

287527

Japanisk språklærings-app

Skisseprosessheftet

Emne: BOP3102
Kull: 14BGDH01
Utdanning: Bachelor i grafisk design, HK

Innholdfortegnelse

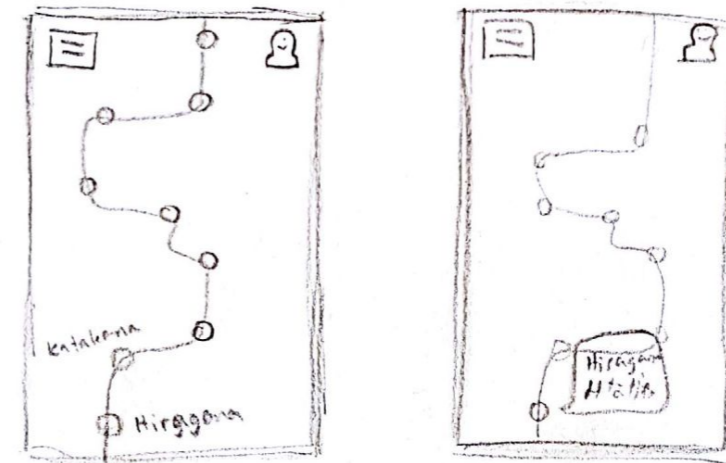
Japansk språklærings-app	3
Prototype 1	7
Prototype 2	9
Kontekst for bruk	11
Scenario 1	11
Scenario 2	12
Scenario 3	12
Site-map skisser	13
Appens site-map	14
Moodboard	15
Fargeutforskning	17
Utforskning av design	21
Japanske mønstre og videre utforskning av design.	29
Typografi	36
Logo	37

Japansk språklærings-app

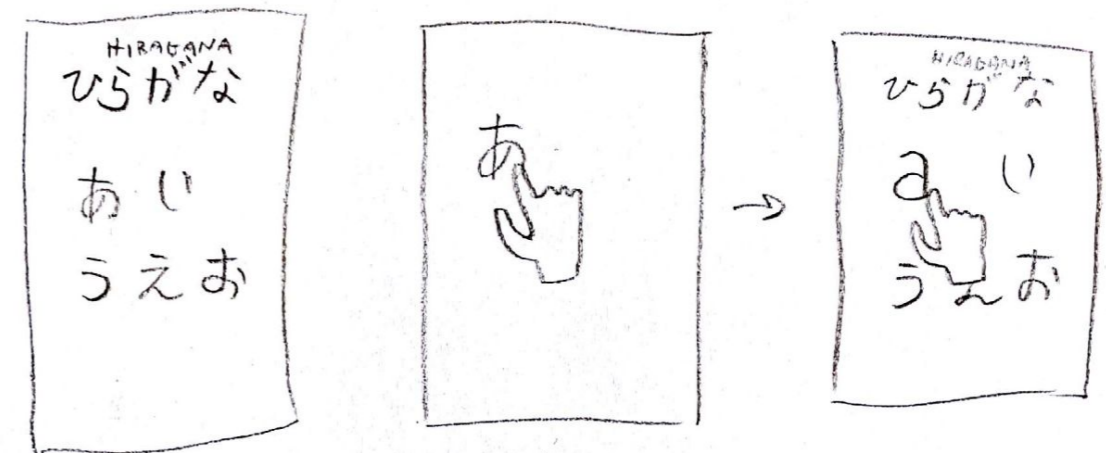
Oppgaven min går ut på å designe en japansk språk-app som skal være spennende og motiverende for brukeren. Appen skal føre brukeren igjennom appen med økende vaskelighetsgrad under veis.

Helt på starten jobbet jeg med å komme opp med ideer til en språk-app inspirert fra mobilspill for å lage en spennende og interessant app. Enkelte av disse skissene har jeg tatt videre til brukertesting i prototype 1.

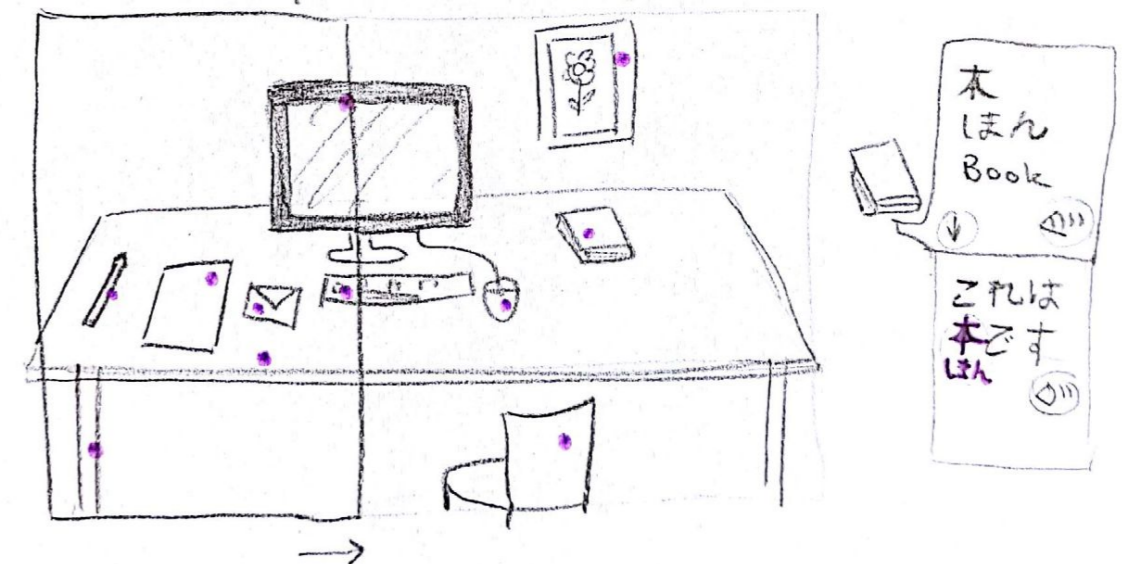
Game concept



Get to know hiragana



Get to know your surroundings



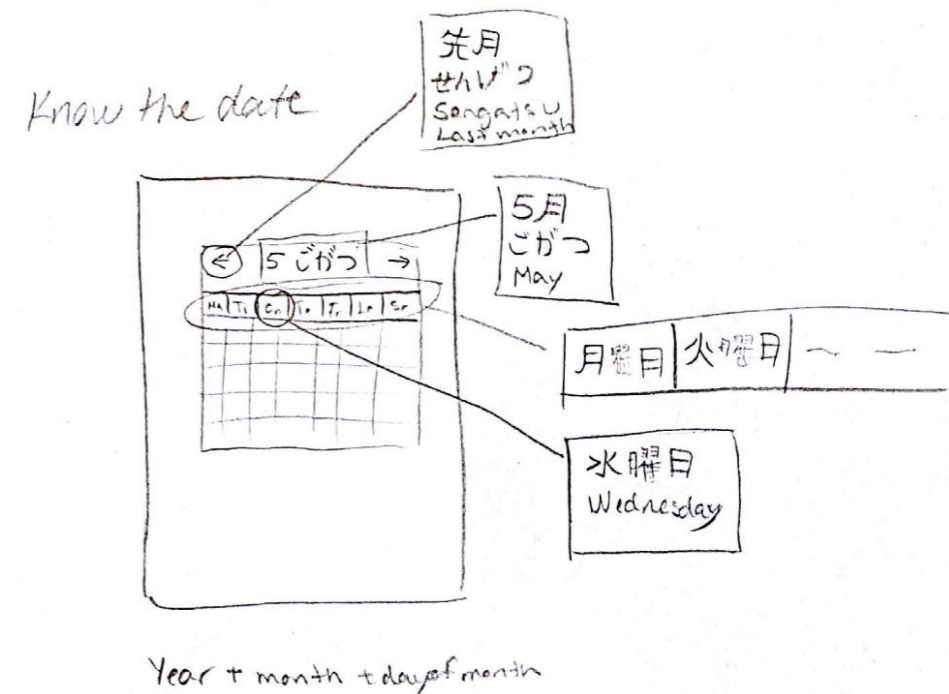
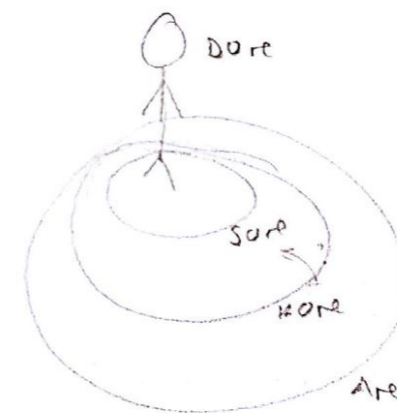
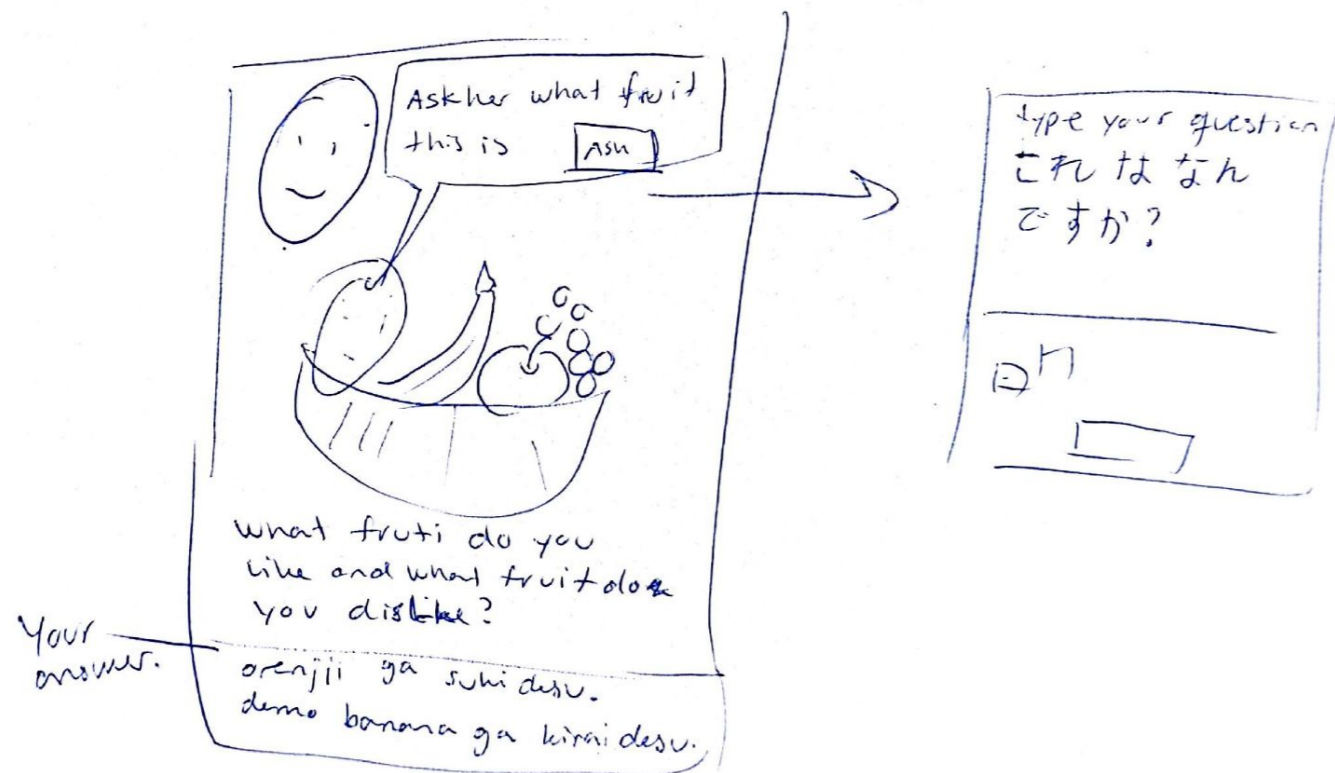
I like this, and/but i don't like this

Scenario for brukere. "jeg vet ikke ~~tot~~ hva appelsin ~~heter~~ heter på japansk"

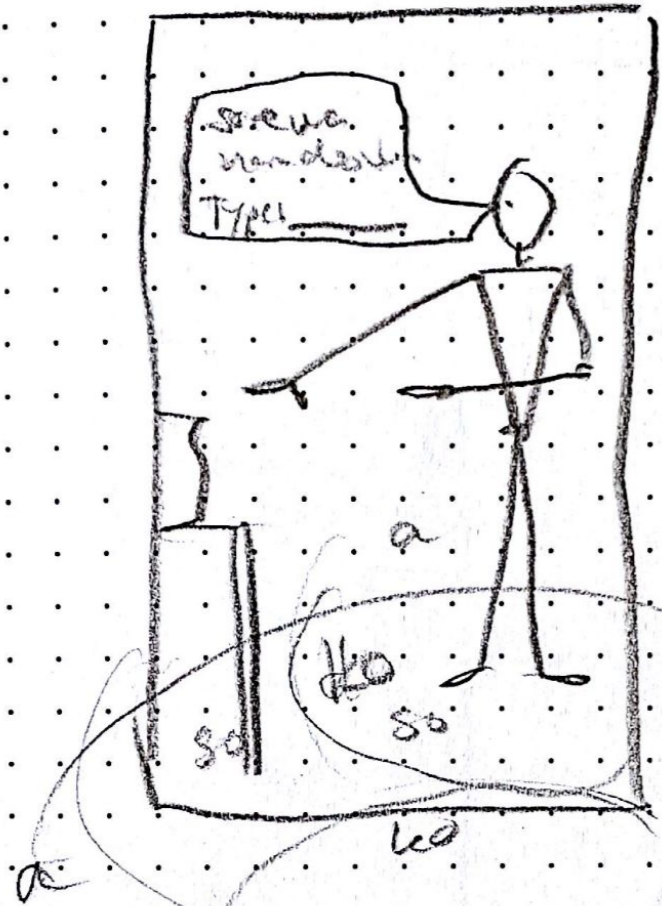
Løsning: for å skrive om at hen/hun liker appelsin men ^{og} ikke liker bananer og vet ikke hva frukter heter så kan vi ha en fruktshål, og brukeren kan skrive til frukten/personen

"kore wa nan desu ka?"

"orenjii desu" - svarer personen/appen.

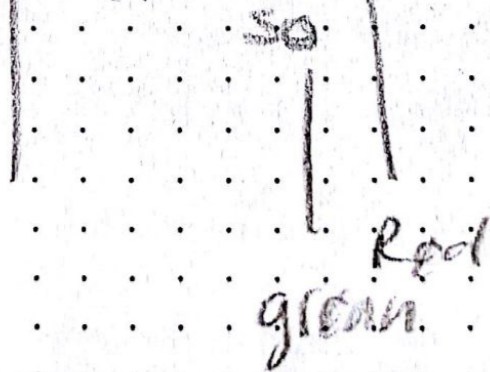


Sore wa nandesuka?



