

GRID GRAPHICS
RESEARCH
INNOVATION
DESIGN

UX V RUKÁCH DETÍ



UX NA STREDNEJ



AKO ZAČAŤ S UX



VIDEÁ KOŠICKEJ UX KOMUNITY

OBSAH

GRID: UX v rukách detí	4
Čo je UX?	5
Ako vyzerá dobré a zlé UX?	6
Ako vymýšľať nápady?	7
Porota	9
1. miesto	10
2. miesto	12
3. miesto	13
TOP 10	14

GRID: UX V RUKÁCH DETÍ

Vitajte v katalógu víťazných prác prvého ročníka súťaže GRID: UX v rukách detí! Určená je pre žiakov 8. a 9. ročníka základných škôl. Táto súťaž vznikla, aby sme deťom ukázali, že digitálne produkty nie sú len veci, ktoré používame, ale že sa dajú tvoriť, vylepšovať a premýšľať o tom, ako ich ľudia používajú.

Do prvého ročníka sa zapojilo **32 žiakov zo siedmich základných škôl**, ktorí tvorili **návrhy mobilnej aplikácie na tému:** „Aplikácia, ktorá pomáha ľuďom navzájom si porozumieť a spolupracovať“.

Prečo vznikla súťaž GRID?

Aby deti mohli vidieť technológie z druhej strany – ako tvorcovia a dizajnéri, nie len ako používatelia.

Aby rozvíjala zvedavosť, kreativitu a chuť hľadať riešenia, ktoré dávajú zmysel.

Aby ukázala, že dizajn nie je len o pekných farbách, ale o tom, aby veci fungovali.

Cieľ súťaže

- prebudiť u detí záujem o UX dizajn a digitálne produkty
- rozvíjať kreativitu, fantáziu a schopnosť riešiť problémy
- naučiť deti pozerať sa na produkty očami používateľa
- podporiť spoluprácu medzi školami, učiteľmi a odbornou UX komunitou

ČO JE UX?

UX znamená User Experience – používateľská skúsenosť.

Je to všetko, čo ovplyvňuje, ako ľudia používajú produkt – či je jednoduchý, zábavný a užitočný.



**Rozvíja kritické
myslenie**



**Podporuje
kreativitu
a riešenie
problémov**



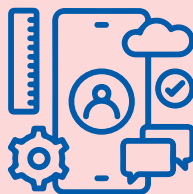
**Učí empatiu,
porozumieť tomu,
čo ľudia potrebujú**



**Pripravuje na
digitálny svet,
kde bude dôležité vedieť
navrhovať priateľské
produkty**

AKO VYZERÁ DOBRÉ A ZLÉ UX?

Dobré UX:



- Jasné tlačidlá a prehľadné rozloženie
- Ľahko čitateľné texty a obrázky
- Produkt vás vedie krok za krokom

Zlé UX:



- Veľa informácií naraz, ťažko sa orientuje
- Malé alebo neviditeľné tlačidlá
- Používateľ nevie, čo robiť ďalej



Ako vymýšľať nápady?

Jednoduchý postup pre malých dizajnérov

Použite Design Thinking

4 kroky, ako myslieť ako používateľ:

1. Pozoruj a pýtaj sa – Sleduj, ako ľudia používajú produkt alebo hru. Čo je jednoduché? Čo mátie?

2. Definuj problém – Jasne povedz, čo treba zlepšiť. Napr.: „Používatelia nevedia nájsť tlačidlo.“

3. Generuj nápady – Kresli, píš, vymýšľaj všetky možné riešenia. Žiadny nápad nie je zlý!

4. Skúšaj a vylepšuj – Vytvor prototyp, otestuj ho a zisti, čo funguje a čo treba zmeniť.

Tip:

Nemusíš hneď vymyslieť dokonalú appku. Začni malými kresbami alebo papierovými modelmi a postupne svoje nápady zlepšuj.



