

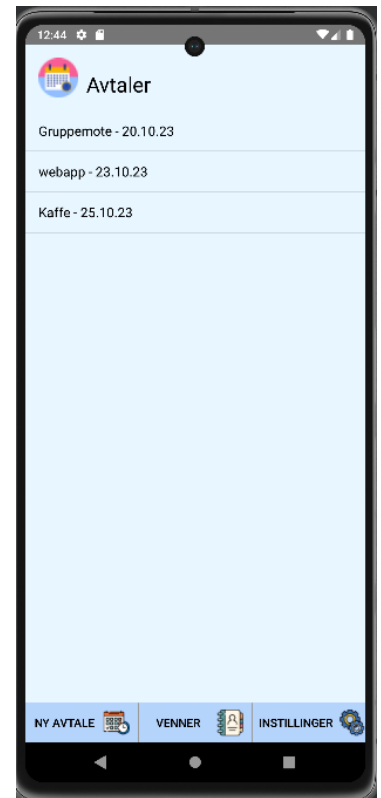
## AvtaleApp rapport – s364765

Under utviklingen av denne appen har jeg prøvd å følge de samme grunnleggende designprinsippene som jeg tok i bruk i mappe 1. Det er blant annet gestaltprinsipper, ikoner og foveal regionen som går igjen i denne appen men som da er tatt i bruk på andre måter, samtidig har jeg tatt i bruk noen nye designprinsipper.

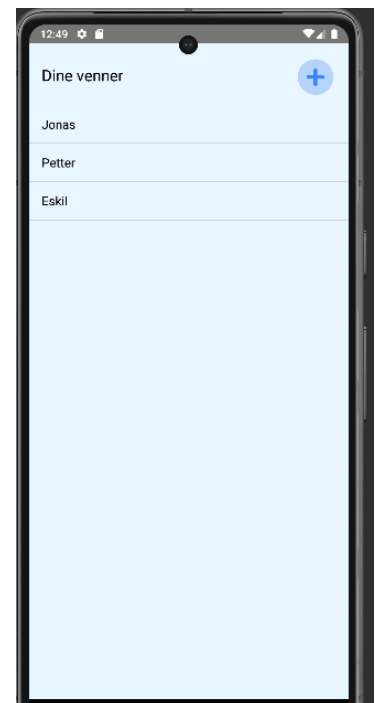
### Gestaltprinsipper

På lik måte som i MatteAppen har jeg brukt gestaltprinsipper for å gruppere deler av appen som hører sammen. Jeg har brukt gestaltprinsippene proximity og symmetry på listene med avtaler/venner (Figur 1/2) og navigasjonsknappene nederst på hjem skjermen (Figur 1). Disse er plassert i nærheten av hverandre samtidig som de er designet symmetrisk likt, noe som gjør at de kan oppfattes som en gruppe (S. Fagernes, personlig kommunikasjon, 28. februar 2022). Dette er gunstig ettersom at vi ønsker at brukeren skal forstå at de 3 grupperte knappene nederst på skjermen kan brukes til å navigere rundt til forskjellige deler av appen.

Samtidig brukes common region prinsippet for å skille de forskjellige gruppene i hvert sitt avgrensede område ut ifra hvilke funksjonaliteter de har (S. Fagernes, personlig kommunikasjon, 28. februar 2022). Dette skille blir da mellom gruppen med listeelementer som har som funksjon å kunne se detaljert info på venn/avtale og navigasjonsknappene nederst på skjermen.



