

Opdracht 3 Design Rationale

Joseette Derksen 500798411
Klas 208
Vak Project Web
Docent Milan van den Bovenkamp
Datum 28-10-2028

Opdracht

De opdracht van Project Web was om een Multi-Device website te ontwerpen voor op mobiel en desktop. We mochten zelf weten wat voor website het ging worden zolang het maar voor op reis was.

De opdracht was verdeeld in drie onderdelen.

Onderdeel 1 was een UX-ontwerp opleveren. Aan de hand van een Journey Map creëerden we een user scenario waarin duidelijk werd gemaakt hoe het product ging werken in de verschillende fasen van voor, tijdens en na de reis doormiddel van schetsen en annotaties.

Onderdeel 2 was een Interactief prototype opleveren. Het prototype moest onderhoudt zijn met onderzoek van onderdeel 1 en duidelijk maken wat het concept is en hoe het moet gaan werken.

Onderdeel 3 is dit document, een Design Rationale opleveren waarin duidelijk wordt gemaakt hoe ik tot mijn oplossing ben gekomen van het probleem.

Probleem

Het probleem dat naar voren kwam aan de hand van de journey map was dat de gebruiker moeite had met alle informatie verkrijgen over belangrijkste plekken zoals vliegvelden en of zich daar eetgelegenheden bevonden. Daarnaast had de gebruiker verschillende applicaties gedownload en bekeken voor routes, informatie en boekingen en leek het handig als veel van deze informatie in één applicatie stond.

Journey map strand vakantie naar Mallorca.

	Voor	Tijdens	Na
Device	- Laptop - Mobiel	- Mobiel	- Mobiel
Website / apps	Sunweb is een soort reisplanner. - Vliegticket boeken. - Hotel boeken. Gefilterd op specifieke eisen zoals budget en als resultaat een appartement in Mallorca. Door cookies reclame op Instagram en Facebook voor vakantie ideeën.	Google Maps - Informatie over plekken. - Routes te plannen. Ontspanning - Netflix. - Spotify. - Youtube.	Google Maps - Reisplanner. Sunweb - Overzicht voor de reis terug.
Wie, wat en hoe	Met haar vriend in het vliegtuig.	Met haar vriend is ze lopend overall heen gegaan. Voornamelijk genoten van de zon, zee, terrasjes.	Met haar vriend in het vliegtuig terug.
Corona maatregelen.	Ze kreeg door Sunweb een lijnsgezondheidszorg aangeboden om in te vullen. Hierdoor hoefde ze daar niet meer zelf naar te zoeken.	Ze moesten binnen mondkapjes dragen Restaurants hadden QR-codes voor de menu kaart - handig maar ongezellig voor in gezelschap.	Geen eten op het vliegtuig.

Orange Oke, maar kan beter.

Red Slechte ervaring.

Oplossing

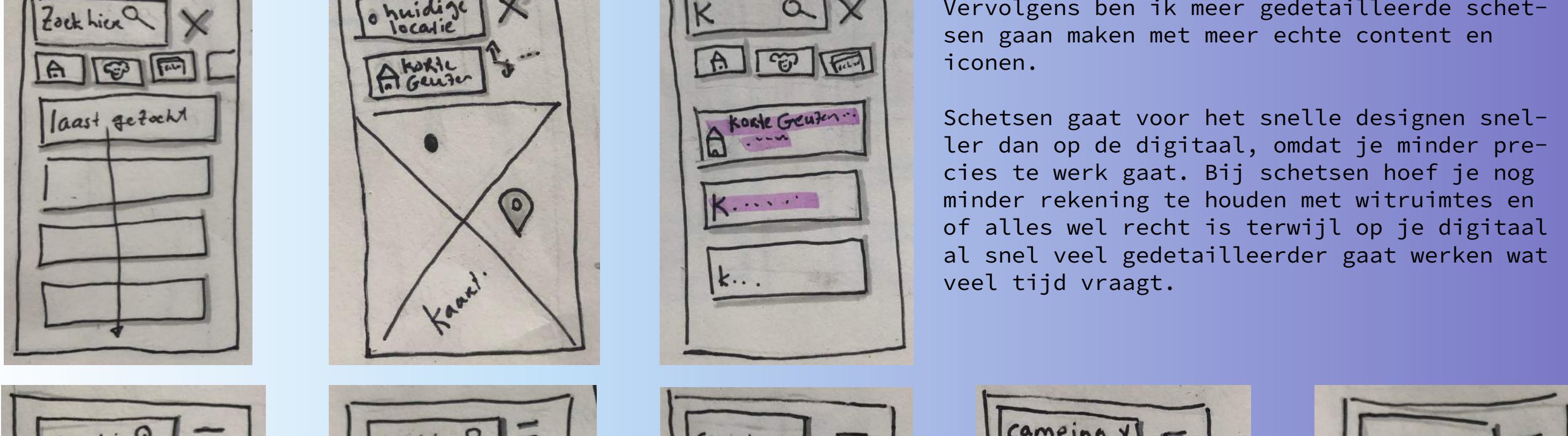
Hoe ging ik dit probleem oplossen?

