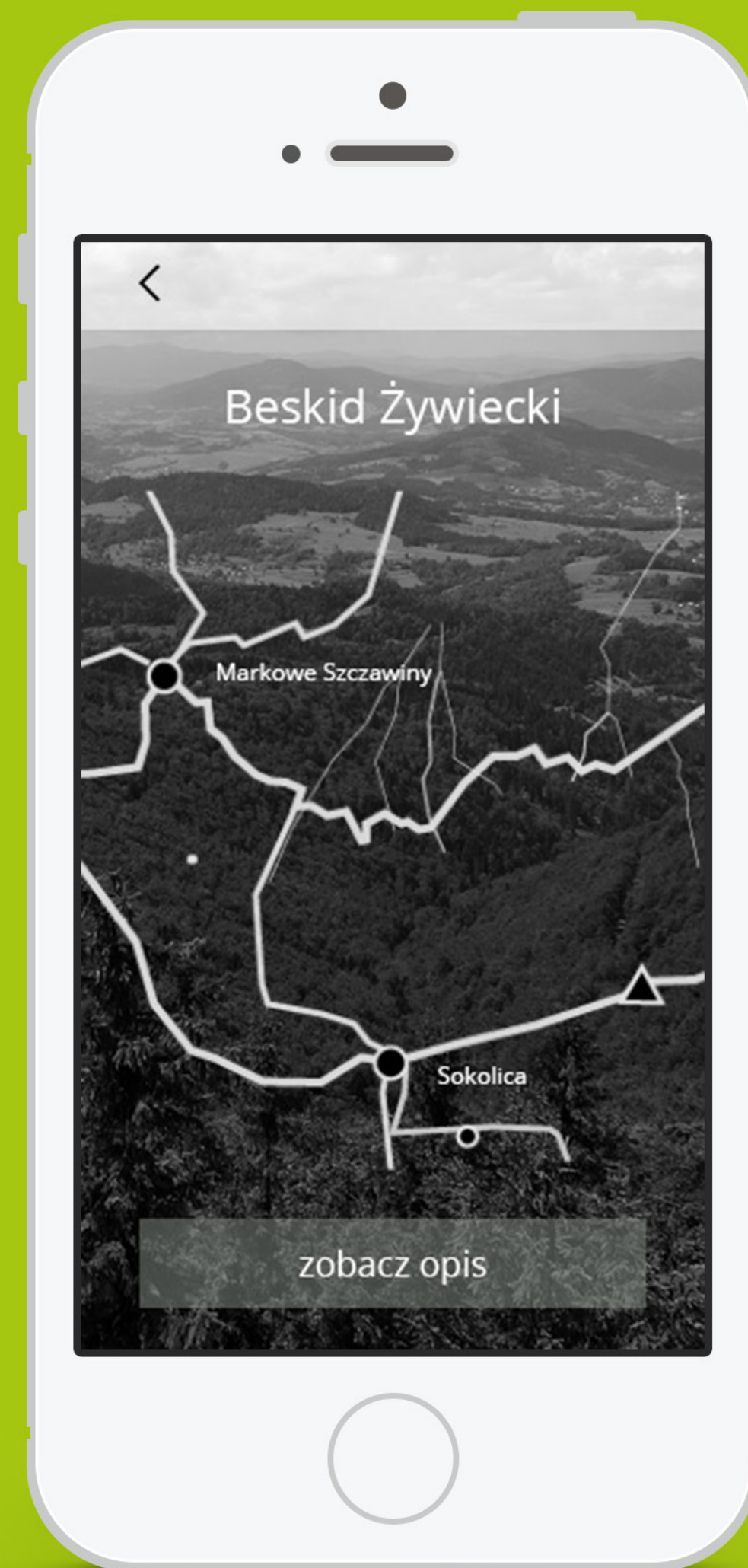
#4 wprowadzenie na szlak



