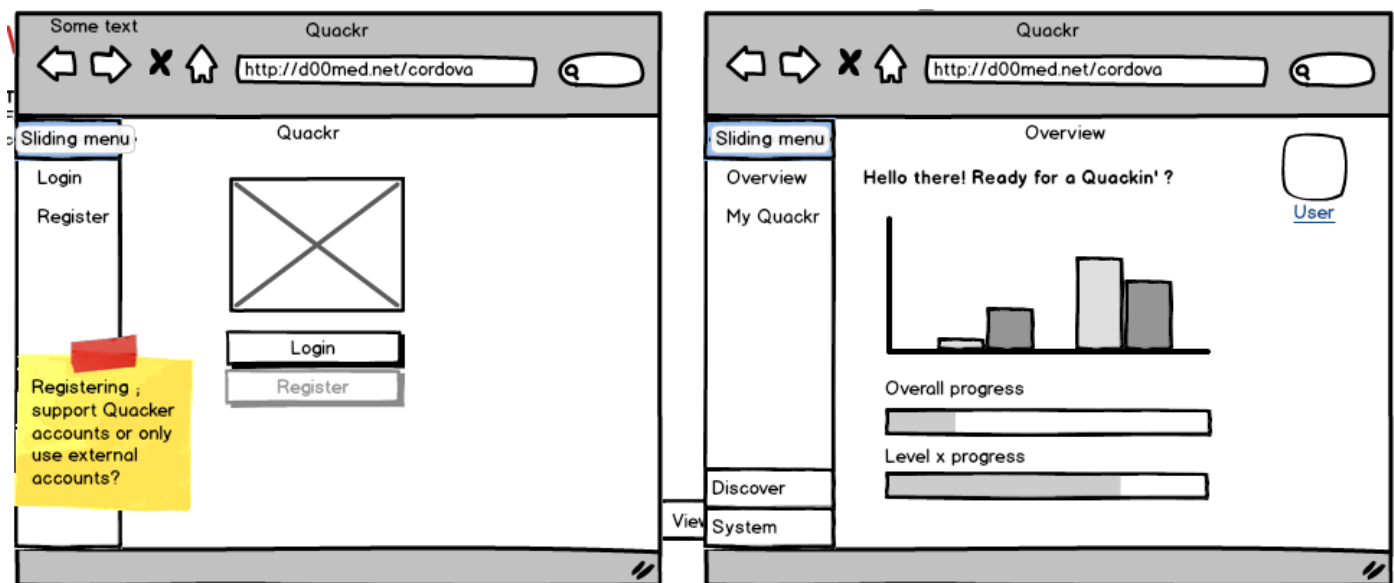


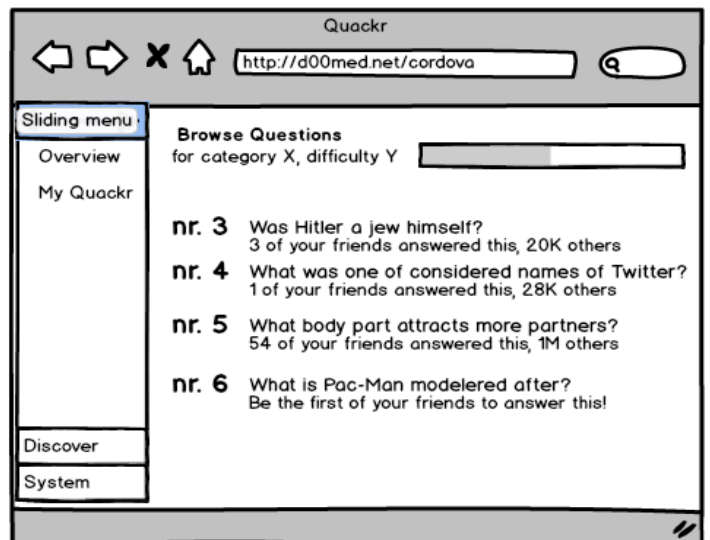
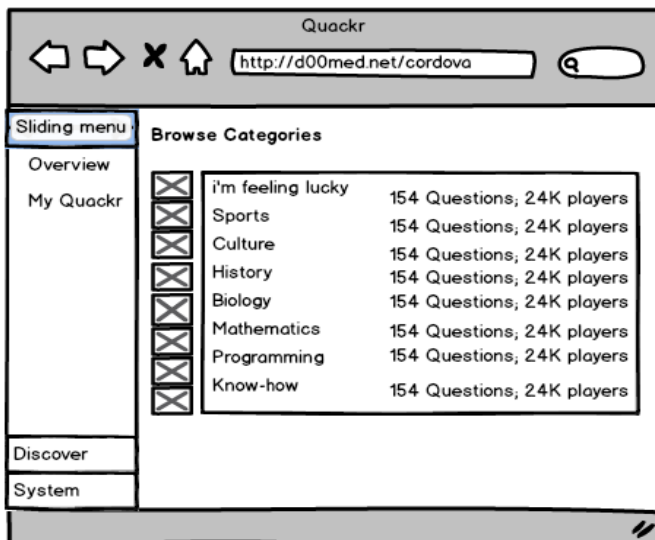
Assignments: Mockups

