



# Procesverslag

Iris van Ollefen  
P13 Oker  
500800844  
Communicatie en Multimedia Design  
Visual Interface Design  
Blok 3  
2018-2019

# Inhoudsopgave

## Principes

6: One Primary Action Per Screen	2
14: Progressive Disclosure	2
11: Strong Visual Hierarchy Works Best	2
4: Keep Users In Control	3
9: Appearance Follows Behavior	3
10: Consistency Matters	3
16: A Crucial Moment The Zero State	3

## Andere theorie

Dominance, Focal Points, Hierarchy	4
Micro-Interacties	5
7 Secrets For Enhancing UX with Micro-Interactions	5
Sketching Interface Animations	6
No Accessibility	7

## Onderzoeken

Moodboard over onderzoek naar de doelgroep	8
Stijlonderzoek	9
Eigen aangepaste bibliotheek stijl	11
Schermvariaties	12

## Iteratieslagen

Iteratieslag 1	13
Iteratieslag 2	16

## Schetsen

Animaties	20
-----------	----

## Principe 6: One Primary Action Per Screen

Elk scherm dat er ontworpen wordt, zou eigenlijk maar één hoofdfunctie moeten hebben. Zo zorg je dat het scherm begrijpbaar blijft en weten gebruikers wat zij moeten doen op elk scherm. Een voorbeeld van deze toepassing is bijvoorbeeld om een groot keuzemenu op te delen in 1 keuze per scherm.

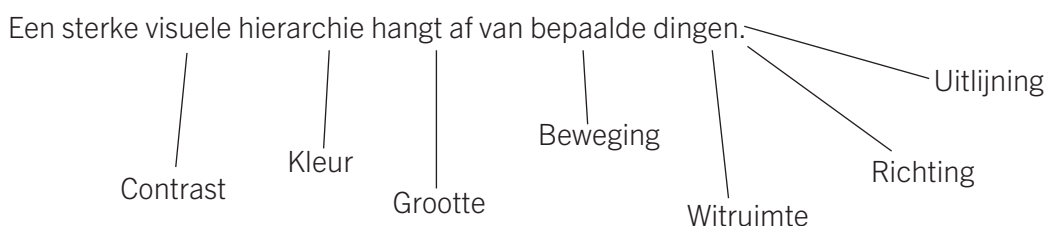
## Principe 14: Progressive Disclosure

Bij progressive disclosure laat je, net zoals bij principe 6, alleen op het scherm zien wat er nodig is. Dit wordt vaak gedaan bij keuzemenu's en opties die tot meer opties lijden. Om een voorbeeld uit de opdracht te gebruiken; leerlingen kunnen kiezen of zij lezenvoordelijst willen inschakelen. Eerst kun je dus alleen 'ja' of 'nee' laten zien. Klikte de leerling op nee, dan gaat hij of zij gewoon verder naar de volgende stap. Kiest de leerling voor 'ja,' komt er ineens nog een keuzemenu tevoorschijn. Dit komt doordat je vijf verschillende niveau's hebt voor lezenvoordelijst. Progressive disclosure toepassen is een goede manier om informatie en interacties te versimpelen.

## Principe 11: Strong Visual Hierarchies Works Best

Bij een sterke visuele hiërarchie wordt er gesproken van een duidelijke flow. Dit betekent dat degene die de pagina bekijkt weet welke dingen waar voor zijn en ook weet zich te verplaatsen naar de volgende pagina als dit kan.

*"When everything is bold, nothing is bold."*



## Principe 4: Keep Users In Control

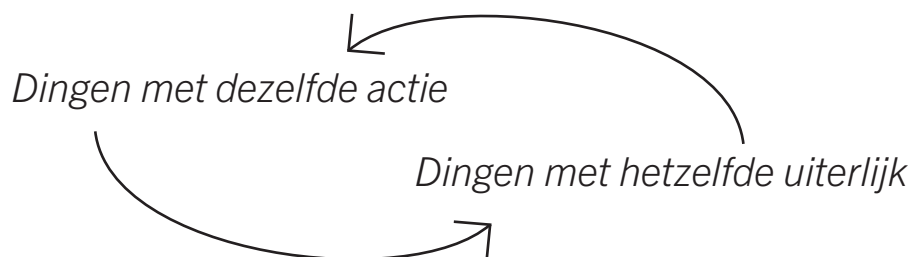
Mensen vinden het heel fijn als zij weten wat zij moeten doen en wat er van hun wordt verwacht. Daarom moet je zorgen dat gebruikers weten wat er gaande is. Dit doe je door feedback te geven, door te vertellen of te hinten naar wat er gebeurt als je een bepaalde interactie doet en door ze een goede verwachting te geven van wat er gebeurt door bepaalde interacties.

## Principe 9: Appearance Follows Behavior

Het is belangrijk dat je denkt aan de 'affordance' van je items. Zorg ervoor dat knoppen werken zoals mensen verwachten dat ze werken. Ziet iets er niet uit alsof het een knop is? Dan heeft die knop dus geen goede affordance. Verander deze dan zodat de knop er wel uit ziet als een knop.

## Principe 10: Consistency Matters

Schermelementen zouden alleen op elkaar moeten lijken als zij ook dezelfde actie uitvoeren. Zijn het allebei secundaire knoppen? Geef ze dan hetzelfde uiterlijk. Is de ene primair en de andere secundair? Kijk dan of je de ene een achtergrondkleur of lijntje extra geeft om te tonen dat deze belangrijker is. Ook kun je de grootte van een knop veranderen.

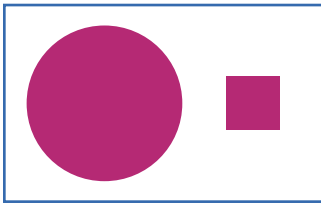


## Principe 16: A Crucial Moment: The Zero State

De zero state is de eerste keer dat je een app of website gebruikt. Vaak is het uiterlijk dan anders. Er is minder data verzameld dan normaal en misschien dat je nog niet alles begrijpt. Deze zero state moet dus geen zwart of wit scherm zijn. Maar juist een scherm waarop voldoende begeleiding en uitleg staat over hoe je verder kunt.

