

Ontwerpen 2

by Lucas van der Vegt (01-26)

Sources

<https://www.pluralsight.com/courses/ux-big-picture>
<https://www.pluralsight.com/courses/ux-design-creating-wireframes>
<https://www.pluralsight.com/courses/ux-usability-testing-approaches-2437>
<https://www.frankwatching.com/archive/2016/04/06/een-goede-basis-voor-gelukkige-gebruikers-zo-schrijf-je-een-user-story/>
<https://www.frankwatching.com/archive/2015/02/02/verbeter-je-informatiearchitectuur-het-fundament-voor-een-effectieve-beheerbare-website/>
<https://confrere.com/about/how-we-work/user-testing>
<http://v3.danielmall.com/articles/techcrunch-responsive-redesign/>

Leerdoelen

- de verschillende aspecten van een debrief beargumenteren en toepassen
- benoemen wat een persona is en waar deze voor wordt gebruikt
- user stories formuleren en bepalen wanneer deze zijn afgerond
- user stories prioriteren op basis van MoSCoW
- een navigatiestructuur visualiseren middels een sitemap
- een interface opstellen middels wireframes
- een volledig testplan opstellen voor een usability test.

Belangrijke onderdelen

Hoofdstukken

Client & user research
User stories
Information Architecture
Wireframing & prototyping
Usability testing
Iterating

tosort:

gebruikersonderzoek
getest met eindgebruikers

responsive design

Volledige Samenvatting

User Experience Fundamentals

Value

Usability

Adoptability

Desirability

Technology

UX > Business

Design

Mindmap

Client & user research

Professional UX Roles

User Researcher

Information Architect

Interaction Designer

Visual/Graphic Designer

Front-End Developer

Project Manager

Debrief

Iedere partij heeft een ander perspectief

Uitgebreide analyse van het probleem

eigen interpretatie opdracht

doelgroep beschrijving

deskresearch

Basic:

Wie is je klant

Wie is de klant van de klant

Wat is het probleem dat je wilt oplossen

Full Creative (de)brief

1 Achtergrond van de opdrachtgever

Wie is de klant? Wat is zijn product? Wat is er al bekend?

2 Project details

Wat is het project? Wat zijn de kansen?

3 Drivers

Wat is het doel van het project? Wat dienen we te bereiken?

4 Doelgroep

Op wie richten we ons? Wat proberen we bij ze te bereiken?

5 Concurrenten

Wat zijn soortgelijke organisaties? Wat onderscheidt onze opdrachtgever?

6 Tone-of-voice

Hoe wil de opdrachtgever zijn doelgroep aanspreken?

7 Boodschap

Wat willen we overbrengen? Zijn er al uitingen bekend?

8 Look & Feel

Wat is onze vrijheid, wat zijn de restricties? Is er al visueel ontwerp, fotografie of huisstijl? Dienen we dit te ontwikkelen?

9 (Technische) Details

Zijn er technische of andere zaken om rekening mee te houden?

10 Mensen

Met wie hebben we te maken? Hoe moeten we ze betrekken?

11 Planning & Budget

Wat zijn (mogelijke) deadlines? Zijn er andere/offline uitingen in de pijplijn? Zijn er budgetten bekend?

12 Overig

Nog andere belangrijke zaken om te benoemen?

Interviews

Contextual Interviews

Interview klant en klant-van-de-klant

Personas

fictief op onderzoek gebaseerd gebruikersprofiel

inzicht in verlangens, gedrag en verwachtingen eindgebruikers

meerdere soorten personas met verschillende versies binnen de doelgroep(en)

Demo & Geografie

Persona opbouw

Naam (fictief)

Leeftijd

Inkomensgroep

Locatie

Woon occupatie

Relatie/gezin

Gedrag

Doelen
Biografie

Psychografie
Motivaties
Personaliteit
Behoeftes
Frustraties

Wired Brain Coffee
Brand
Culture
Reputation
Industry News
Competitors
How Business Is Run

User stories

User stories

functionaliteiten van het systeem
vanuit perspectief van de gebruiker

Als <rol>
Wil ik <doel/wens>
Zodat <belang>

INVEST Checklist

Is it Independent?
Is it Negotiable?
Is it Valuable?
Is it Estimable?
Is it Small enough?
Is it Testable?

Scrum

Development Sprint

Product backlog
Sprint Backlog
Todo
Busy
Discuss
Done

Definition of Done

acceptcriteria voor de implementatie
afgerond, werkend, getest en geïntegreerd
van de user stories

MosCoW

Prioriteren (deel user stories in via moscow)

Must Have (60%, MVP)
Should Have (80%)
Could Have (100%)
Would Have (100+%)

Minimal Viable Product (MVP)

3 Sprints > MVP by sprint 2, 1/3 of full dev process

Information Architecture

Informatie architectuur is het proces van het organiseren, labelen en structureren van informatie.

