

# Workshops UX-design Sem01

## Les 1

MagnaCult

UX = user experience

- De interactie met een product en vooral hoe ze dit ervaren
- Design is leuk, maar gebruikers gaan voor gebruikersgemak
- gaat om gevoel
- design kan heel mooi zijn, maar als het niet aansluit bij de gebruikerswensen dan he niet.
- Zet perspectief van user centraal, niet de stakeholders
- UX Mindset = gebruikers centraal zetten

UX = uiterlijk + gevoel + gebruikersgemak

- ux is een team die vanuit verschillende perspectieven naar de UX kijken

UX, korte feedbacklijnen, echter dat is voor alles handig.

dont make me think, me is user

Newson-norman group - usability

1. Laat weten wat er gebeurt, voortgangsbalk
2. Overeenkomsten met echte wereld, printer voor printen, mobieltje voor mobile
3. zekerheid en controle - annuleeroptie, geeft een gevoel van veiligheid
4. consistentie en standaarden - dit moet je nalezen als je dit wilt
5. automatisch aanvullen - maakt het makkelijk, voorkomt fouten
6. herkennen is gemakkelijker dan onthouden
7. flexibiliteit en efficiency, accelerators: sneltoetsen, voorboren tabs voor wie sneller wil en kan
8. vorm en minimalistisch design, relevante info en visuele rust
9. erken fouten, help informeer en los ze op -meldingen
10. help en documentatie

SMART

Specifiek, meetbaar, acceptabel, realistisch en tijdgebonden

Doelgroep

wie is je doelgroep, wie, juiste plaatst, juiste moment, juiste boodschap  
kruip dieper in het hoofd van j klant

Persona

helpt je om in de doelgroep te verplaatsen, fictief persoon

8 stappen om er te komen

Wat vindt ik ervan: Als gebruiker van IT heel blij dat UX-ontwerpers mijn leven makkelijker maken. Maar ik wordt er niet warm van. Waarom wordt ik er niet warm van? Deze vraag nog beantwoorden

Als mens trekt het me niet, ik weet, bewuste kennis, dat het nuttig is en dat het goed is dat het gebeurt. Maar ik wil echter een andere kant op lopen

Vraag: Hoe zit het met japanse ontwerp, japanse kunst gaat om context, westerse op focus