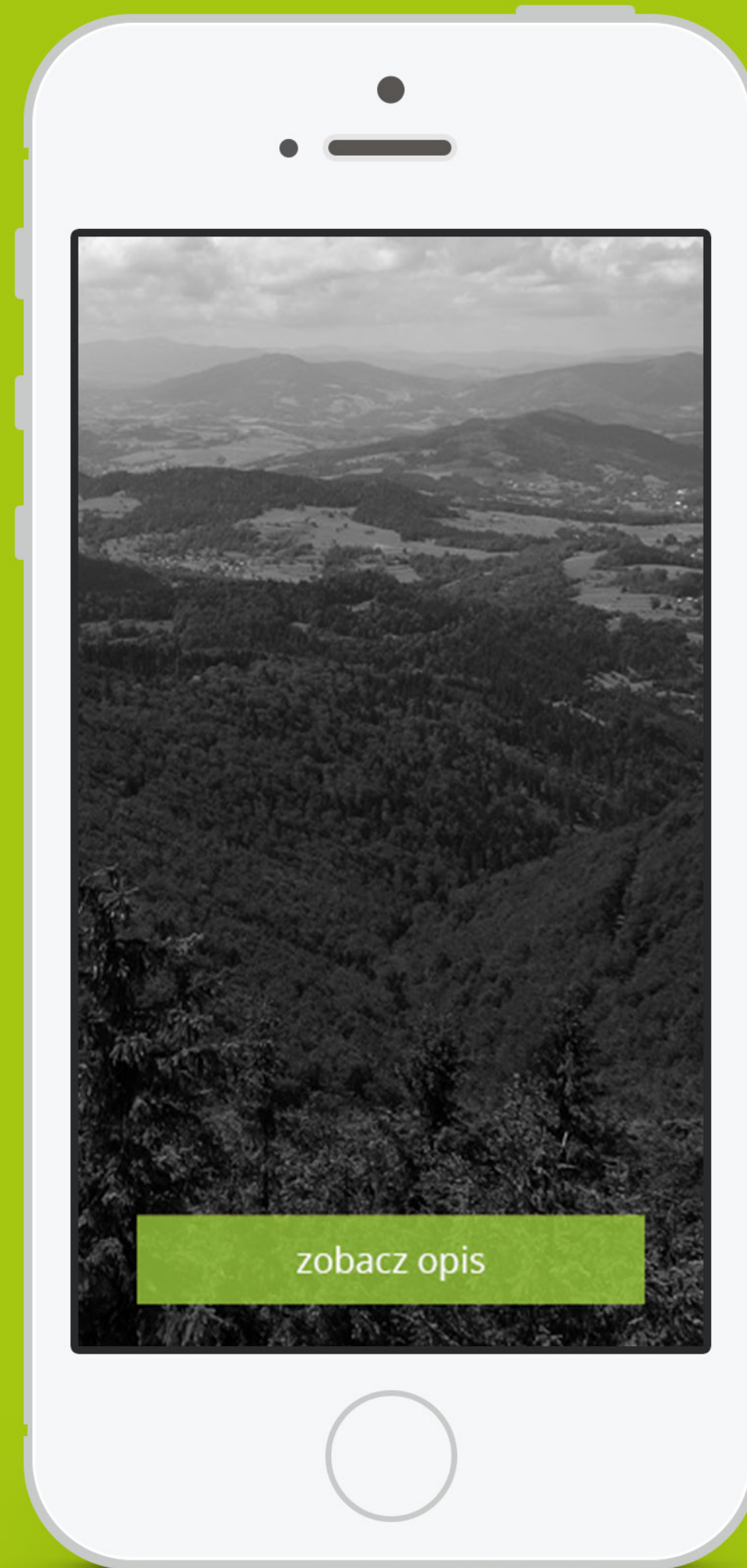
#4 wprowadzenie na szlak



#5 mapa



