

# Sports run

Emma Blæsbjerg

Projektnavn: Byg en app

Portfolio: <http://emma-blaesbjerg.dk>

Link til iPhone app: <https://xd.adobe.com/view/0b156796-7643-4ce0-4eb8-3a198a277469-7d24/>

Link til iPad app: <https://xd.adobe.com/view/ef9baa78-dd0e-4a24-5fa5-d5dce709e784-99aa/>

## App ide

App'en skal samle studerende omkring løb, gennem deling af løberuter, hold og aktiviteter.

## Målgruppen

Selve ideen med app'en er at ramme de studerende i alderen 20 – 30 år. De skal gerne være boende i København eller omegnen.

Personas er udformet på to personer, som vil være ideelle, kandidater til brugen af app'en.

### Personas Rasmus



**Alder:** 27  
**Job:** Studerende  
**Familie:** Single  
**Lokalitet:** Copenhagen  
**Personligheds karakter:** Udadvendt

#### Biografi

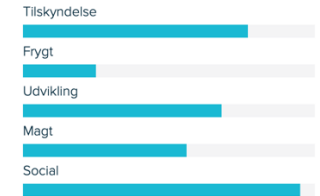
Rasmus er i slut 20'erne og bor i København. Han studerer til hverdag på en videregående uddannelse og modtager SU.

Han er med på "beate" og kender de nyeste spisesteder, barer og andre hæng-ud steder. Han er meget social og bruger tid på at opretholde en sund livstil. Selvom han godt kan lide at have det sjovt alene, ligger det i hans natur at opfordre andre til at komme ud og være sammen med hinanden.

Han tager livet let og har det allerbedst med et lille vædemål.

Han ønsker mere sammenhold om sit løb, og værdsætter derfor sporten, som hjælper ham med at skabe nye bekendtskaber og udfordringer.

#### Motivation



### Personas Sarah



**Alder:** 20  
**Job:** Studerende  
**Familie:** Single  
**Lokalitet:** Copenhagen  
**Personligheds karakter:** Indadvendt

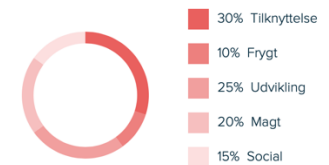
#### Biografi

Sarah er i start 20'erne og bor i København. Hun studerer tildaglig til fysioterapeut og modtager SU.

Sarah starter sin morgen tidligt, med en løbetur rundt i nabolaget i studiet. Hun er en stille og rolig person, som går op i sin krop og sin livstil. Hun tilbringer meget tid sammen med sine tætte venner.

Selv om hun er tilpas alene, søger hun et sted udover arbejde og studie, hvor hun kan møde andre mennesker med samme interesse.

#### Motivation



## Udvikling af app ikoner

Applogoet, skal afspejle selve navnet på app'en, samt ideen med konceptet. Først blev logoet tegnet i hånden. Inden da havde jeg en ide om, at jeg gerne ville have en løbende figur på en måde i forgrunden og samtidig en relation til navnet bagved.

Da først jeg havde lavet tegningen, overførte jeg ideen til illustrator. Manden ville jeg gerne have til at ligne det almindelige ikon, som løber ligesom tegningen. Herefter tilføjede jeg det store S – som indikerer sport og samtidig bevægelse. Jeg ville have at S skulle være flydende i sin bevægelse, samt at det går ind over mandens mave, hvilket indikerer at man løber over målstregen som vinder.

Den røde farve på S'et symboliserer stærk og varme, som også i sporten symboliserer mål.

Formålet med at fjerne udfyldningsfarven på manden, var således at S'et trådte mere i kraft, samtidig var den hvide streg mere synlig på mørk design.

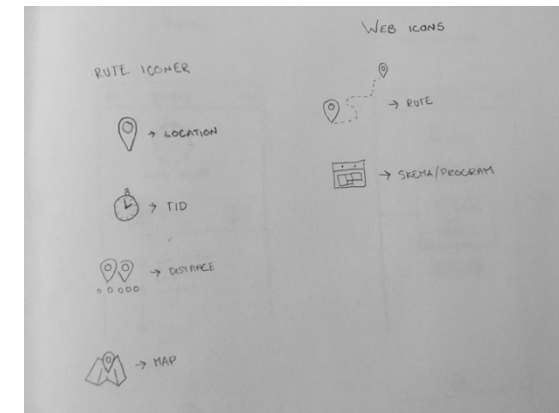


Ideen for de andre ikoner, var som værende de fem emner af menupunkterne i app'en: kalender, programmer, udfordringer, hold og ruter. Derudover skal der også være et ikon for profil og søg.

