Droeftoeters-ICT – [UX-Ontwerp]

Inlever datum: 04/04/2025

# 1 – Informatie

## 1.1 - Studenten

Christian Scott Horler - 2227807

Lilah Sanchez -

Martijn van Houwelingen - 2225486

Sophie Iersel - 2232301

Thomas Koman – 2226974

## 2.2 – Project

Groepsnaam: Droeftoeters

Projectnaam: Droeftoeters-ICT

# 2 - Inhoud

Contents

[1 – Informatie 1](#_Toc194662200)

[1.1 - Studenten 1](#_Toc194662201)

[2.2 – Project 1](#_Toc194662202)

[2 - Inhoud 1](#_Toc194662203)

[Wireframes 2](#_Toc194662204)

**Inleiding**

Hieronder gaan we dieper in op de keuzes die we hebben gemaakt voor het ontwerpen van de applicatie. Hierbij vertellen we waarover we hebben nagedacht bij het designen van een kindvriendelijke applicatie en hoe we deze voor ons in hadden gebeeld voordat we dit daadwerkelijk gingen uitwerken.

## Wireframes

**Keuzemenu**

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

Hierboven zie je de wireframe van het keuzemenu. Het is simpel genoeg, hierbij kies je of je wilt inloggen als ouder of kind. Dit vermijdt verwarring tussen het wisselen van kind/ouder pagina als je al eenmaal op de login pagina's bent. Ook word je hierbij op een nette manier verwelkomt en word er licht context gegeven over wat er op dit scherm te doen is. Hierbij waren keuzes gemaakt om het simpel te houden om verwarring te voorkomen, ook moest het makkelijk te begrijpen zijn voor een kind. De introductie tekst weergeeft een vriendelijke toon waarbij de gebruiker zich fijn voelt.

**Ouder login scherm**

A screenshot of a login screen

AI-generated content may be incorrect.

Hierboven staat de wireframe voor het loginscherm voor de ouders. Hierbij nemen we aan dat je al een account hebt aangemaakt en hierbij je wachtwoord en email van hebt, zo niet kan je op de registerknop drukken die je naar het registreer scherm zal leiden. Ook is het linksboven mogelijk om op de "parent" knop te drukken om te veranderen naar het kinderscherm. Verder is het simpel, je vult je email en wachtwoord in. Hierna druk je op de "sign in" knop en kom je op het volgende terecht.

**Ouder registreer scherm**

A screenshot of a register

AI-generated content may be incorrect.

Hierboven staat de wireframe van het registreerscherm voor de ouders. Hier kan je op komen als je bij het login scherm hebt gedrukt op "register" Hierbij maak je een account aan, voor extra voorzichtigheid moet je hier twee keer het wachtwoord invullen, om fouten te vermijden. Ook kan je weer terug naar het login scherm door op de "login instead" knop te drukken. Als je alles hebt ingevuld dat je nodig hebt voor het maken van een account, druk je op "create account" en kan je vervolgens inloggen.

**Kinder login scherm**

A screenshot of a computer screen

AI-generated content may be incorrect.

Hierboven is het kinder login scherm. Kinderen kunnen niet uit zichzelf registreren, dit moet vanuit de assistentie van een ouder/verzorger. Daardoor staat er onderaan een uitleg voor het kind, dat als hij/zij nog geen account heeft, dat er aan een ouder gevraagd moet worden om deze voor hen aan te maken. Voor de rest is het hetzelfde als een ouder login scherm. Je vult de email en wachtwoord in, vervolgens kan je inloggen.

**Dashboard scherm**

A spiral notebook with lines drawn on it

AI-generated content may be incorrect.

Dashboard scherm

- Grote, eenvoudige knoppen voor navigatie, zoals een logout knop en een duidelijke start knop die naar het volgende scherm leid.

- Beloningsysteem zichtbaar om kinderen te betrekken.

**Timeline scherm**

A spiral notebook with writing on it

AI-generated content may be incorrect.

Timeline scherm

- interactieve manier van info verzamelen dmv levels

Toegankelijkheid (WCAG-richtlijnen)

- kleurencontract - tekst en belangrijke elementen hebben voldoende contract.

- eenvoudige taal - geen moeilijke woorden, kokrte zinnen.

- audio-ondersteuning - Voice-over voor kinderen die niet goed kunnen lezen.

- touchscreen-vriendelijk - grote knoppen en duidelijke navigatie.

Waarom dit UX-ontwerp

- sluit aan bij de doelgroep

- houdt rekening met toegankelijkheid en gebruiksgemak

- ondersteunt een speelse leerervaring met een intuïtief design.

## Personas

**Persona 1, Kind (7-12 jaar, diabetespatient)**

Achtergrond: Kind heeft onlangs de diagnose diabetes gekregen en moet binnenkort naar het ziekenhuis voor controles. Het kind houdt van spelletjes en leert graag op een interactieve manier.

Behoeften:

- Wil weten wat hem/ haar te wachten staat in het ziekenhuis.

- Vindt medische termen moeilijk te begrijpen.

- Speelt graag op een korte en kleurrijke manier.

Uitdagingen

- Kan zich moeilijk lang concentreren.

- Voelt zich snel zenuwachtig in nieuwe situaties.

**Persona 2, Ouder van kind**

Achtergrond: Ouder van kind. Wil het beste voor zijn/ haar kind en wil zijn/ haar kind zo goed mogelijk voorbereiden op zijn/ haar ziekenhuisbezoek.

Behoeften:

- Wil een betrouwbare en informatieve tool voor het kind.

- Wilt de voortgang van het kind kunnen inzien.

Uitdagingen:

- Ouder kan dit zelf niet aanpakken of er een oplossing voor bieden.

## Moodboard

Kleurenpalet

- Zachte en vriendelijke kleuren, zoals lichtblauw en pastelgroen om een veilige en toegankelijke uitstraling te geven.

- Contrastkleuren voor belangrijke knoppen en interacties.

A blue and white gradient

AI-generated content may be incorrect.

Lettertype

- Goed leesbare font

- Grote knoppen en panels voor eenvoudige navigatie.

Voor een illustratiestijl hebben we iets gekozen dat aantrekkelijk zou zijn voor kinderen, dus lichte kleuren met ronde knoppen. Ook hoort hierbij een speelse achtergrond, dus een grasveld met wat bomen.