

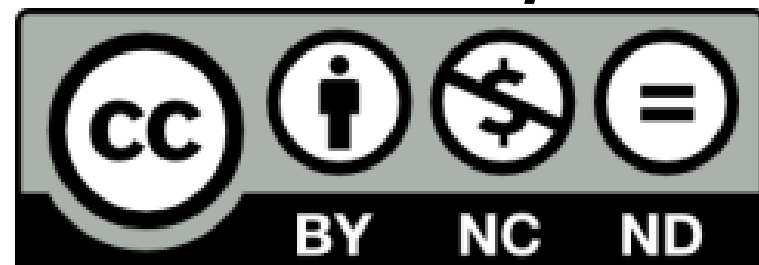


ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

Studio IV-Concept Design

Ενότητα 6: Ιστοριοπίνακες

*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



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.



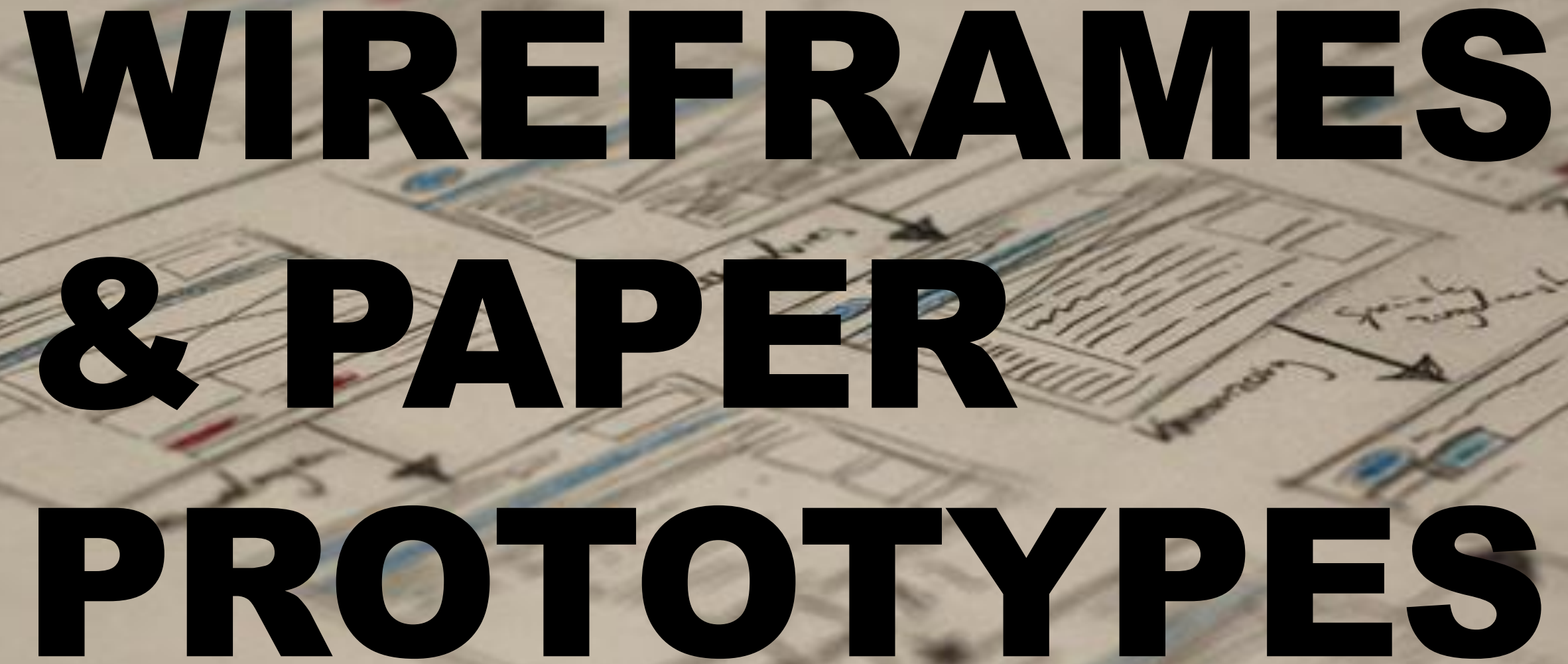
Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



