

👤 Designing The User Experience — Voorbereiding Dennis & Michel

Dennis Klein - 0927931@hr.nl

Michel van Heest - 0908582@hr.nl

Tasks

- ✓ ~~Sheets Jappie invullen~~
- ✓ ~~Onderwerp bedenken en uitdenken~~
- ✓ ~~Vooronderzoek vragen uitwerken~~

Zie: <https://3.basecamp.com/4250144/buckets/14187367/todosets/2150114224>

Onderwerp

Workflows & processen vaststellen (in het designproces)

Titel: "Pipelining", "Piper", "Rocket Surgery Made Easy 2.0"

Vooronderzoek

Waarom hebben deze tools, methodes of theorie een rol in het UX ontwerpproces?

- Waardevol om snel en in korte tijd uit denken hoe je je proces vormgeeft zodat dit in de loop van het proces uitgevoerd kan blijven worden zonder dat je telkens na hoeft te denken hoe je dingen uit gaat voeren

Welke auteurs hebben allemaal over dit onderwerp geschreven?

- Rick Pastoor (GRIP), blogs van designteams (Airbnb, Dropbox, Basecamp, Framer ...)

Welk boek moet ik lezen als ik meer te weten wil komen over dit onderwerp?

- ...

Wat zijn de 5 belangrijkste recente artikelen van betrouwbare bronnen online over dit onderwerp?

- ...

Welke aspecten van deze tools, methodes of theorie zijn het belangrijkste?

- Op kunnen breken in stappen
- Je stappen analyseren
- Dingen klein kunnen uitwerken en leren scalen

Waarom gebruiken ontwerpers of ontwikkelaars of deze tools, methodes of theorie?

- Het zorgt ervoor dat het proces tangible is voor andere (of nieuwe) teamleden, het proces inzichtelijk is, keuzes beter onderbouwt kunnen worden en het proces ansicht soepeler verloopt.

In welke fase van het ontwerpproces spelen deze tools, methodes of theorie een belangrijke rol?

- Opzetten: in het begin van het deel-proces
- Uitvoeren en onderhouden: in het hele proces

Hoe maak je het product wat hoort bij deze tools, methodes of theorie?

- Dit kan in de vorm van een tutorial die we fysiek/digitaal/in video kunnen aanleveren.

Welke handelingen moet je verrichten om tot het product te komen?

- Elk van de mogelijke uitwerkingen van het product heeft andere handelingen.
- We kunnen er sowieso van uitgaan dat we ons moeten verdiepen in processen en workflow, dit inzichtelijk moeten maken in tekst en visualisaties en daar een les of tutorial omheen moeten verzinnen.

Welke tools heb je nodig om deze methodes of theorie uit te voeren?

- Elk van de mogelijke uitwerkingen van het product heeft andere tools.

Als het een activiteit betreft; Wat zijn de stappen die je moet nemen met je deelnemers?

- Mensen informeren over het bestaan van de tutorial.
- Mensen verzamelen en enthousiasmeren om mee te doen.
- MITS FYSIEK IN EEN LOKAAL: gezamenlijk de tutorial doorlopen.
- MITS DIGITAAL: linkje verspreiden.

Wat zijn de kenmerken van een goed uitgevoerd product?

- Helder en begrijpelijk ook als je niks van processen en workflow afweet.
- Duidelijke stappen binnen de tutorial.
- Visueel uitgelegd waar het kan.
- Interactie met andere studenten.

Wanneer is een product 'goed' en wanneer niet

- Als studenten door middel van een doorgelopen tutorial weten hoe zij een proces of workflow kunnen opzetten. Voor zichzelf en voor een designteam.

Wat gebeurt er met het product in het ontwerpproces?

- Die wordt met elke iteratie beter hé...
- En dan is 'ie af.

Wie gaat er allemaal met dit product aan de slag?

- Studenten van de HR uit de minor UX/UI beter bekend als "De minor van Jasper"
- Later kunnen we altijd nog kijken of er wat meer in zit hé ;) Niet te hard van stapel.

