

Interactieontwerp

Auteur: Henk-Jan Polak

Opdrachtgever: Focus Health & Fitness

Datum: 2025

Versie: 3.0

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Inleiding	3
Interactieontwerp	4
Userstories	4
Functionaliteiten	4
User stories	5
Sitemaps + Card sorting test	7
Low-Fidelity	7
Card sorting test	8
High-Fidelity	9
Wireframes	10
Low-Fidelity	10
Verbeterpunten	10
High-Fidelity	11
Styleguide	13
Conclusie	13
Bijlagen	14
Invest checklist	14
Peer reviews en zelfreflectie	14
Zelfreflectieformulieren	15
Feedbackformulieren medeleerlingen	17

Inleiding

In dit document wordt het interactieontwerp gemaakt voor het reserveringssysteem voor de padelbaan van Focus Health & Fitness. Dit wordt gedaan in opdracht van de locatiemanager van de locatie waar de padelbaan gebouwd wordt.

Dit wordt een reserveringssysteem waarbij de klant een moment kan reserveren waarop de klant kan komen padellen, de klant krijgt na het reserveren een code die de klant kan laten zien aan het personeel om aan te tonen dat hij/zij gereserveerd heeft en zodat het personeel weet naar welke baan ze de klant kunnen brengen. Het systeem bevat een client-side en een admin-side. De client-side wordt gebruikt voor het maken van reserveringen en het maken van een profiel waarmee klanten makkelijk opnieuw kunnen reserveren. De admin-side wordt gebruikt voor het beheren van reserveringen en klantprofielen en dient als een overzicht voor het personeel waarmee ze de reserveringen kunnen bevestigen.

Dit document heeft hiervoor twee eerdere iteraties doorgaan, de eerste iteratie bevatte alleen low-fidelity ontwerpen en na feedback is hierdoor iteratie 2 ontstaan, het high-fidelity interactieontwerp.

Dit laatste ontwerp is een product van iteratie 1 en 2, en de feedback die ik hierop ontvangen heb van klasgenoten en de docent.

Interactieontwerp

Userstories

Userstories zijn kort omschreven criteria waaraan het product kan/moet voldoen, een userstory wordt altijd beschreven vanuit het perspectief van de gebruiker en krijgt ook een prioriteit toegewezen door middel van de MoSCoW methode. De MoSCoW methode bestaat uit Must, Should, Could en Would.

“Must” betekend dat de userstory vereist is voor het functioneren van je product, zonder deze functionaliteit zou je product niet werken. “Should” zijn de functionaliteiten die je product meer gebruiksvriendelijk maken, deze zijn niet vereist voor gebruik maar wel erg wenselijk voor je gebruiker. “Could” zijn extra ideeën die je product zouden aanvullen, goede ideeën maar niet nodig. “Would” zijn functionaliteiten die eigenlijk niet nodig zijn, tenzij de ontwikkelaar zich verveelt.

In overleg met de opdrachtgever zijn er bepaalde criteria naar voren gekomen waaraan het reserveringssysteem moet voldoen. Het reserveringssysteem moet ten minste de volgende functionaliteiten bevatten:

Functionaliteiten

Gebruikers

- Gebruikers moeten een overzicht hebben van wanneer er beschikbare plekken zijn om te reserveren
- Gebruikers moeten kunnen inloggen en aanmelden
- Gebruikers moeten een overzicht hebben van hun (oude) reserveringen
- Gebruikers moeten een reservering kunnen annuleren
- Gebruikers moeten hun reservatie makkelijk kunnen aantonen bij het personeel (code?)
- Gebruikers moeten benodigde gegevens kunnen noteren
- Gebruikers moeten kunnen reserveren als gast zonder account
- Gebruikers moeten alle gepaste informatie krijgen over hun reservering
- Gebruikers moeten hun account kunnen aanpassen

Admin

- Admins moeten kunnen inloggen via een soort admin panel
- Admins moeten reserveringen kunnen aanpassen en/of verwijderen
- Admins moeten gereserveerde momenten kunnen herkennen aan de code die de gebruiker krijgt
- Admins moeten beschikbare momenten kunnen aanpassen/blokken
- Admins moeten een overzicht hebben van alle klanten
- Admins moeten klantgegevens kunnen inzien en aanpassen

User stories

Om een goed overzicht te maken van wat er allemaal gedaan moet worden om een MVP (Minimum viable product) te krijgen heb ik de volgende userstories geformuleerd. Ik heb deze allemaal een prioriteit gegeven volgens de MOSCoW methode, een DoD en een acceptatiecriteria gemaakt en de INVEST-checklist bijgehouden ([zie ook bijlagen](#)). De DoD (Definition of Done) is een vanuit de gebruiker geformuleerd antwoord op de vraag “wanneer is deze functionaliteit klaar?”. Dit antwoord bevat altijd een vorm van de aangegeven acceptatiecriteria. De INVEST-checklist werkt als volgt: INVEST staat voor Independent, Negotiable, Valuable, Estimable, Small (enough) en Testable. Door deze checklist uit te voeren kun je een goed beeld krijgen van hoe goed je de userstory hebt geformuleerd. Een userstory hoeft niet aan alle onderdelen van INVEST te voldoen, maar het liefst wel zo veel mogelijk.

“Independent” vraagt eigenlijk of iets wel zelfstandig is, hangt deze userstory af van een andere userstory?

“Negotiable” vraagt of er iets aan te onderhandelen is met bijvoorbeeld je gebruiker of opdrachtgever. Bijvoorbeeld: welke kleur/vorm moet deze functionaliteit krijgen?

“Valuable” vraagt of je functionaliteit iets bijdraagt aan je product, dit zie je bij mijn userstories al snel onder het kopje “zodat ik...” ik verantwoord altijd waarom ik mijn userstory nodig heb.

“Estimable” vraagt of een functionaliteit in te schatten is qua hoe veel werk het is om dit te implementeren, dit kan lastig zijn en daarom is het belangrijk om je userstories klein te houden,

“Small Enough” geeft dus aan of je userstory niet te groot is. Anders kan je hier beter meerdere userstories van maken.

“Testable” vraagt of iets te testen is, hierbij stel ik mezelf altijd de vraag: “Wat is het gewenste resultaat en hoe kom ik hier met mijn userstory?” Als ik met mijn userstory het gewenste resultaat kan bereiken heb ik mijn functionaliteit dus kunnen testen.

Deze userstories zijn gemaakt aan de hand van de functionaliteiten die de opdrachtgever wilde zien, ook zijn ze zo geformuleerd dat het makkelijk te begrijpen is hoe de klant het zou ervaren om de functionaliteiten te gebruiken. De opdrachtgever heeft zo alle functionaliteiten om dit als een werkend systeem te gebruiken binnen het bedrijf.