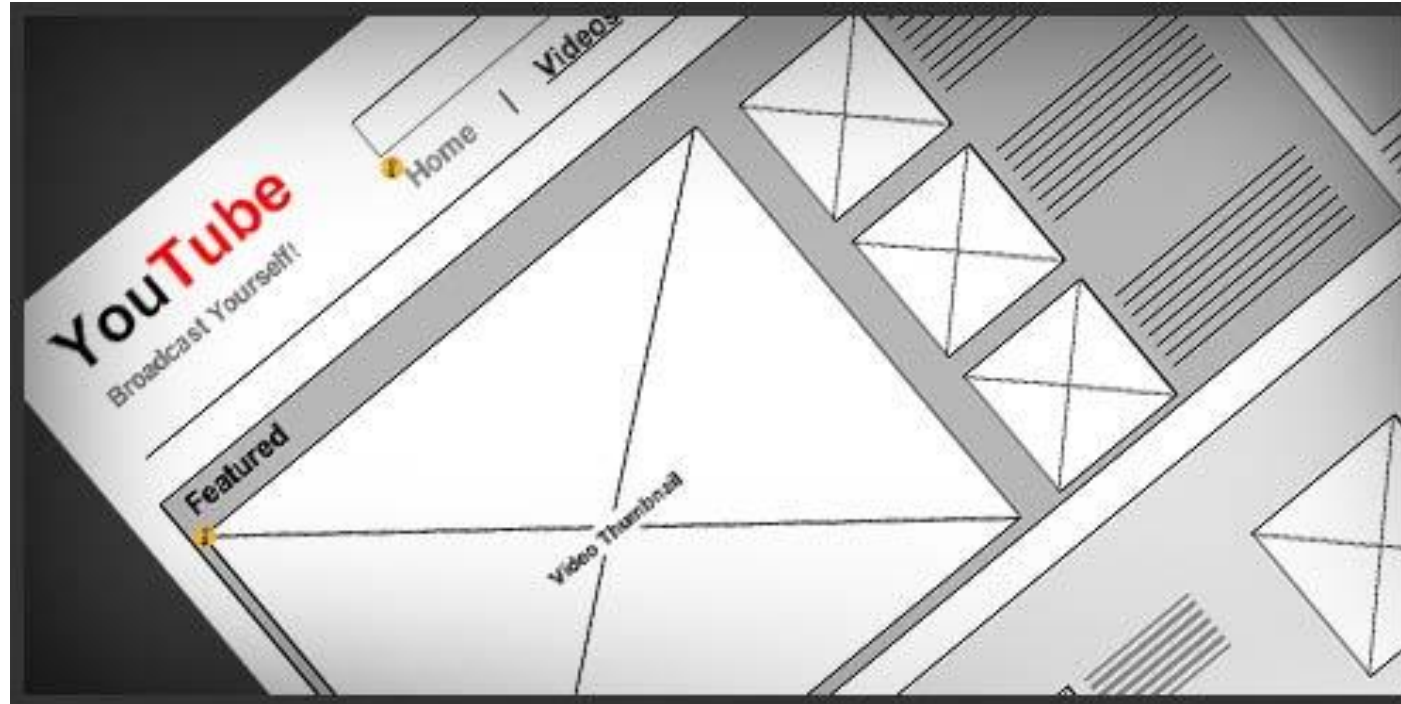


WIREFRAMES & PAPER PROTOTYPES

STUDIO IV

WIREFRAMES

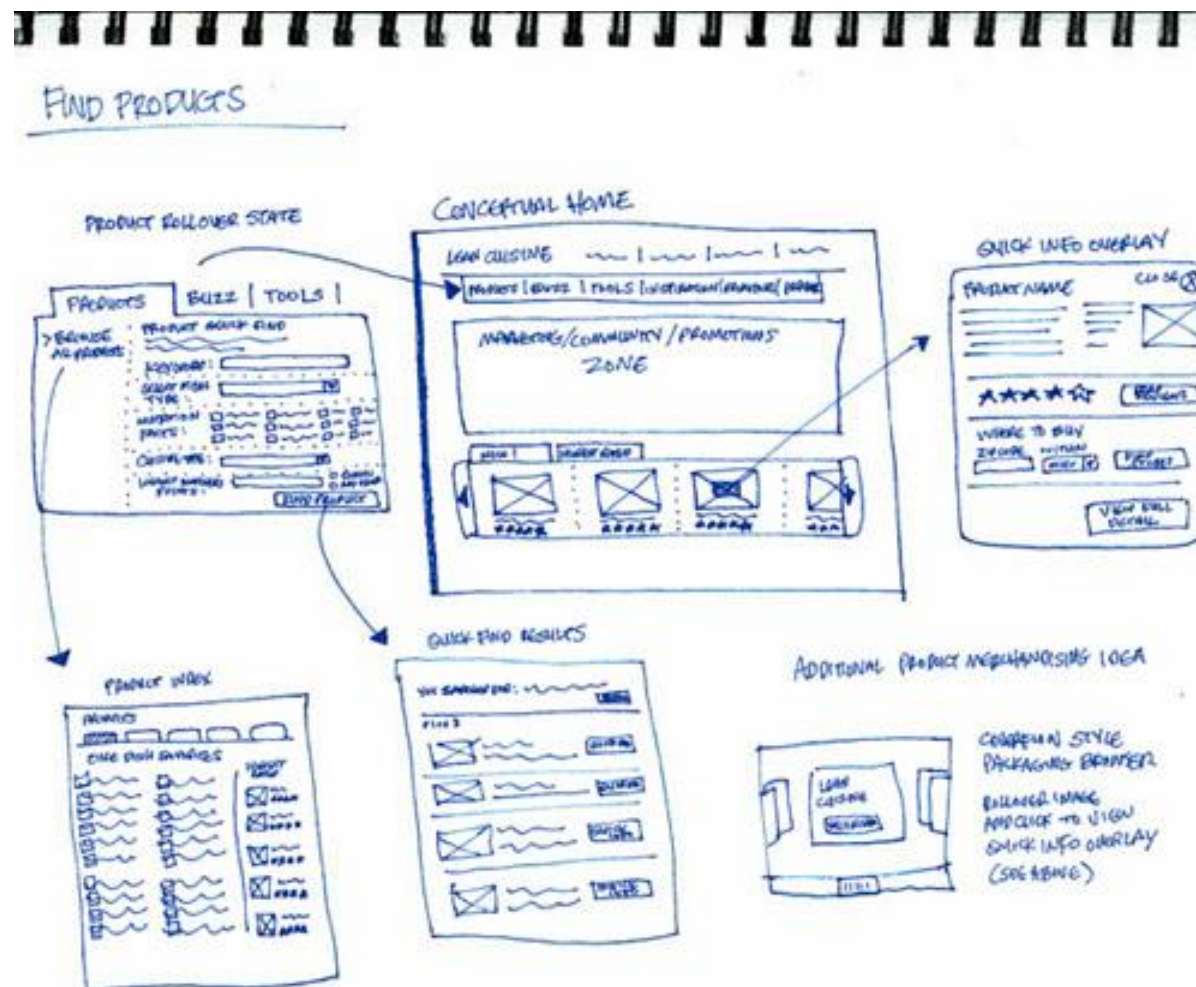
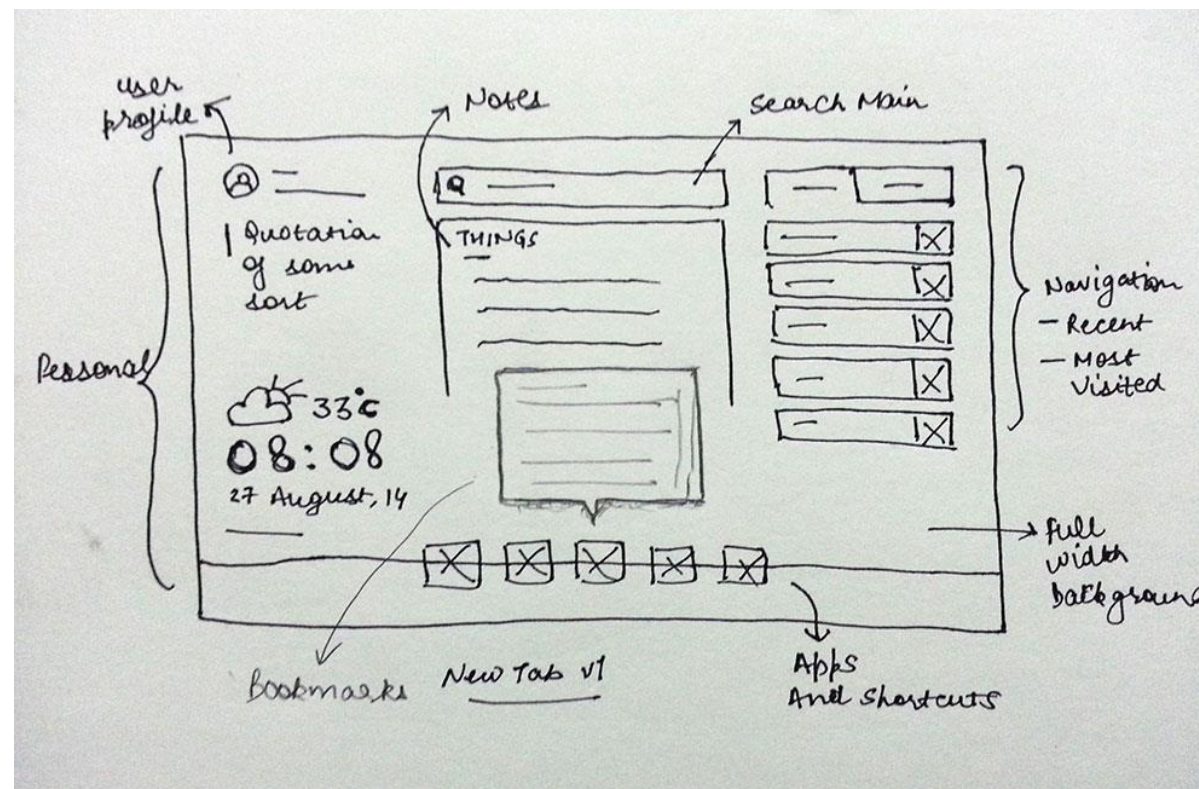
- Το εργαλείο που μας βοηθάει να συνδέσουμε την αρχιτεκτονική της πληροφορίας, τη σχεδίαση της πλοήγησης και το σχεδιασμό των διεπαφών είναι τα wireframes.
- Για την κατασκευή ενός wireframe, οι σχεδιαστές πρέπει:
 - να προσδιοριστούν τα βασικά components του υπό σχεδίαση αντικειμένου και
 - να τα τοποθετήσουν τα σε μια διάταξη.
- Προγραμματιστές, βιομηχανικοί σχεδιαστές και άλλοι εμπλεκόμενοι χρησιμοποιούν wireframes να **κατανοήσουν** αλλά και να **αναπτύξουν το προϊόν** σε ένα νοητικό επίπεδο χωρίς να επικεντρώνουν την προσοχή τους στην οπτική ή φυσική μορφή του τελικού αντικειμένου.



