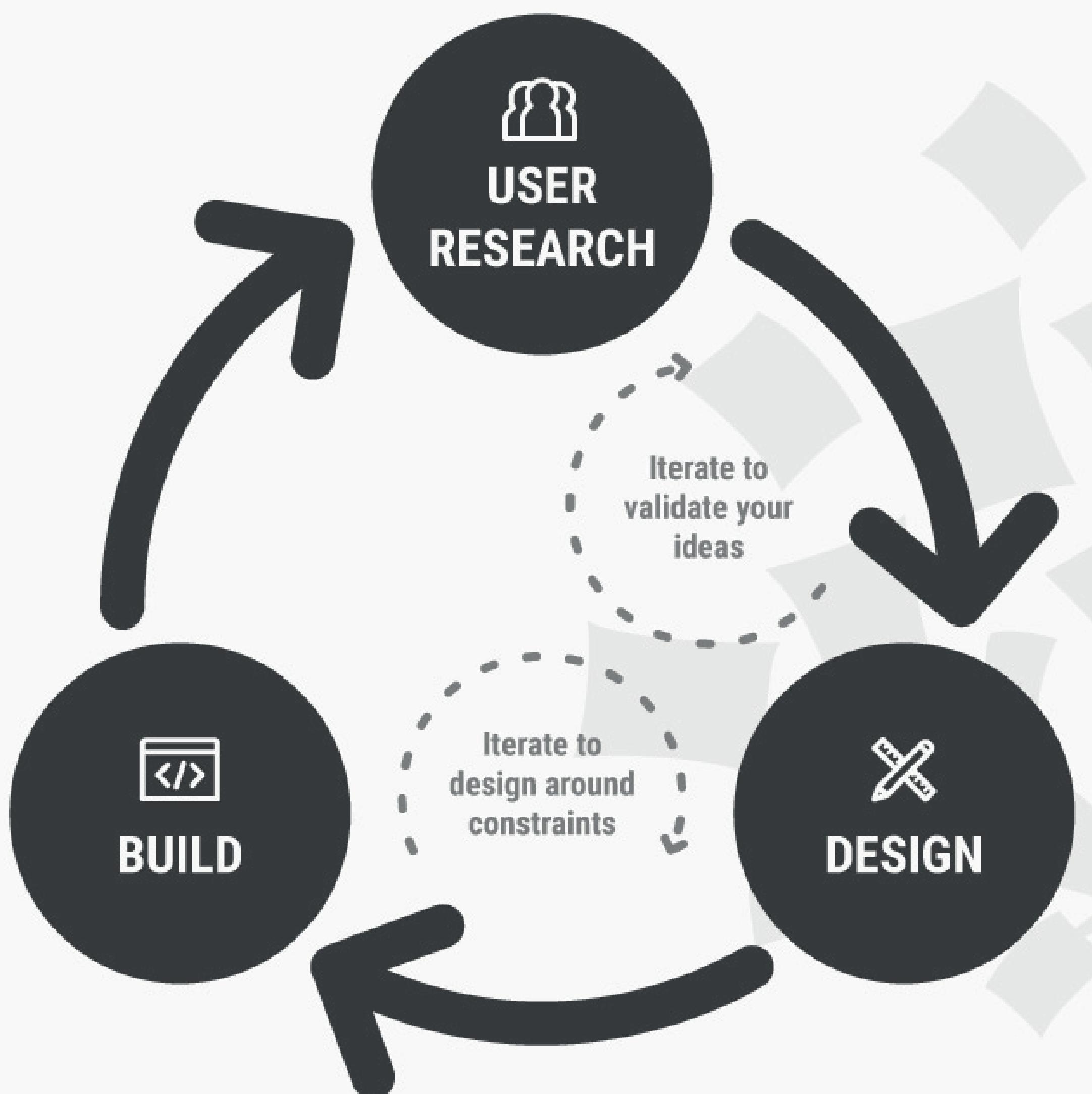


Procesboek VID

THE ITERATIVE PROCESS OF UX DESIGN



Inhoudsopgave

Pagina 1: Stylesheet Biblion

Pagina 2: Vooronderzoek

Pagina 3 tm 7: Lo-fi schetsen

Pagina 8: Principle 11 - strong visual hierarchies work best

Pagina 9: Design principles: Dominance, Focal point and hierarchy - Steven Bradley