In de applicatie moesten de volgende punten duidelijk naar voren komen aan de hand van eerder gedaan onderzoek:
- Er moet duidelijk informatie gegeven worden over verschillende plekken / accommodaties. Hierdoor hoeft de gebruiker niet meer te switchen tussen verschillende applicaties en blijft het overzichtelijk.
- Er moet duidelijke reisplanner komen voor verschillende vervoersmiddelen. Hierdoor kan je gebruiker zien wat de snelste mogelijkheid is om te reizen en hoe de planning gaat verlopen qua tijden voor verschillende vervoersmiddelen als je deze nodig hebt.
- Er moet geboekt kunnen worden, of in ieder geval de informatie en de site waar je wel kan boeken moet tussen de informatie van de accommodatie staan. Zo kan de gebruiker snel slaapplekken vinden en de route hiernaar toe aanzetten.
- Plekken moeten makkelijk opgeslagen en teruggevonden kunnen worden. Dit zorgt voor snellere navigatie door de app als je snel naar een standaard plek moet zoals je huis of hotel.

Concept

De app TravelEverywhere helpt je om routes met verschillende vervoersmiddelen te zoeken waardoor je je hele reis makkelijk kan plannen van je huis tot in het vliegtuig tot op je bestemming. Je kan bekende plekken bekijken en handige informatie zoals openingstijden, reviews en prijscategorieën inzien. Daarnaast kan je plekken opslaan in verschillende lijsten en doormiddel van filteren en sorteren makkelijk weer terugvinden en deze ook delen met vrienden om je heen. Je kan je locatie live delen voor een bepaalde zelf ingestelde tijd waardoor mensen je langere tijd kunnen volgen zonder dat je op dezelfde plek hoeft te blijven. De desktopversie bevat dezelfde functionaliteiten als de mobiele versie. De content staat vrij wel hetzelfde ingedeeld zodat het makkelijk terug te vinden is.

