*Twan Asselbergs – 2WDV1*

*Mobile Application Development*

08-04-2025

Inhoudsopgave

Inleiding 2

Zichtbaarheid van de systeemstatus 3

Overeenstemming tussen systeem en de echte wereld 3

Gebruikerscontrole en vrijheid 4

Foutpreventie 4

Consistentie en standaarden 4

**Inleiding**

Voor deze opdracht heb ik vijf usability heuristics gekozen en uitgewerkt als voorbeelden. Deze principes helpen bij het verbeteren van de gebruiksvriendelijkheid van websites en applicaties. Ik heb de principes onderzocht en vervolgens verschillende implementaties uitgewerkt.

1. **Zichtbaarheid van de systeemstatus (Visibility of System Status)**

**Uitleg:** Gebruikers moeten altijd weten wat er in het systeem gebeurt. Dit kan door middel van laadindicatoren, voortgangsbalken of statusmeldingen.

**Voorbeeld:**

* Een laadindicator (spinner) die aangeeft dat een pagina of functie aan het laden is.
* Voortgangsbalk bij het uploaden van bestanden.

**Schets:** (Een eenvoudig ontwerp van een laadspinner of voortgangsbalk.)

**Werkend voorbeeld:** HTML, CSS en JavaScript-code die een laadspinner weergeeft wanneer een pagina laadt.

1. **Overeenstemming tussen systeem en de echte wereld (Match Between System and the Real World)**

**Uitleg:** Het systeem moet gebruik maken van herkenbare termen, iconen en structuren die aansluiten bij de echte wereld.

**Voorbeeld:**

* Een prullenbak-icoon voor het verwijderen van bestanden.
* Een winkelmandje op een e-commerce website.

**Schets:** (Een eenvoudig ontwerp van een prullenbak-icoon en een winkelmandje.)

**Werkend voorbeeld:** HTML en CSS-code die een interactieve prullenbak maakt waarin gebruikers items kunnen slepen om ze te verwijderen.

1. **Gebruikerscontrole en vrijheid (User Control and Freedom)**

**Uitleg:** Gebruikers moeten de mogelijkheid hebben om acties terug te draaien of te annuleren.

**Voorbeeld:**

* Een "Ongedaan maken" (Undo) knop.
* Een bevestigingsvenster voordat belangrijke acties worden uitgevoerd.

**Schets:** (Een pop-upvenster met "Weet je zeker dat je dit wilt doen?")

**Werkend voorbeeld:** JavaScript dat een pop-up weergeeft wanneer een gebruiker op "Verwijderen" klikt, met een optie om de actie te annuleren.

**4. Foutpreventie (Error Prevention)**

**Uitleg:** Het systeem moet voorkomen dat gebruikers fouten maken door waarschuwingen of slimme invoervalidatie.

**Voorbeeld:**

* Een melding bij het invullen van een onjuist e-mailadres.
* Een bevestigingsdialoogvenster bij het verwijderen van belangrijke gegevens.

**Schets:** (Een invoerveld met een foutmelding in rood als de gebruiker een verkeerd e-mailadres invoert.)

**Werkend voorbeeld:** JavaScript-validatie die controleert of een e-mailadres correct is ingevuld voordat het formulier wordt verzonden.

**5. Consistentie en standaarden (Consistency and Standards)**

**Uitleg:** Gebruikers verwachten dat elementen op een website of applicatie op een herkenbare manier werken en eruitzien.

**Voorbeeld:**

* Het gebruik van dezelfde kleuren en stijlen voor knoppen en menu’s.
* Standaardiconen zoals een vergrootglas voor zoeken.

**Schets:** (Een consistent navigatiemenu met herkenbare iconen.)

**Werkend voorbeeld:** CSS-stijlen die consistentie in kleur en lay-out waarborgen op alle pagina’s van een website.