APPLICATIE ONTWERP 2

Wireframing en usability testing





INLEIDING

In de vorige les ben je bezig geweest met het vergaren en sorteren van elementen voor in je functioneel ontwerp.

Daarvoor gebruikte je de methode card sorting.

De verzamelde informatie ga je vandaag omzetten in een set wireframes. Daarbij ga je uit van de door jouw opgestelde user stories en acceptatiecriteria.

In de volgende stap moet je een ontwerp gaan maken. Daarbij is het van belang dat je de applicatie zodanig inricht dat deze passend is voor de gewenste functionaliteit.

In deze les maken we daar een begin mee.



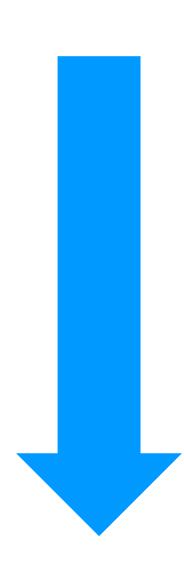


- •Recap wireframes
- Opdracht: Wireframes maken
- Vervolg opdracht: Usability Testing 1 (week 5)



VAN REQUIREMENT NAAR FUNCTIONALITEIT

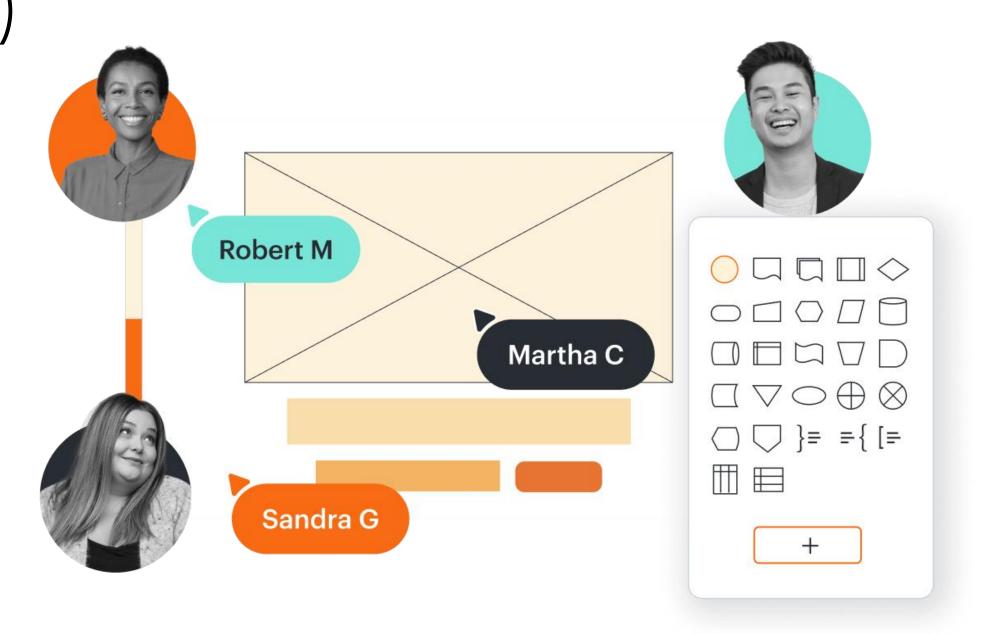
- User stories
- Use case diagram
- Informatie ontwerp
- Wireframe
- Vormgeving





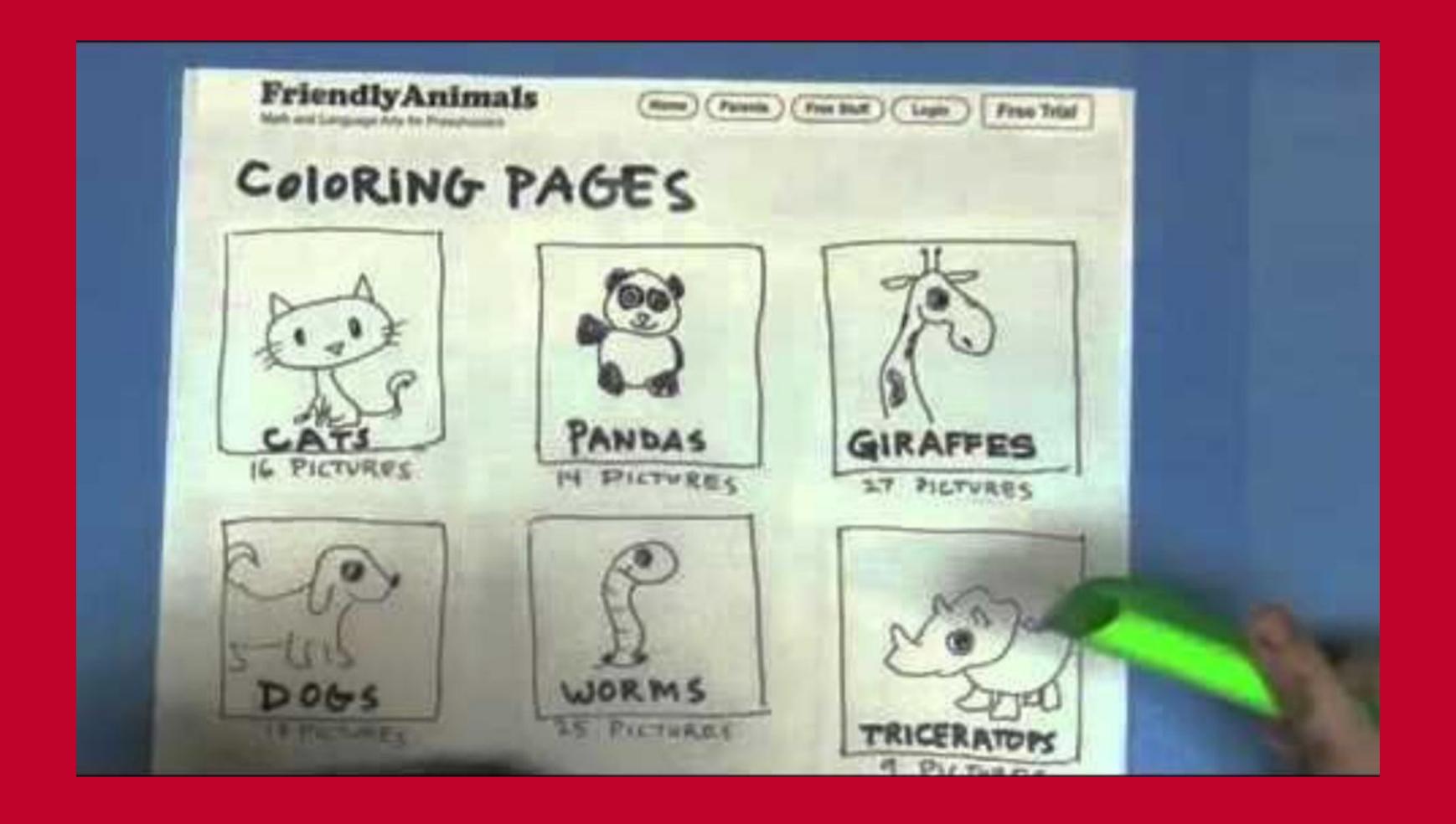
DOEL WIREFRAMES

- Basis voor design
- Experimenteren (uitproberen wat werkt)
- User testing (in vroeg stadium project)

