

PlantPlanner app (fiktivt projekt)

- Grafisk design
- Grafisk produktionsforståelse

Opgaven

Udvikle en brugervenlig app til haveejere. Appen er tiltænkt nybegyndere og let øvede.

Afsender

Plantorama

Målgruppe

Haveejere i aldersgruppen 25-45 år.

SWOT

Styrker

- God økonomi
- Stort produktudvalg
- Stor viden

Svagheder

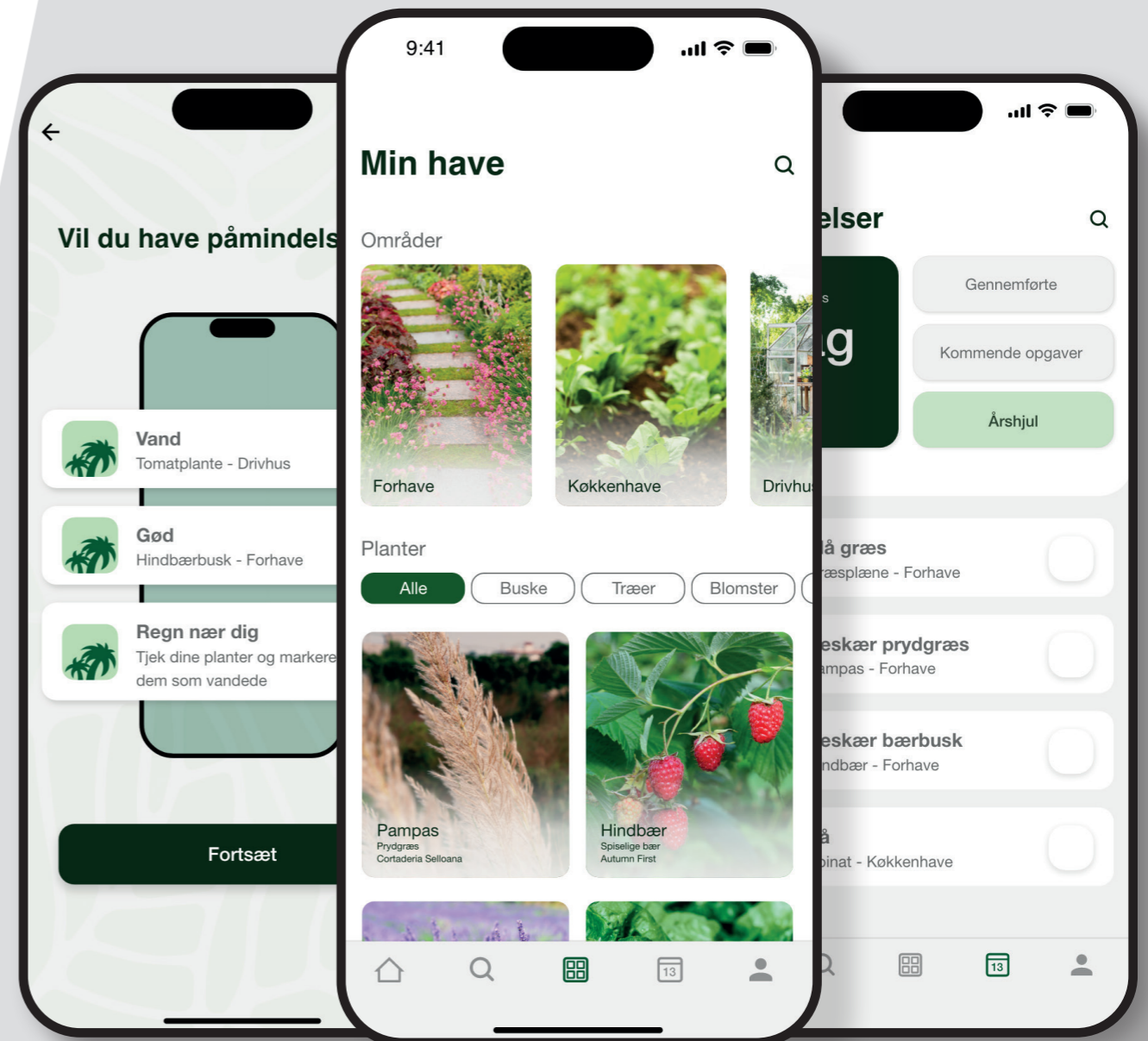
- Dyrere end konkurrenter
- Huller i markedet

Muligheder

- Stigende interesse for hus og have
- Øge interessen i nyt segment
- Blande to produkter i et (planteinformation + kalender)

Trusler

- Konkurrerende plante apps
- Konkurrerende havecentre
- Samfundsøkonomi



Grafisk design

Brugervenlighed

Appen skal være brugervenlig, intuitiv og nem at navigere i, så man har lyst til at blive ved med at bruge den.

