

UX Rapport Cardan-Ervaringsplein

Datum: 16-5-2025

Jarvin Siegers en Mirthe Verdurmen

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	1
Korte introductie	2
Inleiding	2
Hoofdvraag:	3
Subvragen:	3
Testopzet	4
1. Navigatiemenu-test	4
2. test van de gehele website	5
Belangrijkste bevindingen.....	6
Conclusie en volgende stappen	9
Bijlagen	10

Korte introductie

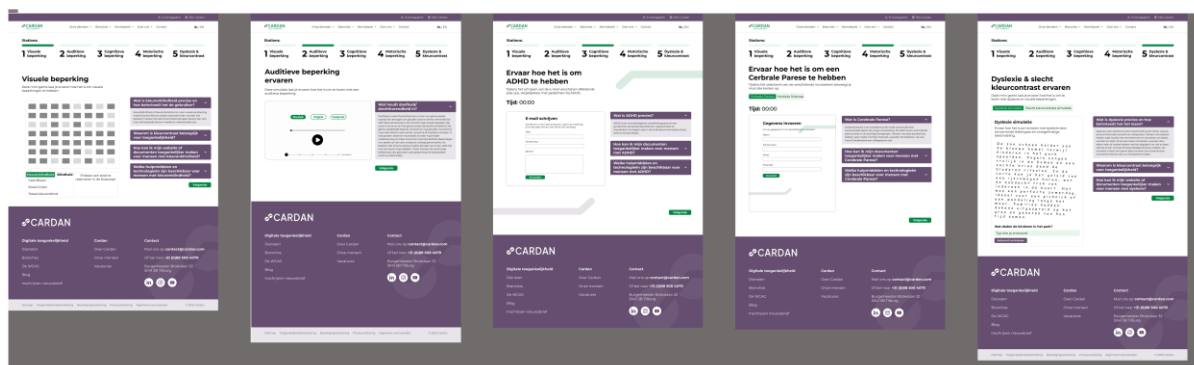
Voor school kreeg onze klas 2 projecten. Een project gaat over het ontwerpen van een website en de ander over het coderen van de website. Dit rapport vindt plaats in het tweede project. Als opdrachtgever kregen we Cardan.

Wat doet Cardan?

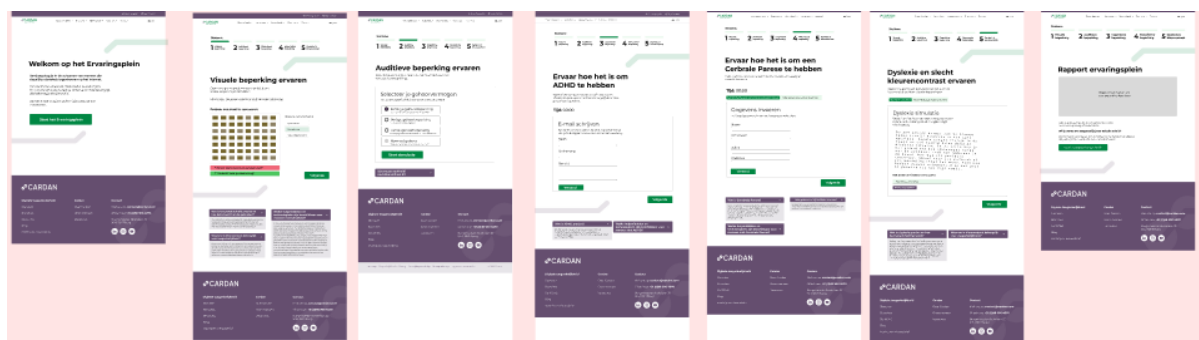
Cardan zet zich in voor een toegankelijke digitale wereld. Zij zijn op dat gebied expert. Ze helpen bedrijven met het toegankelijker maken van hun website. Ze geven ook workshops aan bedrijven op bewustheid te creëren voor digitale toegankelijkheid. Ze gebruiken momenteel een fysieke opstelling van 5 'stations' om bedrijven te laten ervaren hoe mensen met een beperking websites beleven. Dit kost echter veel tijd. Onze opdracht is om dit digitaal te maken.

Inleiding

Tijdens het UX-project zaten wij niet in dezelfde groep. Hierdoor hadden we verschillende designs. Tijdens dit project hadden we besloten om de designs van Jarvin zijn groep te gebruiken. Deze staan hieronder in de afbeelding.