# Dominance, Focal Points, Hierarchy

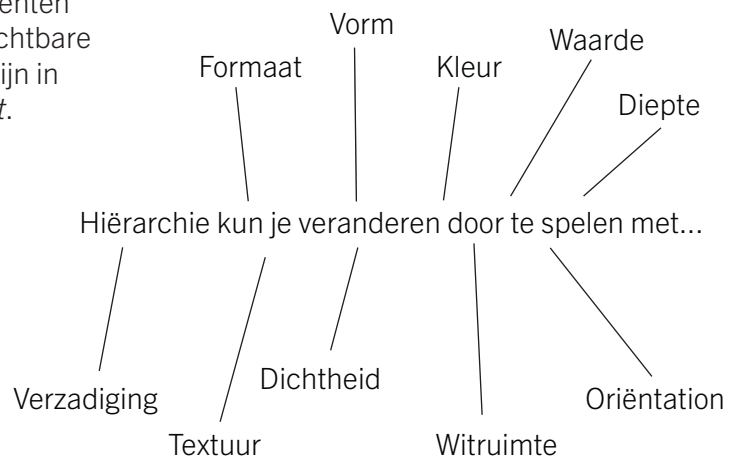
## Dominance



Creeër elementen waarbij er zichtbare verschillen zijn in *visual weight*.

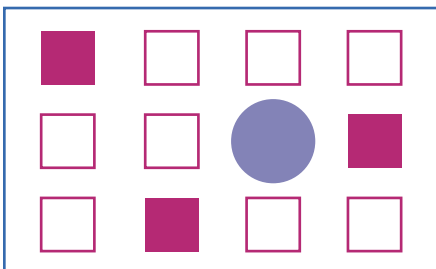
### Verchillende levels van dominantie

- Dominant
- Sub-dominant
- Subordinate



## Focal Points

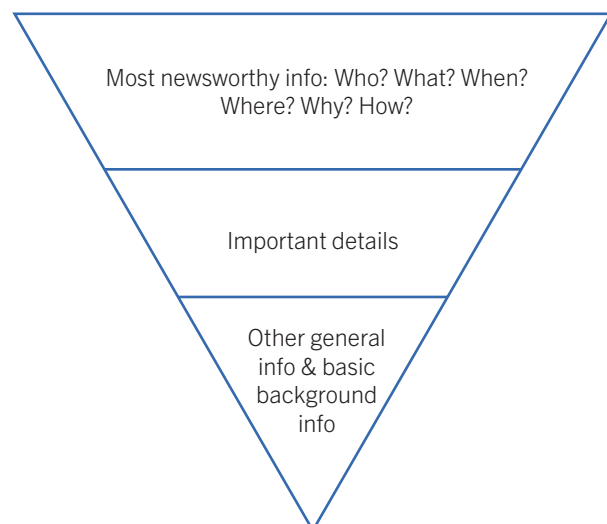
Gebieden of elementen die dominantie hebben over andere, maar niet in dezelfde graad als het dominantste element.



Als de gebruiker op de website komt, laat hem dan zien...  
... waar hij is en wat hij moet doen.  
... hoe het scherm daarvoor is ingedeeld.  
... wat het einddoel is.

## Inverted Pyramid of Writing

Deze omgekeerde pyramide toont aan welke content het belangrijkste is op een pagina. Dit laat zien welke content dominant is over andere content.



# Micro-Interactions

Deze micro-interacties zijn overal. Ze bevatten een klein product moment dat compleet om één taak draait. Deze taak is meestal ook maar goed voor één ding.

## Verschillende manieren waarop micro-interacties worden gebruikt

1. Het volbrengen van een *single use task*.
2. Apparaten aan elkaar linken.
3. Interactie met één stukje data, zoals bijvoorbeeld een temperatuur.
4. Het controleren van een doorlopend proces, zoals het volume van de muziek.
5. Een instelling aanpassen.
6. Een klein stukje content bekijken of creëren, bijvoorbeeld een *status message*.
7. Een feature of functie aan of uit zetten.



Trigger

Initiates



Rules

Determines what happens



Feedback

Let people know what is happening



Loops & modes

Determines meta-rules

## 7 Secrets For Enhancing UX with Micro-Interactions

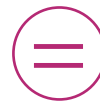
- 1) Toon de status van een interactie;

uploading... ... processing ... ... completed

- 2) Highlight veranderingen;



Play



Pause

- 3) Lever voldoende context;  
Door bijvoorbeeld duidelijke navigatie tussen verschillende pagina's.

- 4) Geef uitleg over aparte layouts die niet iedereen meteen zal kennen;  
Denk bijvoorbeeld aan de 'swipe' layout van Tinder.

- 5) Werk met duidelijke *call to actions*;

Like

Share

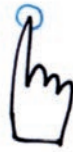
- 6) Visualiseer input zodra dit mogelijk is;  
Bijvoorbeeld een kalender.

- 7) Maak tutorials levend;  
Denk aan animaties waarin te zien is wat je moet doen.

# Sketching Interface Animations

## 1) Het begint met een **trigger**.

Hierdoor wordt de interactie gestart. Vaak is dit user input.



Tap



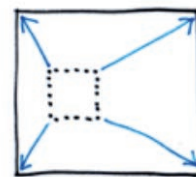
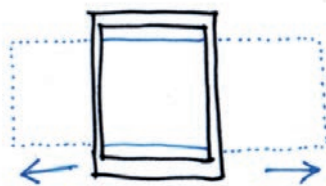
Double tap



2-finger tap

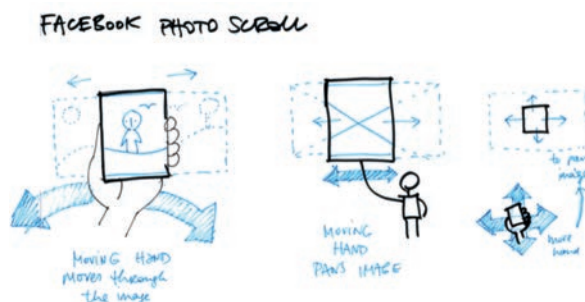
## 2) Hierna komt een **action**.