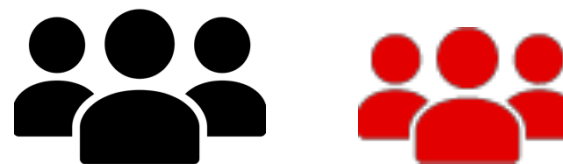
Til at starte ned blev der lavet en skitse med de forskellige mulige ikoner. Herefter tog jeg min ide fra forrige opgave, hvor jeg designede tre ikoner.

Jeg valgte at beholde meget af formen for profilikonet og skilte derfor kun hovedet fra kroppen. Derudover er selve ikonet udfyldt farven ændret.

På samme måde ændrede jeg ruteikonet. Her duplikerede jeg ikonet og gjorde det ene mindre, hvorved jeg lavede stiplede linjer imellem, for at indikere en rute.



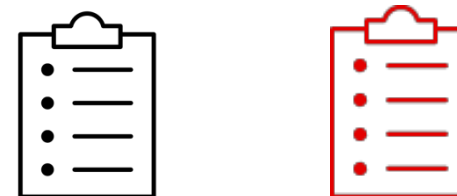
Ikonet for hold, skulle tænkes som værende flere mennesker, jeg valgte derfor at bruge samme mand og så duplikere ikonet, for at symbolisere flere mennesker.



Kalenderikonet, skulle være lige til og være enkelt at forstå. Det blev lavet af en masse firkanter, hvor hjørnerne er buet, så det giver en mere rummelig effekt.



Ikonet for programmer, blev udtænkt som hvis det var hængende på en tavle eller en træner/leder stod med det på en bane.



Udfordringsikonet var tænkt som værende en præmie, symboliserende at vinde. Derfor blev ikonet lavet som værende et trofæ.



## Udvikling af app iPhone

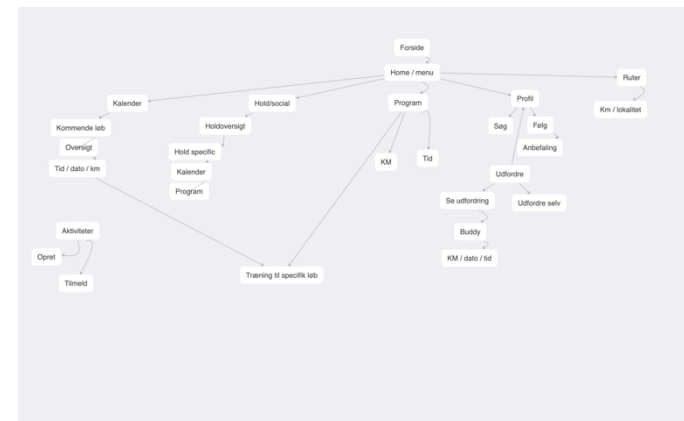
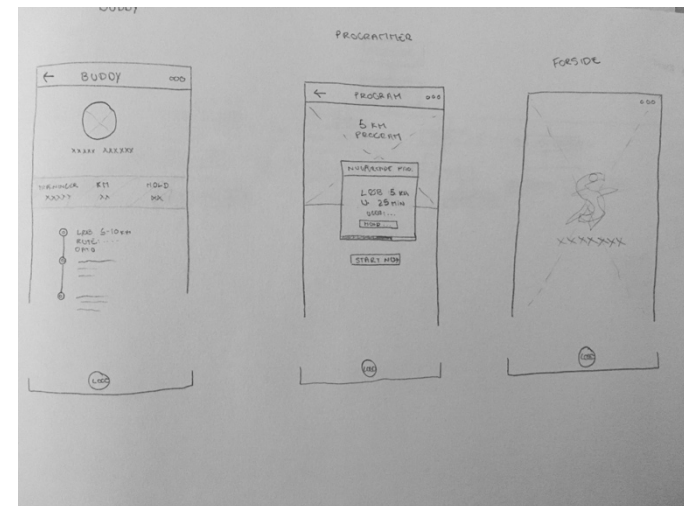
Opbygning af app'en startede med små skitser af wireframes.

I denne forbindelse blev der tænkt på de gennemgående farver i app'en. Her valgte jeg at køre et mørkt tema med farverne rød, sort, grå og hvid, som også hænger sammen med logoet.

Farvekode rød: #E30000.

Farvekode grå: #303030 / #212121.

Efterfølgende lavede jeg en sitemap, således at der blev samling over de fem forskellige underkategorier jeg ville have i app'en, svarende til ikonerne.



