

DOGTIME

New Media Design and Development I

2016-2017

Bachelor in de grafische en digitale media

Multimediatproductie

proDUCE

Artevelde Hogeschool

Jens Van de Veire

## Inhoudstafel

1.	1.	Discover	3
1.1.		Briefing	3
2.	2.	Define	3
2.1.		Analyse	3
2.2.		Planning	3
2.3.		Inspiration	3
3.	3.	Design	4
3.1.		Sitemap of Wireflow	4
3.2.		Wireframes	4
3.3.		Wireframes	4
3.4.		Style Tiles	4
3.5.		Styleguide	4
3.6.		Visual Designs	4
4.	4.	Development	4
4.1.		Content	4
4.2.		Database	4
4.3.		Testing	4
4.4.		Code snippets	4
4.5.		Screenshots	4
5.	5.	User & acceptance testing	4
6.	6.	Deployment guide	4
7.	7.	Manual	4

## 1. Discover

### 1.1. Briefing

Maak een website door gebruik te maken van data van stad Gent.

## 2. Define

Een website waar alle hondenvoorzieningen op te vinden zijn, dit kan gaan van honden toiletten tot losloopweides.

### 2.1. Analyse

Inwoners van Gent, jong en oud, met een hond en niet veel tuin ruimte, die hun hond graag gelukkig zien.

### 2.2. Planning

door gebruik te maken van de data van stad Gent over de hondenvoorziening wil ik iedereen toegang geven tot deze voorzieningen.

### 2.3. Inspiration

Ik heb zelf een hond en zie dus alle dagen hoeveel beweging een hond nodig heeft, daarom vind ik het belangrijk dat een hond vaak een vrij kan rondlopen. In Gent is dat niet altijd mogelijk als men een kleine tuin heeft.