Mockups Niels Hofmans



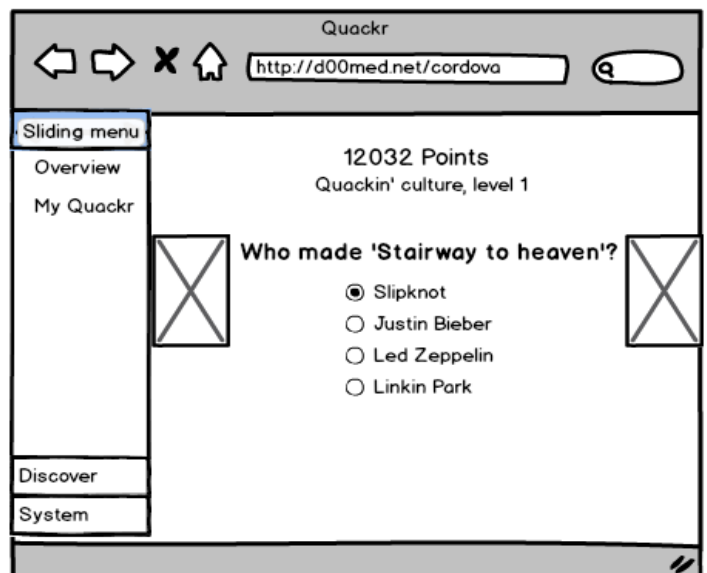
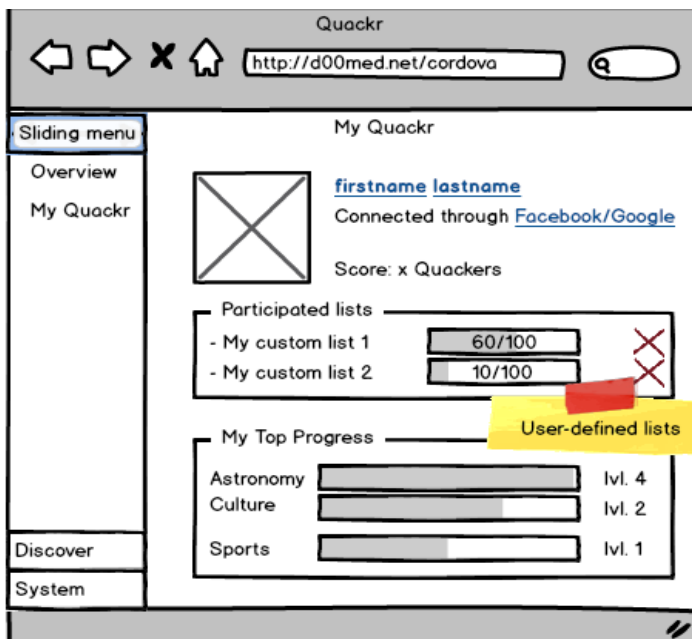
Het eerste waar je aan begint is natuurlijk de loginpagina. Hier wil ik al een minimalistische interface uitzetten door enkel het logo, het uitschuifbare menu en een registerknop te zetten. Op de loginknop drukken opent dan een lijst van mogelijkheden voor login via externe partners. (Nog te onderzoeken)

Op de overzichtspagina moet na de login een reeks duidelijke statistieken komen, ook zo minimalistisch mogelijk. Dit om de gebruiker te motiveren verder te spelen en dus betere scores te behalen. Dit valt op de moment best te bekijken welke scores en hoe deze te tonen.