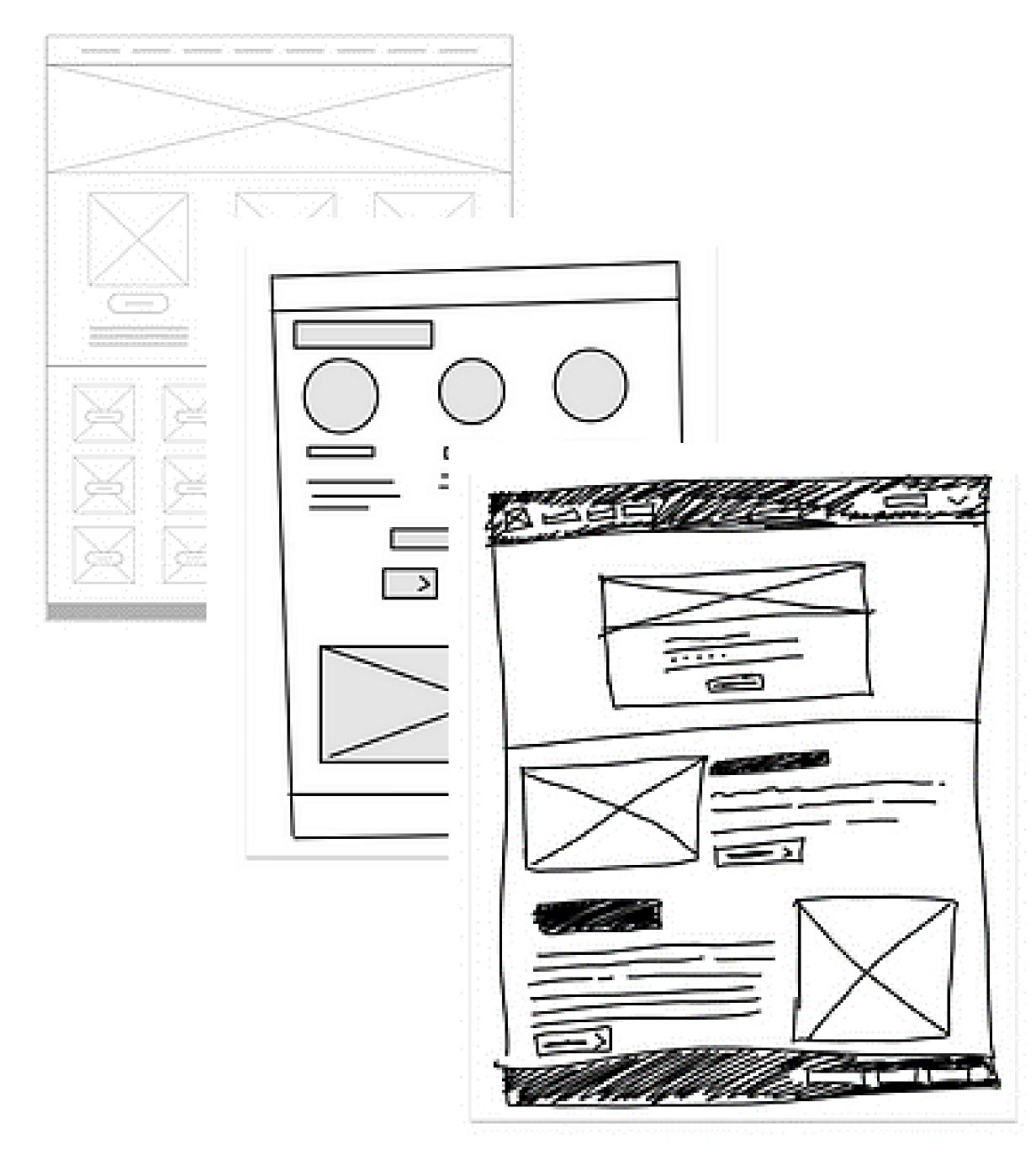




WIREFRAMES VOOR USER TESTING









Wat zit er allemaal in?

Ontwerpen van Informatie en functionaliteit

- Lay-out
- Navigatie elementen (navigation bar)
- Interactieve elementen

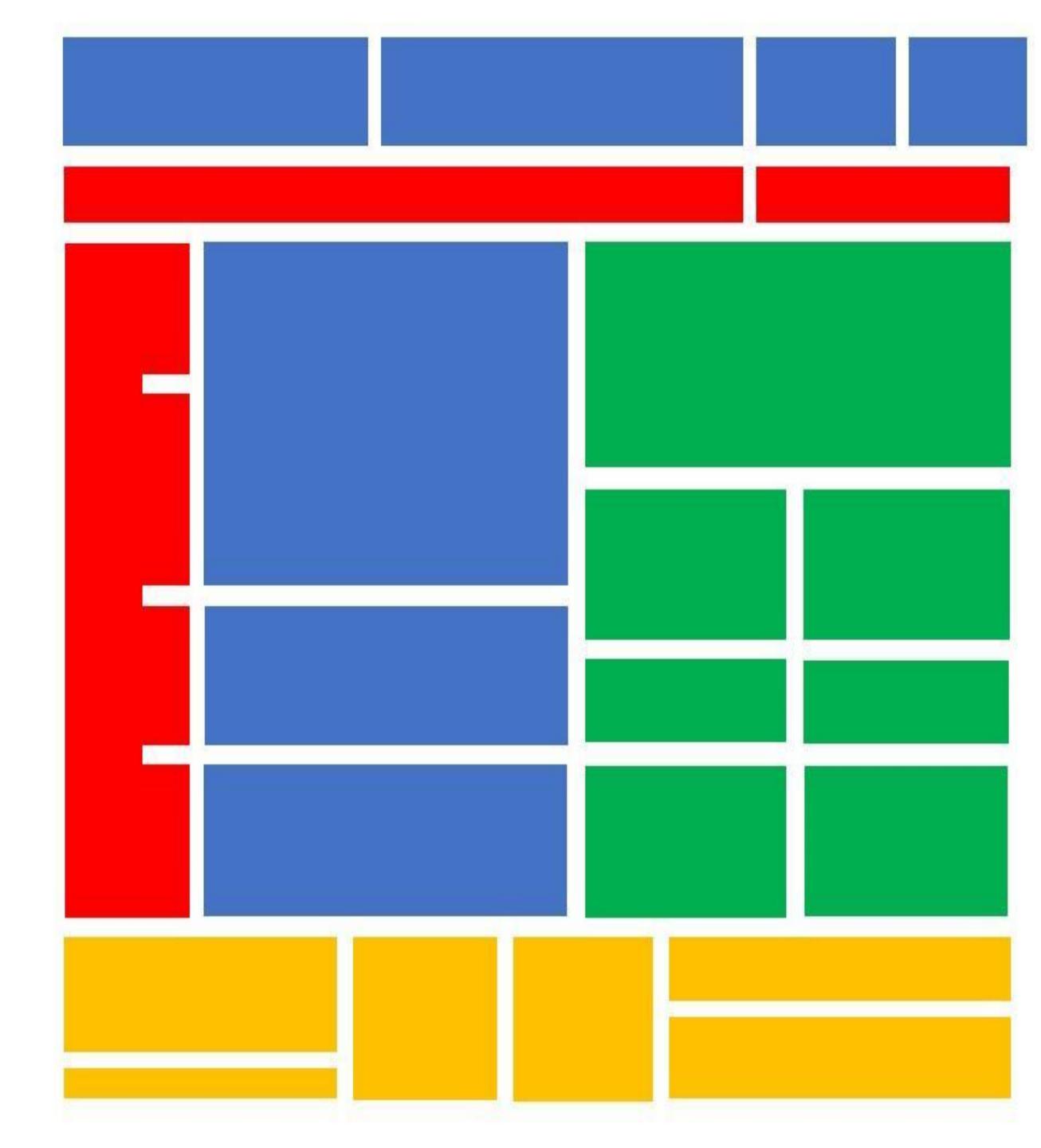


layout

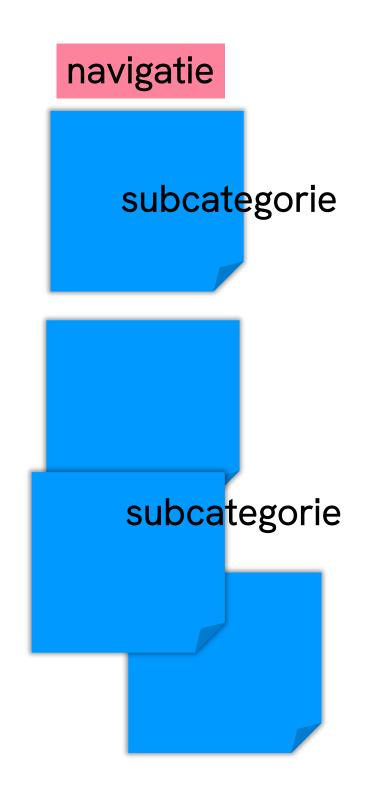
Volgorde en prioriteit Wat is belangrijk? Wat hoort bij elkaar? Hoe kijken mensen naar een scherm?

