

# **Web Design**

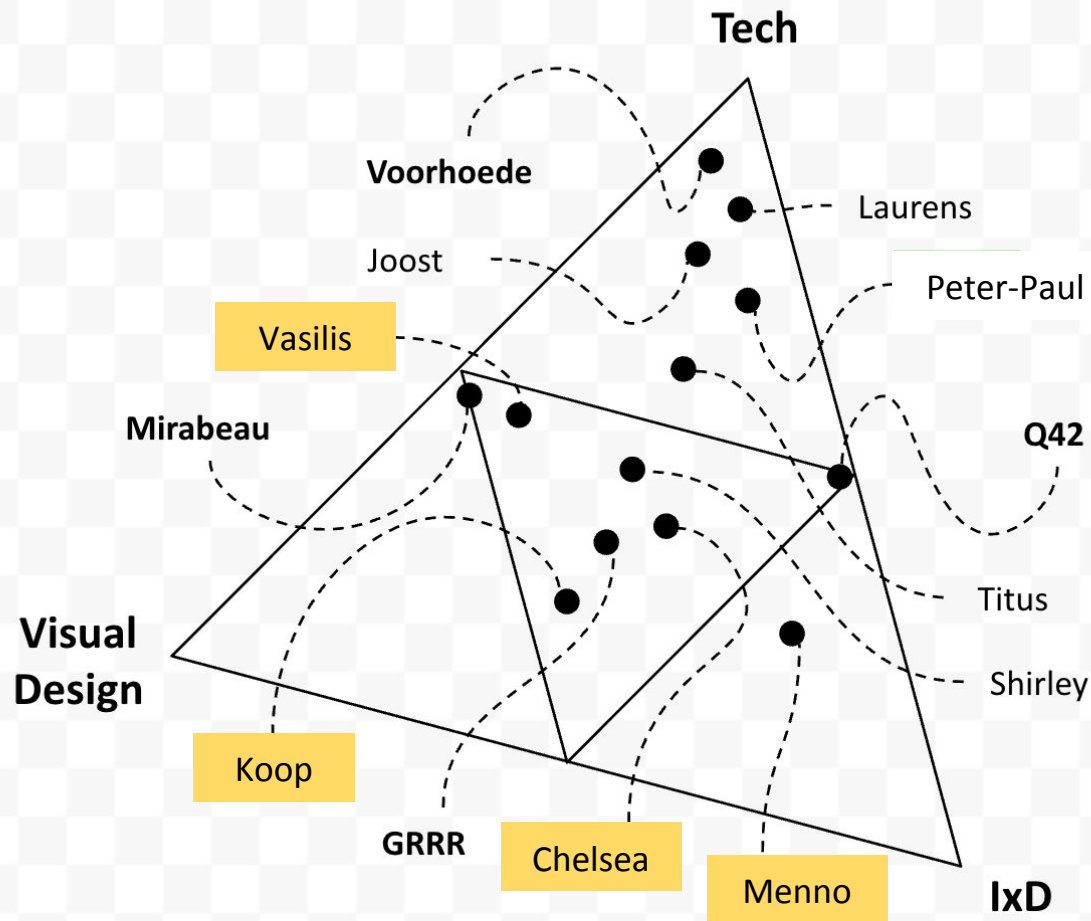
# **Vakinformatie, planning**

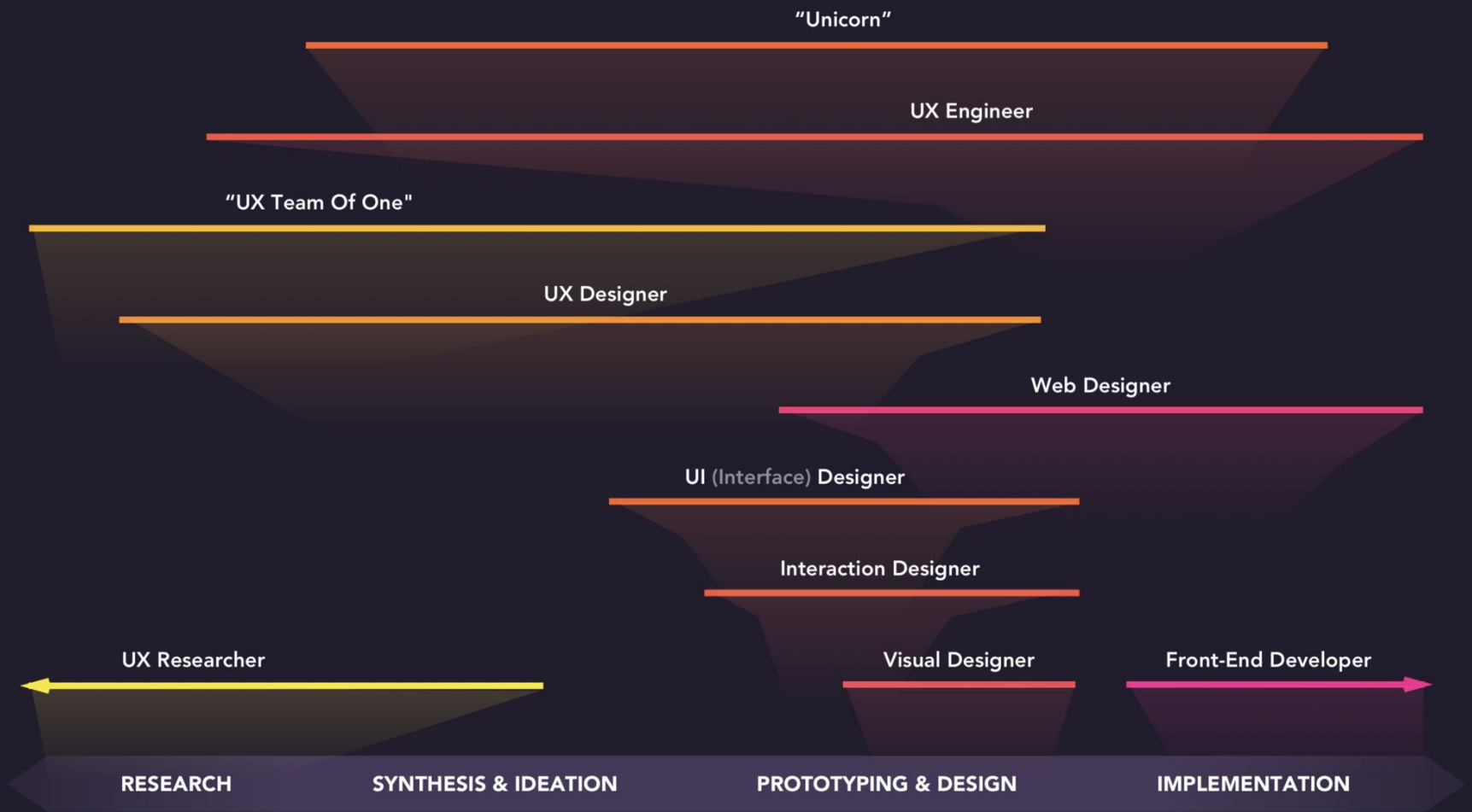
# **en opdracht 1**

Minor Web Dev 1920

# Web Design **Les 1**

1. Over het vak, planning en werkwijze
2. College over *Exclusive Design*
3. Opdracht 1





# I resize.

⚙ HTML

```
1 <h1>I resize.</h1>
```

⚙ CSS

```
1 h1 {  
2   font-size: 20vw;  
3 }
```

⚙ JS

```
1
```

# Web Design **Leerdoelen**

1. Leren hoe je (design) principles in een ontwerp kan toepassen
2. User needs begrijpen en gebruiken in je ontwerp
3. Leren hoe je moet testen en de resultaten gebruiken voor het verbeteren van je ontwerp

# *Principles* of User Interface Design

*"To design is much more than simply to assemble, to order, or even to edit; it is to add value and meaning, to illuminate, to simplify, to clarify, to modify, to dignify, to dramatize, to persuade, and perhaps even to amuse." - Paul Rand*

## 01. **Clarity is job #1**

Clarity is the first and most important job of any interface. To be effective using an interface you've designed, people must be able to recognize what it is, care about why they would use it, understand what the interface is helping them interact with, predict what will happen when they use it, and then successfully interact with it. While there is room for mystery and delayed gratification in interfaces, there is no room for confusion. Clarity inspires confidence and leads to further use. One hundred clear screens is preferable to a single cluttered one.

