

Ontwerp een mlog applicatie

Probleemstelling

Vogelaars lijken vaak wat wereldvreemde mensen. Vele kilometers leggen zij af om dat ene zeldzame vogeltje in levende lijve te kunnen waarnemen. Of zij zitten urenlang met verrekijker in de aanslag in een observatiepost op een ver waddeneiland om de trek van vluchten vogels te bestuderen.

Er bestaat echter een zeer actieve gemeenschap van vogelaars, die elkaar met veel enthousiasme op de hoogte houdt van hun observaties. Zij doen dit door gebruik te maken van moderne communicatiemiddelen, en met name mobiele telefoons. Doordat steeds met meer mobiele telefoons ook foto's kunnen worden genomen, heeft de IVF, een landelijke vereniging van natuurliefhebbers, het idee om hun website uit te breiden met een mlog voor vogelaars. De vogelaars kunnen dan specifieke observaties onmiddellijk uploaden en deze (met een korte omschrijving) delen met andere natuurliefhebbers.

Opdracht

Ontwikkel een mobiel interface voor deze mlog, waarmee vogelaars op locatie hun observaties kunnen publiceren. Werk daarnaast ook ideeën uit voor een interface waarmee geïnteresseerden deze mlogs kunnen bekijken.

Randvoorwaarden

1. Kies een van de meer krachtige mobiele platforms (smartphone). Houd rekening met de beperkte opslagruimte van een mobiel (geen harde schijf). Voor dit apparaat ontwikkel je de applicatie. Je kunt hierbij denken aan een applicatie op dit platform, of een webapplicatie die wordt benaderd met behulp van een browser op dit platform. Ga van het volgende uit:
 - Er is een camera aanwezig
 - Invoermogelijkheden zijn een pen (touch screen), uitschuifbaar QWERTY toetsenbord, twee softkeys en een left/right/up/down toetsen, inclusief 'ok' knop.
2. We veronderstellen een breedbandverbinding, hetzij doormiddel van de WiFi verbinding (af en toe verbonden), hetzij doormiddel van UMTS (altijd verbonden) of GPRS (altijd verbonden, maar geen breedband).
3. De opslagruimte is beperkt, omdat er geen harde schijf in het mobiele apparaat aanwezig is.

Aanpak

1. Ontwikkel een persona, scenario en functionalrequirements voor het mobiele interface.
2. Ontwikkel, in samenhang met je scenario, een interaction design document (wireframes).
3. Werk je mobiele interface uit tot een 'clickable demo' of een stelstel zeer nauwkeurig uitgewerkte visuele schermontwerpen die de applicatie goed weergeven.