

Inspiration



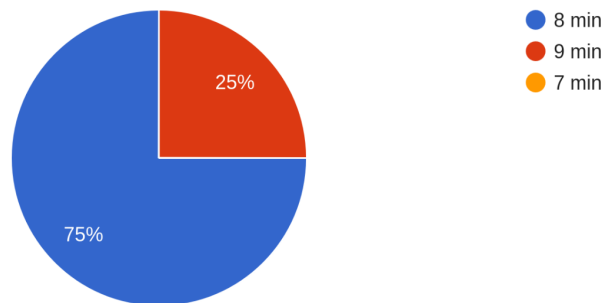
Research

Målgrupp

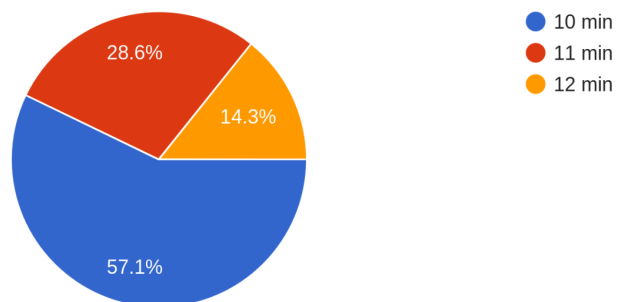
Vi valde att använda en bred målgrupp, det vill säga en bred åldersgrupp och syftet med vårt val är att appen ska vara tillgänglig för så många som möjligt.

Undersökning

Hur länge kokar du ditt ägg för ett mellan hårdkokt ägg
8 responses

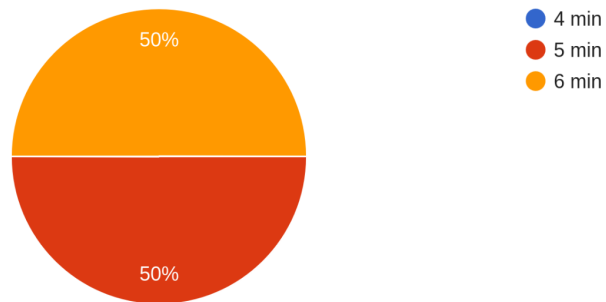


Hur länge kokar du ditt ägg för ett lite hårdkokt ägg
7 responses



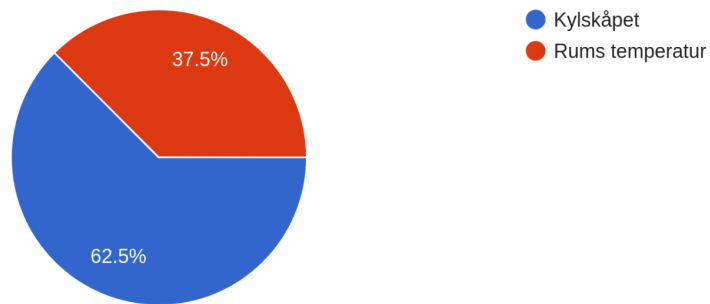
Hur länge kokar du ditt ägg för ett löst kokt ägg

8 responses



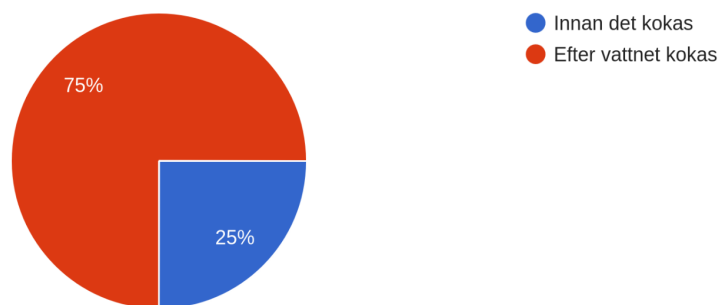
Har ni ert ägg i rums temperatur eller i kylskåpet

