

Arbete utfört av:
Frida Nelhans,
Fredrik Lilja,
Julia Holmblad
Eva K. Halmemies

Mailbuddy

1. Målgrupp

Dyslexi hos en äldre generation som har svårt att lära sig datoranvändande.

2. Syfte

Syftet är att underlätta den digitala kommunikationen för vår målgrupp. Vi kom fram till att både Nelhans och Halmemies mödrar hade problem med att skicka e-post. En annan sak de hade gemensamt var deras dyslexi.

Ett antagande om att människor med dyslexi har större problem med att maila kom fram. Efter ytterligare undersökning kom vi fram till att problemet inte låg i dyslexin utan snarare bristen på den hjälp som dagens dylektiker får i sin grundutbildning. Därför snävade vi av målgruppen ytterligare och riktade in oss på den äldre generationen dylektiker. Vår främsta testperson var Nelhans mamma, men även Halmemies mor användes i researchstadiet.

3. Färgval

Vid val av färg har vi tagit beslut efter att dels ha gjort muntliga undersökningar med Fridas mamma, Evas mamma men även utifrån undersökningar på internet och samlad information om stöd för dyslektiker. Först och främst har vi fått erfara att en dyslektiker behöver en lugn och stödjande arbetsmiljö för att kunna utföra en eller flera aktiviteter. Och här kommer färgerna in som ett harmoniskt element. Vi vill med hjälp av harmoniska färger undvika förvirring, osäkerhet, stagnation och sist men inte minst för att undvika att hjärnan väljer att stanna upp och skickar ut signaler till personen att tänka efter. Med andra ord skall de färger vi valt hjälpa till att skapa ett flöde utan avbrott i aktiviteten användaren utför.

I en del av fönstrena i vår applikation har vi valt att arbeta konsekvent med färgerna, det vill säga att vissa av färgerna återkommer. Just av den ovan nämnda anledningen att skapa trygghet och för användaren att lättare koppla den ena aktiviteten till den andra och att kunna utan att fundera förstå att den ena aktiviteten bygger på den andra. Med risk för upprepning vill vi åter igen understryka vikten av att undvika avbrott och att användaren skall känna sig osäker.

Här nedan följer de färgval vi gjort:

Gult: Gult betraktas som kommunikationsfärg inom psykologin. Den varma gula färgen är intellektets bästa sporre. Den gynnar snabba tankar och klar analys. Gult är en färg som stimulerar nerverna, samt skärper minnet. Gult borde vara en självklar färg i t.ex sammanträdesrum och skolsalar. Effektivt mot depressioner och tungsinne. Gult står också för intellekt, objektivitet och kommunikation - tänk på telefonkatalogens gula sidor!

Den varma gula färgen är intellektets bästa sporre. Den gynnar snabba tankar och klar analys. Gult är en färg som stimulerar nerverna, samt skärper

minnet.

Orange: Skrämsel-effekten som kan finnas i massiva färger försvinner i orange. Detta är en bra färg för kök och matsal, som också förknippas med materiell trygghet.

Pergament färg: Är en äldre, gammaldags färg som förr i tiden fanns på rullen och vi har den då pergamentet för oss står för en gammal tradition inom läsning.

Grön: då gröna toner stimulerar ömhet och generositet och har också en tröstande verkan. Grönt är ju skogens och naturens färg. Vidare är grönt vilsamt även för ögonen och uppmuntrar till lek och ysterhet. Och är naturens och hoppets färg som får oss att se den positiva sidan av tillvaron. Grönt verkar lugnande och balanserar kropp och själ.

Grå: Den grå färgen neutraliserar sin omgivning och andra färger. Den kan vara destruktivt. Ljusa nyanser på väg mot silver visar på uppvaknade förmågor till upplysning, intuition och kreativa föreställningar. Mörkgrå nyanser kan visa på psykisk obalans eller ett behov att aldrig lämna en uppgift ogjord. Mycket grått kan indikera egenskaper så som hemlighetsfull och något av en ensamvarg. Enlig gammal tradition förknippades grått med visdom. Det gråa neutraliserar vilket drar uppmärksamheten ifrån det gråa fältet och mot omkringliggande färger.

