

Doel

Het publiek ziet in hoe wij een elegant UI hebben geconstrueerd, en dat het project dus goed gaat komen.

Inhoud(inventarisatie *inhoud* (aan de hand van kernuitspraken, begrippen/items))

We gaan dit doen door het proces weer te geven waarmee wij tot de layout van onze applicatie zijn gekomen. We zullen middels screenshots uit onze applicatie het publiek uitleggen hoe de inrichting van onze applicatie een logisch gevolg is van het doel van onze applicatie, namelijk het versnellen van het belprotocol.

Verhaal(*verhaal (in de vorm van een script -- volgens de gekozen scriptstijl: variërend van een puntsgewijze leidraad voor de spreker tot een uitgeschreven verhaal)*)

We leggen onze applicatieflow over de normale ik-wil-iemand-bellen flow:

Hoofdscherm

Nummer kiezen of contactenlijst of favorietenlijst of laatst-gebeld lijst

Voer telefoonnummer in-scherm

- Willen we niet vervangen, als je het nummer nog niet kent is onze applicatie (nog) niet te gebruiken.

Contactlijst

- Alle contacten = veel te veel. Zoeken kan op letter of als je de slider te pakken krijgt die tijdens het scrollen verschijnt. Dit zou beter werken als je sneller kan zoeken of minder contacten te zien krijgt.

Favorieten

- Favorieten gebruik je meestal maar voor een paar contacten, je ouders, vriendin, Domino's. Veel gebruikte contacten die eronder staan staan door elkaar, je moet toch weer zoeken.

Contactenlijst moet er zijn, maar van veel contacten weet je hoe ze heten, als je precies weet wat je wilt en wie je wilt bellen zou je er niet naar moeten hoeven zoeken, het moet naar je toe komen. We willen tussen de Favorieten en de Contactenlijst in gaan zitten. Als je logische tekeningetjes bij contacten verzint kun je er meer onthouden dan je in je Favorieten bij de hand hebt.

Vertrekpunt voor onze layout was dus het verkorten van de tijd tussen het pakken van je telefoon en het maken van de verbinding. Dit resulteert in geen schermen zonder directe functionaliteit om de gebruiker aan het bellen te krijgen: Je kan direct tekenen.

- Gevaar: Stijle leercurve door minimalistische layout: Door feedback van de applicatie is duidelijk wat je moet doen.

Waarom het gaat lukken?

- Omdat we de technische kennis hebben
- Omdat we de benodigde technieken hebben onderzocht en we deze kunnen hanteren.
 - Gesture, GestureLibrary, GestureStroke
- Omdat het in essentie een simpele applicatie is

Over de presentatie, doel is uitleg: Wat zijn onze keuzes?

Wat willen we vervangen:

(Foto)Nummer invoeren willen we niet vervangen

(Foto)Favorieten is te klein

(Foto)Contactlijst is te groot

Tussenvorm! Niet alle contacten in de lijst, maar meer dan je favorieten, zodat je 8 a 9 van de 10 gesprekken app kan gebruiken.

➔ Dus: Functionele keuzes: Zo snel mogelijk tekenen.

(Foto) Meteen naar tekenschermb

(Foto) Herkende tekening

(Foto) Nieuwe doodle, opslaan?

Geen onnodige schermen: Leercurve te stij?

Nee, want app geeft commentaar: 'Nu tekenen', 'deze herken ik niet, opslaan?', etcetera.

Waarom kunnen we dit?

Want: Technische kennis.

Want: Benodigde technieken onderzocht(Gestures): Die zijn bruikbaar en kunnen we gebruiken.