

FLOW 3

BYG EN APP

– „fortælle historien om sin egen tilblivelse”.

December 2020
CPHBusiness Academy
Zeynep Karagöz



INDHOLDSFORTEGNELSE

INDHOLDSFORTEGNELSE	2
OPGAVEBESKRIVELSE	3
INTRODUKTION	4
DAVÆRENDE AFLEVERING	4
ADOBE XD APP PROTOTYPE 1.0	4
FORKLARING/BEGRUNDELSE	5
BRUGERTEST/FEEDBACK	5
Fremlæggelses feedback	5
FORBEDRET LØSNING	6
ADOBE XD APP PROTOTYPE 2.0	6
FORKLARING/BEGRUNDELSE	6
Logo	6
2) Forside	10
DET HAR JEG LÆRT	12
OPSUMMERING/KONKLUSION	12

OPGAVEBESKRIVELSE

Flow 3.2 - Design og test (15 study points)

I skal designe en prototype til en mobil app. I skal bruge Adobe XD til at demonstrere skærmene i appen og brugerens flow.

Projektet udarbejdes i grupper (grupperne er sat på forhånd).

I skal vælge en virksomhed eller organisation og forestille jer at de ønsker at gå på markedet med et produkt eller en service, hvor samspillet med ét eller flere af FNs verdensmål er et væsentligt element i produktets kvalitet for kunden. I skal naturligvis vælge en virksomhed og et produkt, hvor det giver mening at skabe en app og hvor ét eller flere af FNs verdensmål passer ind i konceptet.

Læs mere om FNs 17 verdensmål her: <https://www.verdensmaalene.dk/>

Appen skal udvikles til både mobil og tablet og der skal være indhold i mindst 3 menupunkter og mindst 3 niveauer. Indholdet skal være tilstrækkeligt til at brugertest kan gennemføres, men I må gerne supplere med generisk indhold, placeholder-tekst eller tekst, I kopierer fra andre kilder.

I skal gøre jeres bedste for at skabe et visuelt design, der appellerer så meget som muligt til en specifik målgruppe. Tag velovervejede valg i forhold til typografi, farvevalg, ikoner og fundamentale designprincipper.

I skal teste, om brugerne forstår jeres design. I skal undersøge, hvordan I bedst organiserer indholdet i appen, ved hjælp af testmetoden kortsortering, samt om brugerne forstår hvordan appen fungerer, ved at gennemføre tænke-højt tests på den potentielle målgruppe.

Som gruppe skal I forberede en mundtlig præsentation, hvor I gennemgår udviklingen af jeres produkt fra de første hånd tegnede skitser til digital prototype. I skal forklare hvordan I er kommet frem til jeres løsning og argumentere for de valg (og fravalg) I har truffet undervejs.

Præsentationen skal afleveres på Moodle senest torsdag d. 5/11 kl. 16.00. Slides afleveres som PDF eller Powerpoint.

Præsentationen skal som minimum indeholde:

- Tidlig visualisering (herunder skitser og wireframes)
- Informationsarkitektur (herunder sitemap, flowchart, resultater fra kortsorteringstest)
- Beskrivelse af målgruppe (herunder personas)
- Præsentation af visuelt design (i relation til målgruppe)
- Testresultater (herunder tænke højt-test)
- Kort gennemgang af prototype

Der er afsat 10min til hver gruppes præsentation efterfulgt af 5min feedback. Det forventes, at I er velforberejede og at I udnytter præsentationstiden bedst muligt. Deltagelse i præsentationen udløser 15 study points.

Præsentationen foregår online via Zoom. Hver gruppe får oplyst et specifikt tidspunkt, hvor de skal præsentere. Alle grupper bruger samme Zoom-link og alle er velkomne til at se med på andres præsentationer (husk at mute hvis du kigger med ☐).

INTRODUKTION

Denne rapport vil tage fat i flow 3 projektet; Byg en app. En prototype af en app, lavet inde i Adobe XD. Dette projekt har været udført i form af gruppearbejde, og varede tre uger. Slutproduktet skulle være en hypotetisk app, hvor vi løbende har lært om idé/konceptudvikling, projektstyring, designteori/principper, kvalitativ/kvantitativ dataindsamling og teamwork.

