

# Mover Warehouse App

- UX/UI Design



# Indledende design tanker

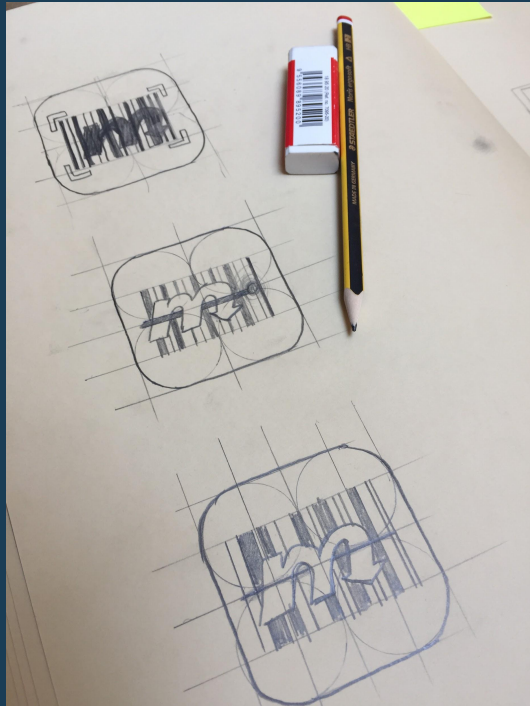
Jeg har valgt at holde designet i samme look n' feel som Mover og Mover chauffør app'en da jeg går ud fra, at genkendelsesværdien stadig er et must udover blot et logo. I denne powerpoint vil jeg hurtigt gennemgå de design til-/fravalg jeg har foretaget mig i forhold til brugeroplevelsen.

Yderligere har jeg ikke valgt at gå i dybden med selve brugerrejsen, omend dette er noget man kunne gøre mere på et senere tidspunkt. Jeg har primært valgt, at fokusere på wireframen som den er og arbejde med selve UI delen, med UX inputs.

- **The case:**
  - Improve the current UX on a screen level
  - Create initial design of the app
- **Levering:**
  - 18 iOS mobile screens 750x1334 px designed i Photoshop
  - iOS app ikon
  - InVision demomodel
  - Wireframe med screens

