

Παρουσίαση πτυχιακής εργασίας

Σχεδιασμός και βελτιστοποίηση ιστοχώρου με τεχνικές ψηφιακής αφήγησης και παιγνιοποίησης

Αφροδίτη Μαρία Χατζάκη

Επιβλέπων: Ανδρέας Γιαννακουλόπουλος

Στόχοι της έρευνας

- Σύγχρονος Πρακτικός Σχεδιασμός
- Αποτελεσματικότητα
- Γιατί είναι αναγκαίο;

Μεθοδολογία

- Βιβλιογραφική έρευνα
- Αποτελέσματα ερευνών για την βελτιστοποίηση ιστοχώρων
- Σχεδιασμός βελτιστοποιημένου ιστοχώρου

Θεωρητικό πλαίσιο

- Βασικές θεωρίες, απαραίτητες για τον σχεδιασμό
- Κριτήρια

Τα εργαλεία

- Backend: διακομιστής, εφαρμογή, βάση δεδομένων, διεργασίες, είσοδος - έξοδος
- Frontend: χρώμα, διάταξη, διεπαφή, διάδραση, Adobe Xd
- Σημασία διαχωρισμού

Κριτήρια

- Πως;

Το περιεχόμενο

- 16% των χρηστών διαβάζει
- Ανεστραμμένη πυραμίδα
- Λέξεις κλειδιά / SEO
- Αξιοπιστία (διαφημιστικό στυλ, υπερβολή)

Η αρχική σελίδα

- 1^η ευκαιρία / 1^η εντύπωση / σημείο εκκίνησης
- Δράση / Διεργασίες / Επικαιρότητα
- Διάταξη F
- Οπτική Διάταξη

Ψηφιακή αφήγηση

- Διαδικτυακές ιστορίες/ Διαδραστικά παιχνίδια
- Εμβαθύνει κατανόηση / αυξάνει την οπτική διέγερση
- Ιστορία VS Γεγονότα / Σύνδεση
- Προσωπική, επιχειρηματική, προϊόν, καταναλωτής
- Αρχή – Μέση – Τέλος
- Πολυδιάστατη, μη γραμμική, συμπληρωματική
- Storyboard

Διεπαφές

- UX (εμπειρία, έρευνα, όχι απαραίτητα ψηφιακή)
- UI (αλληλεπίδραση, αισθητική, ψηφιακή, υλικό)
- Wireframes

Παιγνιοποίηση

- Στοιχεία παιχνιδιών σε διεργασίες
- UCD
- Μηχανικές (πόντοι, σήματα, πρόκληση, ταξίδι, βρόγχοι, περιορισμοί)
- Ηθική

Υλοποίηση

- Θέμα
- Γιατί;
- Πως;
- Περιεχόμενο
- Διάταξη
- Πρότυπο
- Βελτιστοποίηση

Συμπεράσματα

- Τι;
- Πως;

Προτάσεις

- Τι;
- Πως;