- Wat gebeurt er als reactie op de trigger?
- Elementen kunnen naar voren komen of verdwijnen.
- Deze actions zijn vaak bewegingen die niet door de gebruiker worden gemaakt.



## 3) Ten slotte komt **quality** aan bod.

- Dit beantwoordt de *how?* van een action.



### Andere belangrijke punten:

- Schets alleen dingen die belangrijk en/of nodig zijn.
- Maak verschillende schetsen van verschillende aspecten. Één schets voor één concept is nooit genoeg.
- Schetsen voordat je begint met ontwerpen via een laptop geeft je veel creatieve vrijheid omdat je heel snel veel dingen kunt schetsen.
- Schetsen kan op elk moment in het ontwerpproces, maar doe het vooral in het begin in rond het midden. Op het einde heeft het misschien minder zin omdat je dingen niet zo snel en makkelijk meer kunt aanpassen.

# No Accessibility

Toegankelijkheid op websites betekent dat je websites voor iedereen bruikbaar maakt. Ook voor mensen met beperkingen. Hier kunnen wij het hebben over visuele beperkingen, zoals slechtziend zijn. Of auditief, dat zij niet alles kunnen horen of zelfs compleet doof zijn. Maar ook cognitief, bijvoorbeeld na een paar drankjes te veel kunnen leiden tot een beperking tijdens een interactie. Daarnaast zijn vermoeidheid en ouderdom soms ook een beperking als je een website gebruikt.

Er zijn een aantal dingen die er gedaan kunnen worden om de website toegankelijker te maken voor iedereen:

- Kijk naar de kale HTML. Pas dingen zoals een alt tekst toe waar screenreaders gebruik van maken. Zo worden blinde mensen geholpen.
- Als je formulieren maakt, de beste positie is meestal gewoon alle labels onder elkaar te zetten.
- Zorg dat de heading structuur netjes staat en duidelijk is genest.
- Werk met een duidelijk kleurencontrast.
- Er zijn veel dingen die je stiekem toe kunt passen zonder dat andere mensen het doorhebben in een code.
- Skip links zijn handig voor blinde mensen. Zij kunnen tab en enter gebruiken bij een screenreader om makkelijk naar de volgende pagina te gaan.

Een aantal handige materialen om de toegankelijkheid mee te controleren.

- Colour Contrast Analyser: Deze analyseert websites of pagina's en geeft aan of deze voldoet aan alle voorwaarden van een website met goed contrast.
- Taranguru Contrast Finder: Als jij een kleur aangeeft wordt er vervolgens een lijst gegeven van kleuren die er goed bij passen en een goed contrast maken.
- Funkify: Kun je gebruiken om een website te zien zoals mensen met beperkingen deze zien.
- Axe: Helpt je bij de code maken.
- A11y Color Palette: Voer kleuren in en dan wordt er een groot pallet getoont met welke kleuren er goed bij zouden passen.
- Axess Lab op Twitter: Deelt goede artikelen over toegankelijkheid
- #invisiblydisabledlooklike: Is een hashtag op Twitter waar mensen met beperkingen fotos delen van hoe hun leven er uit ziet.
- Cambridge Simulation Gloves: Dit zijn handschoenen die motorische handbewegingen analyseren en ook die van een persoon met motorische beperkingen kunnen nabootsen.

Kortom, toegankelijkheid verbeterd het leven van mensen. Daarnaast is het ook fijn om iets te doen voor andere mensen. Als een website voor iedereen bruikbaar wordt gemaakt, kan de website alleen maar beter worden.

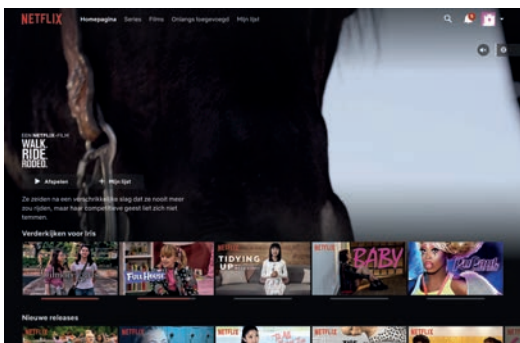


# Onderzoek naar Doelgroep

## Trends/veranderingen/hippe dingen

- Prestatiedruk
- Instagram story's
- Livestreaming (op platforms zoals Twitch, Facebook, Instagram en Youtube)
- (micro)influencing (zoals bijvoorbeeld Anna Nooshin)
  - Dit wordt door veel bedrijven gebruikt om reclame te maken.
- Het reguleren van content.
  - Door externe partijen.
  - 18+ content wordt nu automatisch niet getoont aan mensen onder de 18.
- Privacywet
- Chatbots
- Meer persoonlijkheid vanuit bedrijven en corporaties
  - Veel bedrijven hebben nu accounts op social media.
  - Bedrijven spreken mensen aan bij hun voornaam.
- Augmented Reality
  - Bitmoji's op Snapchat
- User Generated Content
  - Aanbevolen content door data die verzameld is.