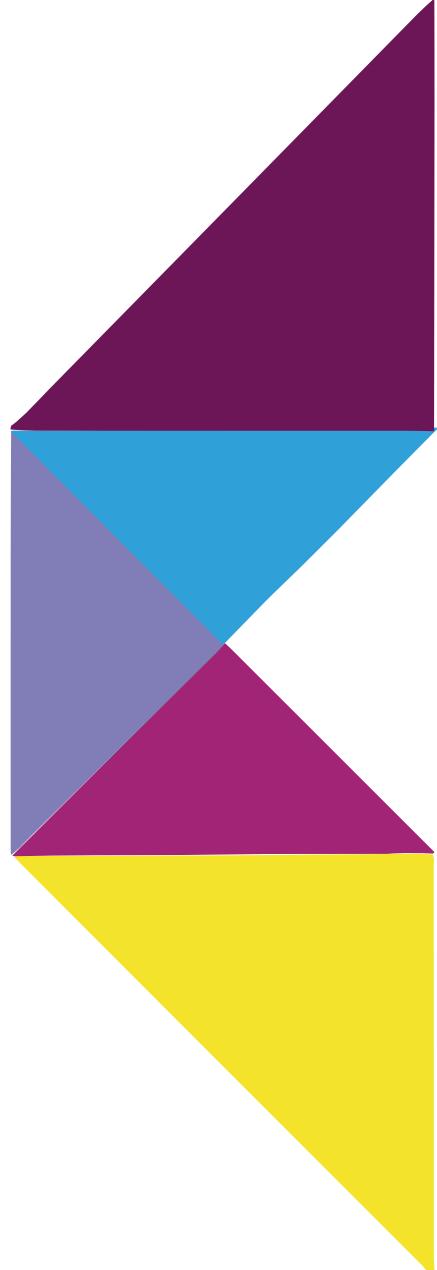
Pagina 10 t/m 15: Me-fi schermen

Pagina 16: Principle 4 - Keep users in control

Pagina 17: 7 secrets for enhancing ux with micro interactions

Pagina 18: Microinteraction animation

Pagina 19: Principles 9 + 10 - Appearance follows behavior & Consistency matters

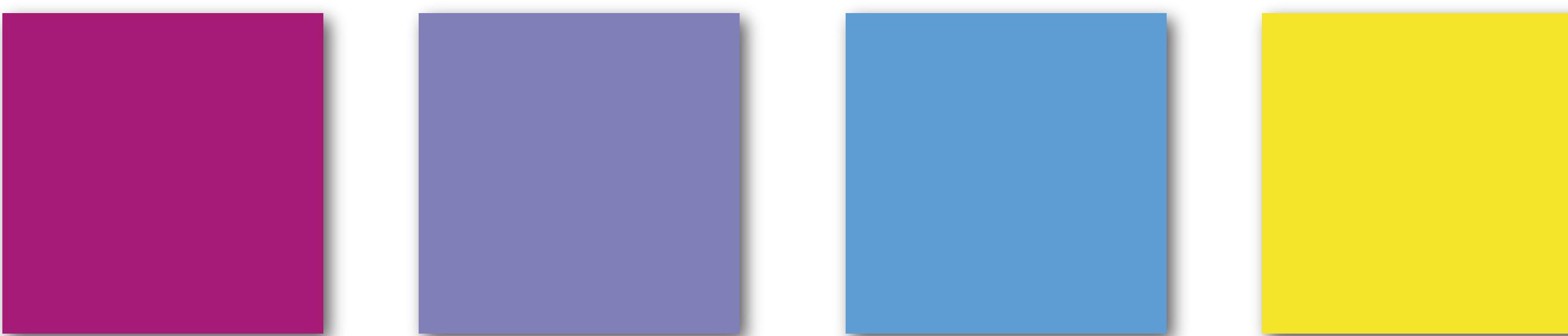


Stylesheet Biblion

Logo



Hoofdkleuren



Lettertypes

Fedra Book

Fedra Medium

Trade Gothic Light

Trade Gothic Regular

Trade Gothic Bold No. 2

Trade Gothic Bold

Wiebertje



Tekstblokken in plaatjes

**Fedra Medium
tussen de 20-25pt**

Payoff/introtekst in Trade Gothic Regular tussen de 14-16pt
Hou rekening met standaard 4pt verschil interlinie.
Dus als het 15pt wordt, is de interlinie $15\text{pt}+4\text{pt}=19\text{pt}$ interlinie.
Dit geldt voor alle tekst!