8 responses



Lägger ni in ert ägg när de kokas eller innan det kokas

8 responses

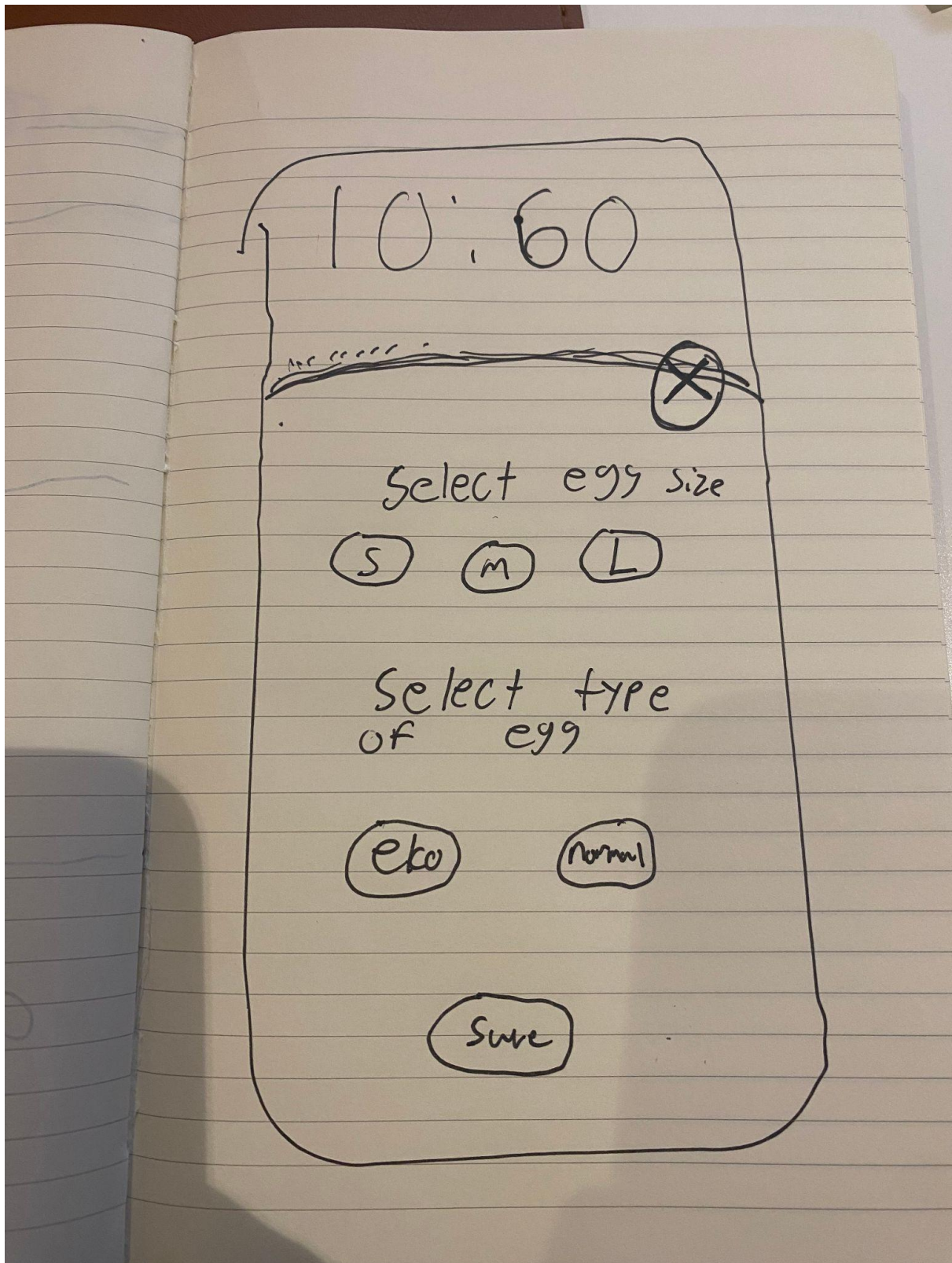


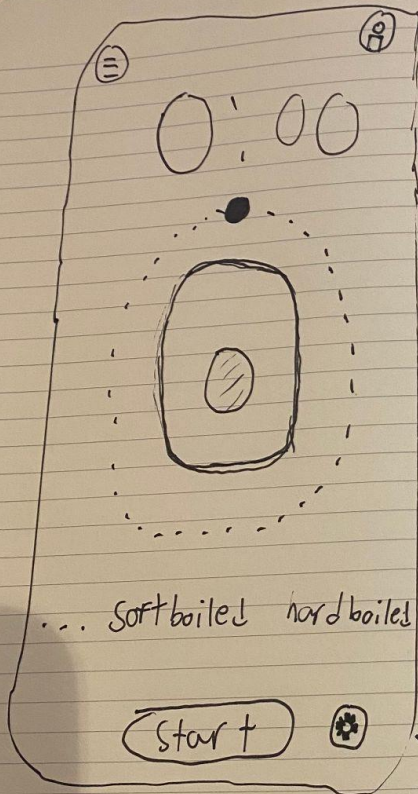
Källor (för tider)