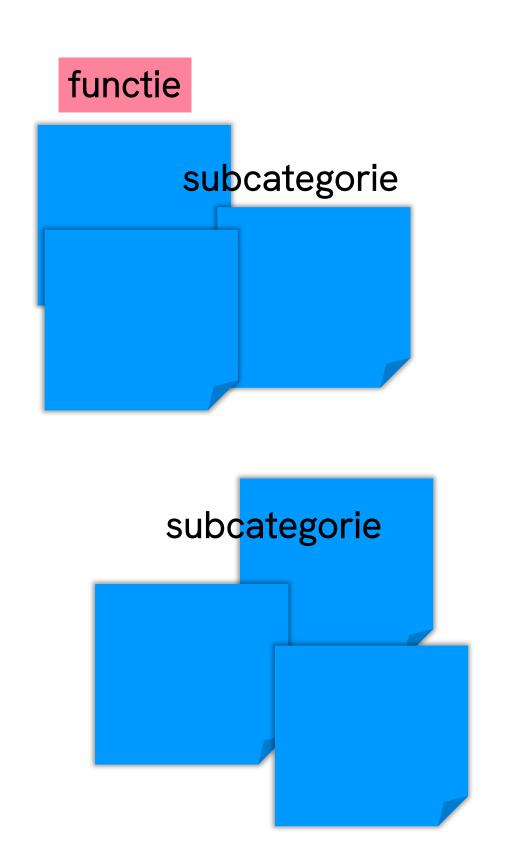
Hou het clean en simpel de structuur moet logisch zijn. "don't make me think"

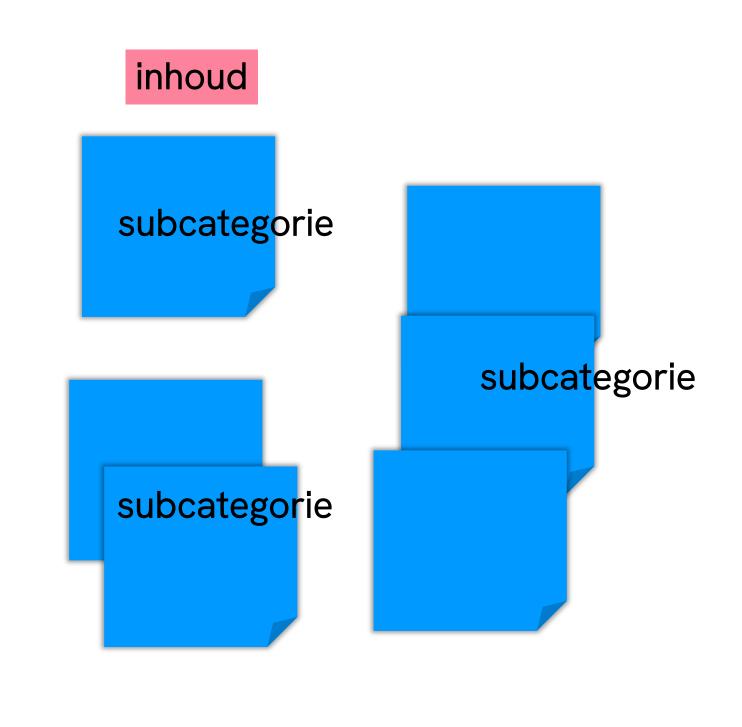
Help de gebruiker de logica te volgen, leidt het oog.