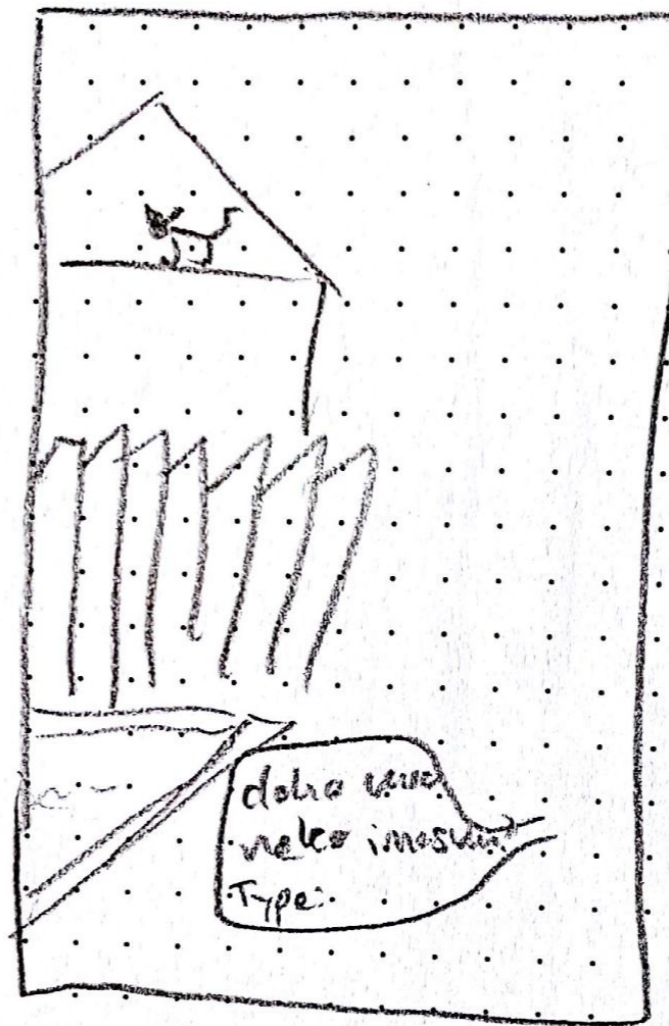
Type: Sore wa kaku desu

Type: are wa kaku desu



doko ni neko ga imasuka?

neko wa doko desuka?

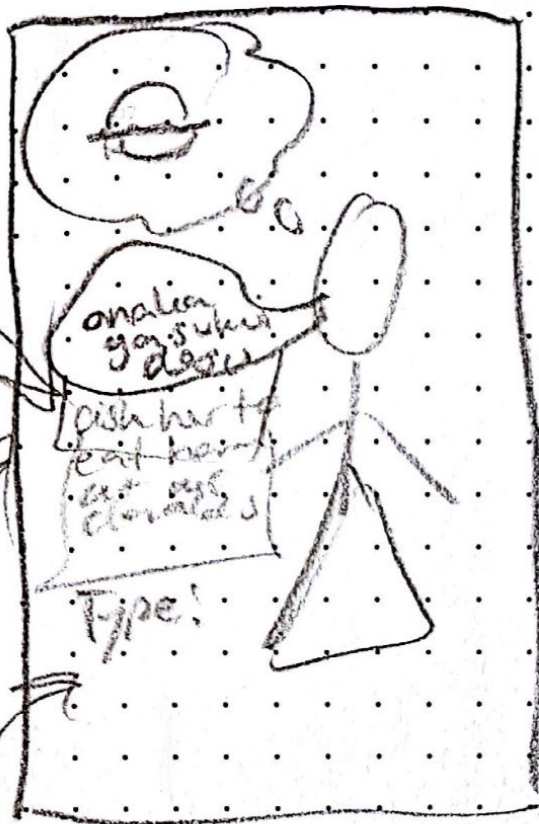


Type: Asoho desu

neko wa asoko ni desu.

(neko wa soho ni iru)

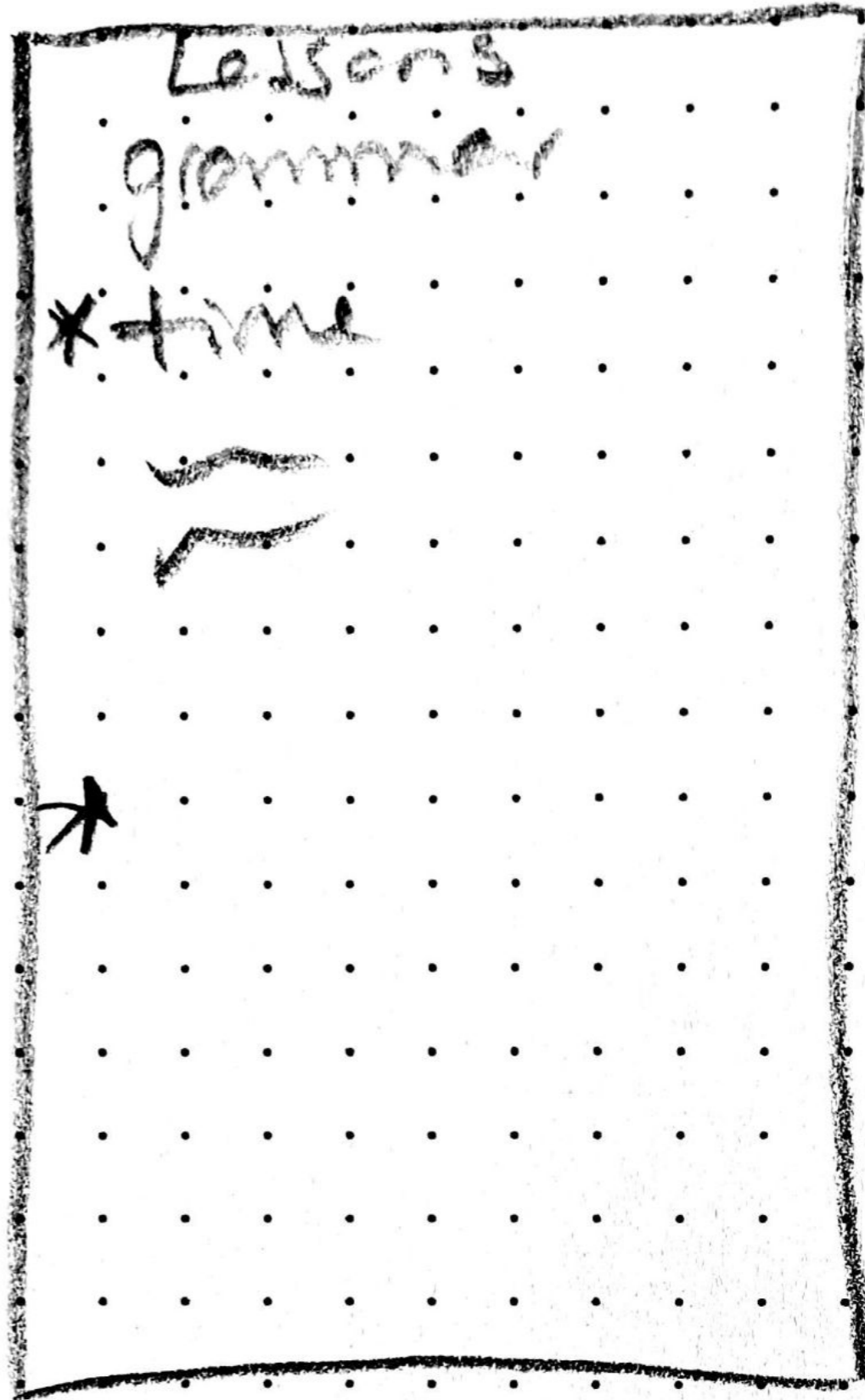
ask her to eat ^{hamburger} at mcdonalds



Type: Hambaga de makudonaruu
o tabimasu ka?

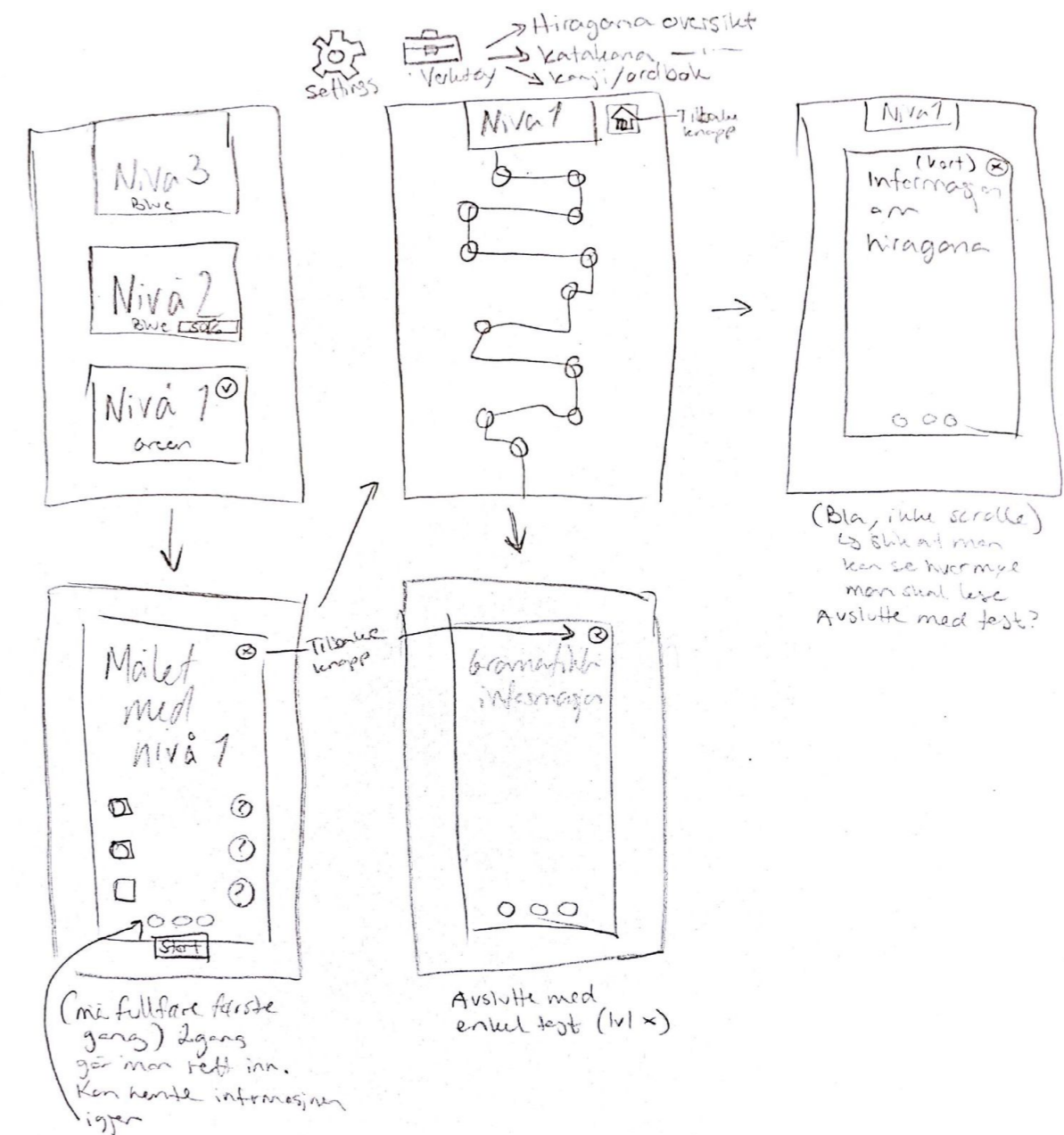
(tabimasu ka?)
Shall we?