## Bekende interfaces

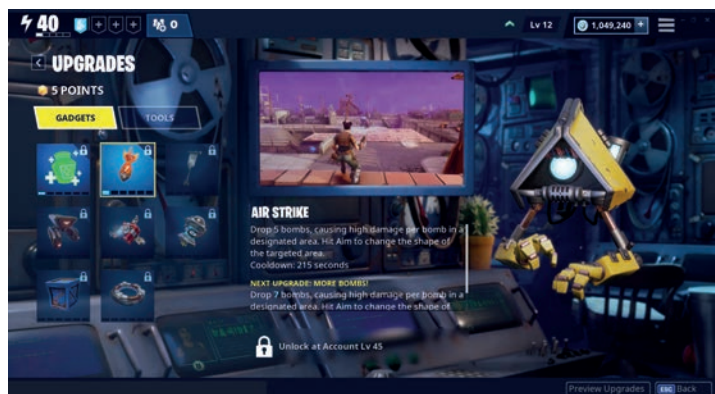
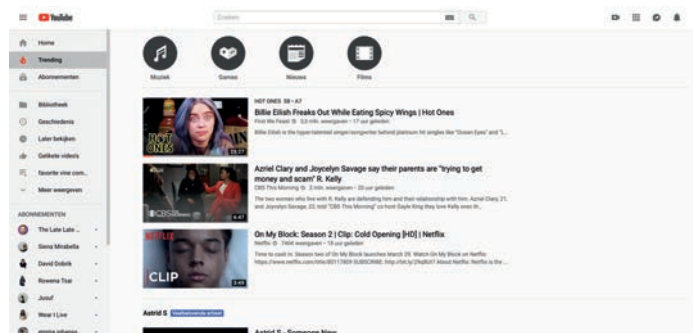


Netflix



Instagram

YouTube



Fortnite

# Stijlonderzoek

## Logo



## Hoofdkleuren



Roze

C: 10  
M 100  
Y: 10  
K: 10



Paars

C: 50  
M: 50  
Y: 00  
K: 00



Blauw

C: 70  
M: 20  
Y: 00  
K: 00



Geel

C: 00  
M: 05  
Y: 100  
K: 00

## Secundaire kleuren



CMYK  
70/24/100/00



CMYK  
91/36/00/00



CMYK  
85/60/00/00



CMYK  
75/75/00/00



CMYK  
20/93/91/12



CMYK  
73/100/10/10



CMYK  
55/100/10/10



CMYK  
19/100/19/19

## Typografie

Fedra Book

**Fedra Medium**

Deze lettertypen worden gebruikt voor de kopjes van flyers en brochures.

Trade Gothic Light

Trade Gothic Regular

**Trade Gothic Bold No. 2**

**Trade Gothic Bold**

Deze lettertypen worden gebruikt voor introtekst, platte tekst en bodytekst.

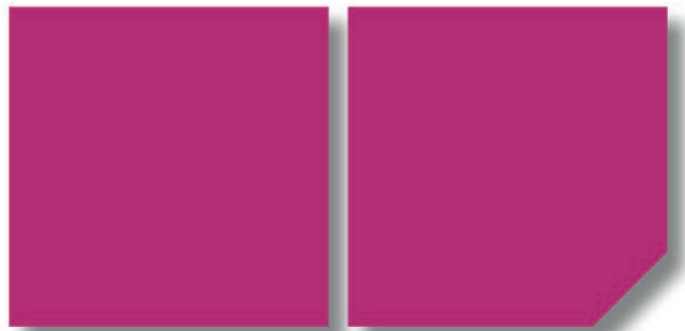
# Stijlonderzoek

## Vormtaal



Op covers zijn er regels voor de titel. Deze moet een bepaalde afstand hebben van de randen. Ook zijn er regels over hoe donker de achtergrond mag zijn.

Voor de blokken mogen deze of rechthoekig zijn, of een afgekapte hoek van 1 cm hebben. Ook mag er een schaduw effect gebruikt worden. Deze moet zwart zijn en maximaal 45% zijn.



Hier is sprake van het wiebertje. Dit is een deel van een letter van het logo. Deze mogen als detail gebruikt worden.

# Eigen aangepast Biblion stijl

## Hoofdkleuren



Geel  
C: 00  
M: 05  
Y: 100  
K: 00

## Secundaire kleuren



Roze  
C: 10  
M: 100  
Y: 10  
K: 10



Blauw  
C: 70  
M: 20  
Y: 00  
K: 00

## Typografie

Trade Gothic Light

Trade Gothic Regular

**Trade Gothic Bold No. 2**

**Trade Gothic Bold**

Ik gebruik Trade Gothic voor alle typografie in mijn product. Dit betekent voor de kopjes maar ook voor de platte tekst.

## Interface elementen

### Primaire knoppen



Verder

### Secundaire knoppen

Terug

< Terug

### Tertiare knoppen



Sorteren op

Populairste

Alfabetisch op auteur

Verschijningsdatum

Nieuw

### Filters

- ^ Leeftijdscategorie
- ^ Soort boek
- ^ Lezenvoordelijst
- ^ Genres



# Schermvariaties eigen aangepast Biblion stijl

nbd biblion

## Stel jouw wensen samen

Leeftijdscategorie  
☐ 12-13  
☐ 14-15

Soort boek  
☐ Fysiek boek  
☐ E-book  
☐ PDF

Genres  
(meerders mogelijk)

Lezenvoordelijst ☒  
☐ Niveau 1 ☐ Niveau 4  
☐ Niveau 2 ☐ Niveau 5  
☐ Niveau 3

Zoek!

nbd biblion

## Stel jouw wensen samen

Leeftijdscategorie  
☐ 12-13  
☐ 14-15

Soort boek  
☐ Fysiek boek  
☐ E-book  
☐ PDF

Genres  
(meerders mogelijk)

Lezenvoordelijst ☐

Zoek!

nbd biblion

< Terug

Filters  
^ Leeftijdscategorie  
^ Soort boek  
^ Lezenvoordelijst  
^ Genres

Sorteren op

**Boek Titel**  
*Naam schrijver*  
Kortbondige samenvatting  
  
Populariteit ●●●○○  
Status Beschikbaar / ~~Uitgeleend~~  
Plek in boekenkast Rij 2 | Kast 5 | Plak 10  
[Details](#)

**Boek Titel**  
*Naam schrijver*  
Kortbondige samenvatting  
  
Populariteit ●●●○○  
Status Beschikbaar / ~~Uitgeleend~~  
Plek in boekenkast Rij 2 | Kast 5 | Plak 10  
[Details](#)**Boek Titel**  
*Naam schrijver*

nbd biblion

< Terug

Filters ^ Leeftijdscategorie ^ Soort boek ^ Lezenvoordelijst ^ Genres

Sorteren op

**Boek Titel**  
*Naam schrijver*  
Kortbondige samenvatting  
  
Populariteit ●●●○○  
Status Beschikbaar / ~~Uitgeleend~~  
Plek in boekenkast Rij 2 | Kast 5 | Plak 10  
[Details](#)