## Forside

Her ville jeg gerne have at logoet blev repræsenteret, samtidig med at der var en baggrund som repræsenterede app'en. Derfor valgte jeg et billede, af en pige der løber over en bro. Selve billedet er ikke af en professionel løber, men derimod en almindelig løber. Dette valgte jeg fordi at billedet skulle repræsentere og drage brugere til app'en, således at den giver et udtryk for at den er for alle løbetyper. Jeg valgte at sætte billedet i sort/hvid, således at det er logoet, som er fremtrædende.

## Hjem /menu

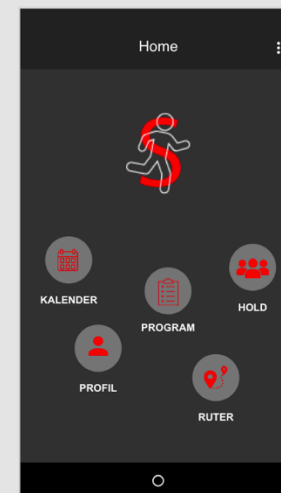
Her skulle alle kategorierne være tilgængelige. Som billedet viser er profil en af kategorierne, dette er i senere versioner ændret til udfordringer således at de kan tilgås for menuen. Derudover er profil og søg, rykket ned i barren som løber langs bunden.

Her kan også ses det gennemkørende tema, med den røde farve på logoer og tekst, samt en hvid tekst. Derudover den grå og sort baggrund.

Forside



Home / menu



## Programmer

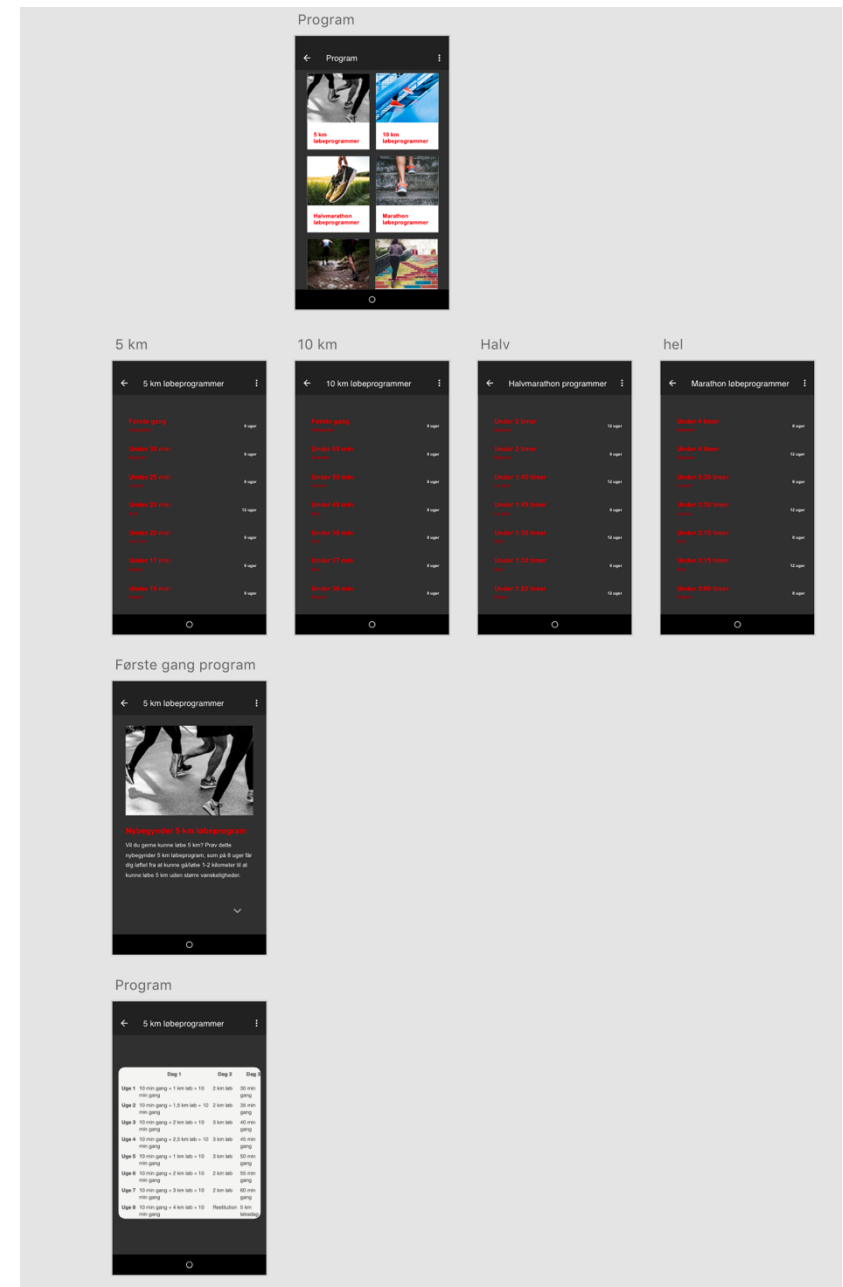
Her var det tænkt som en forside, hvor de forskellige grupper for programmer var synlige (5 km, 10 km, halvmaraton og maraton).