onaka ga suwai desu

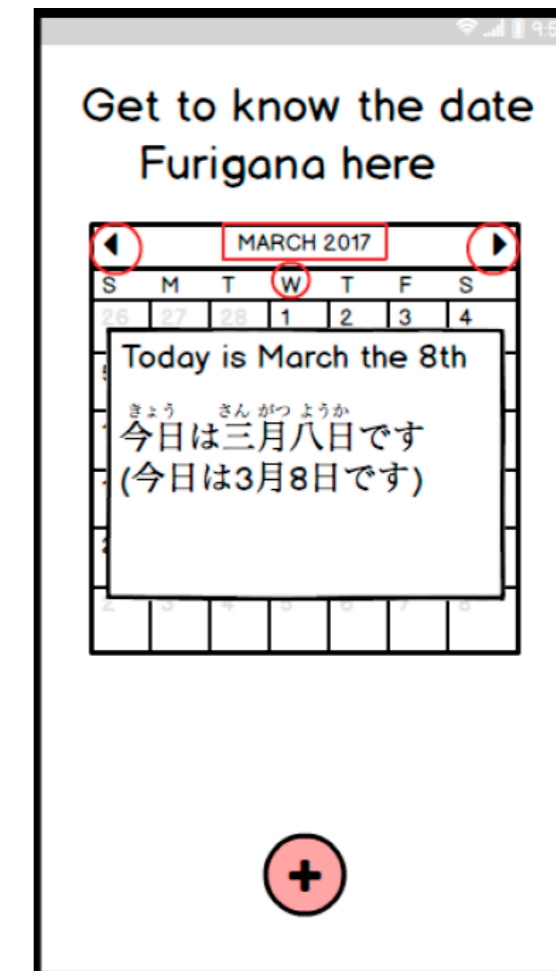
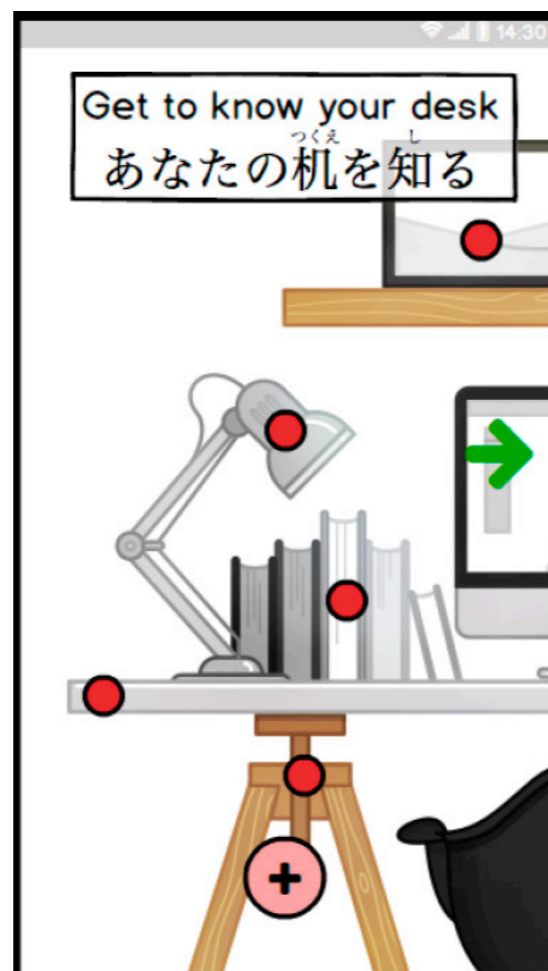
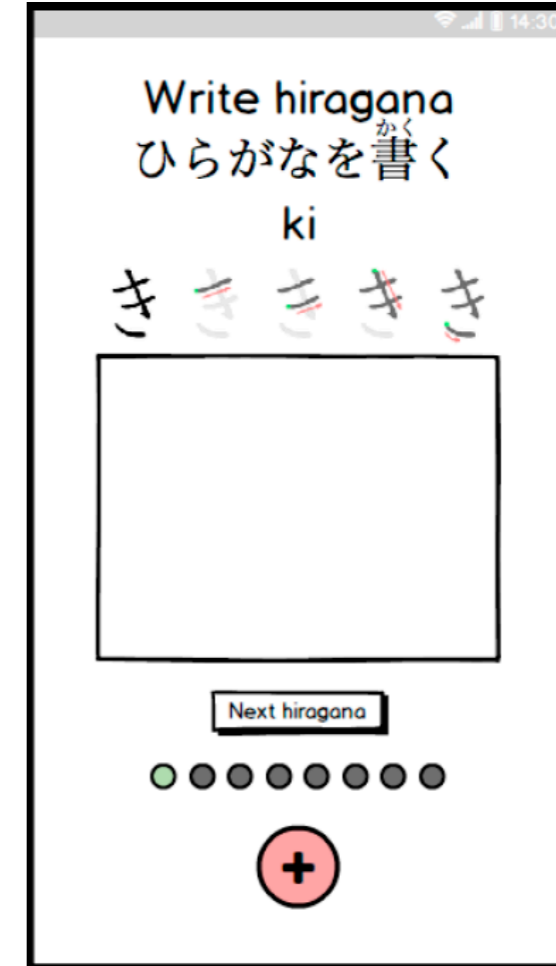
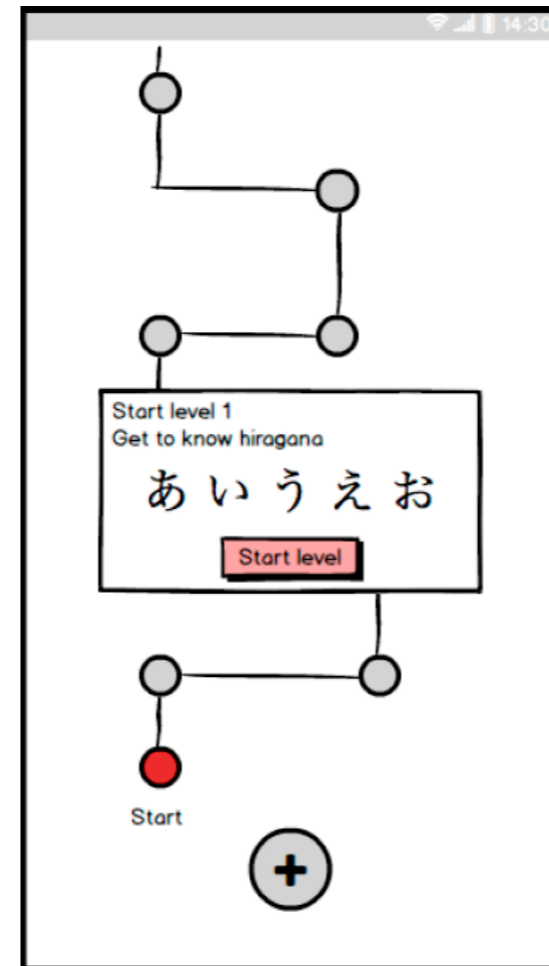
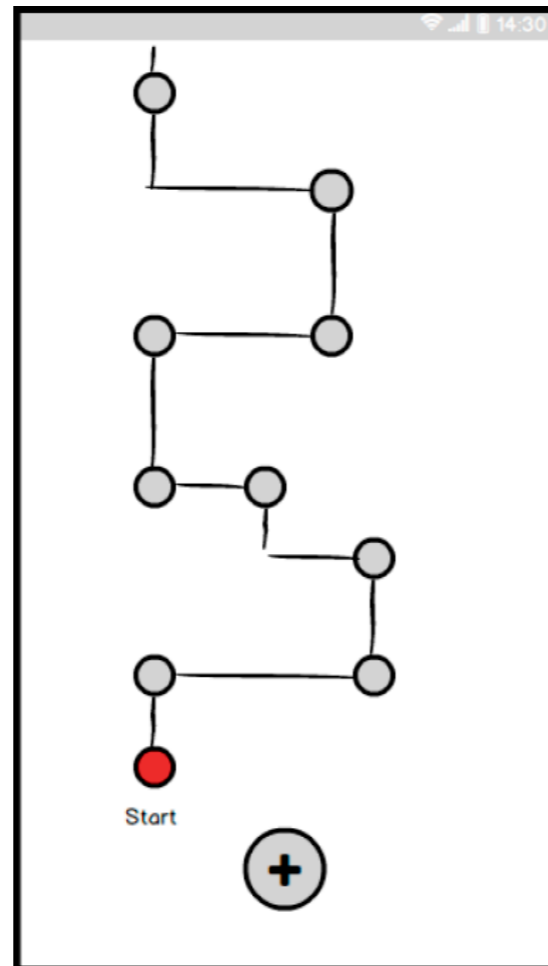


Prototype 1

Før jeg lagde prototype 1 så skisset jeg innhold og navigasjonen. De aller fleste av sidene i prototypen ble brukertestet sammen med konkurrerende apper for å kartlegge hva som gjør en app interessant å bruke og hva som skaper motivasjon. Resultatene fra brukertestingene tok jeg med meg videre for å utvikle prototype 2.



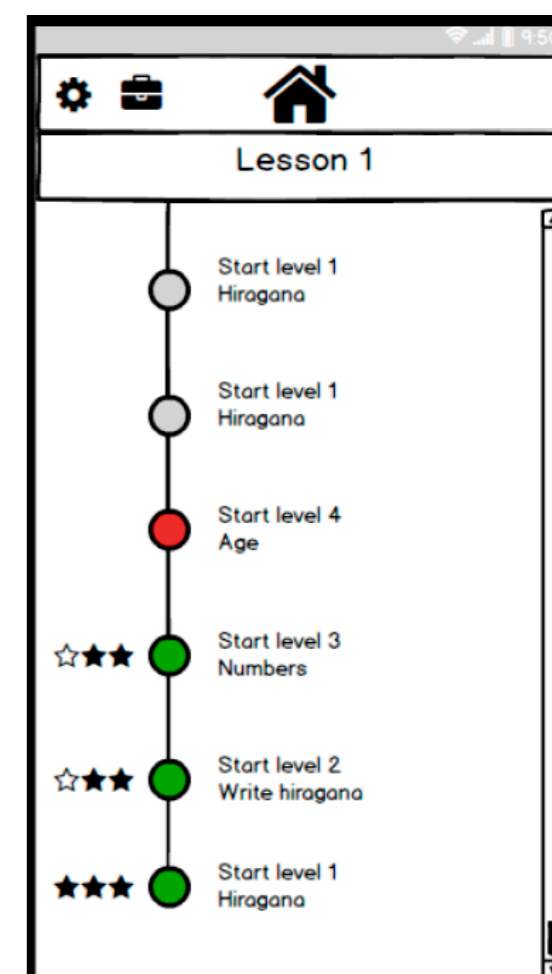
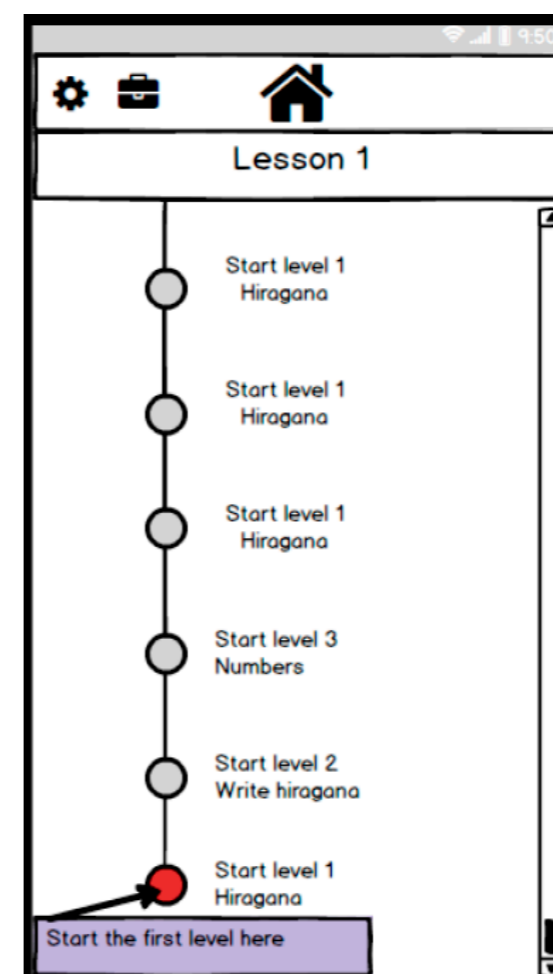
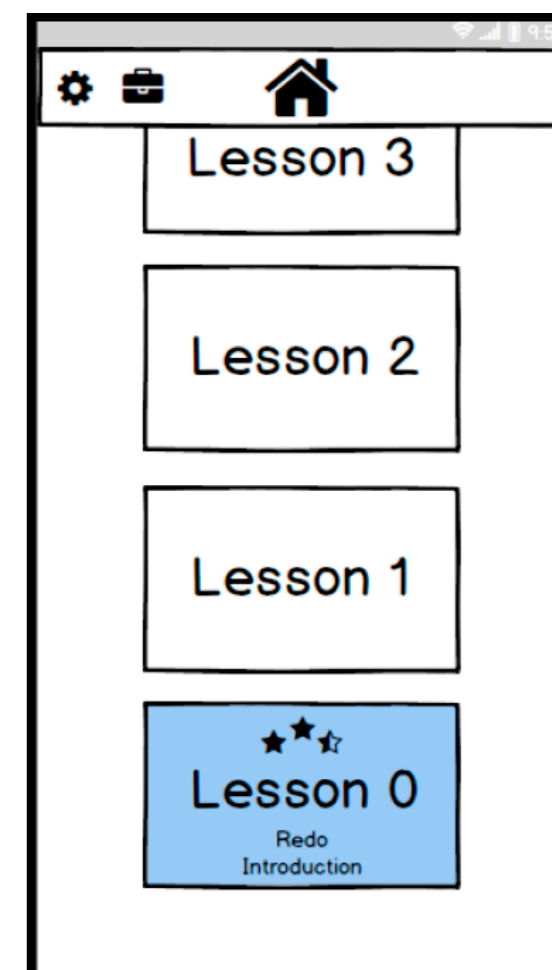
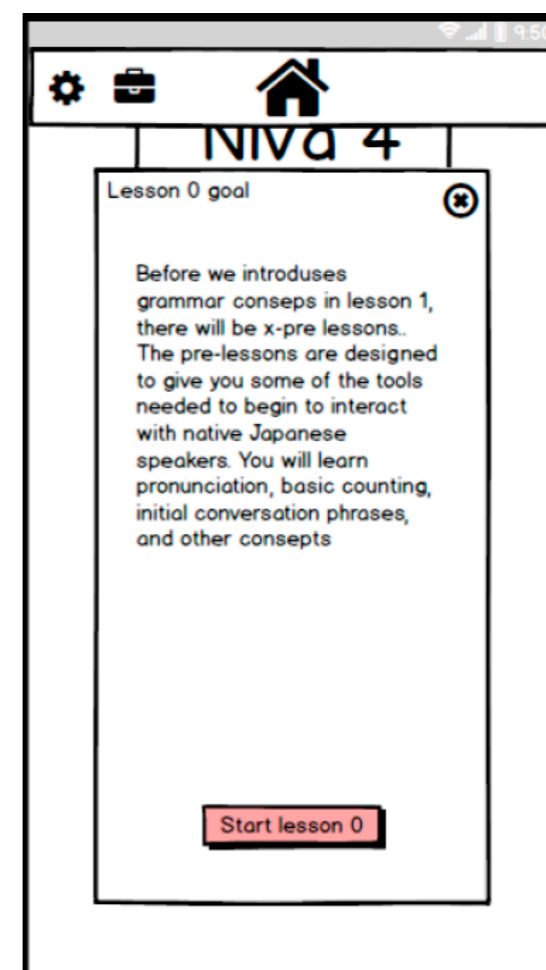
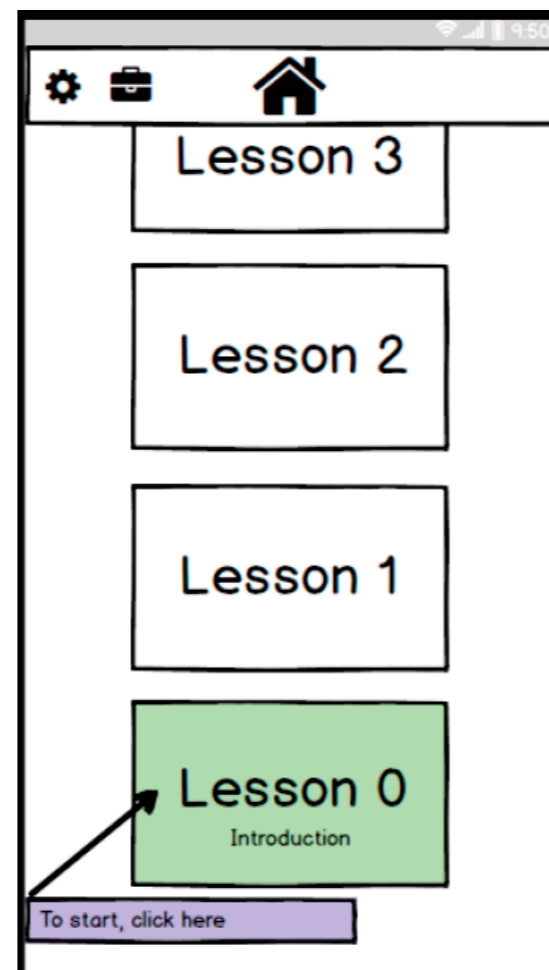
Jeg prøvde å designe forsiden til å bli et slags kart som brukeren skal gå igjennom for å møte på større vanskelighetsgrader underveis. Siden med skrivebordet tenkte jeg kunne hjelpe til med å visualisere glosor som brukeren kan utforske med eksempelsetning under.

