



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

## Studio IV-Concept Design

### Ενότητα 5: Σχεδιασμός πρωτοτύπων

*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



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

# **STORYBOARDS**

## **& INSPIRATION UI**

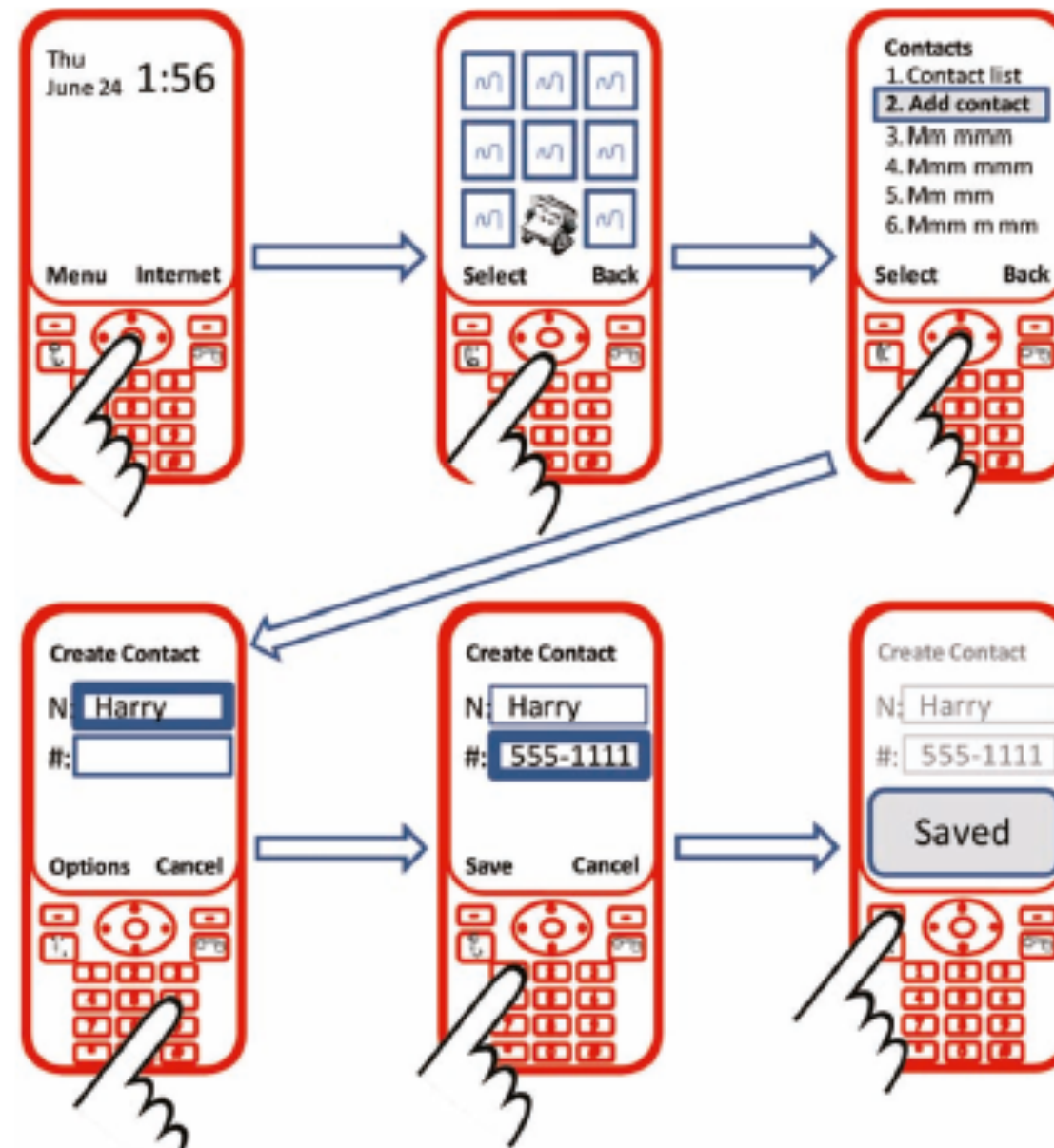
**STUDIO IV**

# THE SEQUENTIAL STORYBOARD

Ένα storyboard είναι απλά μια ακολουθία εικόνων (frames), όπου κάθε μία δείχνει ουσιαστικά μια χρονική στιγμή (μια κατάσταση του interface) κατά την πλοήγηση και αναπαριστά μέρος της οπτικής εμπειρίας του χρήστη με το σύστημα.

Το «διάστημα» μεταξύ 2 frames αποτυπώνει τον πιθανό τρόπο μετάβασης μεταξύ των 2 καταστάσεων. Οι καταστάσεις αυτές (frames) ουσιαστικά είναι το αποτέλεσμα μιας δραστηριότητας του χρήστη (πατά πλήκτρο, κάνει scroll, κλπ.).

Στο storyboard συμπεριλαμβάνουμε τις κινήσεις του ατόμου που συμβαίνουν σε αυτό το «διάστημα» ώστε να είναι εμφανής η ενέργεια του χρήστη που οδήγησε από το ένα frame στο άλλο κατά την πλοήγηση.



