Designprocess Rapport  
  
Jag började med att skapa min designbas, jag tog inspiration från PingPongs hemsida, (https://www.pingpong.se/), eftersom sidan skall användas som ett komplement till det.   
Härifrån fick jag typografin och färgerna som jag utgår ifrån. Jag väljer dem för att jag vill att användaren skall känna igen sig och undermedvetet göra en koppling till PingPong. Av samma anledning återanvänder jag i bakgrunden formen de små bollarna gör i PingPongs logga.

**Typografi och färger**

Typografin Rubik är lättläst, tydlig och kan göras tjockare vid behov vilket kan vara viktigt för kontrasten. Färgerna är inte för skrikiga så de tar för mycket uppmärksamhet, men de kontrasterar väl mot varandra vilket är bra ur tillgänglighetssynpunkt.   
Jag kontrollerar alla mina färger i ett kontrastverktyg, målet är att komma över 3:1 på all text som är tjock, och 7:1 på all övrig text. Detta enligt kontrastgränser för synnedsatta.   
När jag vill påkalla användarens uppmärksamhet använder jag den rödaktiga färgen eftersom den skiljer sig mer från de övriga färgerna. Jag använder den tex för viktiga datum och för nya meddelanden I diskussionsforumet.

**Namn och logga**

Namnet och loggan är en ordvits som hänvisar både till temat PingPong, och även betyder “vad är det för oväsen” på engelska. Eftersom min sida fokuserar på diskussion mellan elever tycker jag det passar bra. Det blir lite ”vad händer” känsla samtidigt som pingpongracketen I loggan ger en stark koppling till pingpong.

**Ikoner och förklarande text**

Jag försöker använda både ikoner och text på mina knappar så långt det går. Vissa kräver dubbeltryck i mobilversionen som Settings och My profile. Dessa finns med på alla sidor eftersom jag alltid vill att det skall gå att hitta dit för användaren. Trycker man på iconen är tanken att texten skall komma fram och då kan man trycka igen för att komma dit.   
Jag vill undvika att användaren trycker på någonting och sidan förändras innan de vet vad det är eftersom det kan vara väldigt stressande för folk med ångest.   
Vidare försöker jag använda relevanta och lättigenkännliga ikoner för deras syfte.

**Informationsstruktur och hierarki**

Sidnavigering- och permanenta knappar ligger på samma ställe oavsett vy, jag vill inte att de hoppar runt på olika sidor. Likaså försöker jag behålla placeringen för knappar och information överlag. Jag vill att användaren skall känna igen sig mellan sidorna och inte behöva leta.   
Längst upp finns navigering på samtliga sidor, går man in på tex diskussionsforum finns ytterligare navigering och sökfunktion, även detta vill jag ha längst upp på sidan, jag vill att användaren direkt skall se att det går att filtrera och söka i diskussionstrådarna.   
Trådarna i sig i forumet kommer i kronologisk ordning. Senaste aktiva skall vara högst upp, så att användaren inte skall behöva scrolla ner för att se det som hänt senast.

Design för specifika sidor   
  
**Forum**

I det publika forumet, ser alla i klassen alla inlägg. Man ska kunna söka efter nyckelord eller sortera flödet efter vilken typ av inlägg man vill se. Tex, bara hjälp. De olika ämnena som man kan välja kom fram ur intervjun, färgkodningen gör det lättare att se vad inlägget handlar om i flödet och är något som trådstartaren väljer när den skriver ett nytt inlägg. De är sorterade så att den tråd som senast var aktiv ligger högst upp. Man kan se antalet inlägg i tråden, en penn-icon och join thread om man inte är med i den, hur många nya inlägg tråden har om användaren är med i tråden och inget om användaren är med men det inte finns några nya inlägg. Väl inne i tråden kan man reagera på inlägg. Emojis som önskas mest av användarna kom fram ur intervjun, dessa skall vara standard.   
Privata chattar skall fungera liknande, men istället för ämne så ser man vilka som är med i chatten.   
I forum ser man namn och profilbild på den som skrivit inlägget, detta eftersom de var de två egenskaper samtliga som intervjuades tyckte var viktigast I en profil.

**Class**

Detta är främst en informationssida med användare som är del av klassen. Här får man en översikt av sin klass och kan med en knapptryckning starta en privat chatt med någon. Har användaren laddat upp en profilbild syns den, om inte så syns bara en ansiktsikon.   
Det finns också övergripande info om programmet, i mobilversionen kommer man till den via en knapp.

Slutliga designval

**Från mobil till desktop**

Jag började med att göra designen för mobil och gick sedan vidare till desktop. De största skillnaderna är väl att för mobil krävs det lite fler sidor, trådar öppnas i en egen sida i mobilversionen och även schemat är tänkt att göra det. I desktopversionen kan jag visa en preview av aktuellt schema i en vy. I övrigt har jag försökt behålla så mycket design som möjligt.

I layouten för desktop är sidan uppdelad i en info-sektion, till vänster och en aktiv sektion till höger. Info kan innehålla exempelvis innehålla text eller översikt av trådar, medan den aktiva är där man skriver i sin chatt, kollar runt i sitt schema osv.

**Övriga tillgänglighetsanpassningar**

I settings tänker jag mig att det skall gå att göra vissa tillgänglighetsanpassningar av designen, tex: tema (mörkt/ljust), textstorlek och språk (engelska/svenska). En exempelbild av hur det skulle kunna se ut finns med i designen.   
  
Det är viktigt för mig att alla känner sig inkluderade, så även HBTQ+ personer och därför väljer jag att ha med pronomen i profilen. Detta kan hjälpa klasskamrater att undvika felkönande av varandra.   
Jag har försökt göra knappar och tryckbara komponenter i liknande design samt gett dem tillräcklig plats på sidan för att undvika feltryckningar.

**Vad hade jag gjort annorlunda**

Hade jag börjat med uppgiften nu hade jag använt mig mycket mer av component-verktyget i Figma. Jag hade inte lagt så mycket tid på vad som står i texterna, utan använt mig av mer generella exempel. Jag hade gjort lite längre mobilsidor där man kan se hur det skulle se ut om man scrollar ner.

2021-09-27  
Ida Karlsson