**Boek Titel**  
*Naam schrijver*  
Kortbondige samenvatting  
  
Populariteit ●●●○○  
Status Beschikbaar / ~~Uitgeleend~~  
Plek in boekenkast Rij 2 | Kast 5 | Plak 10  
[Details](#)**Boek Titel**  
*Naam schrijver*  
Kortbondige samenvatting  
  
Populariteit ●●●○○  
Status Beschikbaar / ~~Uitgeleend~~  
Plek in boekenkast Rij 2 | Kast 5 | Plak 10  
[Details](#)**Boek Titel**  
*Naam schrijver*  
Kortbondige samenvatting  
  
Populariteit ●●●○○  
Status Beschikbaar / ~~Uitgeleend~~  
Plek in boekenkast Rij 2 | Kast 5 | Plak 10  
[Details](#)

nbd biblion



## Jouw Wishlist

**Valentijn**  
*Hans Andrus*  
Valentijn is geen diep, geen hoog, geen zwaar boek. Het is een licht boek. Een spel met de personen, de taal, het verhaal zelf. Het verhaal van een niet zeer serieuze jongeman, die te maken krijgt met de hoorspelafdeling ....  
Populariteit ●●●○○  
Status Beschikbaar / ~~Uitgeleend~~  
Plek in boekenkast Rij 2 | Kast 5 | Plak 10  
[Details](#)

**De Oesters Van Nam Kee**  
*Kees van Beijnum*  
De oesters van Nam Kee is een even geestige als ontroerende roman over hunkering. Hunkering naar waarheid en liefde. Het met grote vaart en scherpe geschreven verhaal over een achttienjarige gymnasist ....  
Populariteit ●●●○○  
Status Beschikbaar / ~~Uitgeleend~~  
Plek in boekenkast Rij 2 | Kast 5 | Plak 10

nbd biblion



## Jouw Wishlist

**Valentijn**  
*Hans Andrus*  
Valentijn is geen diep, geen hoog, geen zwaar boek. Het is een licht boek. Een spel met de personen, de taal, het verhaal zelf. Het verhaal van een niet zeer serieuze jongeman, die te maken krijgt met de hoorspelafdeling ....  
Populariteit ●●●○○  
Status Beschikbaar / ~~Uitgeleend~~

**Valentijn**  
*Hans Andrus*  
Valentijn is geen diep, geen hoog, geen zwaar boek. Het is een licht boek. Een spel met de personen, de taal, het verhaal zelf. Het verhaal van een niet zeer serieuze jongeman, die te maken krijgt met de hoorspelafdeling ....  
Populariteit ●●●○○  
Status Beschikbaar / ~~Uitgeleend~~



# Iteratieslag 1

## Keuzeschermb(en)

### Versie 1

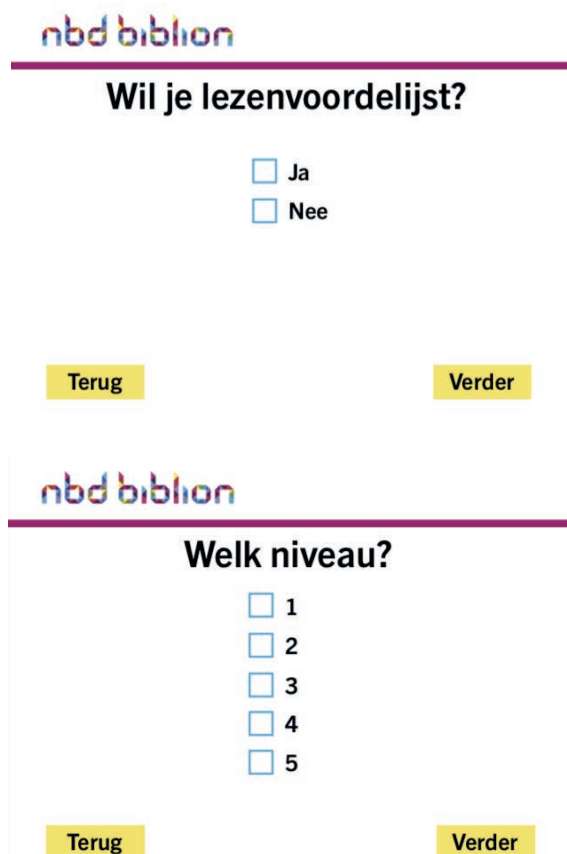


Zoals te zien is, heb ik vrij veel veranderd aan deze schermen. Eerst dacht ik dat alle filters makkelijk op 1 pagina konden staan. Maar als je nadenkt aan 'one primary action per screen' wordt dit toch weer te veel en te vol.

Ik heb dus elk keuzepunt een eigen pagina gegeven en zo is het veel overzichtelijker. Ook was dit fijn voor de genre-keuze, omdat er erg veel genres waren en dit in het begin moeilijk te plaatsen.

Ook had ik als feedback gekregen dat ik de knop geel kon maken. Dit was omdat de kleur geel een beetje de 'rode' draad van de doorloop was geworden. Het was dus goed om die hier en daar terug te laten komen.