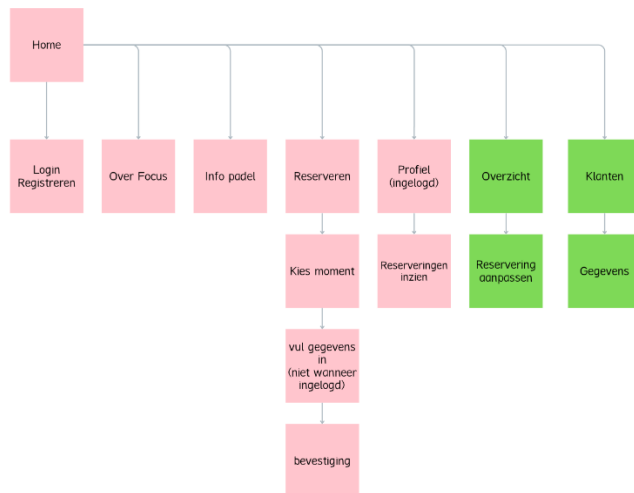
#	User stories		Acceptatiecriteria	DoD	MoSCoW	INVEST
	Als gebruiker wil ik...	Zodat ik...				
1	Kunnen zien welke momenten er een baan vrij is	Weet wanneer ik een baan kan reserveren	- Visueel overzicht per dag - Aanduiding wel/niet bezet	Er is een visueel overzicht waarbij de gebruiker per dag kan zien welk moment er wel of niet beschikbaar is.	M	INVEST
2	Een bevestiging krijgen van mijn reservering	Aan de balie kan aantonen dat ik gereserveerd heb	- na het reserveren krijgt de gebruiker een unieke code die gebonden wordt aan de reservering	De gebruiker krijgt een confirmatie code na het reserveren, als de gebruiker een account heeft kan de gebruiker deze code ook terugvinden in zijn/haar account	M	INVEST
3	Mijn gegevens kunnen invoeren bij mijn reservering als ik niet ingelogd ben	Er contact opgenomen kan worden met mij als er iets gebeurt waardoor ik niet kan komen of iets anders	- Ik moet(!) de volgende gegevens invullen: Naam, telefoon, email - gegevens worden aan reservering gekoppeld	Ik moet bij het reserveren de volgende gegevens invullen: Naam, Tel. Nummer en email. Deze gegevens worden aan mijn reservering gekoppeld.	M	INVEST
4	Reserveringen terug kunnen zien	Mijn bevestigingscode terug kan vinden	- Chronologische lijst van reserveringen met datum, tijdstip en code makkelijk te vinden	Er is een overzichtelijke chronologische lijst met reserveringen waar ik mijn code makkelijk terug kan vinden.	S	INVEST
5	Mijn gegevens kunnen aanpassen als ik ingelogd ben	Bijvoorbeeld mijn telefoonnummer kan aanpassen als ik van abonnement overstap	- gegevens kunnen worden aangepast en kunnen niet leeg zijn	Ik kan mijn gegevens inzien en aanpassen als ik ingelogd ben	S	INVEST
6	Mijn reservering kunnen annuleren via de website	Geen onnodige plek bezet houden	- Reservering kan uit database worden verwijderd	Ik kan mijn reservering annuleren waardoor mijn geplande moment weer vrijkomt	S	INVEST
7	Kunnen registreren/inloggen	Niet elke keer mijn gegevens opnieuw hoeft in te vullen	- inloggen met username/email en wachtwoord - gegevens kunnen opslaan in account (tel. Nummer, email, naam etc.)	Er is een inlogsysteem waarbij de gebruiker zijn gegevens kan opslaan voor toekomstige reserveringen en reserveringen kan terugzien/verwijderen	S	INVEST
8	Een duidelijke landingspagina	Me makkelijk over de site kan navigeren	- Er is een landingspagina waaruit ik naar alle delen van de site kan navigeren. - er staat wat beknopte informatie op over focus & padel	Ik kan mezelf makkelijk over de site navigeren via de landingspagina, ook weet ik gelijk waar de site voor dient.	S	INVEST
9	Een infopagina over wie/wat focus is als bedrijf	Misschien gebruik kan maken van de rest van het aanbod	- Er is een overzichtelijke pagina waarop kort te lezen is wat focus allemaal doet - er is een link naar de website	Ik kan kort en bondig lezen wat FOCUS allemaal aanbiedt, ook kan ik via deze pagina naar de website van FOCUS gaan.	C	INVEST
10	Een infopagina over de padelbanen	Kan zien hoe het reserveren werkt en wat focus allemaal aanbied binnen padel	- Er is een overzichtelijke pagina waarop kort te lezen is wat we aanbieden (padel, lessen, huren, kopen, horeca)	Ik kan kort lezen over wat er allemaal te doen is bij het padellen, ook kan ik mezelf informeren over wat ik kan doen qua lessen en wat voor items focus verkoopt wat betreft padel.	C	INVEST
	Als admin wil ik...	Zodat ik...				
1	Een overzicht hebben van alle gereserveerde momenten met de nodige details (baan, code)	Kan zien wanneer er iemand komt en weet welke baan deze persoon moet hebben	- Visueel overzicht gereserveerde momenten met baan en code in een oogopslag te vinden	Er is een visueel overzicht van alle gereserveerde momenten op een dag, hierbij kan ik in 1 oogopslag zien welke baan voor wie is met de bijbehorende code erbij.	M	INVEST
2	Beheer hebben over alle reserveringen	Reserveringen kan aanpassen, verplaatsen of verwijderen	- Overzicht hebben van alle reserveringen - Klantgegevens op een reservering kunnen aanpassen	Je kan via het reserveringmenu een reservering aanklikken en hier dingen aanpassen, verwijderen of verplaatsen naar een ander vrij moment.	M	INVEST

			- een reservering kunnen verplaatsen naar een ander moment - Een reservering kunnen verwijderen			
3	Een overzicht hebben van alle klanten die zicht bij ons geregistreerd hebben	Gegevens kan inzien en aanpassen	- Overzicht van klanten in een lijst - Klanten kunnen opzoeken	Er is een overzicht van alle klanten waarbij ik per klant de gegevens kan inzien	S	INVEST
4	Klantgegevens kunnen aanpassen/verwijderen	Indien nodig een wijziging van de klant kan toepassen	- gegevens van de klant kunnen aangepast worden - een klant kan uit ons systeem verwijderd worden	Ik kan de gegevens van elke klant individueel aanpassen en/of een klant verwijderen uit ons systeem.	S	INVEST

Sitemaps + Card sorting test

Om een idee te krijgen van hoe de website loopt en welke interacties er zijn tussen de pagina's heb ik de volgende sitemaps gemaakt. Sitemaps zijn een overzicht van hoe pagina's in elkaar overlopen en geeft een idee van welke pagina's verbonden moeten worden tijdens het ontwikkelen. De pagina's die alleen door admin's gezien worden zijn groen gekleurd.