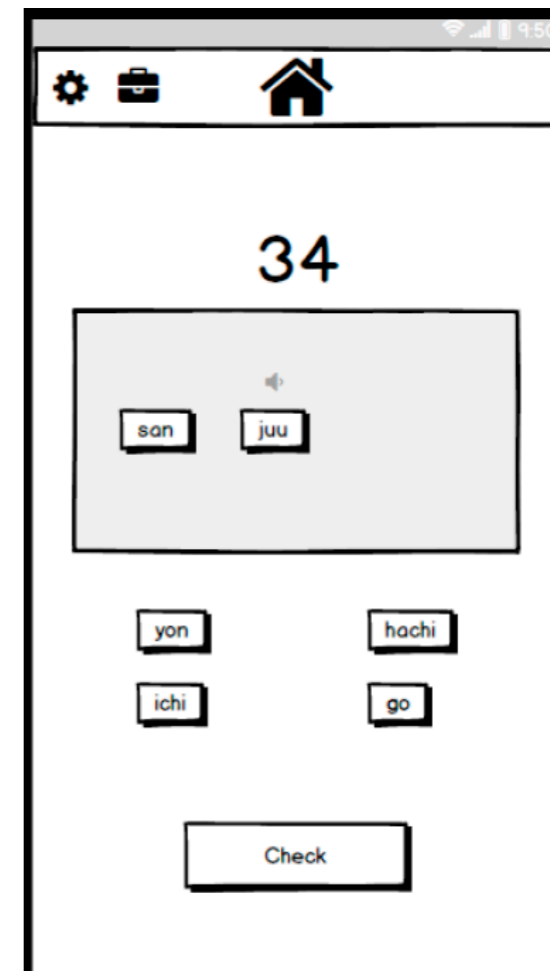
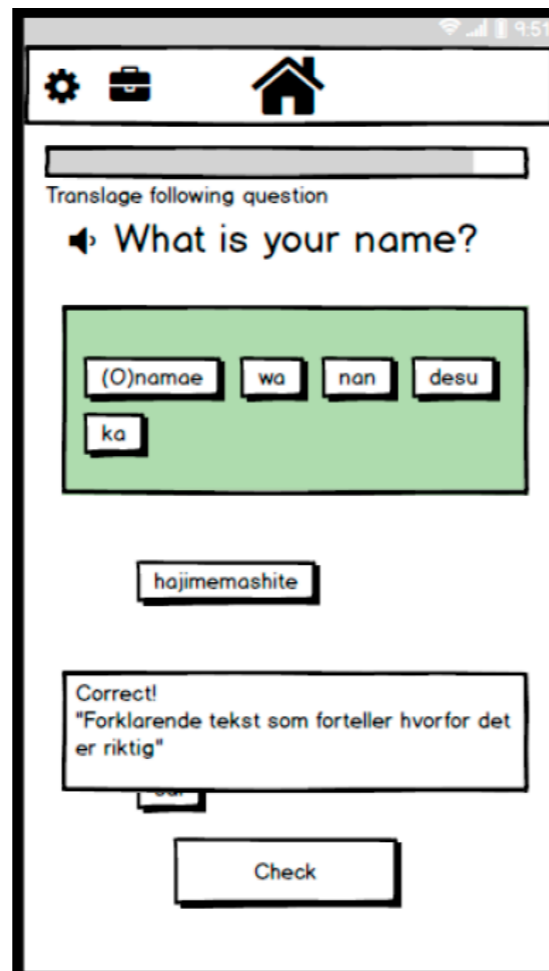
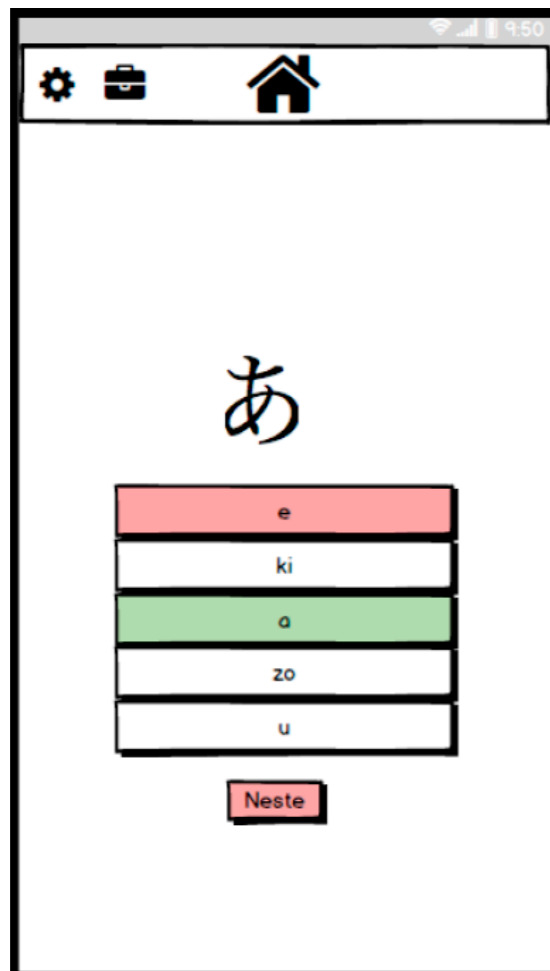
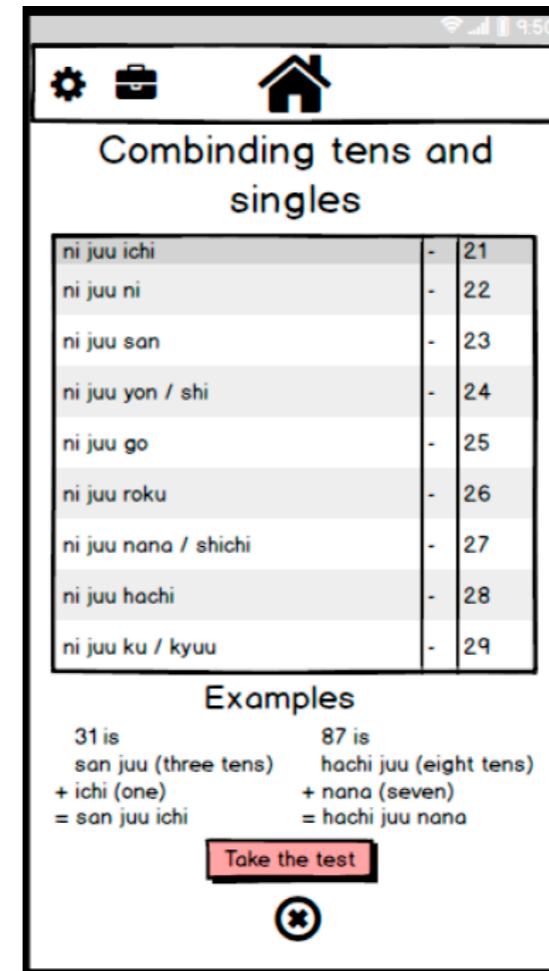
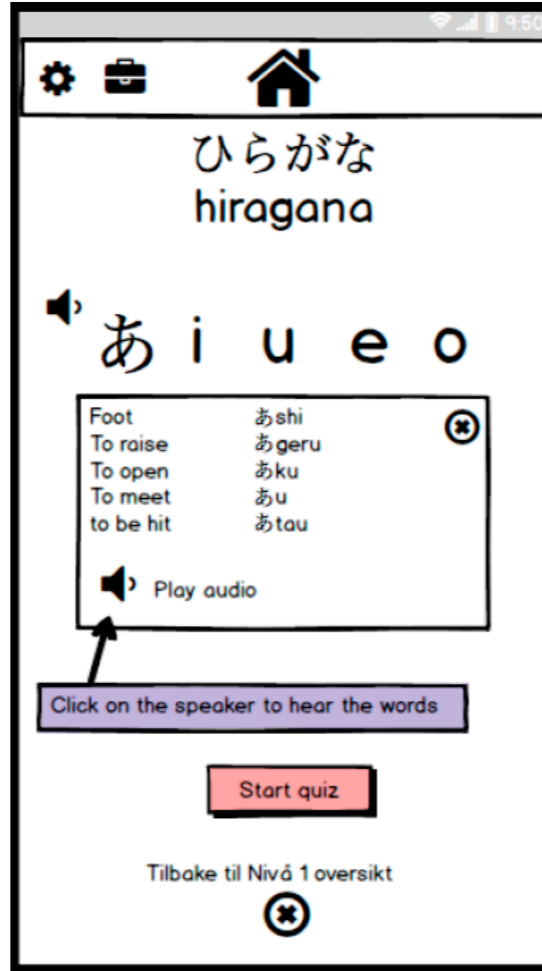


Prototype 2

Med grunnlag av tilbakemeldinger fra brukertesting av den første prototypen så har jeg i prototype 2 designet mer innhold og endret på forsiden til å bli mer oversiktlig. Nivåene har også blitt plassert under leksjoner slik at stien jeg først hadde designet ikke skulle bli for lang å bla seg igjennom. Det blir også lettere for brukeren å se progresjon ved å vise hvilke leksjoner som har blitt fullført.

Siden testpersonene av prototype 1 nølte med hvor de skal trykke på starten så lagde jeg også en guide for nye besøkte. Jeg merket at færre nølte under prototype 2.





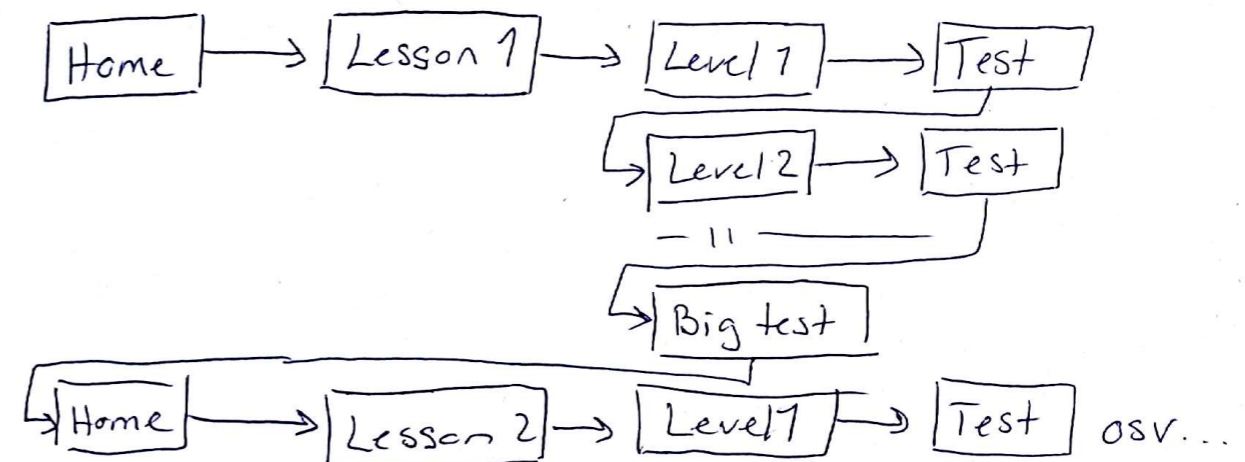
Kontekst for bruk

Jeg har tegnet noen scenarier som skal vise hvilke bruksområder appen skal bli benyttet under. Primærkonteksten er under selve læringen av språket hjemme hos seg selv eller på bussen med raske økter. Brukeren har gjerne litt tid på seg til å lære seg språket før de ønsker å ta det i bruk.

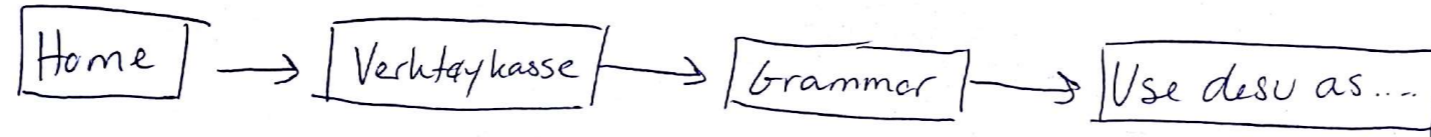
I scenario nr. 2 som er vist på neste side har brukeren behov for repetisjon på hvorfor ordet "desu" skal bli benyttet i en setning. Brukeren finner fram til en snarvei der regelen er forklart.

I scenario nr. 3 er brukeren i japan og trenger å søke opp et spesifikt ord for å finne fram til togstasjonen. Illusasjonen viser at brukeren søker opp ordet på engelsk og får treff på hva tog heter på japansk. Under er det også vist en eksempelsetning med ordet i seg.

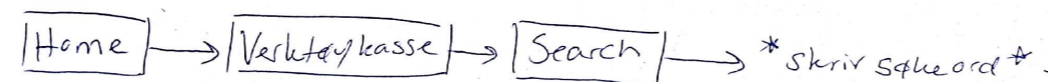
Scenario 1



Scenario 2

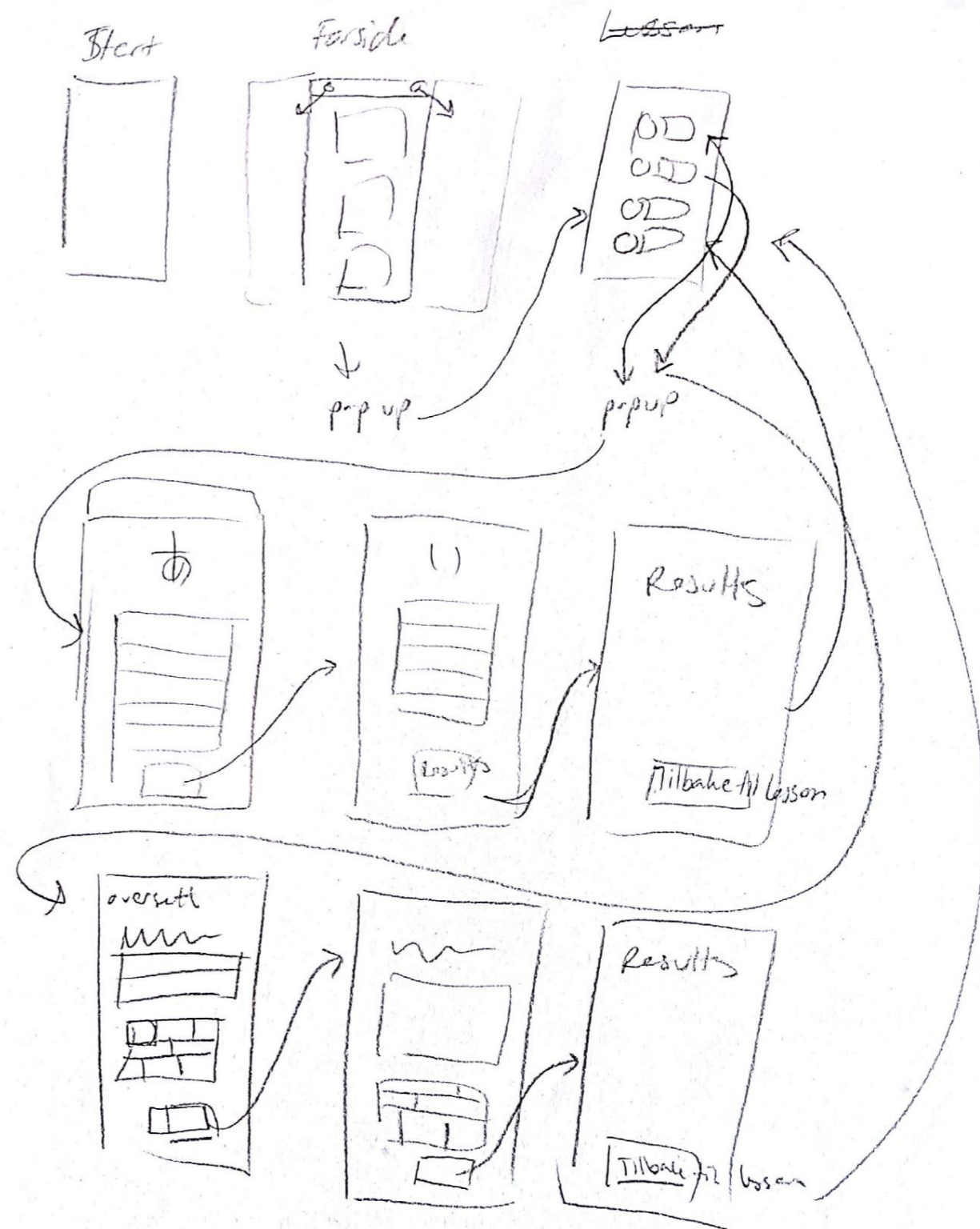


Scenario 3

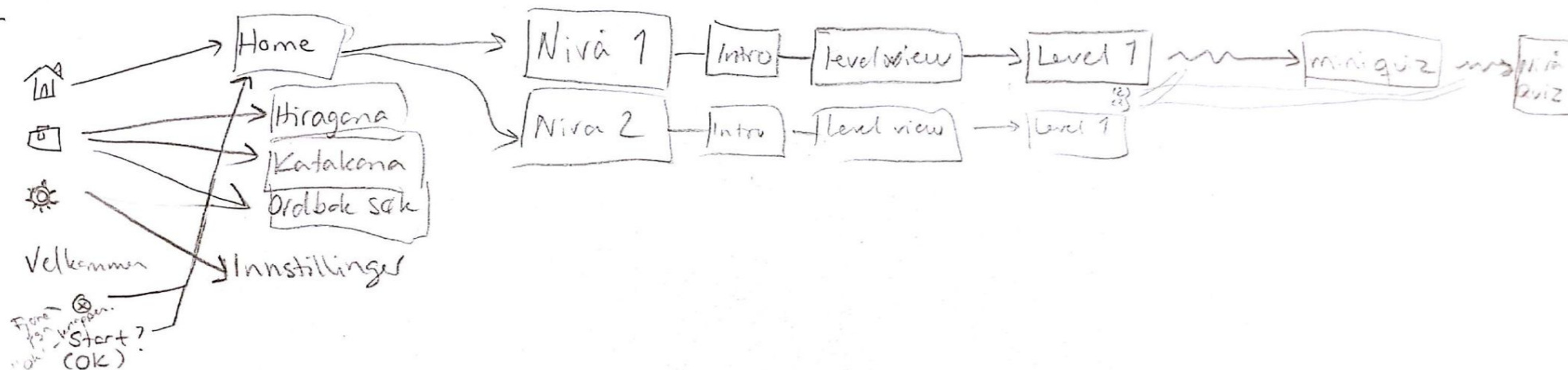


Site-map skisser

Under utformingen av appen har jeg tegnet en illustrasjoner som viser hvor appen skal føre brukeren og hvilke knapper som fører han eller henne dit. Appen skal inneholde mye informasjon og funksjoner som jeg måtte skisse ned underveis for å holde oversikt.