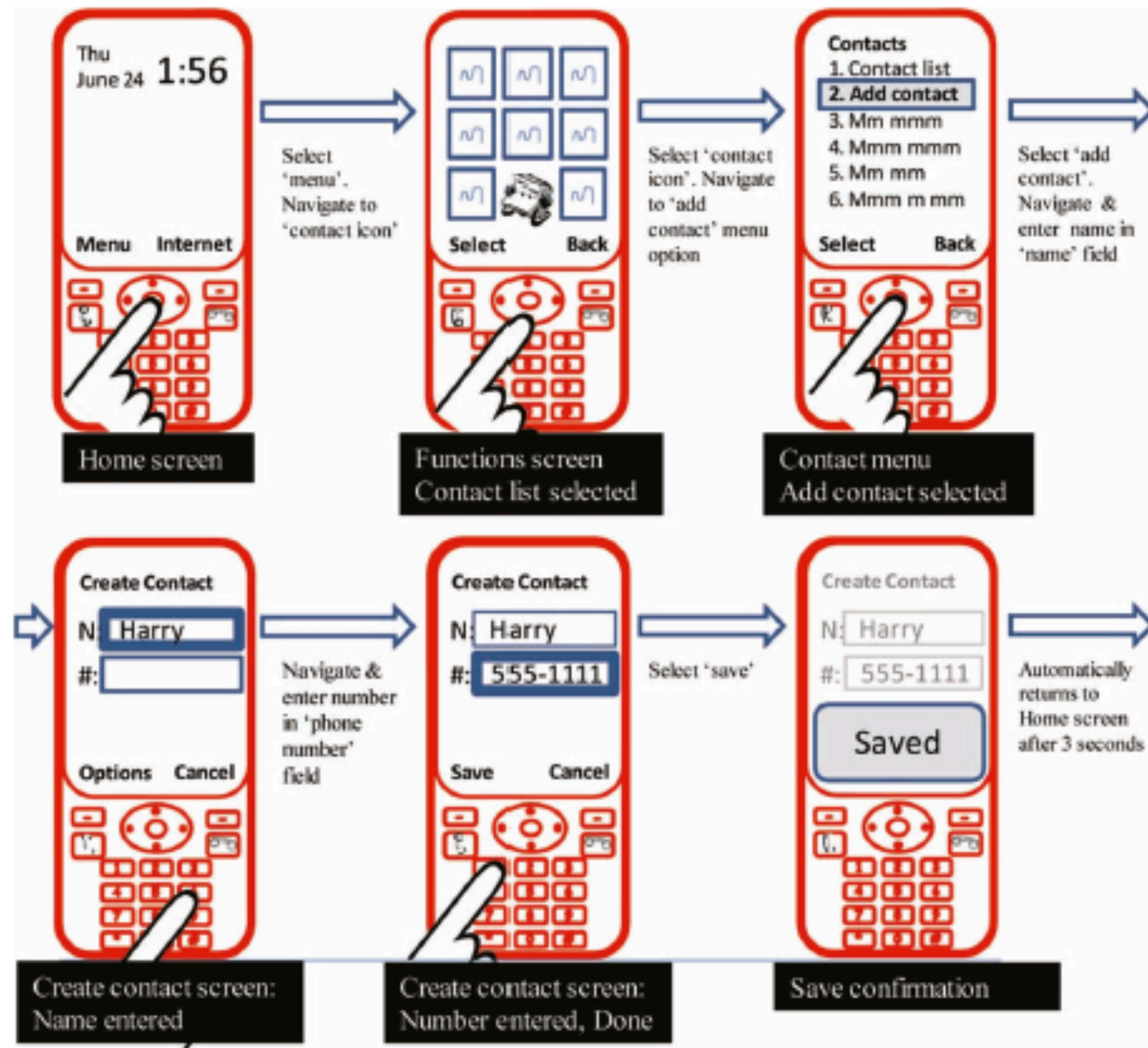
# THE SEQUENTIAL STORYBOARD

- Αν το storyboard κατέγραφε κάθε δράση που κάνει ο χρήστης (π.χ., κάθε πάτημα πλήκτρου) και την απόκριση της διεπαφής, τότε θα ήταν υπερβολικά μεγάλο.
- Αντ' αυτού, επιλέγουμε μόνο τα frames-κλειδιά ώστε να γίνει κατανοητή η ουσία της πλοήγησης.
- Θα πρέπει να αποφασίσετε ποια στοιχεία πλοήγησης αξίζει να δειχθούν και τι πρέπει να αφήσετε έξω χωρίς να χαθεί πολύτιμη πληροφορία

## Tip

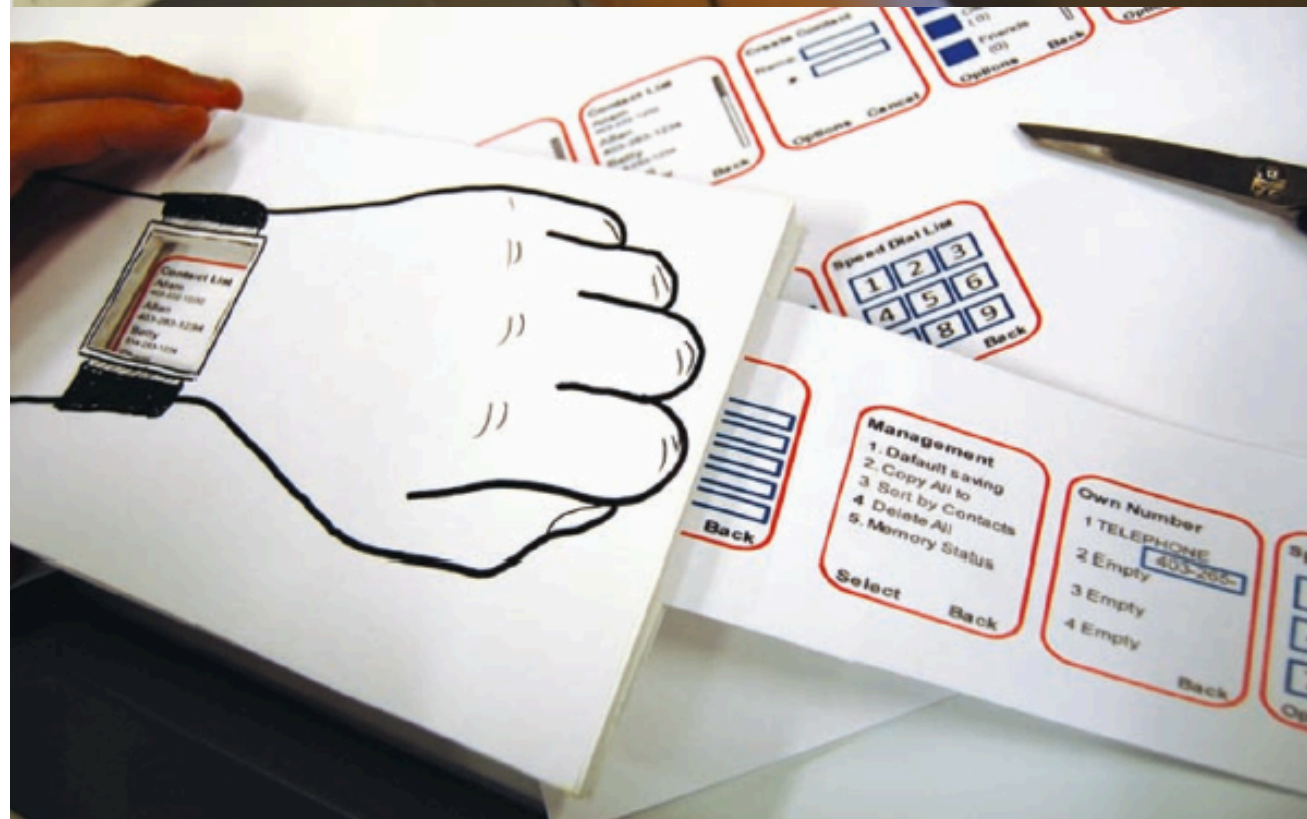
Όταν ένα storyboard δημιουργείται αποκλειστικά με εικόνες, υπάρχει ο κίνδυνος να αφήσετε το θεατή με κενά για το τι σημαίνουν τα μεμονωμένα frames και τις ενδιάμεσες κινήσεις του χρήστη.