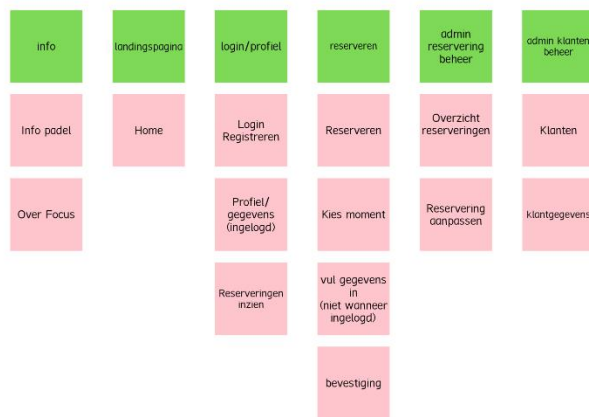
Low-Fidelity



Card sorting test

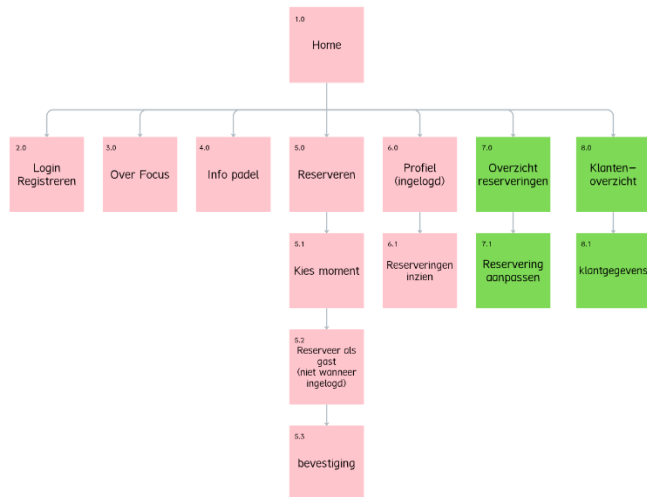
Ik heb ook iemand een card sorting test laten maken, zo kon ik zien welke pagina's met elkaar werden geassocieerd. Hierbij plaatste hij in eerste instantie de twee info pagina's bij elkaar, in mijn high-fidelity sitemap kun je zien dat ik deze toch gescheiden heb gehouden. Dit heb ik gedaan omdat deze 2 pagina's toch wel hele andere onderwerpen behandelen, hier was hij het achteraf dan ook mee eens.

Ook heb ik bij beide sitemaps de pagina "reserveringen inzien" toegevoegd, deze was ik gewoon vergeten want deze stond al wel in mijn userstories.



High-Fidelity

Ik heb bij deze sitemap de structuur iets verbeterd voor de leesbaarheid t.o.v. de low-fidelity sitemap, ook zijn alle pagina's genummerd om de "layers" aan te geven, zo kan je zien welke pagina's bij eenzelfde onderwerp horen.

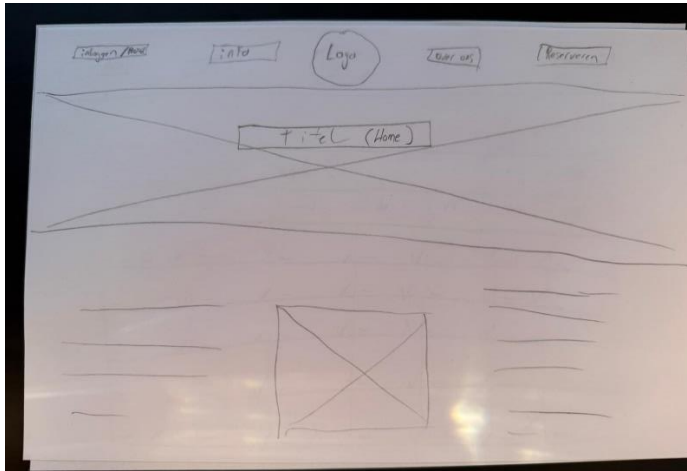


Wireframes

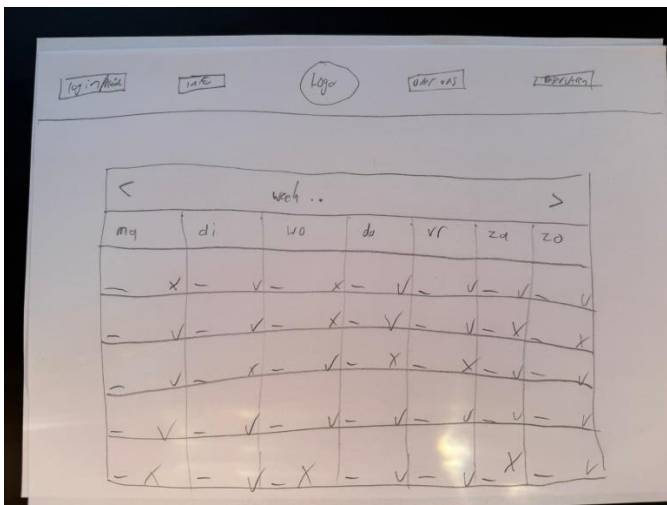
Low-Fidelity

Low-fidelity wireframes zijn snelle schetsen van de layout van een pagina in je website.

Dit is een low fidelity wireframe van de homepagina, #1.0 uit mijn sitemap en is gemaakt om Userstory 10 te verduidelijken.



Dit is een low-fidelity wireframe van het reserveerscherm, #5.1 uit mijn sitemap en is gemaakt om userstory 1 te verduidelijken.



Verbeterpunten

Na feedback van een klasgenoot ga ik de infopagina's naar links verplaatsen in de nav bar en de login naar rechts

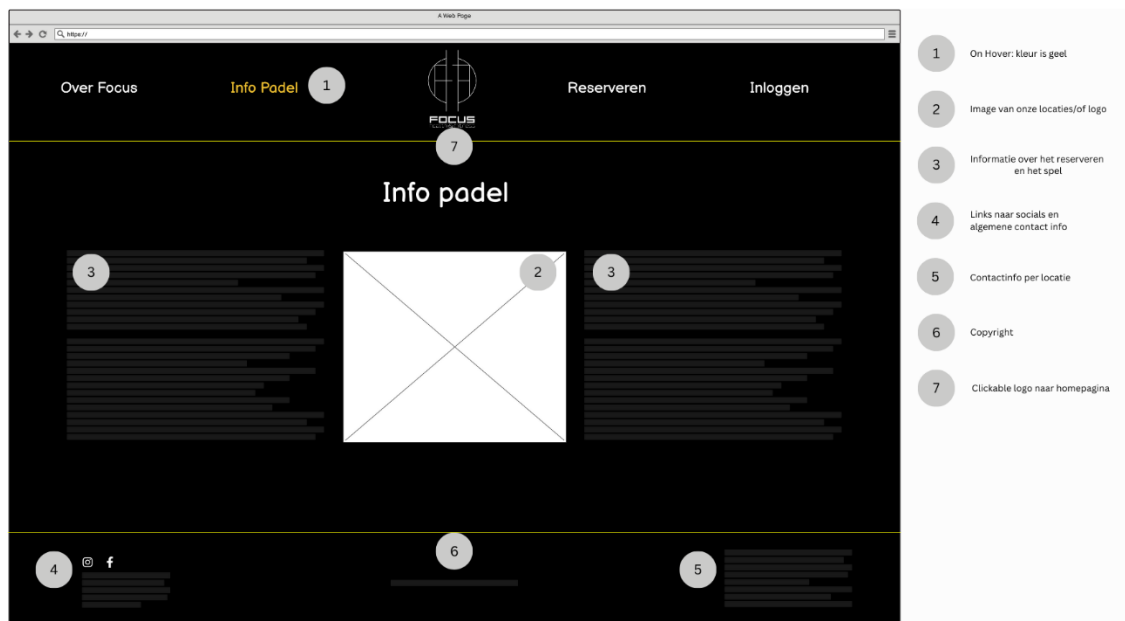
High-Fidelity

High-fidelity wireframes zijn nette en meer uitgebreide ontwerpen van pagina's op je website. Ook staan hier annotaties bij om interacties en onderdelen toe te lichten. High-fidelity wireframes zijn een goed startpunt voor de CSS in de code.