# Først.. Skitsering

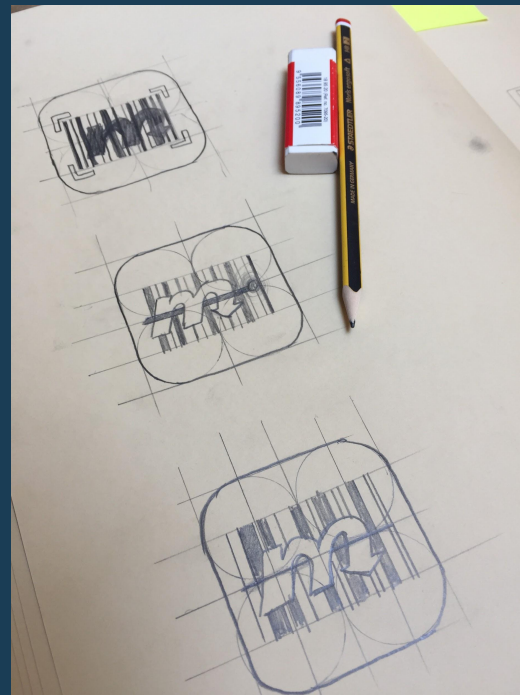
App ikon



Vigtigste screens



# App ikon

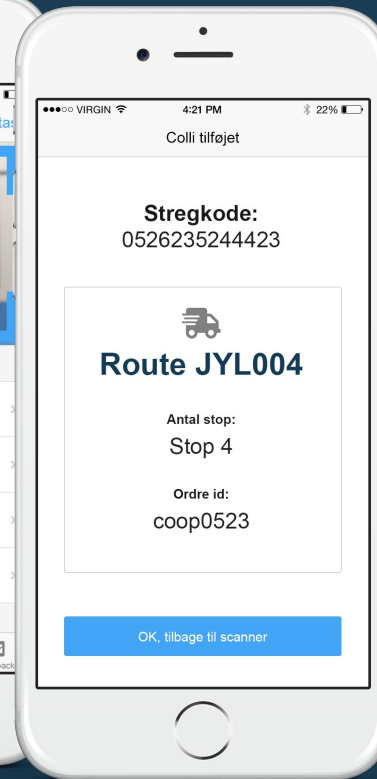
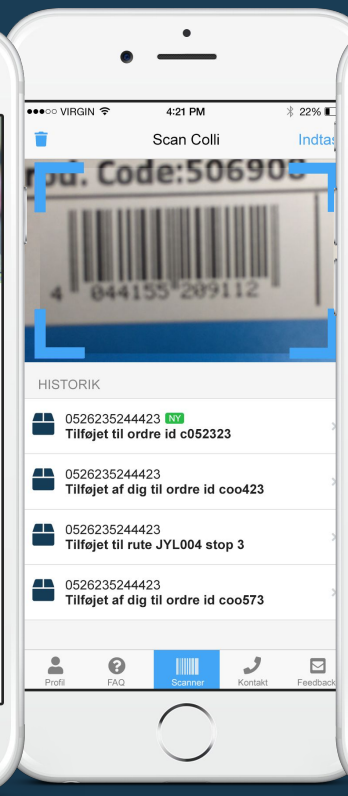
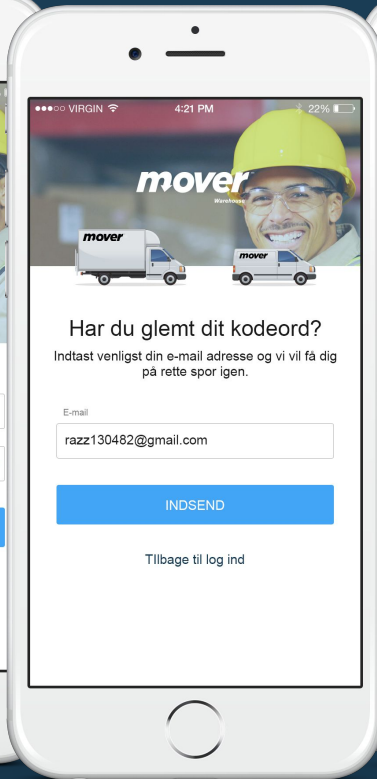
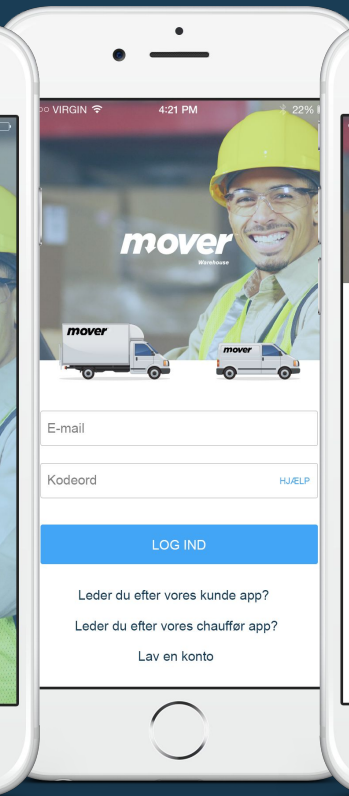
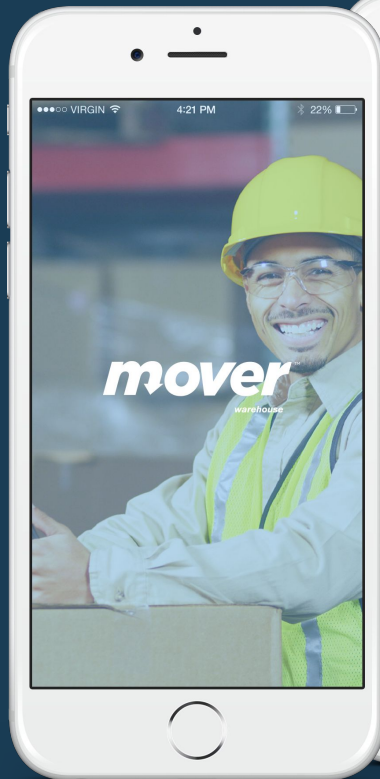


