

# ***STORIES EN WIREFRAMES***

Requirements en stories

***avans***  
hogeschool



14tripolis-amsterdam-projecten-de-kol

# ***INLEIDING***

In deze periode ga je een web applicatie bouwen op basis van een bestaande database.

In deze les vertellen we meer over het ontwerp deel van de opdracht.

Met name user stories en wireframes.

# AGENDA

- Functioneel ontwerp
- Recap stories en wireframes

# ***UX ONTWERP***

Is het ontwerpen van een ervaring voor anderen.

De ervaring omvat het geheel van interacties die de gebruiker doorloopt om een gewenst doel te bereiken.

# WAAROM?

Ux design ondersteund het ontwikkelen van bruikbare applicaties en toepassingen. Op basis van stakeholder research, design principes en usability, en user testing.

UX design waarborgt een gebruikers gericht ontwikkel proces.

NB toegankelijkheid is verplicht

***HOE DAN?***

# ***VAN BEHOEFTE NAAR APPLICATIE***

Stakeholder/user research

Requirements capturing

User stories

Use case diagram

Functies

Wireframe

Prototypes

Vormgeving

Persona

Behoeftes en eisen

Doelen en acceptatie criteria

Samenhang

Wat en hoe

Structuur

Test

Look en feel

***toegankelijkheid?***

# ***VAN BEHOEFTE NAAR APPLICATIE***

Stakeholder/user research

Requirements capturing

User stories

Use case diagram

Functies

Wireframe

Prototypes

Vormgeving

Persona

Behoeftes en eisen

Doelen en acceptatie criteria

Samenhang

Wat en hoe

Structuur

Test

Look en feel

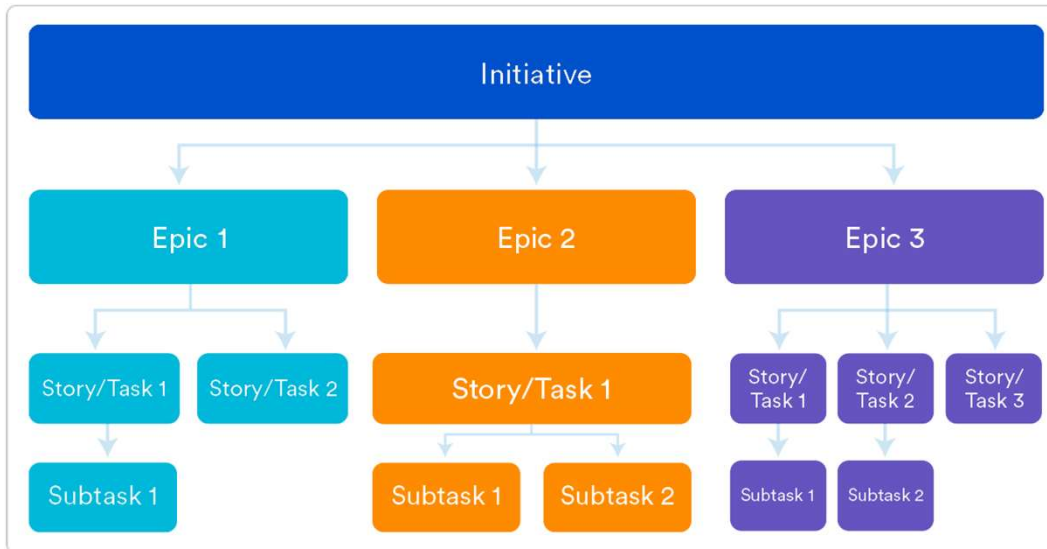
**WCAG 2.0?**



***TIKKIE TERUG JAAP***

***STORIES?  
WIREFRAMES?***

# WAT ZIJN USER STORIES [OOK AL WEER]?



User stories zijn onderdeel van epics. Welke weer samengenomen kunnen worden in een hoger cluster "initiatives"

- **Stories**, ook wel 'user stories' genoemd, zijn korte requirements of behoeftes en wensen die zijn geschreven vanuit het perspectief van een eindgebruiker.
- **Epics** zijn grote brokken activiteiten die kunnen worden opgesplitst in een aantal kleinere taken (de stories).
- **Initiatieven** zijn verzamelingen van epics die naar een gemeenschappelijk doel streven.

