

משימה 04 – עיצוב גרפי לממשק משתמש

צוות: אברהמי רועי ו-וולוקיטה זוהר

ברף
לבחור אחד מהמוצרים (אפליקציה לסטודנטים HIT) להגדיר מחדש את המטרה של המוצר, להציע שינוי בסגנון העיצוב, לתכנן מבנה מחדש, להגדיר שפה גרפית, לעצב את הממשק משתמש ולתכנן את האינטראקציות כך שיתמוך בצורה טובה ביותר לשימוש בשנים הבאות.

יעד המוצר (אפליקציה)
לספק מידע ושירותים לסטודנטים כך שיוכלו לנהל באופן שוטף את הפעולות הדרושות לתואר שלהם בממשק קליל, אינטואיטיבי, נגיש ונראה ומתנהג בצורה טכנולוגית יפה וטובה כראוי למכון טכנולוגי מתקדם.

שינוי רצוי שנרצה להציג כמעצבים
האפליקציה צריכה להיראות מבחינה עיצובית יותר מרשימה ותואמת לבעלים שלה, מכון של טכנולוגיה ועיצוב מתקדם בישראל. נכון לעכשיו האפליקציה גנרית מאוד, פשוטה מאוד ללא אינטראקציות לא נגישה ודי משעממת.

תוכן המסמך

2	תוכן המסמך
3	חזון המוצר/מטרה:
4	מסכים נבחרים
4	מסך ליבה 1 - מסך הבית
5	מסך ליבה 2 - מסך פרטי שיעור
6	עץ מבנה
7	פרקטיקות עיצוב נבחרות
7	Flat Design ו-ניאומורפיזם
7	Call to action / גודל כפתורים / רדיוס כפתורים
7	צבע והבלטה
8	מפת אמפתיה
8	מה הסטודנט חושב
8	מה הסטודנט רואה
8	מה הסטודנט עושה
9	השראות
9	מסך כניסה / מסך הבית
9	דוחות ודשבורדים
10	ניווט באפליקציה
10	הודעות למשתמש
11	מסרים והודעות
12	מוד-בורד
13	עמוד ריכוז אינטראקציות
19	זכויות יוצרים

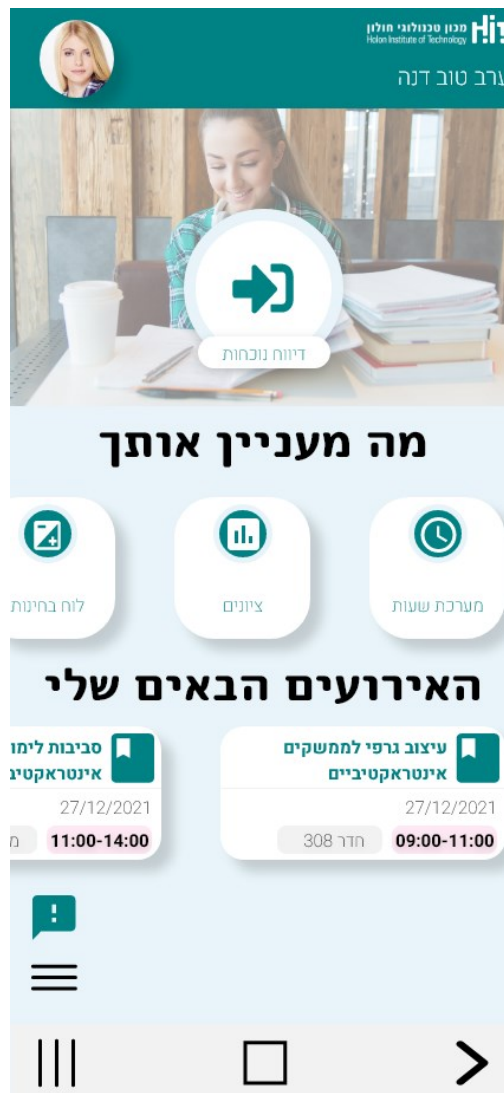
שם המוצר: HITAPP אפליקציה לסטודנטים של HIT

חזון המוצר/מטרה: לספק מידע ושירותים לסטודנטים כך שיוכלו לנהל באופן שוטף את הפעולות הדרושות לתואר שלהם בממשק קליל, אינטואיטיבי, נגיש ונראה ומתנהג בצורה טכנולוגית יפה וטובה כראוי למכון טכנולוגי מתקדם.