Denne side skulle så lede videre ind på den enkelte, hvor de forskellige programmer var listet.

Her er skrevet en overskrift, som beskriver gøremålet med programmet. Derudover er der beskrevet sværhedsgraden, og så ude i højre side, hvor mange uger programmet løber over.

Denne side fører så videre til det enkelte program.

Dette er beskrevet med en kort tekst, som så fører videre til selve programmet.



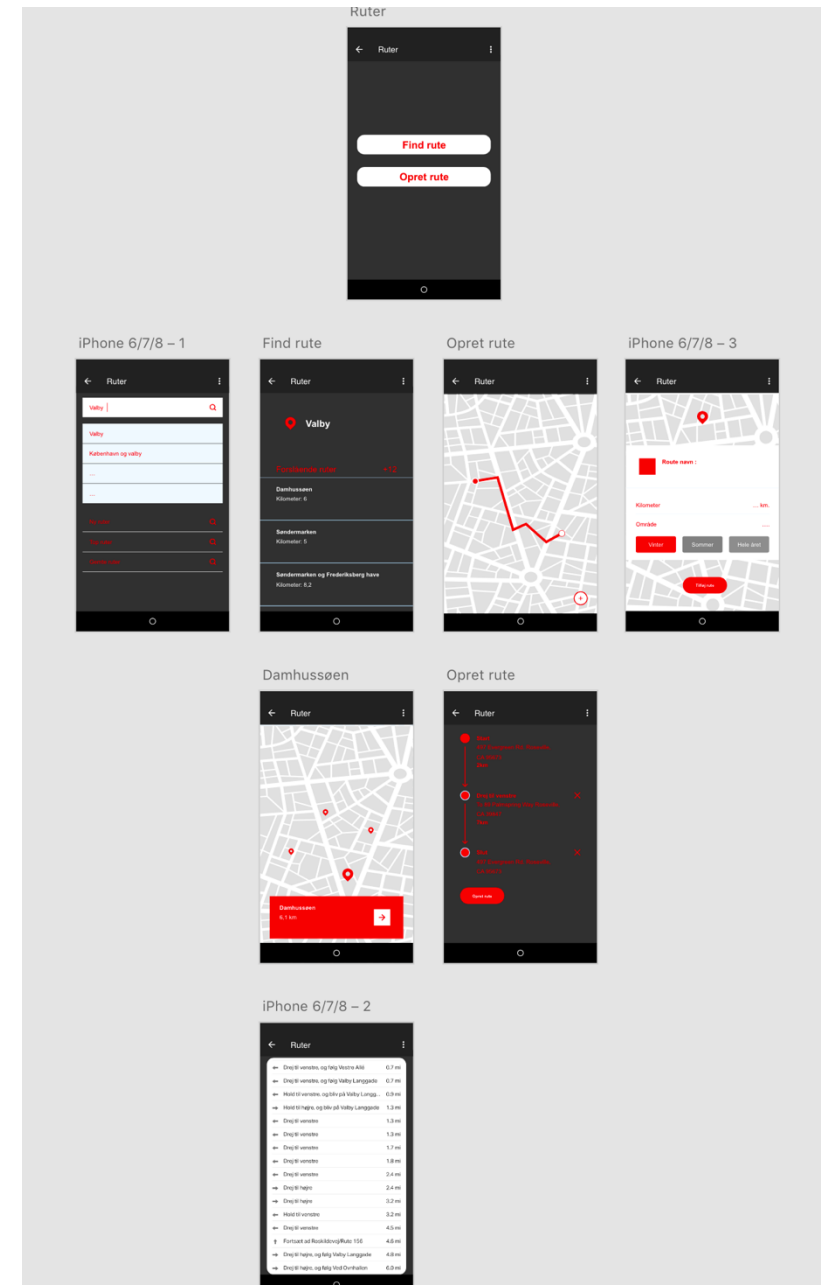


## Ruter

Kategorien med ruter er opdelt i to underdele. På første side, kan der vælges mellem "Find rute" eller "Opret rute".