*mover*

Logo

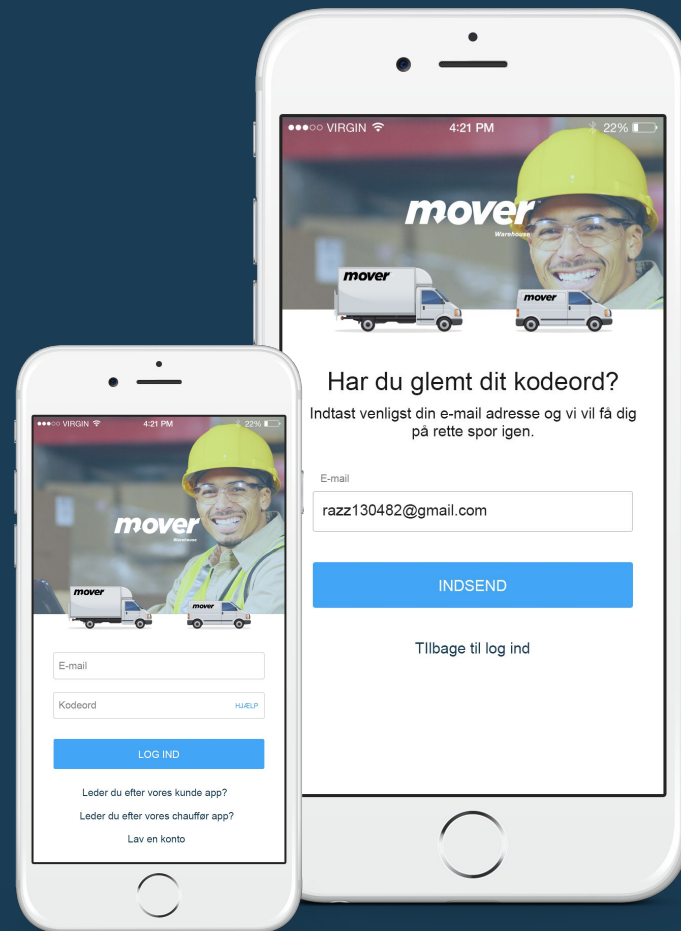
*mover*<sup>TM</sup>  
*warehouse*

# UX inputs



# Password Recovery

- Via “Hjælp” linket i kodeord inputfeltet har jeg valgt at tilføje en “Password recovery” mulighed for brugeren.
- Der er tilføjet links til de andre af Mover’s apps samt muligheden for, at lave en konto via “Lav en konto” nederst på første step i log ind processen.



# Burgermenu vs. Bundmenu

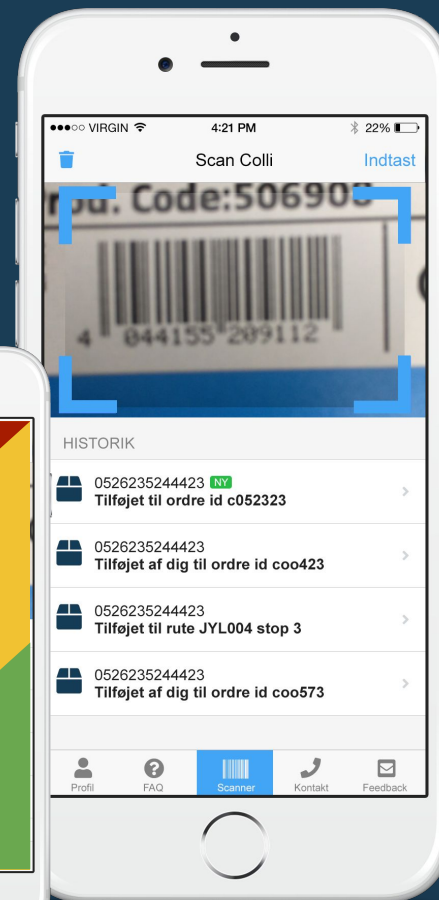
- Trods enkelheden i design ved at vælge burgermenuen inden for mobil design, finder jeg en bundmenu i dette tilfælde og i mange andre at foretrække jvf. Nielsen Norman Group's artikel hvori de gennemgår fordele og ulemper ved denne form for navigation.

<https://www.nngroup.com/articles/hamburger-menu/>

- Tænk blot på nogle af de meste populære app's; Facebook, Instagram, LinkedIn & Youtube. De anvender alle en bundmenu for at brugeren hurtigt kan få overblik over navigationsmulighederne, samt at de er inden for "thumb touch range".

<https://www.smashingmagazine.com/2016/09/the-thumb-zone-designing-for-mobile-users/>