מסכים נבחרים

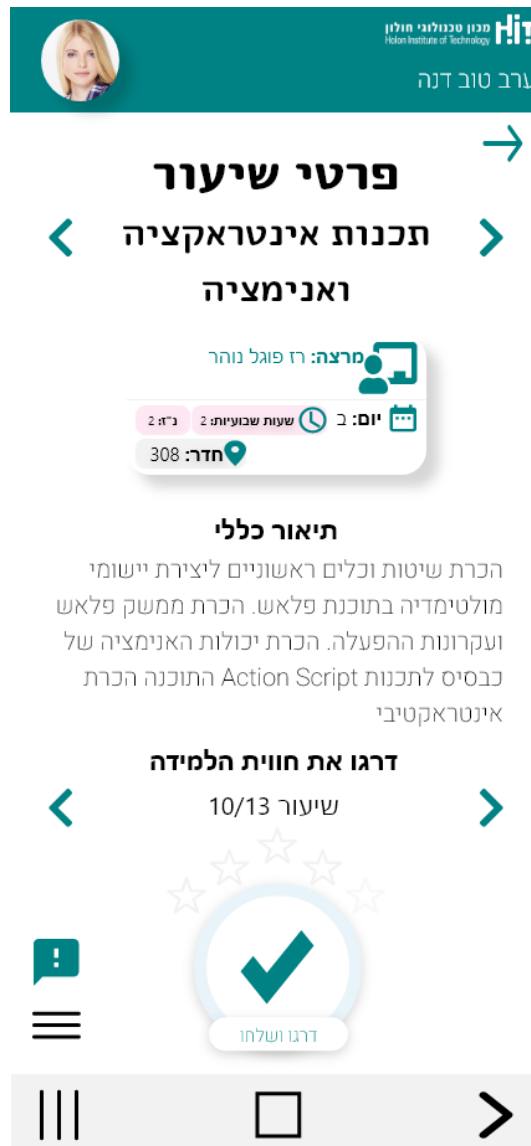
מסך ליבה 1 - מסך הבית

בחרנו את מסך הבית כאחד ממסכי הליבה שלנו מכיוון שמסך זה הוא מסך הדגל של אפליקציה באמצעותו ניתן להגיע לרוב הפעולות באפליקציה. במסך זה גם יש כפתור – "דיווח נוכחות". מסך זה הוא המסך ראשוני שהמשתמש נכנס כאשר הוא מתחבר לאפליקציה. מסך זה מציג את האירועים של הסטודנט, באמצעותו ניתן לנווט למסכים המרכזים והחשובים באפליקציה, המסך מלווה באינטראקציות של גלילה כך שבכל פעם המשתמש רואה רק כמות מסוימת של מידע.

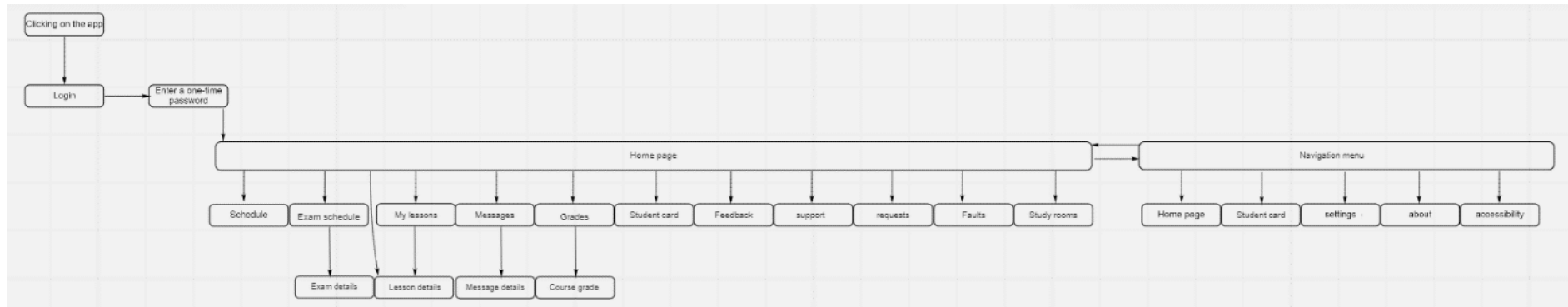


מסך ליבה 2 - מסך פרטי שיעור

בחרנו את מסך פרטי השיעור כי מסך זה הינו ייחודי המכיל בתוכו פונקציות שמאפשרות לסטודנט לדרג את האיכות של השיעור (של אותו שיעור שהסטודנט בחר) על ידי פיצ'ר זה אנחנו מושכים סטודנטים להיכנס לאפליקציה. בנוסף לכך במסך זה יש פרטים אודות הקורס, פרטים טכניים של הקורס ולכן המסך גם מאוד אינפורמטיבי. ניתן להגיע למסך זה באופן ישיר מעמוד הבית מתוך "האירועים הבאים שלי" – מחזק את הנגישות והנוחות של האפליקציה.



