

CMD Visual Interface Design P1718 **BEOORDELINGSFORMULIER**

KLAS	DOCENT	STUDENTNAAM	STUDENTNUMMER
------	--------	-------------	---------------

CIJFERS VISUAL INTERFACE DESIGN				EINDCIJFER	
De cijfers van beide deoltoetsen compenseren elkaar en moeten samen voldoende (>5,5) zijn om het vak te kunnen halen. Deoltoets 1 moet voldoende (>5,5) zijn afgerond voor je deoltoets 2 kunt doen. Zie de rubric van het vak voor de criteria.	DEELTOETS 1 (25% van het eindcijfer)		DEELTOETS 2 (75% van het eindcijfer)		
	CIJFER #1 (25%)	HERKANSING #1 (25%) Herkansen kan tijdens het beoordelings-moment van deoltoets 2	CIJFER #2 (75%)	HERKANSING #2 (75%) Herkansen van deoltoets 2 vindt plaats aan het einde van het semester	
				EINDCIJFER	HERKANSING EINDCIJFER

LEERDOELEN VAN VISUAL INTERFACE DESIGN	
	Je weet herkomst, stijlen en trends in visual interface design te herkennen, te selecteren, toe te passen en vast te leggen
	Je ontwikkelt oog voor detail
	Je kunt je kennis en vaardigheden op het gebied van visual interface design voor eenvoudige ontwerpproblemen contextspecifiek en doelgroepgericht inzetten
	Je itereert als onderdeel van het ontwerpproces

PROCES	DEELTOETS 1	DEELTOETS 2		
ONDERZOEK	Procesboek: stijlonderzoek, schetsen en 1e versie stijlpagina Een stijlonderzoek met aandacht voor de huisstijl van de OBA. Onderzoek naar typografie, kleur, vorm, interface elementen zoals iconen en knoppen, beeld, layout/grid. Schetsen, variaties en experimenten om tot een visueel ontwerp te komen.	Aangevuld stijlonderzoek met aandacht voor beweging in de interface. Schetsen, variaties en experimenten om tot beweging te komen.	<i>*6: One primary action per screen 14: Progressive disclosure, 11: Strong visual hierarchies work best, 4: Keep users in control, 9: Appearance follows behavior, 10: Consistency matters en 16: A crucial moment: the zero state</i>	
	GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10			
	GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10			
SCHETSEN	Schetsen en iteraties (met uitleg) van de use cases, onderzoek naar de behandelde ontwerpprincipes van Joshua Porter* (voorbeelden, schetsen en uitleg), aantekeningen bij de gelezen artikelen.			
	GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10	GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10		
	GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10	GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10		
STIJLPAGINA	Stijlpagina: vastleggen van de voorlopige versie van de toegepaste typografie, kleur, vorm, interface elementen zoals iconen en knoppen, beeld, layout/grid.	Deze stijlpagina is een iteratie op de 1e versie van de stijlpagina, aangevuld met beweging.		
	GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10	GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10		
	GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10	GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10		

PRODUCT	DEELTOETS 1	DEELTOETS 2	
	Prototype (3 stuks) Alle drie de use cases als werkende prototypes. De drie prototypes wordt gepresenteerd op een mobiel. De schermen en/of states passen goed in het scherm. Het prototype is in detail uitgewerkt en doet het in een touch-apparaat. Je kunt swipen. De schermen voldoen aan de basisprincipes van visuele hiërarchie en interactie zoals geleerd bij de vakken Vormgeving (goed gebruik van contrast, herhaling, uitlijning en nabijheid) en HCI (goed gebruik van feedback and feed forward). Er wordt beoordeeld op 3 niveau's: - functionaliteit (de schermen en states volgen elkaar logisch op) - het toepassen van de huisstijl van de OBA in de schermen met typografie, kleur, vorm, interface elementen zoals iconen en knoppen, beeld, layout/grid - 1+1=3, de integratie van functie en vorm en het wervende karakter van de scherm	Prototype Eén prototype waarin de drie use cases zijn verwerkt. Het prototype wordt gepresenteerd op een mobiel. Het prototype is in detail uitgewerkt en doet het in een touch-apparaat. - use case 3 heeft een vloeiende animatie - het prototype heeft een welkomspagina - het prototype heeft ook een zero-state, blank state, error-state en een loading state Per use case heb je een iteratie toegepast op basis van de feedback die je kreeg bij deoltoets 1. Deze iteratie laat je zien en leg je vast op de verzorgde A3's en kan gaan over: - de functionaliteit - het toepassen van de huisstijl van de OBA - 1+1=3, de integratie van functie en vorm en het wervende karakter van de schermen	
	GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10	GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10	
	GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10	GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10	
		Detaillering prototype Consistentie en detaillering in het toepassen van de stijl in typografie, kleur, vorm, interface elementen zoals iconen en knoppen, beeld, layout/grid en beweging.	
		GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10	
		GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10	

PRESENTATIE	DEELTOETS 1	DEELTOETS 2	
		Presentatie: rationale en definitieve stijlpagina Een aantal verzorgde A3's (zie template) met daarop per use case de belangrijkste schermen, onderbouwing van ontwerpkeuzes, toelichting op het toepassen van de behandelde ontwerpprincipes van Joshua Porter* en een definitieve stijlpagina.	
		GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10	
		GR - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10	

OPMERKINGEN