DAVÆRENDE AFLEVERING

6. december 2020

I bedes venligst se linket under. Linket fører jer til det oprindelig arbejdsdokument udarbejdet af gruppen, som indeholder projektbeskrivelse, PBS, OBS, WBS, Målgruppe/Persona, Wireframe mm.

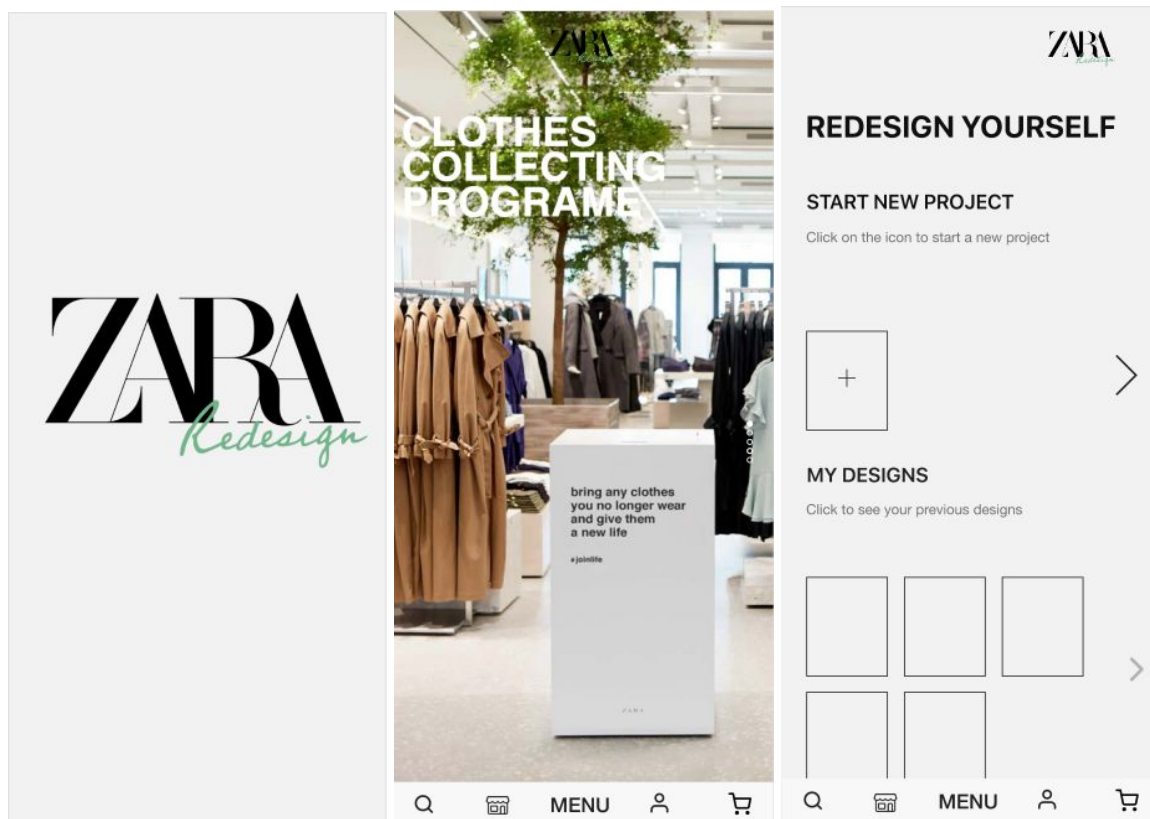
Link til powerpoint/arbejdsdokument:

<https://docs.google.com/presentation/d/1yedh-iTYNTHZjJ3otTUnhrM2WccQqSHXFCyz6uO0TKs/edit?usp=sharing>

ADOBE XD APP PROTOTYPE 1.0

<https://xd.adobe.com/view/35d1bc16-ce6f-40b3-9cd8-8479623bcd4-6082/?fbclid=IwAR2rkaNtdQtYSUAY4INMrfb0A6FlwLADWAVX6N6F1P8wfadObd7nf5Lt4>

(Udsnit af daværende aflevering)



FORKLARING/BEGRUNDELSE

Projektbeskrivelse udarbejdet sammen i gruppen:

