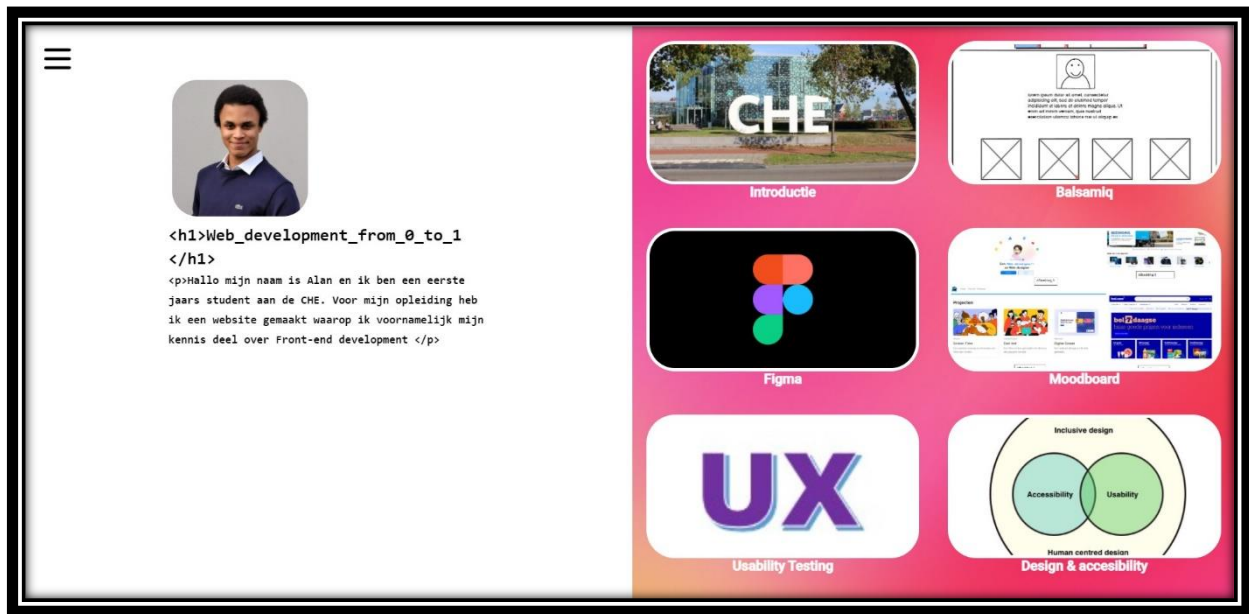


Verslag

IxD



Inhoudsopgaven

Inleiding

Mijn IxD product

Prototype maken

Hi-fi wireframe creëren in Figma

Grafisch design

Richtlijnen accesibility

Na woord

Literatuur

Inleiding

Interaction design (ook wel afgekort als IxD) is de structuur en het gedrag van interactieve systemen. Het doel van interaction design is om een product te creëren dat nuttig, bruikbaar en betekenisvol is voor de personen die het gebruiken.

Een interaction designer onderzoekt wat een bepaalde doel groep wilt.

Op basis van deze informatie wordt de gewenste interactie mogelijk gemaakt door het ontwerpen van structuur, gedrag en interface.

Interaction design kan worden toegepast voor verschillende producten bijvoorbeeld voor software hierbij is het belangrijk dat het duidelijk is voor de gebruiker hoe de software in z'n werking gaat

Mijn IxD product

Ik heb voor school een website gemaakt, waarop ik de verschillende stappen uitleg om tot een bruikbare website te komen.

De stappen die ik heb ondernomen om tot mijn eindproduct te komen zijn:

- Prototype maken
- Usability test uitgevoerd
- Hi-fi wireframe creëren in Figma
- Grafisch design gemaakt
- Richtlijnen van Accessibility toegepast

Ik ga per stap doornemen wat die inhoud en hoe het mij heeft geholpen tot een website te komen.

Prototype maken

Mijn allereerste taak was een prototype maken van mijn website in balsamiq.