Find rute -> søgefunktion (søges på et område, by eller kilometer ud fra ens position) -> liste over det søgte -> valgte rute (over skrift og kilometerne) ->billede med ruten og rute beskrivelse.

Opret rute -> indskrives nogle informationer omkring rute -> indtegnes en rute -> rutebeskrivelse-> opret rute. Ruten vil nu være tilgængelig for andre på app'en.

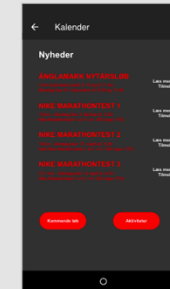


## Kalender

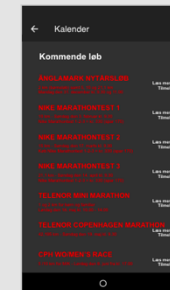
Denne giver en oversygt over det nyeste, hvorefter der kan vælges at gennemgå aktivitet eller se kommende løb og derefter tilmelde sig.

Samtidig kan der oprettes aktiviteter som andre bruger af app'en kan tilmelde sig.

iPhone 6/7/8 – 12



iPhone 6/7/8 – 13



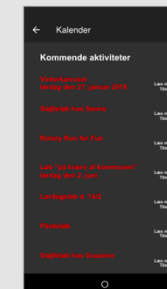
iPhone 6/7/8 – 15



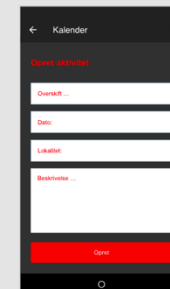
iPhone 6/7/8 – 14



iPhone 6/7/8 – 16



iPhone 6/7/8 – 18



iPhone 6/7/8 – 17



## Hold

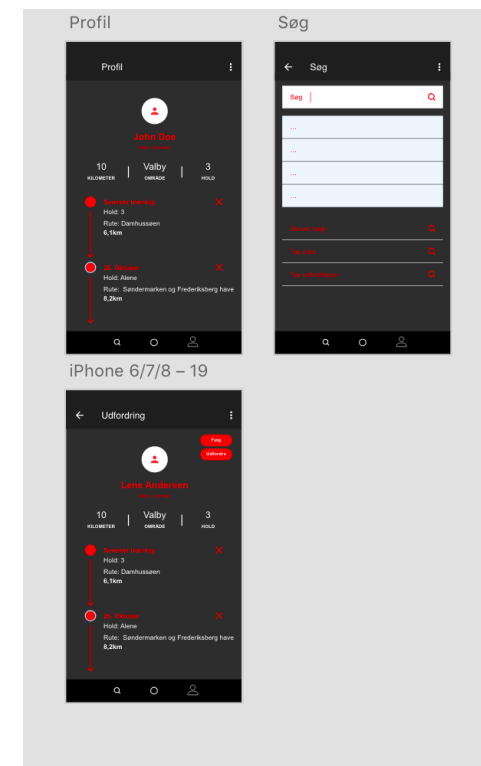
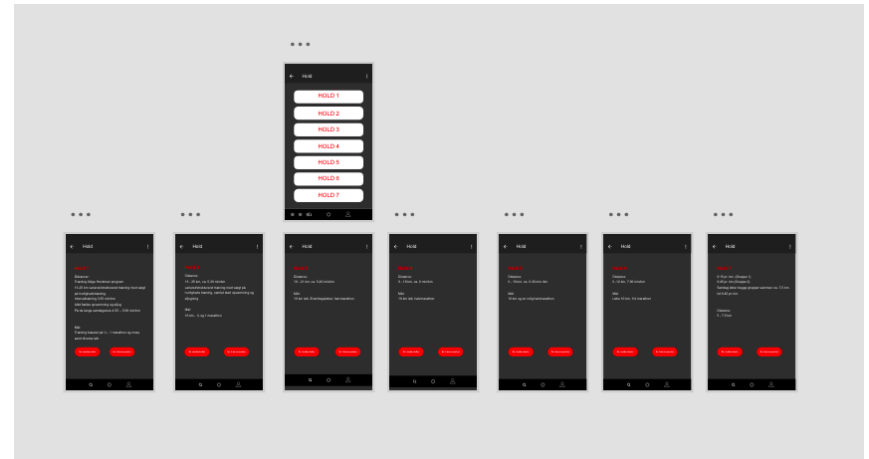
Her er forsiden listet op med de forskellige hold, som ved et klik, fører ind til en beskrivelse af holdene.