P2



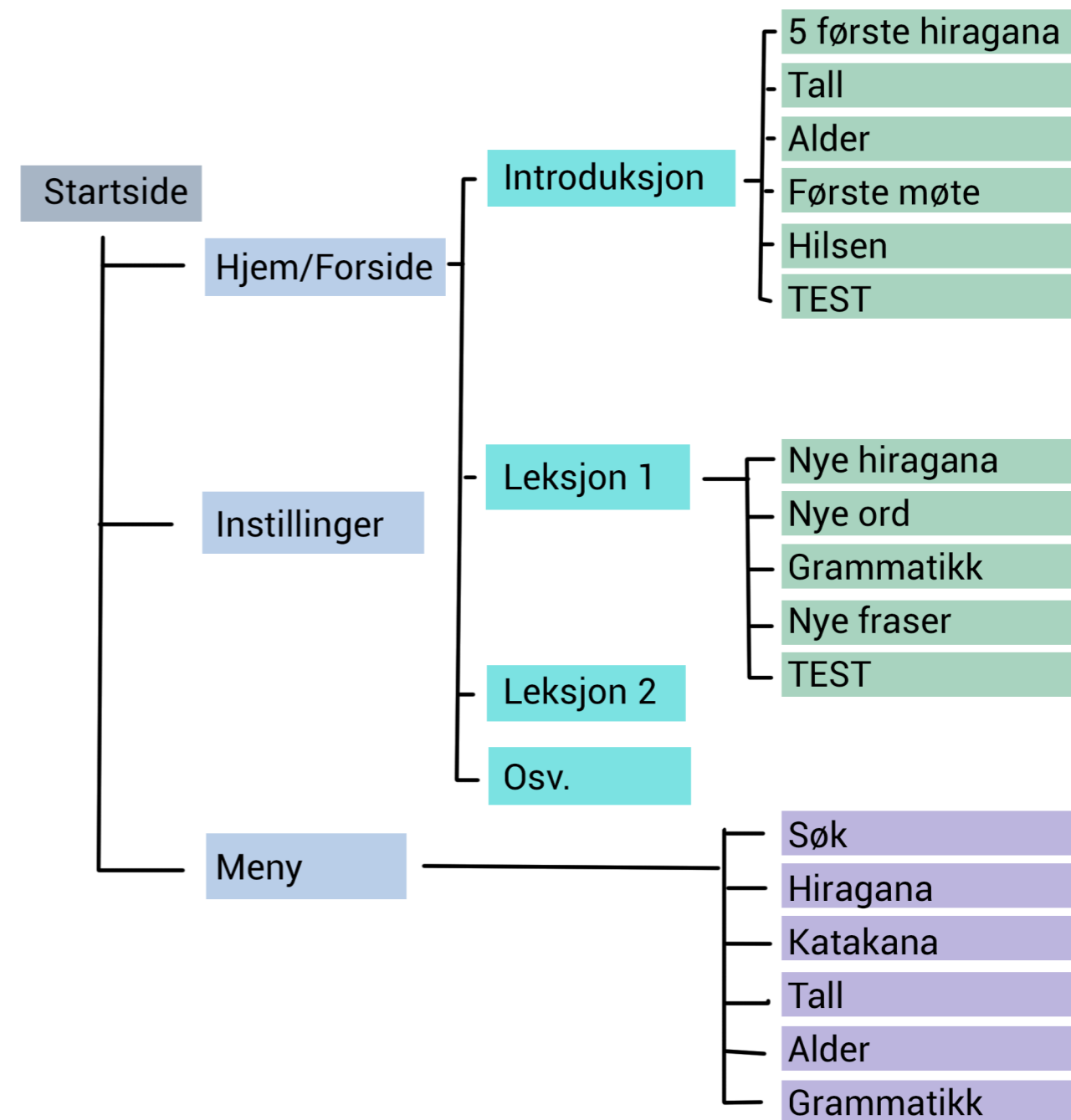
Appens site-map

Etter brukertesting av to apper bestemte jeg meg for hvordan appen skulle fungere. Illustrasjonen viser det jeg nå skal prøve å forklare.

Brukerene vil starte på forsiden og har som regel for alle første gang et valg; å gå til leksjon 0 - introduksjonskurset. Etter å ha trykket seg inn på introduksjonskurset må brukeren gå igjennom alle nivåene etter rekkefølge for å få nok grunnlag til å komme seg videre i læringsprogrammet. Etter hvert nivå vil brukeren møte på tester som han eller hun må løse for å forsikre at brukeren har gått igjennom nivået.

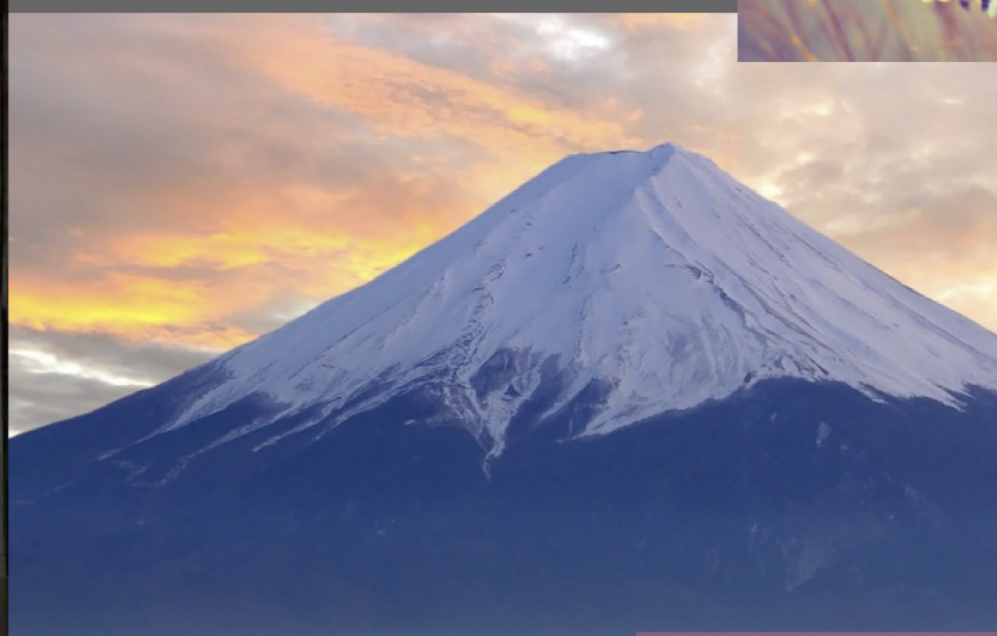
Etter å ha gjennomført hvert nivå så avsluttes leksjonen med en repetisjons test som brukeren kan ta flere ganger. Etter å ha fullført testen kan brukeren gå tilbake til "hjem" og enten gå videre eller trykke på verktøykassen oppe i hjørnet som etter hver leksjon vil få mer innhold som brukeren tidligere har vært igjennom.

Trykker brukeren seg inn på verktøykassen så dukker det opp funksjoner som kan føre brukeren til "søk", "hiragana", "alder" og andre temaer brukeren har vært igjennom. Denne verktøykassen skal fungere som en snarvei slik at man slipper å måtte gå igjennom hver leksjon for å finne frem til de reglene som man leter etter.



Moodboard

Før jeg begynte med å utforske det visuelle designet så lagde jeg en moodboard om japan for å finne inspirasjon til farger og stil. Når vi tenker på japanske farger så dukker hvit og rød opp som er fargene til det japanske flagget. Japan har mye flott kunst, arkitektur og kultur som jeg vil få frem i appen.



Fargeutforskning

Fargene som er vist til høyre er farger jeg har hentet fra kjente japanske kunstverk og arkitektur for å finne en fargepallet som skal representere japan best mulig. Det jeg konkluderte med til slutt, da jeg hadde vanskeligheter med å bestemme meg for hva jeg skulle gå for, er at det er ingen bestemt fargepallet som representerer japan (bortsett fra rødt og hvitt som er i det japanske flagget).







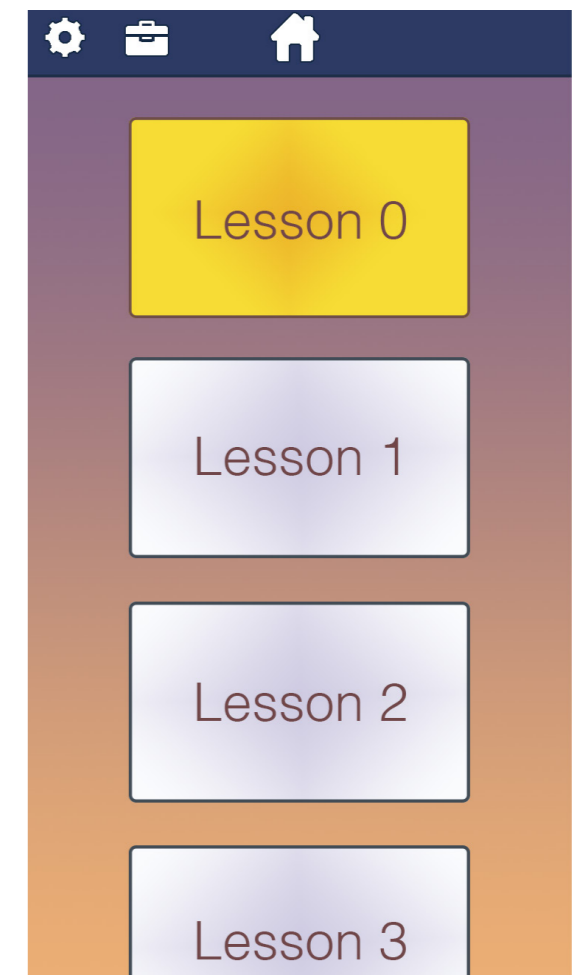
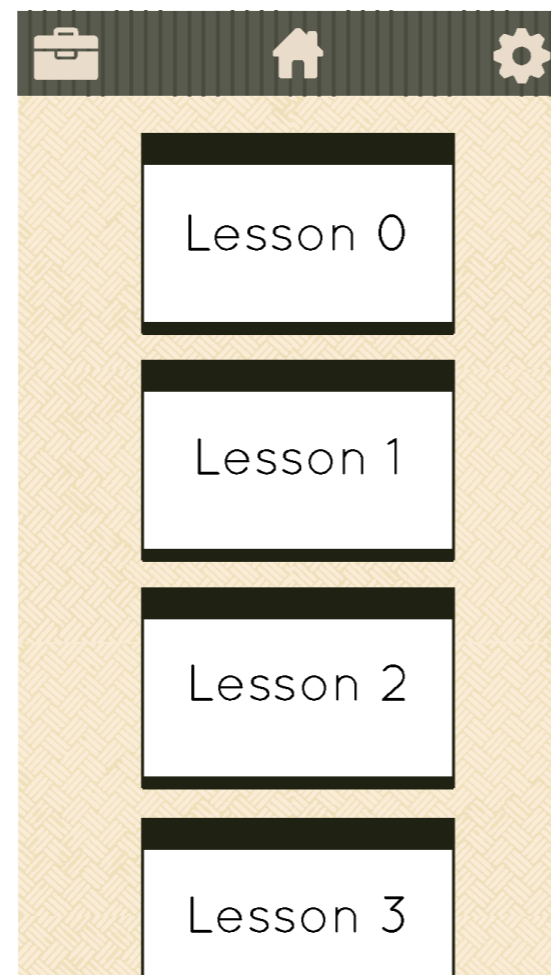


Utforskning av design

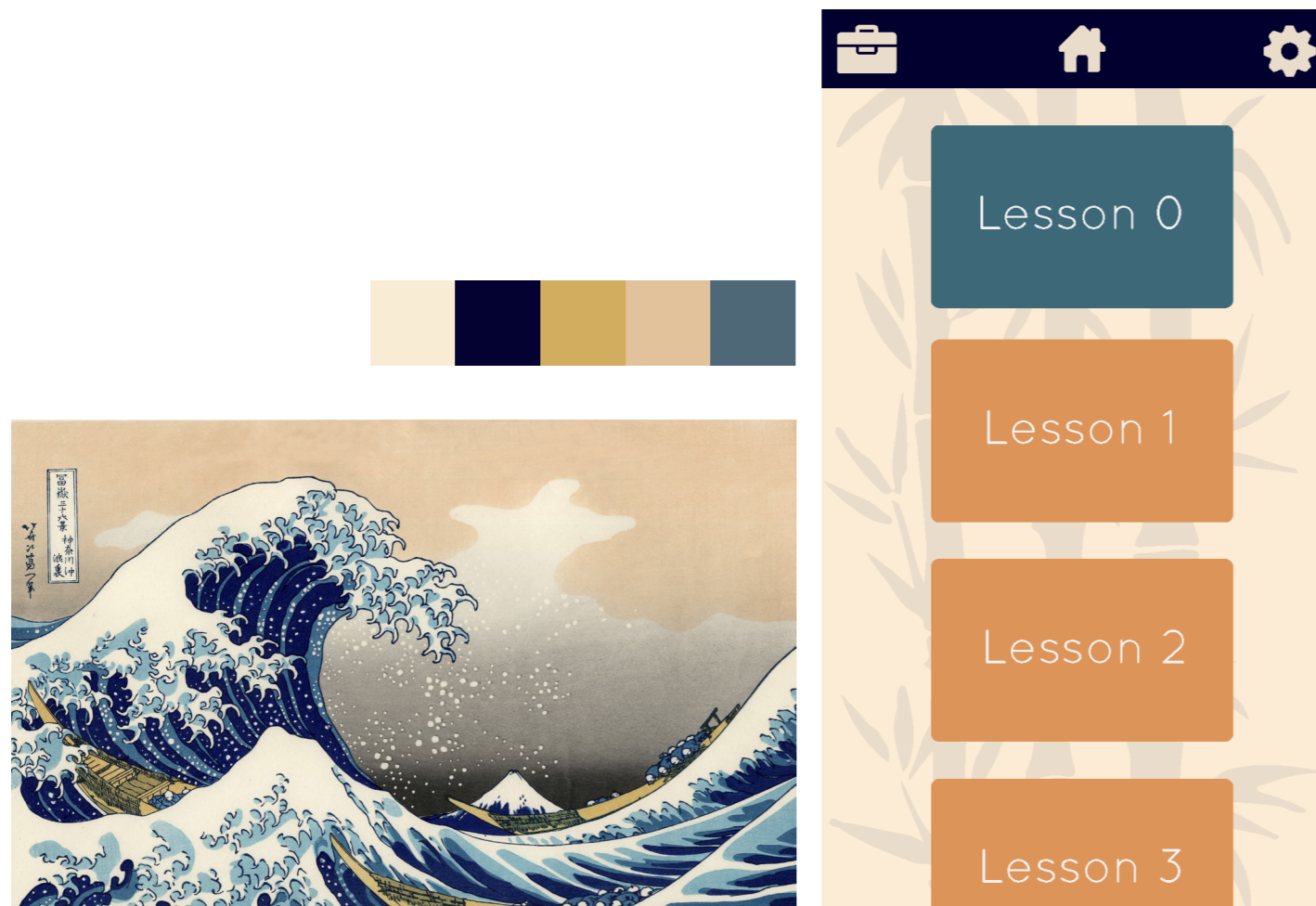
Under utforskningen av det visuelle designet strevde jeg veldig med å finne ut hvordan appen skulle se ut. Jeg designet et oppsett med farger fra de ulike fargepalettene jeg hentet fra bilder, prøvde å designe en app etter tradisjonell japansk interiør og la inn svakt mønster av blomster og bambus i noen andre apper.