## 02. **Interfaces exist to enable interaction**

Interfaces exist to enable interaction between humans and computers. They can help clarify, illuminate, enable, show relationships, bring us together, pull us apart, manage our expectations, and give us access to <http://bokardo.com/principles-of-user-interface-design/>

# Principles?

Tim Berners-Lee - Principles of Design

Dieter Rams - Ten principles for good design

Don Norman - Principles of Interaction Design

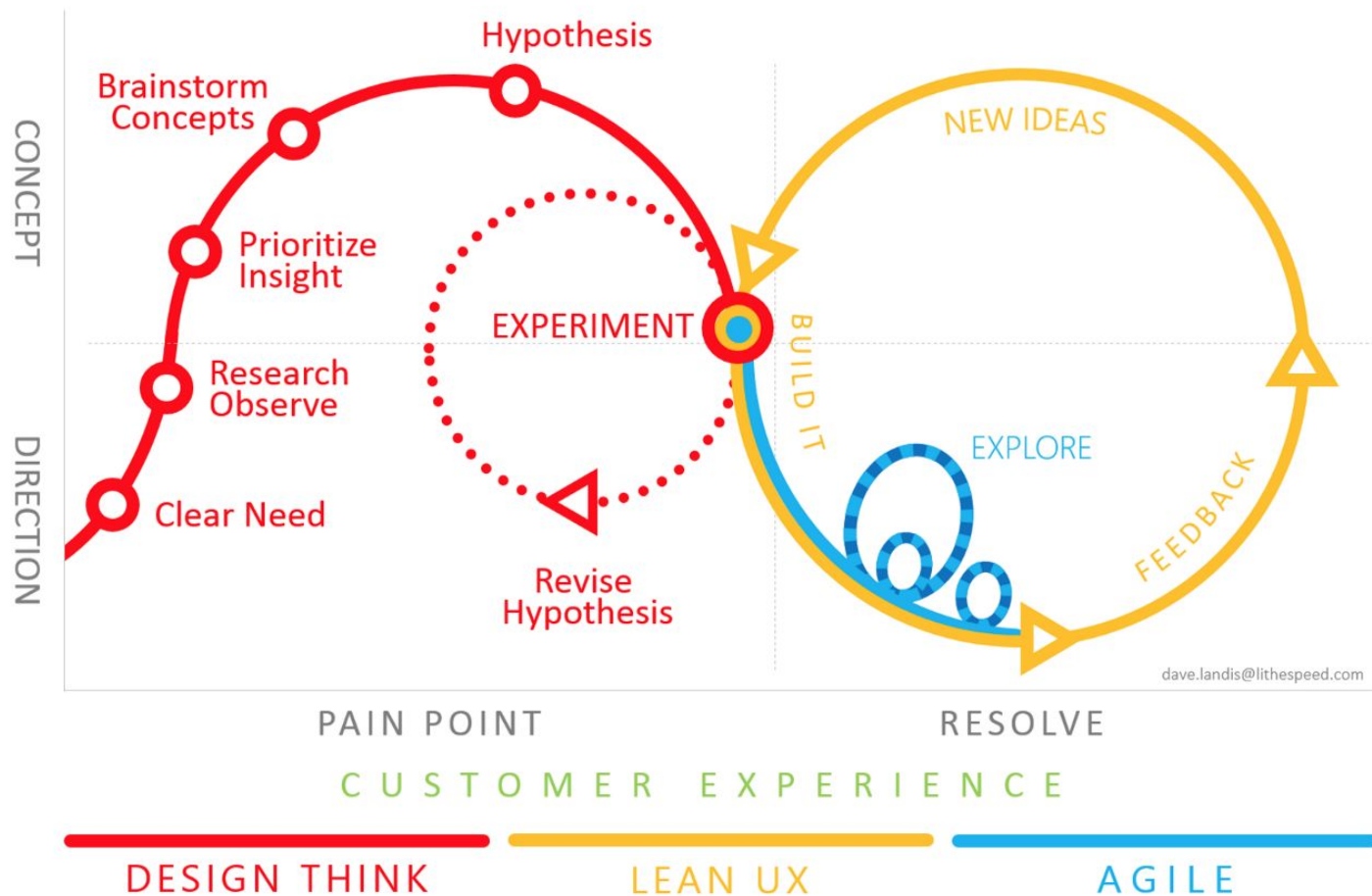
Bruce Tognazzini - First Principles of Interaction Design