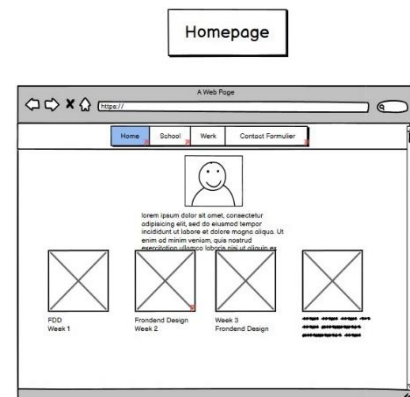
Mijn prototype is een low fidelity wireframe ook wel lo-fi genoemd.

Een lo-fi wireframe is een ruige schets van hoe de website er uit kan zien.

Bij deze ruige schets worden geen kleuren gebruikt, je hoeft ook geen echte tekst te gebruiken.

Het gaat er puur om dat je een idee krijgt hoe de website indeling eruit komt te zien.

Afbeelding 1 is mijn lo-fi homepage die ik heb ontworpen.



Afbeelding 1

Usability test uitvoeren

Het is belangrijk om te weten hoe mijn site wordt ervaren, voordat ik het verder ga uitwerken in Figma en Visual Studio code.

Daarom is het belangrijk om een usability test uit te voeren.

Het doel van een usability test is om erachter te komen hoe een iemand het product ervaart.

Als ik bijvoorbeeld een website zou creëren voor studenten aan de universiteit zou ik ander soort taal gebruiken dan voor een website voor middelbare scholieren.

De ervaring van een gebruiken kan worden vast gelegd met een testscript die je opstelt.

In dit script staan vragen die worden gesteld aan de testpersoon, en kunnen beoordeeld worden volgens de System Usability Scale.

Ik heb een usability test uitgevoerd op mijn lo-fi wireframe om zo al vast te kunnen stellen hoe mijn schets wordt ervaren door mensen, zo kan ik al vroeg in het proces aanpassingen verrichten indien nodig.

Hi-fi wireframe creëren in Figma

Mijn derde stap tot het maken van mijn website, was het maken van een high fidelity wireframe.

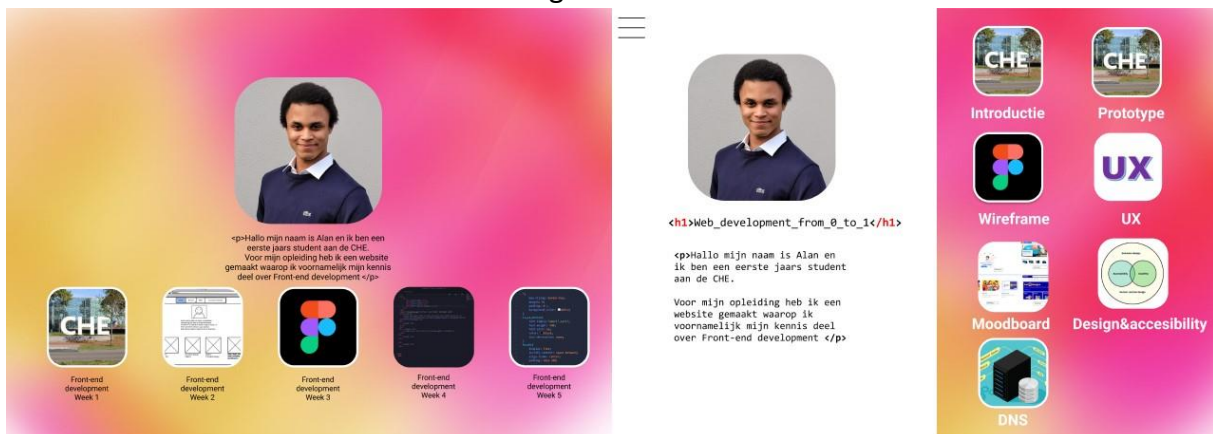
High fidelity is afgekort hi-fi.

Een hi-fi wireframe heeft in tegenstelling tot een lo-fi wireframe veel detail.

In principe is de hi-fi wireframe al bijna het eindproduct op dat moment weet je al hoe de site eruit moet zien.

In mijn geval heb ik bij mijn hi-fi wireframe wat aanpassing verricht ten op zichten van mijn lo-fi wireframe.