Vooronderzoek

Moodboard - interesses 12-18 jarigen



Lo-fi schetsen - startscherm

Logo

Startknop

Lo-fi schetsen - startscherm

Kies uw leeftijdscatagorie

12-15

15-18

Lo-fi schetsen - zoekschermerm

Genres checkboxes

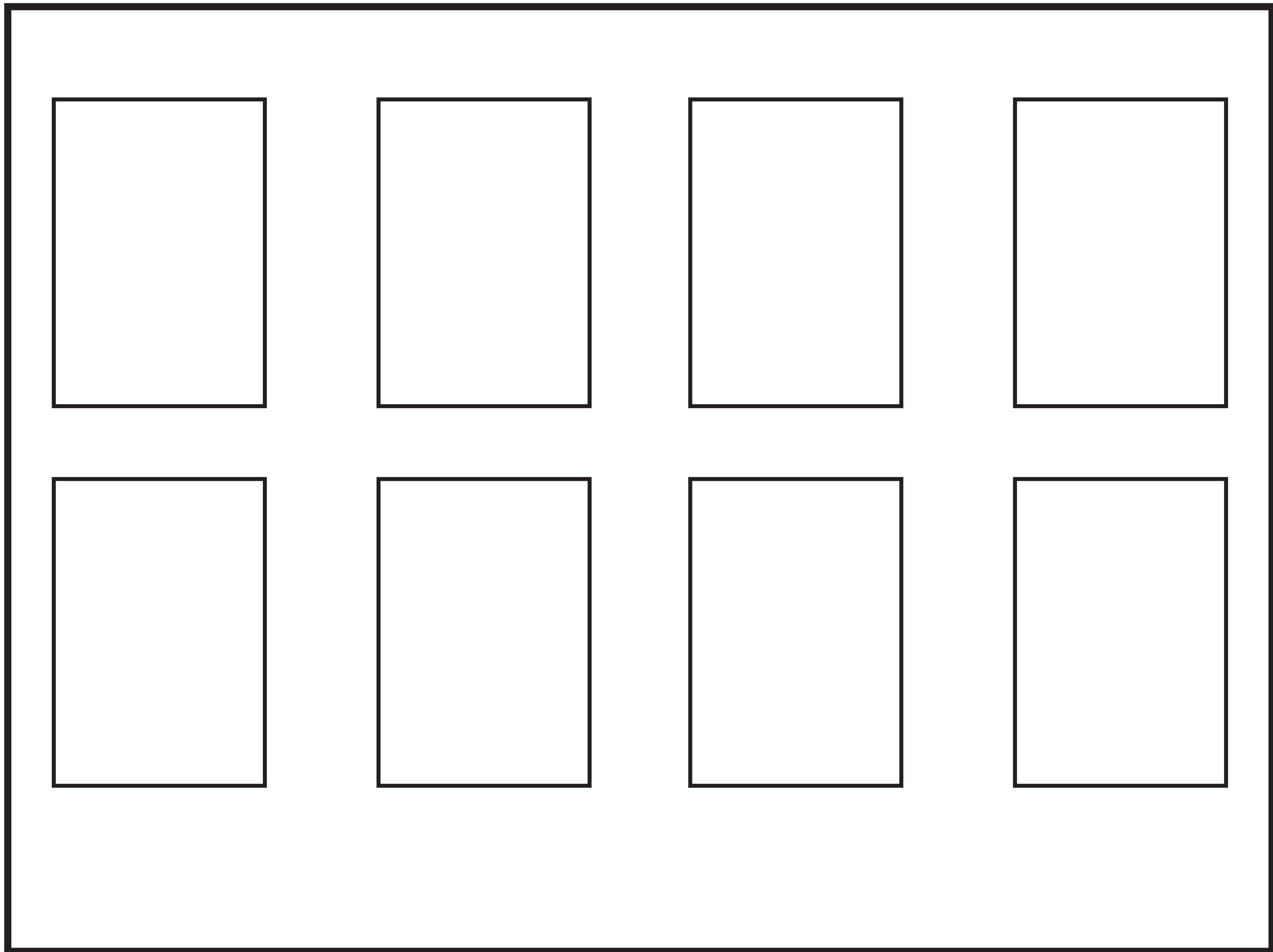
volgende

Lo-fi schetsen - zoekscherm

Lezen voor de lijst
pdf/geen pdf

Resultaat

Lo-fi schetsen - resultaten scherm



Principle 11 - Strong visual hierarchies work best

Principle 11- Strong visual hierarchies work best

Een sterke visuele hierarchie is bereikt wanneer er een duidelijke volgorde/flow in een scherm zit, een slechte visuele hierarchie zorgt ervoor dat een scherm verwarrend en opgepropt eruit kan zien. De designer moet er dus voor zorgen dat de gebruikers bijna door het scherm worden geleid doormiddel van kleur en grootte van elementen.



Bron: <https://sotamedialab.wordpress.com/2018/12/04/info-graphic-day-2-visual-hierarchy/>

Design Principles: Dominance, Focal Points And Hierarchy - Steven Bradley

Design Principles: Dominance, Focal Points And Hierarchy

Je kunt een visuele hierarchie in een ontwerp aanbrengen door dominantie te geven aan elementen die het meest belangrijk zijn op een scherm. Je kan de dominantie van een element vergroten doormiddel van de volgende middelen te veranderen; grootte, vorm, kleur, waarde, diepte, textuur, dichtheid, verzadiging, orientatie en witruimte. Hiermee kun je de gebruiker door een scherm “leiden”.



Kijk hier!