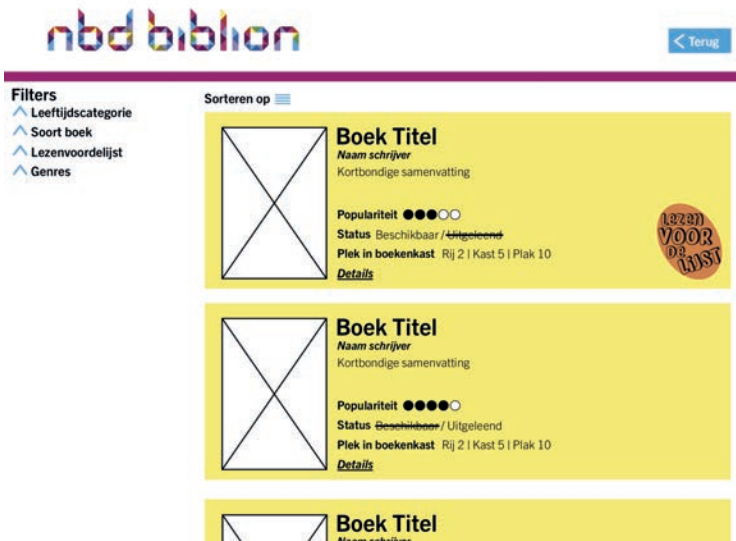
### Versie 2



# Iteratieslag 1

## Resultaatscherm

### Versie 1



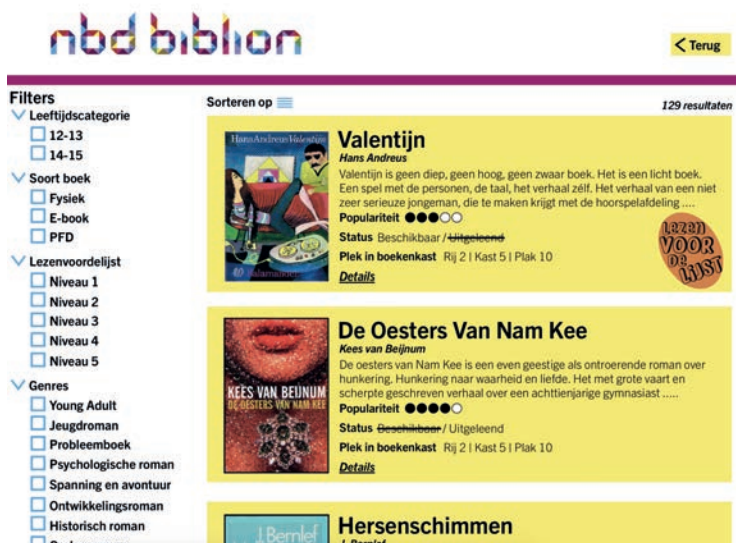
Bij het resultaatscherm zijn ook een paar dingen veranderd.

Allereerst heb ik echt content toegevoegd, omdat dat het prototype duidelijker maakte, maar ook omdat het prototype geen Me-Fi prototype meer was maar een Lo-Fi prototype.

Daarnaast heb ik ook meer nagedacht over de feedback die er aan een gebruiker kan worden verteld. Daarom staat er nu rechts een beetje bovenin hoeveel resultaten er zijn en is er een slider aanwezig.

Ook heb ik hier de terug knop ook weer geel gemaakt, dat weer koppeling geeft naar de vorige schermen.

### Versie 2



# Iteratieslag 1

## Detailscherm

### Versie 1



Bij het detailscherm heb ik ook een aantal aanpassingen gemaakt.

Naast natuurlijk de toegevoegde content zijn er meer dingen veranderd.

Ten eerste is er weer met de kleur geel gewerkt voor de terugknop.

Ten tweede is de blauwe ster nu wit geworden. Dit is natuurlijk alleen als je het boek niet opslaat in je wishlist. Het contrast van het geel was te overdreven, wit was duidelijker.

Ook heb ik aan de zijkanten van het scherm bij versie 2 een soort van link gelegd naar de volgende boeken. Dit laat zien dat je ook zo door de boeken kunt swipen. Dit staat dus zeker in contact met de resultaatpagina.

### Versie 2





# Iteratieslag 2

## Beginscherm

### Versie 1



In de tijd van de eerste iteratieslag, heb ik niks veranderd aan het beginscherm. Daarom vergelijk ik versie 1 en versie 3.

Ik heb na de eerste iteratieslag een overzicht gemaakt van alle interface elementen. Daar kwam ik er achter dat niet alles helemaal bij elkaar paste. Toen heb ik goed alle primaire, secundaire en tertiaire elementen bekeken en aangepast.

Hierdoor is de Go! knop vierkant. Het past nu in zijn algemeen veel beter bij de hoekige stijl die Biblion en mijn product hebben.

### Versie 3



Ook heb ik ervoor gekozen om de b en de e een beetje de knop te laten overlappen, omdat dit weer de hiërarchie leuk bepaald.

De hiërarchie van dit scherm loopt namelijk nu als volgt:

1. Boek
2. Go!
3. Zoek jouw

Dit is natuurlijk eigenlijk niet de correcte leesvolgorde, maar doordat je naar boek kijkt en dan naar go, kunnen veel leerlingen al afleiden wat je kunt doen.

# Iteratieslag 2

## Keuzescherm(en)

### Versie 2

nbd biblion

Kies jouw leeftijd

☐ 12-13  
☐ 14-15

Terug

Verder

nbd biblion

Kies jouw genre(s)

☐ Young Adult  
☐ Jeugdroman  
☐ Probleemboek  
☐ Psychologische roman  
☐ Spanning en avontuur  
☐ Ontwikkelingsroman  
☐ Historische Roman  
☐ Oorlogsroman  
☐ Dystopie  
☐ Migrantenliteratuur  
☐ Plattelandsroman  
☐ Voetbalboeken

☐ Schoolverhaal  
☐ Meisjesboek  
☐ Sportverhaal  
☐ Jeugthriller  
☐ Thrillen  
☐ Science Fiction  
☐ Sociaal Politiek Verhaal  
☐ Waargebeurd Verhaal  
☐ Familieroman  
☐ Toekomstroman  
☐ Fantasy  
☐ Dagboekroman  
☐ Filosofische Roman

☐ Ridderroman  
☐ Avonturenroman  
☐ Gelingsgeerde Roman  
☐ Misdaadroman  
☐ Oorlogsverhaal  
☐ Autobiografische proza  
☐ Detectieve  
☐ Grizezen  
☐ Human  
☐ Ideeenroman  
☐ Liefdesverhaal  
☐ Literaire thriller

Terug

Verder

nbd biblion

Wat voor soort boek wil je?

