

PROJECTGEGEVENS FABRIQUE - DIRECTE MANIPULATIE

Opdrachtgever

Fabrique
Oud Delft 201
Leiden

Begeleiders

Fabrique: Anton van Hoeck (anton@fabrique.nl)
CMD: Nils Vergeer (nilsvergeer@gmail.com - 0651758617)

Team

Stefan Ras	0764055	stefanras@gmail.com	0622039807
Leroy George	0785661	leroygeorge@gmail.com	0620052291
Donavan Babb	0763313	db2099@gmail.com	0650602538

Opdracht

Ontwerp en bouw een prototype om handig met grote hoeveelheden afbeeldingen te kunnen werken.

Uitleg

Ontwikkel met behulp van directe manipulatie een interactief product voor de Wacom Bamboo. Bij dit product moet er met grote hoeveelheden afbeeldingen kunnen worden gewerkt. Het moet duidelijk naar voren komen dat met een pentablet de interactie veel beter zou zijn dan met een muis. Qua ontwerp hoeft er niet veel te gebeuren, er mag gebruikt worden gemaakt van de huidige site. De interactie moet wel zeer goed uitgewerkt worden, waarbij de nadruk op de subtiele bewegingen komt te liggen. Ook moet duidelijk kenbaar worden gemaakt wat de feedback is op acties in het product.

Er moet zeer goed worden nagedacht over deze handeling met als doel de gebruiker het leren/gebruiken van het product veel makkelijker maakt doordat alles natuurlijk aanvoelt doordat er metaforen uit de fysieke wereld worden gebruikt.

Er zitten wel limieten aan. Zo is pendruk niet toepasbaar in de browser. Dit geldt ook voor multi-touch. Deze dingen kunnen dus niet in het concept gebruikt worden.

Eindproduct

Uiteindelijk dient er een duidelijk prototype te worden neergezet waar duidelijk gedemonstreerd wordt hoe de subtiele elementen naar voren komen. Door middel van interactie- en grafisch ontwerp moet het prototype (in flash bij voorkeur) de resultaten kunnen aantonen. De design ratio dienen ook vast gelegd te worden.

Overig

Bij de conceptpresentatie is het van belang dat er in ieder geval 3 belangrijke patterns of regels worden opgeleverd die belangrijk zijn voor de directe manipulatie.