WIREFRAMES

- Τα wireframes είναι το μέσο που χρησιμοποιούν οι σχεδιαστές για να αποτυπώσουν:
 - τη δομή,
 - την ιεραρχία της πληροφορίας,
 - τη λειτουργικότητα,
 - το περιεχόμενο
 - τα χαρακτηριστικά (features) του προϊόντος καθώς και την τεχνική και τη λογική που οδήγησε σε αυτά τα χαρακτηριστικά.

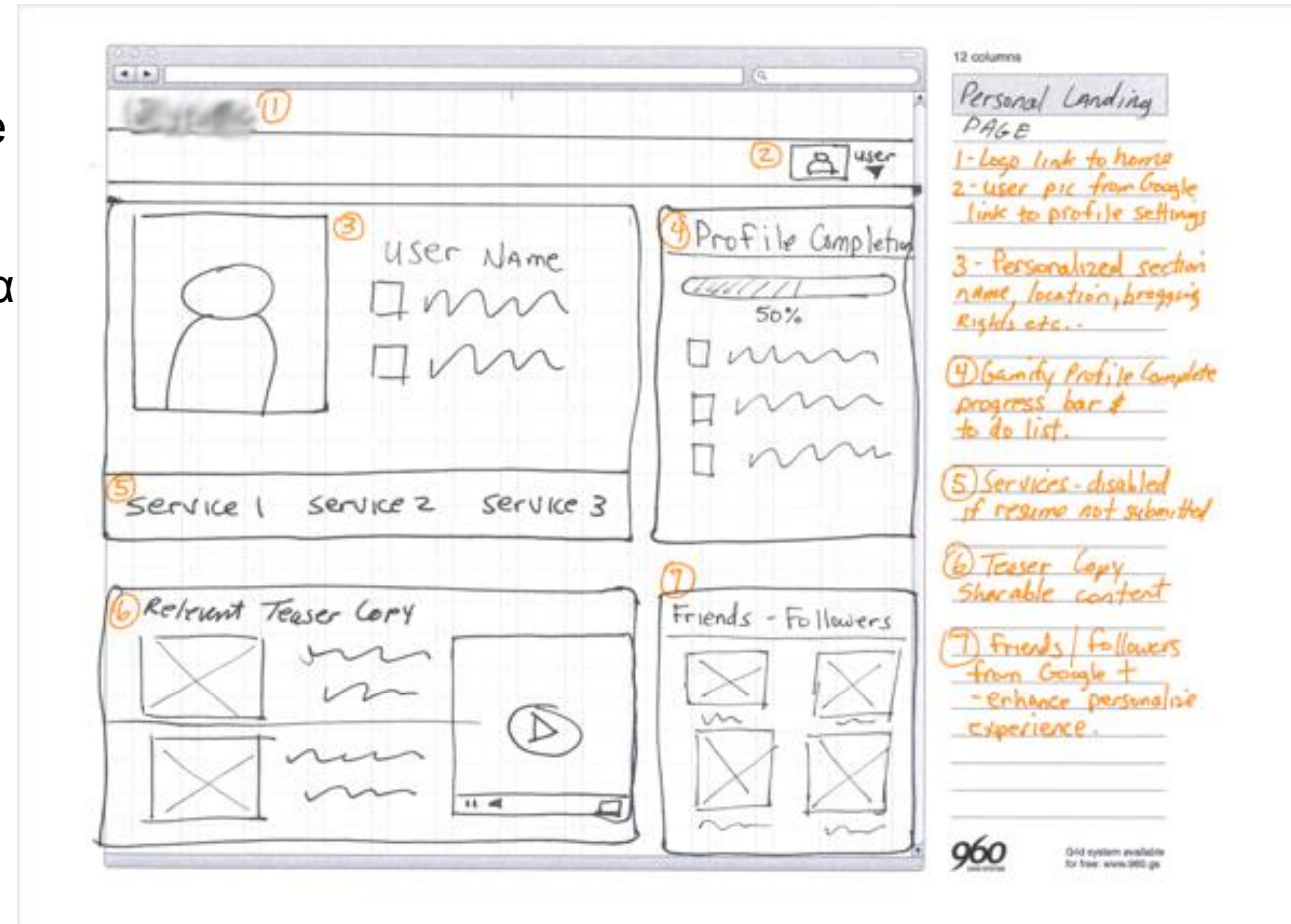
Είναι πολύ σημαντικό να λαμβάνονται υπόψη όχι μόνο το είδος του αντικειμένου (πχ. μπάρα πλοήγησης, πλαίσιο αναζήτησης, τίτλος, πλαίσιο κειμένου, κλπ.) αλλά το στόχο και περιεχόμενο που μπορεί να έχει.