☐ Fysiek boek  
☐ E-Boek  
☐ PDF  
☐ Geen voorkeur

Terug

Verder

nbd biblion

Wil je lezenvoordelijs?

☐ Ja  
☐ Nee

Terug

Verder

nbd biblion

Welk niveau?

☐ 1  
☐ 2  
☐ 3  
☐ 4  
☐ 5

Terug

Verder

### Versie 3

nbd biblion

Kies jouw leeftijd

☐ 12-13  
☐ 14-15

Terug

Verder

nbd biblion

Kies jouw genre(s)

☐ Young Adult  
☐ Jeugdroman  
☐ Probleemboek  
☐ Psychologische roman  
☐ Spanning en avontuur  
☐ Ontwikkelingsroman  
☐ Historische Roman  
☐ Oorlogsroman  
☐ Dystopie  
☐ Migrantenliteratuur  
☐ Plattelandsroman  
☐ Voetbalboeken

☐ Schoolverhaal  
☐ Meisjesboek  
☐ Sportverhaal  
☐ Jeugthriller  
☐ Thrillen  
☐ Science Fiction  
☐ Sociaal Politiek Verhaal  
☐ Waargebeurd Verhaal  
☐ Familieroman  
☐ Toekomstroman  
☐ Fantasy  
☐ Dagboekroman  
☐ Filosofische Roman

☐ Ridderroman  
☐ Avonturenroman  
☐ Gelingsgeerde Roman  
☐ Misdaadroman  
☐ Oorlogsverhaal  
☐ Autobiografische proza  
☐ Detectieve  
☐ Grizezen  
☐ Human  
☐ Ideeenroman  
☐ Liefdesverhaal  
☐ Literaire thriller

Terug

Verder

nbd biblion

Wat voor soort boek wil je?

☐ Fysiek boek  
☐ E-Boek  
☐ PDF  
☐ Geen voorkeur

Terug

Verder

nbd biblion

Wil je lezenvoordelijs?

☐ Ja  
☐ Nee

Terug

Verder

nbd biblion

Welk niveau?

☐ 1  
☐ 2  
☐ 3  
☐ 4  
☐ 5

Terug

Verder

Tussen deze versies is niet heel veel veranderd. Het enige is eigenlijk de knoppen. Ik kwam tot de conclusie dat de verder knop een primaire knop was, en de terug knop een secundaire. Daarom heb ik besloten om de secundaire knop een geel lijntje te geven in plaats van een gele achtergrond, omdat het er zo namelijk toe lijkt dat mensen begrijpen dat de verder knop belangrijker is om verder te gaan in de interactie.

# Iteratieslag 2

## Resultaatscherm

### Versie 2

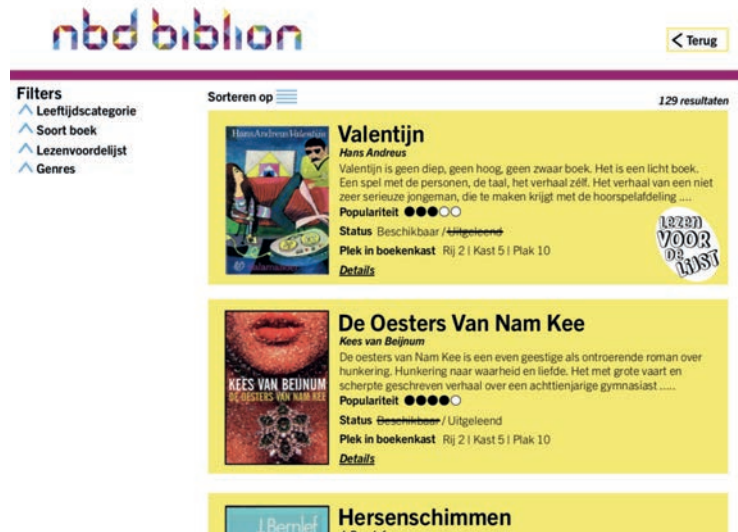


Ook bij dit scherm is niet veel veranderd.

De terug knop bovenin is wel veranderd. Om aan te duiden dat dit een secundaire knop is.

Daarnaast is het lezenvoordelijst logo dat ik zelf heb gemaakt ook veranderd. De oranje/rode kleur in versie 2 sloot niet helemaal goed aan. Uit meerdere feedback rondes kreeg ik te horen dat hij eigenlijk storend was voor de hiërarchie op de pagina. Daarom heb ik besloten om deze wit te maken.

### Versie 3



# Iteratieslag 2

## Detailscherm

### Versie 2



Het laatste scherm dat ik tijdens iteratieslag 2 heb veranderd is het detailscherm.

Ten eerste heb ik de terugknop rechts bovenin en het lezenvoordelijst logo hier ook veranderd.

Ten tweede heb ik nagedacht over de interactie emt de wishlist. Je kunt namelijk wel een boek toevoegen, maar er was nog geen knop om ook echt naar de wishlist toe te gaan. Die heb ik nu dus rechts onderin toegepast.

### Versie 3



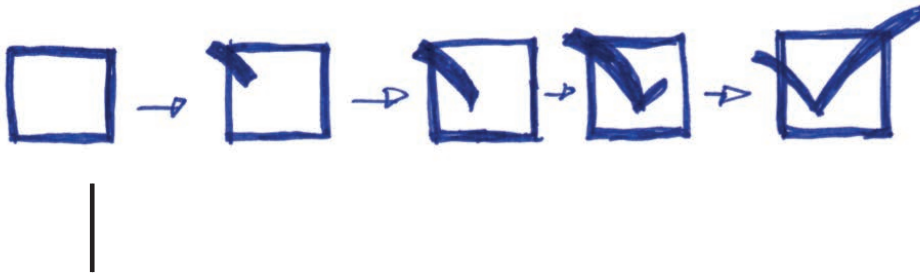
Ook was ik vergeten om het niveau van de lezenvoordelijst boeken aan te geven, dus die staat nu links onderin tussen de populariteit en status.