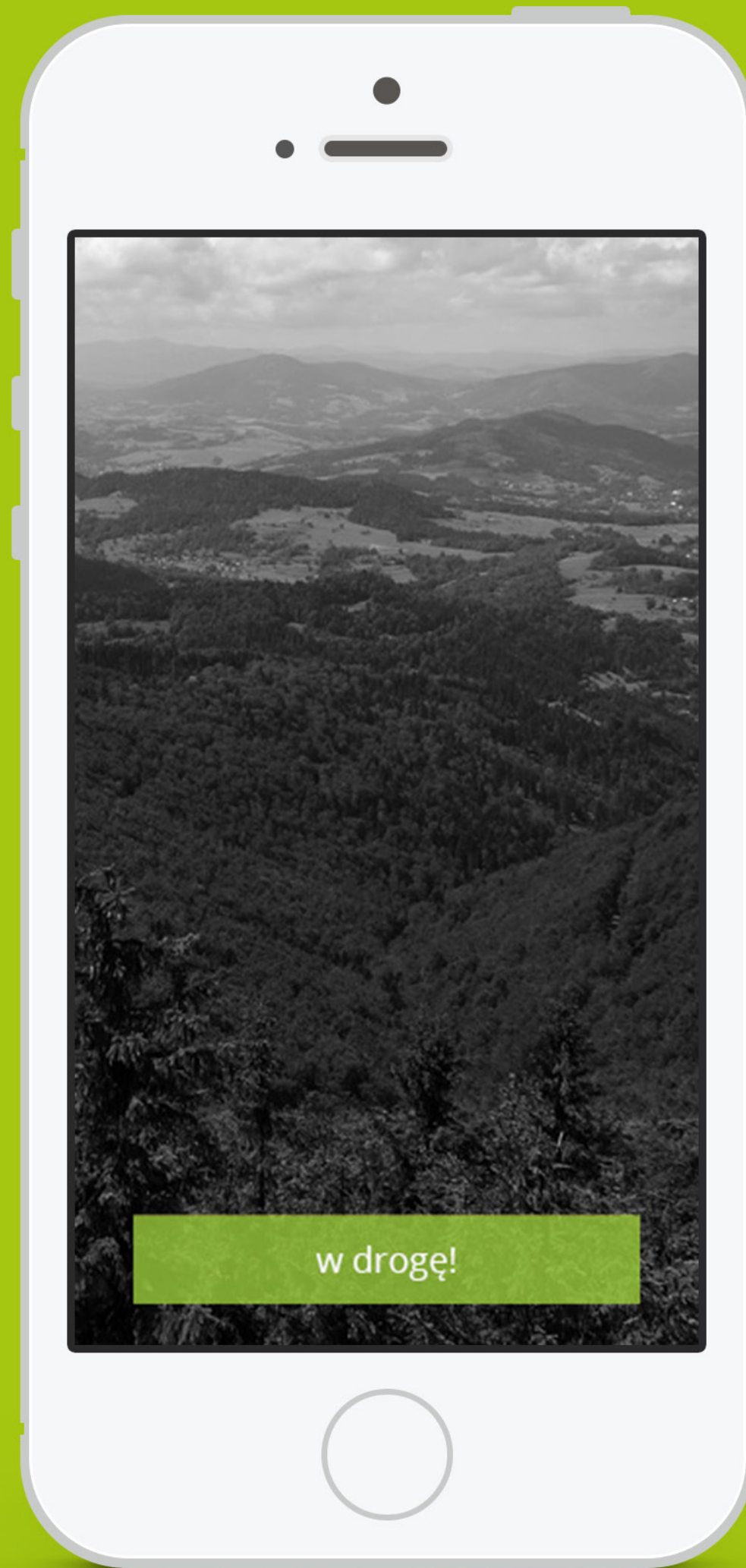
#5 opis trasy



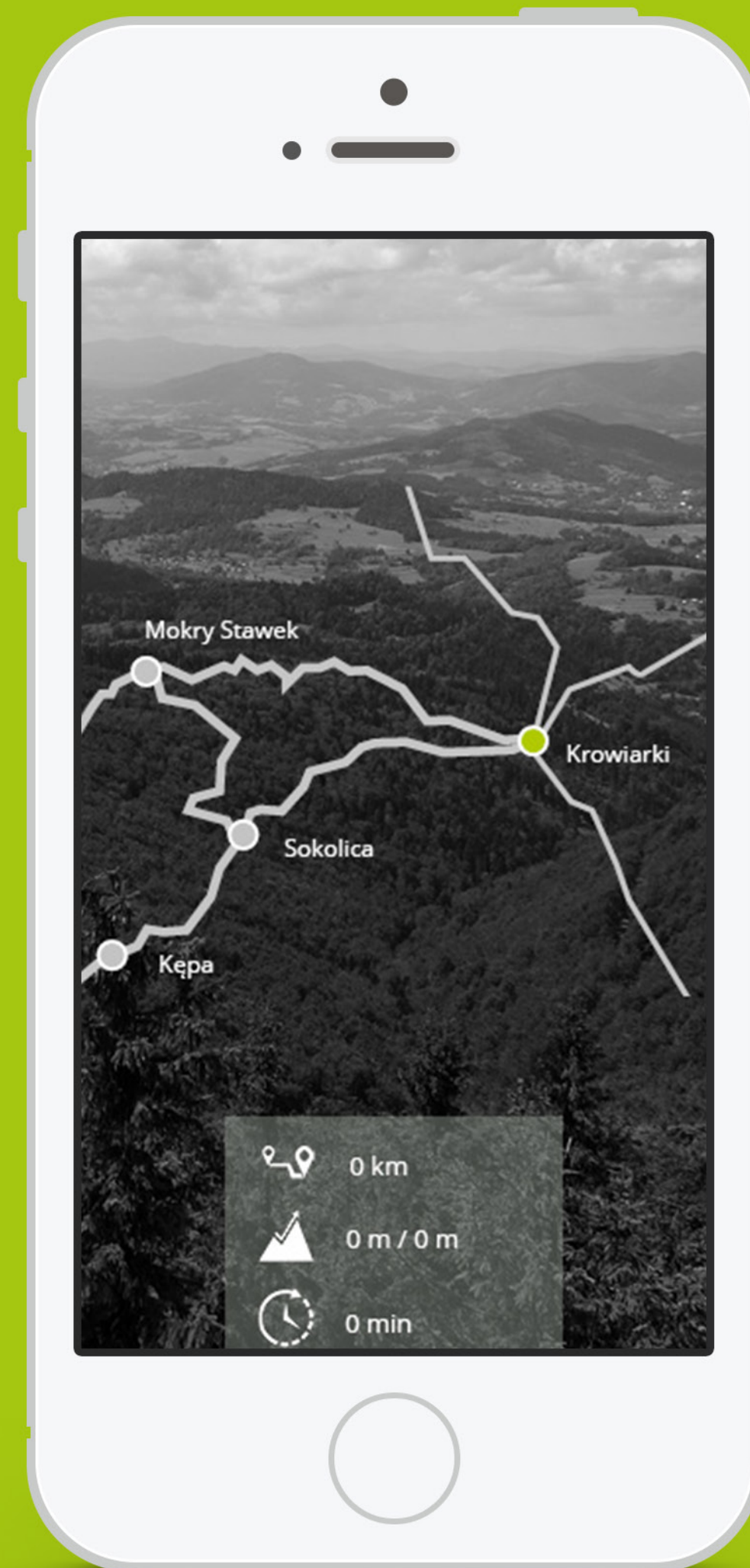