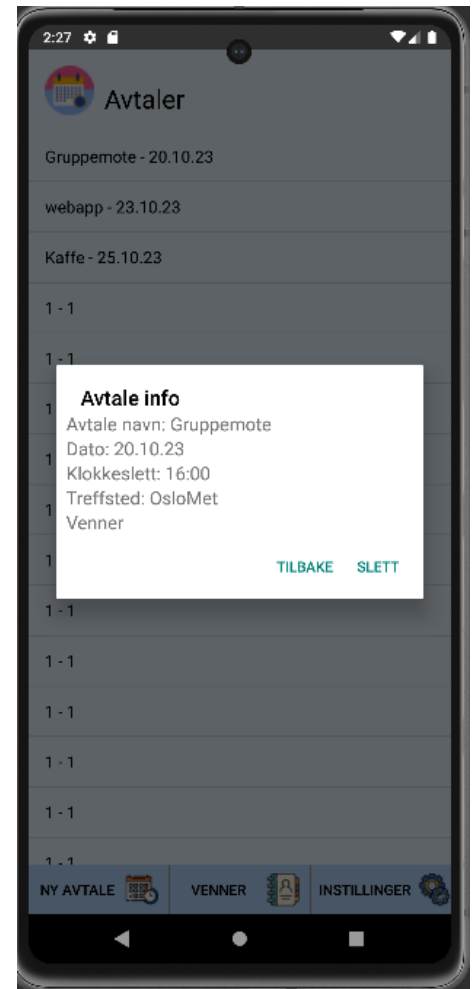
Figur 1



Figur 2

## Degree of Interest

For å redusere mengde informasjon som vises på skjermen har jeg brukt visualiseringsteknikken «Degree of Interest», som handler om at kun den viktigste informasjonen vises noe som eliminerer kognitiv belastning (R. Unnsdatter, personlig kommunikasjon, 22.april 2022). Grunnen til dette er for å gjøre det enklere for brukeren å finne relevant informasjon om avtaler/venner. Et eksempel på dette er på listen over avtaler, her har jeg kun valgt å vise avtale navnet og dato som tekst, istedenfor å inkludere all informasjon som er lagret under hver avtale. Dersom dette er avtalen brukeren er interessert i og vil se mer informasjon kan den trykke på avtalen og mer detaljert informasjon vil da bli vist (Figur 3).



Figur 3

## Ikoner

Ikoner og tekstetiketter har jeg som på lik linje med MatteAppen brukt sammen for å hjelpe brukeren til å forstå funksjonen av de forskjellige knappene. Jeg har kombinert ikoner som symboliserer hvilke funksjoner de forskjellige knappene har sammen med tekstetiketter som kort forteller funksjonen. Dette er for å unngå misforståelser dersom brukeren assosierer ikonet som er brukt med noe annet enn hva den faktiske funksjonen til knappen er (Babich, 2016).

Et unntak er da det kommer til knappen for å legge til venner (Figur 2), her har jeg valgt å kun bruke et pluss ikon som selve knappen, dette er et universelt ikon som betyr at du legger til noe. Å ikke bruke tekstetiketter ved universelle ikoner er noe man ser går igjen i design fra ulike selskaper som blant annet Samsung og Iphone sine mobil UI designs.

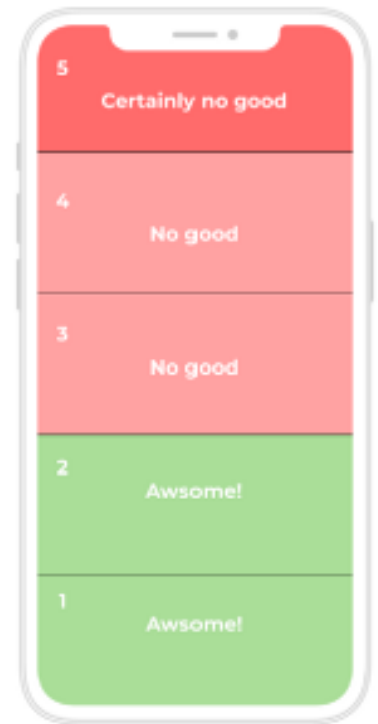
I tillegg til å gi brukeren et ikon som den forbinder eller kjenner igjen med noe, så bidrar også ikoner til å gi informasjon til brukeren raskere. Menneskers øye oppfatter bilder og ikoner mye raskere enn tekst, derfor er bruk av ikoner både gunstig for å hjelpe brukeren med gjenkjennelse av funksjoner, men hjelper også brukeren til å innta informasjon mye raskere (Tubik, 2016).

### Skjermdisponering

Da det kommer til bruk av skjermplass har jeg plassert de viktigste elementene nederst slik at brukeren lettest mulig kan trykke på disse elementene uten å måtte anstrenge seg eller bytte grep (figur 4) (Android, 2023). Disse elementene er navigasjonsknappene (Figur 5) som er viktige knapper ettersom at disse knappene er eneste måten brukeren kan navigere seg rundt i appen.

Ettersom at både avtaler og venner kan ha mange elementer i listen er det vanskelig å kunne gjøre hvert eneste element i listen lett trykkbart, i tillegg er navigasjonsknappene en funksjon man som regel benytter oftere og er derfor viktigere enn elementene i listen. Dersom listen av avtaler/venner er såpass lang at man kan scrolle kan man også scrolle opp eller ned slik at elementet du vil trykke på vil ligge plassert lett tilgjengelig på skjermen (Figur 5).

På app delen med venner/kontaktliste (Figur 2) har jeg plassert legg til venn knappen øverst i høyre hjørne. Dette er for å gi bedre plass til listen med venner ettersom at denne kan være veldig lang. Scrolling gjennom listen er en funksjon som vil bli brukt oftere enn å legge til nye venner, derfor har jeg prioritert bedre plass og tilgjengelighet for dette.