Ten slotte heb ik tijdens de feedback te horen gekregen dat er wel veel geel was. Dit was niet een grote stoor factor, en ik wilde de achtergrond wel geel houden.

Ik heb dus de sliders iets lichter geel gemaakt, het valt een klein beetje op. Dit geeft iets meer rust voor het oog.

# Schetsen Animaties

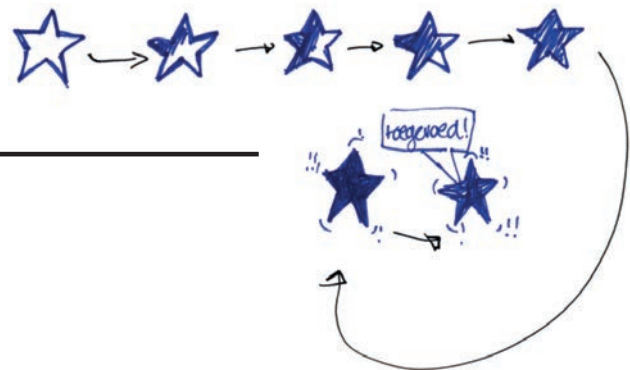
## Filterschermen



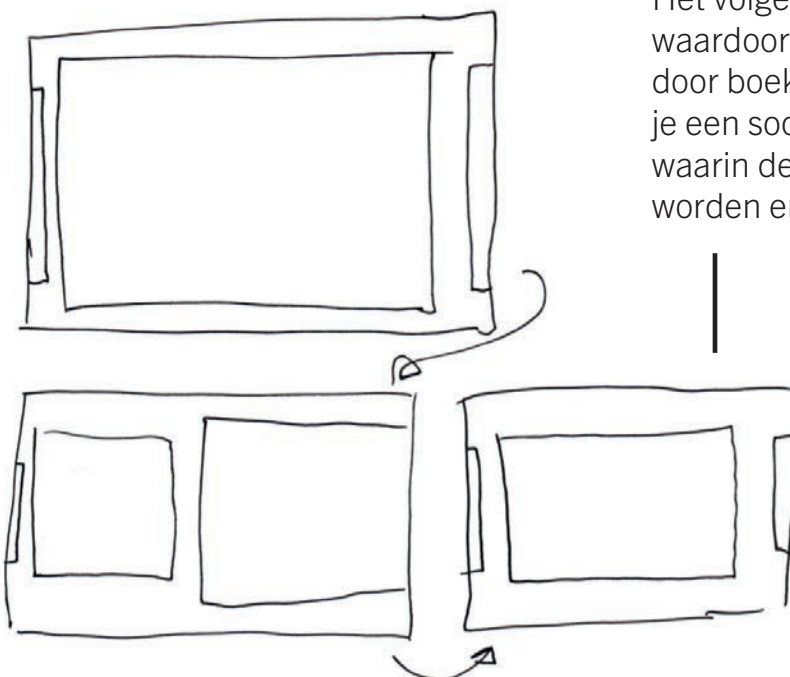
Bij de checkboxes zou ik een kleine animatie kunnen maken wanneer een gebruiker iets aanvinkt.

## Detailscherm

Wanneer een gebruiker een boek leuk vindt en deze op zijn wishlist wilt plaatsen, wordt het sterretje via een animatie ingekleurd.



Ook zou er een wolkje bij kunnen komen als een soort pop-up waarin 'toegevoegd' staat.



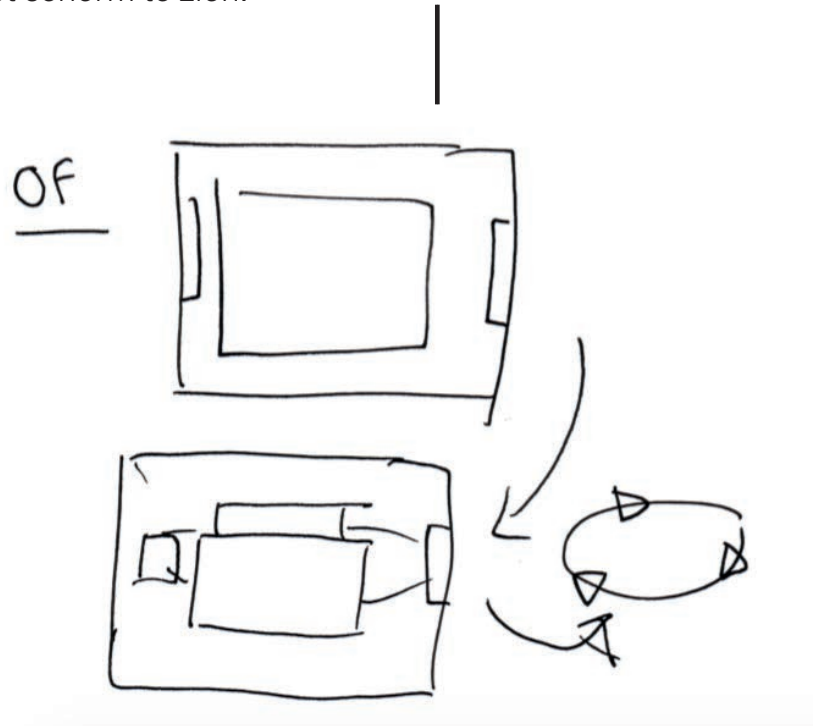
Het volgende idee gaat over de interactie waardoor gebruikers op de detailpagina door boeken swipen. Via een animatie zou je een soort overloop kunnen creëren waarin de boeken naar links kleiner worden en de boeken naar rechts groter.



# Schetsen Animaties

## Detailscherm vervolg

Een andere optie voor het swipen door de boeken heen is door een soort van ronddraaiende carroussel. Ik dacht dat als je begon met swipen, de detailstukken kleiner worden en ze ronddraaien. Vervolgens wordt het volgende boek in beeld gebracht en krijg je deze op het scherm te zien.



## Wishlist



Op de wishlist staat een printicoon.  
Het leek mij leuk om deze printer te animeren  
als er op wordt geklikt, alsof er een echt  
papiertje uit wordt geprint.