#5 opis trasy



6 w drogę



7 na szlaku



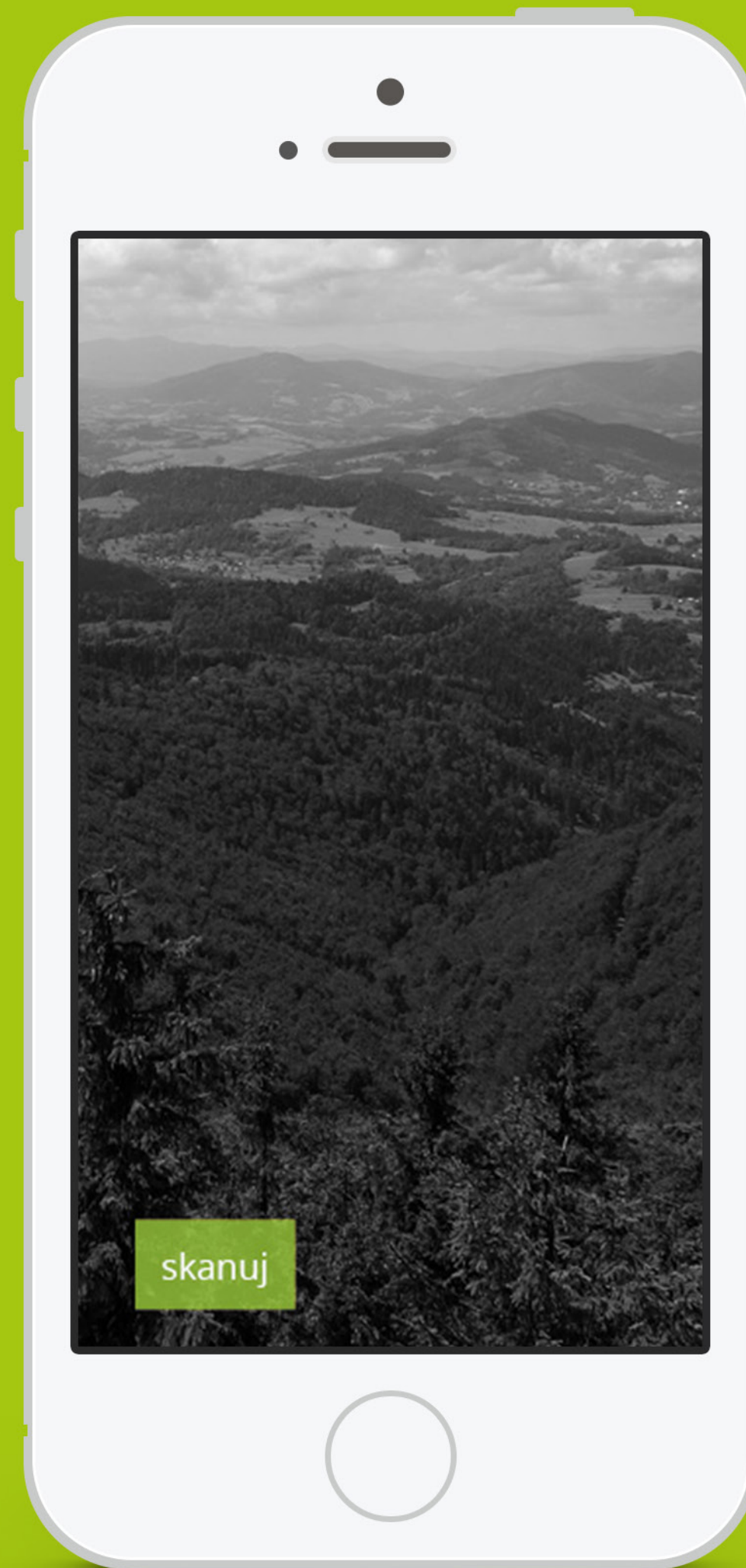