VAN CARDSORTING NAAR WIREFRAME

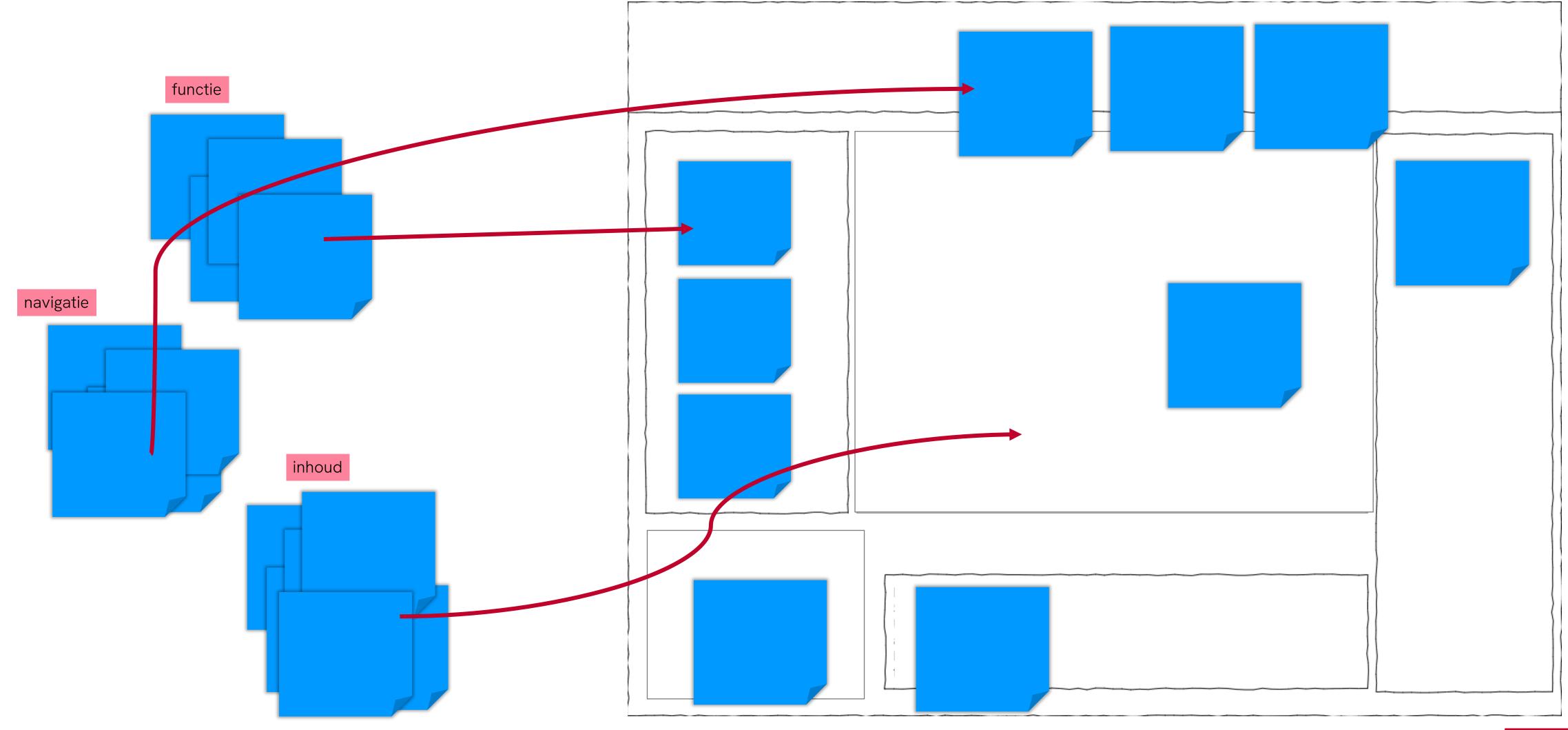






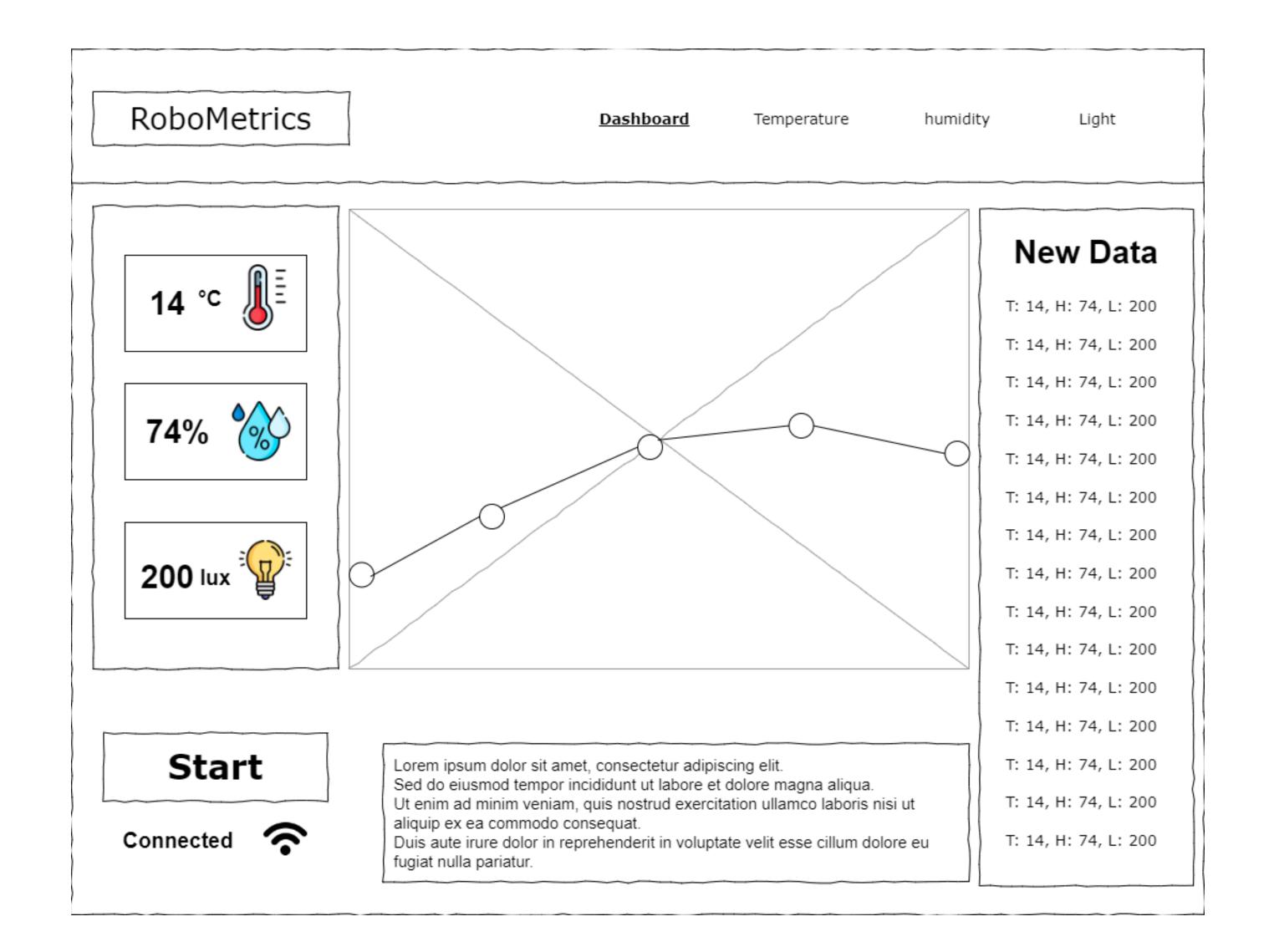


VAN CARDSORTING NAAR WIREFRAME



WIREFRAME

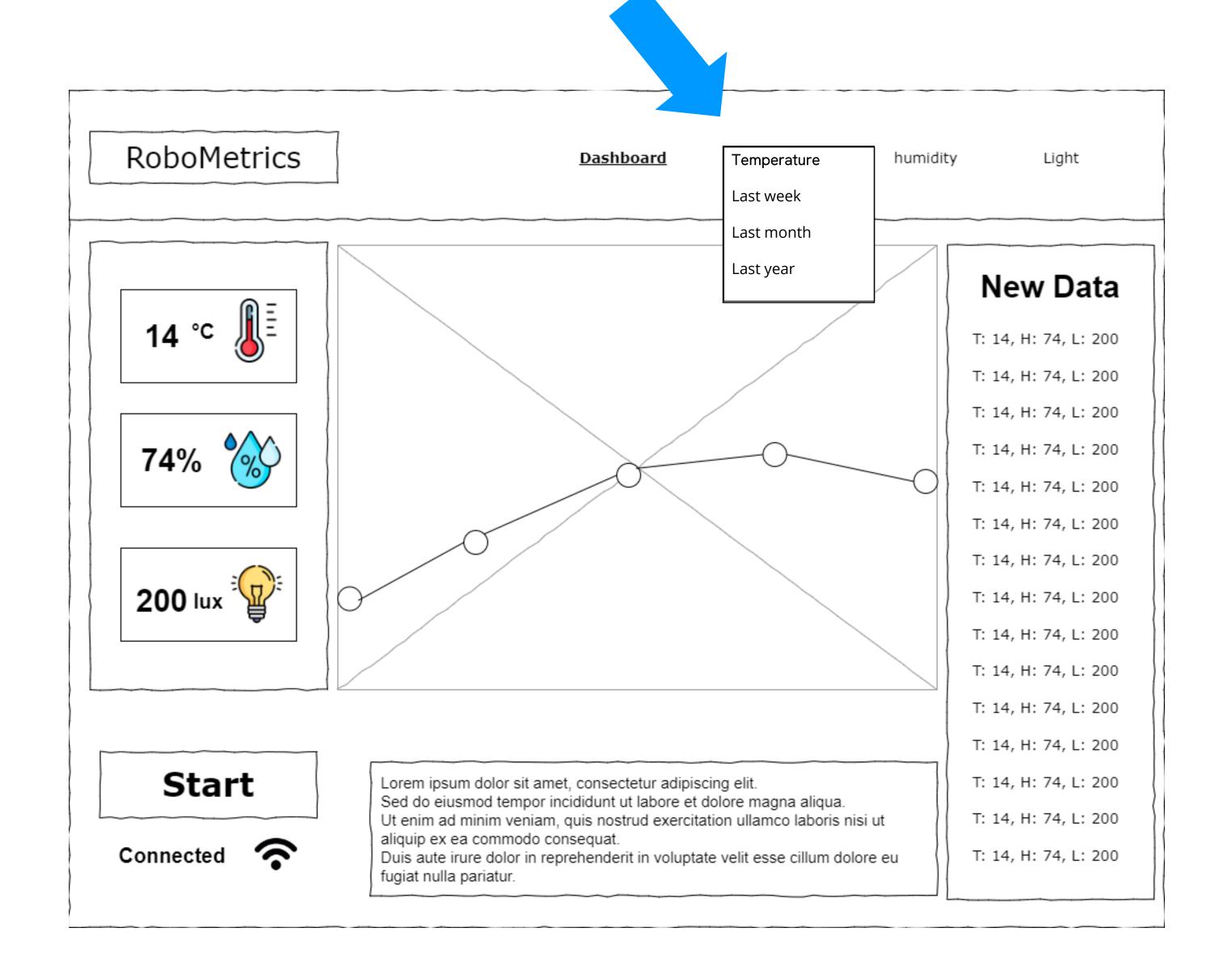
SINGLE PAGE





SET WIREFRAMES

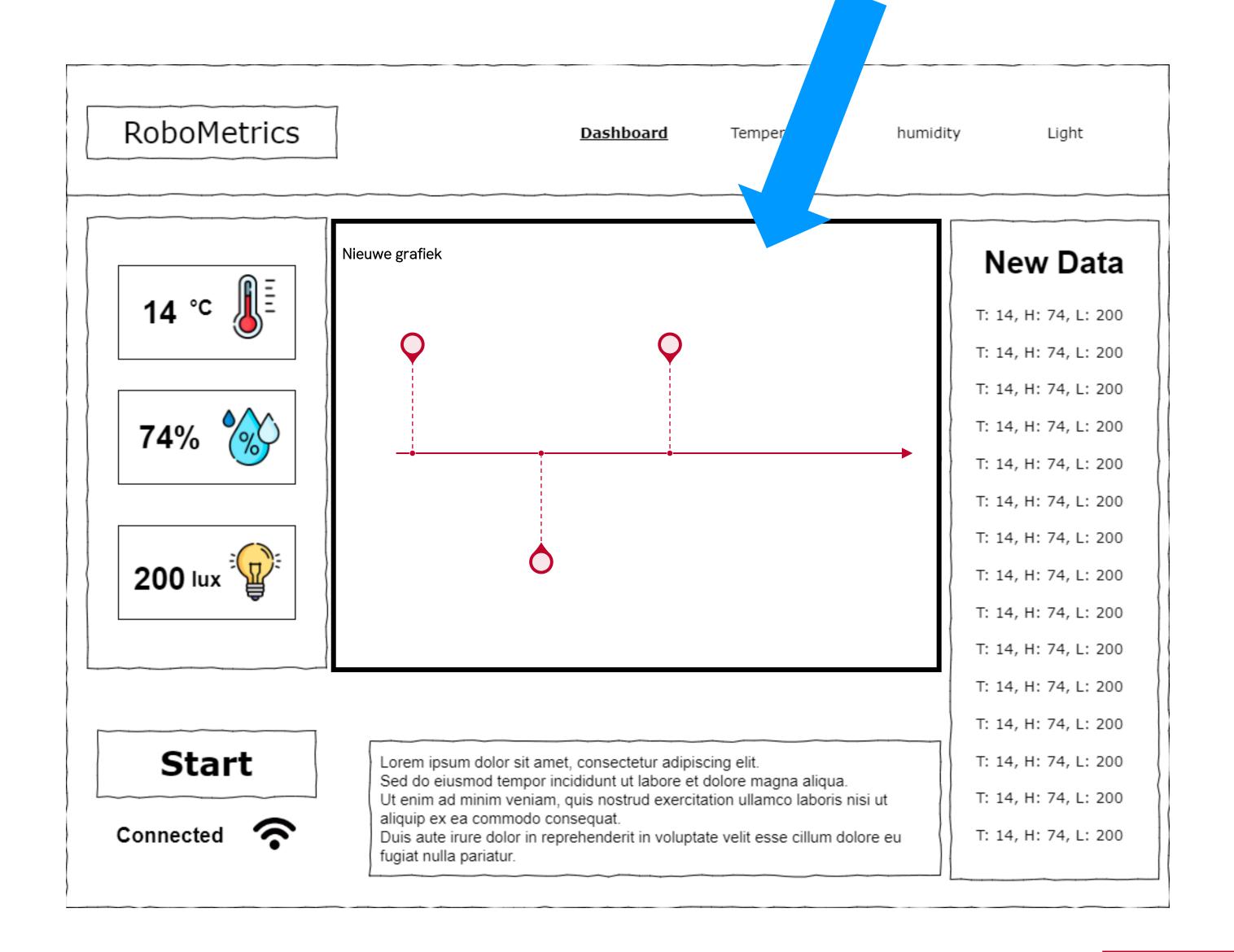
- Menu's
- Tooltips
- Pop ups
- Side panels
- Dialoogboxes