Projektet "Re-Design". I samarbejde med et tøjmærke (eksemplet værende Zara) kreerer vi en app med konceptet navngivet "Zara Re-Design". Hovedformålet med konceptet er at genbruge det eksisterende materiale fra forbrugerens veltjente, men uddaterede Zara tøjstykke - For at øge bæredygtig produktion. Kunden vælger selv resultatet af re-designet ud fra eksisterende Zara designskabeloner. Re-designet købes enten til egen fornøjelse eller doneres til "Re-Design Market", et salgsmarked med forbrugeres re-designs. Re-designs udbydes til lavere pris end nye designs, idet produktionen er billigere og for at attrahere det bæredygtige køb. Samtidig får virksomheden økonomisk udbytte.

Konceptet bidrager til tre af FN's 17 verdensmål, nemlig: Mål 12, ansvarligt forbrug og produktion; Mål 8, anstændige jobs og vækst; Mål 13, klimaindsats.

App'en fungerer således (kort formidlet): Du kan læse praktiske informationer om konceptet, vores team og vigtigheden af bæredygtighed under navigationens "About". Før du binder dig til et re-design af dit tøjstykke, får du lov til at "lege" med de forskellige skabelon-muligheder. I tilfælde af vakt interesse, kan du i app'en indtaste serienummeret fra dit Zara tøjstykke. App'en registrerer hermed tøjstykket (materiemængde og farve/print) og viser de designskabeloner, som dit tøjstykke har tilstrækkeligt nok materiale til at omforme sig til.

Ved valg af skabelon og størrelse, kan du gå til betaling. Du får en kvittering, som du afleverer med dit tøjstykke hos virksomheden. Ved registrering af ordre, modtages bekræftelsesmail og estimeret tid for afsendelse af fuldstændt re-design.

Det kan på sigt skabe flere jobmuligheder og bidrage til klimaindsatsen. I tilfælde af popularitet kan virksomheden inspirere andre virksomheder og/eller udvikle større workshops og sætte flere dygtige og aspirerende designere i jobs. Udbredelse af konceptet (globalt) vil mindske tekstilproduktion, herunder skabe underværker for CO₂-udledning og forebygge spild m.m.

BRUGERTEST/FEEDBACK

Fremlæggelses feedback

Undervisere på CPHBusiness

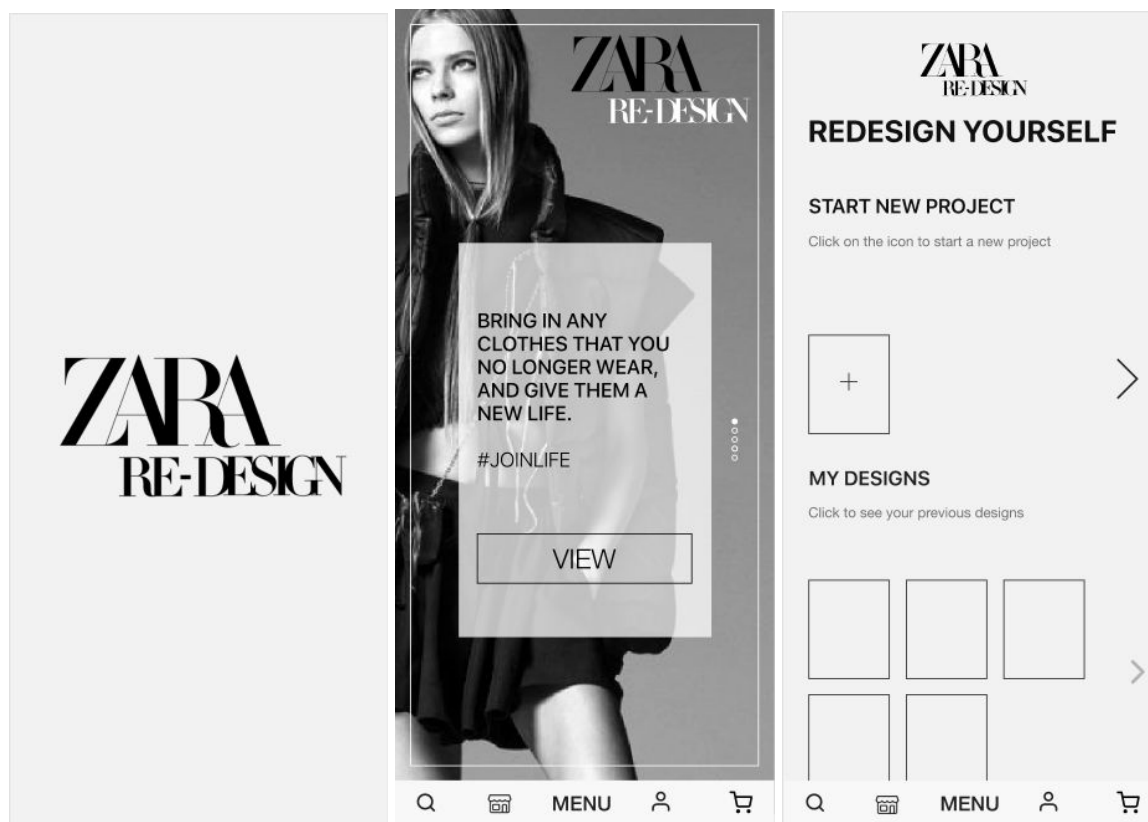
- Logo blander ind med forsidens baggrundsbillede, da logoet har en grøn farve, som camouflerer sig ovenpå på de grønne blade.
- Der kunne være en bedre rød tråd.