עץ מבנה



פרקטיקות עיצוב נבחרות

Flat Design ו-ניאומורפיזם

השתמשנו ב-Flat Design בכך שבחרנו אלמנטים פשוטים דו-מימדיים בשילוב עם צבעים בעלי ניגודיות. השתמשנו גם בניאומורפיזם שמוגדרת כשילוב של חדשנות עם מראה שנותן אפקט של **נקי ומודרני**. הפרקטיקות מגיעות לידי ביטוי באפליקציה שלנו בכך ששמרנו על צבעים אחידים בכל המסכים (רקעים לבנים וצבע ירוק-HIT לתפריטים וכפתורים). שמרנו על עיצוב זה בכל אלמנט שהכנסנו לאפליקציה (אייקונים, כפתורים ומסכים).

Call to action / גודל כפתורים / רדיוס כפתורים

הכפתורים בעת התחברות לאפליקציה גדולים ומעוגלים בעלי צבע ירוק-HIT עם ניגודיות. בתוך האפליקציה בחרנו להשתמש בכפתורים עם רקע לבן ואייקונים בצבע ירוק-HIT, הכפתורים גדולים ויש להם עיצוב של צללית ועומק. בשימוש לכפתורים לדיווח נוכחות ודירוג שיעור בחרנו בסגנון שטוח אך שמרנו על העיקרון של כפתור בצבע לבן עם אייקון בצבע ירוק-HIT. כל הכפתורים באפליקציה מעוגלים; חלקם מעוגלים לגמרי וחלקם מלבנים עם עיגוליות ששוברת את הסימטריה ונותנת תחושה נקייה ומודרנית. יש כפתורים נוספים: תפריט האפליקציה, מתן פידבק, כפתור שיתוף וחזרה אחורה – אותם שמרנו כאייקונים שניתן ללחוץ עליהם, צבענו אותם בצבע ירוק-HIT ולא הוספנו להם עיגוליות.

צבע והבלטה

השתמשנו בצבע לבן לרקעים בשביל לשמור על עיצוב נקי ועבור האובייקטים בתוך המסכים השתמשנו בעיקר בצבע ירוק-HIT בולט עם כפתורים ואלמנטים של צל ועומק. שנותן ניגודיות לצבע הלבן ובכך אנחנו מבטלים "רעשי רקע" וממקדים את המשתמש במידע שמוצג לו באפליקציה.

מפת אמפתיה

מה הסטודנט חושב

הסטודנט חושב האם הוא צריך לגשת תמיד לעמדת המידע בכדי לנהל את המידע על הלימודים שלו וכמו-כן לבצע פעולות נוספות. הסטודנט חושב למה הוא צריך להיכנס לאפליקציה? האם זה רק לטובת דיווח נוכחות או אולי יש יכולות אחרות שזמינות עבורו שם ולא בעמדת המידע / אתר.

מה הסטודנט רואה

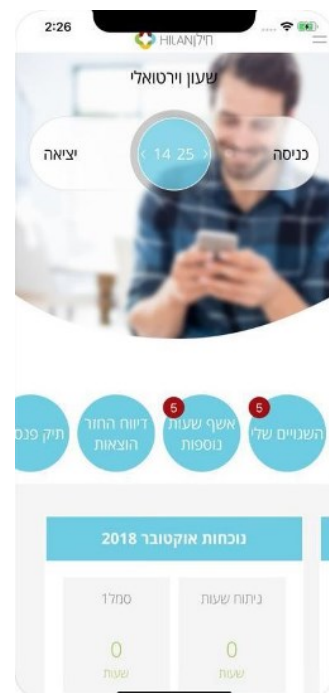
כאשר הסטודנט נכנס לאפליקציה הוא רואה מסך סריקה של כרטיס סטודנט דבר זה יוצר אצל הסטודנט סקרנות כלפי התוכן שיהיה באפליקציה, אולי גם מחשבה על כך שהאפליקציה חדשנית שהולמת למכללה טכנולוגית.