Deze designs hebben we aangepast op de eindfeedback van Carolina en zo onze eigen designs gemaakt. Deze staan in de onderstaande afbeelding.



Een deel van die pagina's hebben we omgezet in code. Tijdens het coderen kwamen we tegen een aantal problemen of vragen of het wel duidelijk of de beste manier is om het te zien. Deze vragen hebben we allemaal genoteerd en verwerkt in een gebruikerstest.

Hoofdvraag:

In hoeverre ondersteunt het huidige prototype gebruikers in het begrijpen en gebruiken van de site over digitale toegankelijkheid, met specifieke focus op navigatie en contentbegrip?

Subvragen:

1. Is de navigatie van de stations duidelijk? Klikken ze erop of ziet het er meer uit als een soort van status?
2. Is de call-to-action button naar het ervaringsplein makkelijk te vinden? Op welke van de twee klikken ze?
3. Is er uitleg nodig bij welke audio ze kiezen
4. Is de boodschap van visuele beperking duidelijk? Is de legenda nodig als het niet duidelijk is?
5. Is de normale audio verstaanbaar of is het niet verstaanbaar door het accent?
6. Is het schrijven van een email bij cognitieve beperking duidelijk? Hebben de gebruikers hier moeite mee?

Testopzet

Voor de testen hebben we twee soorten methodes gebruikt, Namelijk:

- **Think-Aloud protocol**
- **In-person of remote usability testing**

We kozen bewust voor deze methodes, omdat we de volledige website wilden testen. Hiervoor gebruikten we het Think-Aloud protocol: deelnemers spraken tijdens het gebruik van de website hardop uit wat ze dachten, zodat we inzicht kregen in hun denkproces en eventuele knelpunten konden ontdekken.

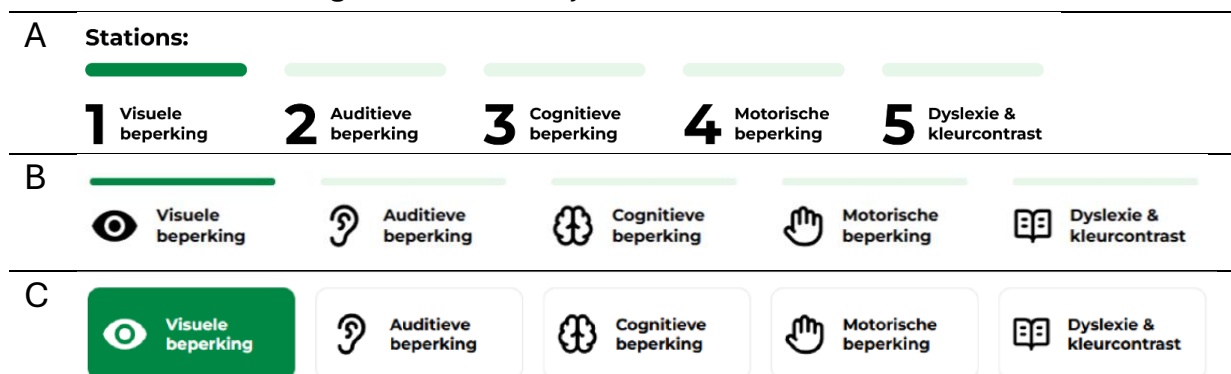
De UX test bestaat uit twee delen.

1. Navigatiemenu-test

In het eerste deel lag de focus volledig op het navigatiemenu. Dit onderdeel riep veel vragen en onduidelijkheden op binnen het team, en bleek moeilijk goed te testen binnen de context van een volledige website. Daarom besloten we hiervoor een aparte test op te zetten. Deze test voerden we bewust als eerste uit, zodat de gebruiker nog geen voorkennis had van de website.

We hadden drie verschillende ontwerpen van het menu ontwikkeld (A, B en C), omdat het oorspronkelijke design onbedoeld de indruk gaf dat het menu een lineair stappenplan was. Ons doel was juist om een menu te ontwerpen dat uitnodigt tot vrije, niet-lineaire navigatie.

De verschillende navigatie menu's kun je hieronder zien.



Opzet van de test:

- Eerst werden de drie menu's afzonderlijk getoond.
- De deelnemer werd gevraagd om elk menu kort te beschrijven.
- Vervolgens werden de drie menu's naast elkaar getoond met de volgende vragen:

- Welk menu ziet er het meest ‘klikbaar’ uit? Waarom?
- Zijn de gebruikte iconen duidelijk? Dragen ze bij aan het begrip of gebruiksgemak?