FORBEDRET LØSNING

ADOBE XD APP PROTOTYPE 2.0

<https://xd.adobe.com/view/d23082ab-e359-472e-afd8-bf59898cef17-8763/>

(Udsnit af forbedrede løsning)



FORKLARING/BEGRUNDELSE

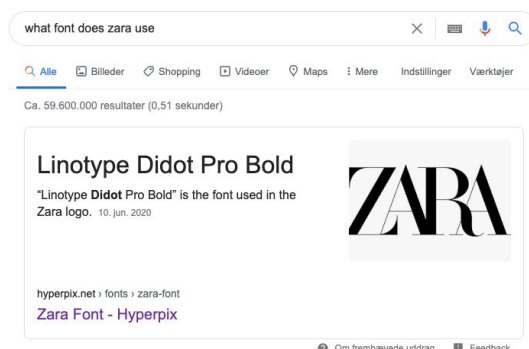
Mine forbedringer er primært baseret på den feedback vi fik til fremlæggelsen d. 6 november 2020. Der er lavet om på logo, forside og forside-1.

1) Logo

Logoet var førhen Zaras eget logo, med en "Redesign" skrift under, i en grøn farve. Mine gruppemedlemmer ville gerne implementere en grøn farve for at symbolisere genbrug, ergo "Redesign". Dog har jeg observeret, at mange firmaer/kampagner gør brug af denne grønne farve, hver gang emnet omhandler genbrug, miljø, grøn energi osv. Dette er altså ikke en særlig kreativ eller innovativ tilgang til brug af farver og design af logo. Derudover fik vi som gruppe også at vide, at den grønne farve gik i et med baggrundsbilledet. Da baggrundsbilledet bestod af grønne blade.

Personligt var jeg aldrig fan af logoet, da det ikke virkede særlig kommercielt eller havde en tilknytning til Zaras eget logo, rent visuelt. Det virkede med andre ord, ret “uprofessionelt”. Hverken font eller farve, var tilpasset til Zaras eget brand. Jeg undersøgte derfor, hvilken type **font** Zara gjorde brug af. Dette var for at tilpasse Redesign logoet, til deres allerede eksisterende **visuelle identitet**. Jeg fandt frem til, at de brugte fonten “**Linotype Didot Pro Bold**” af Adrian Frutiger. Dette gjorde jeg ved at søge mig frem på google, og bla. læse denne artikel: <https://hyperpix.net/fonts/zara-font/>

(Zaras eget logo (venstre) og skærbillede af google søgning (højre))