## Profil

Denne er en beskrivelse af brugeren, for de seneste aktiviteter (løb) er oprenset efter dato. Derudover er der nævnt for langt brugeren løber, samt hvilket område personen tilhører.

I forhold til andre brugere er det muligt at følge eller udfordre brugere inde på deres profil.

Derudover er søgefunktionen, tilgængelig til at søge efter venner eller andet på app'en.



## Udfordringer

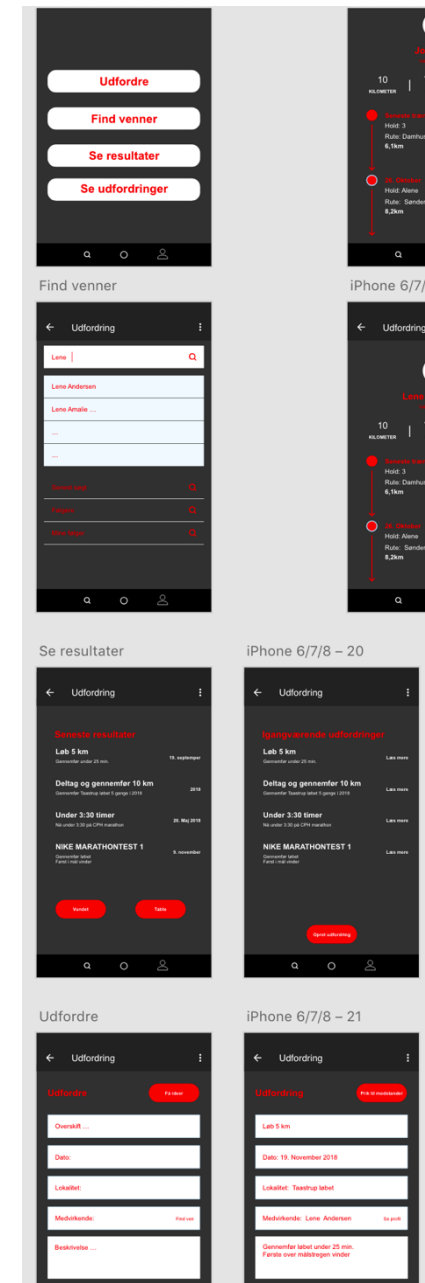
Her er der underkategorierne: udfordre, Find venner, Se resultater og Se udfordringer.

Udfordre – søge på ven der skal udfordres og derefter oprette udfordring.

Find venner – søgefunktion

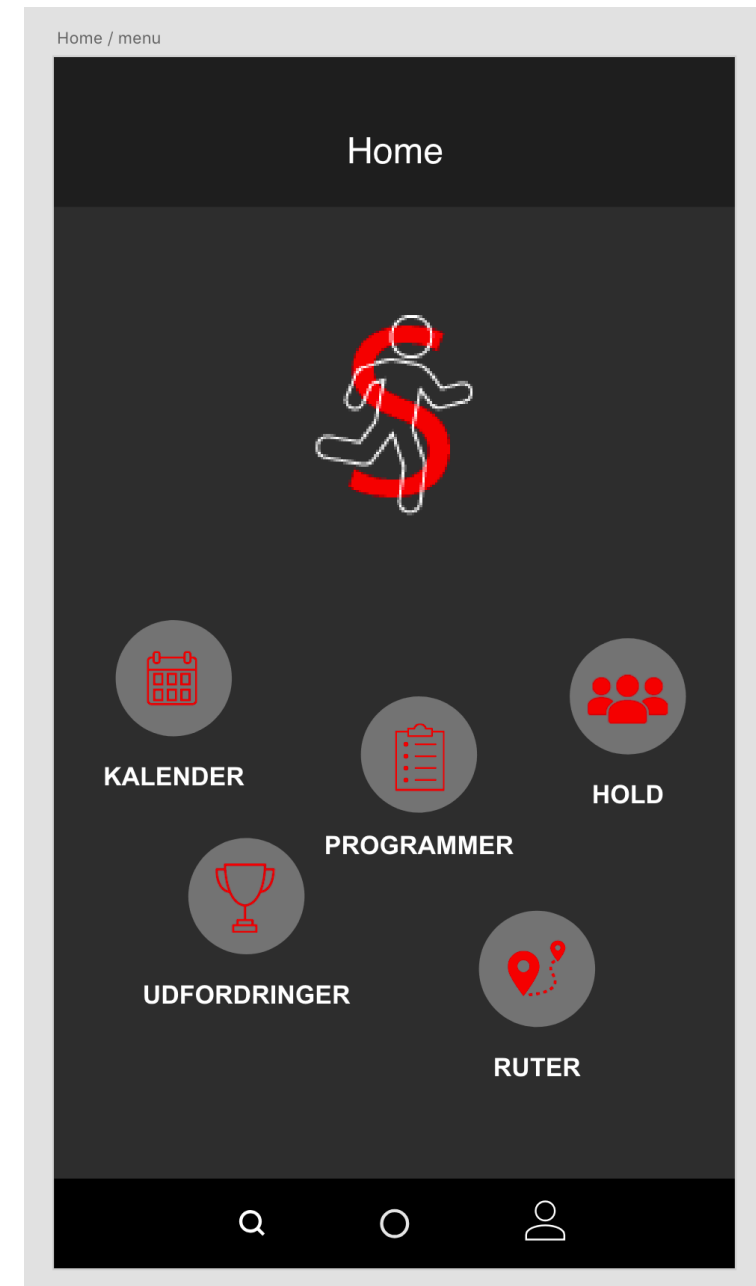
Se resultater – se hvilket der er vundet eller tabte