GRID

UX / KOŠICE



**Mgr. art. Jana
Minarčíková
Nálepková**
grafická dizajnérka
ŠUP Košice

POROTA



**Mgr. Ľubica
Reváková**
UX / Košice
ŠUP Košice



Ing. Peter Leško
UX / Košice
UX dizajnér
Tatra banka



**Mgr. art. Zuzana
Kutašová**
Brut.to
ŠUP Košice



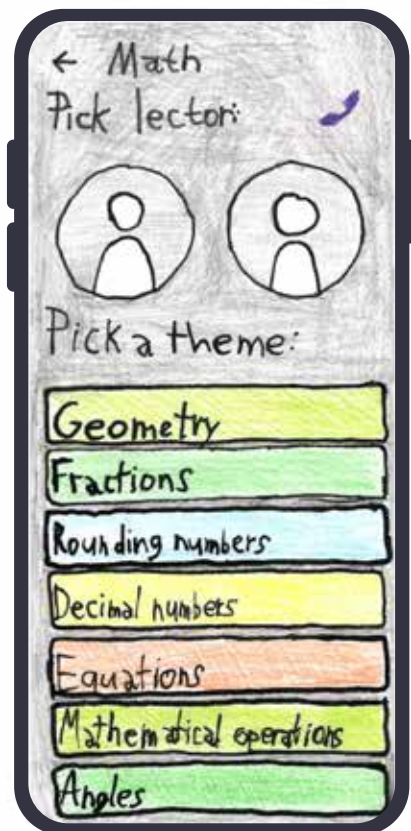
Ing. Ľuboš Kostik
UX / Košice
UX dizajnér
Tatra banka

1. miesto

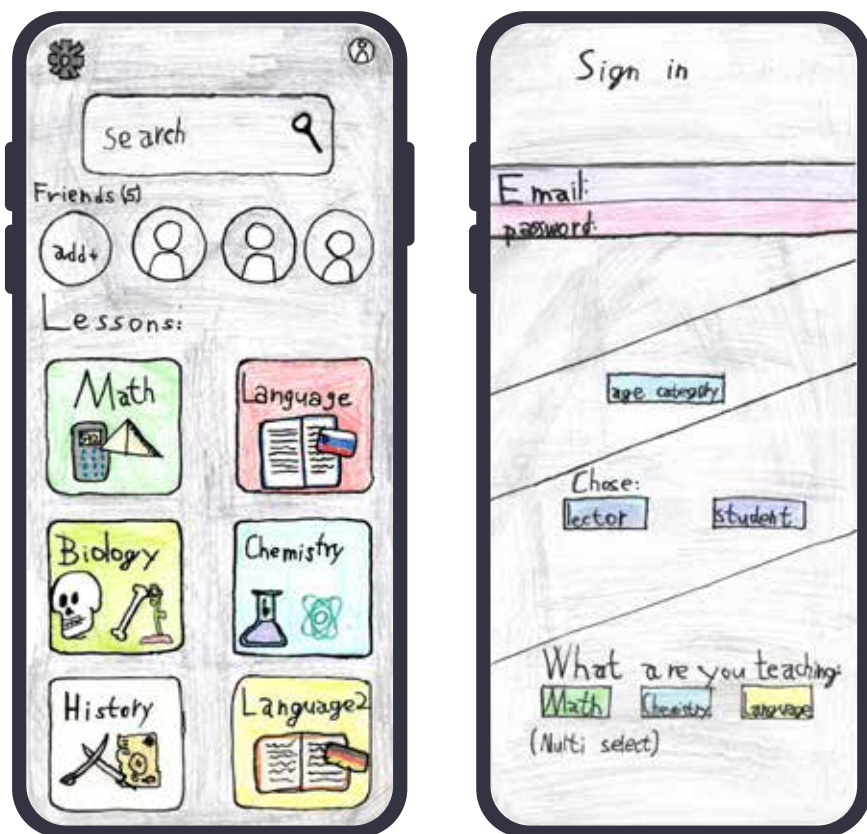
Learning HUB

ALAN PUKANSKÝ

ZŠ Ľudovíta Fullu, Košice



Táto aplikácia slúži pre žiakov, aby sa zlepšili v učení a mali lepšie známky. Po prihlásení si vyberiete predmet, tému a lektora, ktorý je práve online. Doučovanie prebieha cez správy alebo hovor, dá sa zapnúť kamera aj zdieľanie obrazovky. V aplikácii si môžete zmeniť aj jej vzhľad.