Sandi Wassmer - The Ten Principles of Inclusive Web Design

Vasilis van Gemert - Exclusive Design Principles







# Planning

Planning	Woensdag	Donderdag	Vrijdag
Week 1	Introductie, College Exclusive design + Briefing opdracht 1  Aannames testen met echte mensen	Gastcollege <i>Usability and Accessibility</i> van Marie van Driessche - VPRO  Coachingsgesprekken	Goede vrijdag
Week 2	College Principles, User Needs & Testen  Prototype Testen met echte mensen	Gastcollege Toegankelijkheid Johan Huijkman - Q42 en Roger Ravelli  Coachingsgesprekken	Feedbackgesprekken
Week 3	College Web Design  Prototype testen met echte mensen	Gastcollege Experimental features van Léonie Watson - W3C  Coachingsgesprekken	Feedbackgesprekken
Meivakantie			
Week 4	Beoordelingsgesprekken	Beoordelingsgesprekken	Beoordelingsgesprekken

Web Design 1920						
Week 1	Woensdag 8/4		Donderdag 9/4		Vrijdag 10/4	
	<i>ochtend</i>	<i>middag</i>	<i>ochtend</i>	<i>middag</i>		
	Introductie		Q&A over (remote) testen en web design		Goede vrijdag	
	Exclusive Design (vasilis)		Design (Marie van Driessche - VPRO)			
	Opdracht	User test met echte mensen		Coachen in groepjes		
			Exclusive Design van Vasilis van Gemert			

Web Design 1920						
Week 2	Woensdag 15/4		Donderdag 16/4		Vrijdag 17/4	
	<i>ochtend</i>	<i>middag</i>	<i>ochtend</i>	<i>middag</i>		
	Principles, User Needs & Testen		Q&A over (remote) testen en web design		Kahoot over RTW en WD	
			Accessibiliity (Johan Huijkman - Q42 en Roger Ravelli)			
		User test met echte mensen		Coachen in groepjes	Code review	
	Design for Both Needs and Wants: User Experience Hierarchy of Needs		How User Scenarios Help To Improve Your UX			
	10 Usability Lessons					

Web Design 1920						
Week 3	Woensdag 22/4		Donderdag 23/4		Vrijdag 24/4	
	<i>ochtend</i>	<i>middag</i>	<i>ochtend</i>	<i>middag</i>		
	Web Design		Q&A over (remote) testen en web design		Kahoot over RTW en WD	
			Experimental features (Leonie Watson W3C)			
		User test met echte mensen		Coachen in groepjes	Code review	
	Design for Fingers, Touch, and People					



Voor dit vak krijg je een ontwerp-opdracht die je gaat maken voor 1 mens. Een echt mens. Je moet je ontwerp 3 keer testen. Door te testen en te itereren ga je je ontwerp verbeteren. Uiteindelijk heb je een ontwerp dat exclusief gemaakt is voor 1 persoon. Een *exclusive design* ... Wie is deze persoon dan voor wie je dit gaat maken? Wat vindt deze persoon leuk of juist niet? En hoe bedient deze persoon een computer?



**Exclusive Design**



THE DESIGN EXERCISE

SO  
HOW WOULD YOU DESIGN  
A PRODUCT THAT LETS USERS  
MAKE PASTA?