מה הסטודנט עושה

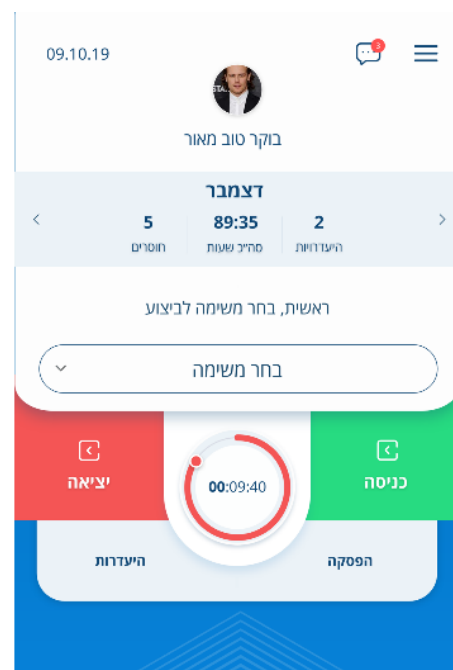
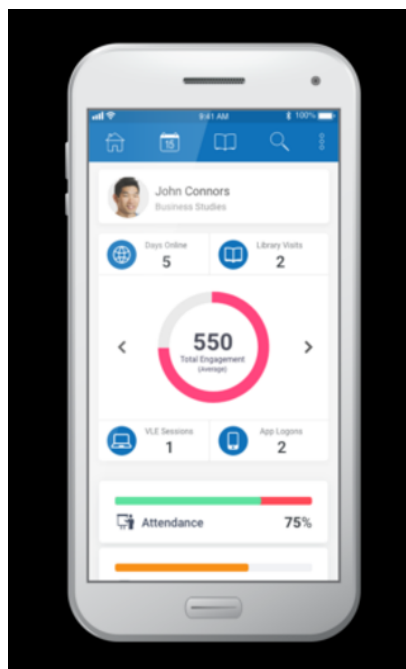
הסטודנט סורק את כרטיס הסטודנט שלו ומתחיל לעבוד עם האפליקציה ולחקור אותה. הסטודנט נכנס תחילה למסך הבית ויכול לבחור בפעולות שונות לביצוע – "מה מעניין אותך" ו-"אירועים הבאים" – הוא יכול לנווט בקלות מתוך מסך הבית אל המסכים הנדרשים ולראות במקום אחד את כל האירועים (שיעורים, מטלות ובחינות) שיהיו כעת ובקרוב.