Voorbeeld

Me-fi - startscherm



Me-fi - zoekscherm

Kies een leeftijdscategorie

13-15

15-18



Me-fi - zoekscherm

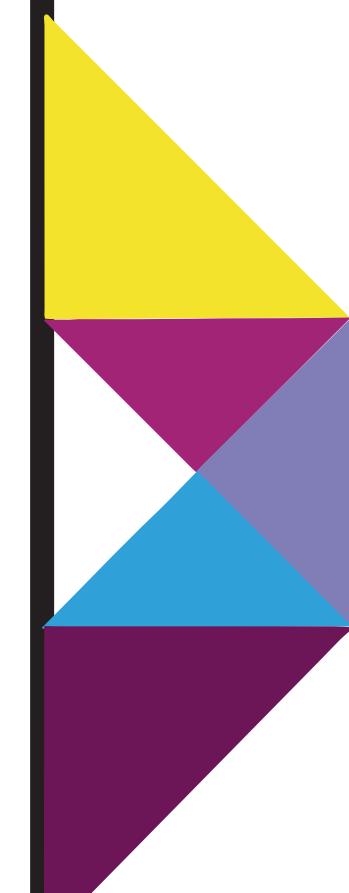
←
Terug



Kies uw genres

- | | | |
|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Young Adult (52) | <input type="checkbox"/> Sportverhaal (7) | <input type="checkbox"/> Oorlogsverhaal (2) |
| <input type="checkbox"/> Jeugdroman (30) | <input type="checkbox"/> Jeugdthriller (6) | <input type="checkbox"/> Autobiografisch proza (1) |
| <input type="checkbox"/> Probleemboek (29) | <input checked="" type="checkbox"/> Thriller (6) | <input type="checkbox"/> Detective (1) |
| <input type="checkbox"/> Psychologische roman (25) | <input type="checkbox"/> Science fiction (5) | <input type="checkbox"/> Griezelen (1) |
| <input type="checkbox"/> Spanning en avontuur (25) | <input type="checkbox"/> Sociaal politiek verhaal (5) | <input type="checkbox"/> Humor (1) |
| <input type="checkbox"/> Ontwikkelingsroman (14) | <input type="checkbox"/> Waargebeurd verhaal (5) | <input type="checkbox"/> Ideeënroman (1) |
| <input type="checkbox"/> Historische Roman (13) | <input type="checkbox"/> Familieroman (4) | <input type="checkbox"/> Liefdesverhaal (1) |
| <input checked="" type="checkbox"/> Oorlogsroman (13) | <input type="checkbox"/> Dagboekroman (3) | <input type="checkbox"/> Literaire thriller (1) |
| <input type="checkbox"/> Dystopie (11) | <input type="checkbox"/> Filosofische roman (3) | <input type="checkbox"/> Migrantenliteratuur (1) |
| <input type="checkbox"/> Toekomstroman (9) | <input type="checkbox"/> Ridderroman (3) ^ | <input type="checkbox"/> Plattelandsroman (1) |
| <input type="checkbox"/> Fantasy (8) | <input type="checkbox"/> Avonturenroman (2) | <input type="checkbox"/> Voetbalboek (1) |
| <input type="checkbox"/> Schoolverhaal (8) | <input type="checkbox"/> Geëngageerde roman (2) | |
| <input type="checkbox"/> Meisjesboek (7) | <input type="checkbox"/> Misdaadroman (2) | |

Volgende stap →



Me-fi - zoekscherm

The screenshot shows a search interface for 'Boeksoorten' (Book Types). At the top left is a purple arrow pointing left labeled 'Terug'. The main title 'Boeksoorten' is in large black font. Below it is a white rectangular search box containing two columns of filter options. The first column includes 'Lezen voor de lijst' (with a checked green checkbox), 'instap' (unchecked), 'niveau 1' (unchecked), 'niveau 2' (unchecked), 'niveau 3' (unchecked), 'niveau 4' (checked green), 'niveau 5' (checked green), and 'Boeksoort:' followed by three options: 'Boek' (checked green), 'E-Boek' (checked green), and 'pdf' (checked green). To the right of the search box is a purple button with the text 'Volgende stap →' (Next step →) in white. The background features a decorative graphic of overlapping triangles in yellow, blue, purple, and red.

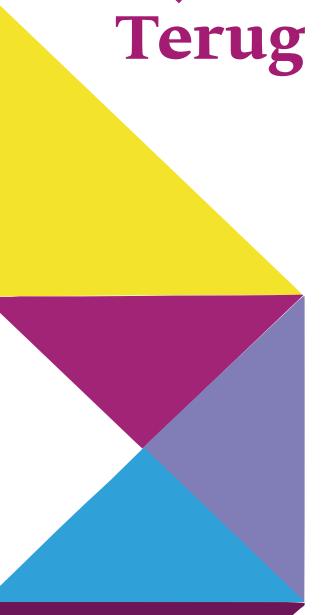
Terug

Boeksoorten

Lezen voor de lijst
 instap
 niveau 1
 niveau 2
 niveau 3
 niveau 4
 niveau 5
Boeksoort:
 Boek
 E-Boek
 pdf