Identitet og farver

Farvepaletten afspejler afsenderen og giver mange muligheder til designet.

Kontraster

Størrelses- og farvekontraster er brugt til at skabe visuelt hieraki og **call to action**.

Al tekst er enten grå eller grøn, så det har en blødere kontrast og øger læsbarheden.

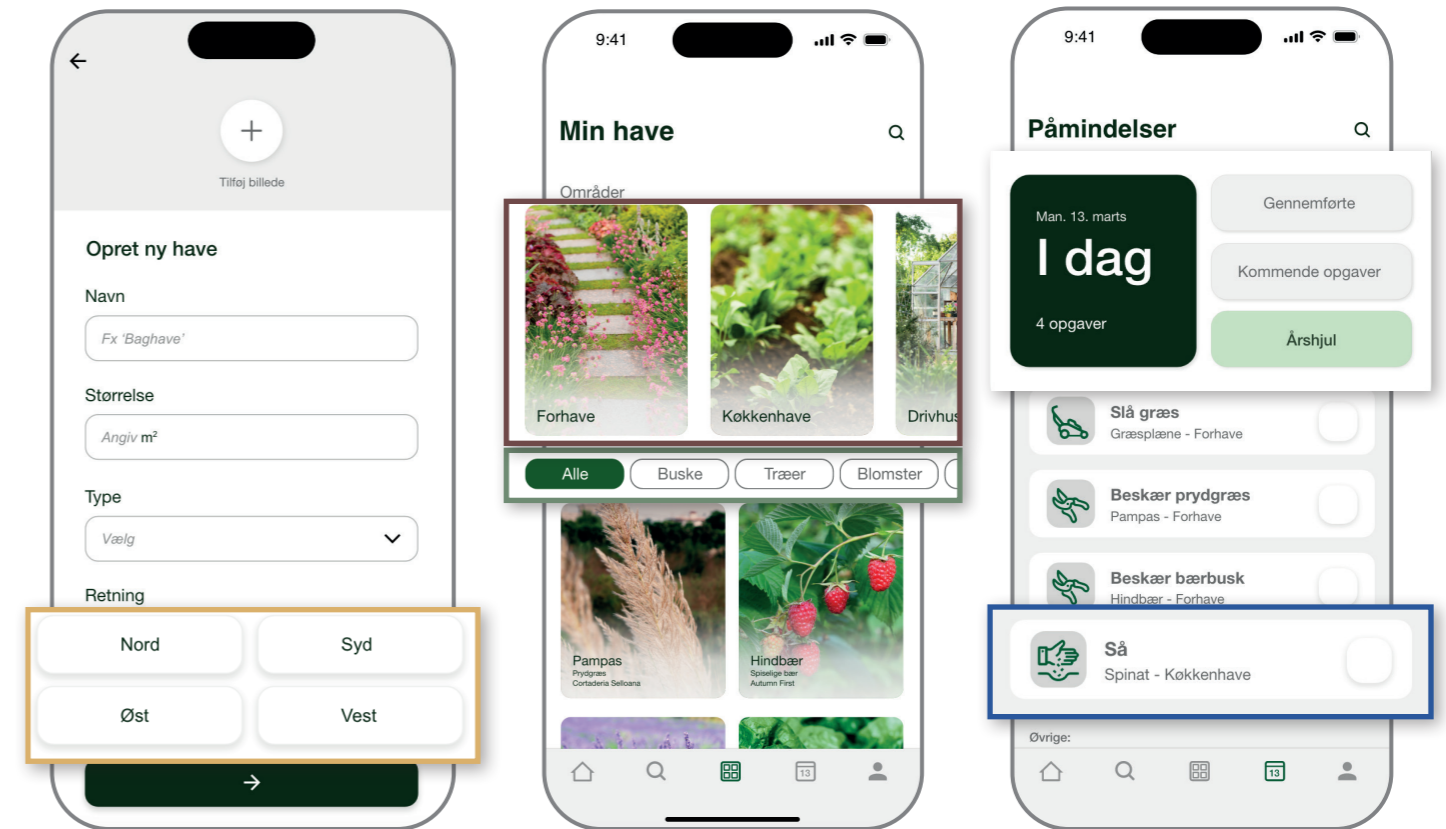
Gestalt

Gestaltlovene er brugt gennem hele designet. Eksempler på hvilke og hvor de er brugt:

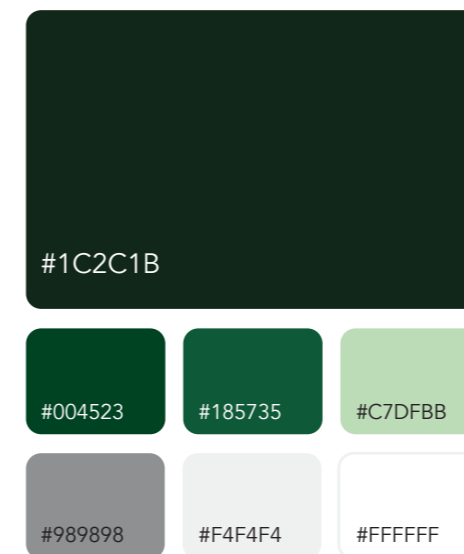
- Nærhed - filtreringsmuligheder
- Lighed - områder, planter og gøremål
- Lukkethed - gøremål
- Figur og baggrund - knapper med skygge

Piktogrammer

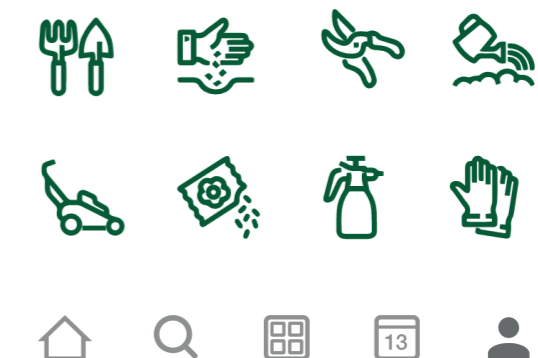
Piktogrammerne er lavet genkendelige og letforståelige, for at øge brugervenligheden.



Farver



Piktogrammer



Grafisk produktionsforståelse



Proces

Første kundemøde gav indtryk af formål, målgruppe og forventninger.

Designprocessen startede med research, flowchart og skitser, der gav fornemmelse af struktur og udtryk.

Appen blev lavet i XD.

Designproces

I designprocessen brugte jeg to modeller:

4C modellen

COLLECT

Indsamle information om kunden, konkurrenter og finde inspiration

COMPREHEND

Forstå kundens ønsker og behov. Lave datavæg

CONCEPTUALIZE

Udvikle og skitsere idéer og design

CREATE

Færdiggøre flowchart og bygge appen op

Mulighedsrum (WHY)

HVORFOR?