Deelnemer:

Deze test werd uitgevoerd met Anke, onze UX-docent. Zij heeft ervaring in gebruikersonderzoek en gaf waardevolle feedback.

2. Test van de gehele website

Het tweede deel bestaat uit de gehele website testen. Hierbij kregen ze als script:

“Je bent een front-end developer en je bent geïnteresseerd in het ervaringsplein van Cardan.”.

Tijdens deze test vroegen we de deelnemers om hardop te denken (Think-Aloud), zodat we hun interacties en denkprocessen tijdens het navigeren door het Ervaringsplein goed konden volgen. Ook deze test werd uitgevoerd door Anke.

3. Extra test met gebruiker met dyslexie

Naast die twee testen heeft Jarvin een eigen UX test uitgevoerd. Deze test heeft hij gedaan met een gebruiker met dyslexie. Deze was vooral gefocust op het stukje dyslexie. Hieronder staat de opdracht:


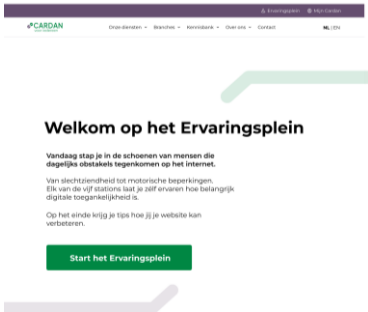

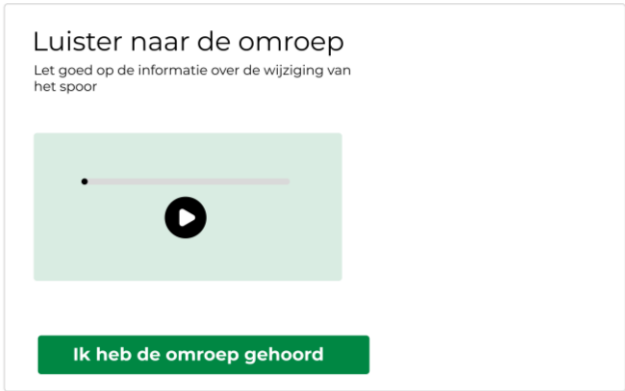
Opdracht:

Je bent geïnteresseerd in het Ervaringsplein en wilt je graag verdiepen in het dyslexie gedeelte.

- Gebruiker klikt op navigatie elementen (die niet functioneel waren)
- Gebruiker klikt op Ervaringsplein knop boven de navbar

Belangrijkste bevindingen

Kort overzicht van de belangrijkste bevindingen. Hierin staat alles wat we bevonden van de drie testen. We hebben het genoteerd in een column. Hierin staat per onderwerp wat we ontdekten, de impact en aanbeveling. Deze aanbeveling hebben we op het probleem zelf bedacht of als een suggestie gekregen.

Bevinding	Impact	Aanbeveling
Menu C sluit het meest aan bij ons doel van het menu (klikbaar en vrij).	Hoog	Navigatie menu veranderen naar design menu C
		
Welkomspagina is aansprekelijk	-	-
		
Verwarrend dat er in het navigatie bij 1 visuele beperking het over kleurenblindheid gaat en bij 5 Dyslexie & kleurcontrast over kleurcontrast gaat wat heel veel op elkaar lijkt.	Hoog	Station 1 veranderen naar de naam kleurenblindheid en station 5 veranderen naar allen Dyslexie
		
De knop “ik heb de oproep gehoord” is niet duidelijk. (Gehoord hoeft niet verstaan te zijn)	Hoog	De tekst op de button veranderen naar iets minder verwarrend
		

Het doel van de auditieve beperking is nu de vraag goed beantwoorden, maar het gaat daar om het ervaren

Auditieve beperking ervaren

Deze simulatie laat je ervaren hoe het is om te horen met een auditieve beperking.

Onjuist

De omroep zei wat anders...

Deze simulatie laat zien hoe gehoorproblemen het begrijpen van belangrijke omroepen in openbare ruimtes kunnen beïnvloeden.

Probeer opnieuw

Middel Bij antwoorden een “geen idee” button toevoegen. Bij fout antwoord feedback een “niet opnieuw proberen

Vraag van cognitief sluit niet aan bij de doelgroep.

E-mail schrijven

Schrijf een e-mail naar je docent, waarin je meldt dat je te laat gaat komen voor de les van vandaag.