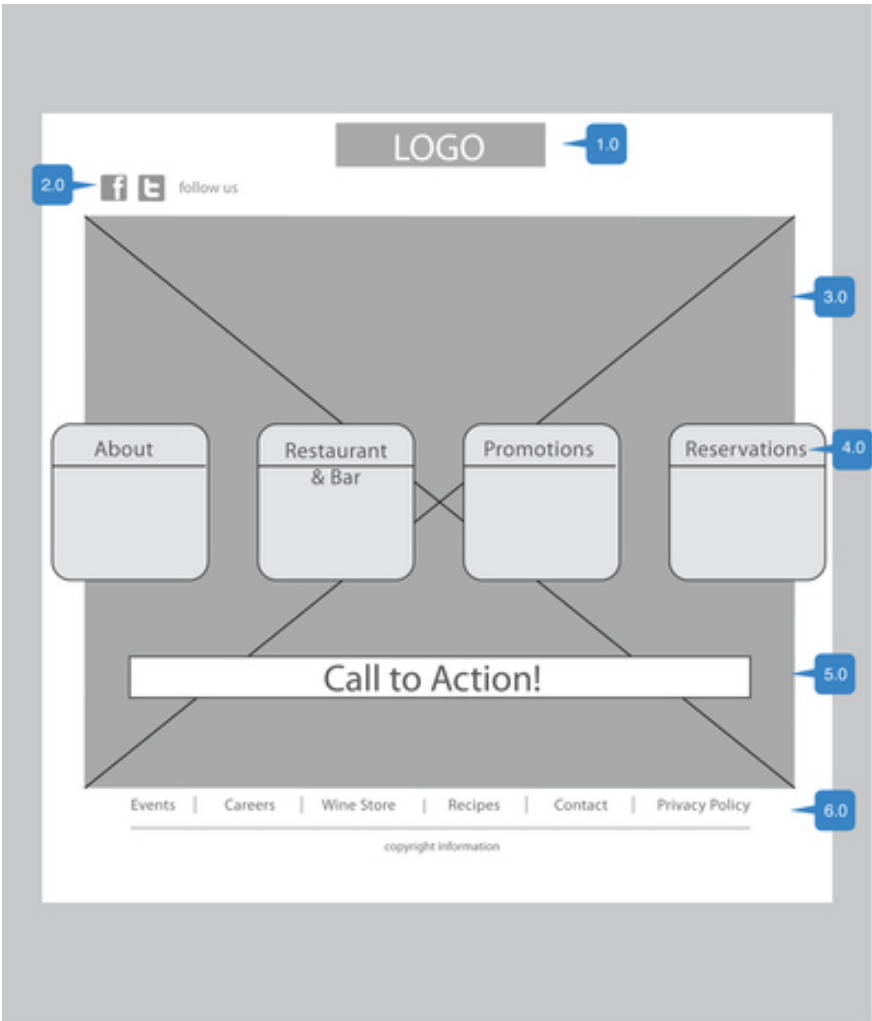
WIREFRAME METADATA

Κάθε wireframe θα πρέπει να περιλαμβάνει πληροφορίες σχετικά με το τι δείχνει και τι αφορά το συγκεκριμένο wireframe:

- Το όνομα του σχεδιαστή.
- Την ημερομηνία κατά την οποία έγινε ή άλλαξε το wireframe
- Τον αριθμό έκδοσης (version).
- Πληροφορίες σχετικά με το τι έχει αλλάξει από την τελευταία έκδοση. Πχ. Τι θέλουν οι πελάτες ή θέματα που προέκυψαν κατά τη διάρκεια του έργου.
- Σχετική τεκμηρίωση. Οποιαδήποτε τεκμηρίωση που αφορά το συγκεκριμένο wireframe: απαιτήσεις εμπλεκόμενων, τεχνικές προδιαγραφές, περιπτώσεις χρήσης κ.α.
- Μια θέση για τις γενικές σημειώσεις.
 - Αυτό είναι το ιδανικό μέρος για το σχεδιαστή να εκφράσει τυχόν επιφυλάξεις για πιθανούς περιορισμούς που επηρεάζονται.
 - Αν υπάρχουν ερωτήσεις σχετικά με το wireframe.
 - Άλυτα ζητήματα. Να καταγράψει πιθανά προβλήματα που το wireframe πρέπει ακόμη να αντιμετωπίσει.



Wireframe



Home

Page Notes

- 1.0 Logo Mark**
The logo is at the same time the 'back' button that links back to the 'Home' page from any subpage.
- 2.0 Social Media Buttons**
These buttons link to the corresponding social media pages to offer the user a fast option to connect. Social media will also be an important marketing tool.
- 3.0 Background Image**
This photograph shows significant elements of the Steamworks brewing company, incorporated in the website as a backdrop.
- 4.0 Main Navigation Buttons**
The main navigation consists of the four most important areas of the online presence of the business. The centred big buttons all have an image incorporated and establish a clear hierarchy within the navigation. The button/images are black and white in 'off' stage and turn into full colour when hovering over.
- 5.0 Call to Action**
The 'Home' page will feature a clear call to action to guide users towards desirable actions.
- 6.0 Secondary Navigation Buttons**
Secondary Navigation guides the user to support pages that are intended to be viewed after the call to action has been fulfilled.