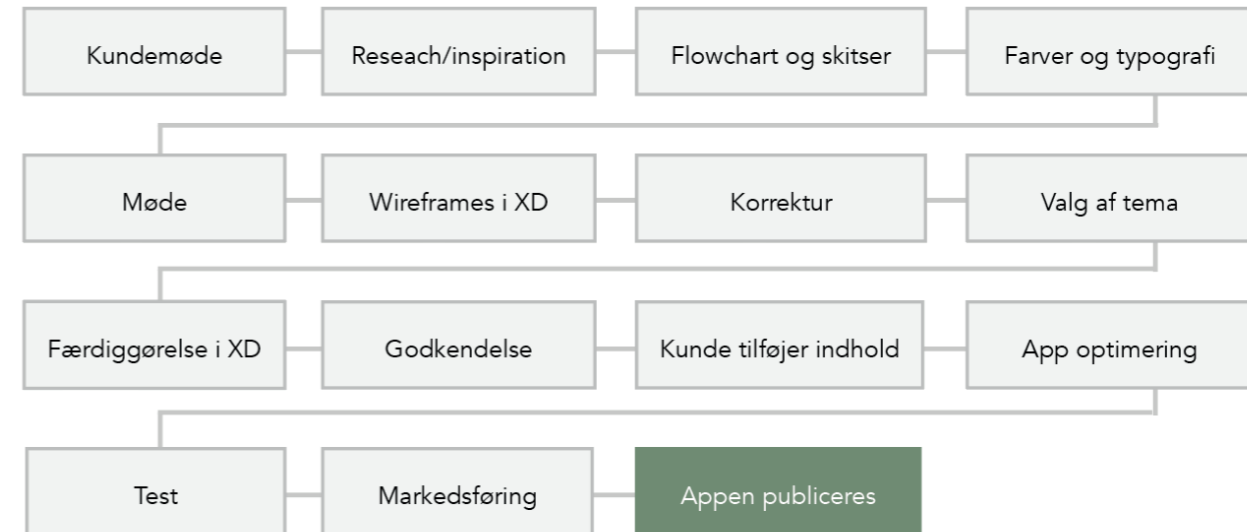
For at hjælpe haveejere

HVORDAN?

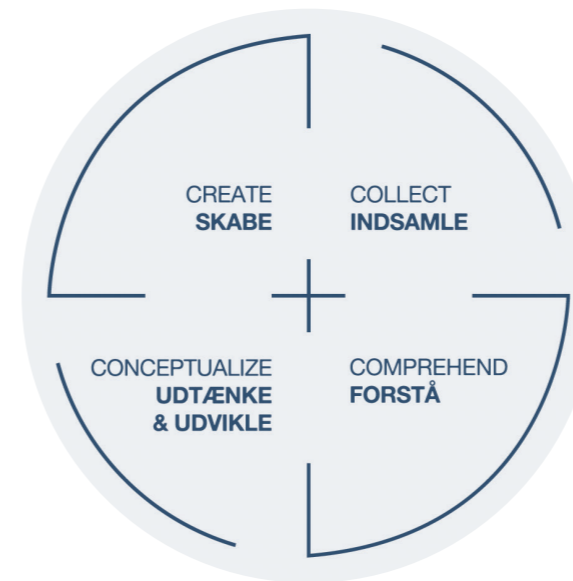
Ved at gøre det nemmere og mere overskueligt at holde en have

HVAD?

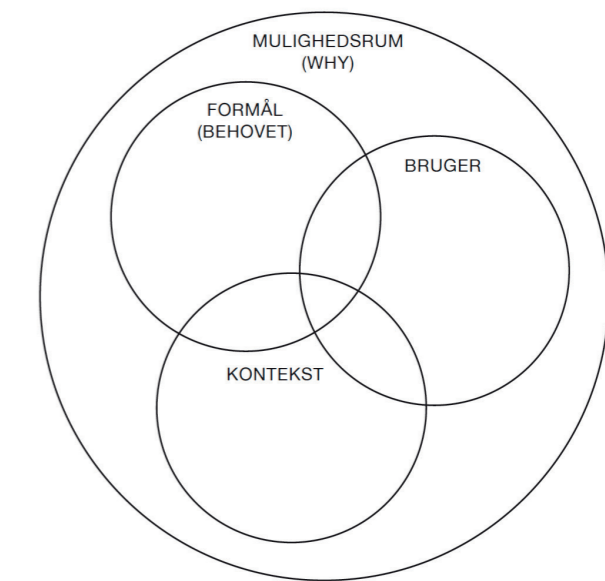
Med en app der skaber overblik og sender påmindelser



