

Link til XD - Iphone: <https://xd.adobe.com/spec/e36d0772-da72-464c-721f-4aac021b8fec-955c/>

Link til XD - Ipad: <https://xd.adobe.com/spec/a98efe81-41b9-467f-7a6a-356a0ffa8f83-dfbf/>

FORMÅL OG BAGGRUND:

IOGKF er en international karate-organisation med over 75.000 medlemmer fordelt på 55 lande. Deres mål er overordnet:

- Bevare Traditional Okinawa Goju Ryu karate og videreformidle til næste generation
- Gennem karate-træning, tilføje positiv indflydelse i vores liv og forbedre vores fysiske og mentale evner
- Ved at undervise i traditionel karate uddanne Deres medlemmer til at være bedre personer. Dermed hjælper de vores samfund med at være et bedre sted at bo

For rigtig mange mennesker, der træner karate, er karaten ikke blot træning, men en livsstil. Man træner og udvikler sig, både fysisk og mentalt. Man dygtiggør sig indenfor karatens teknikker, man går til gradueringer og deltager måske i fælles karate træningsarrangementer. Alt sammen noget, der kræver en regelmæssig og vedvarende indsats.

Det kan dog være svært for nogen, at opretholde denne regelmæssighed, specielt i en hverdag med småbørn, et krævende arbejde eller mange udenlandsrejser.

Derfor er formålet med denne app, at motivere og understøtte karateudøvere til, i perioder med fravær fra Dojo'en, fortsat at træne og udvikle sig. De skal inspireres og motiveres til selvtræning. Ud over at bane vejen for opretholdelse af en generel sund livsstil, vil app'en også kunne gøre det lettere for folk, at vende tilbage til Dojo'en, f.eks. efter længere tids fravær.

Sidst, men ikke mindst, vil IOGKF også gerne sætte fokus på FN's verdensmål, som de derfor vil have som et af omdrejningspunkterne i deres app.

MÅLGRUPPE:

USER STORY:

"Som karateudøver, vil jeg gerne, i perioder med fravær fra Dojo'en, inspireres og motiveres til fortsat at træne og udvikle min karate, således at jeg kan holde mig i form og ikke føler mig udfordret, når jeg vender tilbage til den regelmæssige træning i klubben"

PERSONAS: Se bilag - Personas.pdf

BESKRIVELSE AF MÅLGRUPPEN:

Ud fra segmentering indenfor geografi, demografi, psykografi og adfærd, vil jeg betegne den typiske målgruppe, som værende folk fra hele verden, i alderen 18-65 år, både mænd og kvinder, med en mellem eller høj indkomst, der går op i et aktivt liv fysisk, mentalt og socialt.

UDVIKLING AF APP - PROCESSEN:

MINDMAP

SITEMAP

WIREFRAMES

FLOWCHARTS

Se bilag - Wireframes-Mindmap-Sitemap-Flowchart.pdf

FOKUSGRUPPE-INTERVIEW OG BRAINSTORMING:

Forud for udvikling af interfacet til app'en, lavede jeg et fokusgruppe-interview med nogle kandidater indenfor målgruppen - de kom med ideér og input til hvad app'en skulle indeholde og hvordan den skulle fungere.

I klassen snakkede jeg med mine medstuderende og lærer-Morten om selve konceptet i forhold til virksomheden/organisationen og FN's verdensmål.

BRUGERTEST:

Efter udvikling af prototypen i XD lavede jeg Bruger-tests, hvor jeg testede den på 2 unge (17-19 år) brugere og 2 i alderen 40-45 år. I forhold til UX levde interfacet fint op til hvad de forventede. Det eneste sted, hvor faktisk alle 4 brugere forventede noget andet, var på Menu-siden, hvor de alle ville swipec til siden, for at komme til et nyt menu-punkt. Ellers synes de den var intuitiv og nem at navigere i.

UDVIKLING AF APP'ENS ELEMENTER I PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR OG XD:

PHOTOSHOP:

Forside-billedet i app'en er lavet i lag af forskellige billeder, hvor 1.billede er fritlagt, så karate-mand står alene, et gradient-layer og et tekst lag, som tilsidst er redigeret ved hjælp af Layer --> Layer Mask --> Reveal all --> Brush tool (color:white) for at give billedet dybde.



Kicking-silhouette (som ses når man har trykket på KICKING i menuen på Menu-siden) er lavet både i Illustrator og i Photoshop. Forklaring på Illustrator-delen, se nedenfor. I Photoshop er 'sparket' lavet ved at benytte værktøjet 'Puppet-warp'. Tre 'pins' er sat i benet for at det fik den rette bøje-vinkel.