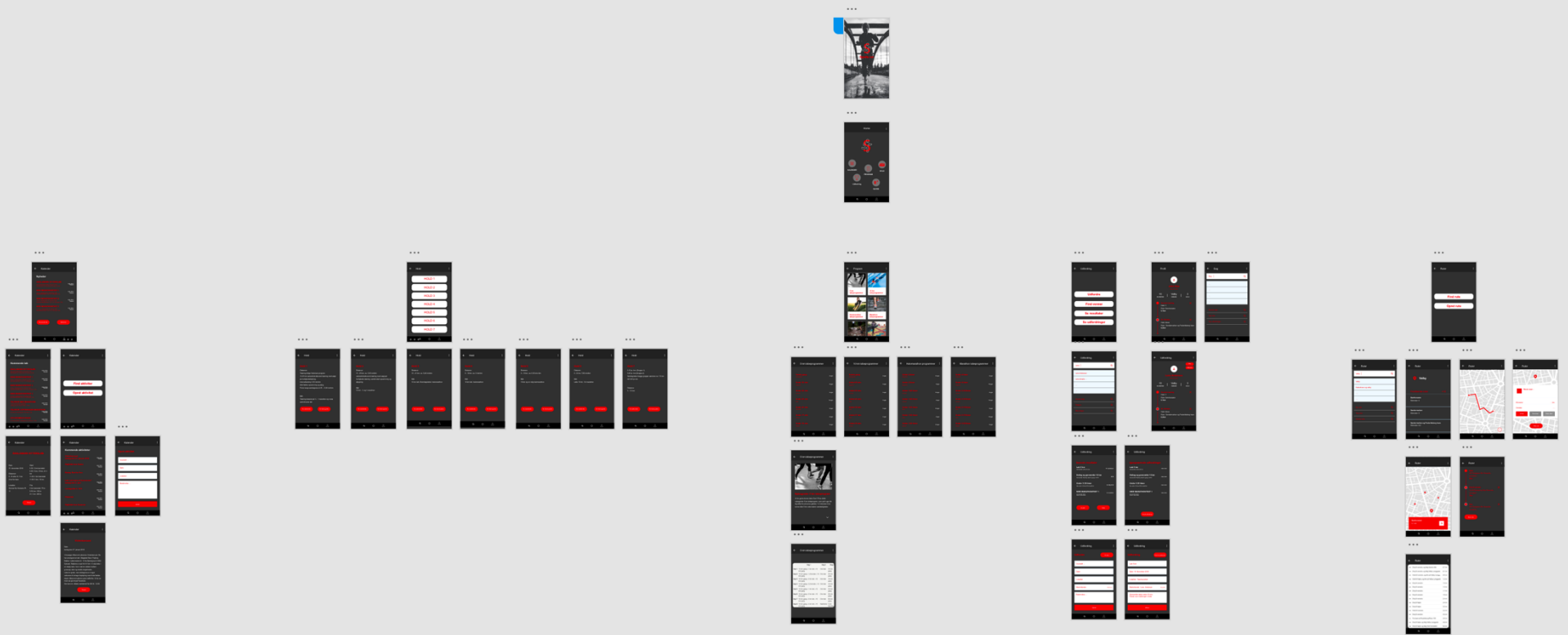
Se udfordringer – igangværende udfordringer.