4C designmodellen

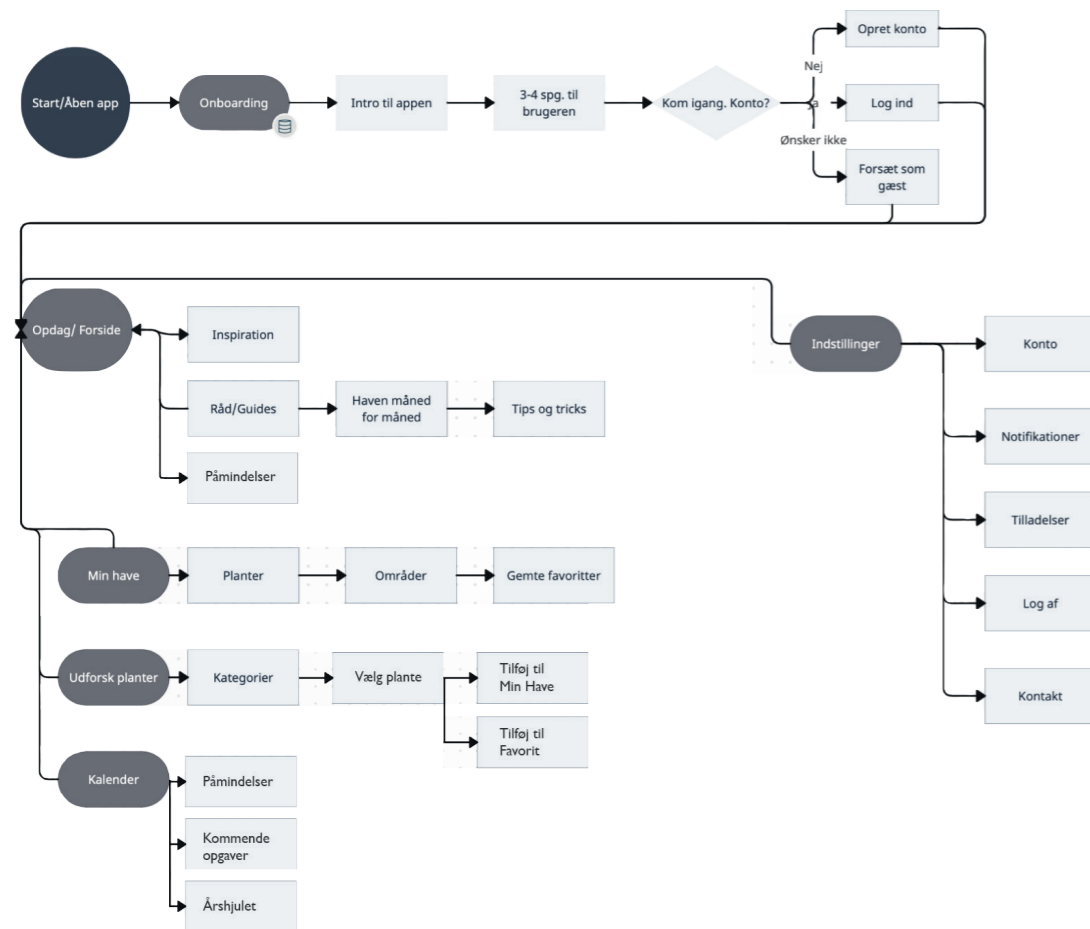


Mulighedsrum



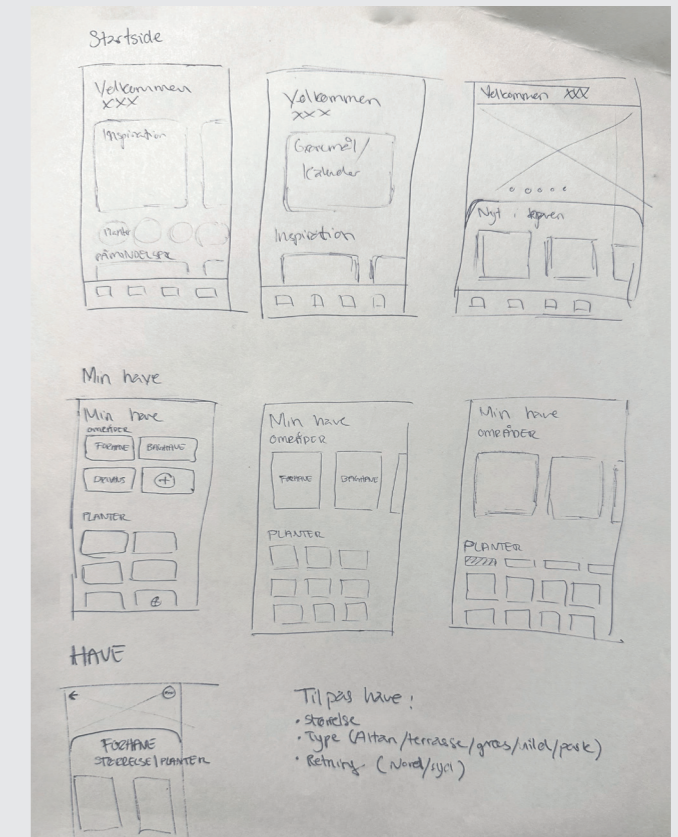
Flowchart

Flowchartet gav et overblik over skrukturen i appen.



Skitser

Jeg skitserede forskellige løsninger på papir, så jeg kunne lave til- og fravalg, inden jeg arbejdede videre i XD.



Wireframes

Med wireframes kunne jeg forfine designet, inden der kom farver og billeder.