Infopagina Padel

Nadat ik feedback heb gekregen, heb ik de structuur van de header omgegooid, verder heb ik de kleuren/branding van FOCUS aangehouden, voor inhoud van tekst en afbeeldingen ga ik nog in overleg met de opdrachtgever. Er is nog niet heel veel te zeggen over de werking van ons padel systeem bij FOCUS

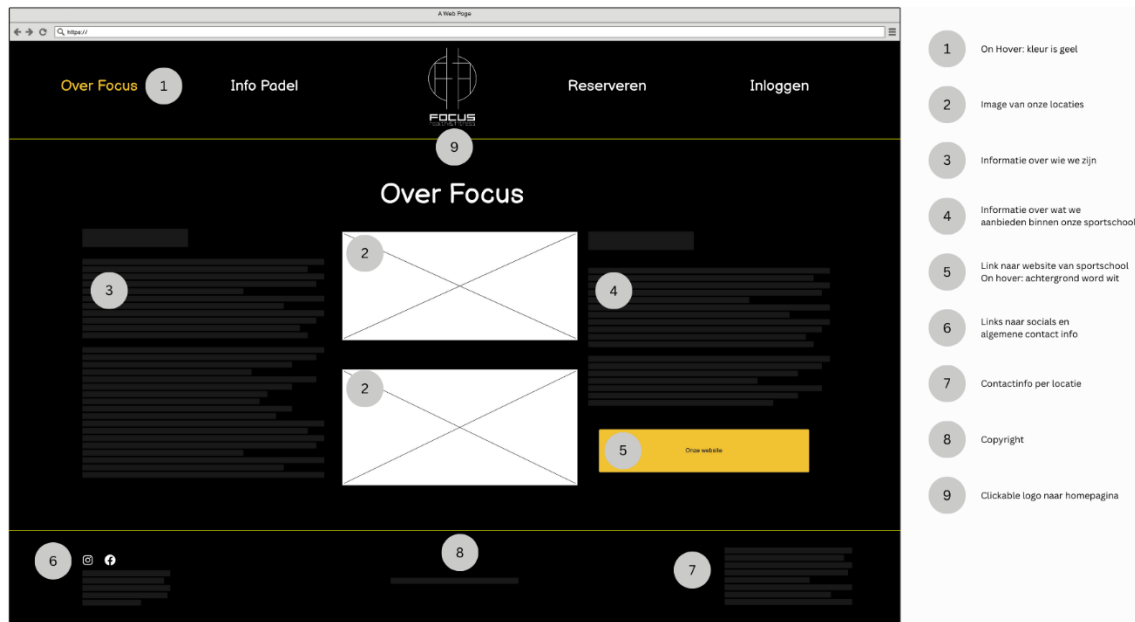
Dit wireframe hoort bij pagina 4.0 in mijn sitemap en is onderdeel van userstory 10.



Infopagina Focus

Bij deze pagina geldt nog hetzelfde, hier kan al sneller wat mee gedaan worden maar dit zal ik in overleg doen met de opdrachtgever.

Dit wireframe hoort bij pagina 3.0 uit de sitemap en is onderdeel van userstory 9.



Styleguide

Color palette:



Deze kleuren werden al gebruikt bij de website en andere materialen van FOCUS Health & Fitness

Typografie:

Segoe UI Font

Dit is een simpel, modern font wat goed past bij de stijl van FOCUS

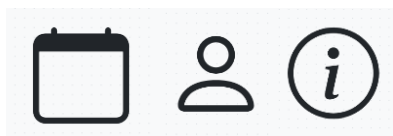
Text size titel: 50px

Text size button: 14px

Standaard text size: 14px

Iconen:

Voor iconen gebruik ik simpele iconen van [GetBootstrap](#)



Conclusie

Ik denk dat dit document een goed startpunt is om met het project aan de slag te gaan. De kans is natuurlijk altijd aanwezig dat er nog nieuwe userstories naar boven komen en dat ik nog nieuwe wireframes ga moeten maken om dingen te verduidelijken voor mijn team.

Bijlagen

Invest checklist

#	Userstory	Independent	Negotiable	Valuable	Estimable	Small Enough	Testable	Opmerking
1	Kunnen zien welke momenten er een baan vrij is	V	V	V	V	V	V	
2	Kunnen registreren/inloggen	V	V	V	V	V	V	
3	Reserveringen terug kunnen zien	X	V	V	V	V	V	Je moet eerst kunnen reserveren
4	Een bevestiging krijgen van mijn reservering	X	V	V	V	V	V	Je moet eerst kunnen reserveren
5	Mijn gegevens kunnen invoeren bij mijn reservering als ik niet ingelogd ben	X	V	V	V	V	V	Je moet eerst kunnen reserveren
6	Mijn gegevens kunnen aanpassen als ik ingelogd ben	X	V	V	V	V	V	Je moet eerst kunnen inloggen
7	Mijn reservering kunnen annuleren	X	V	V	V	V	V	Je moet eerst kunnen reserveren
8	Een infopagina over wie/wat focus is als bedrijf	V	V	V	V	V	V	
9	Een infopagina over de padelbanen	V	V	V	V	V	V	
10	Een duidelijke landingspagina	V	V	V	V	V	V	
#	Userstory	Independent	Negotiable	Valuable	Estimable	Small enough	Testable	
1	Een overzicht hebben van alle gereserveerde momenten met de nodige details (baan, code)	X	V	V	V	V	V	De gebruikerskant moet eerst werken
2	Beheer hebben over alle reserveringen	X	V	V	V	V	V	De gebruikerskant moet eerst werken
3	Een overzicht hebben van alle klanten die zicht bij ons geregistreerd hebben	X	V	V	V	V	V	De gebruikerskant moet eerst werken
4	Klantgegevens kunnen aanpassen/verwijderen	X	V	V	V	V	V	De gebruikerskant moet eerst werken

Peer reviews en zelfreflectie

Na feedback van medeleerlingen op mijn Low-Fidelity interactieontwerp heb ik gezorgd dat ik meer userstories heb gemaakt, destijds had ik er nog maar 5 gemaakt wat vooral kwam door tijdsdruk. Ook heb ik ervoor gezorgd dat er een beter overzicht is gekomen van mijn INVEST-checklist, in eerste instantie had ik dit gedaan met colorcoding bij de Userstories maar dit was niet gebruiksvriendelijk genoeg voor mensen die kleurenblind zijn.

Een ander feedbackpunt wat ik zelf ook al doorhad was dat ik nergens mijn onderdelen toelichtte. Dit heb ik nu zo veel mogelijk verholpen zodat dit document duidelijk is zonder dat er contact met mij hoeft worden opgenomen om het te begrijpen.

Na Feedback op mijn High-Fidelity interactieontwerp heb ik gezorgd dat de laatste stukken meer uitleg bevatten, ook heb ik bij mijn High-Fidelity wireframes footers toegevoegd. Als laatst werd er nog gevraagd of ik mijn MoSCoW wilde sorteren.