Billederne på Menu-siden er lavet ved først at gøre billederne sort-hvide og dernæst tilpasse størrelsen. Det blå transparente lag er tilføjet i XD.



ILLUSTRATOR:

Alle app-ikoner er lavet i Illustrator

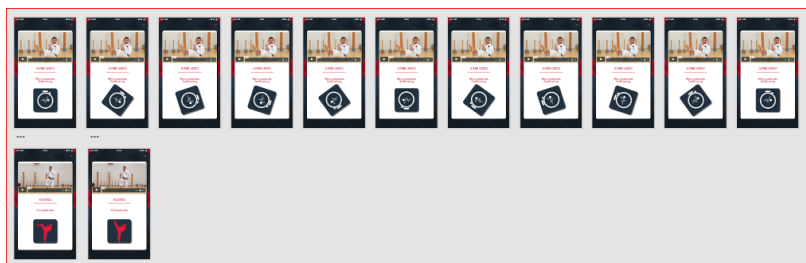
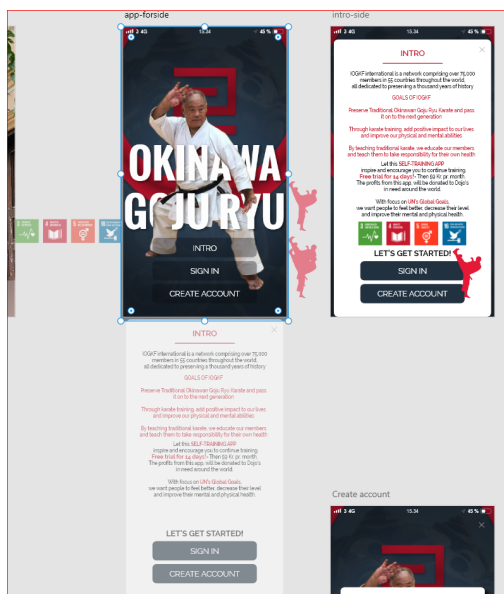


Logo og stopur er lavet med illustrators standard-værktøjer, hvor jeg har brugt Rectangle, Elipse, Pen og Shapebuilder-tool. Jeg har derudover brugt Object (Transform) til at spejle elementer og tilføjet Effects (Warp og Stylize) for at forme knap på stopur og give billederne dybde. Både logo, stopur og silhouette er placeret på blå baggrund med rundede hjørner.

Silhuetten er lavet således: File --> Place --> Indsæt billede --> Pencil-tool (tegnet omrids af mand) --> Selection-tool (valgt både billede og Path) --> Clipping-mask --> Make --> Flyt billede-lag --> Select Path fra Clipping mask --> Fill (med rød)

XD:

Jeg har valgt at lave en karate-app - og ville derfor gerne have noget dynamik, nogle 'animerede' elementer ind i app'en. Det har jeg forsøgt at opnå, ved at lade 'knapper' og karate-silhouette' slide in på siderne. Og så har jeg lavet et roterende stopur og en sparkende silhoutte på de to video-visningssider. Slide-in effekten er opnået ved at kopiere elementerne og rykke dem udenfor artboardet på den side man kommer fra. Prototype-trigger (Tap-Autoanimate).



Roterende stopur og sparkende silhouette er lavet ved at lave et antal sider, hvor billederne ændrer sig en smule på hver. Prototype-trigger (Time-Autoanimate)

Forskellen på iphone og ipad-layout kan ses i WIREFRAMES. (Se bilag)

VALG AF SKRIFTTYPE OG FARVER I APP:

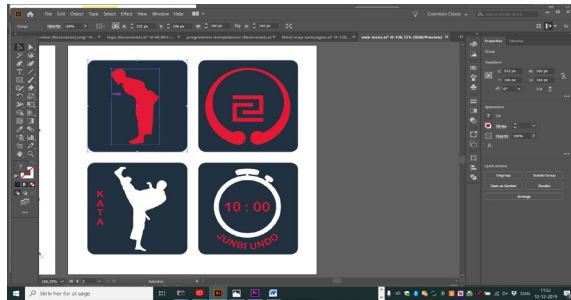
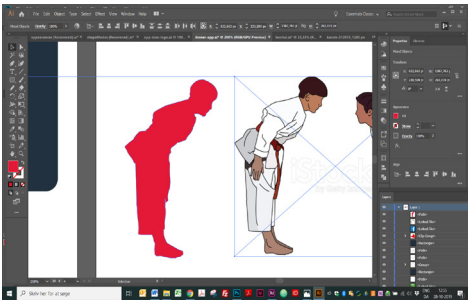
Goju Ryu - stilarten kaldes en hård-blød stil. Der trænes ikke med fuldkontakt. Derfor har jeg valgt en sans-serif skrifttype (OSWALD) til teksten OKINAWA GUJU RY på forsiden, som i sit udtryk kan give udtryk for dette - Runde former og alligevel et skarpt udtryk. Goju Ryu's logo farve er rød, derfor var den røde farve hertil et naturligt valg. Den blå farve, som er toneangivende gennem hele app'en er valgt, da den er at finde på flere websites indenfor stilarten - der vil derfor være noget genkendelighed for brugeren af app'en.