Για να αποφύγετε κάτι τέτοιο καλό είναι να ενσωματώνετε σχόλια στο storyboard που θα εξηγούν το στόχο και τη δράση.



# STARTING A STORYBOARD

Ξεκινήστε να σχεδιάζετε τα storyboard σας στην πραγματική τους διάσταση αυτό θα σας βοηθήσει στη συνέχεια να φτιάξετε καλύτερα prototypes



# STARTING A STORYBOARD

Σε περίπτωση που χρησιμοποιείτε κάποια gestures μπορείτε εύκολα να αναπαράγεστε τη χειρονομία από το χέρι σας και να την μεταφέρετε στο storyboard ώστε να δείχνει την εκάστοτε χειρονομία που θα πρέπει να ακολουθήσει ο χρήστης κατά την πλοήγηση.

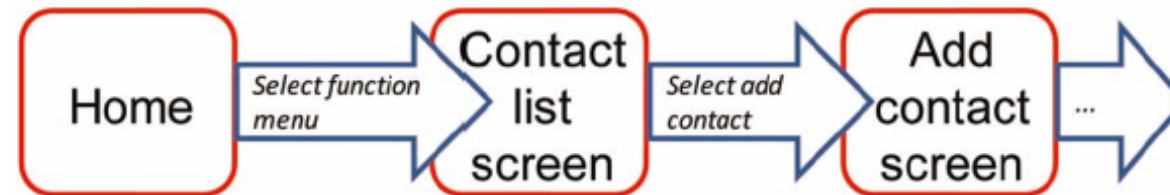




# STARTING A STORYBOARD

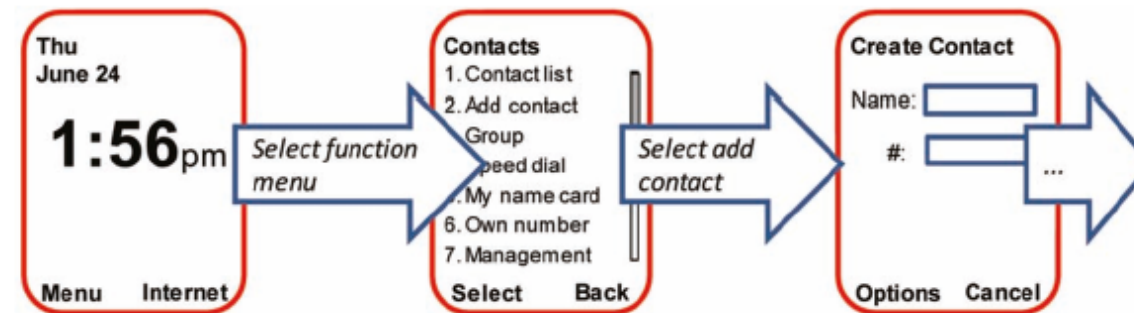
## Βήμα 1 Abstract State Transition Diagram

Επιλέξτε το σενάριο που θα ακολουθήσετε από το navigation και οργανώστε ένα διάγραμμα πλοήγησης. Αυτό θα σας βοηθήσει να ελέγξετε τυχόν λάθη πλοήγησης αλλά και να καθορίσετε τον αριθμό των frames και το αντίστοιχο περιεχόμενο.



