

App-design

TDP028 Entreprenöriell programmering

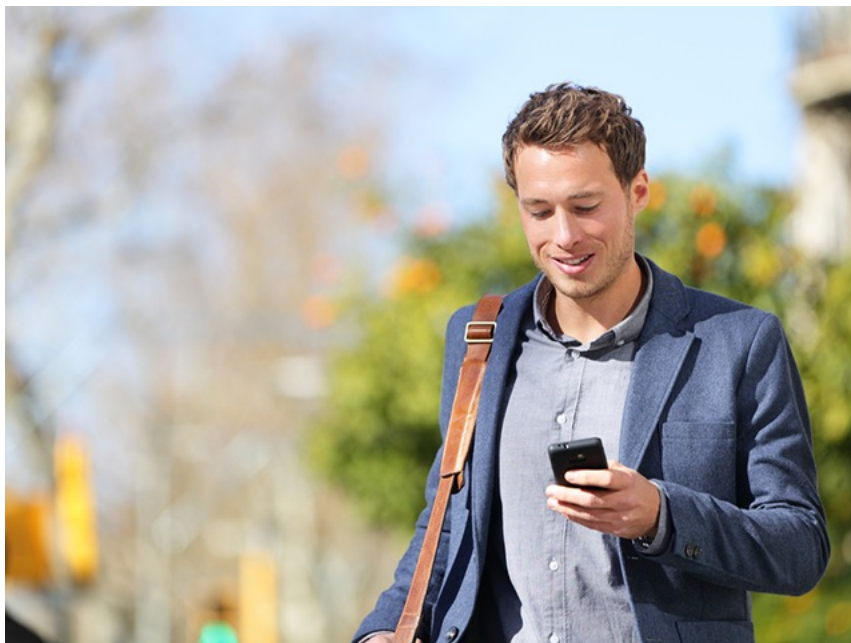


Material från

Interaktionsdesign och UX

– om att skapa en god användarupplevelse

Konceptfas



- Vad skulle passa användarens aktiviteter och behov
- Första idé om vad som ska kunna göras med appen