V aplikácii Planet Promise sa môžeme spojiť s ľuďmi z nášho okolia a spolu pracovať na miestnych projektoch, napríklad upratovaní parku alebo lesa. Môžeme spolu komunikovať cez videohovor a plniť úlohy z checklistu. Za splnené aktivity získavame body a ceny. Je tam aj súťaž, kto urobí viac úloh.

Planet Promise

SÁRA BORŠČOVÁ

ZŠ Ľudovíta Fullu, Košice



3. miesto

Čergov

MARCEL MIŽENKO

ZŠ Wolkerova, Bardejov

Aplikácia Čergov slúži na objavovanie pohoria Čergov. Nájdete v nej mapu s obcami, vrchmi, chatou a známymi turistickými trasami. Používateľ si môže vybrať trasu a sledovať svoje výlety v profile. Cieľom aplikácie je motivovať ľudí, aby viac chodili do prírody.

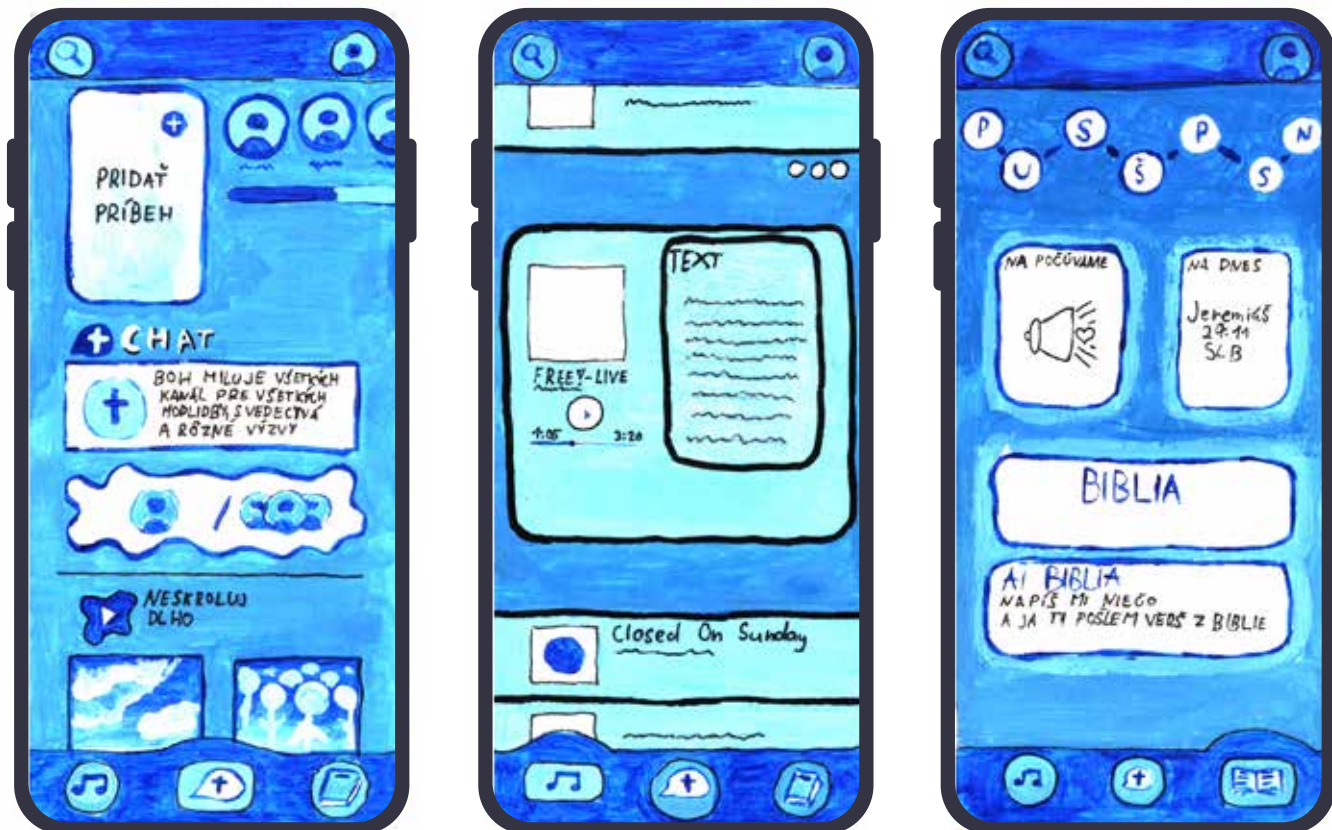