Van schets tot eindproduct

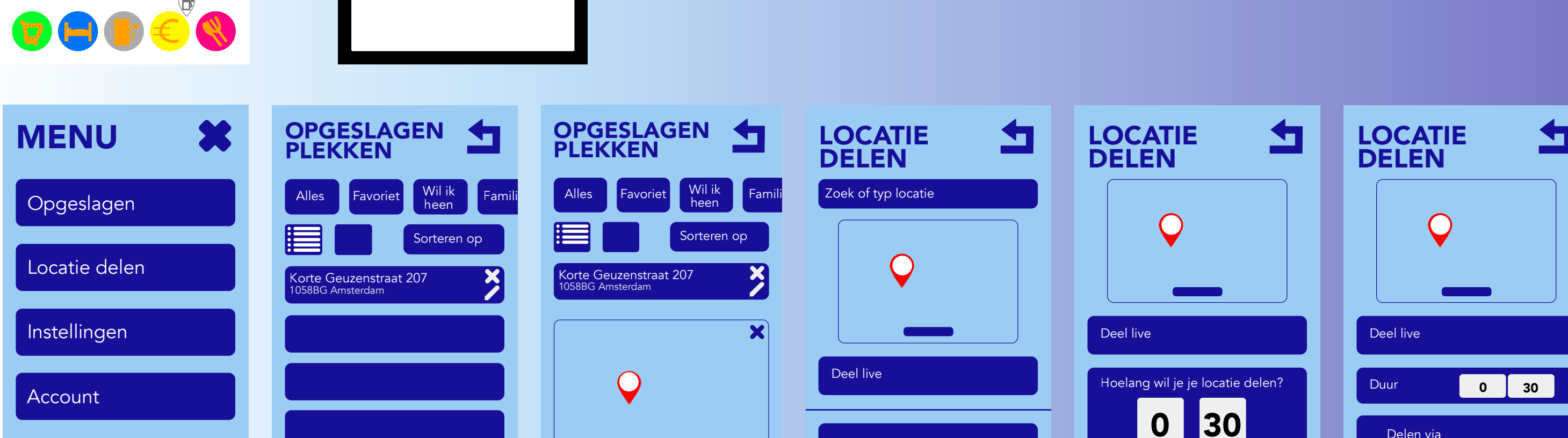


Nadat ik mijn concept had vastgesteld (in de loop van het proces is die verder ook aangepast) ben ik begonnen met de verschillende mogelijkheden om content in mijn applicatie neer te zetten. Ik vind dit altijd een snelle en makkelijke manier om de verschillende mogelijkheden te bekijken.



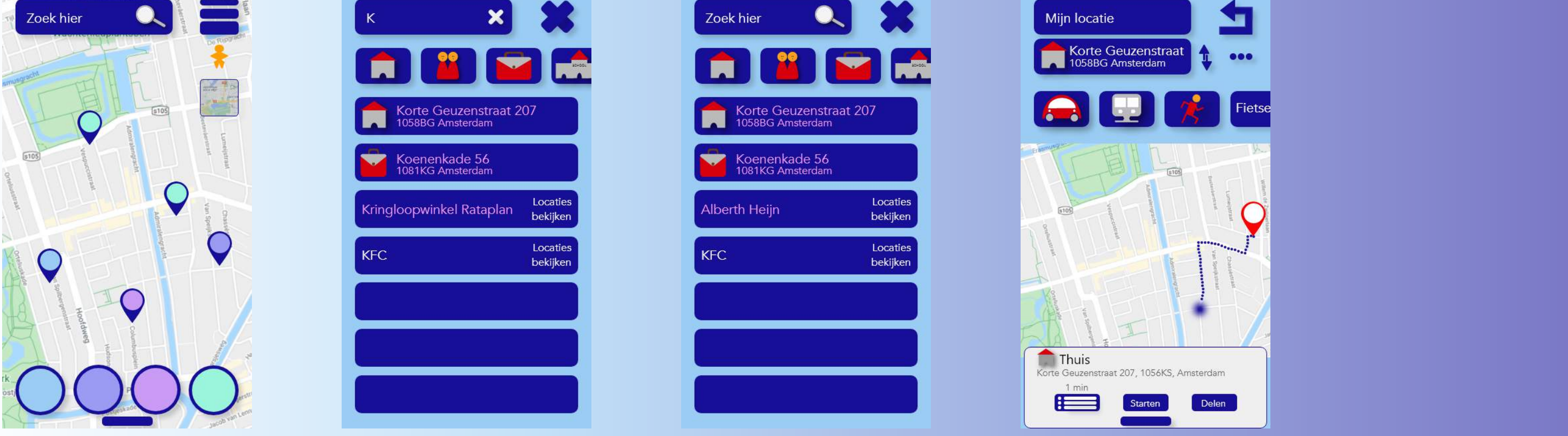
Vervolgens ben ik meer gedetailleerde schetsen gaan maken met meer echte content en iconen.