השראות

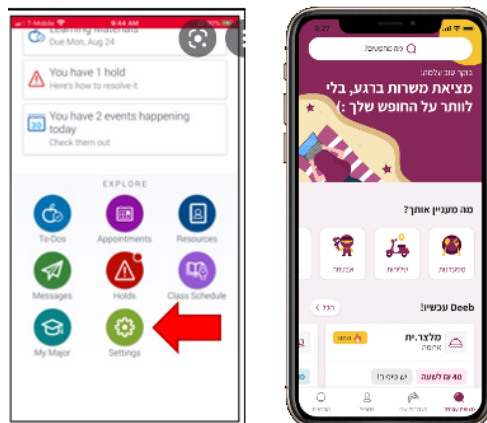
מסך כניסה / מסך הבית



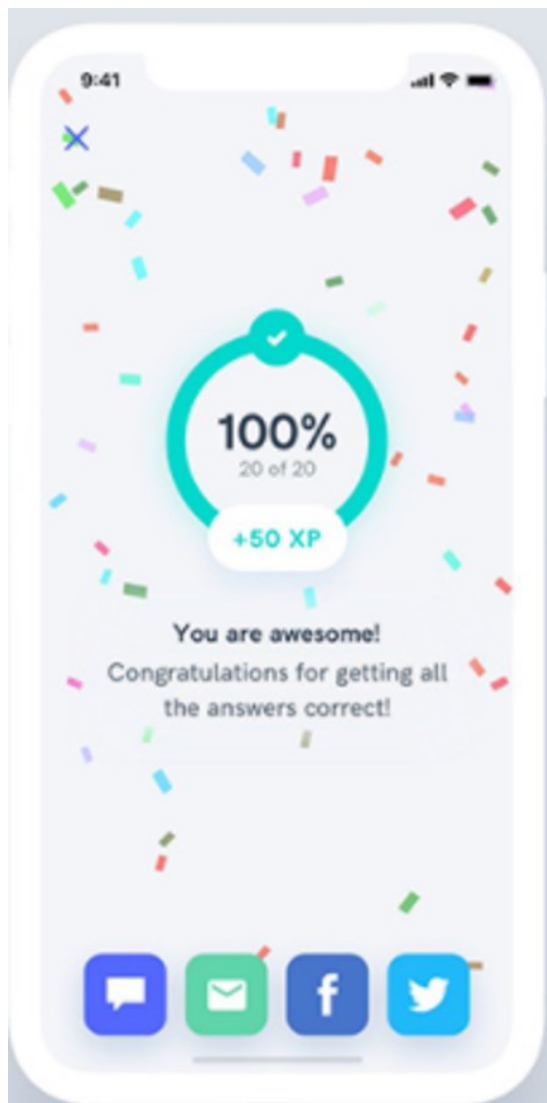
דוחות ודשבורדים



ניווט באפליקציה



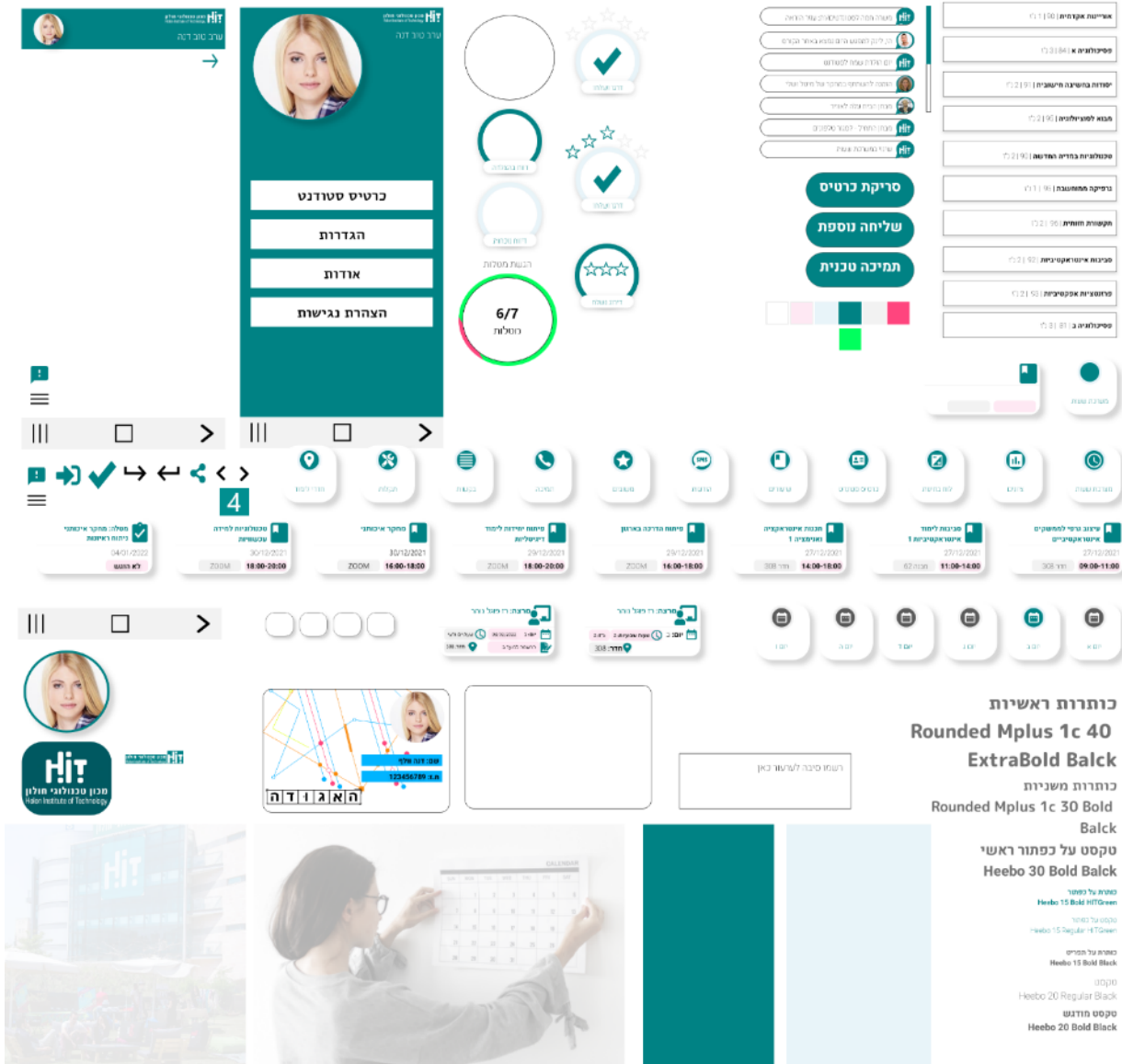
הודעות למשתמש



מסרים והודעות



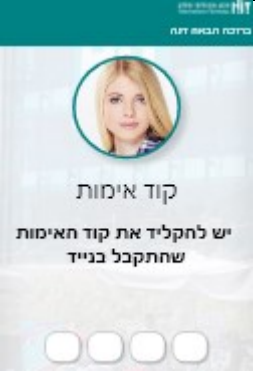
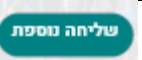



מוד-בורד



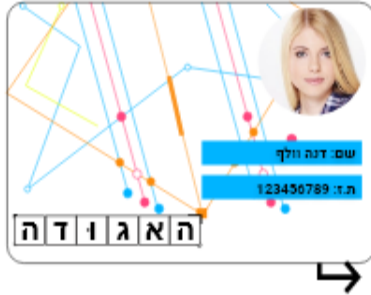



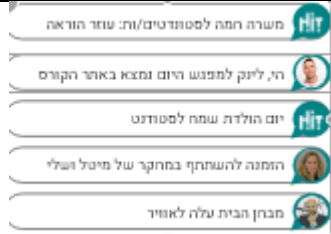


עמוד ריכוז אינטראקציות




לא הצגנו את כל האינטראקציות בפרוטוטיפי אך הכנו את העיצוב לקראת פונקציונאליות זו.

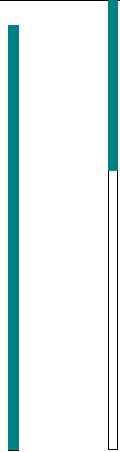




אינטראקציה	כיצד זה נראה	מה זה עושה?
סריקות כרטיס סטודנט		כאשר לוחצים על "סריקת כרטיס" הסטודנט מתחבר לאפליקציה וכל הנתונים מסונכרנים לאפליקציה
כפתור "מילוי משוב"		כאשר לוחצים על האייקון של מילוי המשוב (האייקון בצבע הירוק) עוברים למסך מילוי משוב על אפליקציה.