Bron: <https://www.atlassian.com/agile/project-management/user-stories>

# EPIC

*"An agile epic is a body of work that can be broken down into specific tasks (called user stories) based on the needs/requests of customers or end-users. Epics are an important practice for agile and DevOps teams."*

# ***USER STORIES***

*"A user story is an informal, general explanation of a software feature written from the perspective of the end user. Its purpose is to articulate how a software feature will provide value to the customer."*

*"As a [persona], I [want to], [so that]."*

# ***USER STORIES***

- Vertaling van de (non-) functionele requirements.
- Wie – het moet duidelijk zijn wie de gebruiker is. Verschillende gebruikers hebben verschillende behoeftes.
- Doel – wat is dat doel van die gebruiker, en waarom wil deze persoon dat
- Testbaar – definieer concrete acceptatie criteria. Wanneer is de story voldaan

# ***[NIET] FUNCTIONELE VEREISTEN***

Functionele vereisten definiëren wat een systeem moet doen (specifieke functies en taken), terwijl non-functionele vereisten beschrijven hoe het systeem moet presteren (kwaliteiten zoals snelheid, beveiliging en gebruiksgemak).

Beiden zijn cruciaal: functionele eisen zorgen ervoor dat het systeem de beoogde functies uitvoert, en non-functionele eisen garanderen dat het systeem betrouwbaar, efficiënt en gebruiksvriendelijk is, wat leidt tot een betere gebruikerservaring.

# ***[NIET] FUNCTIONELE VEREISTEN***

## Voorbeeld

- Gebruikers moeten de mogelijkheid hebben om hun profielen aan te maken, bij te werken en te verwijderen.
- De gebruiker moet een aankoop kunnen betalen
- Het systeem moet gebruikersvriendelijk zijn
- Het systeem moet gebruikersverzoeken gemiddeld binnen 2 seconden verwerken, zelfs bij veel gebruikersverkeer.

## Wat kwaliteit

F/N      D/O

F/N      D/O

F/N      D/O

F/N      D/O

# **TERMINOLOGIE – HET IS EEN WARBOEL**

- Duidelijk begrippen:
  - Use Case – uitgebreid
  - User Story – één zin: als, wat en waarom
  - Requirement – vanuit ISO en IEEE
- Minder duidelijk:
  - Epic – Paraplu voor grote brok werk (feature in je projectplan)
  - Feature of wens – Story met meerwaarde voor stakeholders
  - Task – Vaak vanuit developer-perspectief (tijdens sprint planning)
  - Acceptatiecriteria – Antwoord op: wanneer is een story klaar?



***VRAGEN?***

# WIREFRAMES

Een software engineer zal meestal niet het grafisch ontwerp maken. Toch is het van belang dat de engineer weet hoe de structuur van de pagina er uit gaat zien.

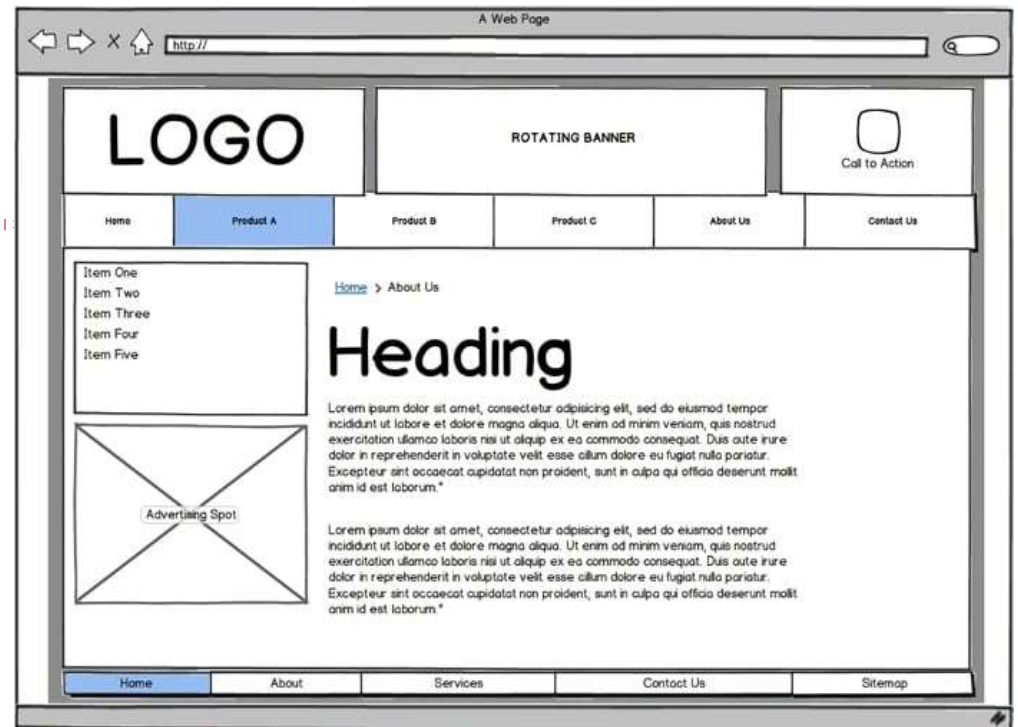
- Hoeveel ruimte wordt er vrijgehouden voor het **menu** en de content?
- Waar komt de **navigatie** en hoe ziet deze er uit?
- Wordt de layout **responsive**? Mobile first?
- Krijgt de layout een **vaste grootte** en zo ja, hoe groot is deze (rekening houdend met het **beeldscherm** van de doelgroep)?