Fra bildet under så prøvde jeg her å designe en forside med en header som hadde grønt panel, flettet matte som bakgrun og designet fra vinduene inne i leksjonsknappene.

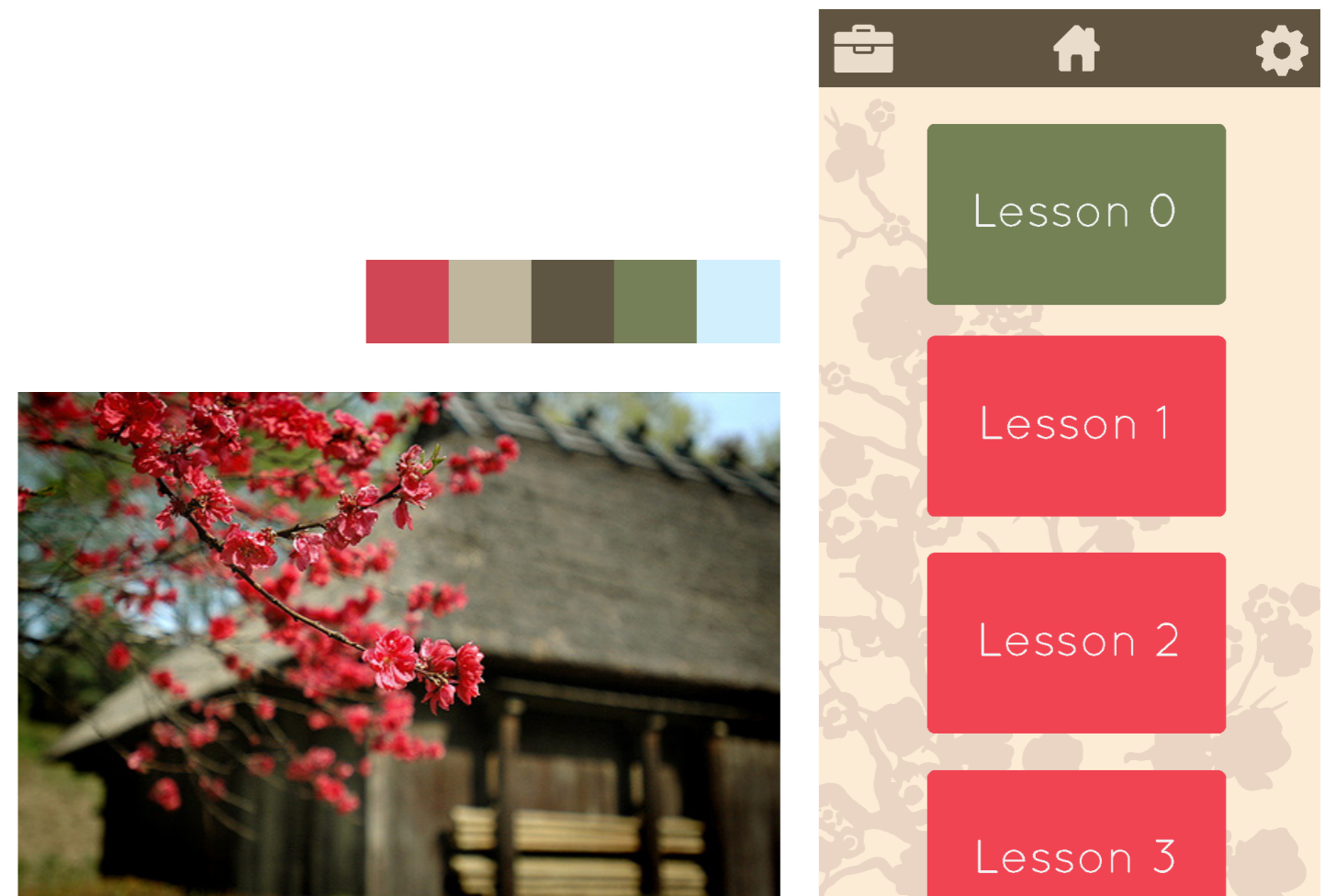
Siden jeg tidligere hadde laget fargepallett fra tradisjonell kunst så prøvde jeg å gjenskape uttrykket av lysende skilt i en forsidedesign. Jeg ble ikke særlig fornøyd med resultatet.



Her vises en forside med design fra et berømt japansk kunstverk som jeg syntes lagde veldig fin harmoni i appen. For å skape litt dybde og spill i designet så la jeg til en svak bakgrunnsillustrasjon.



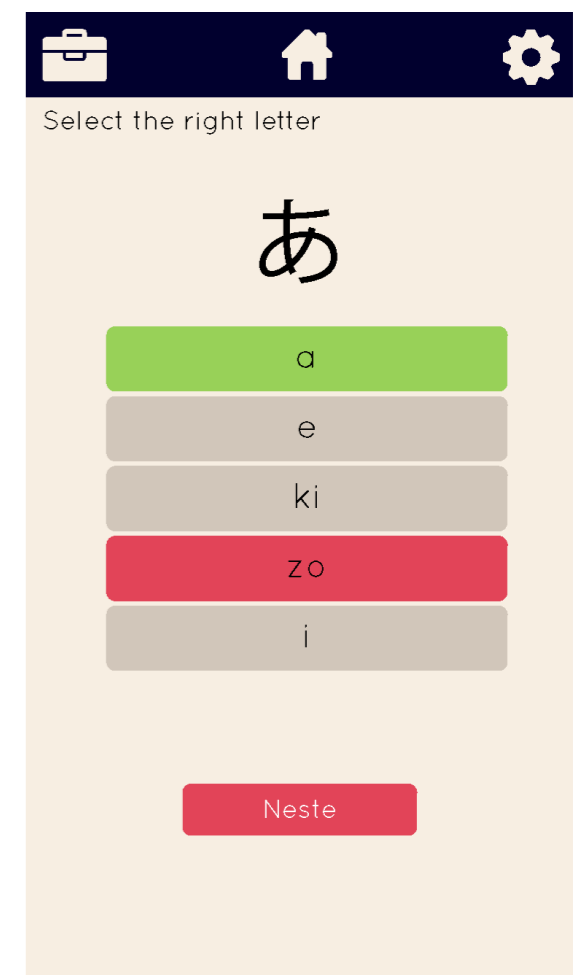
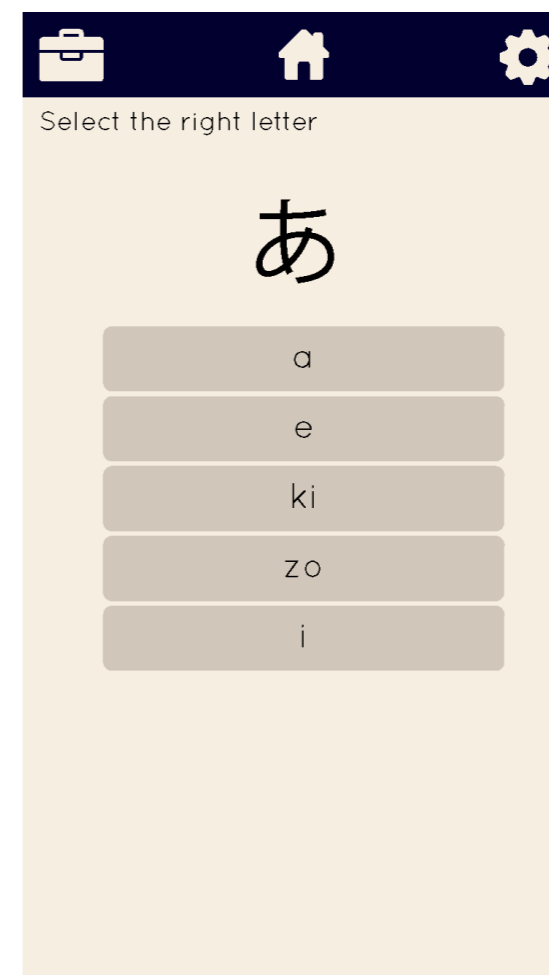
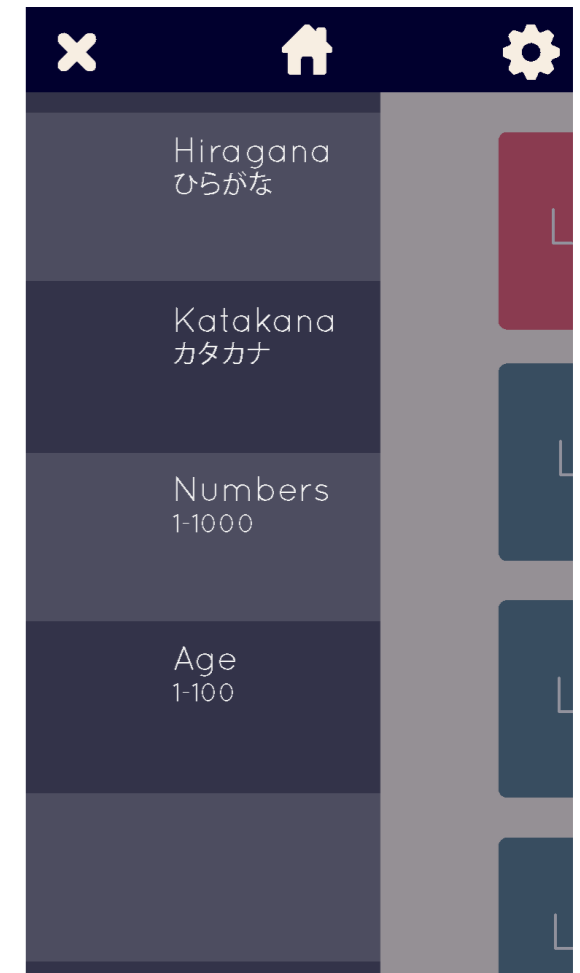
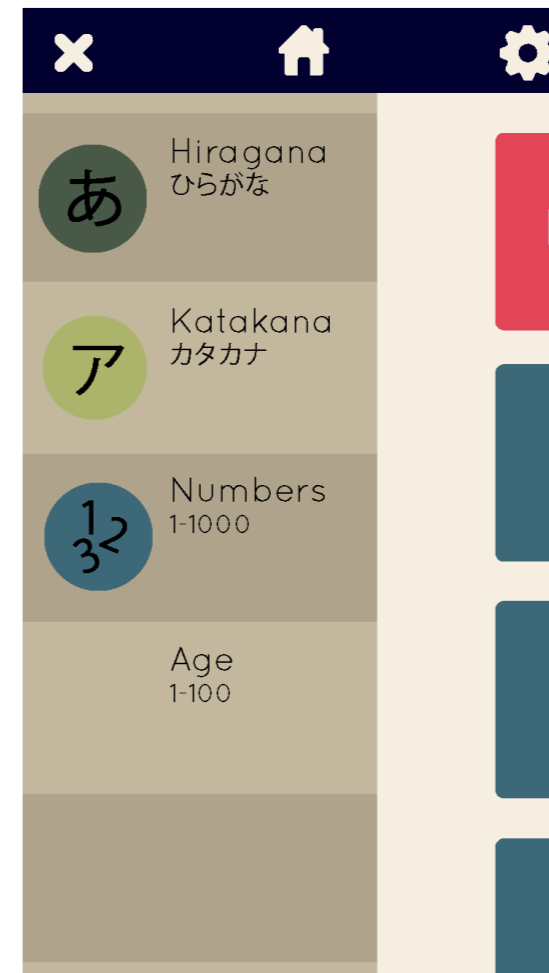
Som den forrige appen designet jeg denne forsiden med farger fra et annet bilde og la på et bakgrunnsmonster.



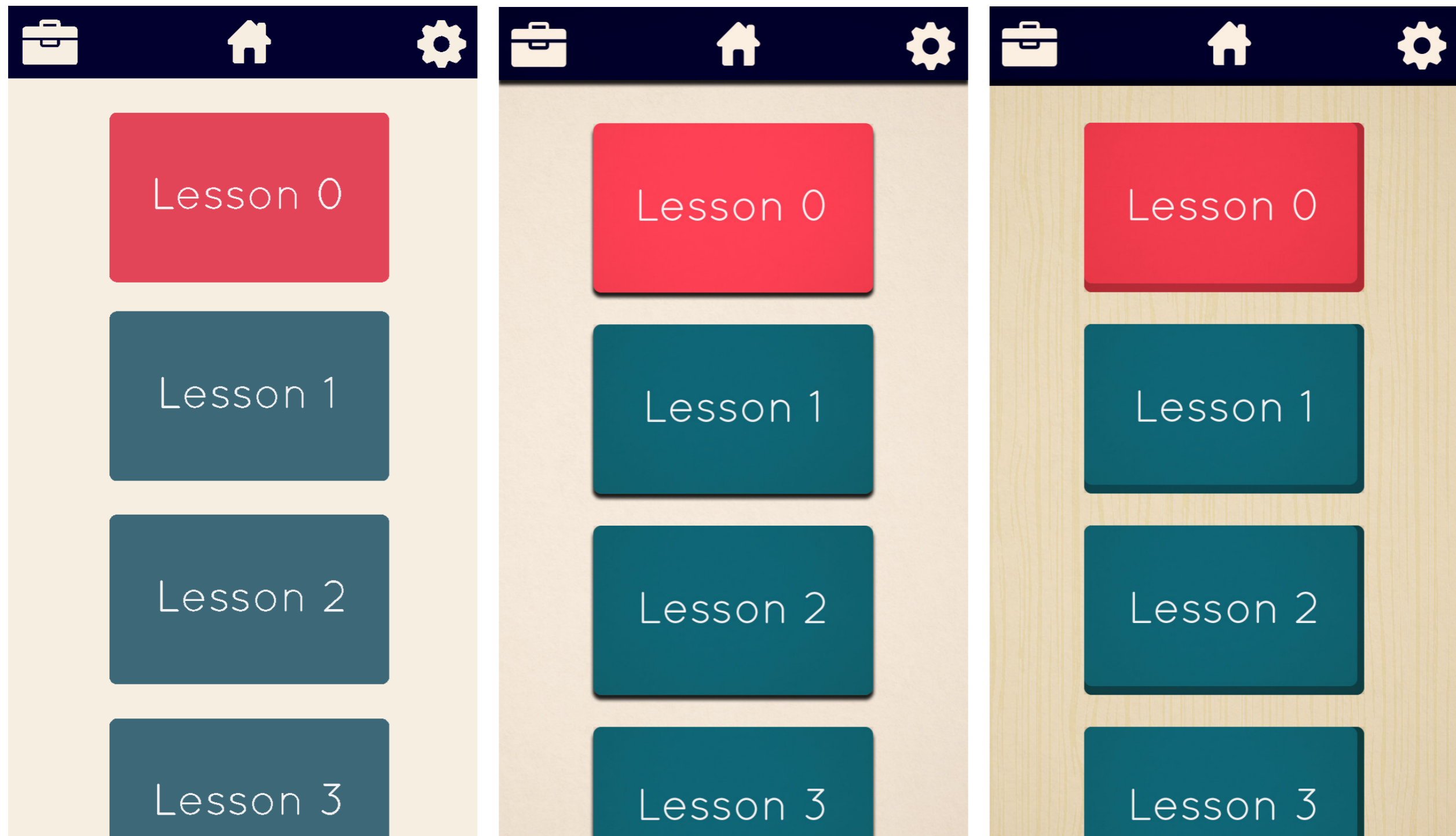
Jeg tenkte at jeg skulle prøve å jobbe videre med det designet som hadde elementer fra et bilde av interiørarkitektur, men senket kontrastene i knappene i midten og lagde illustrasjoner ut av planker. Jeg designet videre ved å teste ut hvordan verktøykassen skulle se ut i det nye og gamle designet.