SET WIREFRAMES

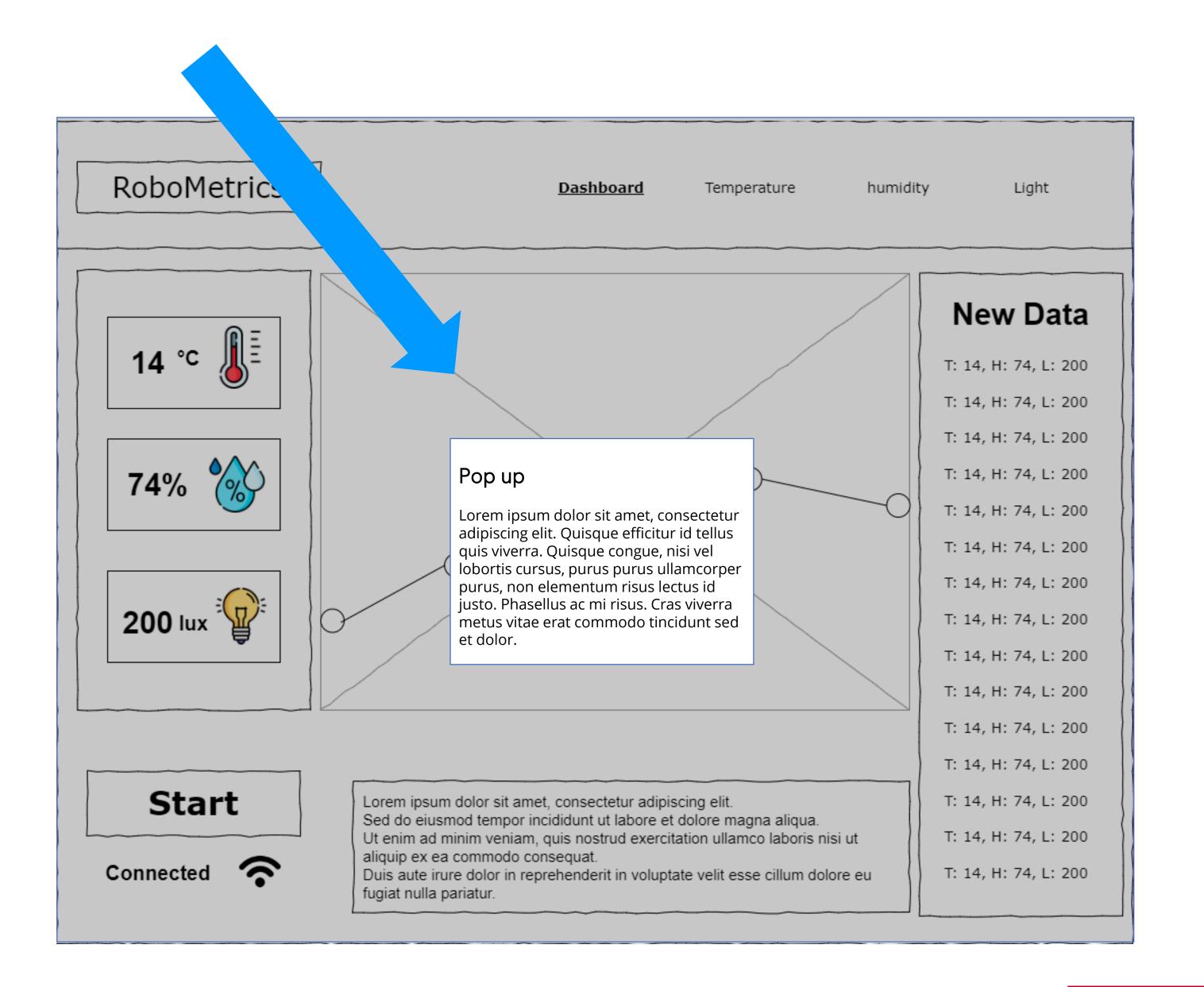
- Menu's
- Tooltips
- Pop ups
- Content
- Side panels
- Dialoog boxes