כפתור "תפריט ניווט"		כאשר לוחצים על תפריט ניווט נפתח עמוד שמכיל כפתורי ניווט (לדף הבית, כרטיס סטודנט, הגדרות, אודות, הצהרת נגישות).

אינטראקציה	כיצד זה נראה	מה זה עושה?
שדות מילוי קוד חד פעמי		כאשר הסטודנט סורק את הכרטיס סטודנט שלו הוא עובר חד פעמי למסך הזה שמבקש ממנו קוד אימות שנשלח לו לנייד לאחר שהוא יזין את הקוד שנשלח לנייד יכול להיכנס התחבר לאפליקציה, חשוב לציין שמסך זה חד פעמי לכל התחברות של משתמש חדש.
כפתור "שליחה נוספת"		כאשר הסטודנט ילחץ על "שליחה נוספת" ישלח לו לנייד קוד אימות חדש לנייד שלו.
כפתור "תמיכה טכנית"		כאשר הסטודנט ילחץ על "התמיכה טכנית" יעבור לעמוד של תמיכה טכנית שיסייע לו בתקלה.
כפתור "דיווח נוכחות"		כאשר המשתמש ילחץ על כפתור "דיווח נוכחות" ידווח לו אוטומטית הנוכחות של השיעור שמתקיים באותה השעה שלחץ.
כפתורי "סרגלי הניווט"		"סרגלי הניווט" ממקמים במרכז של מסך הבית באמצעותם ניתן לנווט לעמוד שמיועד לכל כפתור בסרגל הניווט.










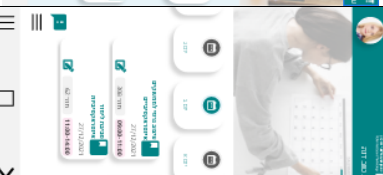
אינטראקציה	כיצד זה נראה	מה זה עושה?
		