8 pierwszy przewodnik

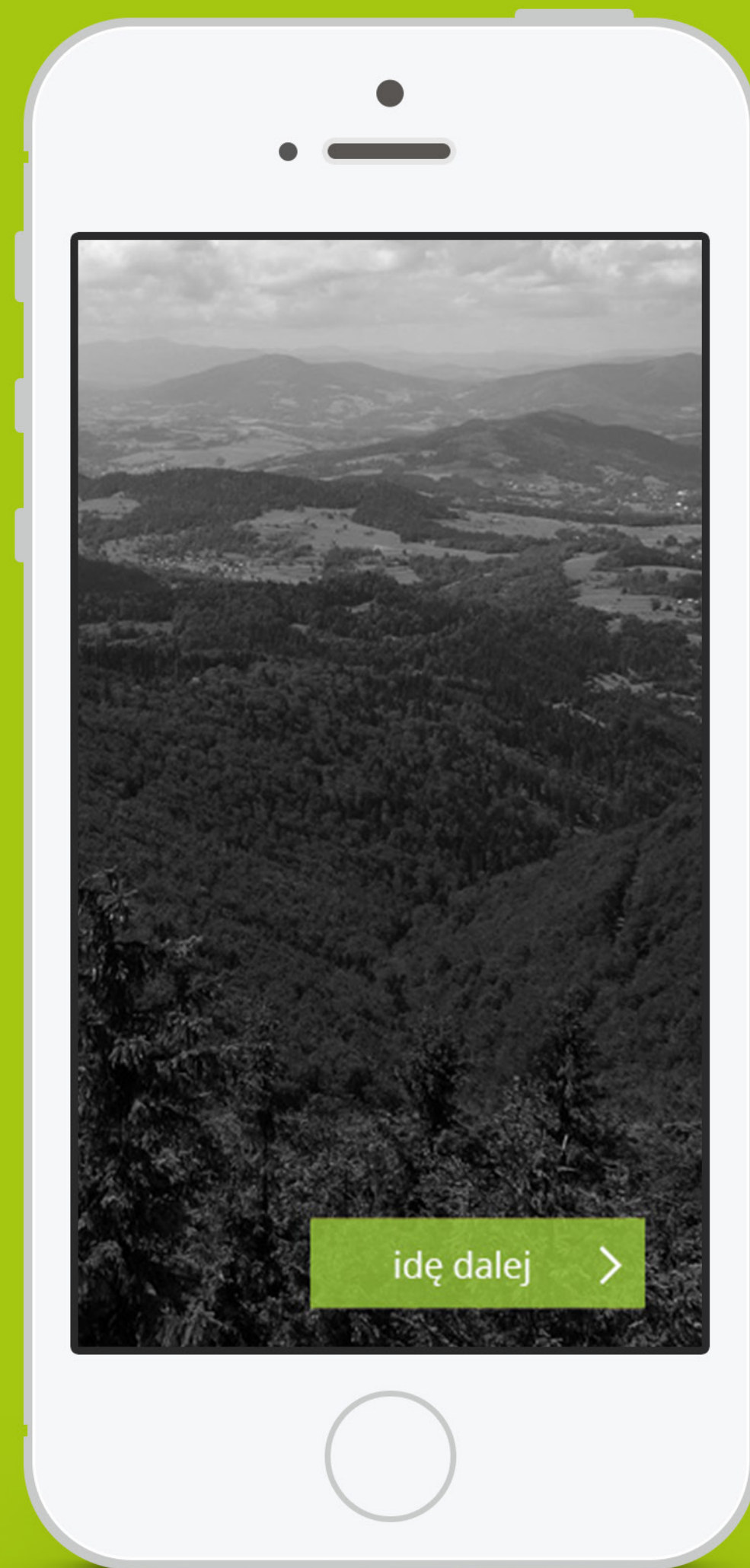


8 pierwszy przewodnik