Overleg 23-10-'19

We zijn door Grip op het idee gekomen, maar we baseren de workshop/tut hier niet op.

Het ding bestaat uit twee delen. Een worksop live op school, en een digitale tutorial als onderdeel van Jappie's project.

We zetten voorbeelden neer van hoe je een workflow of pipeline kan opzetten en leren de studenten hier zelf mee aan de slag te gaan door een soort toolkit aan te bieden.

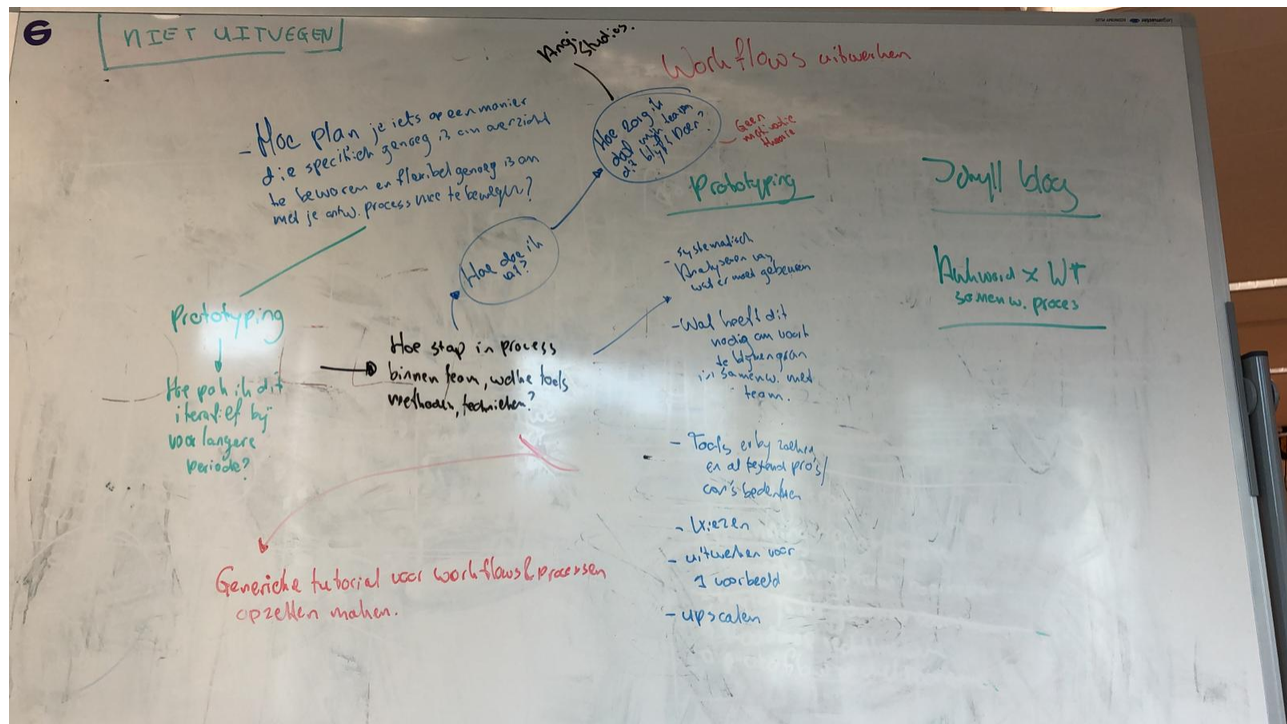
"Je moet het wiel niet opnieuw uitvinden." Want alles is al een keer door iemand gedaan.

We leggen uit waarom het handig is om deze aanpak te hebben.