Brun: Brunt: Stabil, maskulin, tillförlitlig, bekväm, tålig, enkel, vänlig.

http://hem.passagen.se/tigerlily_blecker/fargerna.htm

<http://web.comhem.se/~u05800245/psyke.htm>

<http://aroshudvard.se/varma-kalla-och-neutrala-farger/>

<http://www.puser.se/F%C3%A4rgernas%20betydelse.htm>

3.1 Fönster

Inloggning: Gult i bakgrunden och själva inloggningen skall vara orange då den står för trygghet och inloggning är en trygg aktivitet.

Loading: En cirkel med "tårtbitar" som tickar i olika färger. Ena halvan av cirkeln går från orange till gul medan den andra halvan går från gul till grön färg.

Meny: Gult i bakgrunden och rutan för läsa och skriva är orange.

Inkorg: gul bakgrund och orange i det aktiva näst innersta fönstret. I det innersta fönstret för, olästa och lästa mail skall det vara pergament färg.

Skriva: Bakgrunden är gul. Nästföljande fönster är i orange färg och det aktiva innersta fönstret är i pergament och så även i fönstret för kontakter.

Bekräftan på att användaren vill skicka det skrivna e-målet: Gult i bakgrunden och orange i aktiva rutan. Ja-knappen är grön och nej-knappen är

röd.

Bekräftan på att mailet skickats: Bakgrunden är grå. En grå färg som får en att relatera till ett filter och passivitet. Den inre, aktiva rutan är grön

3.2 Ikoner

Logotyp: Grå med gradient och drop shadow. Gradient och drop shadow finns med som effekt för att skapa djup i logotypen. Smileyfiguren i logotypen är glad, vilket ger ett positivt intryck, likaså den gula färgen.

Nyckel: Den gråa färgen är nämast den metalliska färgen som en nyckel i verkligheten har.

Dörr: Brun är den naturliga färgen för träd och dörren är en trädörr, därav det logiska valet:brunt.

Tillbakapil: valet av brun färg på pilen valdes för att symbolisera stabilitet och trygghet. Att man när man klickar på pilen skall kunna lita på att man kommer just ett steg tillbaka eller som på ett annat ställe i applikationen där man komma tillbaka till inkorgen. Att man kommer till det ställe som utlovats.

Papperskorg: Går i gråa nyanser för att detta var närmast den metalliska papperskorgen. Precis som den papperskorgen kakmonstret bor i.

Pergamentrulle: Papyrusfärgad. Vi ville ha en färg som var neutral men inte allt för ljus.

Läsa-knapp: Grön är en bekräftande och positiv färg. Vi är vana att se grön som färg symbol för "JA" bland annat i trafikljus, då grönt betyder "GÅ", likaså här. Vi *får* trycka på knappen, ingenting hemskt kommer hända.

Skriva-knapp: Grön är en bekräftande och positiv färg. Vi är vana att se grön som färg symbol för "JA" bland annat i trafikljus, då grönt betyder "GÅ", likaså här. Vi *får* trycka på knappen, ingenting hemskt kommer hända.

4. Designbeslut

Stilrent och enkelt med stora och få ikoner för att förenkla och underlätta för användaren.

5. Ikoner:

Stilrena,

Vi gjorde ikonerna stora för att underlätta göra det extra tydligt för folk som annars kan bli förvirrade. Av samma anledning skalade vi av alla onödiga menyval och inställningar. Att lägga bilder vid ikonerna gjorde även att

förvirrningen minskade. Vi försökte genom att använda oss av associationsförmåga att skapa ikoner som skulle underlätta förståelsen av symbolerna.

Logotypen: blev målad av Julia Holmblad, stilren som ger ett vänligt intryck genom sitt leende, detta gör att man inte känner sig hotad av programmet.

Pil: neutral färg; är en balanserad blandning av varma och kalla nyanser. Dessa färger är mycket populära och bärs i stort av alla människor. Du hittar bl a mörkgrått i denna kategori. Brunt eller beiget.

Beige: Jordnära, klassisk, neutral, varm, mjuk, mild, melankolisk.

Brunt: Stabil, maskulin, tillförlitlig, bekväm, tålig, enkel, vänlig.

http://h41320.www4.hp.com/cda/piec/display/main/hppiec_content.jsp?zn=hpsmb&cp=1347-1348-1359-1360^15900_4038_11__

6. Flash

Här skapade vi de rörliga ikonerna. Rörliga ikoner drar uppmärksamheten till sig och kan även därför skapa mindre distraction om var man ska kolla.