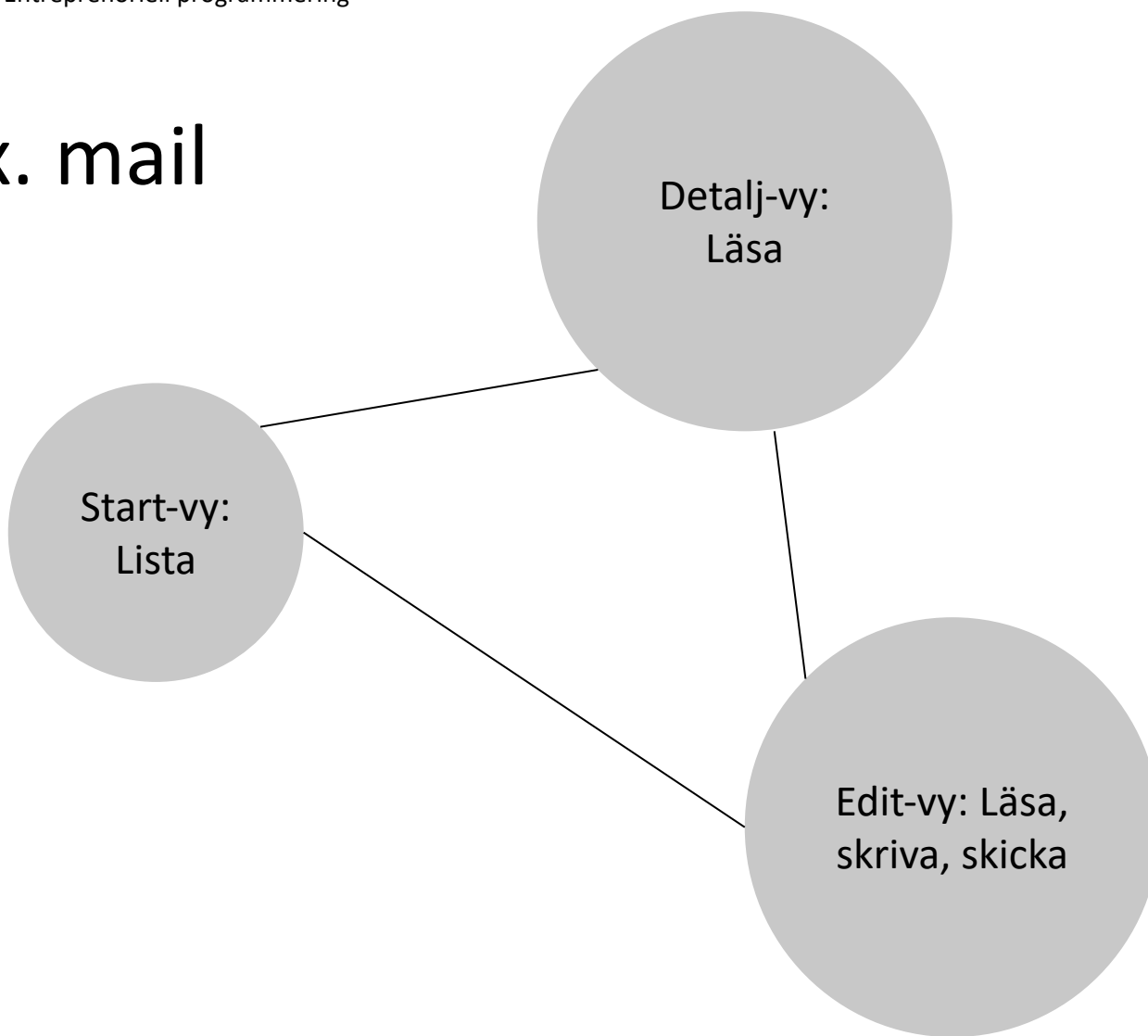
Vilka funktioner

- Fundera på funktioner, och sensorer ni vill ha med
 - Kolla på hemsidan: Projekt > Examination