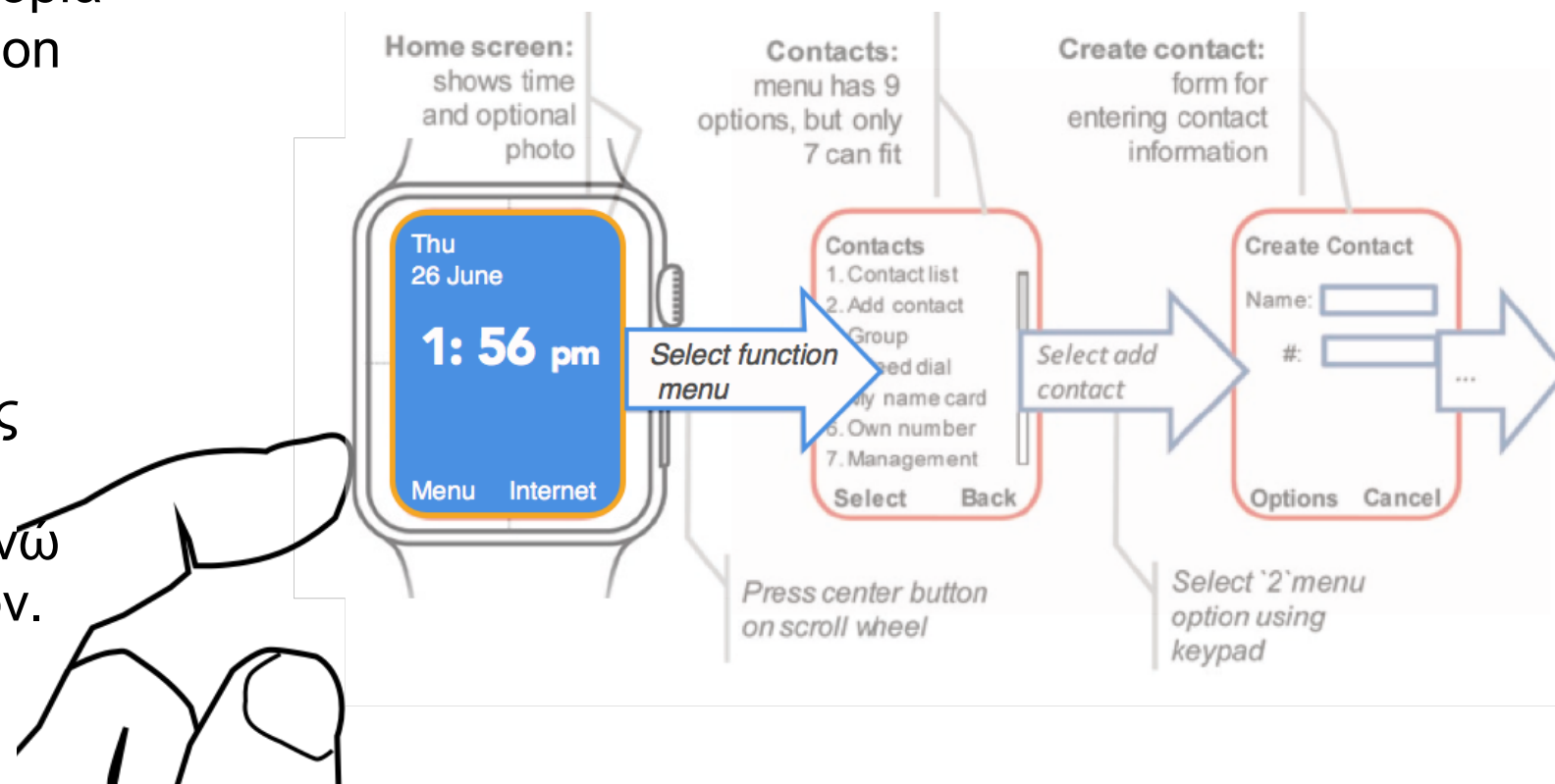
## Βήμα 2 Visual Interface State Transition Diagram

Από τα wireframes επιλέξτε αυτά που χρειάζεστε για να αποδώσετε το storyboard και ενσωματώστε τα σχεδιάζοντας το συγκεκριμένο περιεχόμενο του εκάστοτε frame εμπλουτίζοντας το διάγραμμα από το βήμα 1. Την πληροφορία για περιεχόμενο θα το βρείτε στο Information Architecture.