# WIREFRAMES BOUWTEKENING

Het geeft aan waar de verschillende onderdelen komen te staan binnen de pagina, zoals:

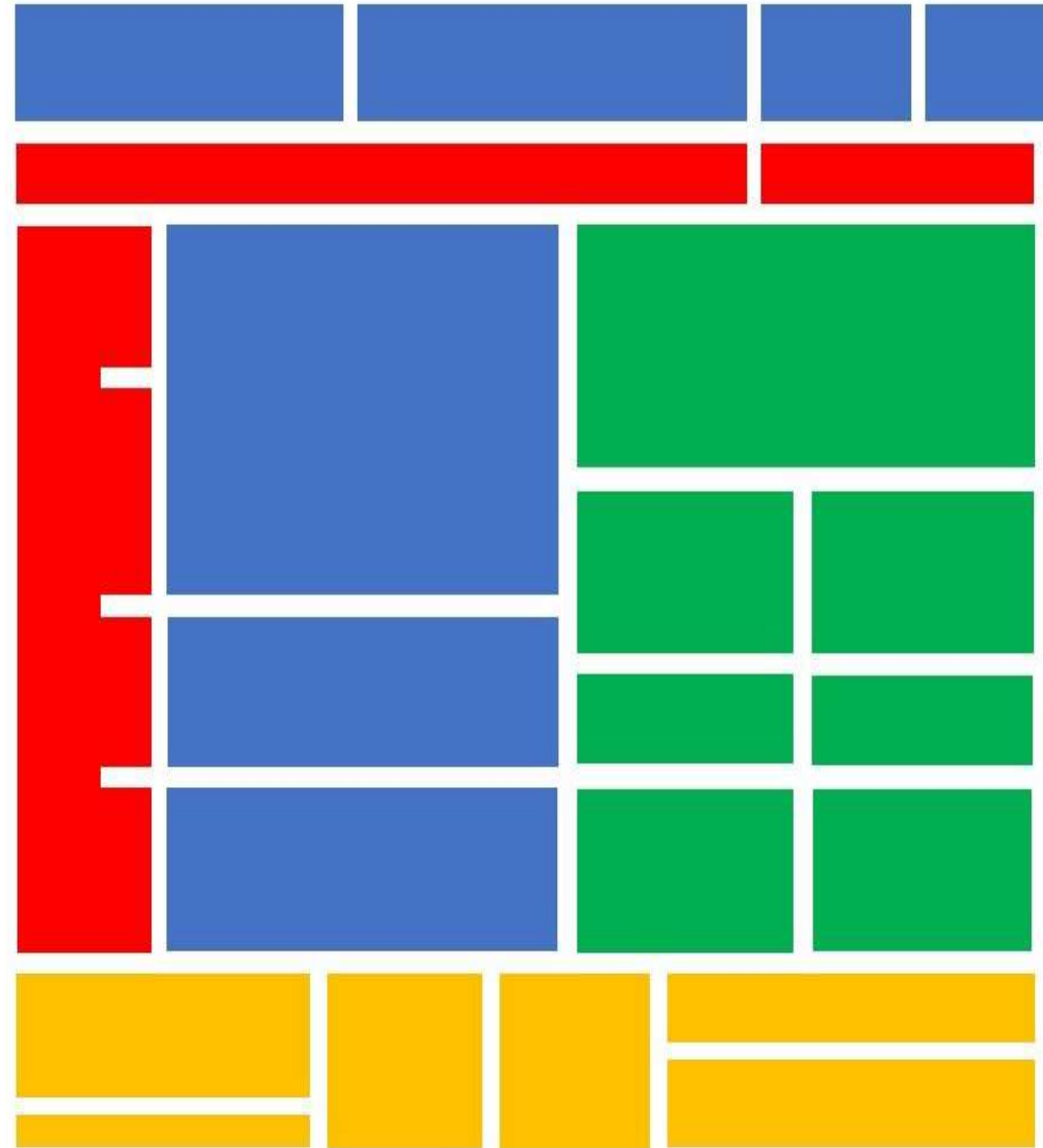
3 september 2025

- De navigatie
- Content
- Logo
- En dergelijke

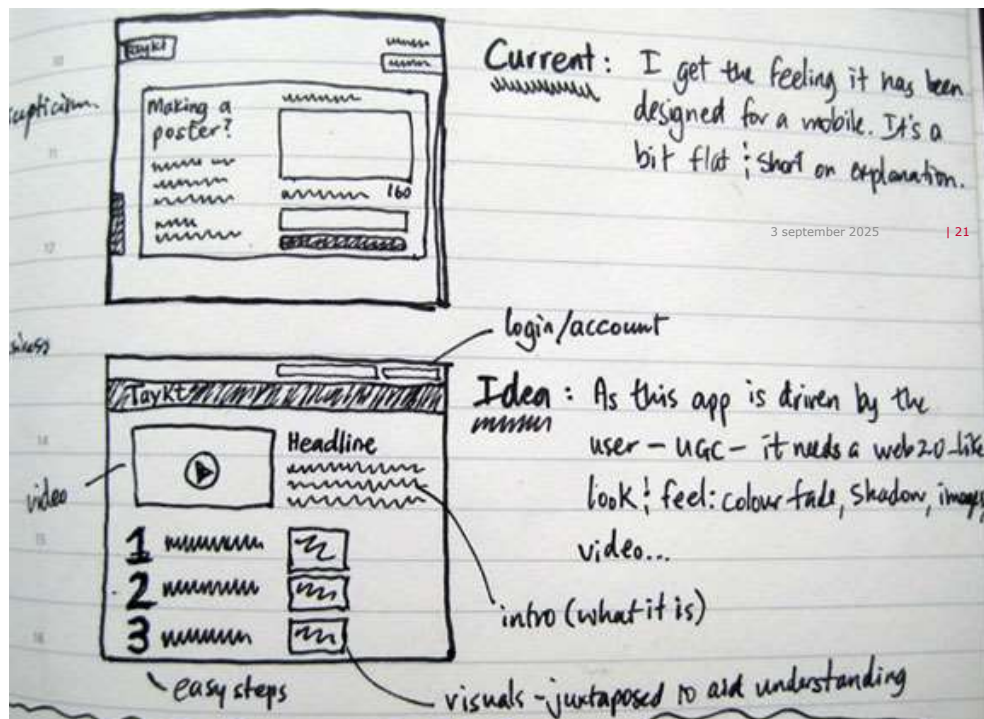


# WIREFRAMES *LAYOUT*

- 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.



# WIREFRAMES *GEEN GRAFISCH ONTWERP*



Wireframes worden ook wel Mock-ups genoemd. Het zijn schetsen.

Dus je hoeft hierbij geen rekening te houden met kleuren, grootte van afbeeldingen, lettertypen, enz.



een web applicatie bouwen  
voor een video verhuur bedrijf

# ***USERS***

Voor deze casus hebben we 3 users gedefinieerd

- Klant (huurder)
- Winkel medewerker (verhuurder)
- Eigenaar (super admin)



# **EPICS** (VOORBEELD)

- Als huurder wil ik een film kunnen huren op basis van mijn voorkeuren.
- Als verhuurder wil ik een overzicht hebben van al mijn klanten om te kunnen zien welke films zij gehuurd hebben (actueel/verleden).
- Als verhuurder wil ik een inventaris hebben van alle films in mijn filiaal
- Als verhuurder wil ik films kunnen verhuren
- Als eigenaar wil ik stafleden managen
- Als eigenaar wil ik mijn inventaris kunnen managen.

