

PS2

Bas Kamphuis
1A
19105274
Paul Kuijpers

1. Paper prototyping
 - Design Principles
 - User needs / stories
 - Paper prototype
 - Retrospective
2. Interaction Design
 - Flowchart
 - Sitemap
 - Wireframes
 - Retrospective
3. Clickable Wireframes
 - Wireframes
 - Heuristic Evaluation
 - Retrospective
4. Visual Design
 - Style Guide
 - Eerste versies
 - Retrospective
5. Hifi Prototype
 - Definitieve schermontwerpen
 - Scenario Based User Testing
 - Retrospective
- 6.

Paper prototyping

Design principles

1. Informatie over het bier

Wij willen dat onze klanten weten wat ze drinken. Bij elke biersoort hebben wij uitgebreid verhaal, als je daar interesse in hebt, zodat je genoeg informatie krijgt over het bier en weet wat je drinkt.

2. Contact

Wij willen dat onze klanten ons bedrijf makkelijk weten te vinden en kunnen bereiken. Zodat wij vertrouwelijk overkomen en iedereen weet wie wij zijn.

3. Online bestellen

Wij willen dat onze klanten online kunnen bestellen en willen ze het makkelijk maken, door op de website ze er goed doorheen te helpen.

User stories

Als party girl, wil ik graag gezelligheid om mij heen, zodat ik me niet alleen voel.

Als party girl, wil ik goede informatie over het bier, zodat ik weet dat de calorieën het waard zijn.

Als party girl, wil ik graag dat het uiterlijk van het biertje er aantrekkelijk uitziet, zodat ik het op mijn Instagram kan plaatsen.

Als party girl, ontdek ik graag goedkope exotische biertjes, omdat ik niet veel geld wil besteden.

