



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

Studio IV-Concept Design

Ενότητα 9: Εργαστηριακές ασκήσεις

*Μόδεστος Σταυράκης, Ιωάννης Ξενάκης
& Κωνσταντίνος Μπάϊλας
Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης
Προϊόντων και Συστημάτων*



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

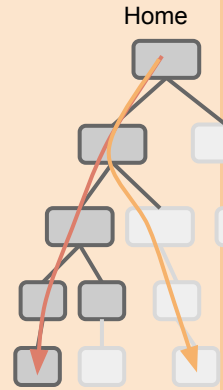


ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Information Architecture (IA)

Βάση των σεναρίων που έχουν προηγηθεί και του IA εξάγουμε απαιτήσεις και προδιαγραφές



Navigation

Wireframes

User Interface Design

Storyboards

Testing and Prototyping

Στη φάση 3 τα μέλη της ομάδας μπορούν να προτείνουν τις προσωπικές τους εκδοχές για τις διατάξεις των **βασικών οθονών**. Στο τέλος όμως του βήματος η ομάδα θα πρέπει να συνθέσει μεταξύ των προτάσεων ή να επιλέξει τη διάταξη που θεωρεί ότι προσεγγίζει καλύτερα την αποτύπωση των φάσεων 1 και 2.

Βάση του 3 η ομάδα ως σύνολο θα πρέπει να δώσει σχεδιαστικές λύσεις μόνο στις **βασικές οθόνες** του interface τόσο στο περιβάλλον της οθόνης όσο και της συσκευής

Ακολουθώντας τη φάση 4 όπου όλα έχουν αποφασιστεί σχεδιαστικά αλλά και τη φάση 2 όπου έχει αποφασιστεί η πλοήγηση, στη φάση 5 **κάθε μέλος της ομάδας θα πρέπει να αναλάβει 1 σενάριο** (ίσως βαρύτητας) και να το παρουσιάσει μέσω storyboard όπου θα φαίνονται ξεκάθαρα οι κινήσεις του χρήστη ώστε να ολοκληρωθεί ο εκάστοτε τελικός στόχος.

Κάθε μέλος της ομάδας θα πρέπει να δοκιμάσει το σενάριο που δημιούργησε στο βήμα 5 σε χρήστες.

Έτσι θα πρέπει να κατασκευαστούν ανάλογα paper ή physical prototypes που θα βοηθήσουν τους χρήστες να αξιολογήσουν τη συσκευή.



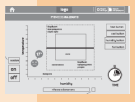
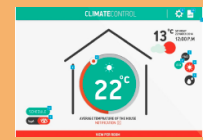
Κατά τη διάρκεια της αξιολόγησης ο χρήστης θα πρέπει να βιντεοσκοπηθεί και βάση του σεναρίου που ακολουθεί να αξιολογηθεί η αλληλεπίδραση.

Να προταθούν αλλαγές που ενδεχομένως αλλάξουν στοιχεία στα στάδια 2, 3, 4.

Ολοκληρώνεται το project με ένα ομαδικό 3d prototype όπου ενσωματώνονται οι ενδεικτικές οθόνες.



Στις φάσεις αυτές θα πρέπει να καθοριστούν και οι προδιαγραφές που αφορούν το γραφικό περιβάλλον (χρώματα, γραμματοσειρές, κλπ.) που θα εφαρμοστούν στη φάση 4



senario A