Schetsen gaat voor het snelle designen sneller dan op de digitaal, omdat je minder precies te werk gaat. Bij schetsen hoef je nog minder rekening te houden met witruimtes en of alles wel recht is terwijl op je digitaal al snel veel gedetailleerder gaat werken wat veel tijd vraagt.



Aan de hand van de schetsen ben ik gaan spelen met kleur en vormgeving.

Dit ontwerp is niet mijn favoriet door het kleurgebruik en de verdeling van de schermen.



Ik begon te kijken naar welke kleuren ik kon gebruiken. Blauw is een rustgevende kleur die makkelijk in gebruik is en overzichtelijk blijft. Ik heb verschillende kleuren blauw geprobeerd en contrasten getest.



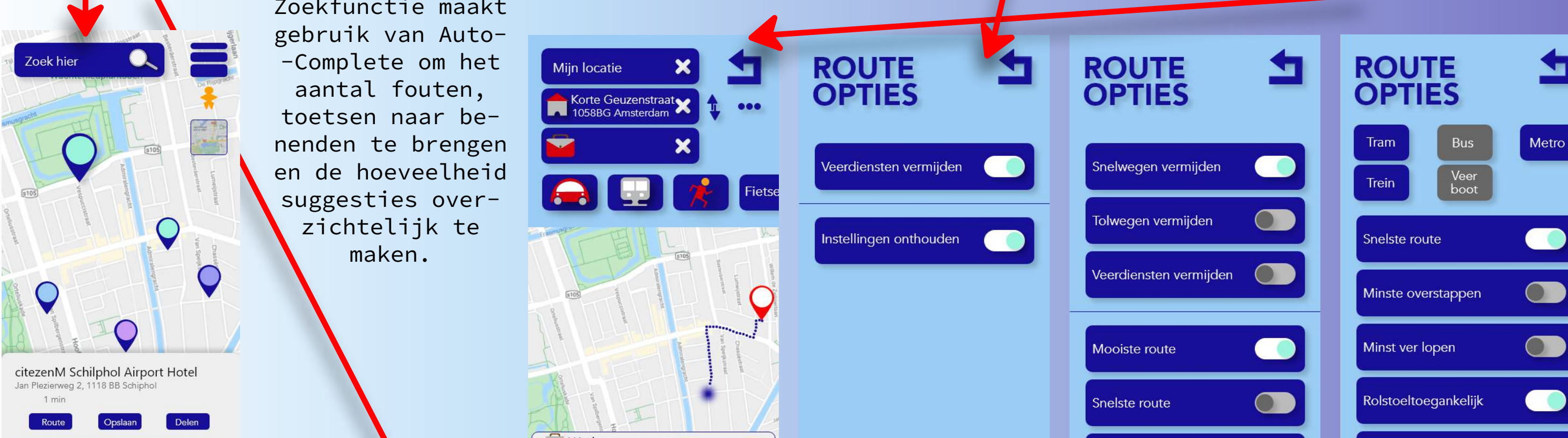
Na de kleuren zo goed als vastgesteld te hebben ging ik kijken naar de iconen en de tekst. Welke kleuren ga ik gebruiken voor de iconen en wat voor stijl krijgen ze? Hoe ga ik de tekst weergeven, welke kleur en grote?

Over het algemeen is de tekst wit. Behalve met grote stukken tekst wat prettiger is om te lezen in zwart. Linkjes die gebruikers al eerder hebben gebruikt worden paars/roze weergegeven net zoals in Google bijvoorbeeld.



De dekstop versie heb ik net zoals de mobiele versie langzaam voorzien van meer kleur, content en iconen. Alles van de dekstop versie ik terug te vinden in de mobiele versie en andersom. Doormiddel van een account worden de gegevens van de gebruiker zowel op de mobiele versie als op de dekstop versie terug gevonden.