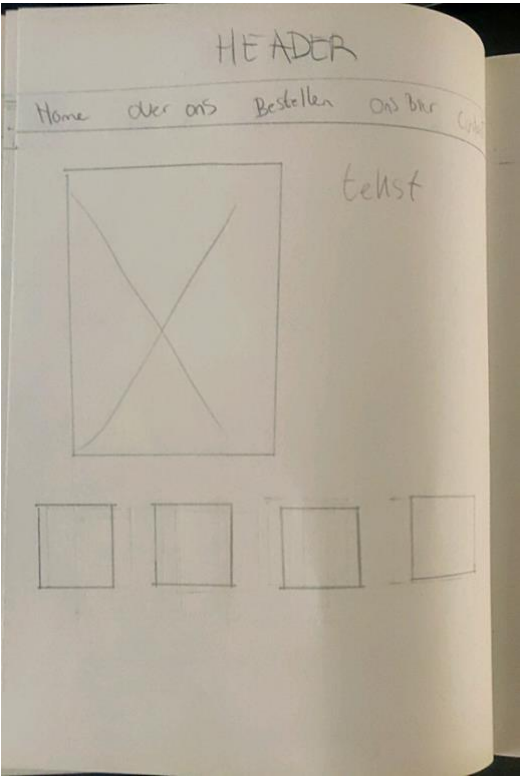
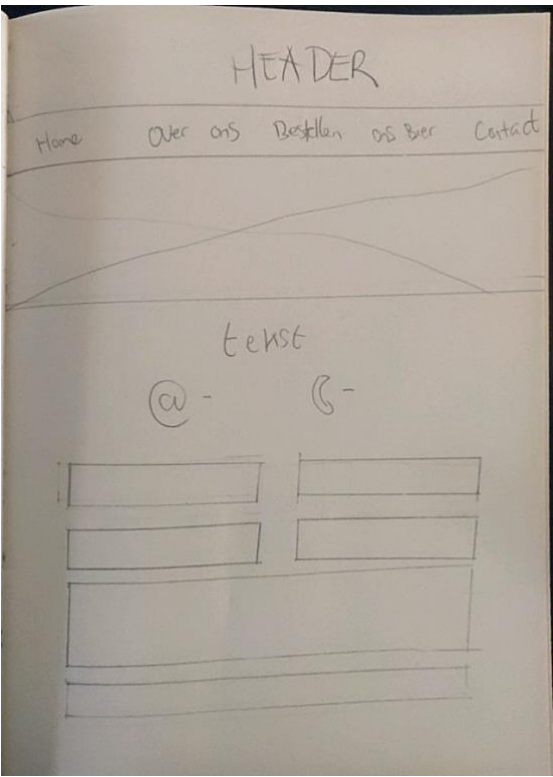
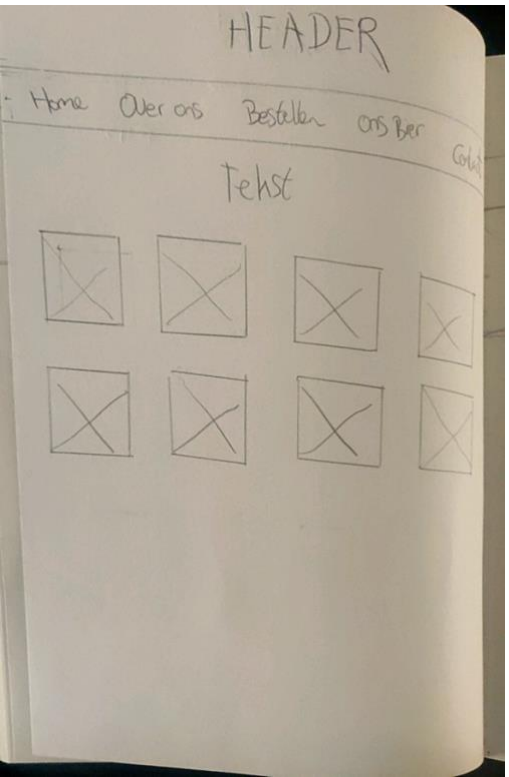
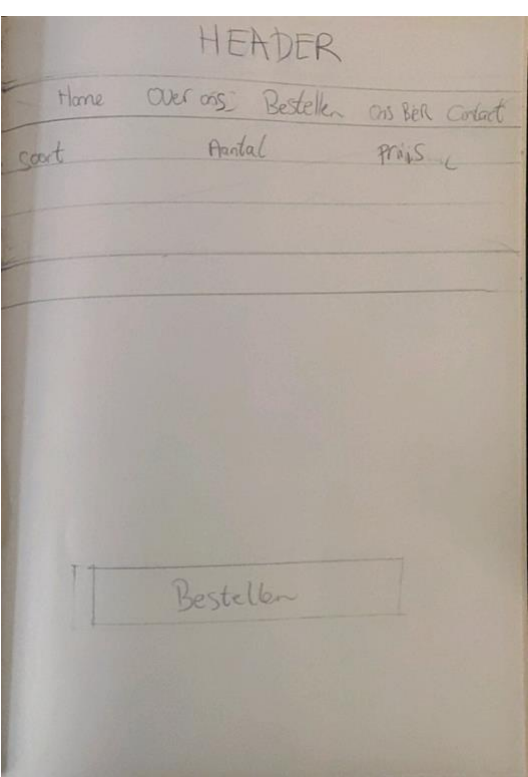
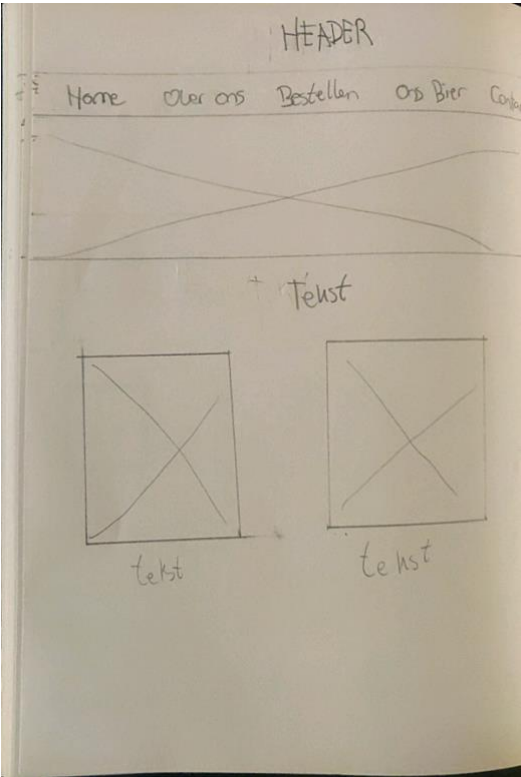
