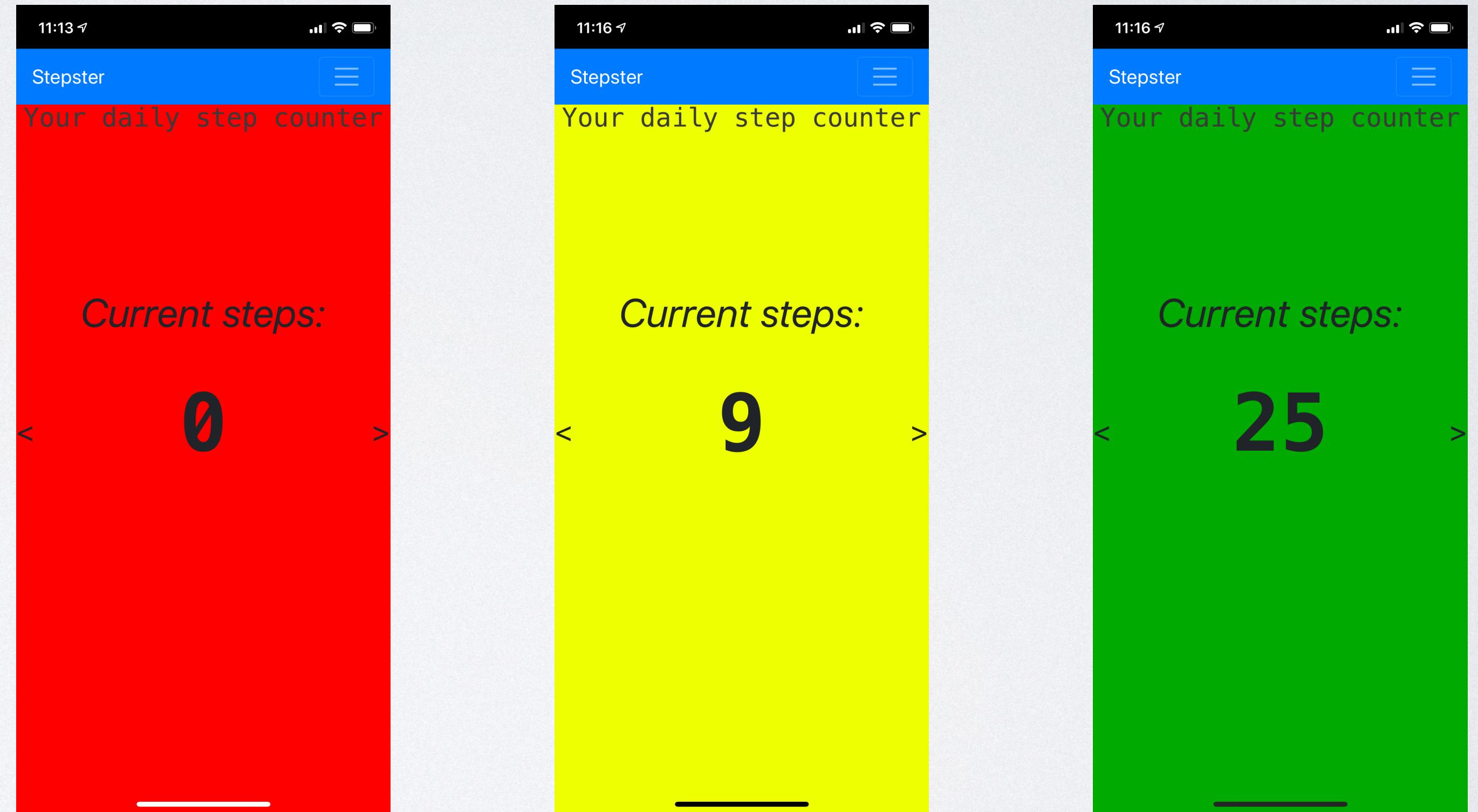


# STEPSTER

App-prototyp

# STEGRÄKNARE

- Tydlig
- Enkel
- Liten

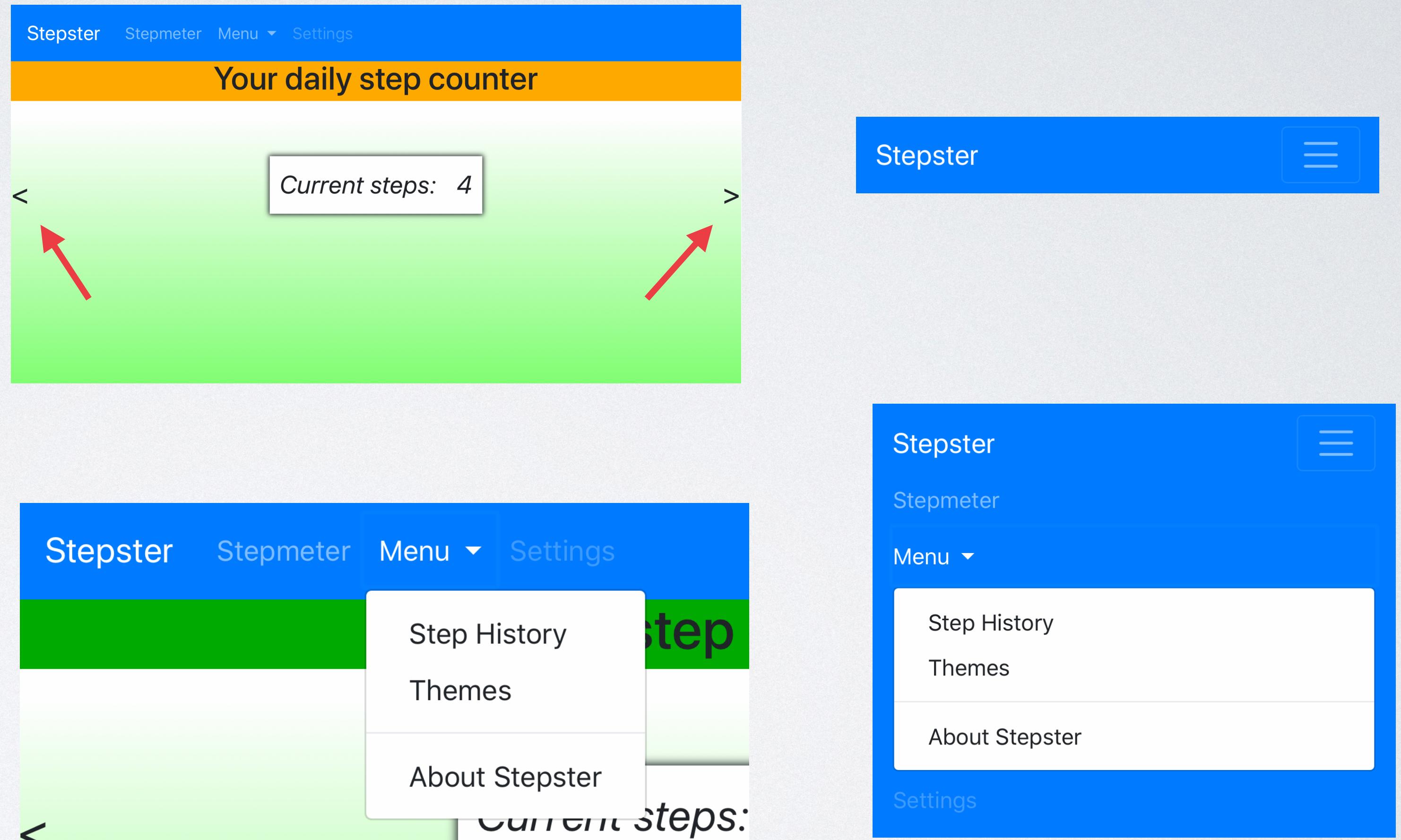


# MÅLGRUPP

- Vardagsmotionärer
- Yngre och äldre personer
- Mindre tekniskt sakkunniga/ointresserade
- Ej för atleter eller tävlingsidrottare