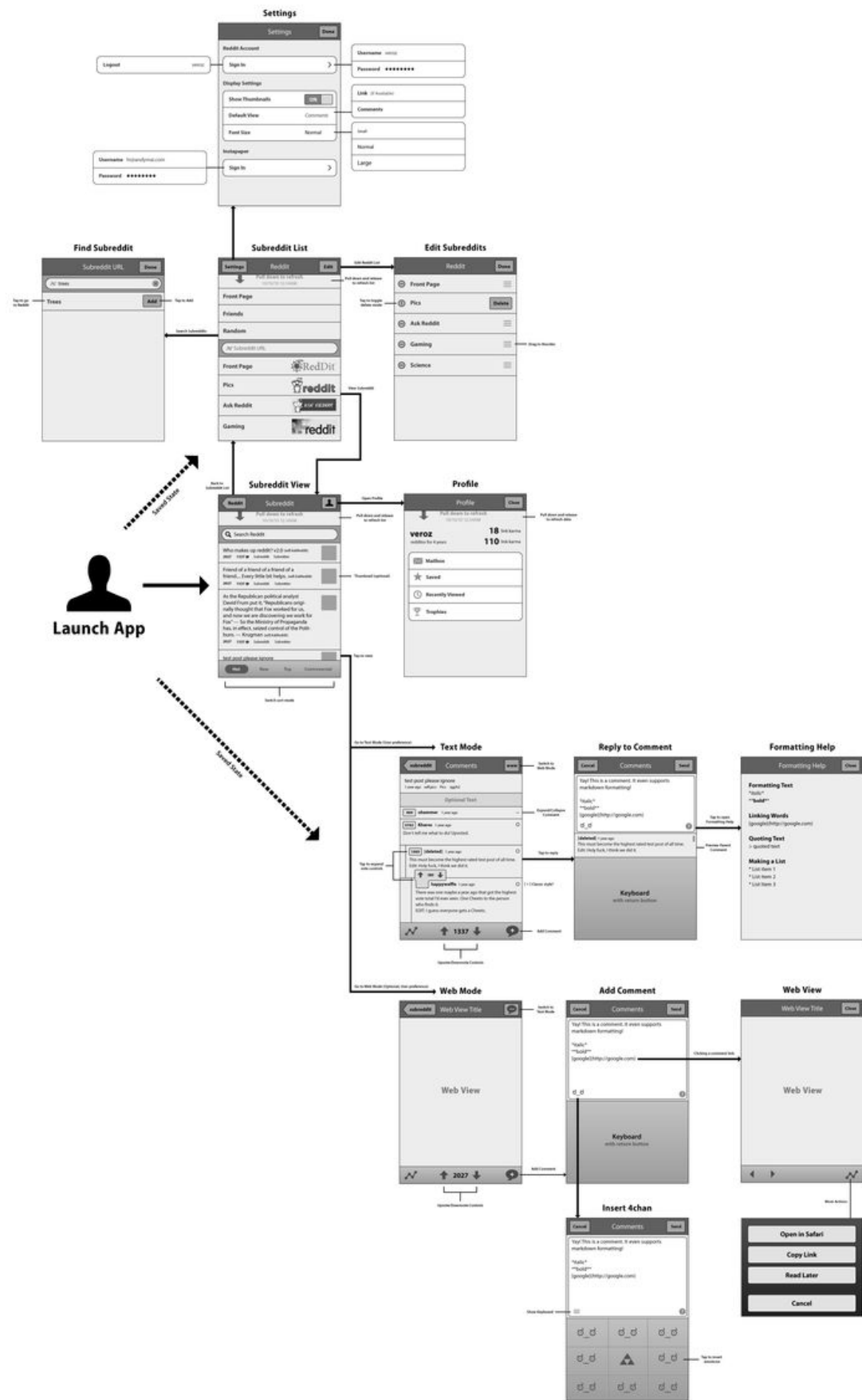


## Βήμα 3 The Annotated State Transition Diagram

Ενσωματώστε σχόλια που θα κάνουν ξεκάθαρο το κάθε βήμα πλοήγησης καθώς και τις απαιτούμενες χειρονομίες που ο χρήστης πρέπει να κάνει σε κάθε φάση, ενώ σχεδιάζετε πλήρως το γραφικό περιβάλλον.







1 Loading screen  
With app specific graphics.

2 Welcome Screen  
Slide through the views which explain the app, and how it works.

3 Timeline Overview  
The story of Frankie Valli in a unique circular timeline, each point on the navigation represents a milestone in the story.

4 Timeline screen  
Once a timeline story has been clicked, the page shows the full story, this page can contain multiple elements for example text, images, movies & audio.

Timeline continued  
Some content is locked, clicking on this will launch a window showing the user how to unlock the feature.

5 Native Share  
Throughout the app a share button will activate the native share dialog, where users can share parts of the app. This will provide unlocking of features. (requires iOS6)

6 Main Navigation  
The main navigation will sit in the top right corner (Top left when open) and can be accessed from all areas of the app.

7 Audio Player  
This page acts as a portal to all audio files within the timeline page. All audio files for the app are listed here for direct play.

8 Movie Player  
This page acts as a portal to all movies in the timeline page. All movies for the app are listed here for direct play.

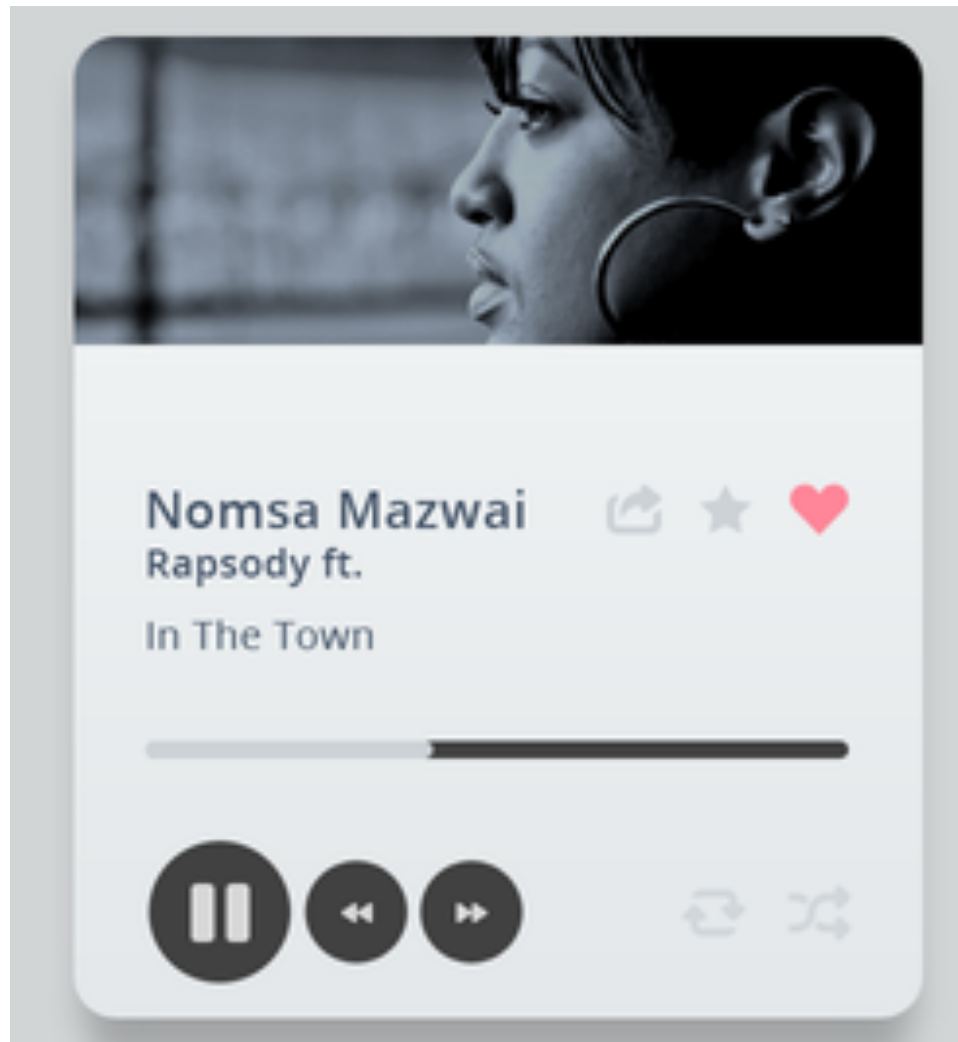
9 Competition  
users can enter a competition when activated through the CMS.