Volgende stap →

Me-fi - Resultatenscherm

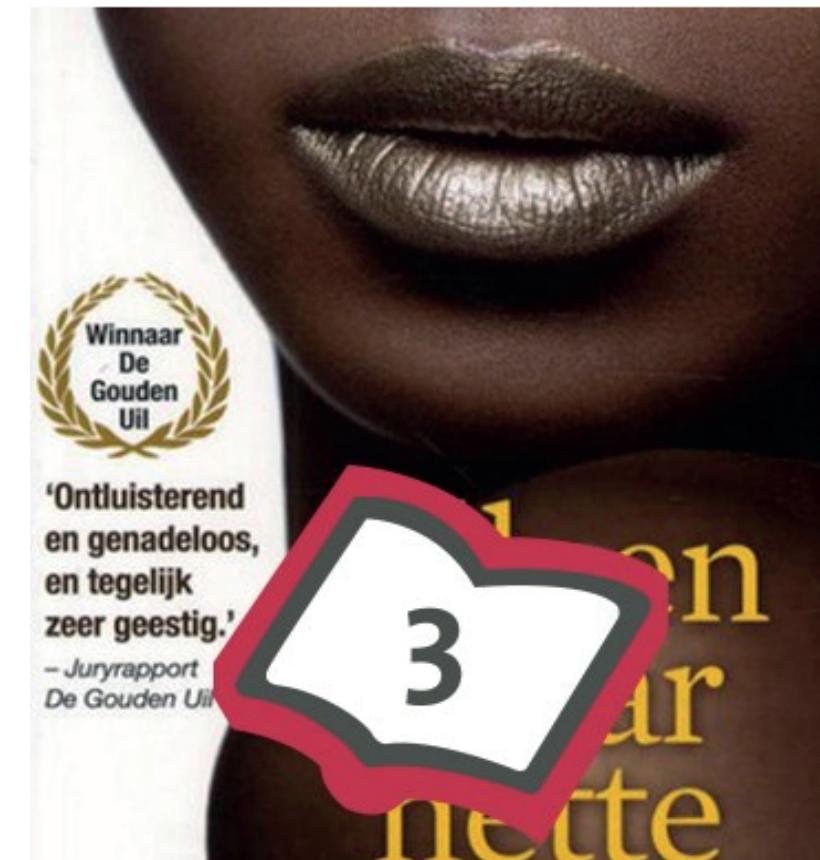
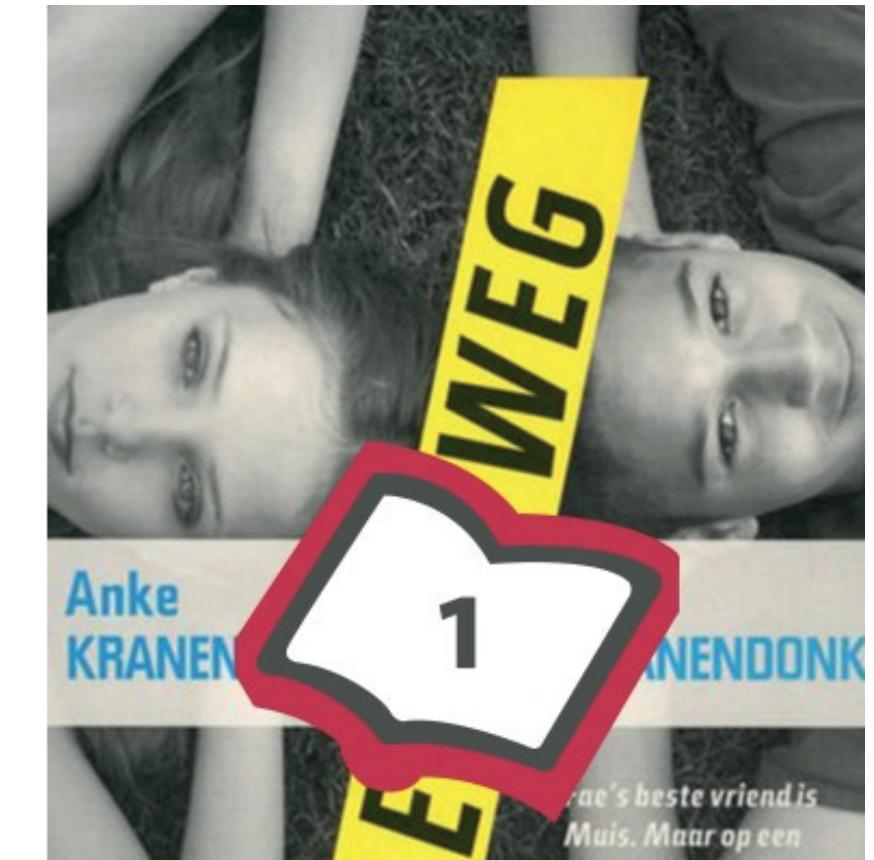