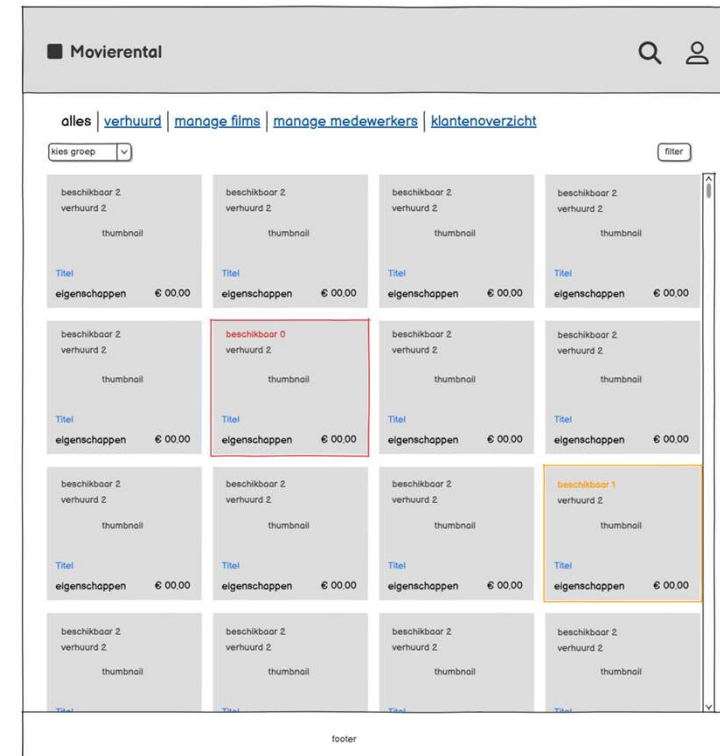
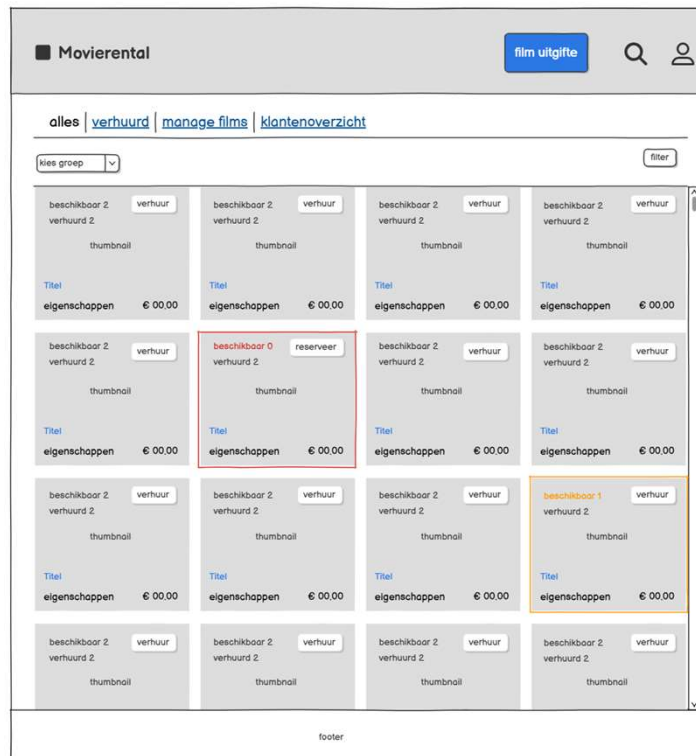
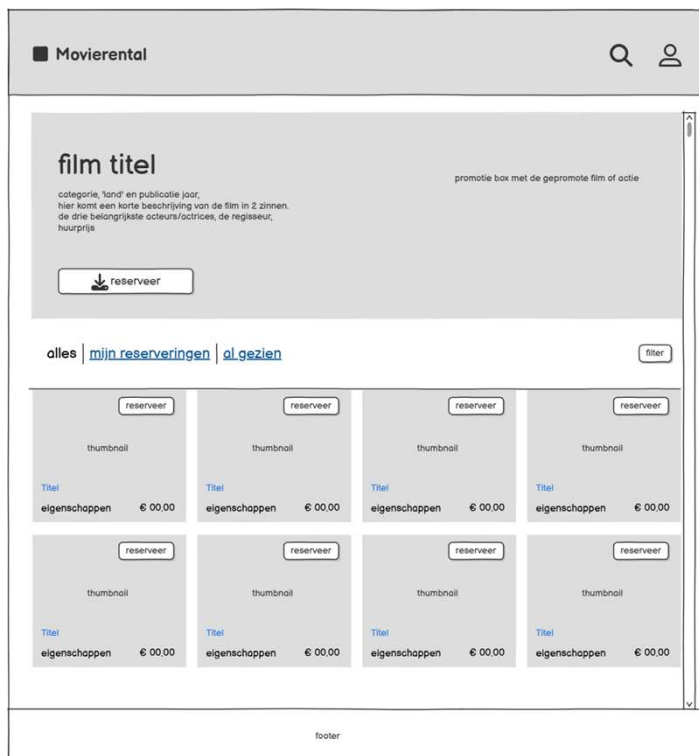
# USER STORIES (VOORBEELD)