10 Reviews  
Users can see the latest review posts, and also enter their own review. (Moderated via CMS). Adding an approved review, unlocks a new feature.

11 Unlock using GPS  
using GPS we can allow users to unlock features based on their location for example someone standing outside the Adelaide Festival Centre.

12 Landscape support  
Ensure the app fully supports landscape mode.

# INSPIRATION



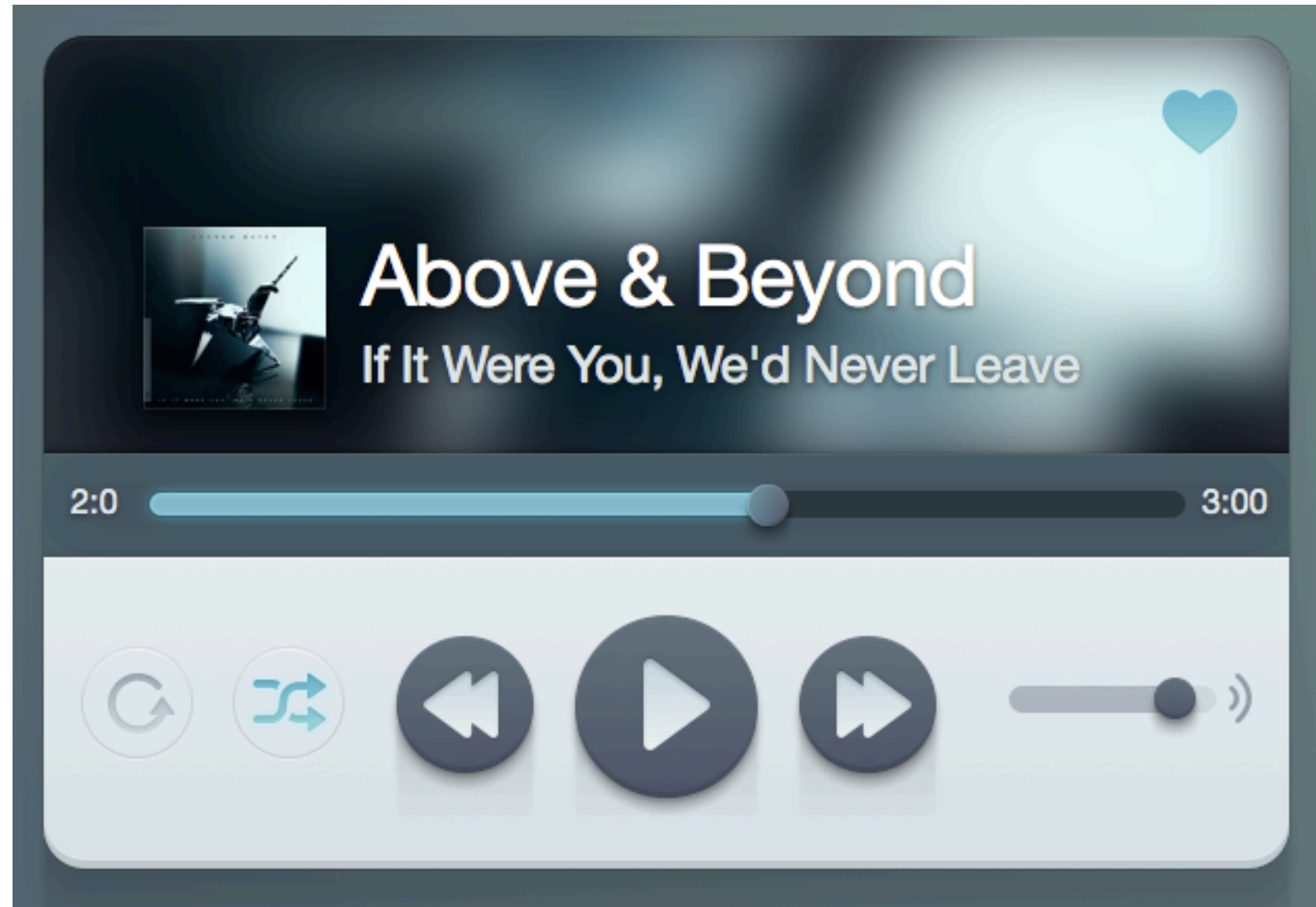
Nomsa Mazwai  
Rapsody ft.  
In The Town

2:00

3:00

⏸ ⏪ ⏩ ↺ ↻

This image shows a Spotify-style music player interface. At the top is a black and white profile picture of a woman with large hoop earrings. Below the image, the artist name 'Nomsa Mazwai' and the track name 'Rapsody ft. In The Town' are displayed. To the right of the text are icons for share, favorite (star), and like (heart). A progress bar is shown below the text, and at the bottom are playback controls: a pause button, skip back, skip forward, repeat, and shuffle.