BBC GoodFood - <https://www.bbcgoodfood.com/howto/guide/how-boil-egg-perfectly>

The Kitchn - <https://www.thekitchn.com/how-to-boil-eggs-perfectly-every-time-video-202415>

Pappers Skisser





profile (if rhr needed)

timer display

egg and timer
progress bar

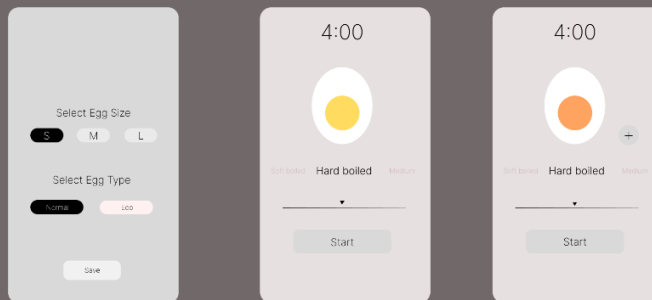
Options (presets)
scrollable

Options (egg size and
so on)

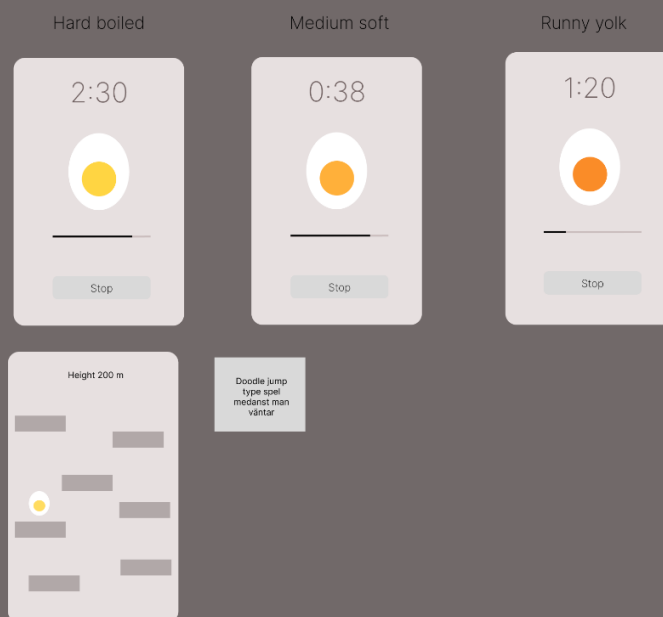
Digital Prototyper (Figma)