In deze schermen kan de gebruiker kiezen tussen de verschillende categorieën. Zo kan de gebruiker naar wens een andere categorie kiezen. Hier valt te bezien hoe we dit het beste (lees: niet saai) weergeven.

De vragenlijst wordt dan ook op een aantrekkelijke manier voorgeschoteld met sociale stimuli zodat de gebruiker sneller geneigd is iets te proberen. (“Tom heeft dit kunnen beantwoorden. En jij?”)



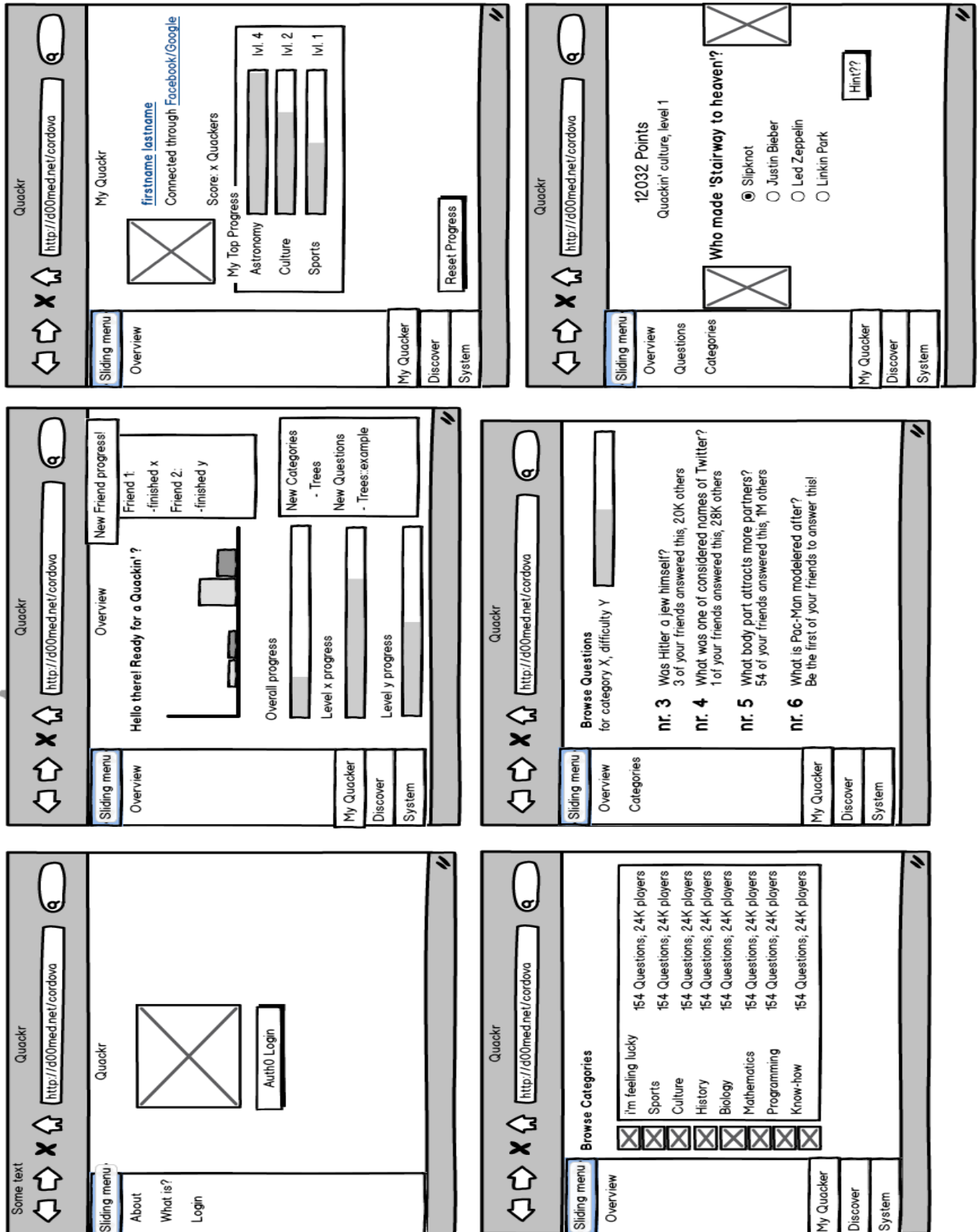
Niet te vergeten is de profielpagina. Hier moet immers opkomen wat de prestaties zijn van de gebruiker in allerlei mooie grafiekjes. Ook staat de lijst met *custom* vragenlijsten hier, waar de gebruiker zich kan uitschrijven.

