

PORTFOLIO

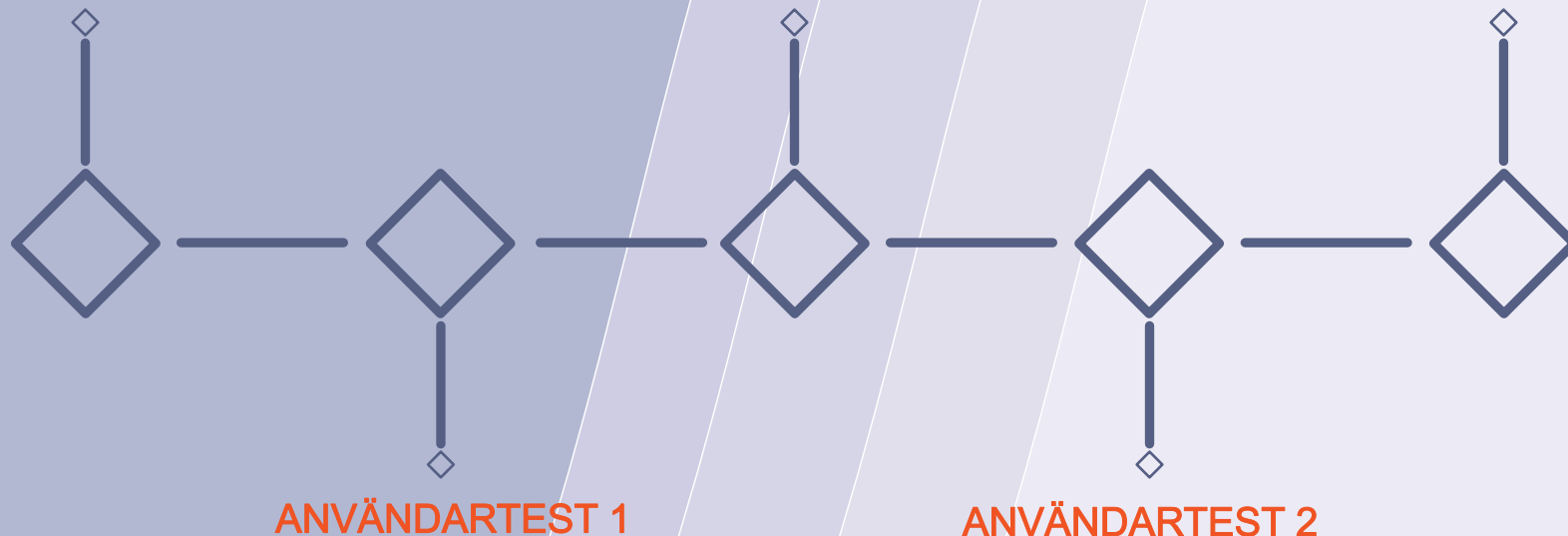


SYFTE & PROCESS

FÖRUNDESRÖKNING

PRODUKTUTVECKLING

VIDAREUTVECKLING



Denna portfolio är en representation av det arbete vi genomfört för att förbättra usabilityn av appen Whitelines. Whitelines är en app som tillåter användare att skanna in sina fysiska anteckningar för att sedan kunna redigera, sortera, lagra och dela anteckningarna i mobilen. Anledningen till att vi valde att vidareutveckla just denna app var att appen, trots att den hade relevanta och användbara funktioner, på grund av sin låga användarvänlighet fick en låg användbarhet. Genom användbarhetsanalyser och empiriska användartester har kritiska moment och brister i designen som försvårade för användarnas interaktion med gränssnittet. Den nya versionens gestaltning bygger på teorin om usability enligt ISO, Jordans usabilityaspekter och teorier om användbar design samt Normans teori om artefakternas psykologi.

Att användaren når sina mål och delmål under användning är en grundläggande aspekt inom usability. Projektet har strävat mot att det ska vara lätt att göra rätt!

Effectiveness

Hur effektiv användningen är rent objektivt är ytterst viktigt för att uppnå god usability. Där ingår bland annat tid, antal klick och felsteg som med rätt medel kan minimeras.

Three
key areas
of focus

Satisfaction

Efficiency

Användarens upplevelse vid användning har stått i centrum och varit en grundläggande byggsten i utvärdering såväl omdesign. Målgruppens subjektiva perspektiv har bland annat varit en del av utvecklingen vad gäller produktens estetik.