Zelfreflectieformulieren

Low-Fidelity

Beginner (4 punten)	In Ontwikkeling (6 punten)	Gevorderde (8 punten)	Expert (10 punten)
User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt minimaal 5 user stories opgesteld.	User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je user stories zijn geformuleerd vanuit het perspectief van verschillende gebruikers volgens het format: 'als →, wil ik →, zodat →'; <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt de user stories geprioriteerd middels MoSCoW.	User stories <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar user stories voor dienen; <input checked="" type="checkbox"/> Je MoSCoW prioritering loopt op een logische manier van essentiële naar optionele user stories.	User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je formulering van de user stories voldoet aan de INVEST-checklist (incl. acceptatiecriteria) <input checked="" type="checkbox"/> Je user stories bevatten een definition of done; <input type="checkbox"/> Je kunt toelichten waarom de user stories voldoen aan de wensen van je opdrachtgever.
Sitemap <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt een low-fidelity sitemap geschetst.	Sitemap <input type="checkbox"/> Je hebt een cardsorting test uitgevoerd; <input type="checkbox"/> Je hebt een high-fidelity sitemap opgesteld.	Sitemap <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar een sitemap en cardsorting test voor dienen; <input type="checkbox"/> Je high-fidelity sitemap is uitgewerkt volgens de in de les uitgelegde notatie.	Sitemap <input type="checkbox"/> Je hebt de inzichten uit de card sorting test toegelicht; <input type="checkbox"/> Je kunt ontwerpkeuzes m.b.t. de opzet van de high-fidelity sitemap toelichten.
Wireframes <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt minimaal 2 low-fidelity wireframes geschetst.	Wireframes <input type="checkbox"/> Je hebt minimaal 2 high-fidelity wireframes opgesteld; <input type="checkbox"/> Je high-fidelity wireframes bevatten annotaties.	Wireframes <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar wireframes en annotaties voor dienen; <input type="checkbox"/> Je annotaties beschrijven de interactie.	Wireframes <input type="checkbox"/> Je wireframes zijn gerelateerd aan je user stories en de sitemap (nummering & naamgeving); <input type="checkbox"/> Je kunt ontwerpkeuzes m.b.t. je wireframes toelichten.
Styleguide <input type="checkbox"/> Je hebt een styleguide opgesteld.	Styleguide <input type="checkbox"/> Je styleguide onderdelen zijn netjes uitgelijnd en het geheel ziet er overzichtelijk uit.	Styleguide <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar een styleguide voor dient; <input type="checkbox"/> Je styleguide bevat inhoudelijk genoeg informatie om als basis voor je CSS te dienen.	Styleguide <input type="checkbox"/> Je styleguide is in de stijl van het project vormgegeven; <input type="checkbox"/> Je kunt ontwerpkeuzes m.b.t. je styleguide toelichten.
Aanbevelingen <input type="checkbox"/> Je hebt minimaal 3 verbeterpunten benoemd.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> Je hebt voor elk verbeterpunt een oplossing voorgesteld (aanbeveling) ter verbetering van een nieuwe iteratie.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> De aanbevelingen zijn geschreven in de vorm van herformuleerde / aanvullende user stories.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> De aanbevelingen sluiten logisch aan op de verbeterpunten en zijn relevant voor een volgende iteratie.
Taal en structuur <input checked="" type="checkbox"/> Je levert het document op met een voorblad, introductie en alinea's. De tekst is goed leesbaar.	Taal en structuur <input checked="" type="checkbox"/> De tekst als geheel is gestructureerd door middel van (tussen)koppen. <input checked="" type="checkbox"/> Afzonderlijke zinnen zijn logisch geformuleerd. <input checked="" type="checkbox"/> Grammatica en spelling is mogelijk nog niet perfect maar niet storend voor de leesbaarheid.	Taal en structuur <input type="checkbox"/> Grammatica en spelling is bijna foutloos. <input type="checkbox"/> Vaktal wordt correct toegepast. <input type="checkbox"/> Visuele elementen zijn duidelijk en leesbaar.	Taal en structuur <input type="checkbox"/> Je hebt jouw tekst laten controleren op fouten en leesbaarheid voordat je deze ingeleverd hebt. <input type="checkbox"/> Het interactieontwerp is helder genoeg om door een ander te kunnen uitvoeren.

Toelichting

Op welk niveau kom je op dit moment uit? Leg uit waardoor dit komt, geef aan waar je het meest en minst trots op bent.

In Ontwikkeling, er missen nog een paar onderdelen van het ontwerp maar dit is nog niet behandeld in de lessen.

High-Fidelity

Beginner (4 punten)	In Ontwikkeling (6 punten)	Gevorderde (8 punten)	Expert (10 punten)
User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt minimaal 5 user stories opgesteld.	User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je user stories zijn geformuleerd vanuit het perspectief van verschillende gebruikers volgens het format: <als ... wil ik ... zodat ...>; <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt de user stories geprioriteerd middels MoSCoW.	User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar user stories voor dienen; <input checked="" type="checkbox"/> Je MoSCoW prioritering loopt op een logische manier van essentiële naar optionele user stories.	User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je formulering van de user stories voldoet aan de INVEST-checklist (incl. acceptatiecriteria) <input checked="" type="checkbox"/> Je user stories bevatten een definition of done; <input checked="" type="checkbox"/> Je kunt toelichten waarom de user stories voldoen aan de wensen van je opdrachtgever.
Sitemap <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt een low-fidelity sitemap geschetst.	Sitemap <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt een cardsorting test uitgevoerd; <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt een high-fidelity sitemap opgesteld.	Sitemap <input checked="" type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar een sitemap en cardsorting test voor dienen; <input checked="" type="checkbox"/> Je high-fidelity sitemap is uitgewerkt volgens de in de les uitgelegde notatie.	Sitemap <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt de inzichten uit de card sorting test toegelicht; <input type="checkbox"/> Je kunt ontwerpkeuzes m.b.t. de opzet van de high-fidelity sitemap toelichten.
Wireframes <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt minimaal 2 low-fidelity wireframes geschetst.	Wireframes <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt minimaal 2 high-fidelity wireframes opgesteld; <input checked="" type="checkbox"/> Je high-fidelity wireframes bevatten annotaties.	Wireframes <input checked="" type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar wireframes en annotaties voor dienen; <input checked="" type="checkbox"/> Je annotaties beschrijven de interactie.	Wireframes <input checked="" type="checkbox"/> Je wireframes zijn gerelateerd aan je user stories en de sitemap (nummering & naamgeving); <input checked="" type="checkbox"/> Je kunt ontwerpkeuzes m.b.t. je wireframes toelichten.
Styleguide <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt een styleguide opgesteld.	Styleguide <input checked="" type="checkbox"/> Je styleguide onderdelen zijn netjes uitgelijnd en het geheel ziet er overzichtelijk uit.	Styleguide <input checked="" type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar een styleguide voor dient; <input checked="" type="checkbox"/> Je styleguide bevat inhoudelijk genoeg informatie om als basis voor je CSS te dienen.	Styleguide <input checked="" type="checkbox"/> Je styleguide is in de stijl van het project vormgegeven; <input checked="" type="checkbox"/> Je kunt ontwerpkeuzes m.b.t. je styleguide toelichten.
Aanbevelingen <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt minimaal 3 verbeterpunten benoemd.	Aanbevelingen <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt voor elk verbeterpunt een oplossing voorgesteld (aanbeveling) ter verbetering van een nieuwe iteratie.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> De aanbevelingen zijn geschreven in de vorm van herformuleerde / aanvullende user stories.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> De aanbevelingen sluiten logisch aan op de verbeterpunten en zijn relevant voor een volgende iteratie.
Taal en structuur <input checked="" type="checkbox"/> Je levert het document op met een voorblad, introductie en alinea's. De tekst is goed leesbaar.	Taal en structuur <input checked="" type="checkbox"/> De tekst als geheel is gestructureerd door middel van (tussen)koppen. <input checked="" type="checkbox"/> Afzonderlijke zinnen zijn logisch geformuleerd. <input checked="" type="checkbox"/> Grammatica en spelling is mogelijk nog niet perfect maar niet storend voor de leesbaarheid.	Taal en structuur <input checked="" type="checkbox"/> Grammatica en spelling is bijna foutloos. <input checked="" type="checkbox"/> Vaktaal wordt correct toegepast. <input checked="" type="checkbox"/> Visuele elementen zijn duidelijk en leesbaar.	Taal en structuur <input type="checkbox"/> Je hebt jouw tekst laten controleren op fouten en leesbaarheid voordat je deze ingeleverd hebt. <input type="checkbox"/> Het interactieontwerp is helder genoeg om door een ander te kunnen uitvoeren.