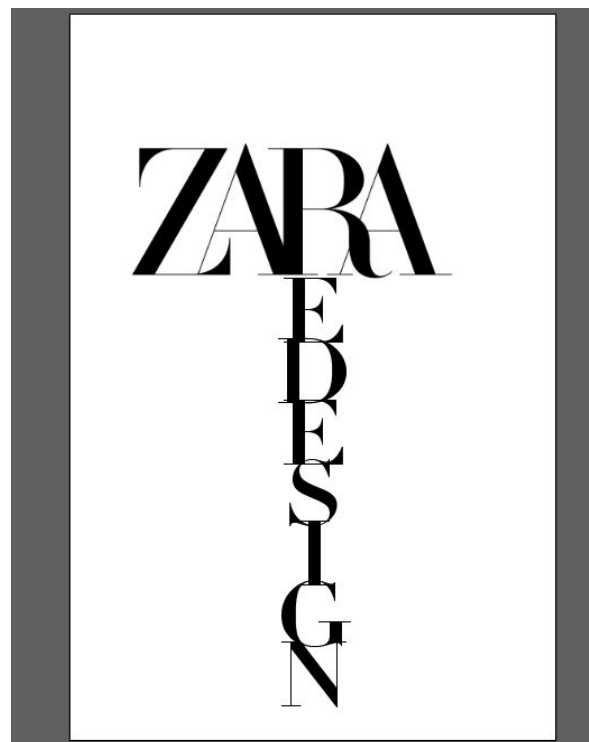


Derefter downloade jeg fonten til min Adobe Illustrator, da den ikke allerede eksisterede inde på font biblioteket i Illustrator.

I første omgang ville jeg smelte Redesign skriften sammen med Zaras eget logo. Dette havde jeg tænkt mig at gøre ud fra R'et i Zara, da man kunne skrive Redesign ud fra R'et, også ned. Se skærbillede til højre >
(Skærbillede af første version af Redesign logo inde på Adobe Illustrator)

Den idé tyggede jeg lidt på, indtil jeg indså at det ikke ville fungere. Det så alt for rodet ud, og formatet ville ikke passe til at implementere på forskellige interface, da logoet gik hen og blev for aflangt.

Dog gjorde det ikke det store, da jeg i stedet for valgte at skrive Redesign horisontalt i stedet for.



Jeg fandt hurtigt frem til en bedre løsning, som var det logo jeg endte med at bruge.

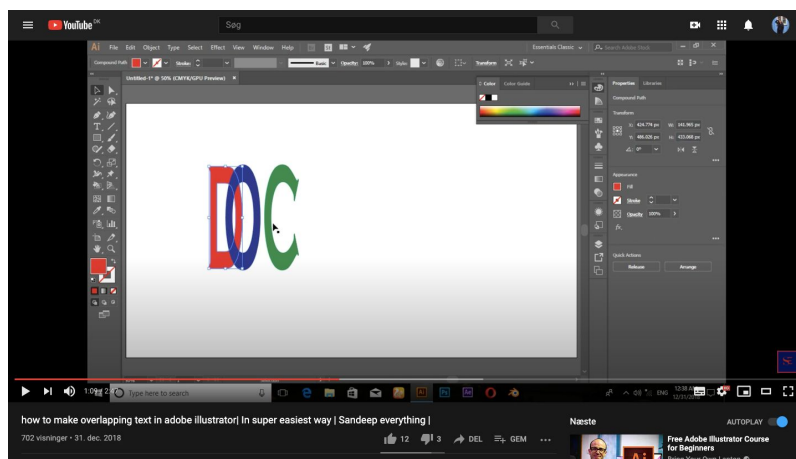
(Min forbedrede version af Zara Re-design logo)