Eindproduct

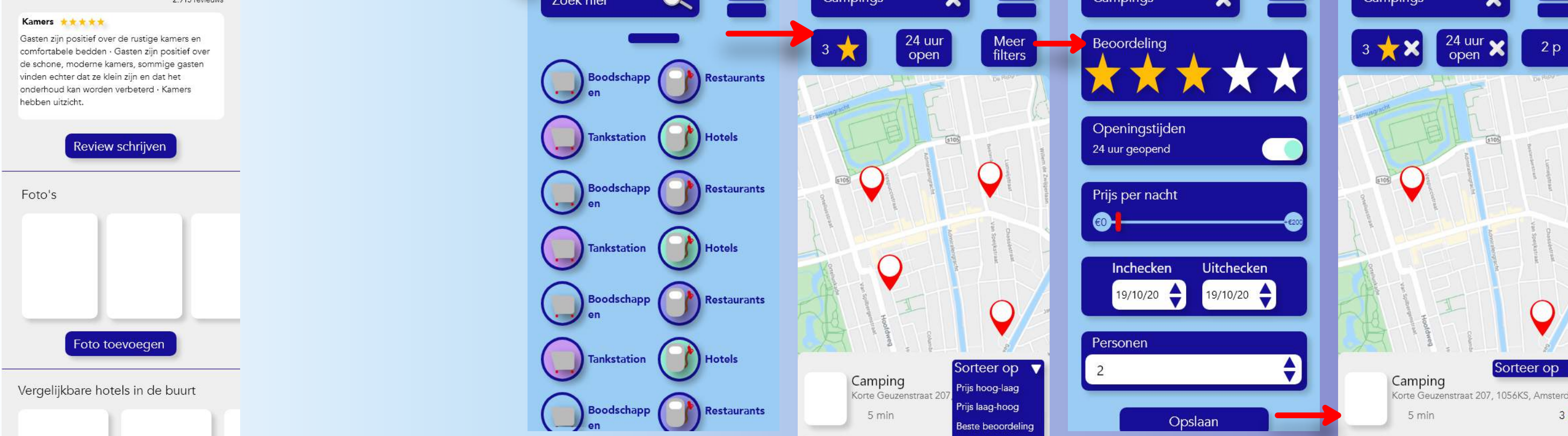


Zoekfunctie maakt gebruik van Auto-Complete om het aantal fouten, toetsen naar beneden te brengen en de hoeveelheid suggesties overzichtelijk te maken.