# LIGGANDE LAYOUT

- Fluid-design
- Igenkännande
- Navigeringsmeny
- Swipe och touch



# DESIGN

## Nielsens heuristics

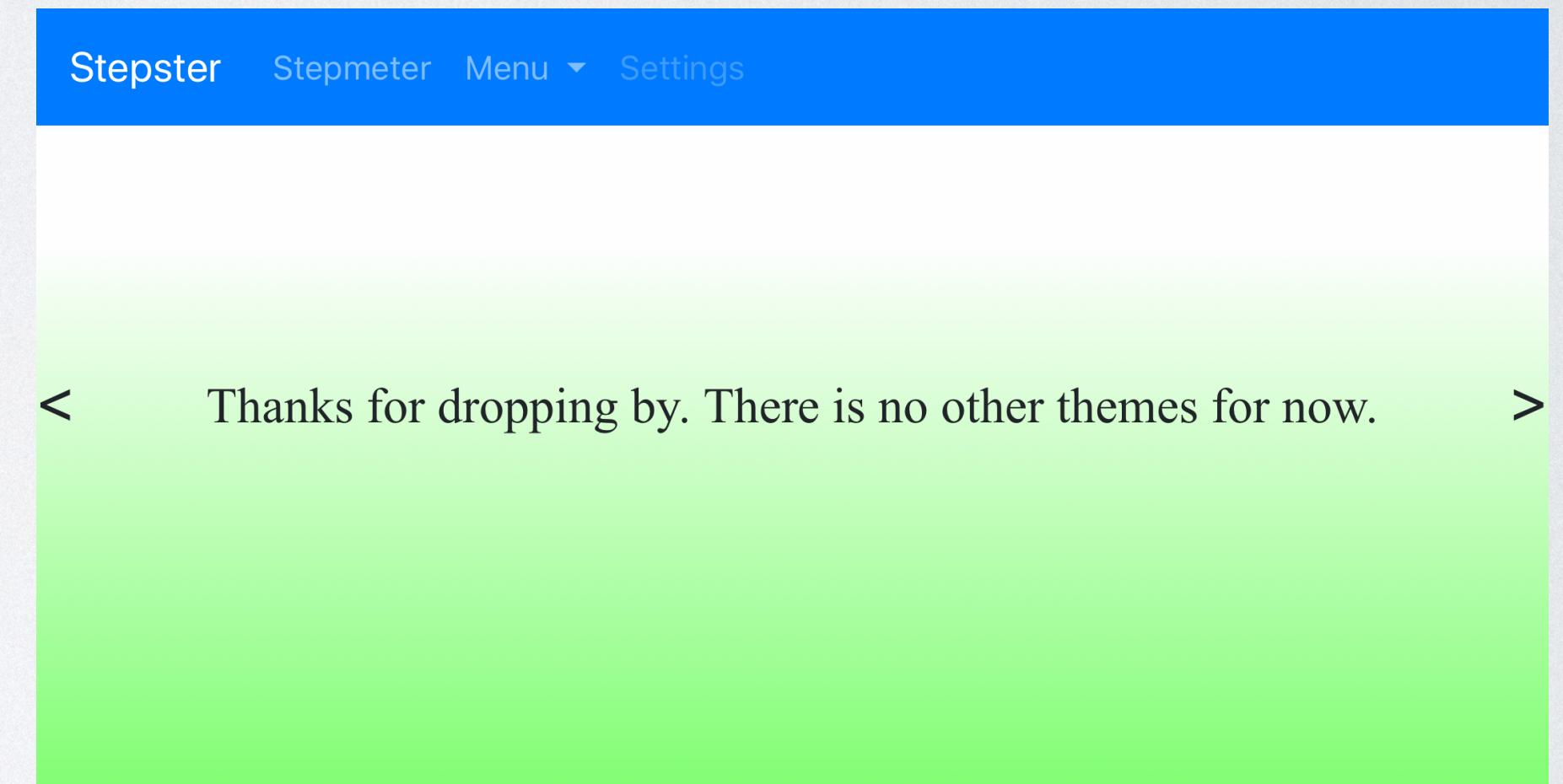
