*Sketches*

Vi tegnede alle mange idéer og sammenlignede med hinandens. Vi kom hele tiden den endelige idé lidt nærmere ved løbende ændringer. Vi snakkede om store og små funktioner. Til at begynde med havde vi en idé om, at brugerne skulle have mulighed for at udfordre hinanden i jokes, kommentere på jokes og mange andre ting. Men med henblik på Hicks Law, var det vigtigt for os at skabe et produkt, der er nemt for brugere i alle aldre at benytte. Vores udgangspunkt blev derfor, at vi ville lave få muligheder for hurtig forståelse. Derfor skrottede vi flere idéer og koncentrerede os om at lave det så simpelt som muligt. Det var aldrig meningen, at vi ville lave en kompleks app. Derfor begyndte vi at tænke kvalitet frem for kvantitet.

*Wireframes*

Med udgangspunkt i vores endelige sketches og idéer, lavede vi wireframes. De skulle være vores udgangspunkt til både user experience og user interface. Til start lavede vi enkelte sider, og sideløbende med udarbejdelse af informationsarkitekturen, tilføjede vi flere og flere. Da vi havde vores ikoner færdige, blev disse implementeret.

Da vi havde lavet en skrabet udgave, begyndte vi at gå i dybden med den visuelle del. Det var vigtigt for os at skabe et meget overskueligt hierarki i vores valg af placering af knapper mm. Vi benyttede os af Law of Proximity (eller også Gestalts lov om nærhed) samt søgte inspiration på andre platforme. Det var tydeligt at se, at menuer typisk er simple i opsætning og udtryk for nem forståelse. Knapper der hører til noget specifikt, er altid placeret nær det element, det hører til. Ud fra denne teori placerede vi vores ikoner og elementer.

Vi var også bevidste om andre designteorier. Bl.a. Millers Law og Serial Position Effect. Den første inddrog vi i vores valg ved, at vi valgte ikke at have mere end 7 +/- elementer i felt. Det ideelle er 5, og det valgte vi at gå med. Af denne årsag er der ikke flere vigtige funktioner i samme funktion som eksempelvis som bundmenu. Næste teori omhandler, at vi bedst husker første og sidste ting, vi ser. Derfor har vi i vores bundmenu valgt, at joke feed skal være den første funktion, og profil skal være den sidste. Vi valgte dog at gå en lille smule på kompromis med denne teori, da knappen ’post joke’ er centreret. For at skabe opmærksomhed omkring denne, lavede vi den en lille smule større og sørgede for, at der er white space omkring, så den ikke bliver overset eller gjort mindre vigtig.

*Informations arkitektur*

Med afsat i vores sitemap forsøgte vi at skabe et overblik over vores projekt via informations arkitektur. Vi skabte et kort for hvert step i vores app, så vi nemt kunne flytte rundt på funktionerne alt efter, hvad der gav mening. Vi fik medstuderende til at prøve at forstille sig, hvordan det vil se ud i et færdigt produkt, og om de forstod navigationen samt syntes, det var overskueligt og nemt. Vi fik et par rettelser til placering, så det kunne skabe en bedre forståelse.

Da overstående var færdigt, valgte vi at lave en prioriteringsliste over hvert step. Hvad vi ville være sikre på at have færdigt, og hvad der gav mest mening at have med, hvis vi ikke nåede i mål med det hele. Vi valgte at tage udgangspunkt i vores topmenu, der bl.a. indeholder joke feed. Det er det, vores produkt skal kunne. Næst vigtigt er bundmenuen. For at vores app kan fungere, skal der være en måde at levere indhold på. Derfor var post joke næste step i produktionen. De to funktioner er grundstenene, og med disse kunne vi have haft et produkt, selvom det ville være meget basic. Herefter kom alle andre muligheder som likes, top jokes, min profil, at kunne følge brugere, dele jokes, anmelde og meget mere. På denne måde har vi nemt kunnet overskue vores arbejdsgang og lave små sprints for hver ny funktion.

*Ikoner*

Vi valgte hvert især at bruge en dag på at søge inspiration til vores ikoner, der skulle være grundstenene i produktet. Vi havde alle eksempler med fra bl.a. Instagram, Twitter, Jodle og Flat Icons. Vi printede det hele ud for at få et bedre overblik. Det var vigtigt for os at tage udgangspunkt i Jacobs Law for at skabe lighed mellem eksisterende platforme med henblik på brugervenlighed og genkendelighed. Vi ønskede ikke at stræbe efter mere end originalitet.

Vi gik derfor med et meget enkelt design. Nogle af ikonerne tog vi online, og andre designede vi selv i Illustrator. Vi så en funktion på Instagram, vi ønskede at benytte. Når en bruger er på en funktion i bundmenuen, bliver ikonet markeret tydeligere for at vise, hvor i appen brugeren befinder sig. Vi tegnede derfor alle ikoner op med lidt tykkere streger for at skabe denne effekt.

*Living Style Guide*

Vi havde flere valgmuligheder for at dokumentere vores kode, men beslutningen om at lave en Living Style Guide var nem. For det første gav det os en struktureret og ny måde at tænke på, i og med vi startede med at designe og kode vores komponenter, inden vi satte dem sammen. Ydermere var det overskueligt at have et sted, hvor vi har alt samlet og hurtigt kan vende tilbage til, hvis vi mangler noget specifikt eller skal skabe et overblik.

Inden vi begyndte at kode, startede vi med at opsætte et grid til vores guide. Efterfølgende lavede vi kategorier og gav dem passende classes.