Figur 4



Figur 5

### Foveal regionen

Med tanke på plassering av elementer på skjermen har jeg også hatt foveal regionen i bakhodet slik som i mappe 1. Foveal regionen har jeg tidligere beskrevet som:

*«Det en person ser foran seg blir prosjektert gjennom øyets hornhinne til netthinnen på hvert øye. [...]. Det er i øyets fovea at bilder øyet ser på blir skarpt og får en god fargegjengivelse. Da man beveger seg fra fovea via parafovea og til periphery (utkanten av øyet) svekkes egenskapen til å skille detaljer. Foveal regionen dekker kun ca. 2 grader. Ettersom området foveal regionen dekker er lite må øyet bevege seg raskt og ofte mellom mange få deler av det den ser på. Hver fiksering (hver gang blikket fester seg) varer rundt 200 millisekunder, mens hver sakade (hver gang blikket flytter seg) varer rundt 20 millisekunder» (Eget arbeid, 2022, Eksamensoppgave 2: Mappeinnlevering, s. 13).*

Ut ifra dette har jeg plassert listene med avtaler og venner på øvre halvdel av mobil skjermen der øyets blick naturlig ligger (Figur ½). Det samme gjelder dialogvinduene som kommer opp da brukeren ønsker å se detaljert informasjon om en avtale/venn (Figur 3). Dette gjør at brukeren ser den viktigste informasjonen med engang og ikke må gjøre mange fikseringer og sakader før den finner frem til denne.

### Navigasjon

Jeg har brukt titler for å indikere hvilken del av appen brukeren er inne i for å bedre navigasjonen (Figur ½), dette har jeg også brukt i dialogvinduene (Figur 3). Ved å indikere dette minner vi på brukeren hvor den befinner seg som kan være positivt i større apper med mer funksjonalitet og flere «vinduer» å bevege seg mellom.

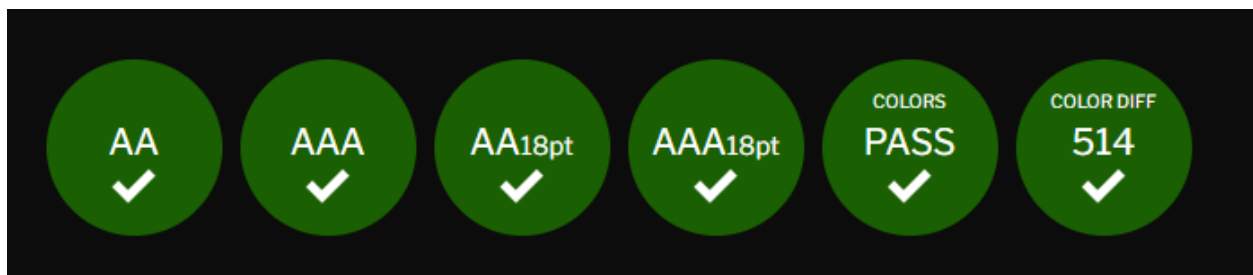
## Farger

Som primærfarge har jeg brukt lyseblå mens som sekundærfarge har jeg brukt en mørkere blå farge hvor jeg har passet på at fargekontrasten er stor nok. «*Blått symboliserer trofasthet og stabilitet, men også indre ro, [...].*» (Mørstad, 2023). Ettersom at avtaler og møter er noe som kan virke stressende kan denne fargebruken motvirke disse følelsene. Jeg har valgt svart som tekstfarge ettersom at svart har høyest fargekontrast på bakgrunner som har en lysere kontrast, noe som gjør at lesbarhet er høyest mulig.

For å sjekke at fargekontrasten er stor nok og sikre lesbarhet har jeg brukt

<https://contrastchecker.com/> (Figur 6). Det er viktig at kontrasten mellom bakgrunn, tekst og knapper er høy nok slik at alle brukere klarer å skille disse, både de med godt og dårlig syn.

Dersom det er for lav kontrast vil det være for vanskelig for brukeren å kunne skille bakgrunn fra tekst/knapper og ikke minst lese.



Figur 6

## Kildeliste

Babich, N. (2016, 22. september). *Tips for Using Icons in Your App*. UX Planet.

<https://uxplanet.org/tips-for-using-icons-in-your-app-541a6728e7d4>

Tubik. (2016, 13. mai). *Visual Perception. Icons vs Copy in UI*. UX Planet.

<https://uxplanet.org/visual-perception-icons-vs-copy-in-ui-cd8e1a2f8af0>

Android. (2023, 8. mai). *Layout basics*. Developer Android.

<https://developer.android.com/design/ui/mobile/guides/layout-and-content/layout-basics>

Mørstad, E. (2023, 23. februar). *Fargesymbolikk*. Store norske leksikon.

<https://snl.no/fargesymbolikk>