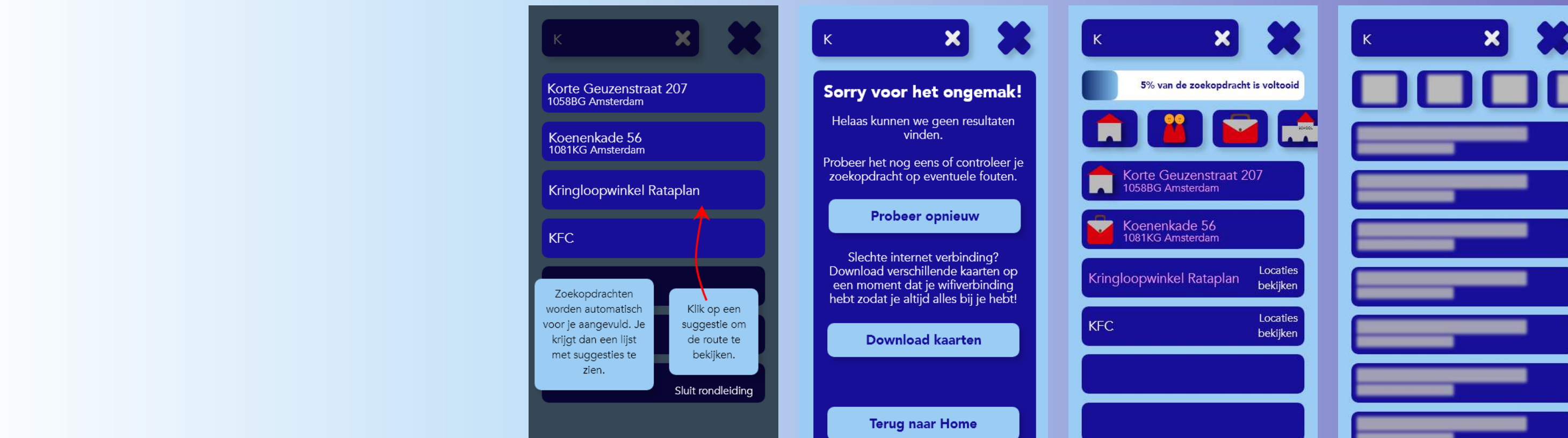
Route opties voor lopende mensen

Route opties voor met de auto

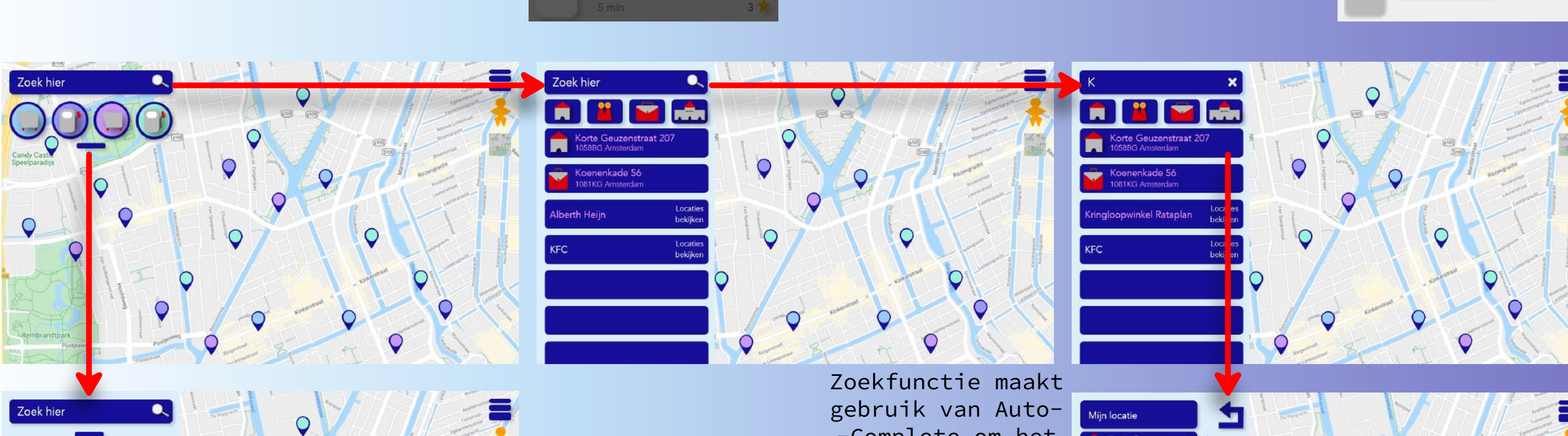
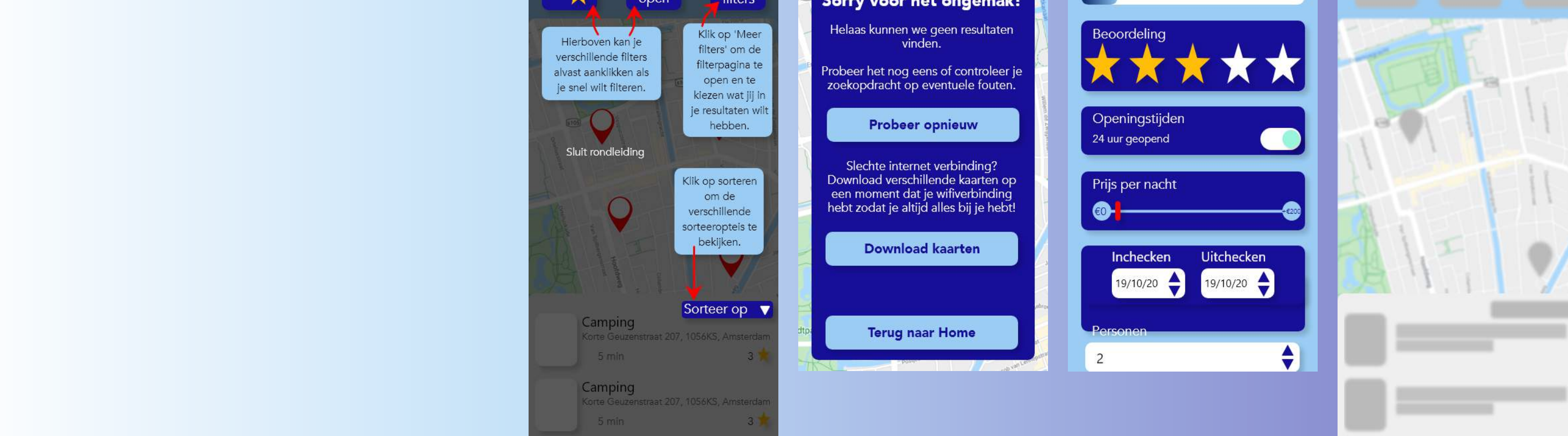
Route opties voor het openbaar vervoer