| ID     | Titel                  | Beschrijving   | Acceptatiecriteria   | prio |
|--------|------------------------|--|--|------|
| US01E1 | Filmoverzicht browsen  | Als huurder <b>wil ik</b> een overzicht van alle films kunnen doorzoeken op relevante kenmerken, <b>zodat</b> ik een film kan vinden naar mijn voorkeuren. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Het film overzicht toont alle beschikbare films</li> <li>- Het overzicht toont relevante eigenschappen: titel, genre, 'land', publicatie jaar, de drie belangrijkste acteurs/actrices, de regisseur, huurprijs</li> </ul> | -    |
| US02E1 | Filmoverzicht filteren | Als huurder <b>wil ik</b> het film overzicht kunnen filteren <b>zodat</b> ik allen maar die films zie passen bij mijn voorkeur                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Het overzicht is filterbaar</li> <li>- Beschikbare filters <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acteur/regisseur</li> <li>- Genre</li> <li>- jaar</li> <li>- beschikbaarheid</li> </ul> </li> </ul>                   |      |
| US03E1 | Film reserveren        | Als huurder <b>wil ik</b> een film kunnen reserveren <b>zodat</b> ik zeker weet dat deze beschikbaar is als ik naar de winkel ga                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Een film is reserveerbaar</li> <li>- Gereserveerde films zijn duidelijk aangegeven</li> <li>- Een reservering kan gecancelled worden</li> </ul>   |      |

# USER STORIES (VOORBEELD)

| ID     | Titel                    | Beschrijving   | Acceptatiecriteria  | prio |
|--------|--------------------------|--|---|------|
| US01E2 | Klantoverzicht genereren | Als verhuurder <b>wil ik</b> een lijst kunnen zien van al mijn klanten<br><b>zodat</b> ik snel kan zien wie er klant is en details kan opvragen.           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Het klantoverzicht toont minimaal: naam, klantnummer, e-mailadres.</li> <li>- De lijst is zichtbaar direct na inloggen of via een duidelijk menu-item.</li> <li>- De lijst laadt binnen 3 seconden bij gemiddeld aantal klanten (&lt;1000).</li> </ul> | -    |
| US02E2 | Klantprofiel bekijken    | Als verhuurder <b>wil ik</b> op een klant kunnen klikken om diens profiel te openen<br><b>zodat</b> ik persoonlijke gegevens en huurinformatie kan inzien. | <p>Vanuit het klantoverzicht kan een klant worden geselecteerd om te bekijken</p> <p>Het klantprofiel toont: contactgegevens, huidige huur, huurgeschiedenis.</p>   |      |

# WIREFRAME (VOORBEELD)



***VRAGEN?***

# ***DE OPDRACHT CONCREET GEMAAKT***

- Kies één van de gebruikers en definieer ten minste 3 epics
- Op basis daarvan definieer je voor elke epic een aantal user stories met bijpassende acceptatie criteria (ten minste 3 per epic)
- Bepaal de benodigde functionaliteit
- Ontwerp een wireframe op basis van de gedefinieerde functionaliteit.
- Aan de hand van je wireframe bouw je de web applicatie

# **OEFENING** *[10 MINUTEN]*

Brainstorm samen met een mede student over een epic voor elk van de 3 gebruikers.

- Als huurder...
- Als verhuurder ...
- Als eigenaar ...

# **OEFENING** *[10 MINUTEN]*

Brainstorm samen met een mede student over een user story voor elk van de gebruikers passend bij de epics.

- Als huurder wil ik ...  
zodat ik...
- Als verhuurder wil ik ...  
zodat ik...
- Als eigenaar wil ik ...  
zodat ik...



# ***HUISWERK VOOR MORGEN***

- Kies een gebruiker
- Schrijf een epic voor de door jouw gekozen gebruiker  
(niet dezelfde als die je al hebt gemaakt zojuist)
- Definieer zo veel mogelijk bijbehorende user stories voor de epic.  
(niet dezelfde als die je al hebt gemaakt zojuist)
- Schrijf zoveel mogelijk functies en 'acties' op die bij de stories passen

Relax het hoeft nog niet waterdicht te zijn

***VRAGEN?***