Document: Steamworks Brewing Company Wireframes
Author: Christoph Kern

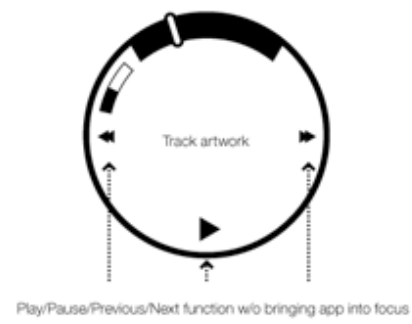
Final design



Collapsed (focus)



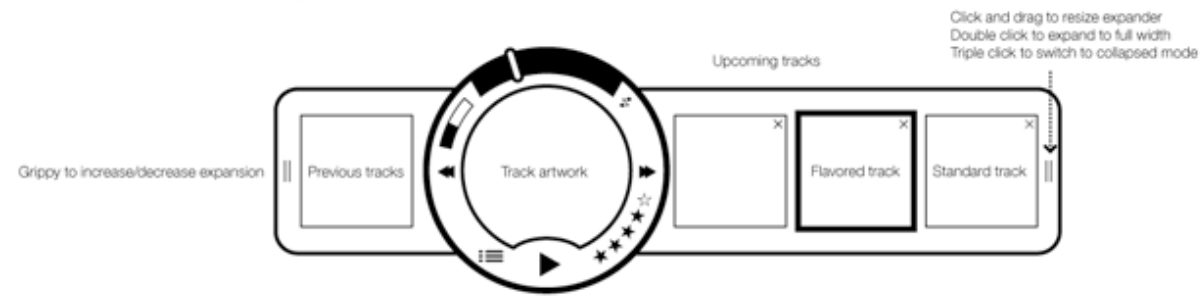
Collapsed (hover)



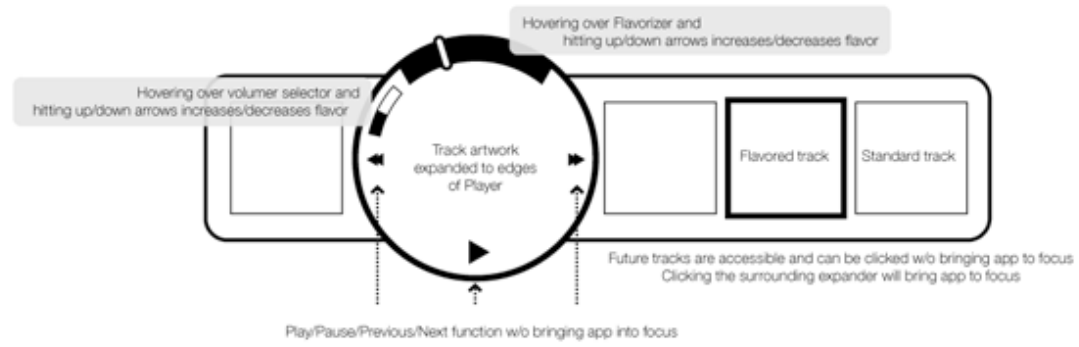
Collapsed (lost focus, no hover)



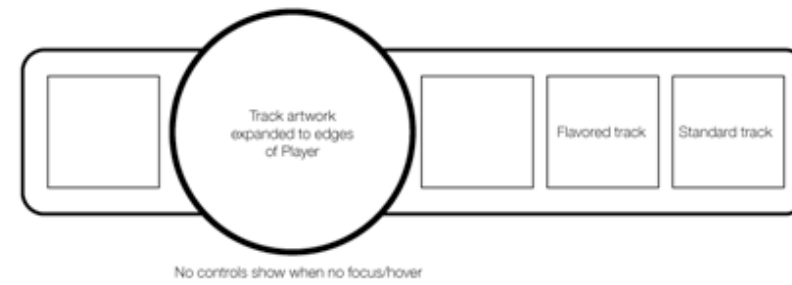
Expanded (focus)



Expanded (hover)



Expanded (lost focus, no hover)