Toelichting

Op welk niveau kom je op dit moment uit? Leg uit waardoor dit komt, geef aan waar je het meest en minst trots op bent.

Gevorderd/Expert, de meeste dingen heb ik, nog een paar finsihing touches te gaan.

Feedbackformulieren medeleerlingen

Leesbaarheid niet gegarandeerd i.v.m. handschriften

Beginner (4 punten)	In Ontwikkeling (6 punten)	Bevorderde (8 punten)	Expert (10 punten)
User stories <input type="checkbox"/> Je hebt minimaal 5 user stories opgesteld.	User stories <input type="checkbox"/> Je user stories zijn geformuleerd vanuit het perspectief van verschillende gebruikers volgens het format: 'als... wil ik... zodat...'. <input type="checkbox"/> Je hebt de user stories geprioriteerd middels MoSCoW.	User stories <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar user stories voor dienen. <input type="checkbox"/> Je MoSCoW prioritering loopt op een logische manier van essentiële naar optionele user stories.	User stories <input type="checkbox"/> Je formulering van de user stories voldoet aan de INVEST-checklist (incl. acceptatiecriteria). <input type="checkbox"/> Je user stories bevatten een definitie of done. <input type="checkbox"/> Je kunt toelichten waarom de user stories voldoen aan de wensen van je opdrachtgever.
Sitemap <input type="checkbox"/> Je hebt een low-fidelity sitemap geschetst.	Sitemap <input type="checkbox"/> Je hebt een cardsorting test uitgevoerd. <input type="checkbox"/> Je hebt een high-fidelity sitemap opgesteld.	Sitemap <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar een sitemap en cardsorting test voor dienen. <input type="checkbox"/> Je high-fidelity sitemap is uitgewerkt volgens de in de les uitgelegde notatie.	Sitemap <input type="checkbox"/> Je hebt de inzichten uit de card sorting test toegevoegd. <input type="checkbox"/> Je kunt ontwerpkeuzes m.b.t. de opzet van de high-fidelity sitemap toelichten.
Wireframes <input type="checkbox"/> Je hebt minimaal 2 low-fidelity wireframes geschetst.	Wireframes <input type="checkbox"/> Je hebt minimaal 2 high-fidelity wireframes opgesteld. <input type="checkbox"/> Je high-fidelity wireframes bevatten annotaties.	Wireframes <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar wireframes en cardsortings voor dienen. <input type="checkbox"/> Je annotaties beschrijven de interactie.	Wireframes <input type="checkbox"/> Je wireframes zijn gekoloriseerd aan je user stories en de sitemap (nummering & naamgeving). <input type="checkbox"/> Je kunt ontwerpkeuzes m.b.t. je wireframes toelichten.
Styleguide <input type="checkbox"/> Je hebt een styleguide opgesteld.	Styleguide <input type="checkbox"/> Je styleguide onderdelen zijn netjes uitgelijnd en het geheel ziet er overzichtelijk uit.	Styleguide <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar een styleguide voor dient. <input type="checkbox"/> Je styleguide bevat inhoudelijk genoeg informatie om als basis voor je CSS te dienen.	Styleguide <input type="checkbox"/> Je styleguide is in de stijl van het project vormgegeven. <input type="checkbox"/> Je kunt ontwerpkeuzes m.b.t. je styleguide toelichten.
Aanbevelingen <input type="checkbox"/> Je hebt minimaal 3 verbeterpunten benoemd.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> Je hebt voor elk verbeterpunt een oplossing voorgesteld (aanbeveling) ter verbetering van een nieuwe iteratie.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> De aanbevelingen zijn geschreven in de vorm van herformulerende / aanvullende user stories.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> De aanbevelingen sluiten logisch aan op de verbeterpunten en zijn relevant voor een volgende iteratie.
Taal en structuur <input type="checkbox"/> Je levert het document op met een voorblad, introductie en afsluiting. De tekst is goed leesbaar.	Taal en structuur <input type="checkbox"/> De tekst als geheel is gestructureerd door middel van (tussen)koppen. <input type="checkbox"/> Afzonderlijke zinnen zijn logisch geformuleerd. <input type="checkbox"/> Grammatica en spelling is mogelijk nog niet perfect maar niet storend voor de leesbaarheid.	Taal en structuur <input type="checkbox"/> De grammatica en spelling is bijna foutloos. <input type="checkbox"/> Voltoed wordt correct toegepast. <input type="checkbox"/> Visuele elementen zijn duidelijk en leesbaar.	Taal en structuur <input type="checkbox"/> Je hebt jouw tekst laten controleren op fouten en leesbaarheid voordat je deze ingeleverd hebt. <input type="checkbox"/> Het interactieontwerp is helder genoeg om door een ander te kunnen uitvoeren.

Toelichting
Op welk niveau kom je uit, waardoor komt dat? Is het interactieontwerp duidelijk, kan iemand anders het zonder uitleg doorontwikkelen tot een werkend prototype? Waarom wel/niet?

Duidelijk interactie ontwerp alleen nog een paar kleine dingetjes

Top(s)!
Wat is er goed aan (onderdelen van) het interactieontwerp? Leg uit waarom.

Moete annotaties!

Tip(s)!
Wat kan er worden verbeterd aan (onderdelen van) het interactieontwerp? Leg uit waarom.