Táto aplikácia spája ľudí cez kresťanské výzvy, modlitby a svedectvá. Služi aj na písanie si s kamarátmi, počúvanie kresťanskej hudby a čítanie alebo počúvanie Biblie. Obsahuje aj AI Bibliu, ktorá pomáha nájsť verš podľa situácie. Sú tam aj krátke povzbudivé videá a zdieľanie príbehov.

Christian Life

NOEMI MULÍKOVÁ

SZUS DAMA, Prešov

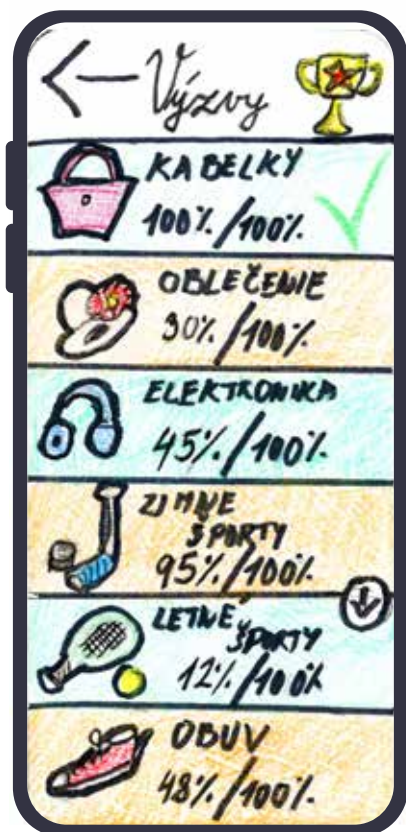
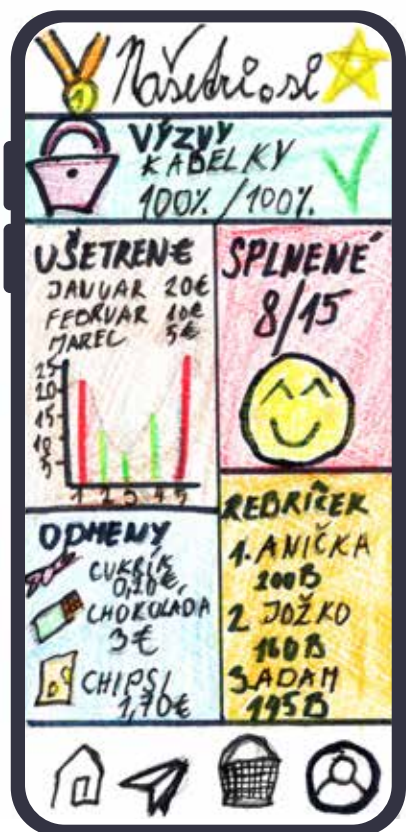


Našetri.si

ELA KOČERHOVÁ

ZŠ s MŠ Pod Papierňou, Bardejov

Aplikácia slúži na šetrenie peňazí pre jednotlivca. Ukazuje, koľko peňazí ste ušetrili oproti minulému mesiacu. Používatelia môžu súťažiť v skupinách cez výzvy, ktoré vytvára robot. Za splnené úlohy získavajú body a umiestnenie v rebríčku.