SET WIREFRAMES

- Menu's
- Tooltips
- Pop ups
- Content
- Side panels
- Dialoogboxes

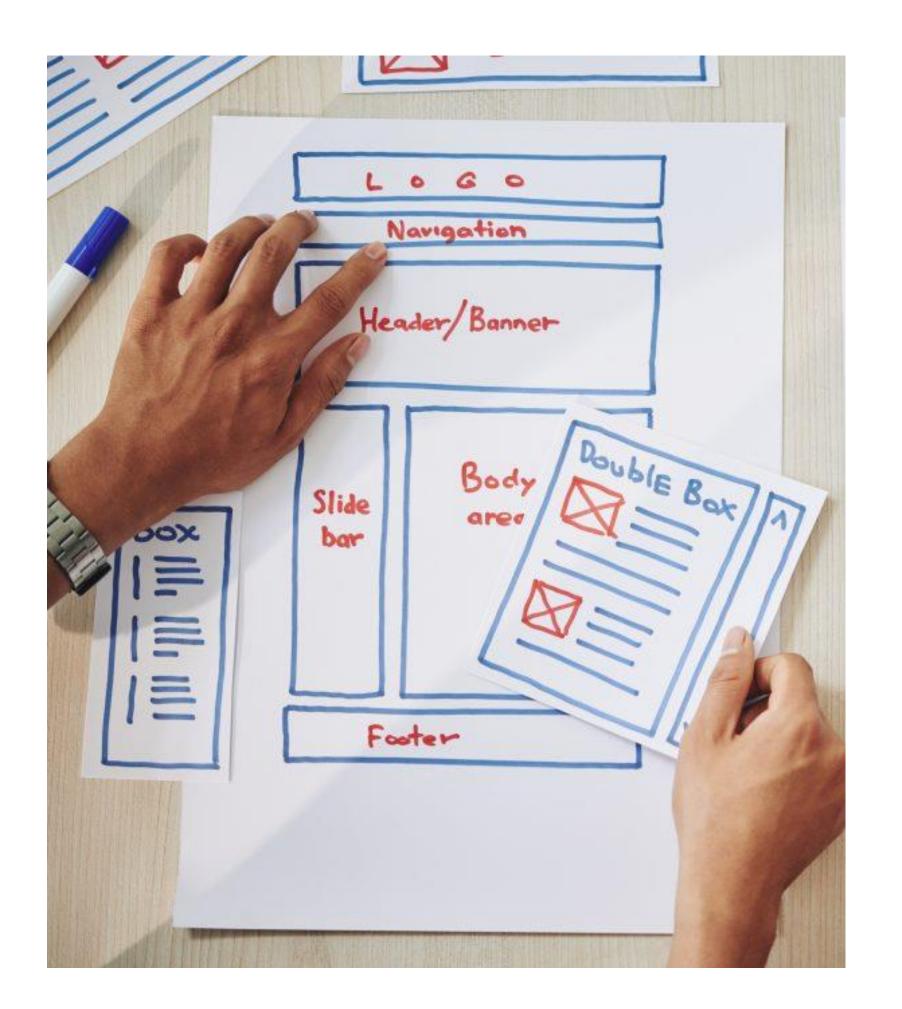


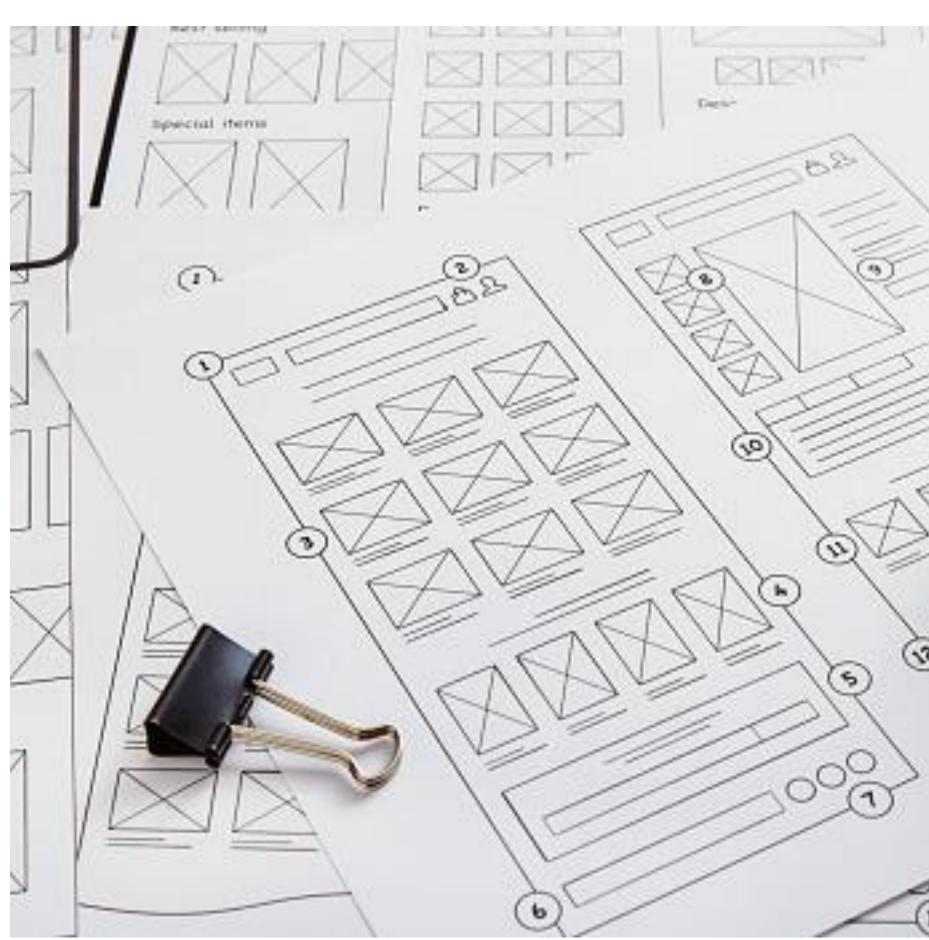


PAPIER OF DIGITAAL?

Opties:

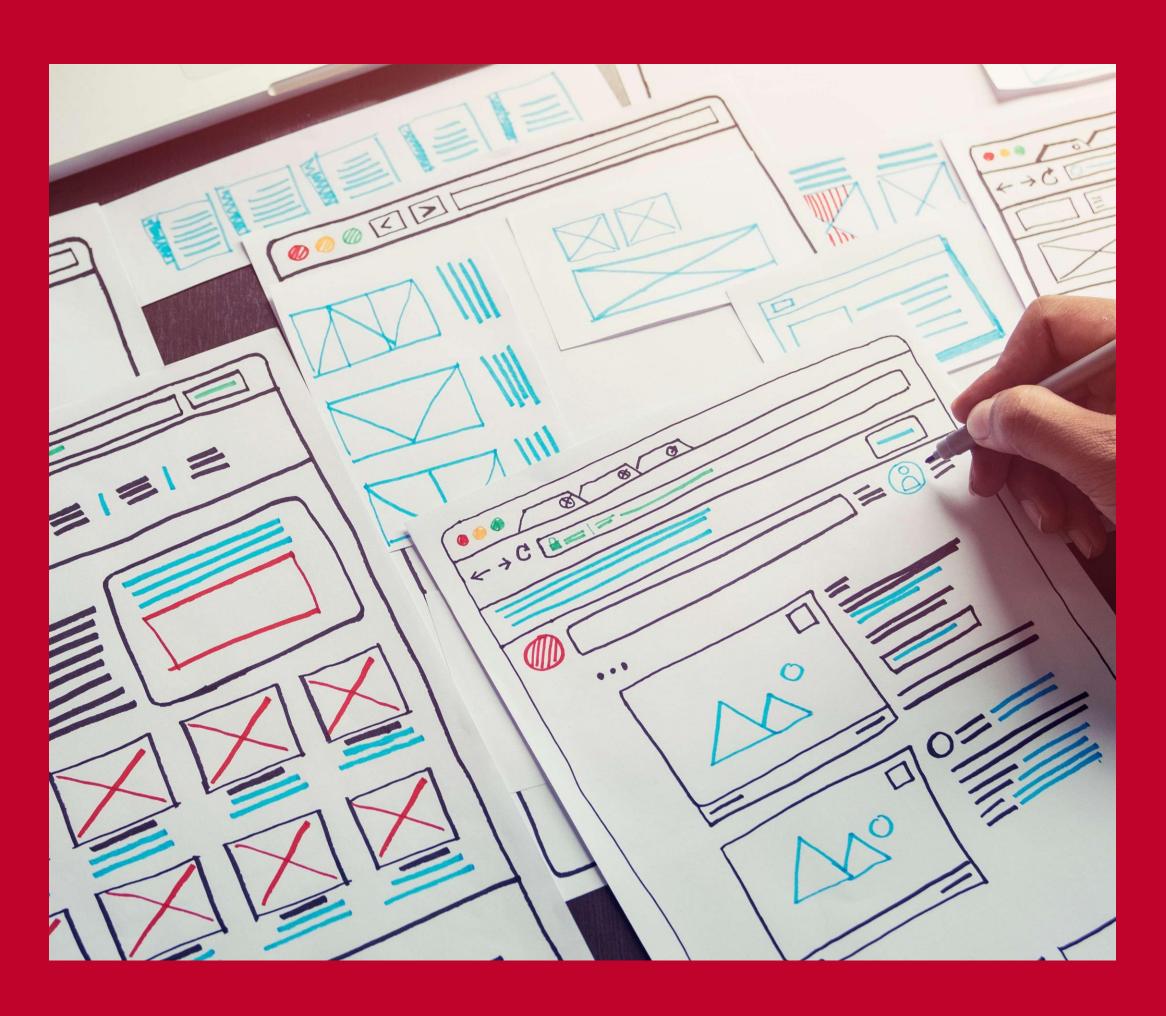
- A4-tjes, schaar
- Powerpoint,print







VARIATIES

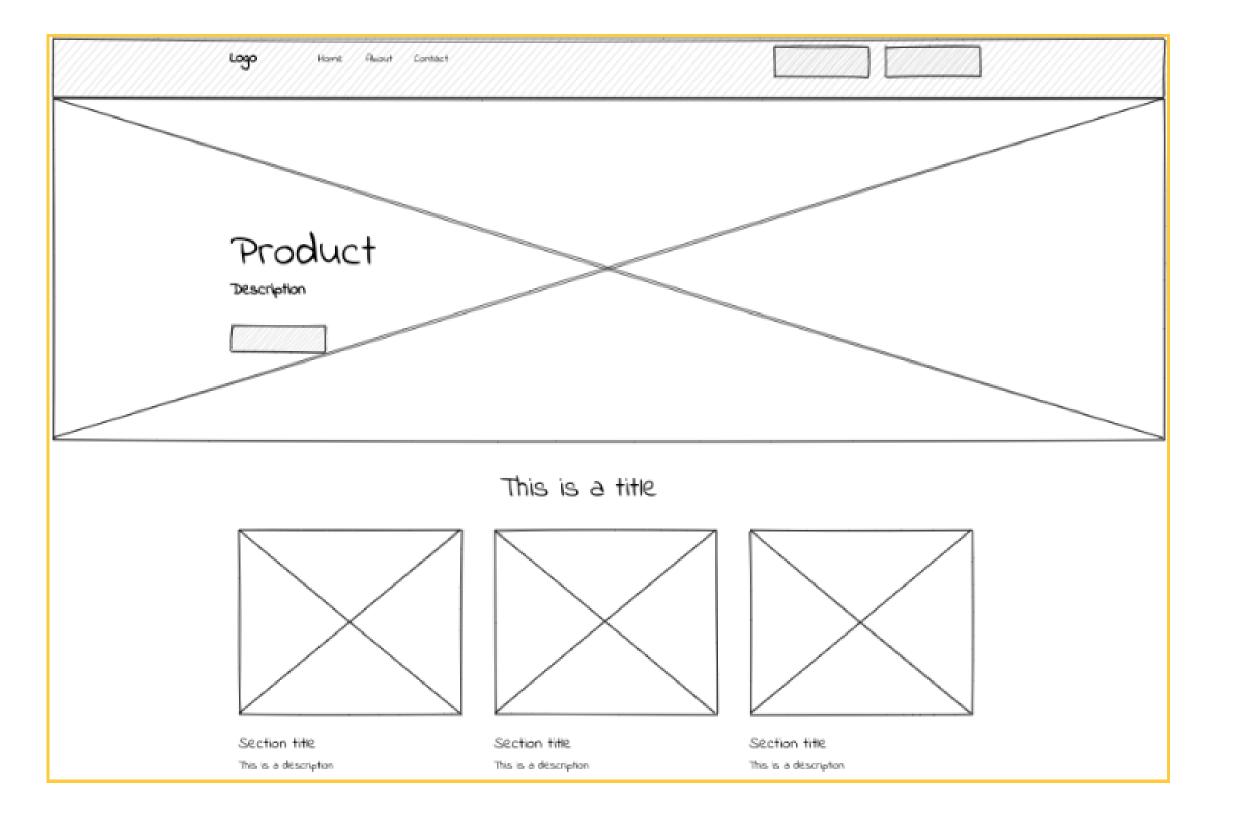


- Wireframing is een proces
- Experimenteer!
- Minimaal 3 sets



STAP 1. BEPAAL VOOR WELK DEVICE JE ONTWERPT

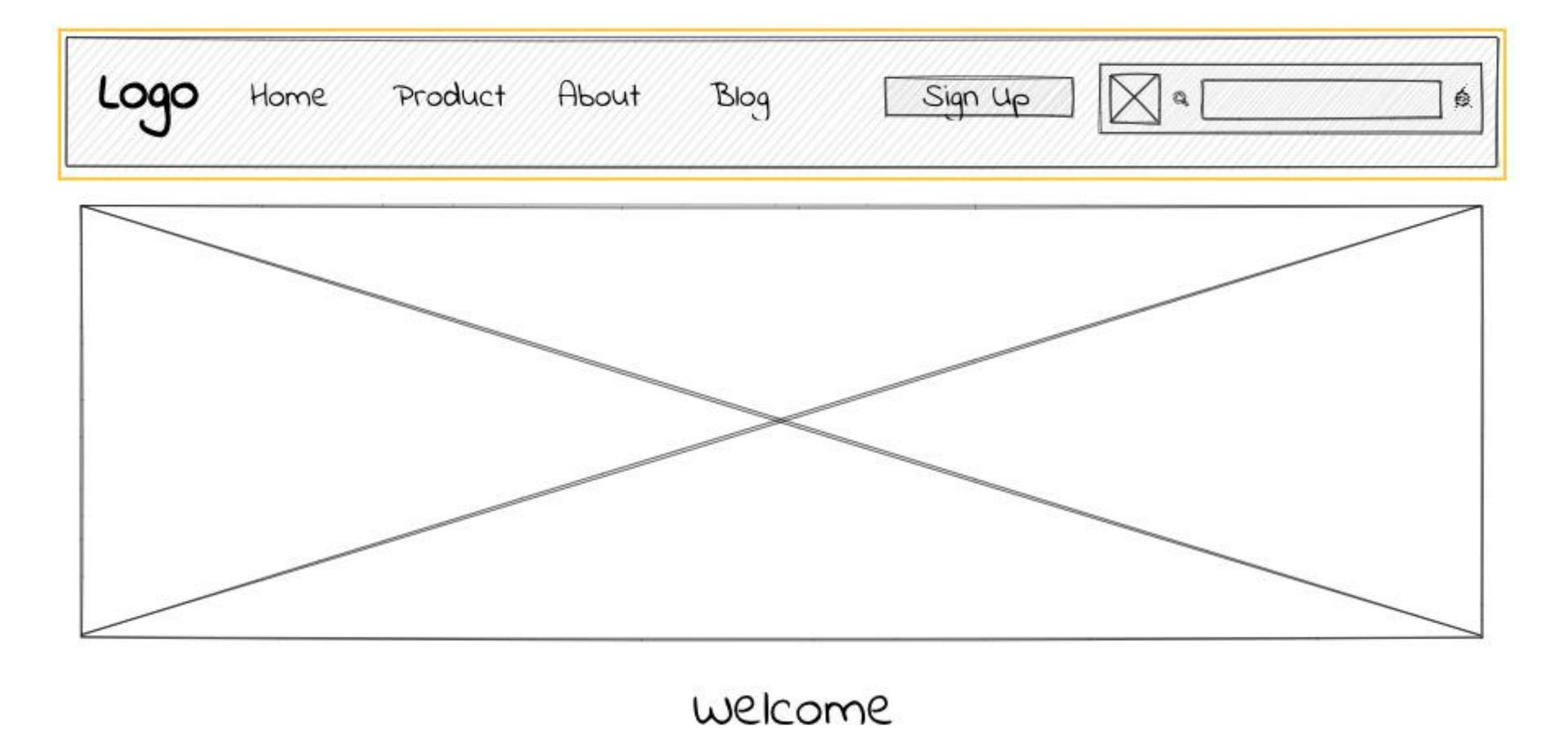
- ***Desktop: 16:9 aspect ratio (typically 1920x1080 pixels)
- Mobile: 16:9 landscape aspect ratio (typically 720x1280 pixels – although this can vary greatly based on the type of device)



STAP 2. BEGIN MET DE NAVIGATIE BALK

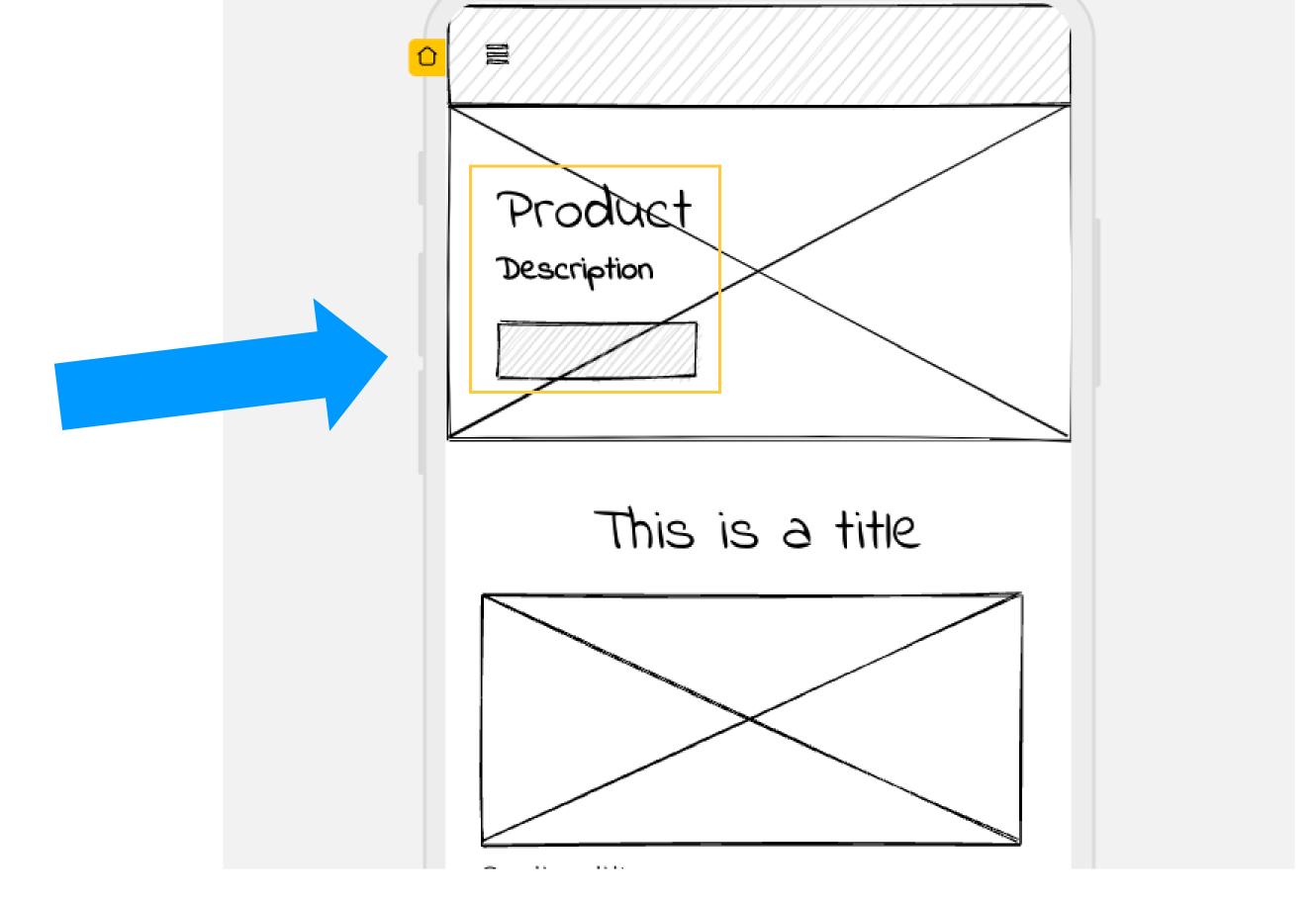


- Logo/naam
- Navigatie
- Zoeken
- Contact
- Knoppen
- Etc.