Ernaast een redelijk simpele interface om vraag per vraag af te handelen. Weer zo weinig elementen mogelijk, enkel de score, level en onderwerp

Mockups Kevin Jossart

Aangezien de layout van de door ons gekozen app al vrij vast lag, doordat we proberen uniform te zijn met de gelijkaardige website. Ik heb daardoor verder gewerkt op niels zijn mockups en waar ik nodig achte, dingen toegevoegd of verwijderd.

Later zullen wij nog bespreken of de door mij voorgestelde gebruikt zullen worden of niet.



Door mij voorgestelde aanpassingen:

- Doordat we het auth0 framework gebruiken, stel ik voor dat we de registratiebutton weglaten en alles via auth0 laten gebeuren.
- Ook zou ik op de welkom page meer info zoals bv, about en what is tonen? Zodat nieuwe gebruikers kunnen ontdekken wat quackr is.
- Op de overview pagina vond ik het wel leuk om dingen toe te voegen zoals de vooruitgang van je vrienden., nieuwe vragen notificatie. Ook de plaatsing van de link -> my Quackr zou ik liever in een button steken.
- Bij de Profielpagina was de enige verandering die ik de moeite vond, het toevoegen van een reset button. Het lijkt me leuk dat je van nul zou kunnen beginnen.
- Voor de rest had ik weinig suggesties, behalve bij het beantwoorden van de vragen om meer links te hebben naar de vorige tabs en om naar de overzichten terug te keren.

Algemene conclusie

Eerst en vooral kunnen we besluiten dat onze layout grotendeels overeenkomt. Dit komt doordat we al vroeger aan het project begonnen waren nog voor we de opdracht van mockups te horen hadden gekregen. De grote lijnen van het programma zijn dus al getekend, maar dit wilt nog niets zeggen. De pagina's zelf stijlen kost nog een hoop werk, vooral omdat we nog niet exact kunnen zeggen *hoeveel* informatie we zullen tonen op een pagina. Men moet immers een evenwicht vinden tussen functionaliteit en eenvoud/gebruiksgemak.

Wat we vanaf het begin kunnen opmerken is dat de *Register*-knop verdwenen is. Dit is een correcte opmerking van Kevin omtrent de registratie van gebruikers. We zijn van mening dat we enkel externe gebruikers zullen gebruiken, waardoor een hele last van onze app wegvalt. (security, authenticatie, registratie, bijhouden gegevens, privacy, ...)

Dit zal geregeld worden door een library genaamd Auth0. Dit stelt ons ertoe in staat tientallen gebruikersaccounts te ondersteunen, van Google en Facebook tot zelfs LinkedIn.

Voor de rest bouwt Kevin vooral voort op de mockups van Niels en voegt hier nog meer functionaliteit aan toe. Niels heeft misschien een te simplistische aanpak aangegrepen, het evenwicht is moeilijk te vinden, enkel na gebruik van een mockup en de studie hiervan kan dit lukken.

Het aantal functionaliteiten dat ook daadwerkelijk op de pagina's getoond zullen worden, zal afhangen van de tijd die we kunnen spenderen aan het beschikbaar maken hiervan. Ook kan het zijn dat (omdat smartphone's nu eenmaal slank zijn) sommige functies onder elkaar kunnen komen te staan in plaats van naast elkaar. Ook de statistieken zijn niet persé in dezelfde stijl als op de mockup mocht dit niet goed overkomen op een gsm.

We hebben allebei de kleuren in onze mockups weggelaten omdat deze toch al 100% vastliggen omdat ze het logo moeten volgen.

Het is dus duidelijk dat we allebij 100% voor een duidelijke en serieuze look gaan, met goede contrasten, gedempte kleuren en een strakke opvulling van de schermen. Hierbij willen we duidelijk maken dat quackr meer kan zijn dan alleen een spelletje maar een heuse bron van weetjes/kennis. Jong en oud moet de app makkelijk kunnen gebruiken en kan direct beginnen quizen.