

Kunskapskontroll #3

I denna kunskapskontroll ska du bygga vidare på ditt tidigare arbete (från KK2) genom att skapa en desktopversion av minst ett av dina flöden, med responsiv design och *grundläggande high-fidelity*.

Mål:

1. Anpassa din design från mobil till desktop och säkerställa en logisk layout.
2. Använda Auto Layout och Constraints för att skapa en responsiv och skalbar design.
3. Skapa en desktop-wireframe och prototyp med klickbar navigering.
4. Förbereda designen för high-fidelity UI (färg, typografi) efter genomgången på torsdag.

Deluppgifter

1. Desktop-Wireframes – Responsiv anpassning

- Skapa en desktopversion av minst ett (1) flöde från dina tidigare wireframes (KK2).
- Använd Auto Layout och Constraints för att anpassa elementen responsivt.
- Se till att layouten följer principer för visuell hierarki och läsbarhet på större skärmar.

2. Klickbar Desktop-Prototyp

- Länka ihop dina skärmar i Figma Prototype Mode.
- Använd interaktioner för att visa hur användaren navigerar.

3. High Fidelity (grundläggande)

- Efter torsdagen ska du lägga på färg, typsnitt och grundläggande grafiska element för minst 2–3 av dina desktopskärmar.
- Ingen fullständig “pixel perfect”-design krävs, men visa tydligt att du behärskar en enkel UI-stil (färgschema, fontval etc.).

4. Skriftlig reflektion:

- Besvara följande frågor:
 1. Vilka utmaningar stötte du på när du arbetade med responsivitet och hur löste du dem?
 2. Hur säkerställde du att designen fungerar för olika skärmstorlekar?
 3. Hur påverkade peer review din layout? (Ge minst ett konkret exempel)

Betygskriterier

Godkänt (G):

- En desktop-wireframe med tydlig struktur och responsiv anpassning (Auto Layout/Constraints).
- Minst 3 skärmar i en fungerande klickbar desktop-prototyp i Figma.
- Grundläggande high-fidelity (färg, typografi).
- Skriftlig reflektion.

Icke godkänt (IG):

- Ingen tydlig desktopversion eller bristande responsiv anpassning (allt är fixerat och ej skalbart).
- Ingen fungerande klickbarhet eller undermålig navigering.
- Ingen eller ofullständig high-fidelity (inga tecken på färg, typografi, UI).
- Ingen reflektion.

Deadline och inlämning

- **Deadline: Söndag 16 mars kl. 23:59**
- **Inlämning:**
 1. Figma-länk till din klickbara desktop-prototyp (valfritt även tablet, om du har tid).
 2. Kort rapport (PDF) med reflektion över responsiv design, high-fidelity och peer review.

Lycka till!