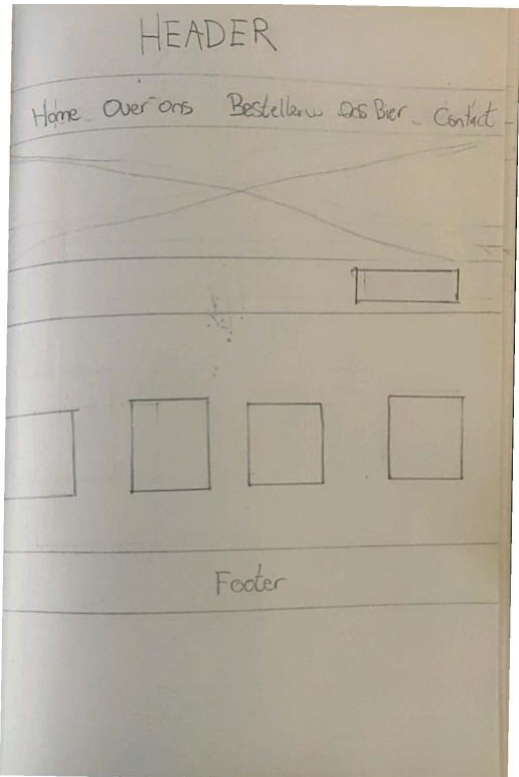
Als party girl, wil ik graag leuke events organiseren voor mij en mijn vrienden, zodat we het gezellig hebben met ze allen.

