## Vision

Fotbollslagledaren för tjejer födda år 2000 vill ha en enkel applikation till sin telefon där han kan hålla reda på sina spelare i klubben. Han ser gärna även att olika inställningar finns med i applikationen för att slippa se samma gamla tråkiga menyer om och om igen samt att han har svårt att se vissa färger.

1. Kunden vill ha en kontaktlista i telefonen till samtliga spelare i laget.
2. Kunden vill enkelt kunna se förnamn, efternamn samt telefonnummer.
3. Kunden vill ha möjligheten att direkt kunna ringa upp en spelare genom kontaktlistan.
4. Kunden vill enkelt kunna dela information om andra spelare med andra spelare.
5. Kunden vill ha möjligheten att enkelt kunna styla om sin applikation.

## Mål

Målet med applikationen är att det ska vara så snabbt och enkelt som möjligt.

Aktören slipper springa runt med en utskriver kontaktlista.

Enkel uppdatering.

Miljövänligare.

### Användargrupper

* Medelåldersman

### Intressenter

Tony J

### Liknande System

* 3D Contact List

# Demonstrationsfilm

# Målgrupp

[Se separat dokument](Joakim_Nilsson_Persona.docx)

# Grafisk utformning

Applikationen är designat på ett så enkelt sett som möjligt med en enkel lista som skriver ut för/efter/telefonummer.

Möjligheten att ändra färg på listrubriken samt bakgrund finns för att kunna anpassa det efter eget behov.

Inställningsmenyn ligger på samma ställe som andra applikationer har det för att användaren enklare ska hitta dit.

Feedback för varje del i applikationen ges. T.ex Kontakt uppdaterade, kontakt borttagen.

# ****Presentation av funktionalitet****

CRUD funktion med ”hint” meddelanden för att visa för användaren vad som ska skrivas in var. T.ex vid uppdatering kommer det upp att du håller på att uppdaterar sedan visas det vart du ska skriva in vad i vilket inmatningfält.

Det är svårt att presentera funktionalitet i en mobilapplikation då man har ont om utrymme men jag har försökt att göra det så uppenbart som möjligt som t.ex. + knappen = Ny spelare, inställningsknappen är samma som i många andra appar.

# ****Interaktionsflöde****

När användaren klickar på + knappen eller håller in på en befintlig spelare för att poppar tangentbordet automatiskt upp för att underlätta och snabba upp inmatning. Det som är negativt är att en ny användaren inte kommer ha en aning om hur man får upp menyn på en befintlig spelare, detta har jag inte en bra lösning på, ett alternativ är att lägga till extra knappar men då kommer texten att krympa och extra menyer kommer att behövas = inte lika smidigt, så en liten inlärningskurva finns det.

# ****Användarupplevelse****

Som tidigare beskrivet är fokuset på att det ska vara så snabbt som möjligt. Endast två/tre klick per operation t.ex.

Användaren klickar på Lägga till kontakt (+) matar in uppgifter klickar på klar.

Användaren håller in på en befintlig kontakt väljer uppdatera, matar in uppgifter och klickar på klar.