Terug

Resultaten(48)

15-18 ✗Thriller ✗Oorlogsroman ✗Probleemboek ✗


Ralf Rothman
Sterven in de lente
Angela Rohr
Kamp
Eric Lindstrom
Wat jij niet ziet


3
3
1

Me-fi - zoekscherm

 Terug



Tim Krabbé - het gouden ei



Titel: Het gouden ei
Autheur: Tim Krabbé
Aantal keer uitgeleend in afgelopen half jaar: 20
Status: beschikbaar
Plek in boekenkast: 3a
Aantal pagina's: 98
Lezen voor de lijst niveau: 3



Als Saskia iets te drinken gaat halen, verdwijnt ze spoorloos. Niemand heeft iets gezien en ook jaren later ontbreekt nog elk spoor. Rex krijgt een nieuwe vriendin, hij pakt de draad van zijn leven weer op, maar de gedachte aan wat er met Saskia is gebeurd, laat hem niet los.

'Maar weet je wat het ergste is? Het niet weten. Met twee blikjes voor de deur en tjoep, weg [...] Je kan daar van die gedachtespelletjes over doen. Dan krijg ik bijvoorbeeld te horen dat ze ergens leeft, ze is heel gelukkig en zo. En dan mag ik kiezen: ze blijft zo doorleven, óf ik zal alles te weten komen, in ruil voor haar dood.'

Dan ontvangt Rex op een dag bericht van iemand die precies lijkt te weten wat er gebeurd is en bereid is dat aan Rex te vertellen.

Principle 4 - Keep users in Control

Principle 4 - Keep users in Control

Gebruikers houden ervan om in controle te zijn van zichzelf en hun omgeving. Slechte software kan ervoor zorgen dat ze niet meer in controle zijn en dit zorgt voor een slechte UX. Zorg er dus voor dat de gebruikers altijd weten waar ze aan toe zijn in een scherm.



Voorbeeld



7 secrets for enhancing ux with micro interactions

7 secrets for enhancing ux with micro interactions

- 1: Laat de systeemstatus zien.**
- 2: Laat veranderingen zien.**
- 3: Hou de context.**
- 4: Help met onbekende layouts.**
- 5: Calls to action.**
- 6: Visualiseer de input.**
- 7: Laat tutorials to leven komen.**



Micro interaction animation



Principles 9 + 10 - Appearance follows behavior & Consistency matters

Principle 9 - Appearance follows behavior

Mensen zijn sneller comfortabel met dingen die doen wat ze verwachten. Wanneer iets zich gedraagt als we verwachten hebben we een betere relatie hiermee. Elementen moeten dus hetzelfde eruit zien als wat ze doen.

Principle 10 - Consistency matters

Alle elementen die op elkaar lijken, zouden ook dezelfde interactie moeten hebben. Laat dus dingen die op elkaar lijken hetzelfde doen, anders zorgt dit voor verwarring.