Naam

Onderwerp

Bericht

Verzend

Hoog Veranderen naar een vraag die in het leven van de doelgroep zou kunnen voorkomen

Doelgroep zijn mensen in het bedrijfsleven.

Bij cognitief moeten gebruikers nadenken over wat ze gaan invullen

Ervaar hoe het is om ADHD te hebben

Tijdens het schrijven van de e-mail verschijnen afleidende pop-ups en animaties vergelijkbaar met gedachten bij ADHD.

Tijd: 00:00

E-mail schrijven

Schrijf een e-mail naar je docent, waarin je meldt dat je te laat gaat komen voor de les van vandaag.

Naam

Onderwerp

Bericht

Verzend

Volgende

Middel Informatie te geven over wat ze in moeten vullen

Bij cognitief went de gebruiker na een tijdje wel aan de pop-ups

Middel Meer variatie toevoegen zoals kleur of grote

<div> <div>Email schrijven</div> <div>Schrijf een e-mail naar je docent, waarin je meldt dat je te laat gaat komen voor de les van vandaag.</div> <div> <div>Naar</div> <div>Mirthe</div> </div> <div> <div>Onderwerp</div> <div></div> </div> <div> <div>Bericht</div> <div></div> </div> <div> <div>Verzenden</div> </div> <div> <div>Even snel naar mijn telefoon meldingen kijken</div> </div> <div> <div>Ik moet niet vergeten dat die rekening binnenkort betaald moet worden</div> </div> </div>	
<div> <div>Gebrek aan interpretatie van tijdsgegevens in de cognitieve simulatie</div> <div> <div>Ervaar hoe het is om ADHD te hebben</div> <div> <div>Tijdens het schrijven van de e-mail verschijnen afleidende pop-ups en animaties vergelijkbaar met gedachten bij ADHD.</div> <div>Tijd: 00:00</div> <div> <div>E-mail schrijven</div> <div>Schrijf een e-mail naar je docent, waarin je meldt dat je te laat gaat komen voor de les van vandaag.</div> <div> <div>Naam</div> <div></div> </div> <div> <div>Onderwerp</div> <div></div> </div> <div> <div>Bericht</div> <div></div> </div> <div> <div>Verzend</div> </div> </div> <div> <div>Volgende</div> </div> </div> </div></div>	<div> <div>Laag</div> <div>Interpretatie en classificatie van tijdsdata toevoegen</div> </div>
<div> <div>Niet duidelijk wat Cerebrale Parese is</div> <div> <div>Ervaar hoe het is om een Cerbrale Parese te hebben</div> <div> <div>Tijdens het selecteren van de verschillende invulvakken beweegt je muis alle kanten op.</div> <div>Tijd: 00:00</div> <div> <div>Verminderde spiercontrole (Cerebrale Parese)</div> <div>Spierspasme (Multiple Sclerose)</div> </div> <div> <div>Gegevens invoeren</div> <div>Vul (een) gegevens in om de betaling te voltooien</div> </div> </div> </div> </div>	<div> <div>Middel</div> <div>Toevoegen van een introductie</div> </div>
<div> <div>Bij dyslexie simulatie moeilijk te lezen font toevoegen</div> </div>	<div> <div>Hoog</div> <div>Font family toevoegen zoals bijvoorbeeld: Comic Sans</div> </div>

Dyslexie en slecht kleurencontrast ervaren

Deze mini-game laat je ervaren hoe het is om te lezen met dyslexie en visuele beperkingen

Dyslexie simulatie Slecht kleurencontrast simulatie

Dyslexie simulatie

Ervaar hoe het is om te lezen met dyslexie door verwarrende lettertypes en onregelmatige tekstindeling

De zon scheen helder aan de blauwe hemel terwijl kinderen in het park speelden. Vogels zongen vrolijk in de bomen en een zachte bries deed de bladeren ritselen. In de verte kon je het geluid van een ijsowagen horen, wat de aandacht trok van iedereen in de buurt. Het was een perfecte zomerdag, ideaal voor een picknick of een wandeling langs het meer. Families hadden dekens uitgespreid op het gras en genoten van hun tijd samen.

Wat deden de kinderen in het park?

Typ hier je antwoord

Antwoord controleren

Volgende

Bij dyslexie simulatie verschillende opdrachten zoals typefouten zoeken en/of woorden weglaten

Middel Beide functionaliteiten toevoegen

Wat deden de kinderen in het park?