Thumb Touch Range



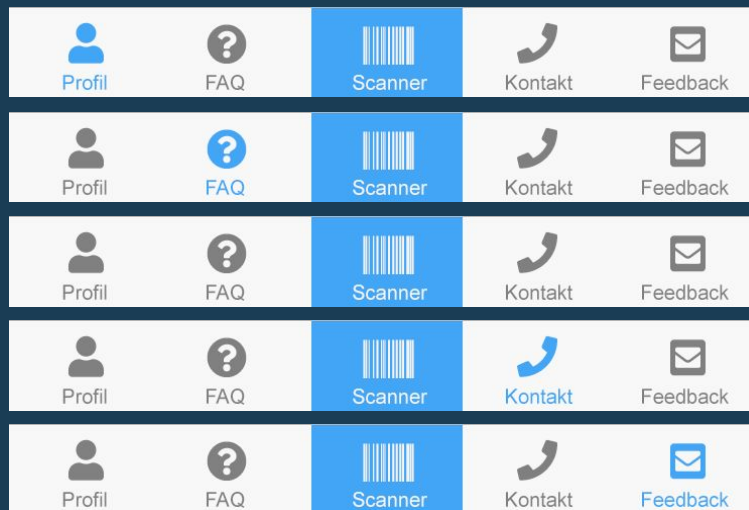


# Bundmenuen

Scanner knappen er bevidst valgt med et design der giver ekstra fokus på denne, da det antageligvis primært er denne brugeren kommer til at bruge allermest.

Jeg vil endda gå så langt, at overveje at gøre den 30-50 % breddere bare for at opnå lettere tilgængelighed til denne essentielle funktion.

Jeg har ikke lavet design af "profil", "FAQ", "kontakt" og "Feedback". De er derfor ikke tilgængelige i InVision demoen.



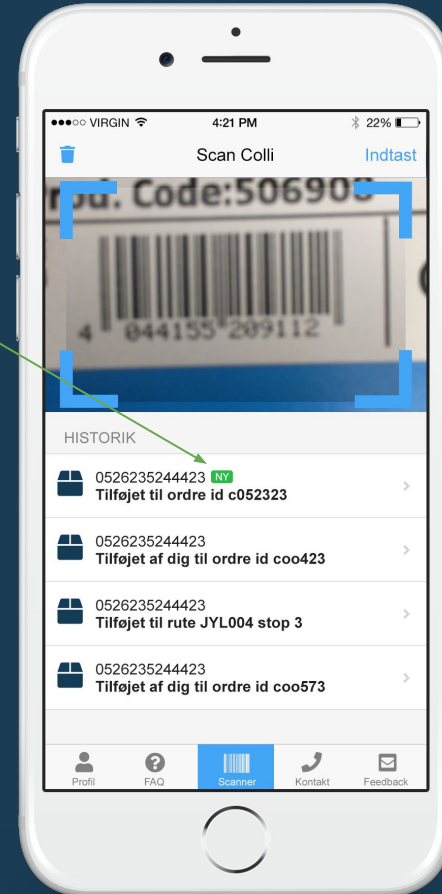
v2



# “NY” colli tilføjet

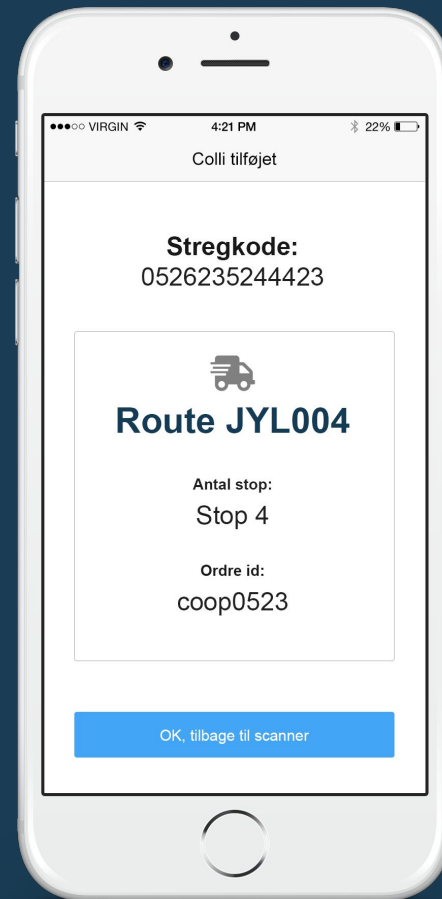
Jeg har valgt at tilføje et “NY” ikon/indikator for at give brugeren en bekræftelse på, at den sidste tilføjede colli er tilføjet. Dette ikon kunne evt. forsvinde igen, alt efter behov og hvor stor frekvensen er indenfor tilføjelsen af collier.

“NY” indikator



# “OK, tilbage til scanner”

Jeg har valgt at tilføje en stor “OK, tilbage til scanner” btn i bunden og inden for acceptabelt touch range, eftersom jeg formoder at dette skal gå stærkt for brugeren og vedkommende derfor slipper for, at skulle helt op i venstre hjørne, for at trykke “Tilbage” (jvf. tilsendte wireframe) for at komme tilbage til scanneren.



# Slut!

- Tak for jeres tid.



Demomodel:

<https://invis.io/TRIK4IZPDQE>