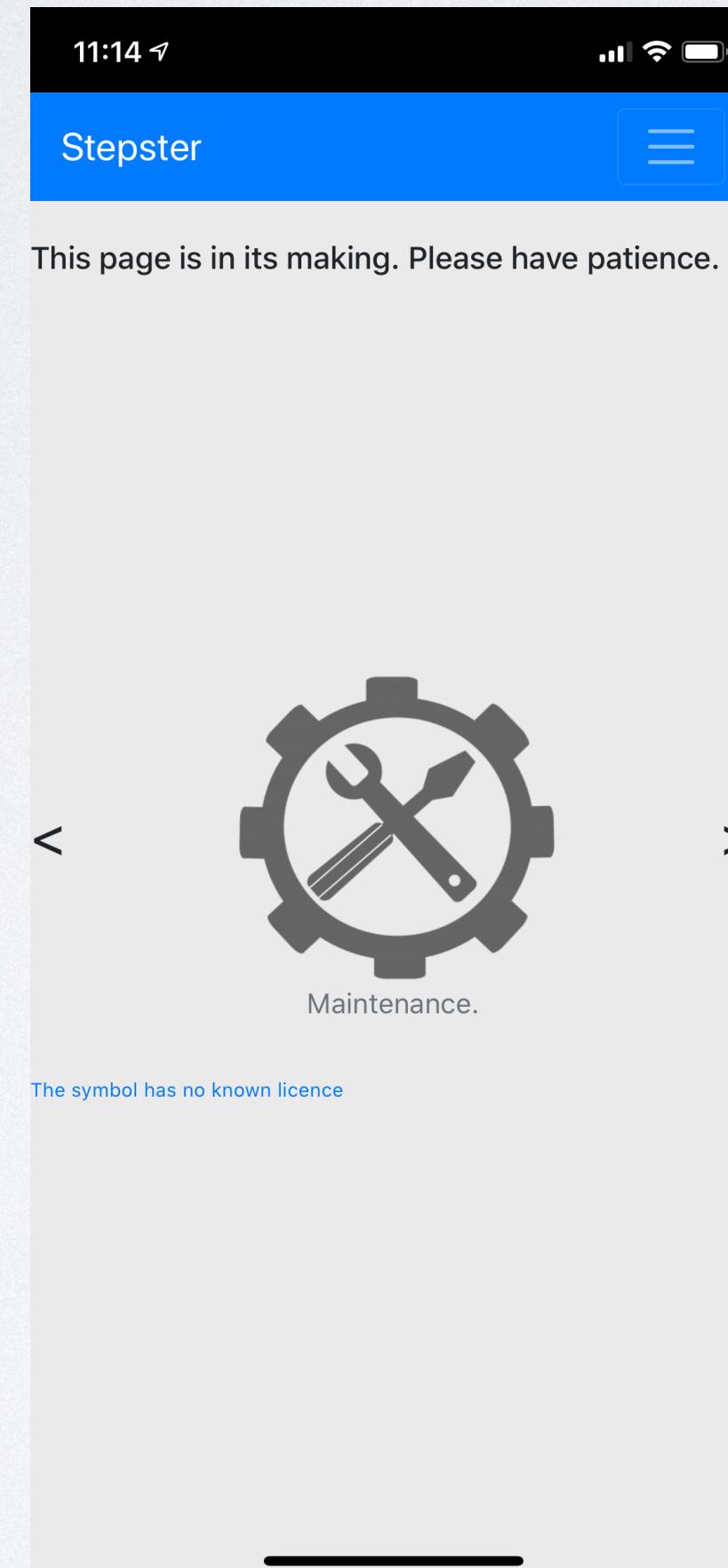
- Visibility of system status
- Consistency and standards
- Error prevention
- Recognition rather than recall
- Aesthetic and minimalistic design