לחיצה על "אירוע"		<p>כאשר המשתמש יילחץ על אירוע "עיצוב גרפי לממשקים אינטראקטיביים" הוא יעבור למסך פירוט על שיעור עיצוב גרפי לממשקים אינטראקטיביים". במסך פירוט על השיעור יהיו את הפרטים על אותו שיעור.</p>
כפתור הפיכת כרטיס		<p>כאשר הסטודנט ילחץ על החץ מתחת לכרטיס סטודנט שלו הכרטיס הסתובב לחלקו אחורי</p>

אינטראקציה	כיצד זה נראה	מה זה עושה?
כפתור החזרת כרטיס		כאשר הסטודנט ילחץ על החץ מתחת לכרטיס סטודנט שלו הסתובב הכרטיס בחזרה קדימה
לחיצה על הודעה		כאשר השתמש ילחץ על אחד מהודעות במסך "הודעות" הוא יעבור לעמוד "לפירוט הודעה" על הודעה שלחץ
לחיצה על "המודעה"		כאשר המשתמש ילחץ על המודעה המשתמש יעבור למסך הראשי של אותה מודעה מוסדית
לחיצה על "קראתי"		כאשר המשתמש ילחץ על הקראת הודעה שתהפוך "לנקרא" והמשתמש יוכל לעבור להודעה הבאה

אינטראקציה	כיצד זה נראה	מה זה עושה?
לחיצה על האייקון "שתף"		כאשר המשתמש ילחץ על האייקון "שתף" יפתחו אופציות של אפליקציות(מייל, וואטסאפ, וכו') שדרכם הוא יוכל לשתף את הודעה לחבריו
תפריט נגלל	<div>אוריינות אקדמית 90 1 נ"ז</div> <div>פסיכולוגיה א 84 3 נ"ז</div> <div>יסודות בחשיבה חישובית 91 2 נ"ז</div> <div>מבוא לסוציולוגיה 95 2 נ"ז</div> <div>טכנולוגיות במדיה החדשה 90 2 נ"ז</div> <div>גרפיקה ממוחשבת 95 1 נ"ז</div>	במסך ציונים ובמסכים נוספים, המשתמש יכול לעבור בין כל הפריטים במסך באמצעות רשימה נגללת כלפי מעלה ומטה.
דירוג שיעור		<p>במסכים פרטי שיעור ניתן עבור כל שיעור לדרג אותו מכוכב 1 ועד 5 כוכבים. כאשר המשתמש ילחץ על הכוכב הוא יצבע בצבע ירוק- HIT. לאחר לחיצה על כפתור דרג ושלח הכפתור יראה כך:</p> 

אינטראקציה	כיצד זה נראה	מה זה עושה?
פס גלילה		במסכים שונים באפליקציה בהם יש תפריט נגלל או הודעה נגללת פס הגלילה יופיע. כאשר יש גלילה יופיע צבע לבן מתחת לצבע הירוק. כאשר אין גלילה פס הגלילה יופיע בצבע ירוק מלא.
חץ הקום		במסכים שונים באפליקציה לחיצה על כפתור זה תעביר את המשתמש למסך האחרון בו היה.
חץ קדימה ואחורה		במסכים שונים באפליקציה ניתן ללחוץ על החץ השמאלי והימני ולעבור למבט קודם והבא בהתאם לסוג המידע שמוצג.
כפתור שליחה		במסך פרטי מבחן, אחרי שהסטודנט רושם בקשה לערעור הוא לוחץ על כפתור שלח. לאחר שליחה הטופס יישלח למערכת והכפתור יראה כך: 

זכויות יוצרים

תמונה	קישור	זכויות יוצרים	יישום
	כאן	כאן	
	כאן	כאן	
	כאן	כאן	
	כאן	כאן	
	כאן	כאן	

1. כל מה שלא מפורט בטבלה זו נוצר על-ידנו
2. אייקונים - כל האייקונים באפליקציה לקחנו מ "icon 4 design" שנמצא בXD
3. תמונת פרופיל של "הסטונדטית דנה" - תמונה זו לקחנו מ "Faces" UI שנמצא בפליגין בXD
4. תמונות פרופיל של מרצים ב-HIT - התמונות נלקחו פרופיל המרצים במודל
5. הודעת מערכת במסך הודעות - הודעה שפורסמה באתר של HIT