Swipe het balkje omhoog en je komt bij de lijst met bekende zoekcategorieën.



Verschillende states



Conclusie

Aan de hand van de Journey Map heb ik een concept bedacht die het probleem van veel verschillende applicaties en het te kort aan informatie oplost doormiddel van de mogelijkheden tot reviews schrijven en inlijken, filteren en sorteren, auto-complete en mogelijkheid tot boeken. De dekstop versie en mobiele versie heb ik zoveel mogelijk overeen laten komen door te voor de gebruiker makkelijk was om te switchen tussen devices.

De app is overall mee naar toe te nemen en je kan kaarten downloaden zodat deze ook beschikbaar zijn met slechte internetverbinding.

Het kleurenpalet heb ik beperkt gehouden zodat de applicatie consistent bleef en de buttons heb ik zoveel mogelijk op elkaar laten lijken.

Met al deze mogelijkheden en toevoegingen heb ik geprobeerd de applicatie zo gebruiksvriendelijk te maken als mogelijk en hem zo te ontwerpen dat gebruikers zowel de dekstop versie als de mobiele versie snappen en overal kan gebruiken.

Bronnen

- Bowles, C. (2013, 16 februari). Designing with context. cennydd. https://ssl.gstatic.com/think/docs/the-new-multi-screen-world-study_research_studies.pdf

- Google. (z.d.). Google.com. Geraadpleegd 28 oktober 2020, van <https://www.google.com/>

- Google Maps. (z.d.). Google Maps. Geraadpleegd 28 oktober 2020, van <https://www.google.nl/maps>

- Hurff, S. (2019, 17 juni). How to fix a bad user interface. Scott Hurff. <https://www.scotthurff.com/posts/why-your-user-interface-is-awkward-youre-ignoring-the-ui-stack/empty>

- Levin, M. (z.d.). Designing Multi-Device Experiences. O'Reilly Online Learning. Geraadpleegd 29 oktober 2020, van <https://www.oreilly.com/library/view/designing-multi-device-experiences/9781449340391/ch01.html>

- Netflix Netherlands - Watch TV Programmes Online, Watch Films Online. (z.d.). Netflix. Geraadpleegd 28 oktober 2020, van <https://www.netflix.com>

- Nike (Netherlands). (z.d.). Nike.com. Geraadpleegd 28 oktober 2020, van <https://www.nike.com/nl/>

- Spencer, D. (z.d.). How people look for information.pdf. Google Docs. https://drive.google.com/file/d/1-Fjg8DDKdDy9ISazv_6nZewqdc-KQ0Ww/view

- Your Europe bike tour experts - since 2003. (z.d.). BikeTours.com. Geraadpleegd 28 oktober 2020, van <https://www.biketours.com/>