Jeg jobbet videre med uttrykket jeg fikk fra fargepalletten med bølgemaleriet, gjorde om på fagene og designet videre.

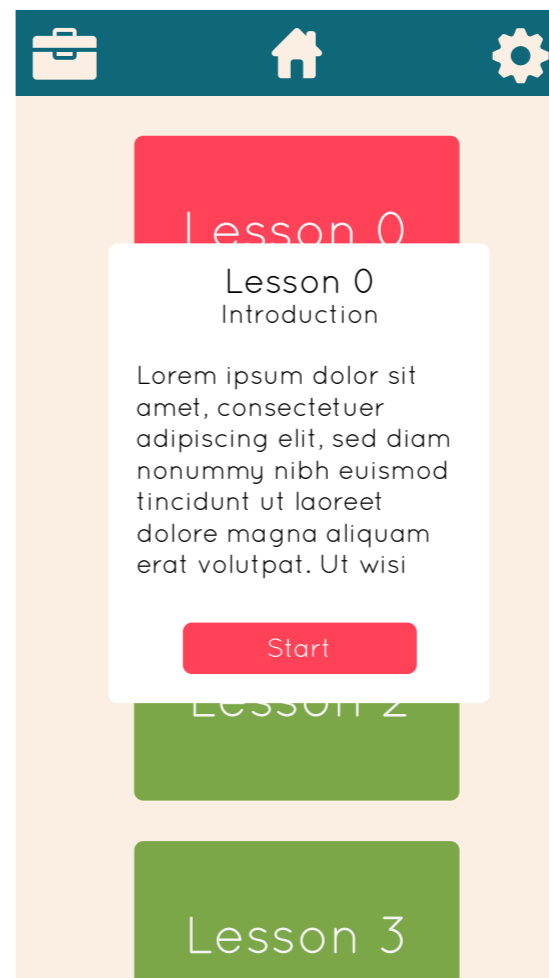
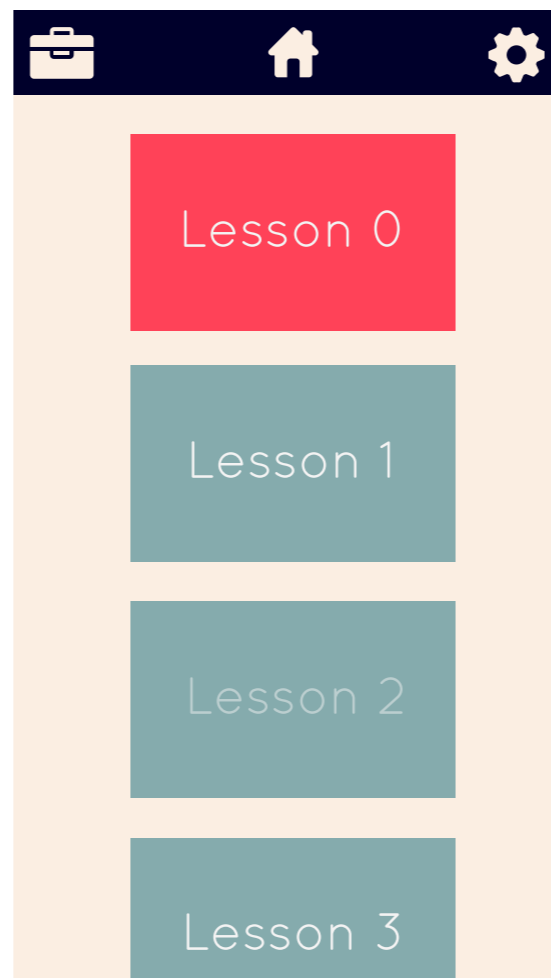
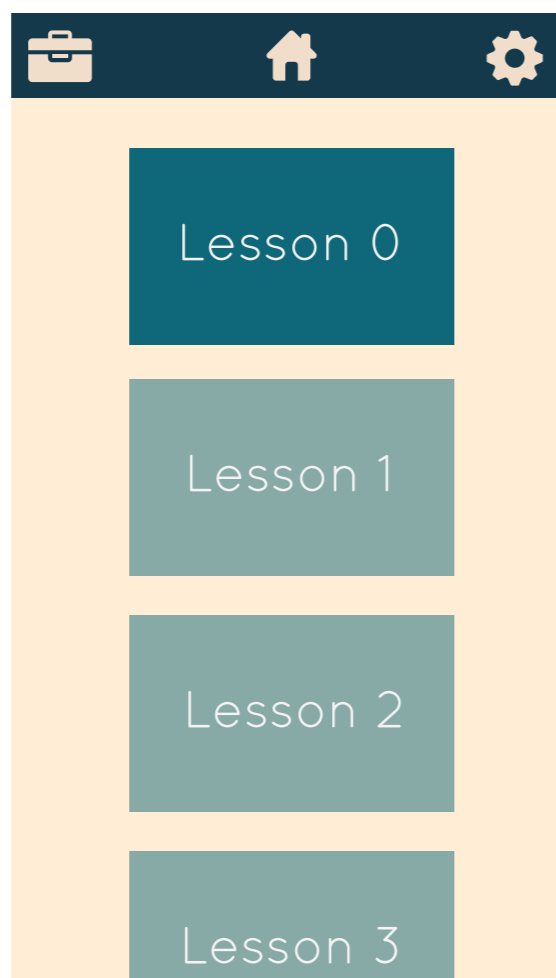
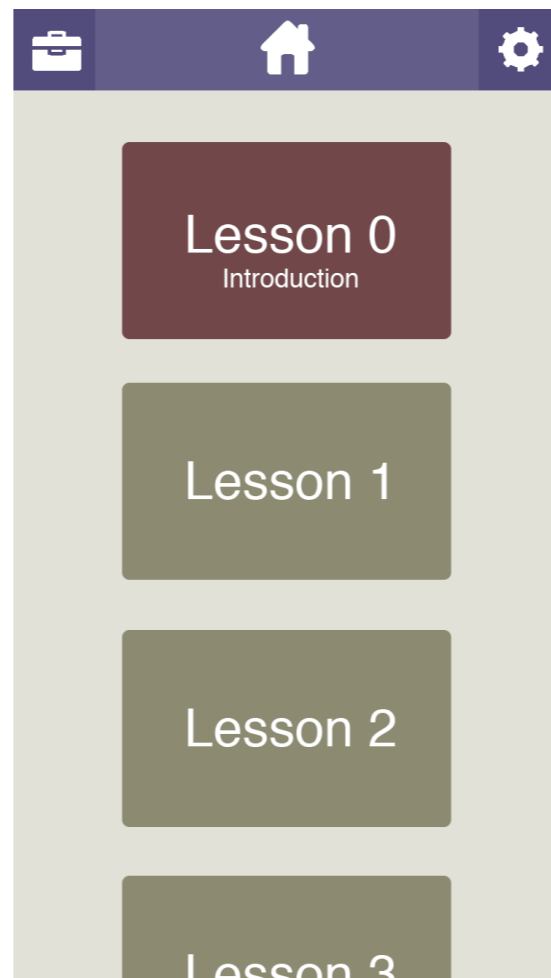
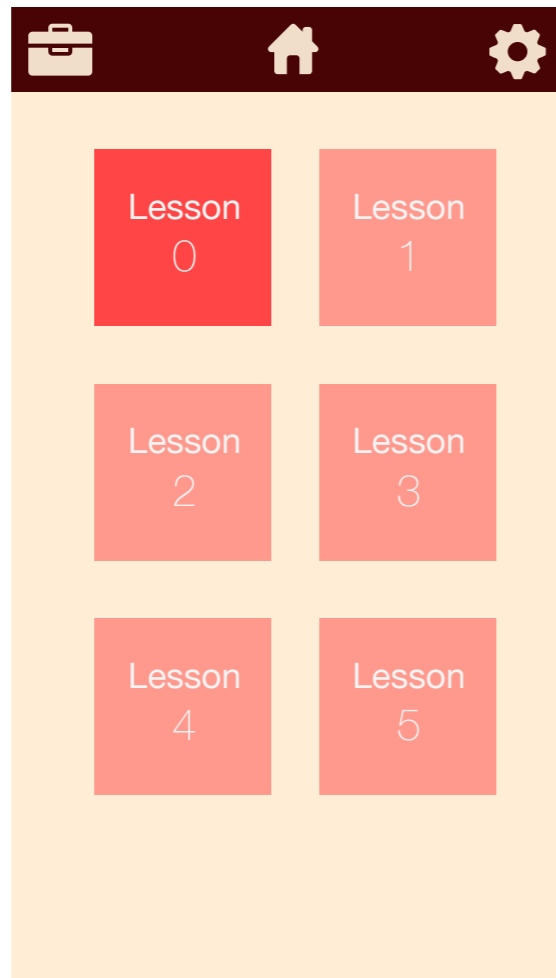


Jeg utforsket hvordan knappene kunne bli designet med skygger for å lage mer dybde i designet. Her vises det en forside uten skygge og to med skygge.



Før jeg bestemte meg for hvordan appen skulle se ut så prøvde jeg å jobbe med grader av en farge og andre uttrykk.



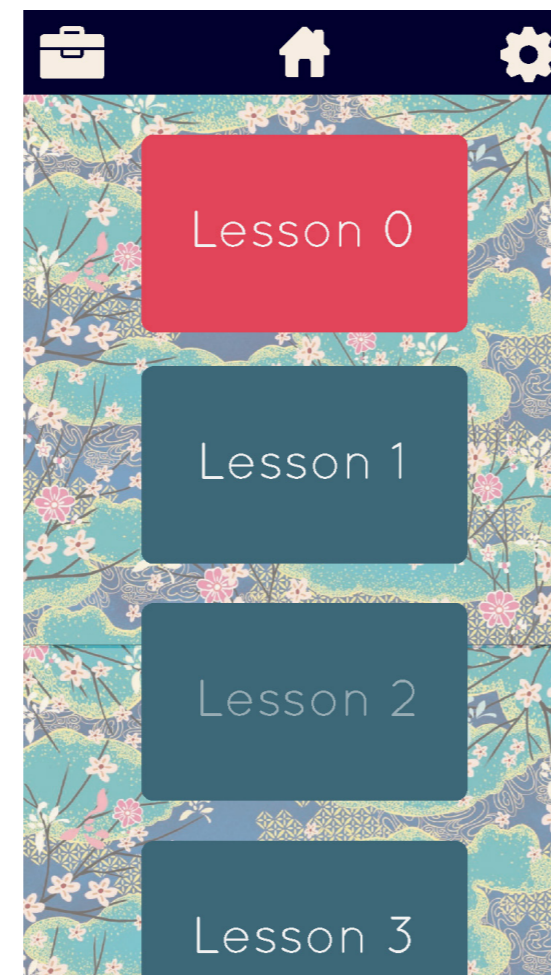
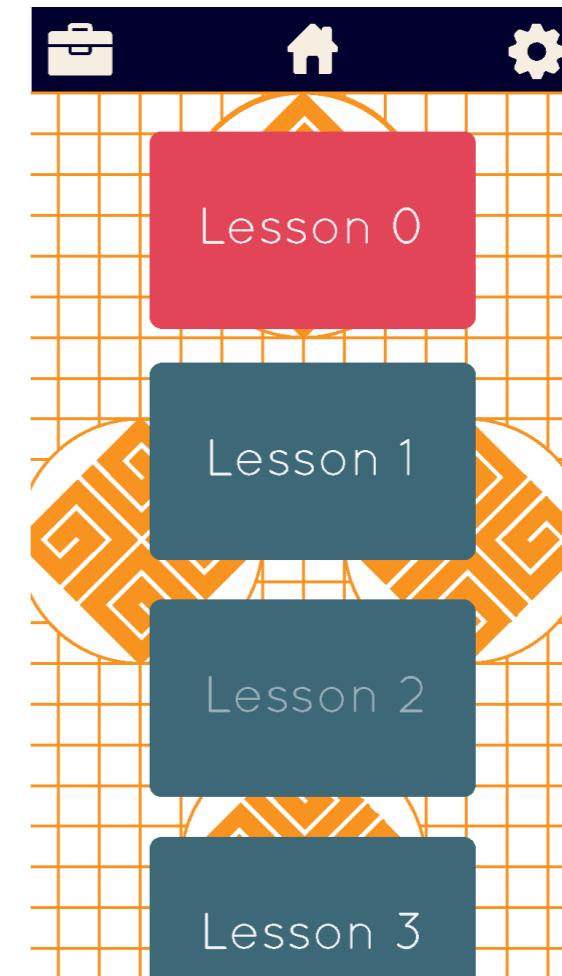
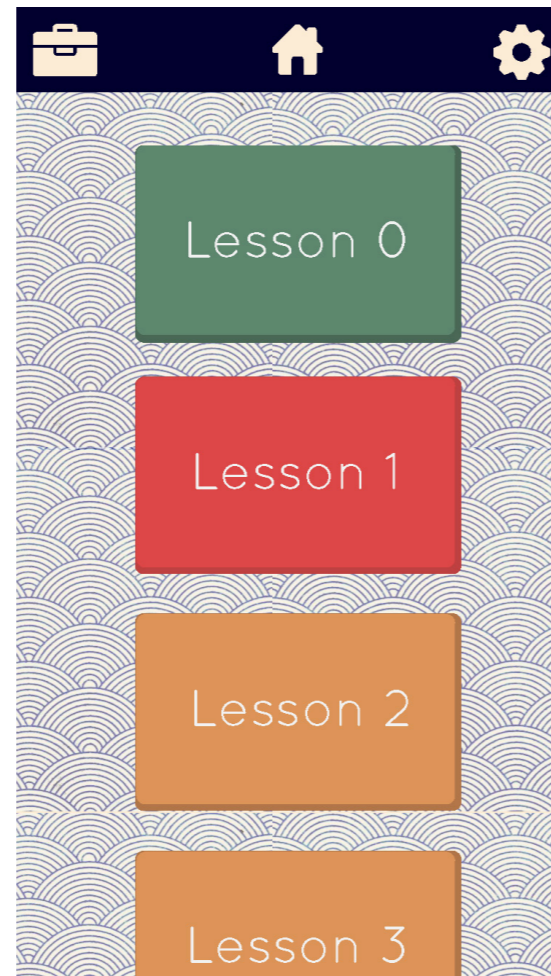


Japanske mønstre og videre utforskning av design.