Data verzamelen

- Context

- Content

- Gebruikers

Structuur opstellen

Cardsorting

- een methode om patronen te ontdekken

- hoe gebruikers verwachten informatie te vinden

- systeem structureren

Vorbereiding

- User research

- Content inventarisatie

- Open of gesloten cardsorting

- Testplan opstellen

- Selecteren van content

- Selecteren van deelnemers

- Vorbereiden van de kaarten

Maken

- kaarten maken en neerleggen

- informatie (labels) op kaartjes

- genoeg detail, geen categorieën

Kaarten sorteren

- sorteren de kaarten in categorieën

Checken

- samen met anderen checken of het klopt, dingen aanpassen vanuit

- meningen

Sitemap

- grafische voorstelling van de architectuur

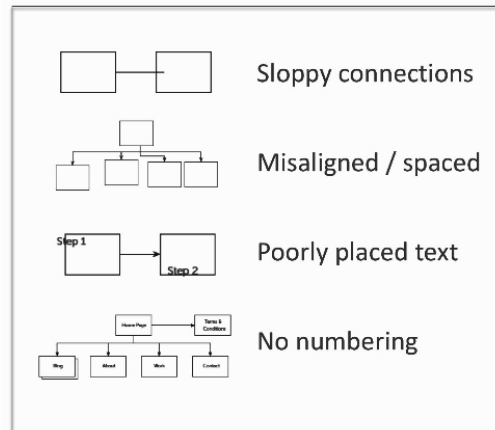
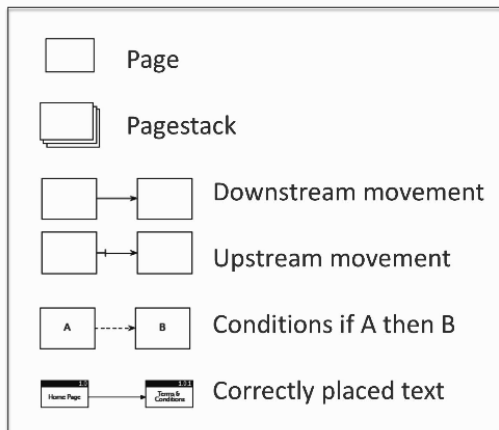
- inzicht in de relatie tussen onderdelen