GRAFISK PROFIL

En design med mjukare former och mer färg, men som fortfarande går i linje med Whitelines grafiska profil

Color palette

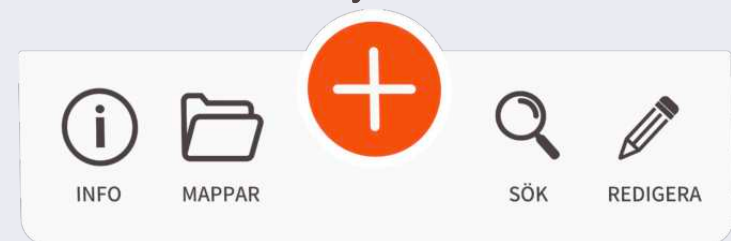


Typography

Assistant semiBold

Aa ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÄÖ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzåö

Layout



Icons

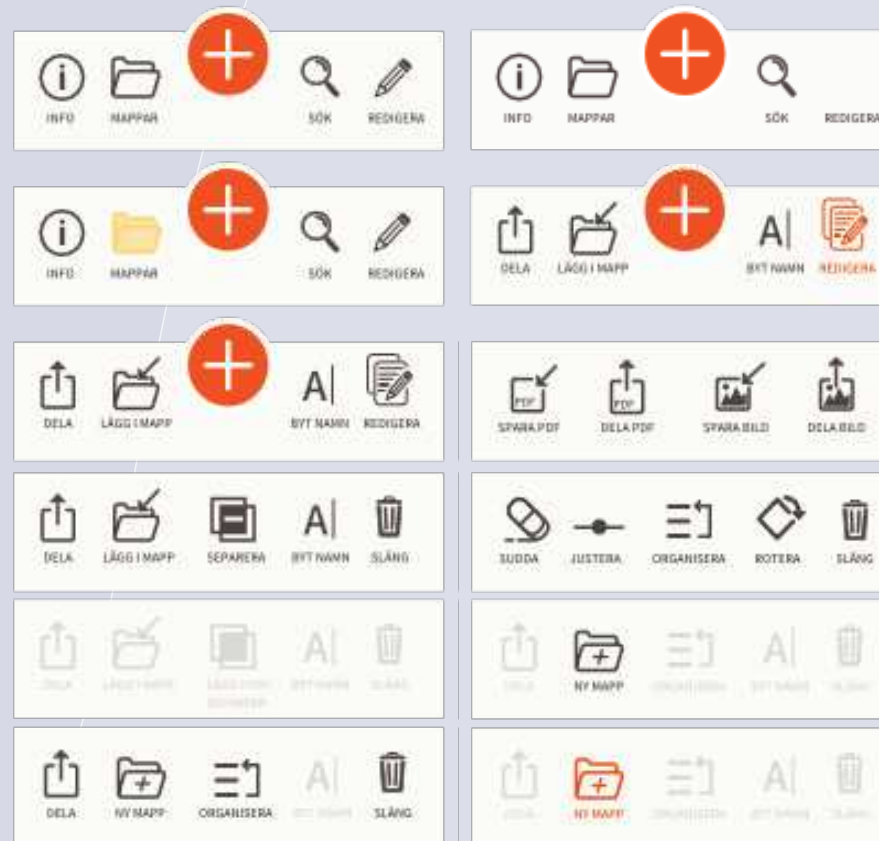


FIGMA

Figma är det primära verktyget som användes för att skapa en prototyp var Figma. Figma gjorde det möjligt att skapa en representation av den omdesignade appen med snarlik fidelity som originalapplikationen av Whitelines har.

På grund av Fignas begränsningar behövdes det hittadas alternativa lösningar för att på ett trovärdigt sätt representera Whitelines funktioner.