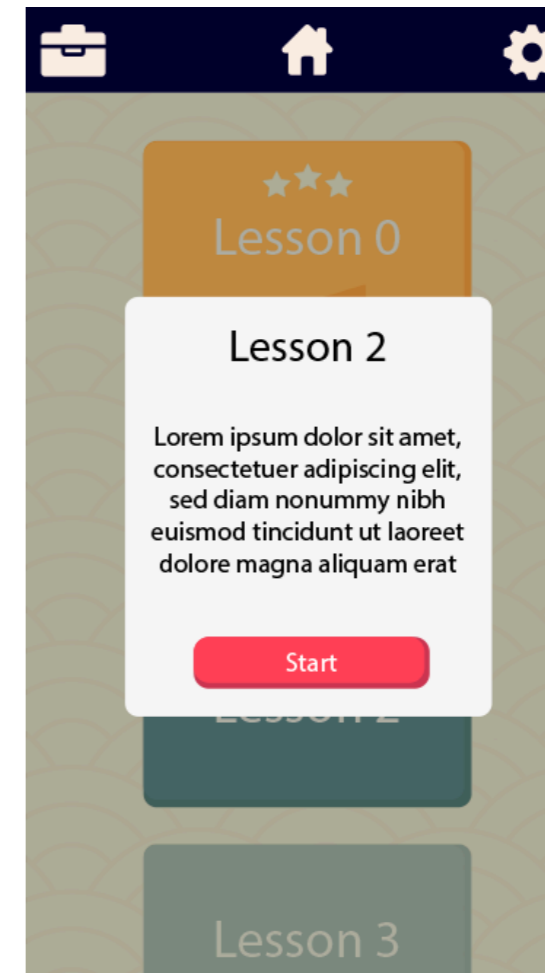
Jeg merket at det var mangel på representasjon av japan i app-designet. Jeg merket at et fargepallett kan ikke representere japan alene og tenkte å ta med mønstre inn i appen. Jeg skal nå vise ulike mønstre i designet.



Før jeg valgte meg noen mønstre jeg skulle jobbe videre med måtte jeg se hvilke uttrykk ulike mønstre ga ulike farger. Med tanke på at appen skal både være lekent og seriøst så må ikke møsteret gi for mye støy i bakgrunnen.



Jeg valgte ut et par mønstre jeg ville jobbe videre med som jeg mener vil gi et japansk uttrykk og holde designet rolig og designet videre på appen. Jeg jobbet også med å finne ut hvor runde kantene på boksene og knappene skulle være.



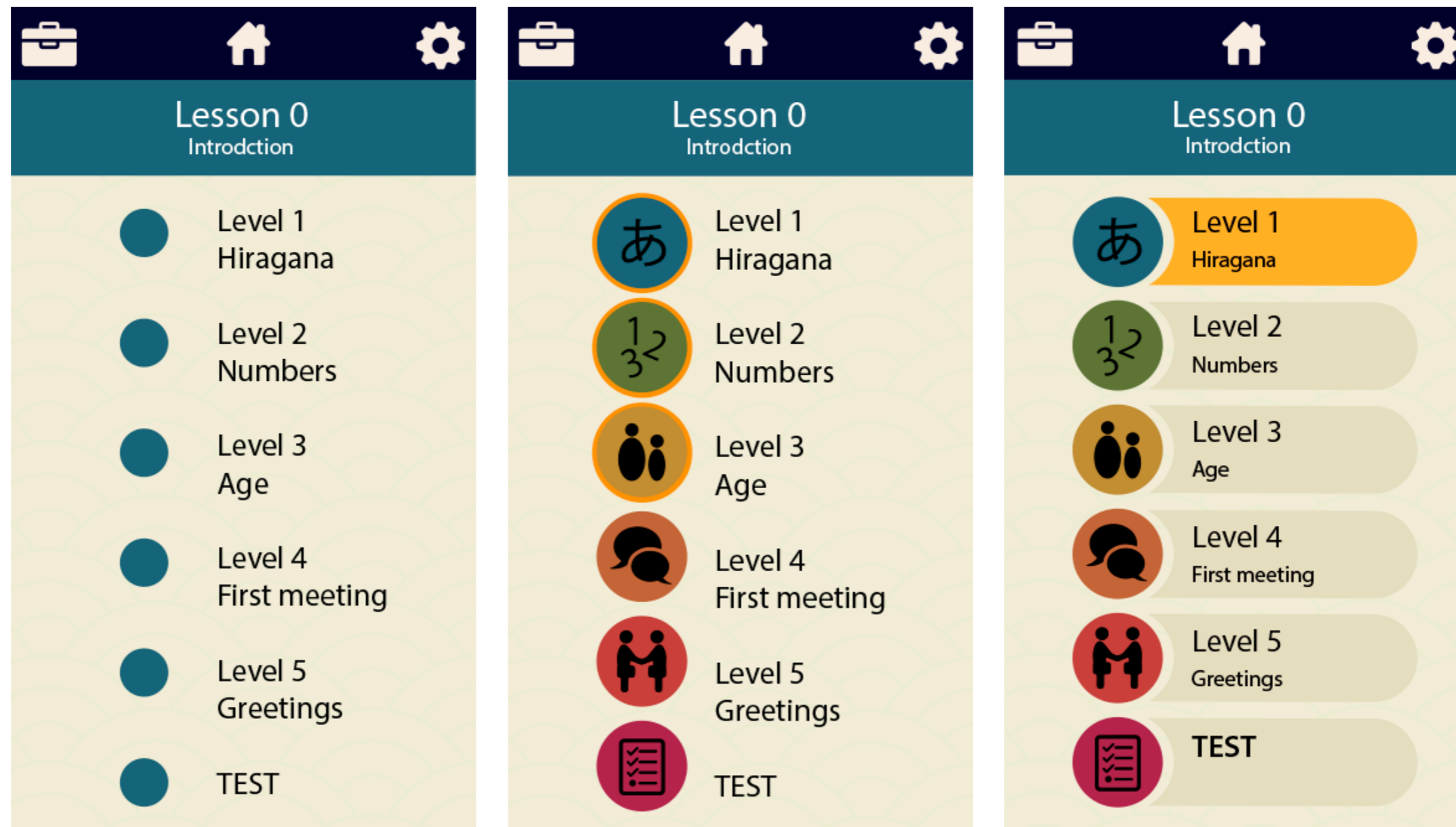
For å holde fokuset på læringen etter at brukeren har trykket seg inn på et nivå og en test så bestemte jeg meg for at det var best at bagrunnen ikke skal ha mønster på de delene av appen.

På bilderekken nederst er det vist fire bakgrunnsmønstre som jeg sto igjen med til slutt. Mønsteret lengst til høyre ga meg en kinesisk følelse, og de to til venstre ga meg ikke like stor japansk følelse som den som står nest til høyre.

Det som også er vist i den nederste rekken er en progresjonsbar som skal vise brukeren at det har gått en stund siden han eller hun var her sist. Målet med progresjonsbaren er å få brukeren til å repetere leksjoner for å kunne huske regler bedre.

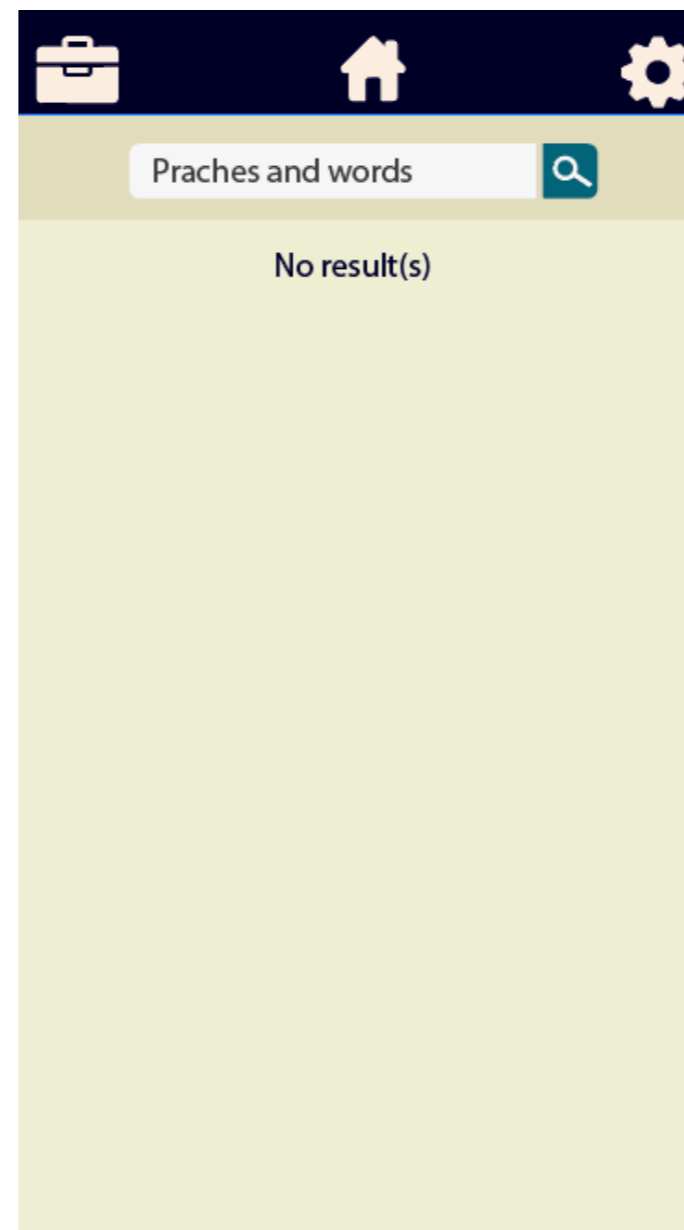
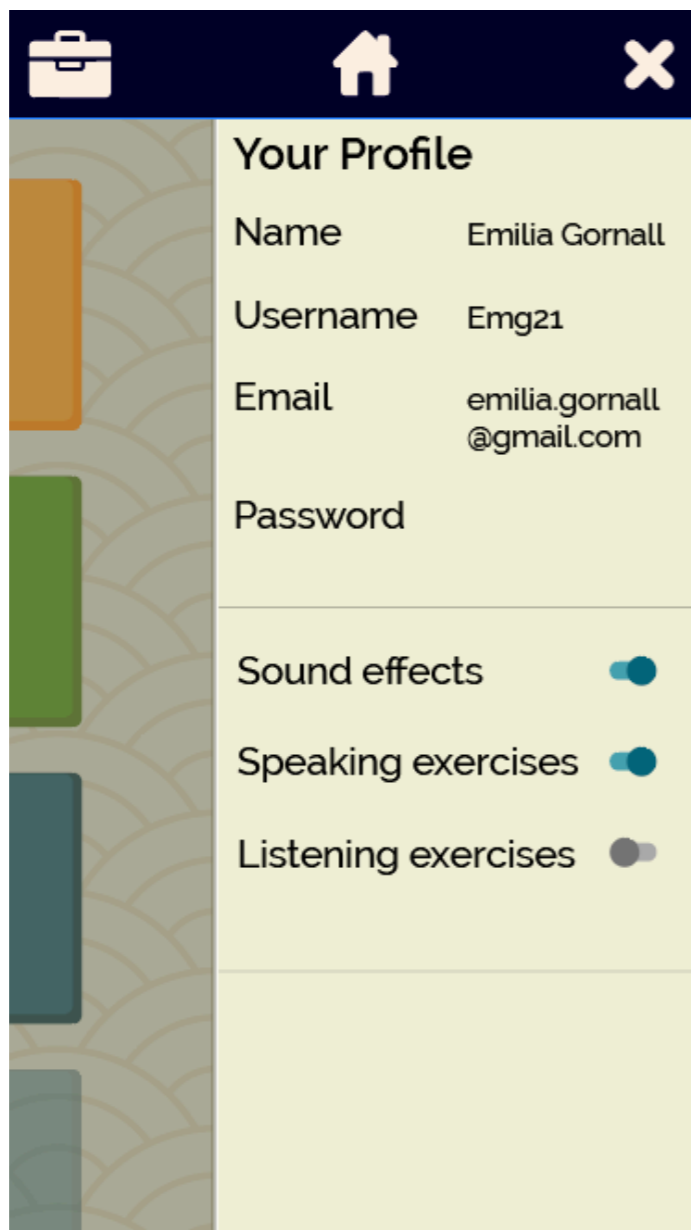


Jeg ville differensiere nivåoversikten fra leksjonsoversikten ved å benytte et annet design. Enkle sirkler syntes jeg ble for kjedelig for en app som følger prinsipper fra spill-læringsprogram som jeg har skrevet om i teoridelen. Jeg designet noen ikoner som forteller sammen med tekst om hva dette nivået skal handle om. For å fortelle brukeren hvilke nivåer han eller hun har utført, så ville jeg merke nivåene som er fullført med en annen farge. I det midterste bilde merket jeg at det ikke vises tydelig nok om den er fullført eller ikke. Designet til høyre viser dette mye bedre.



Ut ifra de valgte designelementene så designet jeg ”settings” og ”søk-funksjonen” til appen.

Ikonet øverst til venstre ble endre fra en ”verktøykasse” til en burger-meny ikon som flere brukere vil ha bedre kjennskap til.



Typografi

Når det kommer til typografi så har jeg valgt å gå for en skrifttype i sans-serif som inneholder en toetasjes a. Sans-serif skrifttyper tydeliggjør bokstavene på små flater som mobiltelefoner. På bildet er det testet med 3 ulike skrifttyper. Jeg valgte mot slutten å gå for Raleway.

Myriad Pro

Raleway

Gillsans



Raleway

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorp-

Arial

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper

Helvetica

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper

Myriad Pro

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut

Avenir

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper

Gill sans

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut

Logo

Logoen til appen skal ikke være mye synlig under læringsprogrammet men skal fortsatt ha en viktig rolle når det kommer til brukeren sin private mobil. Det er viktig at når brukeren leter etter appen på mobilen sin så blir den umiddelbart kjent igjen. Det japanske flagget hjelper veldig når det kommer til gjennkjennelighet. Under utformingen av logoen har jeg fundert på om det skal være med noen flere detaljer i den og hva som skal stå av tekst. "Learn Japanese from zero" skrevet over den røde sirkelen kommer ikke til å være noe særlig leselig på et lite format. Et annet element som kan bekrefte brukeren på at det er en japansk app er det japanske skriftspråket. Kanji-ene jeg har skrevet her uttales "nihongo". "Nihon" betyr "Japan" som igjen betyr "solens opphav", og "go" betyr språk. "Nihongo" betyr altså "japansk" på japansk. Jeg mener dette passer bra til å stå over solen i det japanske flagget som skal signalisere at dette er den japanske språk-appen brukeren har lastet ned.