Typ hier je antwoord

Antwoord controleren

Conclusie en volgende stappen

We hebben in totaal drie gebruikerstesten uitgevoerd, waaruit waardevolle inzichten naar voren kwamen. De bevindingen uit deze testen zijn systematisch vastgelegd in een overzichtelijke tabel, waarin per bevinding de impact en een aanbeveling zijn opgenomen.

Op basis van deze resultaten gaan we gerichte aanpassingen doorvoeren in het ontwerp. De implementatie van deze verbeteringen gebeurt op basis van de toegekende impactscore: we starten met de bevindingen met hoge impact en werken vervolgens door naar bevindingen met lagere impact.

Naast deze verbeteringen zullen we ook de functionaliteit van overige pagina's (die nog niet volledig zijn uitgewerkt) verder ontwikkelen.

Zodra deze aanpassingen en uitbreidingen zijn doorgevoerd, plannen we een nieuwe UX-test om te evalueren of de verbeteringen daadwerkelijk bijdragen aan een betere gebruikerservaring.

Bijlagen

Document UX van menu: UX test 1

Document voorbereiden van UX test: UX testen

Herformuleerde notities:

UX test met Anke

Klikt op ervaar nu. (Niet die bovenaan dus het was goed om een call to action button in de hero te hebben)

(Tip op schrijven van notities of eventueel opnemen audio)

Anke zei dat de tekst op de welkomspagina aansprekelijk is.

Leest tekst

Anke vindt het verwarrend dat je bij 1 visuele beperking het over kleurenblindheid gaat en bij 5 Dyslexie & kleurcontrast over kleurcontrast gaat wat heel veel op elkaar lijkt.

Ze ervaart het kiezen van een stoel wat ze verwarrend vindt door de kleuren. Anke weet ook niet zeker of ze door de andere kleurblindheid kleuren zou klikken.

De knop “ik heb de oproep gehoord” is niet duidelijk. Je kan het wel gehoord hebben, maar niet verstaan. Dit zou verwarring op kunnen leveren bij de gebruiker.

Bij het selecteren van de juiste tijd zou het handig zijn om een “geen idee” button te hebben. Het gaat er niet om dat ze het goed hebben, maar om dat ze het ervaren. Ook zou er daarom een optie kunnen zijn voor “niet opnieuw proberen”.

Bij de opdracht van cognitief beperking zou je hier beter een andere vraag kunnen maken. De doelgroep zijn mensen in het bedrijfsleven. Deze gaan niet naar school. Dus zou je een vraag kunnen stellen over het bedrijfsleven. Bijvoorbeeld een mail schrijven naar je collega dat je later bent. Zorg er ook voor dat je de vragen zo makkelijk mogelijk kan beantwoorden. Zo het geven van informatie die je moet invullen (bijvoorbeeld een naam en waarom).

Anke vindt de pop-ups en de afwisseling van de plek en kleuren wel heel leuk. Je hersenen wennen na een tijdje wel aan de pop-ups. Je zou daarom nog meer kunnen variëren met de kleuren of iets anders, zodat je blijft zorgen dat elke pop-up aandacht trekt. (Net zoals bij een echt persoon adhd)

Wanneer je een UX-test doet is het goed om erbij te zetten dat bepaalde dingen nog niet werken of disabled zetten.

Bij het cognitieve gedeelte kun je ook iets uit de tijd halen. Zoals bij een bepaalde tijd dat je hier aangeeft dat het heel lang is.

Bij het motorische gedeelte is goed om een intro te hebben wat ons idee is. Het is niet heel duidelijk wat het is.

Het zou ook een goed idee zijn om gegevens te geven, zodat je die kan controleren

Zorg ervoor dat je de volgende keer een betere intro doet (zeg wie je bent, want je doet, wat je gaat laten zien enz).

UX test gebruiker met dyslexie

Opdracht:

Je bent geïnteresseerd in het Ervaringsplein en wilt je graag verdiepen in het dyslexie gedeelte.

- Gebruiker klikt op navigatie elementen (die niet functioneel waren)
- Gebruiker klikt op Ervaringsplein knop boven de navbar

Feedback over Dyslexie simulatie:

Huidige simulatie is goed; mogelijke uitbreiding om typefouten te zoeken en/of woorden weg te laten.

Moeilijk te lezen fonts toevoegen zoals bijvoorbeeld Comic Sans.