#### 2.3.1. Ideaboard



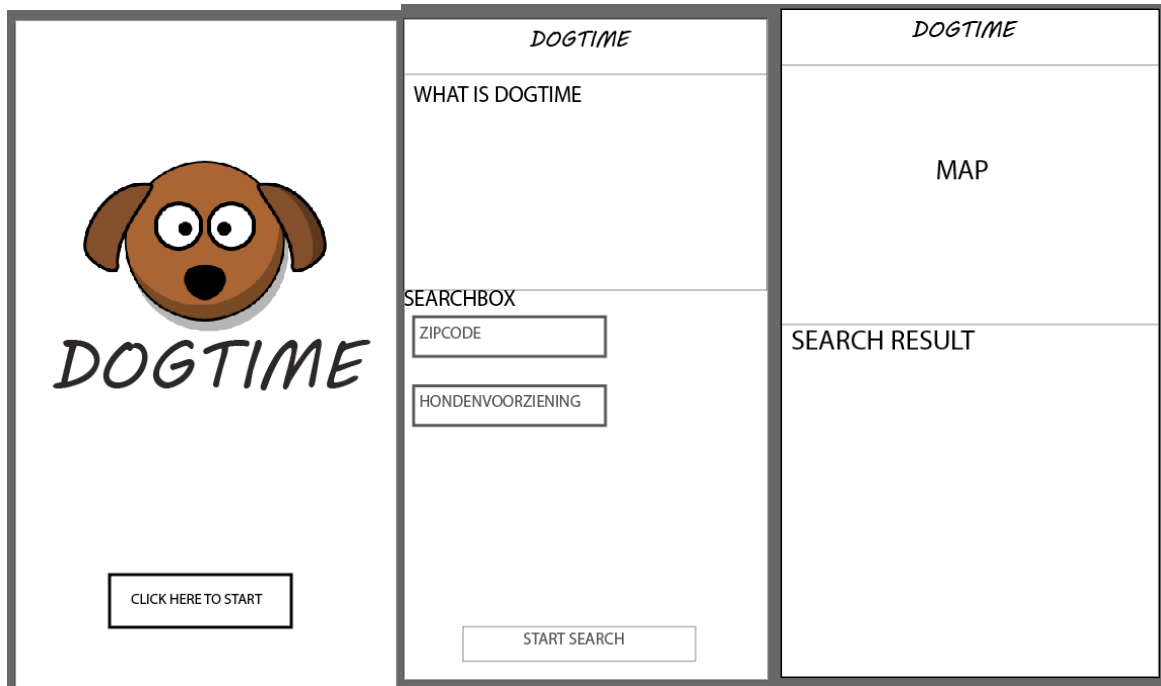
#### 2.3.2. Moodboard

## 3. Design

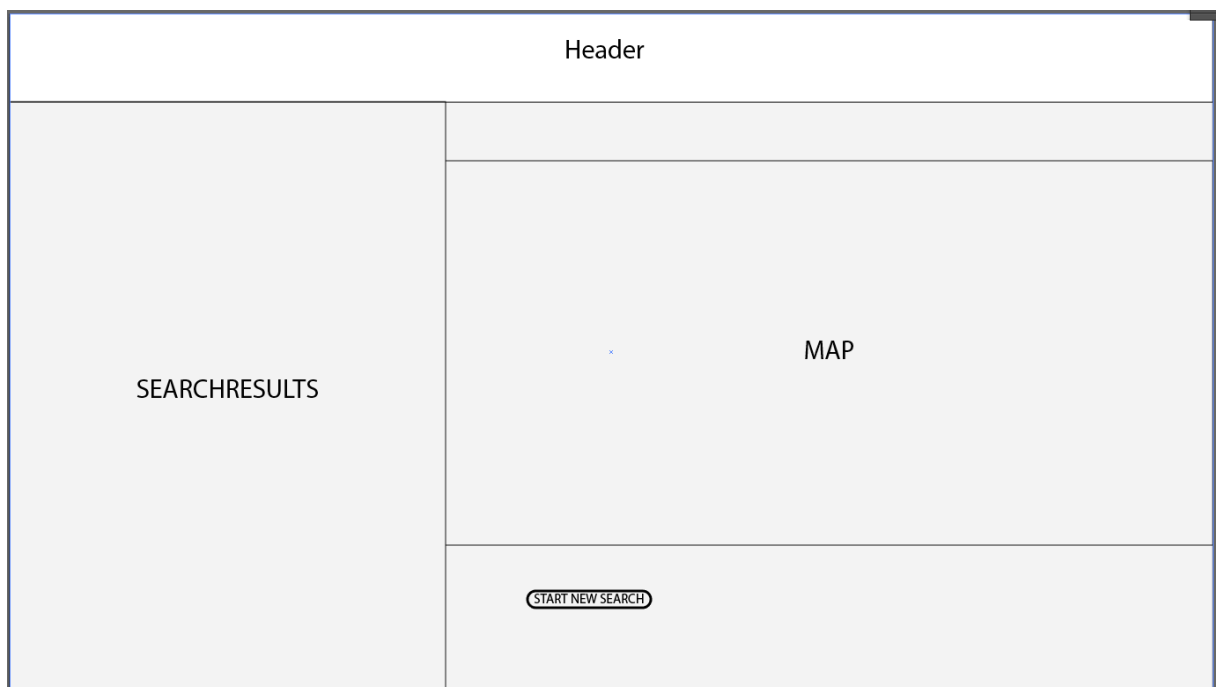
### 3.1. Sitemap of Wireflow


HOMESCREEN > SEARCHSCREEN <> SEARCHRESULTS

### 3.2. Wireframes (mobile)



### 3.3. Wireframes (desktop)





# DOGTIME

CLICK HERE TO START

Header

WHAT IS DOGTIME

SEARCHBOX

START SEARCH

- 3.4. Style Tiles
- 3.5. Styleguide
- 3.6. Visual Designs
- 4. Development
  - 4.1. Content
  - 4.2. Database
  - 4.3. Testing
  - 4.4. Code snippets
  - 4.5. Screenshots
- 5. User & acceptance testing

- 6. Deployment guide
- 7. Manual