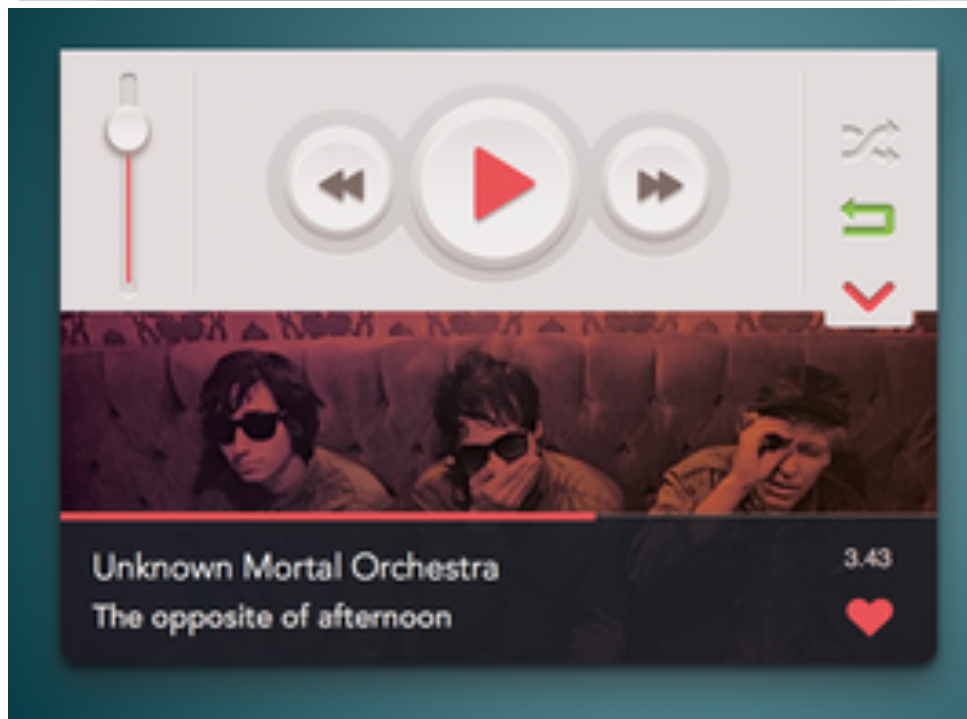
Above & Beyond  
If It Were You, We'd Never Leave

2:00

3:00

⏮ ⏪ ⏩ ⏭ 🔊

This image shows an Apple Music-style music player interface. The background is a blurred image of a person playing a saxophone. The track title 'Above & Beyond' and the subtitle 'If It Were You, We'd Never Leave' are prominently displayed. A progress bar is shown below the text, and at the bottom are playback controls: a refresh button, a shuffle button, skip back, play/pause, skip forward, and a volume slider.



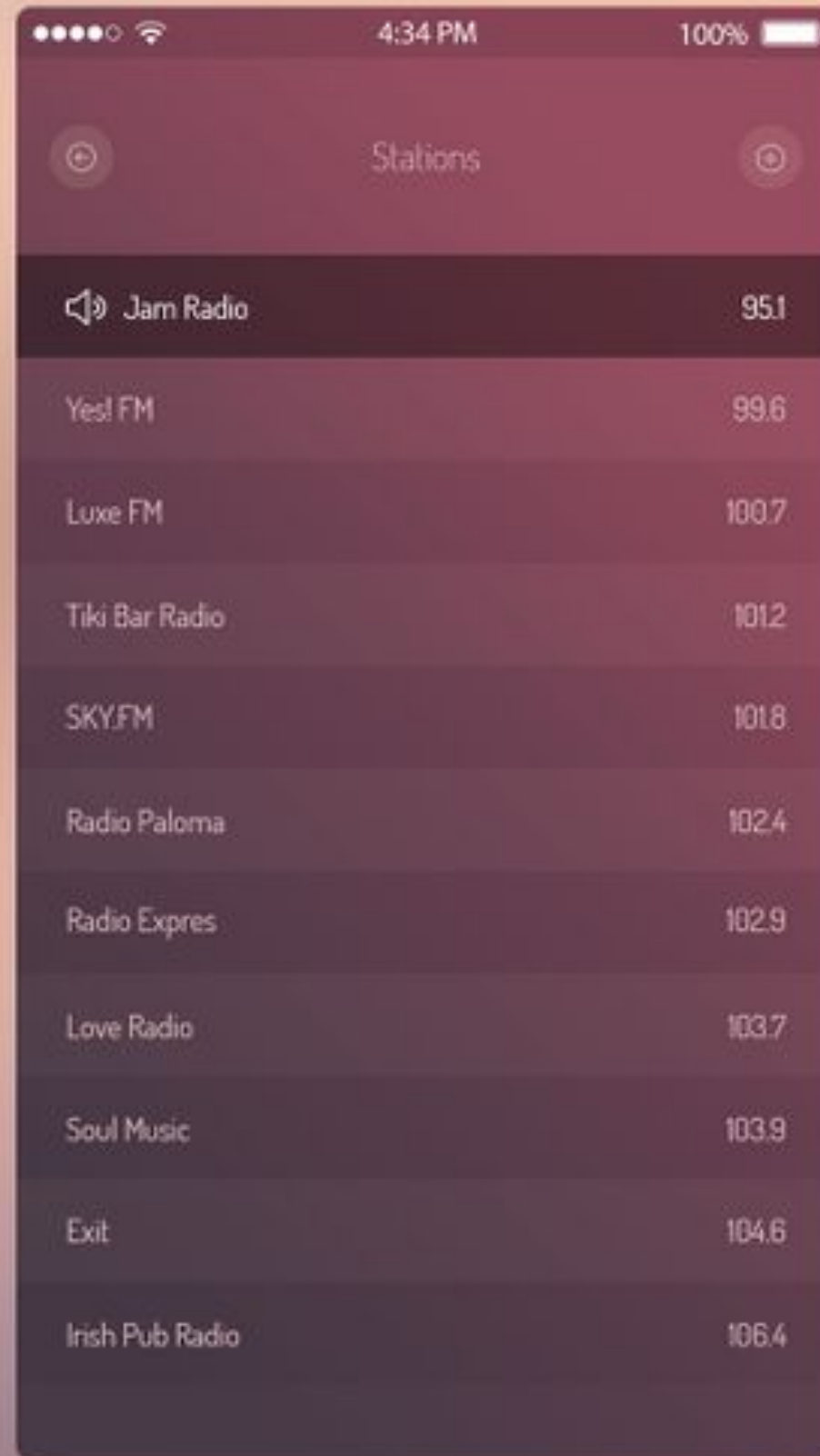
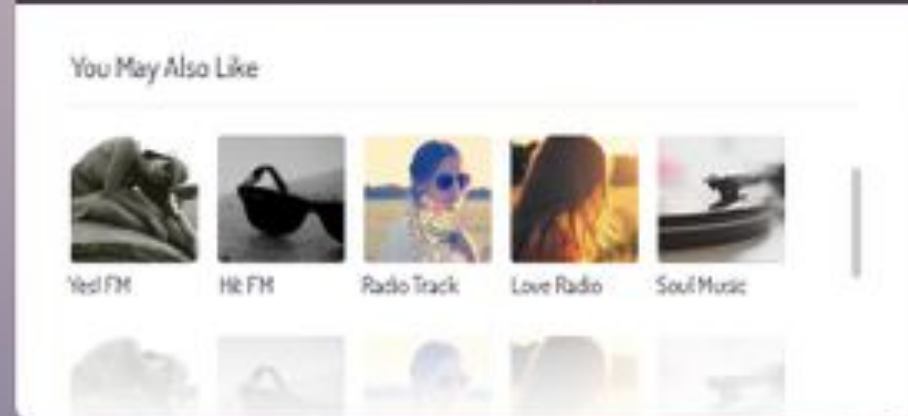
Unknown Mortal Orchestra  
The opposite of afternoon