Assets



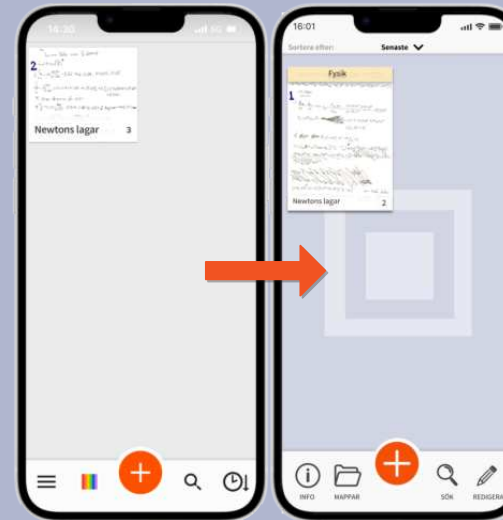
I Figma arbetades det flitigt med assets något som visade sig allt viktigare ju längre projektet fortskred. Då det gav möjligheten att med enkelhet skapa olika versioner av prototypen för att hitta den bästa lösningen.

Omdesign

Omdesign av appen gjordes med fokus på att skapa ett mer konsekvent och logiskt flöde. Menyerna är färgkodade med antingen mörk eller ljus blå för att se vilken typ av meny man befinner sig på.

Med hjälp av dessa riktlinjer skapade vi en prototyp av en app som blev mer lättnavigerad och som krävde färre klick i flera uppgifter.

Hemskärmen



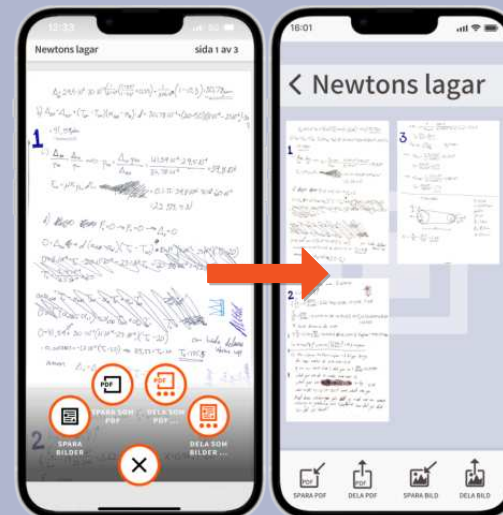
Uppdaterad hemskärm med mer färg och tydligare visning av dokument och mapptillhörighet. Uppdaterad menyrad för att kunna nå alla sidor utan att behöva gissa att man ska hålla inne på dokumentet.

Mappmeny



Ny mappmeny för att lättare skapa mappar med fler valmöjligheter av färg. Tydliggjort när man är i en mapp och gett möjlighet att lägga till dokument från mappen. Ändrat färg för att göra det snabbare mot ögonen.

Dela dokument



Ny sida för att dela/spara dokument där man kan förhandsgranska dokumentet och kan vara säker på att man sparar rätt dokument.

Meny i dokumentet



Omorganisering av funktionernas plats på menyraden i dokumentet för konsekvens och mindre ansträngning för att klicka rätt. Infört ett tydligare sätt att komma tills sidredigering istället för att behöva klicka på sidan.

Redigering i dokumentet



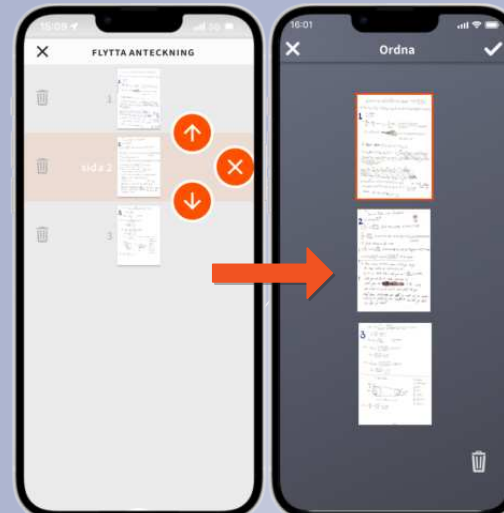
Ändrad prioritering av funktionerna för att bara ge relevanta funktioner när man ska redigera, och därmed ha alla funktioner tillgängliga på menyraden.

Redigera dokument



Total omdesign av redigeringsmenyn för att göra den konsekvent med resten av menyerna. Möjlighet att nå fler önskade funktioner lättare.

Ordna sidor



Ordna sidor har ändrats för att följa yttre konsekvens. Man kan istället dra sidor istället för att klicka upp och ner. Eftersom man kan hålla inne för att komma till menyn blir det ett mjukare flöde att byta sidor.

RESULTAT

I slutändan uppnåddes en design som förenklade och effektiviserade användningen för användare, nya som erfarna!