Je kan misschien bij elk onderdeel een uitleg toevoegen en MoSCoW Prioritering sorteren bij de user stories

Beginner (4 punten)	In ontwikkeling (6 punten)	Geavanceerd (8 punten)	Expert (10 punten)
User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt minimaal 5 user stories opgesteld.	User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je user stories zijn geformuleerd vanuit het perspectief van verschillende gebruikers volgens het format: 'Als ... wil ik ... zodat ...'. <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt de user stories geprioriteerd middels MoSCoW.	User stories <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar user stories voor dienen. <input checked="" type="checkbox"/> Je MoSCoW prioritering loopt op een logische manier van essentieel naar optionele user stories.	User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je formulering van de user stories voldoet aan de INVEST-checklist (incl. acceptatiecriteria). <input checked="" type="checkbox"/> Je user stories bevatten een definitie of done. <input type="checkbox"/> Je kunt toelichten waarom de user stories voldoen aan de wensen van je opdrachtgever.
Sitemap <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt een low-fidelity sitemap geschetst.	Sitemap <input type="checkbox"/> Je hebt een cardsorting test uitgevoerd. <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt een high-fidelity sitemap opgesteld.	Sitemap <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar een sitemap en cardsorting test voor dienen. <input checked="" type="checkbox"/> Je high-fidelity sitemap is uitgewerkt volgens de in de les uitgelegde notatie.	Sitemap <input type="checkbox"/> Je hebt de inzichten uit de card sorting test toegevoegd. <input type="checkbox"/> Je kunt ontwerpskeuzes m.b.t. de opzet van de high-fidelity sitemap toelichten.
Wireframes <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt minimaal 2 low-fidelity wireframes geschetst.	Wireframes <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt minimaal 2 high-fidelity wireframes opgesteld. <input checked="" type="checkbox"/> Je high-fidelity wireframes bevatten annotaties.	Wireframes <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar wireframes en annotaties voor dienen. <input checked="" type="checkbox"/> Je annotaties beschrijven de interactie.	Wireframes <input type="checkbox"/> Je wireframes zijn geëtiketteerd aan je user stories en de sitemap (nummering & naamgeving). <input type="checkbox"/> Je kunt ontwerpskeuzes m.b.t. je wireframes toelichten.
Styleguide <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt een styleguide opgesteld.	Styleguide <input checked="" type="checkbox"/> Je styleguide onderdelen zijn netjes uitgelijnd en het geheel ziet er overzichtelijk uit.	Styleguide <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen waar een styleguide voor dient. <input type="checkbox"/> Je styleguide bevat inhoudelijk genoeg informatie om als basis voor je CSS te dienen.	Styleguide <input type="checkbox"/> Je styleguide is in de stijl van het project vormgegeven. <input type="checkbox"/> Je kunt ontwerpskeuzes m.b.t. je styleguide toelichten.
Aanbevelingen <input type="checkbox"/> Je hebt minimaal 3 verbeterpunten benoemd.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> Je hebt voor elk verbeterpunt een oplossing voorgesteld (aanbeveling) ter verbetering van een nieuwe iteratie.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> De aanbevelingen zijn geschreven in de vorm van herformulerende / aanvullende user stories.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> De aanbevelingen sluiten logisch aan op de verbeterpunten en zijn relevant voor een volgende iteratie.
Taal en structuur <input type="checkbox"/> Je levert het document op met een voorblad, introductie en afsluit. De tekst is goed leesbaar.	Taal en structuur <input type="checkbox"/> De tekst als geheel is gestructureerd door middel van (tussen)koppen. <input type="checkbox"/> Afzonderlijke zinnen zijn logisch geformuleerd. <input type="checkbox"/> Dramatica en spelling is mogelijk nog niet perfect maar naar strekend voor de leesbaarheid.	Taal en structuur <input type="checkbox"/> Dramatica en spelling is bijna foutloos. <input type="checkbox"/> Vaststaat wordt correct toegepast. <input type="checkbox"/> Visuele elementen zijn duidelijk en leesbaar.	Taal en structuur <input type="checkbox"/> Je hebt jouw tekst laten controleren op fouten en leesbaarheid voordat je deze ingeleverd hebt. <input type="checkbox"/> Het interactieontwerp is helder genoeg om door een ander te kunnen uitvoeren.

Toelichting

Op welk niveau kom je uit, waardoor komt dat? Is het interactieontwerp duidelijk, kan iemand anders het zonder uitleg doorontwikkelen tot een werkend prototype? Waarom wel/niet?

in ontwikkeling / Geavanceerd

Het was allemaal erg duidelijk

Top(s)!

Wat is er goed aan (onderdelen van) het interactieontwerp? Leg uit waarom.

Duidelijk document, heel overzichtelijk

Tip(s)!

Wat kan er worden verbeterd aan (onderdelen van) het interactieontwerp? Leg uit waarom.

Ik miste een beetje soms wat uitleg waardoor dingen (cardsorting, etc.) toe diende dus misschien dat wat meer uitleggen

Beginner (4 punten)	In ontwikkeling (8 punten)	Bevriendende (8 punten)	Expert (20 punten)
User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt minimaal 5 user stories opgesteld.	User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je user stories zijn geformuleerd vanuit het perspectief van verschillende gebruikers volgens het format: <i>als <rol>, wil ik <doel>, zodat <waarde></i> . <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt de user stories geprioriteerd middels <i>Mohawk</i> .	User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je kunt uitleggen voor user stories voor dienen: <input checked="" type="checkbox"/> Je module prioritering loopt op een logische manier van essentieel naar optionele user stories.	User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je formulering van de user stories voldoet aan de <i>SMART</i> -criteria (met <i>acceptatiecriteria</i>). <input checked="" type="checkbox"/> Je user stories beschrijven een definitieve afname. <input checked="" type="checkbox"/> Je kunt toelichten waarom de user stories voortvloeien van de wensen van je opdrachtgever.
Stroomop <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt een low-fidelity stroomop geschetst.	Stroomop <input type="checkbox"/> Je hebt een coördinatie test uitgevoerd. <input type="checkbox"/> Je hebt een high-fidelity stroomop opgesteld.	Stroomop <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen voor een stroomop en coördinatie test voor dienen: <input type="checkbox"/> Je high-fidelity stroomop is uitgewerkt volgens de in de low-fidelity stroomop.	Stroomop <input type="checkbox"/> Je hebt de instructies uit de coördinatie test toegevoegd. <input type="checkbox"/> Je kunt ontwerpskeuzes maken die afwijken van de high-fidelity stroomop toelichten.
Wireframes <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt minimaal 2 low-fidelity wireframes geschetst.	Wireframes <input type="checkbox"/> Je hebt minimaal 2 high-fidelity wireframes opgesteld. <input type="checkbox"/> Je high-fidelity wireframes bevatten ontwerpskeuzes.	Wireframes <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen voor wireframes en ontwerpskeuzes voor dienen: <input type="checkbox"/> Je ontwerpskeuzes beschrijven de interactie.	Wireframes <input type="checkbox"/> Je wireframes zijn gekoppeld aan je user stories en de stroomop (nummering is nauwkeurig). <input type="checkbox"/> Je kunt ontwerpskeuzes maken die afwijken van de wireframes toelichten.
Styleguide <input type="checkbox"/> Je hebt een styleguide opgesteld.	Styleguide <input type="checkbox"/> Je styleguide onderdelen zijn netjes uitgerijnd en het geheel ziet er overzichtelijk uit.	Styleguide <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen voor een styleguide voor dienen: <input type="checkbox"/> Je styleguide bevat inhoudelijk genoeg informatie om de basis voor je CSS te dienen.	Styleguide <input type="checkbox"/> Je styleguide is in de stijl van het project vormgegeven. <input type="checkbox"/> Je kunt ontwerpskeuzes maken die afwijken van de styleguide toelichten.
Aanbevelingen <input type="checkbox"/> Je hebt minimaal 3 verbeterpunten benoemd.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> Je hebt voor elk verbeterpunt een oplossing voorgesteld (aanbeveling) ter verbetering van een nieuwe iteratie.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> De aanbevelingen zijn geschreven in de vorm van herformulerende / aanvullende user stories.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> De aanbevelingen sluiten logisch aan op de verbeterpunten en zijn relevant voor een volgende iteratie.
Taal en structuur <input type="checkbox"/> Je levert het document op met een voorblad, inhoudsopgave en overzicht. De tekst is goed leesbaar.	Taal en structuur <input type="checkbox"/> De tekst als geheel is gestructureerd door middel van tussenkopjes. <input type="checkbox"/> Afzonderlijke zinnen zijn logisch geformuleerd. <input type="checkbox"/> Drammatica en spelling is mogelijk nog niet perfect maar niet storend voor de leesbaarheid.	Taal en structuur <input type="checkbox"/> Drammatica en spelling is bijna foutloos. <input type="checkbox"/> Tekst wordt correct toegepast. <input type="checkbox"/> Visuele elementen zijn duidelijk en leesbaar.	Taal en structuur <input type="checkbox"/> Je hebt zowel tekst, tussenkopjes, opstellen en leesbaarheid voor de afname ingesloten hebt. <input type="checkbox"/> Het interactieontwerp is helder genoeg om door een ander te kunnen uitvoeren.