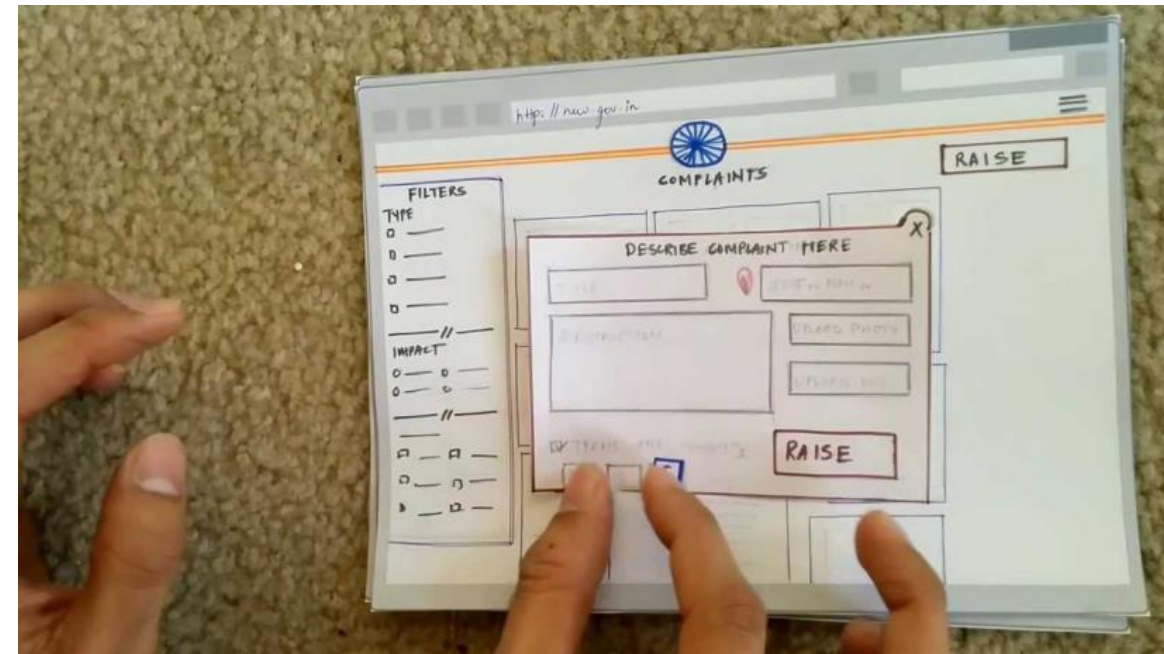


PROTOTYPING THIS IS WHAT IT COULD BE LIKE

- Προτυποποίηση είναι η φάση που όλα τα κομμάτια του σχεδιασμού ενώνονται σε ένα σύνολο.
- Πολλοί πελάτες έχουν δυσκολία να κατανοήσουν ένα σχέδιο μέχρι να δουν και να χρησιμοποιήσουν ένα πρωτότυπο. Όπως και όλα τα άλλα μοντέλα και διαγράμματα, είναι ένα και αυτό ένα **εργαλείο επικοινωνίας**.
- Ένα πρωτότυπο μπορεί να είναι είτε υψηλής ή χαμηλής πιστότητας:
 - είτε προσομοιώνοντας πιστά την τελική εμπειρία του χρήστη ή είτε κατά προσέγγιση. Ένα high-fidelity μοντέλο για παράδειγμα εμφανίζεται να είναι πολύ κοντά στους όγκους, τα textures, και τη λειτουργικότητα του τελικού προϊόντος.
 - Πρωτότυπα χαμηλής πιστότητας, όπως τα σκίτσα σε χαρτί είναι γρήγορα και ανέξοδα, ενώ δεν διαμορφώνουν ρεαλιστικές προσδοκίες στους χρήστες αλλά μπορούν να δημιουργήσουν παρανοήσεις στους χρήστες.
- Η χρυσή τομή είναι το paper-prototype.
 - Το πρωτότυπο αυτό ενώ επιτρέπει τη γρήγορη παραγωγή, βασίζεται σε πιο λεπτομερή σχέδια των υπαρχόντων σεναρίων και δίνει στους χρήστες το πλεονέκτημα της σαφούς ιεραρχίας, του ξεκάθਾਰου layout, καθώς και της πλούσιας οπτικής απόκρισης.