REMAKE

Ved remake af dette projekt, har jeg dels taget udgangspunkt i den feedback, jeg fik ved præsentation af app-prototypen, men jeg har også forholdt mig til de brugertest, jeg udførte før præsentationen. Grundlæggende var der fokus på min menuside, som designmæssigt ikke var helt optimal, men derudover ville alle 3 testpersoner fra mine brugertests gerne have muligheden for at 'swipe' når de kom til denne side. Helt intuitivt, var det åbenbart det siden appellerede til. Så det har jeg taget til efterretning og har i mit remake, dels lavet om på menusiden, men også udviklet en swipe-effekt (auto-animation).

ILLUSTRATOR:

Til den nye menuside, skulle jeg bruge et nyt silhuette-ikon.

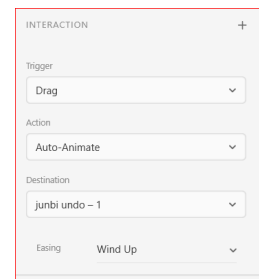
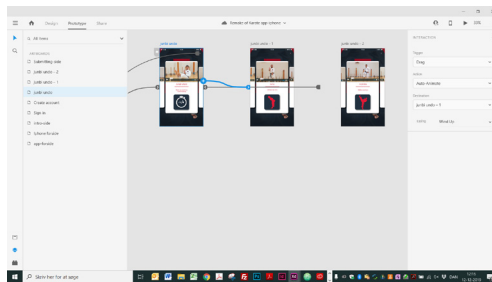
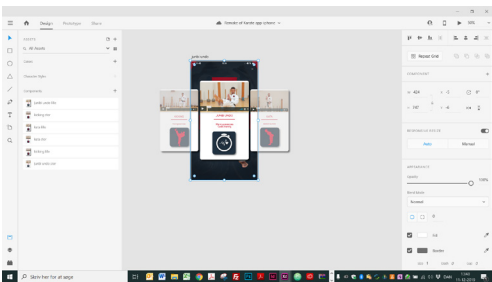


Silhuetten er lavet således: File --> Place --> Indsæt billede --> Pencil-tool (tegnet omrids af mand) --> Selection-tool (valgt både billede og Path) --> Clipping-mask --> Make --> Flyt billede-lag --> Select Path fra Clipping mask --> Fill (med rød) Derefter er den røde silhuette indsat på blå baggrund, magen til de andre ikoner. For at eksportere objektet som Single asset, vælges både silhuette og blå ramme --> Objekt --> Collect for export..as single asset. Ikonet gemmes som png.fil, der derefter kan bruges i XD.

XD:

Som beskrevet i indledningen ville jeg gerne lave en swipe-effekt til min menu-side. På den måde vil man kunne swipe sig gennem de forskellige træningsvideoer.

Effekten er lavet ved, først at lave to versioner af de billeder, der skal bruges i swipe-karussellen. En lille og en stor version. Begge versioner laves til komponenter. Herefter er det nemt og hurtigt at lave 3



forskellige udgaver af swipe-karussellen. Selve swipe-effekten laves i Prototype-delen. Fra 1.karussel billede forbinder man til det næste billede og i Interaction-panelet ude til højre vælges som vist på billedet til højre ovenfor. Herved fremkommer Swipe-effekten.

Ved præsentation af app-prototypen ses også at man ikke længere skal/kan trykke på billedet, men man skal swipe for at få næste billede frem.

For eksemplets skyld har jeg kun gjort det med 3 videoer/slides, men man kan have uendeligt mange og hvis man fremadrettet skal forbedre yderligere, ville jeg nok på en eller anden måde implementere en oversigt over hvilke videoer, der tilgængelige, så man hurtigt kan komme frem til den ønskede.