## Gestalt laws

- Law of similarity
- Law of continuity
- Law of common fate
- Law of common region

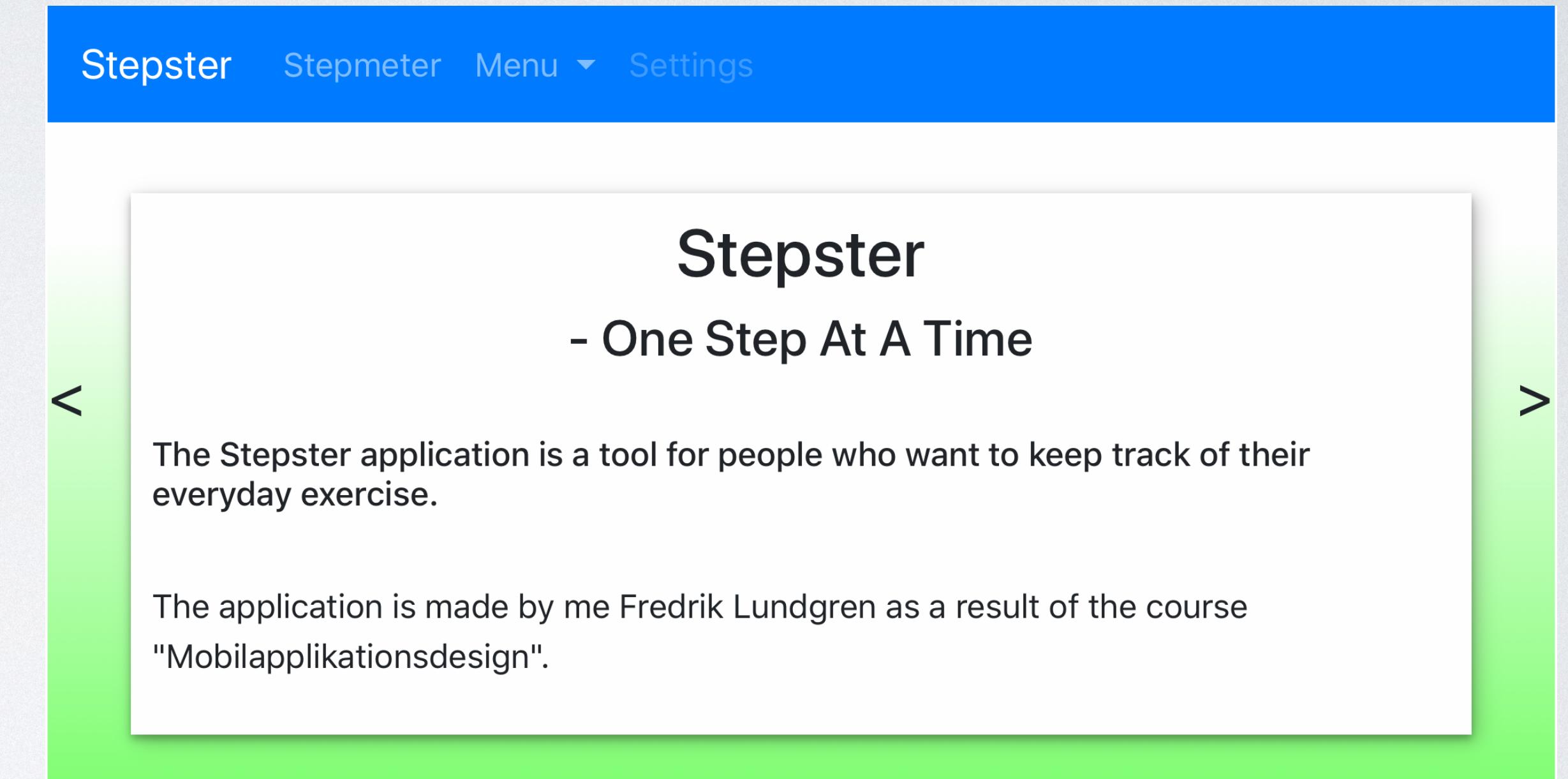
# UTVECKLINGSPOTENTIAL

- Prototyp
- Färdig modell
- Går att bygga vidare



# TACK!

Av Fredrik Lundgren





# Det samlade manuset

Hej välkomna till min presentation av min app-prototyp.

Appen heter.... Och är en typ av....

Idén med appen är....

Stegräknarappen som med hjälp av skak-sensorer är tydlig i all sin enkelhet och som dessutom inte tar upp någon märkvärd plats i minnet.  
Färgskalan, som skiftar beroende på mängden steg som tas, sträcker sig från rött till grönt för att tydligt visa framstegen.

Appen är främst för människor som inte tränar så mycket mer än att ta promenader emellanåt.

Då den på ett pedagogiskt sätt berättar hur många steg som har tagits med både siffror och färg är den lärt för både barn som helst ser färgen som skiftar och för äldre personer som kan lida av nedsatt syn.

Den är också för personer som inte är tekniskt kunniga eller allmänt ointresserade då det finns få inställningar som kan få dem förvirrade i en djungel av alternativ.

Appens landskapsläge bjuder användaren på en bredare fluid-design inspirerad skärm som ser lite annorlunda ut men har tydliga igenkänningsfaktorer så som menyn och färgskiftningarna precis under menyn som följer porträttlägets färgschema.

Men swipe-funktionen går det att byta mellan menysidorna på samma sätt som det går att använda touch-menyn till att byta sida i appen.

Med hjälp av dessa redskap har appens design utvecklats för att skapa en så användarvänlig upplevelse som möjligt.

I och med att det är en prototyp är den inte en färdig modell. Men den går att fortsätta utveckla och bygga vidare på till att bli en färdig produkt.