Som en sidste den af udvikling ændrer det gennemgående design i den forstand at der blev ændret på forsiden – profil blev skiftet med udfordring

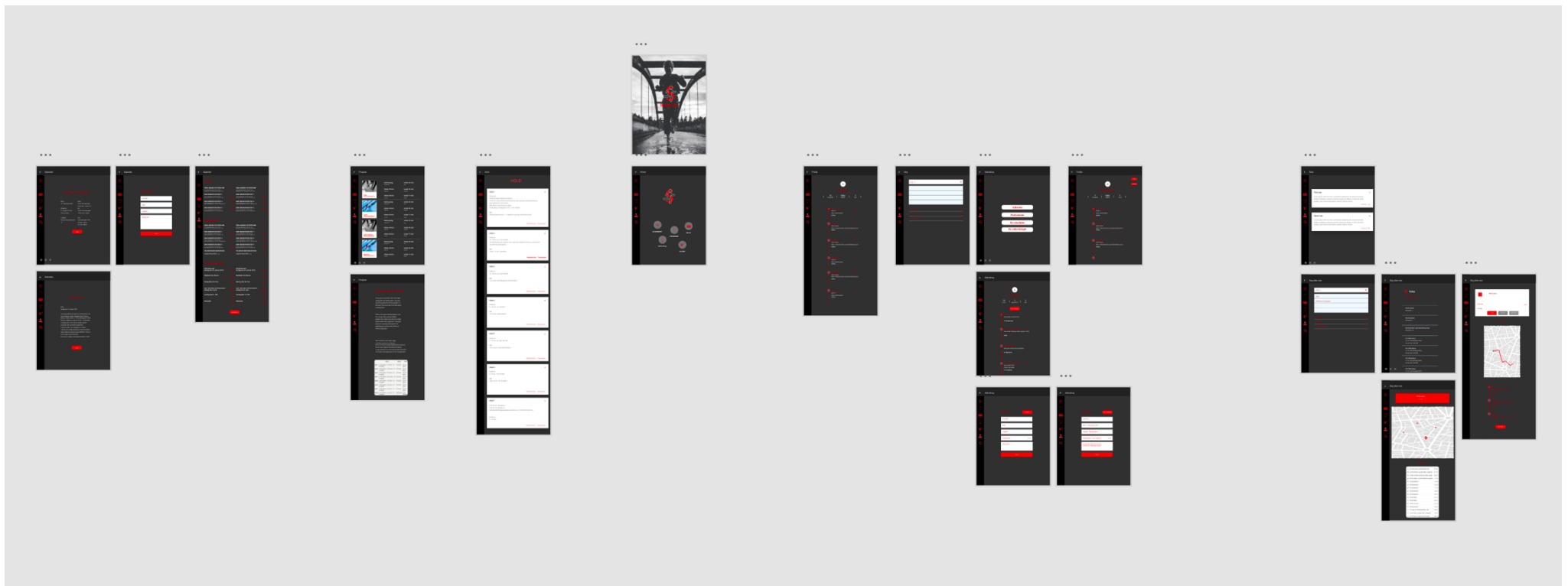
De gennemgående barer i top og bund blev ændret - her er profil og søg knappen kommet ned i bunden og ikke som en del af menu knapperne.





## Design for iPad

App'en er også lavet til iPad, her er temaet det samme, samt informationerne. Dog er nogle af siderne samlet til at være en i steder for flere. Derudover er hele menuen synlig i venstre side på alle sider.



## Testresultater

Der blevet lavet en tænke højt test på to forskellige personer – samlet udformning af deres tanker:

### *Forsiden*

Meget pæn og sigende om app'en.

### *Home*

De runde knapper/menu står ikke lige.

Blanding af store og små bogstaver på menu knapper.

### *Ikonerne på Home*

Nogle er stregtegninger andre fuld markeret - bør være mere ensartet og synes ift. S'et at det skal være fuld markeret.

Nederst er 3 ikoner på Home side, hvad er det?

### *Program siden*

Fint billeder og overskueligt, men hvad er de to nederste billeder, ingen tekst

### *Kalender siden*

Fint med indhold

Rød tekst er svær at læse, ser fedt ud. Måske bytte om farven så løbsbeskrivelsen er hvid og læs mere/tilmeld er rød

### *Udfordring siden*

Vælg generelt på udfordringer og Hold hvordan bogstaverne skal stå, enten alt stort eller først stort og resten små.

På udfordring, ruter og hold er det hvide cirkler med rød skrift, under kalender er det neder i bunden rød knap med hvid skrift. Kan/skal det være ens?

Generelt fedt layout med sort, rød, grå