ZARA
RE-DESIGN

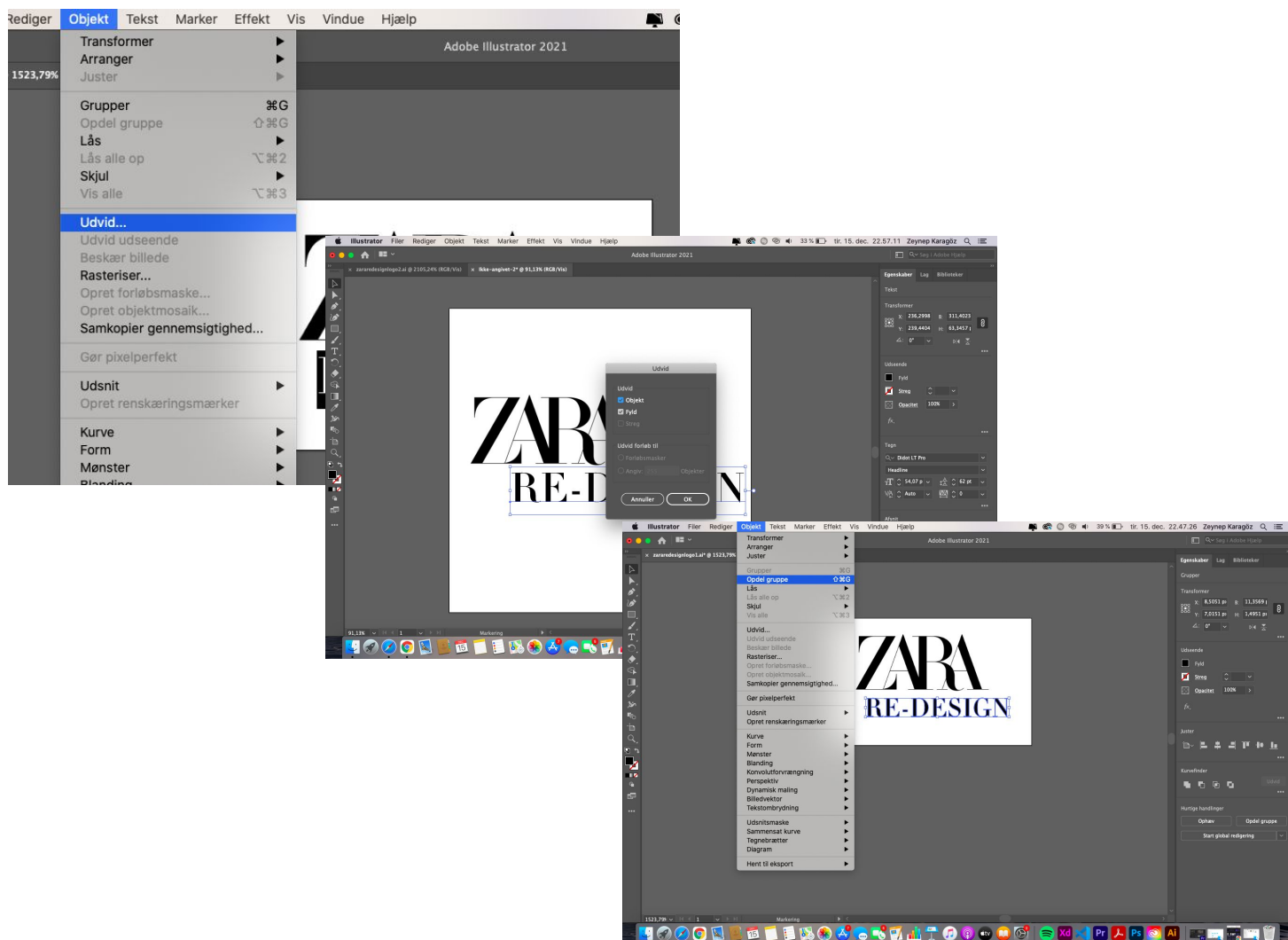
Jeg downloadede Zaras eget logo, i en PNG version. Derefter brugte jeg Illustrator til at designe logoet. Jeg gjorde brug af font typen “**Linotype Didot Pro Bold**” af Adrian Frutiger, for at skrive “RE-DESIGN”. Efter jeg havde skriften på plads, skulle jeg på en eller anden måde få bogstaverne til at overlappe hinanden, som Zaras eget logo. Jeg undersøgte derfor hvordan man gjorde, og fandt frem til denne video:

https://www.youtube.com/watch?v=4zVm-7OgWL8&t=68s&ab_channel=SandeepEverything

(Skærmbillede af YouTube video)



Jeg fulgte videoen, og gik igennem samme trin, hvilket i kan se ved de følgende skærbilleder:



1. Jeg skrev teksten "RE-DESIGN"
2. Jeg markerede teksten
3. Jeg trykkede på 'Objekt' og derefter på 'Udvid'
4. Jeg trykkede 'OK' på vinduet der åbnede
5. Jeg trykkede på 'Objekt' og derefter på 'Opdel gruppe', så jeg kunne trække og positionere hvert bogstav, som jeg havde lyst til
6. Herefter rykkede jeg bogstaverne tættere på hinanden indtil det stemte nogenlunde overens med Zaras eget logo. Re-Design teksten overlapper dog ikke sig selv, så meget som Zaras eget logo gør. Da Re-design er i en mindre tekst størrelse, end selve "Zara" skriften. Dette gjorde jeg bevidst for, at det ikke skulle se rodet/mørkt/ulæseligt ud, når man nedskalerede logoet

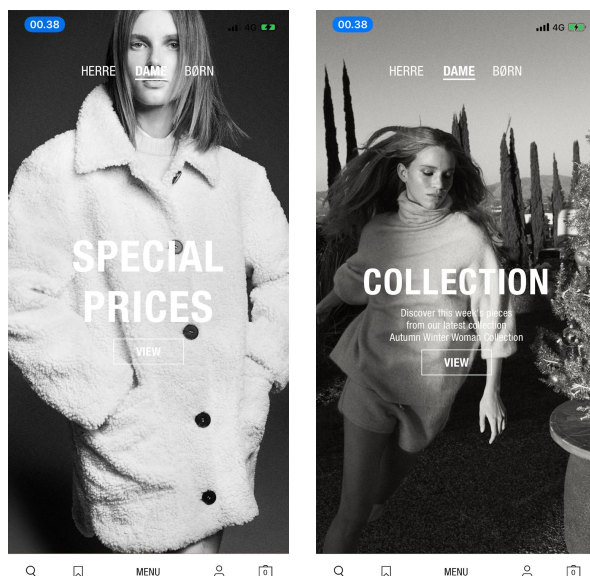
En anden mulighed, som er værd at nævne, er den version, hvor jeg legede rundt med 'lodret skalering' værktøjet. Ser man på Zaras eget logo, ser det en smule aflangt ud. Denne detalje kunne man vælge at videreføre i Re-design teksten, men jeg undlod. Dette var grundet af, at jeg ville beholde **hierarkiet** mellem Zaras eget logo og Re-design skriften, hvor Re-design skriften skulle virke som en "tilføjelse".



En **alternativ** version af det logo jeg valgte at bruge, er at skrive Re-design i en hvid farve, hvilket jeg bla. har gjort på forsiden. Dette er for at skabe **kontrast** mod den grålige baggrund. Dette er grundet af, at Re-design står lidt mindre, og kan være svært at læse, hvis det blander for meget ind med baggrundsfarven.

2) Forside

Et andet område, som jeg har valgt at ændre/forbedre er forsiden. Dette er igen på baggrund af den feedback vi fik. Baggrundsbilledet på forsiden blev kritiseret, og jeg kan godt forstå hvorfor. Billedet var igen, ikke mit personlige valg, men når man arbejder i grupper bliver man nødt til at gå på kompromis. Nu hvor det står op til mig, har jeg undersøgt selve Zara noget grundigere, og fået en fornemmelse af deres **visuelle identitet**. De gør tit brug af sort/hvid billeder, med modeller, som poserer en smule 'abstrakt' til tider.



Her er to skærbilleder fra deres mobil app (skærbillederne er taget d. 15 december 2020).

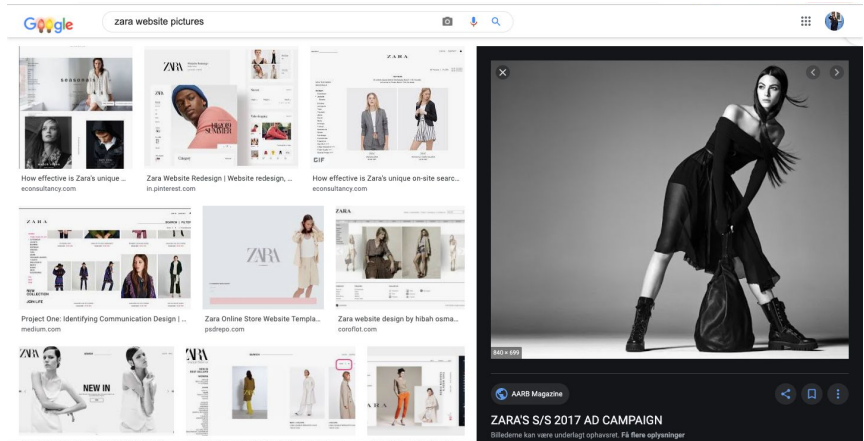
Her kan man se, at de gør brug af sort/hvid billeder, samt modeller der udstråler dette "effortless look". Det virker ikke, som et stock photo, hvilket original baggrundsbilledet på gruppe afleveringen gjorde.