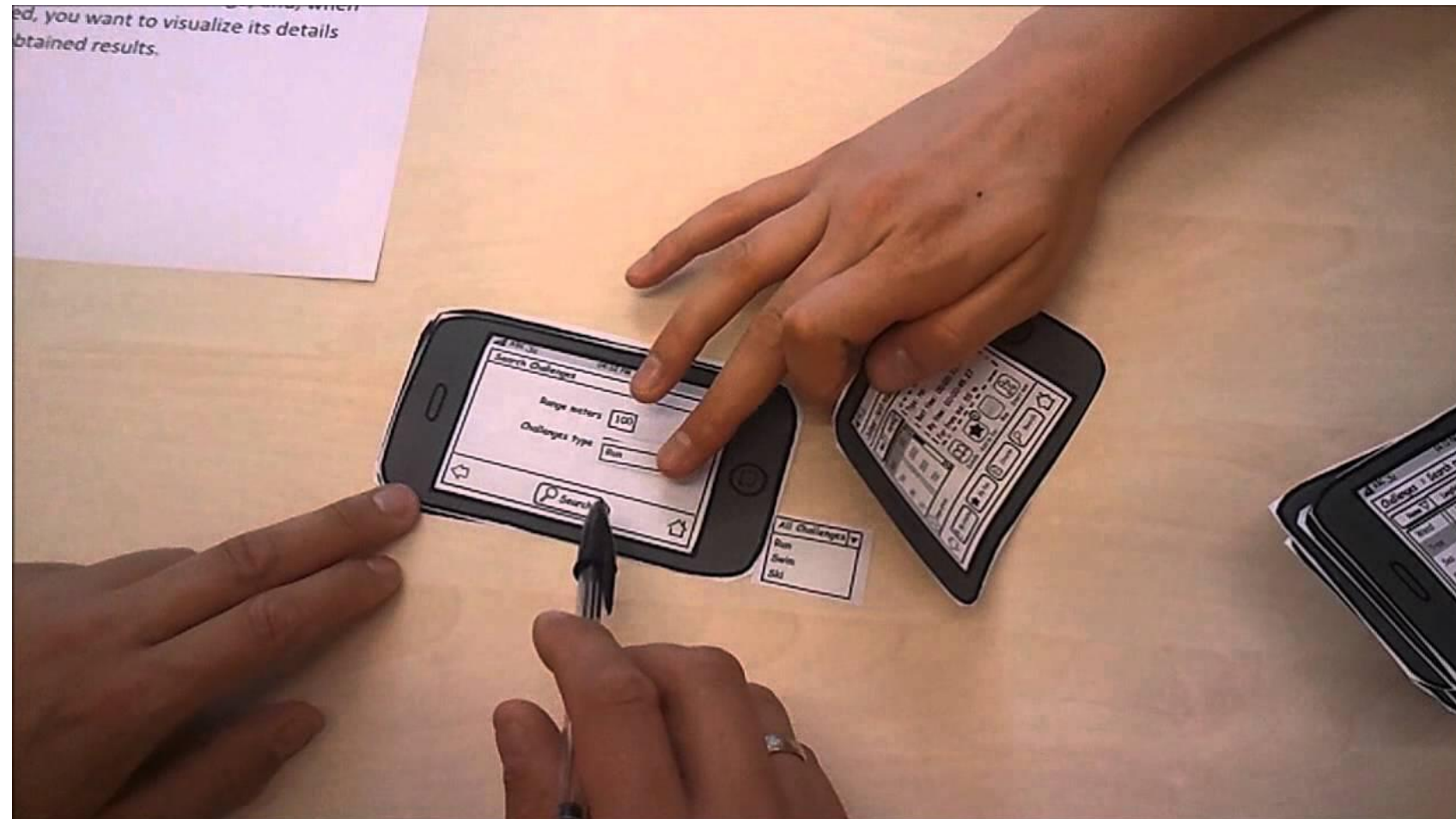
PAPER PROTOTYPES

- Τα paper-prototypes είναι συνήθως ο πιο γρήγορος για να δημιουργήσετε ένα working product.
- Στο paper-prototype, ο σχεδιαστής δημιουργεί μια πιο ρεαλιστική πλοήγηση στο σύστημα.
- Κάθε κομμάτι χαρτί περιέχει ένα στιγμιότυπο του συστήματος.



PAPER PROTOTYPES

- Οι χρήστες μπορούν πλοηγηθούν μέσω του πρωτοτύπου ξεφυλλίζοντας τις σελίδες με μια συγκεκριμένη πια σειρά. Οι σελίδες θα πρέπει να είναι αριθμημένες, ενώ θα πρέπει να παρέχονται οδηγίες για τη μετακίνηση μεταξύ αυτών (πχ. Αν πατήσετε αυτό το κουμπί, μεταβείτε στη σελίδα 9).



Τα paper-prototypes κατά την διάρκεια της δοκιμής από χρήστες μπορούν να περιλαμβάνουν σχόλια και σημειώσεις και από τους δύο (χρήστες ή σχεδιαστές) του τύπου: «θέλω αυτό το κουμπί να βρίσκεται εδώ».

Ένα άλλο πλεονέκτημα των paper-prototypes είναι ότι προφανώς δεν είναι το τελικό προϊόν, έτσι ώστε οι χρήστες και οι σχεδιαστές υποσυνείδητα να αισθάνονται ότι είναι πιο εύπλαστα.

PHYSICAL PROTOTYPES

- Τα physical prototypes κατασκευάζονται για να πληροφορήσουν τους χρήστες αλλά και τη σχεδιαστική ομάδα για την αλληλεπίδραση και την εμπειρία με τα φυσικά τμήματα ενός προϊόντος και πιο συγκεκριμένα τις φυσικές διεπαφές (όπως η κλήση της οθόνης ή ένα κουμπί, ένας ροοστάτης, η θέση στο χέρι, κλπ.).
- Ένα physical prototype μπορεί να γίνει με τα υλικά που τελικά θα είναι κατασκευασμένο το αντικείμενο (πχ. από πλαστικό και μέταλλο, για παράδειγμα), ή μπορεί να κατασκευαστεί κατά προσέγγιση με υλικά όπως το ξύλο, χαρτόνια, πηλό, κλπ.



