Template ID aspecten

**Usability: gebruiksvriendelijkheid.**

Het zorgt ervoor dat de gebruiker kan doen wat hij wil doen. En dat alles goed verloopt.

|  |  |
| --- | --- |
| Onderdeel: 5 E’s of Usability | Hoe gebruiken? |
| Effective: Doel bereiken | Door duidelijk aan te geven waar iemand heen moet om naar de goede pagina te navigeren. |
| Efficiency: Middelen om doel te bereiken, bijv. snelheid | Bootstrap-cards |
| Engaging: Innemend/ Aantrekkelijk | Foto’s van bestemming op de cards uit bootstrap. |
| Error tolerant: Voorkomen en herstellen | Zover ik weet zijn er geen error ’s in mijn code zijn ze er wel heb ik daar mijn social ’s voor op de website neergezet voor het geval dat. |
| Easy to learn: Makkelijk te leren | 1 klik per handeling is best makkelijk na mijn idee. |

**User Experience: gebruikerservaring.**

Het roept een gevoel op bij de bezoeker. Het is de manier waarop een gebruiker een product of dienst beleeft.

|  |  |
| --- | --- |
| Onderdeel: Pyramide van UX | Hoe gebruiken? |
| Useful: Functionaliteit. | Werkt gewoon na behoren en is gemakkelijk te gebruiken. |
| Reliable: Betrouwbaarheid. | Vraagt geen gegevens en zoekt ook naar niets dus er zou geen reden moeten zijn dat het niet betrouwbaar zou moeten zijn. |
| Usable: Bruikbaarheid. | De site doet wat hij moet doen dus is bruikbaar. |
| Convenient: Gebruiksgemak. | Nou 1 klik voor iets en een normaal letter typen is na mijn idee best Gebruiksgemakkelijk. |
| Pleasurable: Plezier. | Heb de js-schuif puzzel nog niet dus dat komt nog :D. |
| Meaningfull: Betekenisvol. | Ligt er aan waarom je mijn website/portfolio zou bezoeken. |

**Gamification: Motiveren van de gebruiker om jouw product te gaan gebruiken.**

Het toevoegen van spelelementen aan een niet-spel situatie om gedrag positief te beïnvloeden.

|  |  |
| --- | --- |
| Onderdeel: 3 stappen | Hoe gebruiken? |
| Bepaal het doel | Je klikt op een knop met beschrijving waar je heen gaat en in de toekomst een minigame bij projecten. |
| Wat is de beloning (wat krijgt de speler ervoor) | Als je mijn toekomstige minigame uitspeelt unlock je de ‘darkmode’ functie. |
| Intrinsieke motivatie  Competentie: Iedereen wil het gevoel hebben dat hij/zij iets kan. | Een hulp button maken die zegt dat het best wel lastig kan zijn maar dat niet uit maakt en dan iets van hulp geeft. |
| Intrinsieke motivatie  Autonomie: De behoefte om de controle over eigen taken/ leven te hebben. | Dit probleem verhelp ik met de cards die bootstrap aanbied |
| Intrinsieke motivatie  Relatie: Verbondenheid: Het verlangen naar interactie, verbinding en de behoeften om voor anderen te zorgen. | Die heb ik op een specifieke pagina aangegeven. |