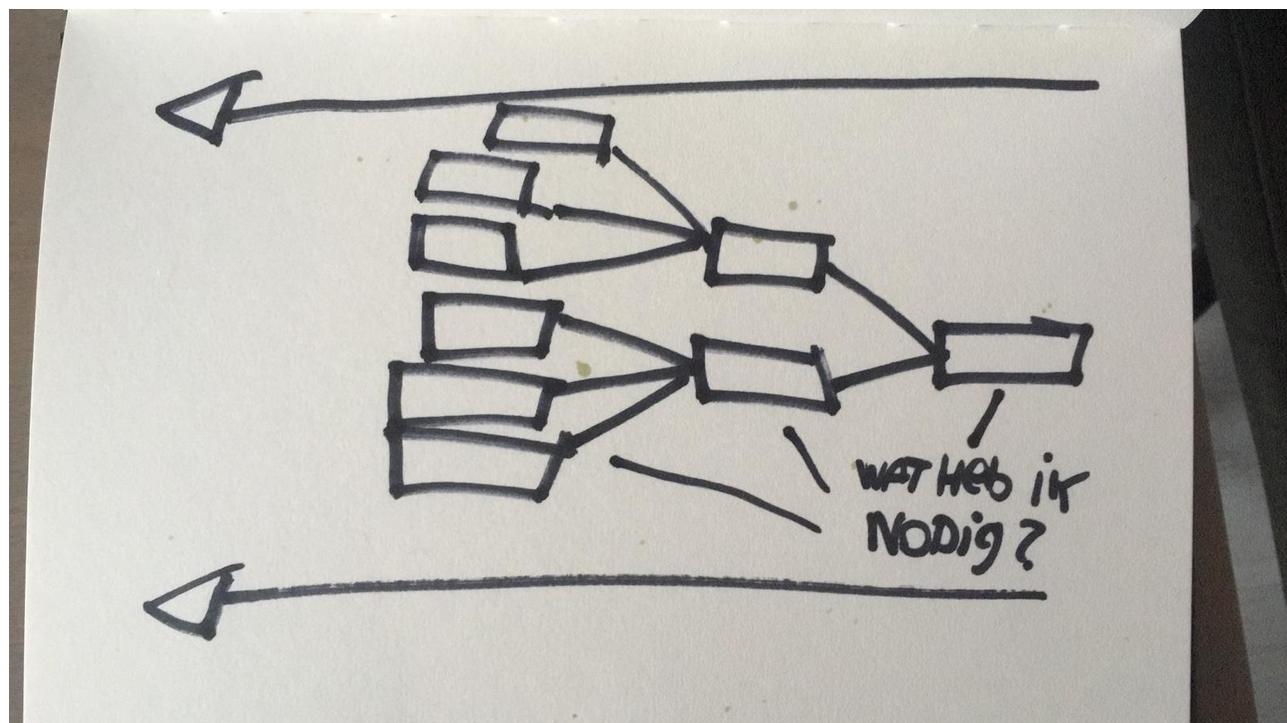
Zelfde redenen als waarom Git zo handig is. Bekijk ook "Rocket Surgery Made Easy." De bedoeling is om het te vereenvoudigen voor onze medestudenten.

"Hoezo is het okay om te cheaten" Cheaten is hier time hacken.

- Welke contexten?
 - Designen en werken op schaal
 - XKCD → <https://xkcd.com/1205/>
- Waarom toepassen?
 - Zelfde reden als Git en design systems
 - Hoe besteed ik zo min mogelijk tijd en werk aan onnodige zaken?



Michel: Brainstorm om tot een idee te komen



Dennis: Uitleggen hoe dit eigenlijk reverse engineering is

Links

Inschrijven duo-gesprekken:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1XpaDxd38Z3XoqiADMYpB_dSeAtAHo1XjsirCYl3pW4Q/edit#gid=0

Checklist tinkering on the web:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xtwqMZZhEuMLsP51Saow-RYC7m9evFBGdhHXgggj1wY/edit>

Longlist onderwerpen:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1YdsYdLIZPm77XXKMKhKaDeqlv0qpvFXIpo_mH8G0JmU/edit

Sharable link van dit document:

<https://paper.dropbox.com/published/Designing-The-User-Experience-Voorbereiding-Dennis-Michel--Amo0qUdk97MQSEwDu56MtKhtBg-BaiCOzaXuDFfeQAoGNEaoNi>