Loadingcircle: Enligt färgvalen nämnda ovan. Gjord i rund form, likt en klocka för att beskriva tidsåtgången. Med "tårtbitar" som initierar hur långt man kommit i processen. Dessa två ting ska ge våra potentiella användare bättre förståelse för processen. Nyckeln ska symbolisera upplåsningen av en dörr, vilket påminner om det vi sett på inloggningssidan; avatar, nyckel och dörr.

Pergamentrullarna: Utifrån färgvalen ovan. Med pergamentrullarna gjorde jag Skriva, Läsa och Svara ikonerna. Valet av att använda oss av pergamentrulle kom ifrån att vi valde göra ikonerna så pass logiska och lätta att koppla till verkligheten, på ett eller annat sätt. Vi försöker användas oss av användarens associationsförmåga, Pergamentrullar var förr i tiden en form av brev och vi gör en mailfunktion. Jag valde att låta pergamentrullarna röra sig på olika sätt beroende på om de skulle läsas, skrivas eller svaras och skickas iväg.

Kuvert: Färgen på kuvertet är pergamentsfärg. Den ska initiera att brevet, dvs. mailet är oläst. Att den öppnar och stänger sig initierar att den är en aktiv möjlighet.

7. Kodning

I arbetet fick vi alltid ha de principer som gällde för vårt program i åtanke och därmed arbeta på ett strikt sätt vilket hade både sina fördelar och nackdelar då man får en bra grund att stå på men man kan inte göra som man vill alltid.

Koden som vi använder är till största del antingen gjord i designläget eller hämtad ifrån Internet med vissa förändringar för att passa vår applikation. Ett exempel på detta arbete var när vi skulle få in pop-up fönster i vårt program för att ge feedback till användaren om man ville antingen gå tillbaka ett steg, kasta ett mail i papperskorgen eller skicka ett mail. För att hitta hur man gjorde en sådan letade vi på Internet och till slut hittade kod för att göra en enklare pop-up ruta, denna kod kopierade vi och la in i vårt program där den

behövdes. Vi duplicerade koden för att ge olika pop-up fönster vid olika händelser samt ändrade färger på den, bakgrundsfärger genom en CSS och färgerna på dess knappar genom kod där pop-up fönstret skapades. Den blev till slut inte exakt som vi hade velat ha den men den visar ändå på konceptet hur vi ville att applikationen och pop-up skulle fungera. Orsaken till detta var att den koden vi hittade var väldigt bestämd och svår att påverka specifika delar av den, med mer tid hade vi kanske hittat en bättre variant.

Det som har varit svårast när det gäller kodningen har varit att handskas med XML-dokument. Speciellt när det gällde mailen i applikationen, eftersom vi ville skapa dem så att de hade egna ID:n så att vi kunde urskilja dem. Tyvärr gick inte detta så smärtfritt som vi hade önskat då det tog tid att försöka förstå sig på hur vi skulle göra samt att vi ville ha så många funktioner i en (att kunna öppna, radera osv). Vi beslutade oss för att lämna denna funktion och istället simulera hur programmet skall funka istället eftersom vi inte fick det att fungera. Vi lyckades ge ID:n till de olika mailen men inte hur vi skulle hämta eller arbeta med den informationen som vi behövde för att göra en funktionell mailtjänst, vi beslutade oss för att försöka få de viktigare utseendemässiga delarna klara istället då tiden försvann snabbt.

Lättaste och roligaste med kodningen har varit att kunna jobba ifrån designläget. Detta har underlättat mycket och sparat in tid, istället för att sitta och koda förhand. En sak som vart väldigt lyckat var att skapa en kontaktlista i "Skriva" då vi lyckades skapa en lista med både bilder och text vilket tog en tid att få rätt men till slut blev den väldigt bra och vi är nöjda även fast man inte kan välja separata kontakter i listan.

Vi är nöjda med vår insats i detta arbete, vi hade gärna velat göra mer och fått mer fungerbart men på grund av tidsbrist så har vi varit tvungna att anpassa oss. Huvuduppgiften med detta arbete har varit att få fram ett koncept baserat på designprinciper så därför har inte kodningen varit det viktigaste men vi kände ändå att vi ville göra vårt bästa och få så mycket funktionellt som möjligt. Vi har lärt oss mycket mer om hur Flex fungerar och vad man kan använda det till.