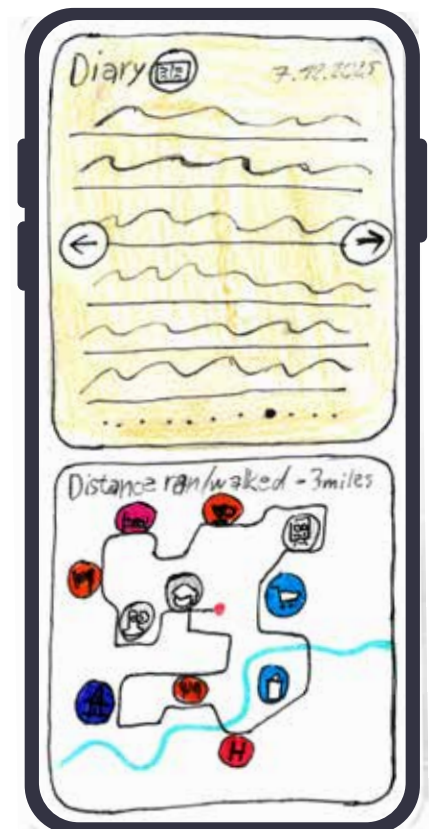


Go Out

MAROŠ SISÁK

ZŠ s MŠ Pod Papierňou, Bardejov

Táto aplikácia je určená pre hráčov, ktorí trávajú veľa času pri počítači. Sleduje počet krokov, spaľené kalórie, čas hrania a cvičenia. Obsahuje diár, rebríček a mapu trasy, ktorú používateľ prešiel. Cieľom je motivovať hráčov k pohybu.



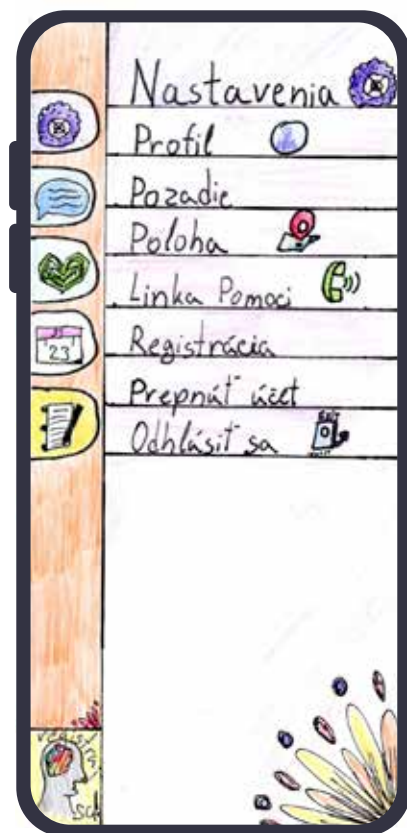
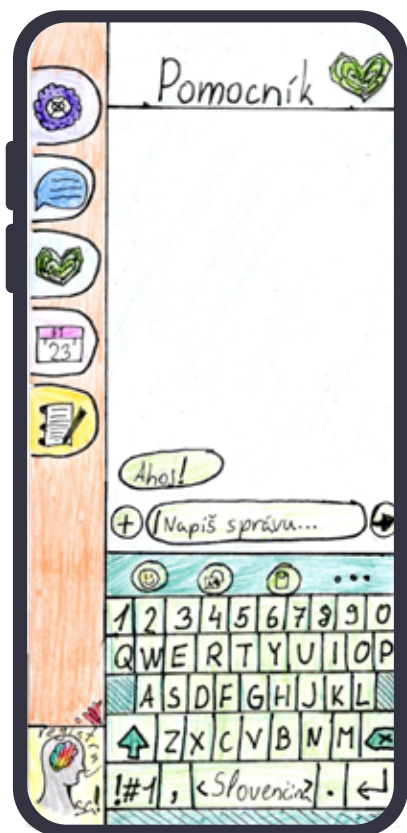
TOP 10

Cohele

JULIÁNA PAZDIČOVÁ

SZUŠ DAMA, Prešov

Aplikácia je určená pre žiakov základných a stredných škôl. Umožňuje komunikáciu so spolužiakmi a učiteľmi, súkromne aj v skupinách. Je tam AI pomocník, ktorý vie vysvetliť učivo alebo pomôcť s problémami. Aplikácia obsahuje aj kalendár a poznámky.