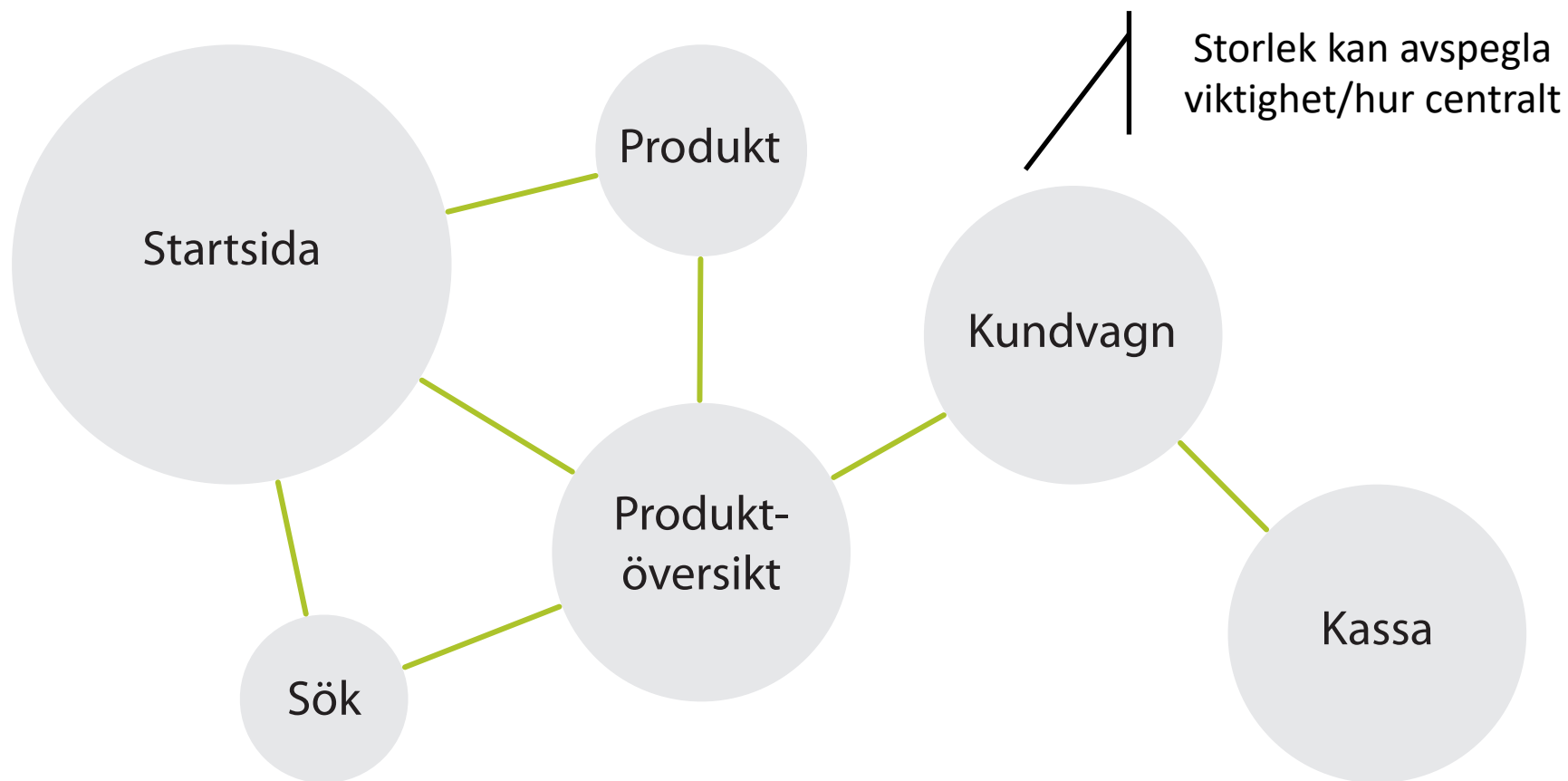
Bearbetningsfas

- Ta fram lista av objekt och handlingar
 - T.ex. mail – lista, läsa, skriva, skicka
- Gruppera aktiviteter som ofta görs tillsammans
 - Varje grupp = en skärmsida
 1. Lista
 2. Läsa
 3. Skriva, skicka
 - Ange övergångar → Sitemap

Ex. mail



Sitemap



Sitemap

- Antal valmöjligheter för navigering kan variera
 - En rak, lång väg igenom appen, eller
 - Platt, med många förgreningar
- Bred och grund är oftast bäst, snabbast att ta sig fram
- Smal och djup är entydig, lätt för noviser

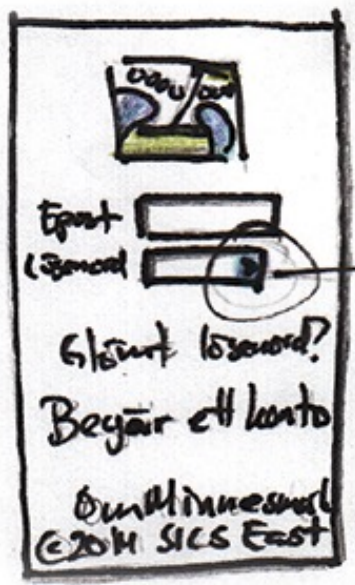
Interaktionsflöde

Mål: pappersprototyp

Nästa steg: wireframes

- GUI-element som ska vara med på varje skärmsida
- Vägar användare kan ta igenom appen

- *UI-funktioner*, men inte slutligt utseende



touch →

FOLD →

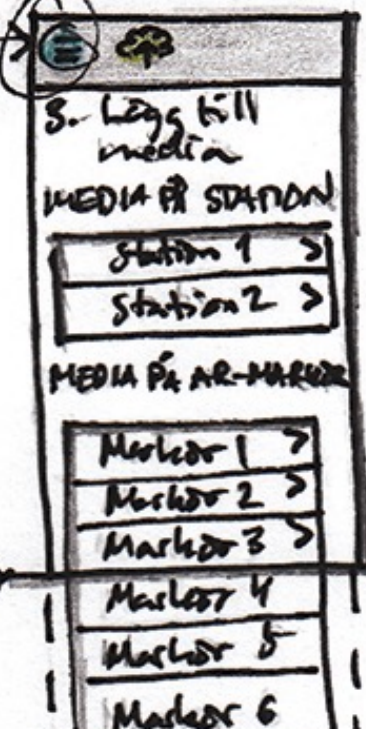
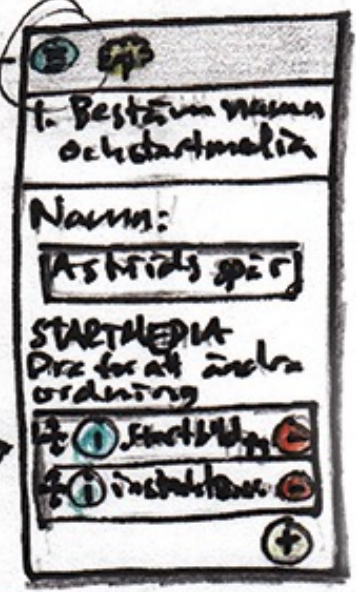


touch/swipe

touch →

FOLD touch/swipe

touch →



FOLD →

← FOLD

MINNESMARK
 WEBBEDITOR
 (mobile first)

rita.kovordanyi@liu.se

www.liu.se