

In het ontwerptraject voor de partago-app doorlopen we 5 stappen. Elke stap valt uiteen in twee terugkoppel-momenten : een oproep om input, en een feedback moment op een voorgestelde synthese. We trachten ons zover als mogelijk aan deze structuur te houden, ookal zullen we merken dat in de praktijk er altijd enige overlap zal zijn.

**Stap 1 : Doelstellingen.**

DOEL : Verzamelen, evalueren en inplannen doelstellingen op een tijdslijn. Met doelstellingen wordt bedoeld : Alles wat de app moet kunnen/uitstralen – zowel in zijn algemeenheid als concrete verzuchtingen. Alles hieronder is indicatief.  
Algemene doelstellingen dienen steeds geconcretiseerd te worden (bvb: ‘gebruiksvriendelijk’ kan zo vertaald worden naar ‘max. # keer tikken per actie’ of ‘in een testpanel 10 matige smartphone gebruikers moeten xx% zonder hulp hun weg kunnen vinden).  
Concrete doelstellingen kunnen bvb zijn : knop om in één stap de reservatie met 30min te verlengen. Of : gedetailleerd overzicht in grafiekvorm van mijn ritten.

METHODE : In eerste ronde worden alle mogelijke losse ideeën verzameld. Los van technische bekommernissen, budget, haalbaarheid, … Vervolgens plaatst 8bahn+partago deze op een tijdlijn (of verwerpt ze). Dit resultaat wordt met de klankbordgroep besproken en waar nodig bijgestuurd.

RESULTAAT : Consensus-document met doelstellingen op lange termijn. Telkens met aanduidingen van belangrijkheid : cruciaal – belangrijk – nice-to-have.

TIMING : Inzamelronde : week 49-50. Synthese + bespreking resultaat : week 51.

**Stap 2 : Schetsontwerp.**

DOEL : De doelstellingen uit vorige stap vertalen in een schetsmatig schermenoverzicht – enkel voor de lange termijn (dus inclusief alle opties/doelstellingen). We houden hier nog steeds nauwelijks rekening met technische beperkingen of budget.  
Dat schetsmatige mag overigens letterlijk genomen worden. Bedoeling is de voorgaande stap te vertalen in een logische flow – wars van grafische uitwerking.

METHODE : 8bahn+partago werken deze schetsen uit. In een meeting met de klankbordgroep wordt deze besproken aan de hand van scenario’s : stel dat ik dit wil doen, hoe lopen we daarvoor door dit stappenplan. De inspiratie komt voort uit zowel de ervaring met de wagens als de voorgestelde doelstellingen uit stap 1. Waar nodig worden de schetsen aangepast.

RESULTAAT : Schetsontwerp van de langetermijn-doelstelling.

TIMING : Uitwerkte schetsen begin week 02. Bespreking later diezelfde week.

**Stap 3 : Onderzoek.**

DOEL : In deze fase onderzoeken we de technische en budgettaire haalbaarheid van de gekozen opties. We vergelijken tevens met beschikbare cijfers van het gebruik van de huidige app/auto’s en met feedback op de huidige app.

METHODE : 8bahn+partago verzamelen en bespreken samen de beschikbare gegevens. Op basis van onderlinge discussie maakt 8bahn een voorstel van prioriteitenlijst. Op basis van onderlinge bespreking wordt die eventueel nog bijgestuurd.

RESULTAAT : Prioriteiten-lijst van de gewenste doelstellingen, vertaald in een aantal tussentijdse releases. Welke functionaliteit hoort in welke release thuis, waarbij elke release een zekere interne logica dient te hebben.

TIMING : week 04.

**Stap 4 : Wireframe / mockup / prototype.**

TER INFO : Op dit moment is de juiste werkwijze nog niet gekozen. Dit zal bepaald worden binnen het bestek van deze fase. Kort gezegd, zijn deze drie werkwijzen als volgt samen te vatten :

* Wireframe : schetsmatige voorstelling van elk scherm. Aanduiding van positie, relatieve grootte, wàt op wélk scherm, … Een wireframe wil de structuur en onderlinge verhoudingen in beeld brengen, maar is géén middel om de grafiek te bespreken. Doorgaans voorgesteld als losse beelden, zonder mogelijkheid om door te klikken.
* Mockup : grafische uitwerking van een wireframe. Beschouw dit als screenshots van een afgewerkte app. Doorgaans zonder mogelijkheid om door te klikken.
* Prototype : grafische uitwerking waarop alle visuele interactie getest kan worden. Hoe reageren knoppen, scrolls, menu’s, … Er is hierbij geen koppeling met de reële data voorzien.

Een wireframe kan zeer snel geproduceerd worden, een prototype veronderstelt een grotere tijds-investering, maar laat ruimere evaluatie toe. Als men vergelijkt met het ontwerpen van een huis, dan is een wireframe het equivalent van de plannen en snedes van je huis; de mockups zijn dan foto-realistische renderings. En bij een prototype heb je een 3D-bril op waarbij je virtueel door het huis kan rondlopen.

DOEL : Nagaan hoe alle functionaliteit op een logische en evidente manier gecombineerd kan worden op verschillende schermen en hoe dit ondersteund kan worden dmv de grafische uitwerking.

METHODE : 8bahn+partago beslissen samen welke van de hierboven besproken 3 scenario’s gevolgd worden (evt. tussenvorm). 8bahn werkt minstens eerst een eenvoudige wireframe uit, welke besproken wordt met de klankbordgroep+partago. Op basis van de feedback hierop wordt een finale mockup/prototype uitgewerkt.

RESULTAAT : Ontwerpen die een developer reeds in staat moeten stellen om te weten waar hij/zij naartoe moet werken.

TIMING : week 05-07

**Stap 5 : Testing UI / UX**

DOEL : Bijsturen ontwerpen op basis van uitgebreide feedback bekomen van klankbordgroep én bij uitbreiding alle partago-gebruikers die hiervoor gevraagd worden.

METHODE : Algemene ledenbevraging via email + sessie met klankbordgroep/partago, waarna 8bahn de voorstellen finaliseert en aanlevert aan de developers.

RESULTAAT : Uitvoeringsdossier waarmee developers aan de slag kunnen.

TIMING : week 10

De volgende stappen vallen buiten het bestek van deze opdracht, maar vallen onder het development.

**Stap 6 : Development – development stage**

DOEL : vertaling ontwerp in een werkende applicatie

**Stap 7 : Testing – release candidate stage**

DOEL : uitgebreide testing, feedback op snelheid, technische vertaling, …

**Stap 8 : Release – app stage**

DOEL : app voor iedereen bereikbaar maken. Indien nodig vernieuwing in app/play store en update-requests.