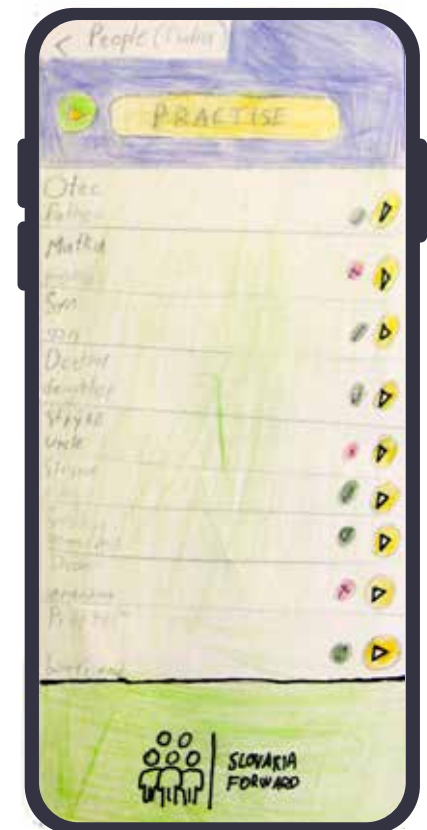


Slowakia forward

JAKUB LAZOR

ZŠ Wolkerova, Bardejov

Slowakia Forward je aplikácia pre turistov, migrantov a ľudí, ktorí sa učia po slovensky. Pomáha im lepšie porozumieť jazyku a orientovať sa na Slovensku. Dizajn je inšpirovaný jazykovými aplikáciami. Cieľom je učiť slovenčinu jednoduchým spôsobom.



TOP 10

Time to improve

TOBIAS BARILIK

ZŠ s MŠ Pod Papierňou, Bardejov

V tejto aplikácii si používateľ vyberie, na čom chce pracovať, napríklad pohyb alebo stravu. Aplikácia ponúka denné aktivity a denník stravovania. Ukazuje aj spánok a pohyb a je prepojená s hodinkami. Pomáha sledovať zdravý životný štýl.



Dobrý čin

EMMA POPJAKOVÁ

ZŠ s MŠ Pod Papierňou, Bardejov

Aplikácia pomáha ľuďom, ktorí majú veľa oblečenia, spojiť sa s tými, ktorí ho potrebujú. Umožňuje darovanie a hľadanie vecí. Obsahuje filtre a prehľadné zobrazenie položiek. Pomáha šetriť peniaze a podporuje zdieľanie.



kategórie

Oblečenie ^

šaty	38
čierne	38
štrika	38
rukavice	38
štrika	38
rukne	38
nohavice	38
šaty	38
šaty	38

Školské potreby ✓

Domáce potreby ✓

Drogéria ✓

Dekoraácie ✓





UX / KOŠICE

Tento katalóg vydalo UX / KOŠICE

Viac informácií o súťaži GRID, ako aj informácie
o našich ďalších aktivitách, nájdete na našej
stránke www.uxkosice.sk

Grafická úprava:

Mgr. art. Jana Minarčíková Nálepková



ŠTUDUJ UX A UI NA STREDNEJ

Spoj výtvarné zručnosti
s novými technológiami
Spolupracuj s UX
dizajnérmi z praxe

D Z A U N D I C I Á L N Y C H A P L I K Á C I Í

kód odboru: 8628M

Škola umeleckého
priemyslu Košice