(Skærbilleder fra Zaras egen mobil app)

Jeg valgte at gå med billeder, som var relateret til selve Zara. De billeder, som jeg har valgt er fra Zaras 2017 S/S kollektion, og er fotograferet af **Steven Meisel**¹. For mig har det været vigtigt at opretholde denne røde tråd, netop så brugeren får en **konsekvent** oplevelse af Zara. Taget i betragtning af, at dette er en søster app til Zara og ikke Zara's primære app, har jeg ikke valgt billeder fra deres nuværende kollektion. Det skal holdes i mente, at dette er en app beregnet til "Re-design". Derfor kunne man antage at de billeder jeg havde valgt, hypotetisk set kunne være "Zaras eget bud" på hvordan re-design tøjet kunne se ud.

Billederne jeg har valgt er igen i denne sort/hvid farve, samt bestående af modeller der poserer lidt alternativt/"effortless".

(Skærbillede af min research for at finde frem til de implementerede billeder)



(Skærbilleder af Adobe XD App Prototype 2.0)

Layout værende det sidste område jeg vil berøre, har jeg også ændret. Ser man på Zaras egen mobil app, har de et simpelt layout. Derudover har de knapper, hvor der står "VIEW". Dette har jeg valgt at implementere i min version også. Ser man på **informations design/arkitektur**, har jeg tilføjet en mild transparent kasse, for at at beskrive hvad konceptet kort handler om. Dette er for at kunden føler sig informeret. Her opfordres man til at trykke videre i form af "VIEW", hvor man kommer ind på en side, hvor man kan læse mere om hele konceptet og hvilke verdensmål konceptet er skabt ud fra.

¹ Fotograf fra New York.

DET HAR JEG LÆRT

- Idé/Konceptudvikling
- Projektstyring
 - a. Brainstorm (Positiv+negativ)
 - b. WBS - Work Breakdown Structure
 - c. PBS - Product Breakdown Structure
 - d. Gantt - Tidsskema
 - e. Risikoanalyse/skema
- Teamwork og gruppearbejde
- Informationsarkitektur
 - a. Sitemap
- Målgruppe
 - a. Persona
 - b. Brugertest
- Designprincipper
- Kvalitativ/kvantitativ dataindsamling
- Videreudvikling
 - a. Bruge konstruktiv kritik

OPSUMMERING/KONKLUSION

Ved opstart af nyt projekt eller bestemt arbejdsforløb, giver det god mening at have **projektstyring** i mente. Dette er især essentielt, hvis man arbejder med et **team**, hvor alle skal have et klart overblik over hvordan og hvorledes forløbet skal udfolde sig. Her kan man gøre brug af forskellige modeller, såsom; **WBS, Gantt kort**, mm. Når man designer, designer man med et **formål**, hvor der er en **afsender** og **målgruppe**. For at finde ud af, hvordan ens målgruppe agerer kan man skabe en **persona**, hvilket er en hypotetisk 'kunde' eller 'bruger' så at sige. Igennem dette forløb har jeg lært at arbejde med et team, hvor man skulle tage hensyn til forskellige synspunkter, meninger og idéer. Dette skaber en dybere forståelse og evne til at sætte sig ind i andres **tankegang** og synspunkter. Dette forløb har også givet mig en smagsprøve, på hvordan et projekt kunne ledes i fremtiden, hvis man arbejdede i et firma. Jeg har fået en masse faglig viden, og lært en masse nye begreber og modeller/skemaer, hvilket har givet mig en følelse af mere **selvsikkerhed** inden for multimediedesign feltet.