Ik heb dit gedaan, omdat ik niet helemaal tevreden was met mijn lo-fi wireframe tijdens het maken van mijn hi-fi wireframe. Ik heb besloten om bepaalde aspecten van plaats te veranderen nadat ik feedback had ontvangen van een vriend.



Afbeelding 2

De linker foto van afbeelding 2 was mijn prototype in high fidelity, de rechter afbeelding van foto 2 is het uiteindelijke ontwerp geworden dat ik heb gebruikt om op verder te bouwen.

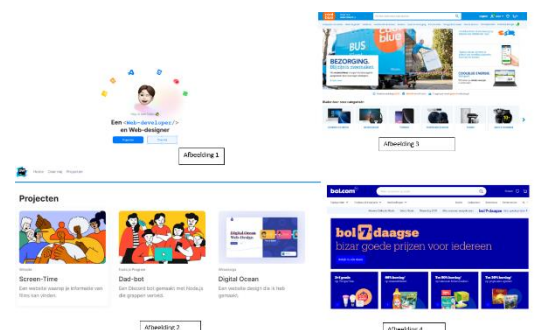
Grafisch design

Om een nog beter beeld te krijgen hoe mijn website eruit moet gaan zien heb ik een grafisch design gemaakt.

Een grafisch design is het visueel vormgeven van ideeën in verschillende media, met als doel om mensen uit te delen. Bij een grafisch design wordt zowel visuele expressie als creativiteit nagestreefd in de presentatie van tekst en beeld.

Je kan een grafisch design in de vorm van een moodboard maken, zo heb ik het gedaan.

Een grafisch design kan mijn hi-fi wireframe zijn, maar ook bijvoorbeeld een moodboard. In mijn moodboard heb ik verschillende websites bij elkaar gevoegd om zo een beeld te krijgen hoe mijn pagina indeling eruit kan zien, kleuren, fonts, etc zie afbeelding 3.



Afbeelding 3

Richtlijnen van Accessibility toegepast

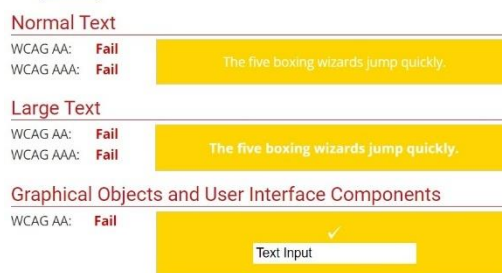
Om een website gebruikersvriendelijk te maken is het handig om de accessibility richtlijnen toe te passen.

Deze richtlijnen zijn bedoeld om zo storende details te vermijden zoals bijvoorbeeld een verkeerde kleurcombinatie toe te passen zie afbeelding 4.

Als je een wit lettertype gebruikt op een gele achtergrond voldoet dit niet aan de WCAG.

WCAG staat voor Web Content Accessibility Guidelines.

Dit kan ook gelden voor afbeeldingen, stel dat een afbeelding niet in kan laden moet er een alternatieve tekst zijn die de afbeelding beschrijft (zie afbeelding 5).



Afbeelding 4



Afbeelding 5

Nawoord

In mijn verslag heb ik een korte uitleg gegeven wat interaction design inhoudt, er komt natuurlijk veel meer bij kijken dan alleen de stappen die ik in het kort heb uitgelegd.

De beschreven stappen in heb echter wel meegenomen in mijn uiteindelijke website.

Voor meer informatie kan je altijd mijn website bezoeken:

<https://fdd.che-ict.nl/2122/amosefia/index.html>

Vragen kan je via deze link stellen:

<https://fdd.che-ict.nl/2122/amosefia/contact.html>

Literatuur

Wikipedia-bijdragers. (2021, 23 februari). *Interaction design*. Wikipedia. Geraadpleegd op 20 oktober 2021, van https://nl.wikipedia.org/wiki/Interaction_design

Wikipedia-bijdragers. (2021b, juni 3). *Web Content Accessibility Guidelines*. Wikipedia. Geraadpleegd op 21 oktober 2021, van https://nl.wikipedia.org/wiki/Web_Content_Accessibility_Guidelines