

## **Etap II – Witryna internetowa zespołu**

Termin realizacji 30.X.2006 do 23:59

### **Witryna zespołu**

Należy utworzyć witrynę zespołu, na której w miarę postępowania Waszego projektu znajdzie się opis projektu oraz wyniki prac na poszczególnych etapach, aż do powstania prototypu. Po zakończeniu etapu II witryna ma spełniać następujące kryteria:

- Witrynę należy umieścić w **domenie spik.swps.edu.pl** w katalogu **id** (interaction design).  
Np. <http://kowal.spik.swps.edu.pl/id>
- Na stronie powinna znaleźć się **charakterystyka członków zespołu**, ze szczególnym uwzględnieniem **kompetencji i talentów**. Opisy powinny być uzupełnione o **zdjęcia i kontakty** do poszczególnych osób w zespole.
- Dodatkowo na stronie powinny znaleźć się **logo** oraz przedstawiona historia kryjąca się za logo uzasadniająca jego **formę i przesłanie**.
- **Nazwa zespołu**
- **Motto zespołu** (hasło, slogan).
- **Misja zespołu**
- **5 najbardziej dotkliwych problemów, które chcecie rozwiązać**

Prosimy pamiętać o tym, że strona jest wizytówką zespołu, a jakość interakcji z witryną będzie jednym ze składników oceny końcowej. Forma strony może ewoluować w miarę jak będziecie zgłębiać tajniki projektowania interakcji. **Bardzo ważne** jest zakończenie poszczególnych etapów projektu **w wyznaczonych terminach**. Przypominamy, że etap uznajemy za zakończony dopiero od momentu opublikowania na platformie e-learningowej.

### **Nazwa zespołu**

Dobra nazwa powinna być przede wszystkim: unikalna, nie powtarzać ani nie przypominać żadnej innej, łatwa do wymówienia i zapamiętania, odpowiednia - pasująca do misji zespołu. Wbrew pozorom nazwa nie musi nic znaczyć. Może to być zupełnie nowe słowo.

### **Misja zespołu**

Krótki opis najważniejszych celów zespołu. Powinna być wyeksponowana myśl przewodnia opisująca co i jak zamierzacie tworzyć. Dzięki myśli przewodniej wasze działania będą mogły wrócić na właściwe tory kiedy się zagubicie. Myśl przewodnia może jednak być weryfikowana w miarę jak lepiej sprecyzujecie szczegóły przedsięwzięcia lub zmienicie kierunek lub zakres projektu.

### **5 najbardziej dotkliwych problemów**

Krótkie (max. 50 słów) opisy problemów, które przeszkadzają Wam w dzisiejszym świecie i chcielibyście je rozwiązać. Mogą to być problemy z którymi borykacie się sami albo takie, o których wiecie, że dotyczą innych. Muszą być rzeczywiste i możliwe do rozwiązania za pomocą dobrego projektu interakcji – jeden z nich stanie się Waszym projektem do końca tych zajęć.