LET'S SEE

SO FIRST I'LL NEED  
TO PICK A FONT

HELVETICA  
NO. TIMES NEW ROMAN

A dark blue geometric shape, resembling a stylized arrow or a corner, pointing towards the top right. It is positioned on the left side of the slide, partially overlapping the yellow background.

# **Opdracht 1**

# **Ontwerpen met en voor echte mensen**

Voor dit vak krijg je een ontwerp-opdracht die je gaat maken voor 1 mens. Een echt mens. Je moet je ontwerp 3 keer testen. Door te testen en te itereren ga je je ontwerp verbeteren. Uiteindelijk heb je een ontwerp dat exclusief gemaakt is voor 1 persoon. Een *exclusive design* ... Wie is deze persoon dan voor wie je dit gaat maken? Wat vindt deze persoon leuk of juist niet? En hoe bedient deze persoon een computer?

# Marie van Driessche

Marie is Doof (met een hoofdletter inderdaad, dat betekent dat ze zichzelf als Doof identificeert, wat simpelgezegd betekent dat haar eerste taal Nederlandse Gebarentaal is). Je zult begrijpen dat Marie moeite heeft met dingen waar geluid een grote rol speelt.

- Hoe werkt een podcast voor Marie?
- Hoe werken closed captions voor Marie?

# Larissa Klaassen

Larissa is blind. Ze maakt gebruik van een brailregel, en van een screenreader. Je snapt dat heel veel van de gangbare design patterns niet optimaal werken voor haar omdat ze 100% vanuit een visueel oogpunt ontworpen zijn. Larissa is student aan de HvA. En daarnaast is ze topsporter. Ze is laatst tweede geworden op het WK baanwielrennen.

- Topsport-rooster begrijpen
- Onzichtbare datavisualisatie

# Marijn Meijles

Marijn heeft een motorische stoornis. Hij gebruikt zijn computer dus anders dan wij. Hij heeft veel moeite met fijne motoriek. Hij gebruikt zijn toetsenbord om te navigeren, en in de Accessibility settings van zijn Mac heeft hij Sticky Keys aan staan.

- Ontwerp een date picker voor Marijn
- Ontwerp een Drag & Drop lijst

# Roger Ravelli

Roger is sinds een jaar of tien langzaam blind aan het worden. Inmiddels is hij op het punt beland dat hij de overstap aan het maken is van *inzoom-software* naar *screenreaders*. Tot voor kort was hij een specialist op het gebied van duurzame energie. Maar omdat hij geen technische tekeningen, ingewikkelde tabellen, of grafieken meer kan lezen, houdt dat op.

- Hoe werkt een grafiek als je hem niet kunt zien?
- Hoe werkt een tabel met data als je hem niet kunt zien?
- Onzichtbare datavisualisatie

# Web Design Teams

## Team Marie

(Menno)

Coen

Gijs

Giovanni

Joan

Kris

Leroy

Marissa

Mohamad

Reinier

Tim

Wessel

## Team Larissa

(Chelsea)

Damian

Heracl

Jennifer

Kyle

Lars

Manouk

Monika

Robert

Stefan

Tomas

## Team Roger

(Koop)

Bas

Kevin K

Lennart

Max

Nick

Ramon

Simone

Sjors

Tabish

Thijs S

Wouter

## Team Marijn

(Vasilis)

Peppe-Quint

Daniel

Kevin C

Lien

Marjolein

Marten

Michel

Randy

Rick

Roy

Mees



## Web Design **Opdracht: aannames testen**

Vanmiddag ga je kennismaken met je test-persoon. Wie is deze persoon dan voor wie je dit gaat maken? Wat vindt deze persoon leuk of juist niet? En hoe bedient deze persoon een computer?

Bereid je met je team voor op de test van vanmiddag. Verzamel je in een Discord. Maak een demo om te zien hoe jouw test-persoon werkt. Hoe kun je remote testen? Hoe kun je kennismaken met 10 mensen?

**A user interface is like a joke.  
If you have to explain it, it's not that  
good.**