Als party girl, wil ik graag nieuwe ervaringen op doen, zodat ik mezelf ontwikkel als persoon.

Als party girl, wil ik leuke events doen met mijn vrienden die niet te duur zijn, omdat ik veel geld uitgeef aan designer spullen.

Als party girl, wil ik goede informatie over mijn bier, zodat ik geen vies bier bestel.

Paper prototyping

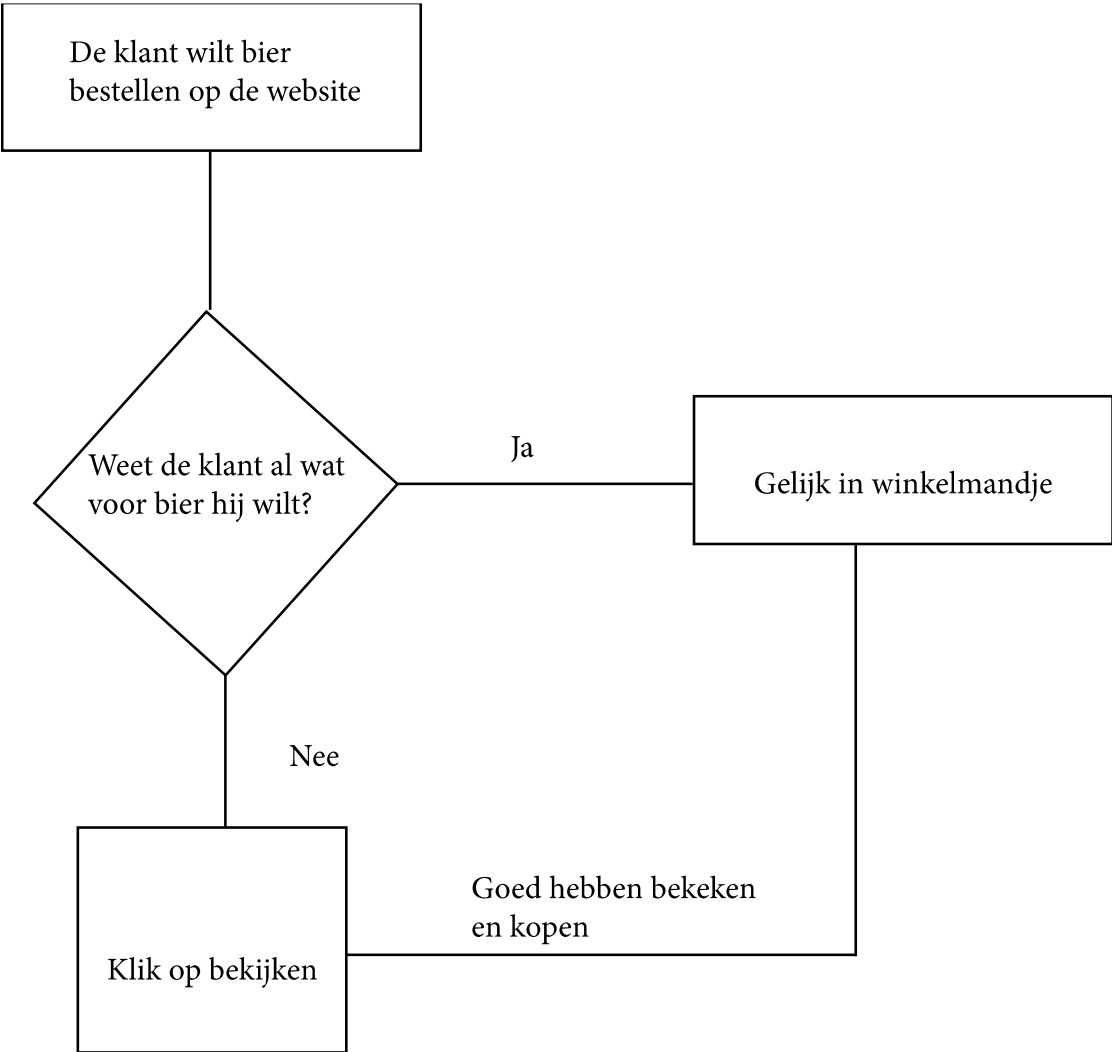


Retrospective

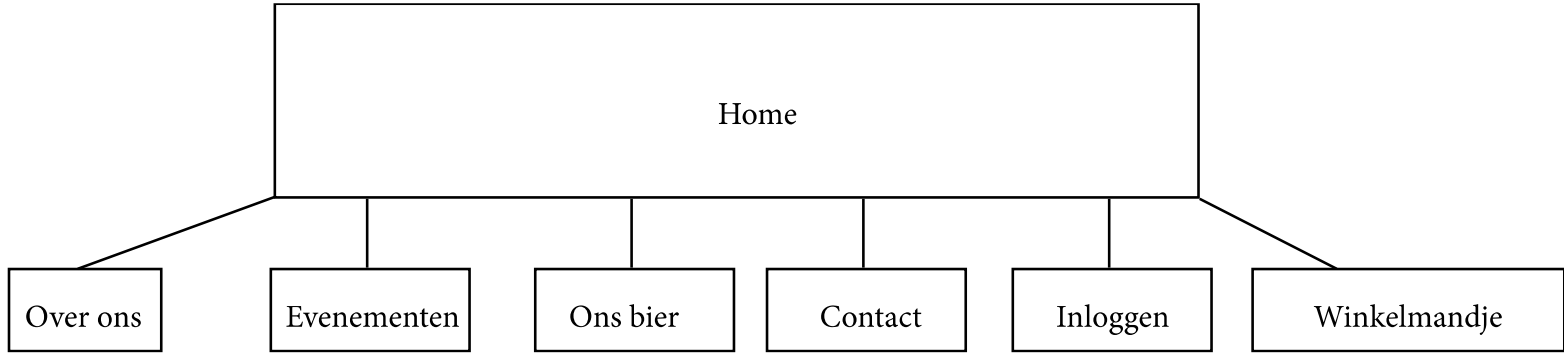
Ik had nog geen schetsen gemaakt en liep daardoor daar een beetje mee achter, heb ze wel later gemaakt voor ik begon aan mijn wireframes. Het was moeilijk om user stories te bedenken, maar toen ik er eenmaal inzat ging het wel makkelijk. Vond het vooral moeilijk om daar mee te beginnen. Wat er wel goed ging was de schetsen uiteindelijk maken, ik wist gelijk wat ik ongeveer wilde en ben begonnen met dat idee uit te tekenen.

