

HIML Layer | HI

Hand-drawn sketch of a login form with the following elements:

- Hi** (Greeting)
- Gebruikersnaam** (Username) with a text input field below it. Label: *input type = 'text'*
- Wachtwoord** (Password) with a text input field below it. Label: *input type = 'text'*
- Wachtwoord vergeten?** (Forgot password?) with a link below it. Label: *link*
- Ik wil dan hier** (I want to go here)
- Geen account?** (No account?) with a link below it. Label: *link*
- hier** (here)

*
onderzoek: gebruik van H3 in
fieldset

Welkom,
We zijn benieuwd wie je
bent
Ik ben Voornaam
en ben een ~~man/vrouw~~
omman/vrouw beide
op zoek naar
omman/vrouw

Welkom
 Welrijkenoudweje bent
 Ik ben

 En ben een
☐ man
☐ vrouw
☐ beide
 En ben op zoek naar
☐ man
☐ vrouw
☐ beide

H1
 H2
 H3
 input type="text"
 H3
 radio button
 "
 "
 "
 H3
 radio button
 "
 "
 button

Hand-drawn sketch of a registration form with labels and input fields:

- Wanneer ben je geboren? (When were you born?) - H3
- dag (day) - input type="text"
- maand (month) -
- jaar (year) -
- Waar woon je? (Where do you live?) - H3
- input type="text"
- Wat is je email? (What is your email?) - H3
- input type="text"
- button

Hand-drawn wireframe of a mobile app screen for a quiz. The screen has a title "Hoe zie je eruit?" (How do you look?) at the top. Below the title is a large rectangular area for an image, labeled "input type="image"". At the bottom left is a "Next" button, and at the bottom right is a "button" label with a line pointing to a small rectangular area.

```
graph TD; A[Gefeliciteerd!] --> B[Je bent nu bij van de 'Teel the match!'' groep!]; B --> C[duik in de wereld van 'Fact the match!']; C --> D[Begin];
```

Gefeliciteerd!

Je bent nu bij van de "Teel the match!" groep!

duik in de wereld van "Fact the match!"

begin

H1

H4

button

CSS

CSS

Hi

Gebruikersnaam

Wachtwoord

Vergeet u wachtwoord?

Geen account?

Registreer

geen prag. disabl:
want kan het niet
weg halen (disablen)
met een klik (= JS)

H3

H3

H3

H4

H2

button

input type= 'text'

input type= 'text'

link

Welkom
 wij zijn benieuwd
 wie je bent.

Ik ben

en ben een

☐ man ☒ vrouw ☐ beide

en ben opzoek naar

☐ man ☐ vrouw ☐ beide

Annotations:

- H1
- H2
- H3
- input-type='text'
- H3
- radio button
- H3
- radio button
- button

Hand-drawn diagram of a login form with labels and HTML attributes:

- Wanneer ben je geboren?** (When were you born?) - `H3`
- `input type = 'text'`
- Wat woon je?** (What do you live in?) - `H3`
- `input type = 'text'`
- Wat is je email?** (What is your email?) - `H3`
- `input type = 'text'`
- `button`
- Three dots (o o o) at the bottom.

Hand-drawn sketch of a mobile app screen. At the top, the text "Hoe zwaar eruit?" is written. Below it is a button labeled "+ add photos". At the bottom, there is a "Next" button and three small circles.

Gefeliciteerd!
 Je bent nu
 lid van ~~de~~ "Feel the Match!"
 groep!

dus in de wereld van
 "Feel the Match!"

Begin

JS

Progressive Disclosure: Je kan nog niet op volgende item klikken (disabled) als eerste nog niet is ingevuld.

OF

Volgende item is nog niet zichtbaar.

Hand-drawn sketch of a login page. The page contains the following elements and labels:

- H1**: Points to the "Hi" text at the top.
- H3**: Points to the "Gebruikersnaam" (Username) label.
- H3**: Points to the empty input field for the username.
- H3**: Points to the "wachtwoord" (password) label.
- H3**: Points to the empty input field for the password.
- H4**: Points to the "Vergeet u? [klik](#)" (Forgot your password? click) link.
- h2**: Points to the "Geen account?" (No account?) text.
- button**: Points to the "Registreer" (Register) button.

Welkom

Wij zien bentewd

wie je bent.

Eh ben

en ben een

man vrouw beide

en ben opzoek naar

man vrouw beide

Next

H1

H2

H3

input type="text"

H3

button/radiobutton

H3

button/radiobutton

button

Procesbalk
(Prog. Discl.)

Wanneer ben je geboren? — H3

dag ▼ maand ▼ jaar ▼ — button / dropdown

— radiobutton

Waar woon je? — H3

— input type = 'text'

Wat is je e-mail? — H3

— input type = 'email'

Hier komt de ing.

Next — button

Hand-drawn sketch of a mobile app interface for a photo gallery. The app has a title bar "Hoe zie je er uit?". Below it is a button labeled "Use Camera" with a camera icon, and another button labeled "Upload photos". Below these are six square icons representing photos, arranged in a 2x3 grid. At the bottom is a "Next" button. Labels on the right side of the sketch identify elements: "h1" for the title bar, "button (toegang cam)" for the "Use Camera" button, "h4" for the "Upload photos" button, and "de toegevoegde Foto's" for the photo grid. A dashed line with an arrow points from the "Next" button to the top-left photo icon.

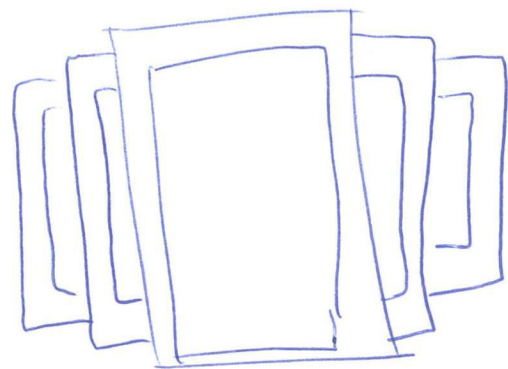
Gefeliciteerd!
 Je bent nu
 lid van ~~de~~
 "Feel The Match!"
 groep!

duik in de wereld van
 Feel The match!

Begin

button
(Explore)

UI ideeën



Carrousel
Pointer events → Smooth van page naar page gaan.

Voornaam

Ben een
☐ Man ☐ Vrouw ☐ Beide

of zoek naar
☐ Man ☐ Vrouw ☐ Beide

als hier de focus op ligt, dan moet de rest klein zijn → Progressive Disclosure.

~

~ ~

~
○ ○ ○

Proces balk
bij ieder scherm, vult ie zich.

#1 ~ ~ ?
□ □ □

#2 ~ ~ ~
□

Als focus bij #1 ligt, dan is #2 "opacity=50%";
⇓
Prog. Disc.