Hierarchie

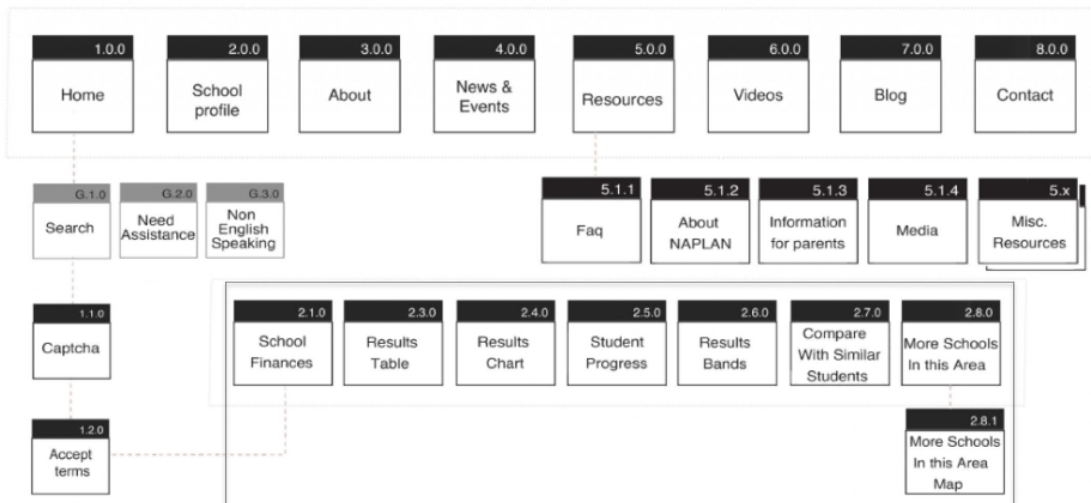
- Linear

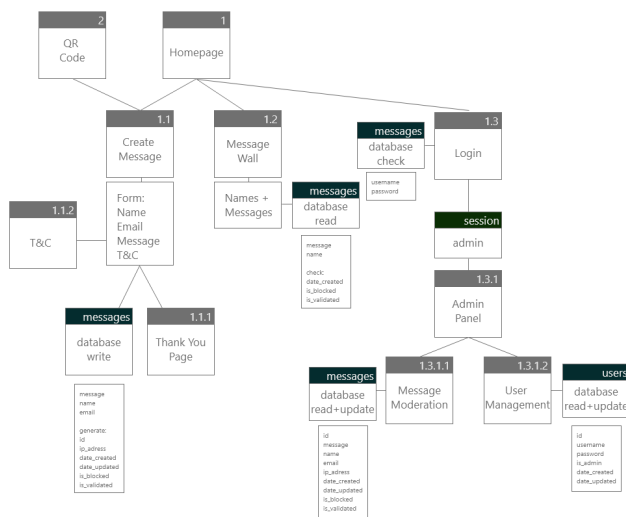
- Matrix

Notatie



Bron: Unger & Chndler (2009)
A project guide to UX Design





Task flows schetsen en pagina types uitwerken
 Verschillende soorten paginas
 flow uitwerken in een low-fidelity wireframe

Navigatie
 Consumptie
 Interactie
 Navigatie ontwerpen
 navigate typen
 globaal
 lokaal
 contextueel
 context
 volgende stap

Wireframing & prototyping

Wireframes + Annotaties

wat?

- een blauwdruk van het product
- belangrijkste functionaliteiten
- inzicht in layout, content, groepering, hierarchie & interactie

waarom?

- (snel) ideeën genereren
- ontwerp inzichtelijk maken
- basis voor discussie met stakeholders
- voorbereiding voor development sprints

checklist detailniveau

- Welke **content** moet er in je wireframes terugkomen?
- Wat is het **doel** van je wireframes?
- Aan welk **publiek** ga je de wireframes voorleggen?
- Welk niveau van **fidelity** moeten je wireframes hebben?
- Hoe ga je je wireframes **annoteren** en **documenteren**?
- Welke **tools** ga je gebruiken om je wireframes op te stellen?

Prototyping tools

Wireframes vs Prototypes

- wireframes dienen als interactieontwerp en bevatten wel annotaties maar geen visual design (kleur, iconen, typografie, foto's en afbeeldingen).
- prototypes dienen als testmiddel zonder annotaties, wel visuele elementen.

Annotaties

- Nummering en labels die worden toegevoegd aan wireframes
- Belangrijke functionaliteiten toe te lichten
- Interactie inzichtelijk maken

High vs Low Fidelity

detailniveau

Usability testing

Evalueren van je user interface ontwerp

Testen met gebruikers van je product

Testplan

Verschillende onderdelen van een test goed voor te bereiden

juiste vragen stelt

representatieve data

op dezelfde manier kan worden herhaald

Product & Case

Deelnemers & locatie/tijd

Doelen & taken

Meetinstrument

Rollen & testplanning

Tools

Locatie, ruimte & opstelling

Deelnemer welkom heten en op zijn/haar gemak stellen

Toestemming vragen (toestemmingsformulier) en introductie

Scenario en taak voorleggen (zonder de stappen in detail te beschrijven!)

Deelnemer vragen hardop te denken (Thinking Aloud Protocol)

Open vragen stellen en doorvragen (niet sturen!)

Houd je aan de planning en let op de tijd

Eventueel achteraf verduidelijkingsvragen stellen

Data verzamelen & opslaan.

Analyseren

Visualiseren

Documenteren

EYOO Hier heb ik het opgegeven

Navigation

Display

Content

Interaction

https://www.userfocus.co.uk/articles/usability_test_plan_dashboard.html

Doelgroepen
Testopzet
testing tools (“Easy and Affordable User Testing”,
<https://confrere.com/about/how-we-work/user-testing>)
Testplan opstellen
Test uitvoeren met klant en de klant-van-de-klant

USABILITY TEST PLAN DASHBOARD

AUTHOR		CONTACT DETAILS		FINAL DATE FOR COMMENTS
PRODUCT UNDER TEST What's being tested? What are the business and experience goals of the product? <div></div>	TEST OBJECTIVES What are the goals of the usability test? What specific questions will be answered? What hypotheses will be tested? <div></div>	PARTICIPANTS How many participants will be recruited? What are their key characteristics? <div></div>	TEST TASKS What are the test tasks? <div></div>	RESPONSIBILITIES Who is involved in the test and what are their responsibilities? <div></div>
BUSINESS CASE Why are we doing this test? What are the benefits? What are the risks of not testing? <div></div>		EQUIPMENT What equipment is required? How will you record the data? <div></div>		LOCATION & DATES Where and when will the test take place? When and how will the results be shared? <div></div>
PROCEDURE What are the main steps in the test procedure? <div></div>				

The Usability Test Plan Dashboard is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Un-ported License. Attribution: www.userfocus.co.uk/dashboard

Iterating

UX Fundamentals

analyse Must Haves ter voorbereiding van volgende iteratie

In Sprints werken