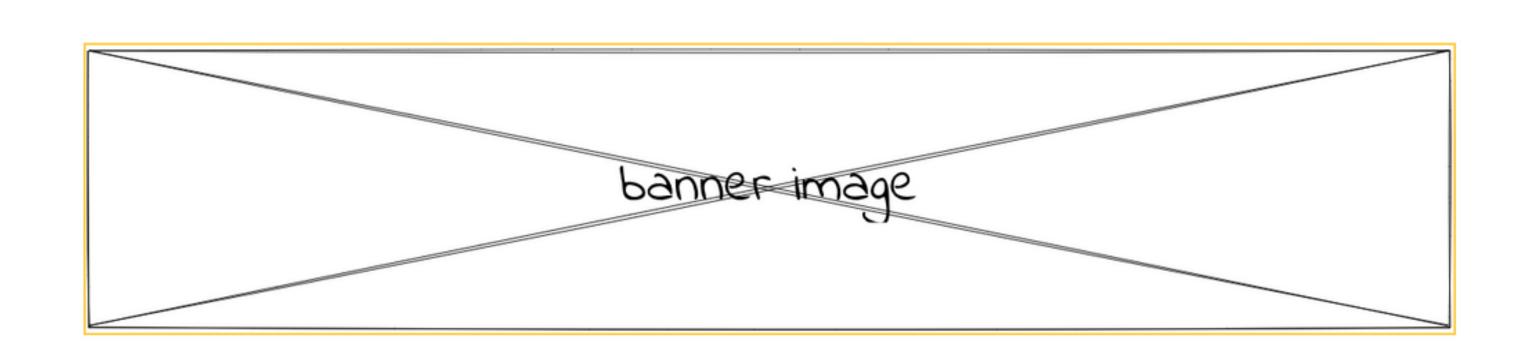
STAP 3. BEPAAL HET FOCAL POINT VAN DE PAGINA

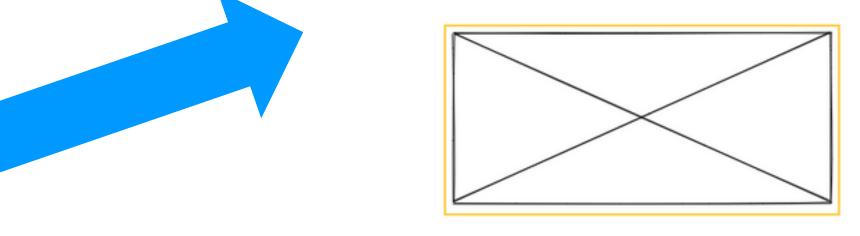
- Wat is het centrale hoofdelement op de pagina?
- Kies prominente plek

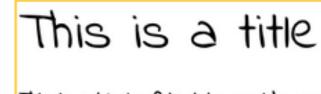


STAP 4. VOEG AFBEELDINGEN EN TEKST TOE

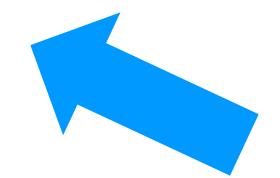
- Voeg afbeelding- en tekstblokken toe
- En andere grote elementen





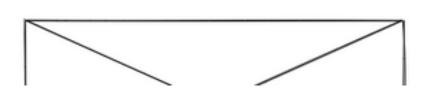


This is a block of text to provide more information about this section and why you should click the button.



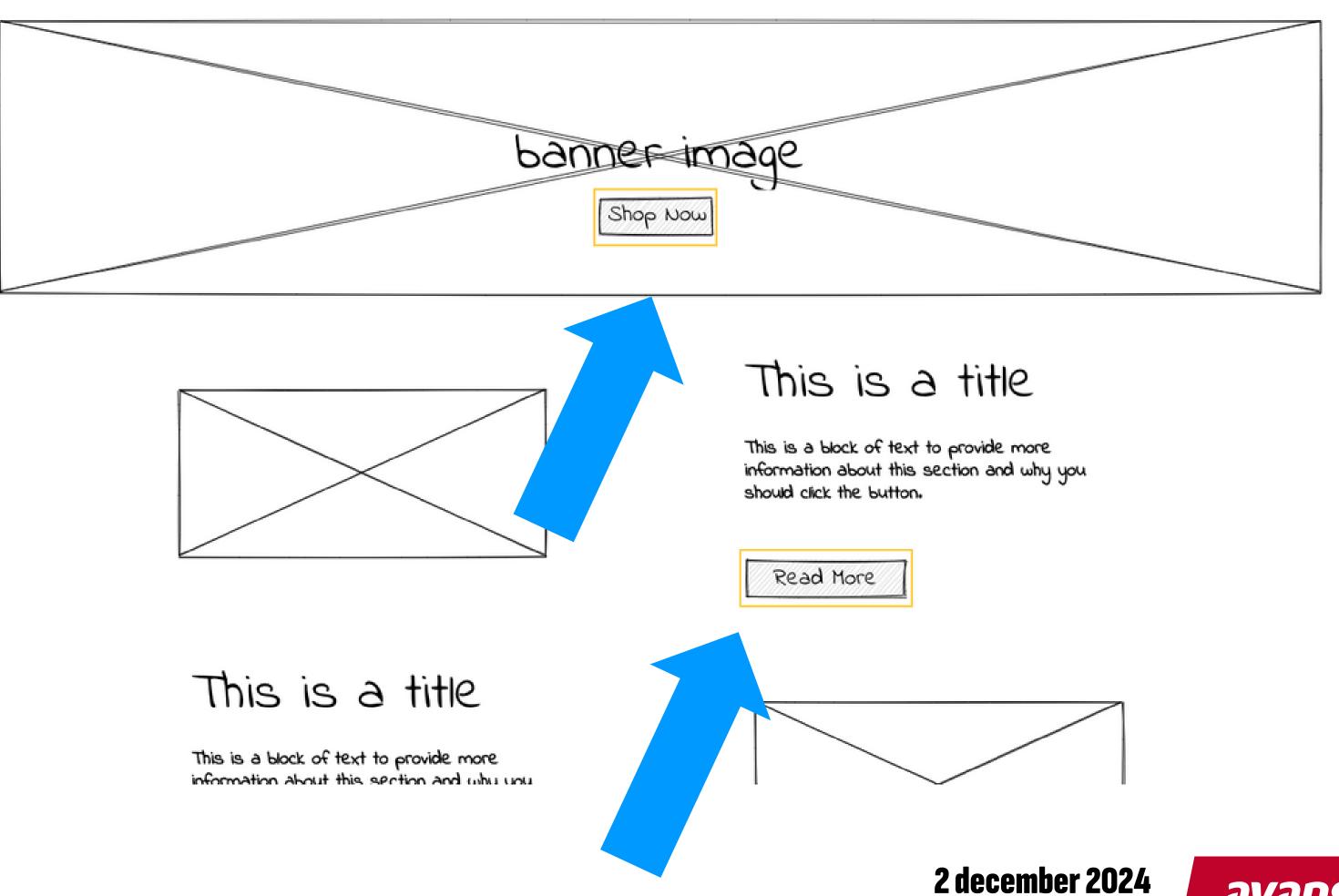
This is a title

This is a block of text to provide more



STAP 5. VOEG KNOPPEN EN NAVIGATIE TOE

- Voeg knoppen toe
- Andere navigatieelementen
- En Call to Actions





SHARING IS CARING

10 MINUTEN

1. Bespreking van de bevindingen klassikaal



OPDRACHT WIREFRAMES (WEEK 4)

- 1. Maak 1 set wireframes (in de les), single page
- 2. Maak twee variaties (in of na de les)
- 3. Vraag feedback van medestudenten en docenten
- 3. Bepaal welke set het beste is (maak keuze)
- 4. Gebruik die set als basis voor het ontwerp van je applicatie (UI)

- •Zelfstandige opdracht (geen les)
- Voorbereiding Usability Testing



OPDRACHT USABILITY TESTING 1 (WEEK 5)

Voorbereiding op Usability testing in week 6:

- Lees de instructie voor het uitvoeren van een Usability test
- Download de Heuristics vragenlijst en sla deze lokaal op onder een eigen naam, zodat je deze paraat hebt tijdens het testen.
- Maak een lijst met taken die de gebruiker kan gaan uitvoeren tijdens de test, ongeveer 10 taken.

Zie opdrachtbeschrijving op BS