Toelichting

Op welk niveau ben je uit, waardoor komt dat? Is het interactieontwerp duidelijk, kan iemand anders het zonder uitleg doorontwikkelen tot een werkend prototype? Waarom wel/niet?

Expert/Beginner

Top(s)!

Wat is er goed aan (onderdelen van) het interactieontwerp? Leg uit waarom.

Hele fijne manier van presenteren! Fijne lichaams taal en duidelijk verhaal. Love the merch LOL

Tip(s)!

Wat kan er worden verbeterd aan (onderdelen van) het interactieontwerp? Leg uit waarom.

toegankelijkheid voor slechtzienden (in dit geval Rood/groen Koncarkind)

Beginner (4 punten)	In ontwikkeling (8 punten)	Geavanceerde (12 punten)	Expert (16 punten)
User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt minimaal 5 user stories opgesteld.	User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je user stories zijn geformuleerd vanuit het perspectief van verschillende gebruikers volgens het format: "als <i>...</i> , wil ik <i>...</i> , zodat <i>...</i> ". <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt de user stories geprioriteerd middels MoSCoW.	User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je kunt uitleggen voor user stories voor dienen. <input checked="" type="checkbox"/> Je kunt uitleggen hoe de user stories prioritering wordt op een logische manier van essentieel naar optioneel user stories.	User stories <input checked="" type="checkbox"/> Je formuleert van de user stories voortbord aan de user stories (met acceptatiecriteria). <input checked="" type="checkbox"/> Je user stories beschrijven een definitie of done. <input checked="" type="checkbox"/> Je kunt transformeren waarom de user stories voortbord aan de user stories van je opdrachtgever.
Sitemap <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt een low-fidelity sitemap geschetst.	Sitemap <input type="checkbox"/> Je hebt een card-sorting test uitgevoerd. <input type="checkbox"/> Je hebt een high-fidelity sitemap opgesteld.	Sitemap <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen voor een sitemap en card-sorting test voor dienen. <input type="checkbox"/> Je high-fidelity sitemap is uitgewerkt volgens de in de les uitgelegde notatie.	Sitemap <input type="checkbox"/> Je hebt de notatie uit de card-sorting test toegevoegd. <input type="checkbox"/> Je kunt antwoorden op de sitemap die wordt gebruikt de high-fidelity sitemap te maken.
Wireframes <input checked="" type="checkbox"/> Je hebt minimaal 2 low-fidelity wireframes geschetst.	Wireframes <input type="checkbox"/> Je hebt minimaal 2 high-fidelity wireframes opgesteld. <input type="checkbox"/> Je high-fidelity wireframes bevatten annotations.	Wireframes <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen voor wireframes en annotations voor dienen. <input type="checkbox"/> Je antwoorden beschrijven de interactie.	Wireframes <input type="checkbox"/> Je wireframes zijn gerevisieerd aan je user stories en de sitemap (nummering & richtinggeving). <input type="checkbox"/> Je kunt antwoorden op de wireframes te maken.
Styleguide <input type="checkbox"/> Je hebt een styleguide opgesteld.	Styleguide <input type="checkbox"/> Je styleguide onderdelen zijn netjes uitgelijnd en het geheel ziet er overzichtelijk uit.	Styleguide <input type="checkbox"/> Je kunt uitleggen voor een styleguide voor dienen. <input type="checkbox"/> Je styleguide bevat inhoudelijk genoeg informatie om als basis voor je CSS te dienen.	Styleguide <input type="checkbox"/> Je styleguide is in de stijl van het project vormgegeven. <input type="checkbox"/> Je kunt antwoorden op de styleguide te maken.
Aanbevelingen <input type="checkbox"/> Je hebt minimaal 3 verbeterpunten benoemd.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> Je hebt voor elk verbeterpunt een oplossing voorgesteld (aanbeveling) ter verbetering van een nieuwe versie.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> De aanbevelingen zijn geschreven in de vorm van herformulerende / aanvullende user stories.	Aanbevelingen <input type="checkbox"/> De aanbevelingen sluiten tegelijk aan op de verbeterpunten en zijn relevant voor een volgende versie.
Test en structuur <input type="checkbox"/> Je weet het document op met een voorblad, inhoudsopgave en inhoud. De tekst is goed leesbaar.	Test en structuur <input type="checkbox"/> Je weet de tekst is gestructureerd door middel van (tussen)koppen. <input type="checkbox"/> Afzonderlijke zinnen zijn logisch geformuleerd. <input type="checkbox"/> Grammatica en spelling is mogelijk nog niet perfect maar niet storend voor de leesbaarheid.	Test en structuur <input type="checkbox"/> Grammatica en spelling is bijna foutloos. <input type="checkbox"/> Vastgoed wordt correct toegepast. <input type="checkbox"/> Visuele elementen zijn duidelijk en leesbaar.	Test en structuur <input type="checkbox"/> Je hebt jouw tekst aan controleren op fouten en leesbaarheid voordat je deze ingeleverd hebt. <input type="checkbox"/> Het interactieontwerp is helder genoeg om door een ander te kunnen uitvoeren.

Toelichting

Op welk niveau kom je uit, waardoor komt dat? Is het interactieontwerp duidelijk, kan iemand anders het zonder uitleg doorontwikkelen tot een werkend prototype? Waarom wel/niet?

Top(s)!

Wat is er goed aan (onderdelen van) het interactieontwerp? Leg uit waarom.

helder, duidelijk

Tips(s)!

Wat kan er worden verbeterd aan (onderdelen van) het interactieontwerp? Leg uit waarom.

(in ontwerp, inhoudelijk)