Digital Prototype #1

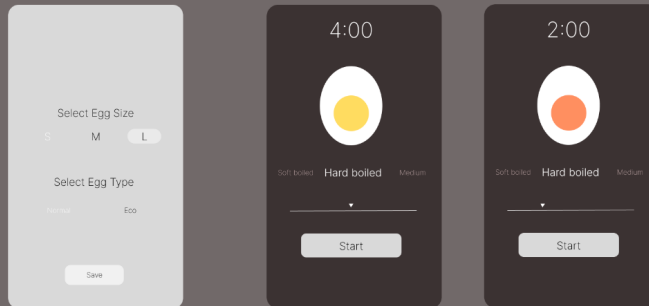
Start menu



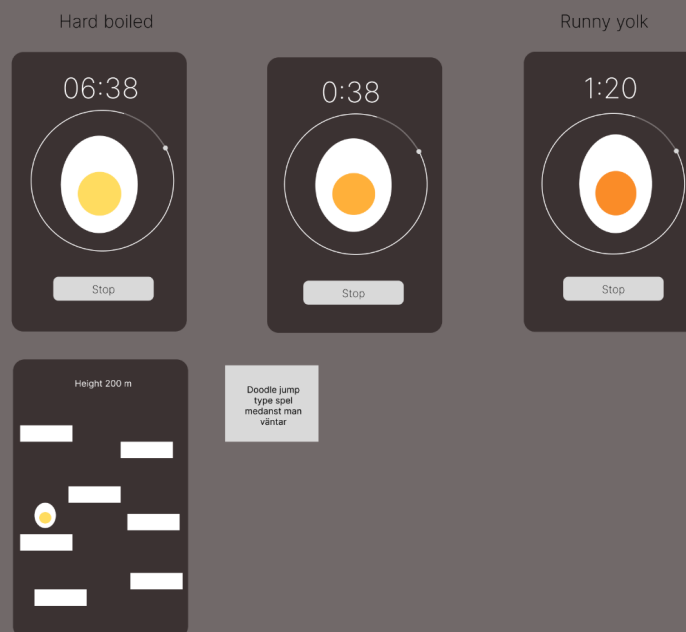
The timer function



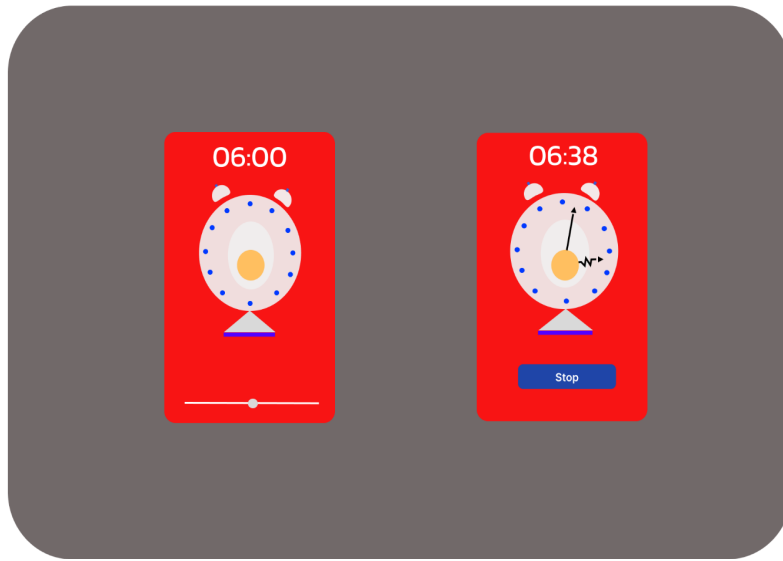
Start menu



The timer function



Digital Prototype #3



Grafisk Mall

Grafisk Mall

Färger



Färger och exempel



Start



Soft boiled

Hard boiled

Medium

Typsnitt

font-family: Anton

<https://fonts.google.com/specimen/Anton>

5:00

**font-family: 'Gill Sans', 'Gill Sans MT',
Calibri, 'Trebuchet MS', sans-serif;**

Start

Windows egna mix
(CSS)

Designanalys

UX:

Utifrån undersökningen så valde vi att göra en minimalistisk applikation som ska vara tillgänglig för alla och inte överdriva funktionaliteten och att appen inte ska förvirra användaren. Vi baserade på design-koncepten om att inte förvirra användaren med överflöd av funktionaliteter och knappar i UX. *Don't make me think* av Steven Krug var något som inspirerade vår UX design för äggtimern.

Grafiska:

Den mörka bakgrunden används för att markera en tydlig fokuspunkt, dvs att all innehåll i mitten ska fånga användarens fokus. Vi valde att lägga ett ägg i mitten för att uttrycka syftet med appen. Typsnittet som vi valde, dvs **Anton** och **Gill-Sans**, har vi valt för att det ger en digital känsla eftersom appen ska ge en modern känsla.

Vi försökte lägga tyngd på visuell kommunikation och därför har vi gjort att appen kommunicerar med användaren beroende på vad det är som händer. Medan timern är igång så gungar ägget vänster till höger för att signalera att timern är igång och körs. Det blir en visuell kommunikation för användaren.

När timern är slut, så spelas ljud och ägget skakar för att även kommunicera auditivt med användaren. Ljudet och skakandet fångar användarens uppmärksamhet så att man aldrig missar när tiden är slut.