Interaction Design

Flowchart



Sitemap



Wireframes

<https://xd.adobe.com/view/487589ae-6c78-4b3e-8c8c-4c89964f9d47-1d26/>

Retrospective

Mijn wireframes hadden nog niet echt veel diepgang en daar kwam ik ook achter toen ik later mijn clickable wireframes ging maken dat er pagina's misten, bij mijn clickable wireframes heb ik dit aangepast en gezorgd dat alle pagina's linken.

Clickable Wireframes

Wireframes

<https://xd.adobe.com/view/cee39c38-d19b-4b3e-8a8c-ae6791d03f19-9bb0/>

Heuristic Evaluation (Stephan Troost)

- 1. Visibility of system status**
Feedback van waar je bent op de pagina.
- 2. Match between system and the real world**
Logo naar links.
- 3. User control and freedom**
Cancel knopjes.
- 4. Consistency and standards**
Dezelfde kleuren bij je buttons.
- 5. Error prevention**
Extra bevestiging na dat je op het prullenbakje hebt geklikt bij het bier.
- 6. Recognition rather than recall**
- 7. Flexibility and efficiency of use**
- 8. Aesthetic and minimalist design**
Een onduidelijke bestelpagina, waarin je veel informatie geeft, terwijl dat kleiner kan.
- 9. Help users recognize, diagnose, and recover from errors**
Als je bij het contact formulier niks invult, kan je hem alsnog verzenden, hier is het handig om een foutmelding te geven.
- 10. Help and documentation**

Retrospective

Door de heuristic evaluation kwam ik erachter dat een aantal dingen nog niet kloppend waren, dit was erg handige feedback, waardoor ik lekker door kon met mijn design.

Visual Design

Style guide

<https://xd.adobe.com/view/6f28f427-6efe-4cf1-a015-032d7d64b596-3a7b/>

Retrospective

Ik heb mijn style guide een aantal keren moeten aanpassen, omdat ik nog niet tevreden was met de kleuren

Hifi Prototype

Definitieve schermontwerpen

<https://xd.adobe.com/view/cee39c38-d19b-4b3e-8a8c-ae6791d03f19-9bb0/>

Scenario Based Used Testing

Test vragen.

1. Bestel een biertje en ga naar de winkelwagen.
2. Maak een account en ga naar de aanpas pagina
3. Stel een vraag

Remote – Stephan Troost

1. Makkelijk, alleen lukte het klikken niet op het winkelmandje te klikken op de overzicht pagina (**17 seconde**)
2. Dit ging heel makkelijk (**20 seconde**)
3. Geen problemen ondervonden (**8 seconde**)

Fysiek – Niels Kamphuis

1. Dit ging makkelijk, alleen werkte de knopjes niet als je het direct zou willen bestellen op de bier overzicht pagina. Hij deed het via de bekijk meer knop, van de homepage wat ik niet verwacht had. (**15 seconde**)
2. Duidelijk, alleen stond de popup niet heel hoog (**25 seconde**)
3. Makkelijk te vinden, kon alleen niet klikken op de vlakken (**10 seconde**)

Retrospective

Volgende keer een uitgebreider testplan schrijven.

Website

Code review

Comments HTML toevoegen

HiFi lijkt erg op de website (goed)

Winkelmandje en Inloggen doen het beide niet (zijn niet aanwezig).

Website

<https://baskamposs.github.io/Brouwerij-het-Kwartje/index.html>

Retrospective

In het begin werkte in zonder flexbox en ik ben daarna opnieuw begonnen, omdat ik er met mijn footer niet lekker uit kwam. Het coderen ging ook wat moeilijker.

Nadat ik opnieuw was begonnen en flexbox ging gebruiken, ging het lekker.

Verder zou ik nog een winkelmandje en inloggen kunnen toevoegen.

Ik ben zelf verder tevreden naar hoe erg het design lijkt op de website. Ik ben daar persoonlijk trots op.