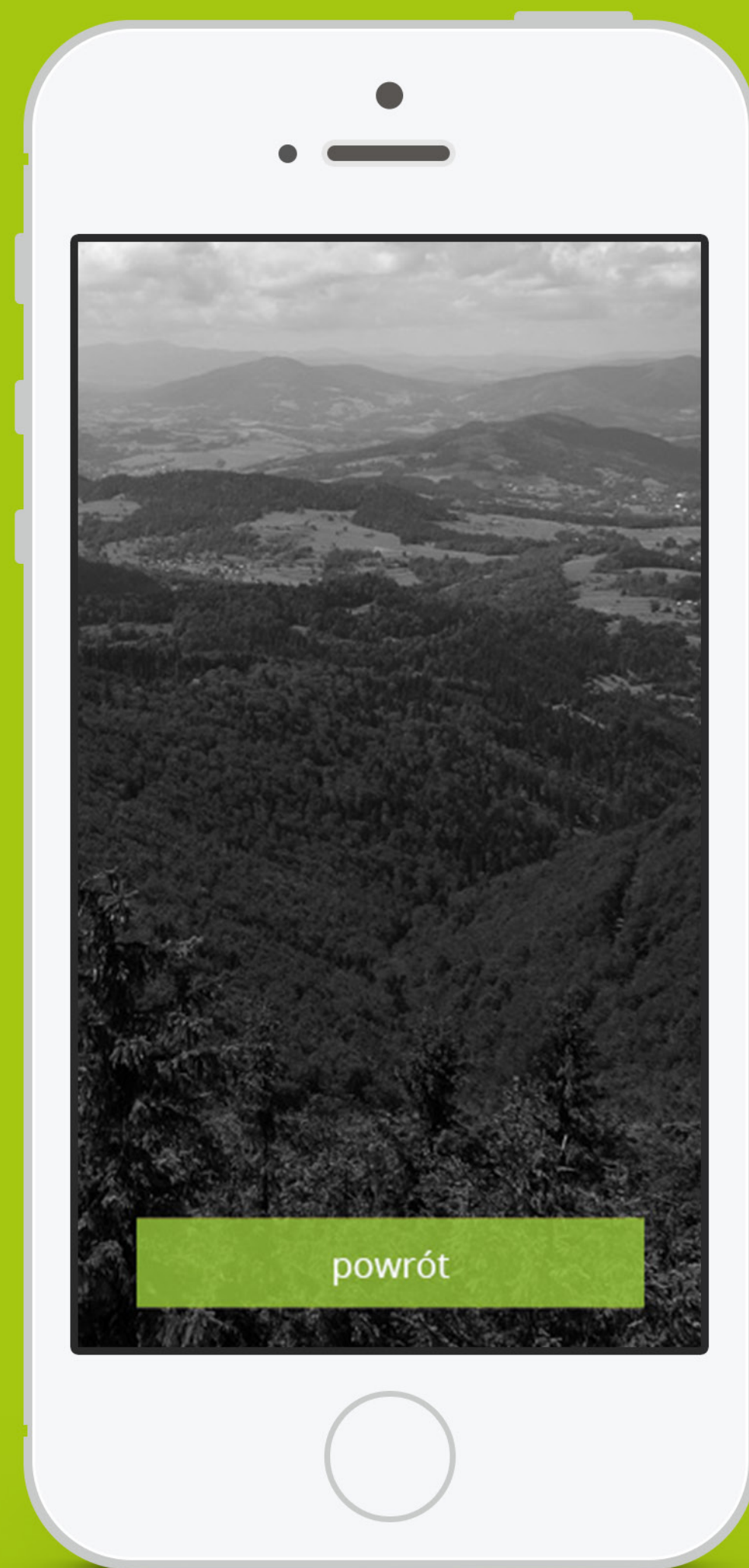
8 pierwszy przewodnik





8 pierwszy przewodnik





9 skanowanie otoczenia



10 informacja od napotkanej postaci