3:43

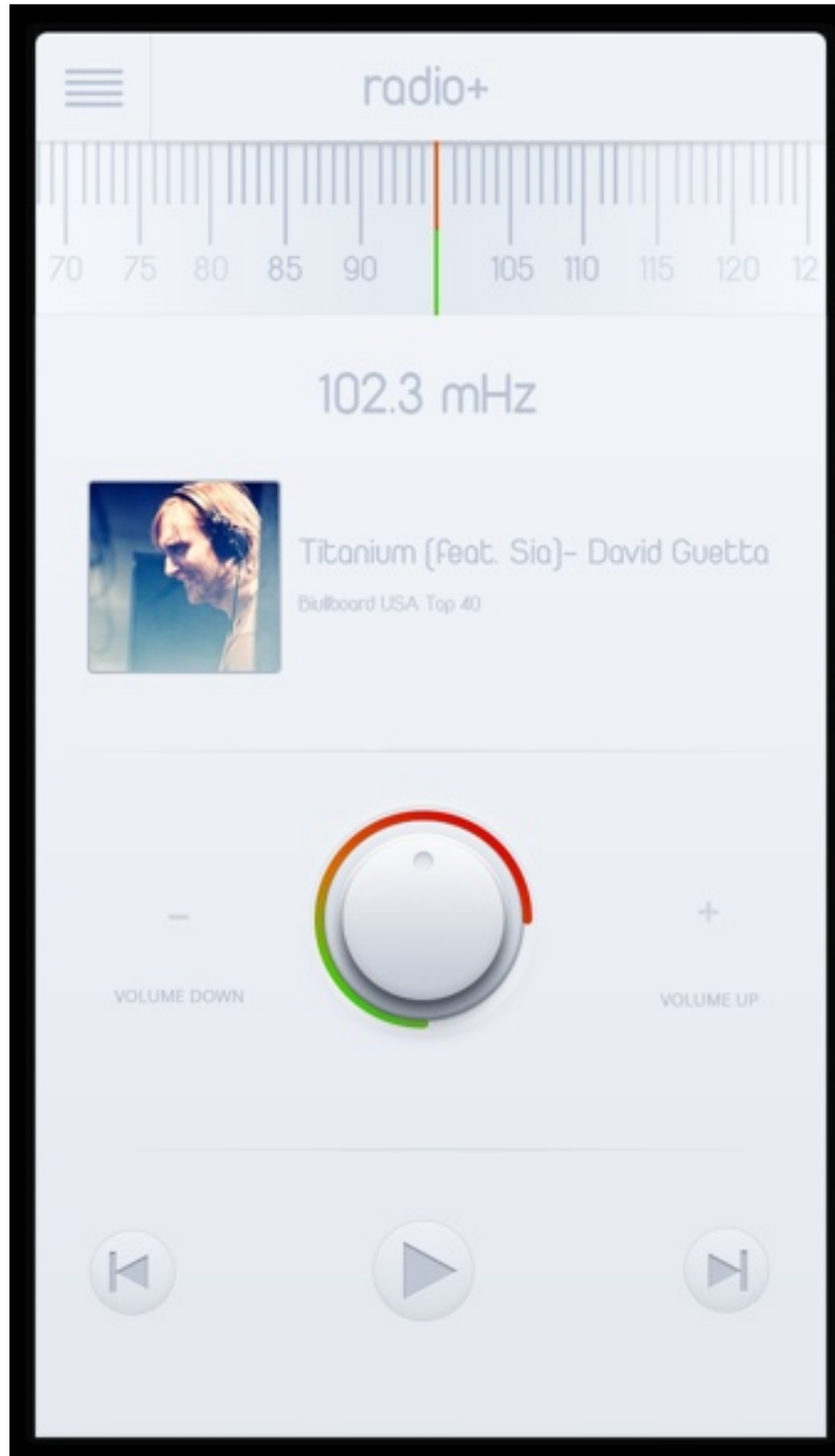
⏮ ⏪ ⏩ ⏭ 🔊

This image shows a YouTube-style music player interface. At the top is a video player showing a scene with three people. Below the video, the artist name 'Unknown Mortal Orchestra' and the track name 'The opposite of afternoon' are displayed. To the right of the text is the duration '3:43' and a like button (heart). A progress bar is shown below the text, and at the bottom are playback controls: a volume slider, skip back, play/pause, skip forward, and a volume slider.

# INSPIRATION



# INSPIRATION



# INSPIRATION



# INSPIRATION





# INSPIRATION



# INSPIRATION

