

Eindopdracht Design Patterns



NS verhalen

Inhoudsopgave

Overzichtspagina NS verhalen website

blz.3-4

Multi Device Wireflow

blz.5-6

Job story

Lopen naar de bus

Onderzoek patterns
Uitwerking schetsen

blz.7
blz.8

In de trein

Onderzoek patterns
Uitwerking schetsen

blz.9
blz.10

Op de fiets

Onderzoek patterns
Uitwerking schetsen

blz.11
blz.12

Inleiding

In het vak Design Patterns leer je Design patterns effectief in te zetten in je ontwerp proces en de onderbouwing van je gemaakte ontwerp beslissingen. Dit stelt je in staat beter betere ontwerpen op te leveren en je ontwerp keuzes op rationele wijze over te brengen aan opdrachtgevers en teamleden. (bron: <https://moodle.cmd.hva.nl/course/view.php?id=197>)

Designpatterns wordt in 2017 als onderdeel van Project WEB gegeven.

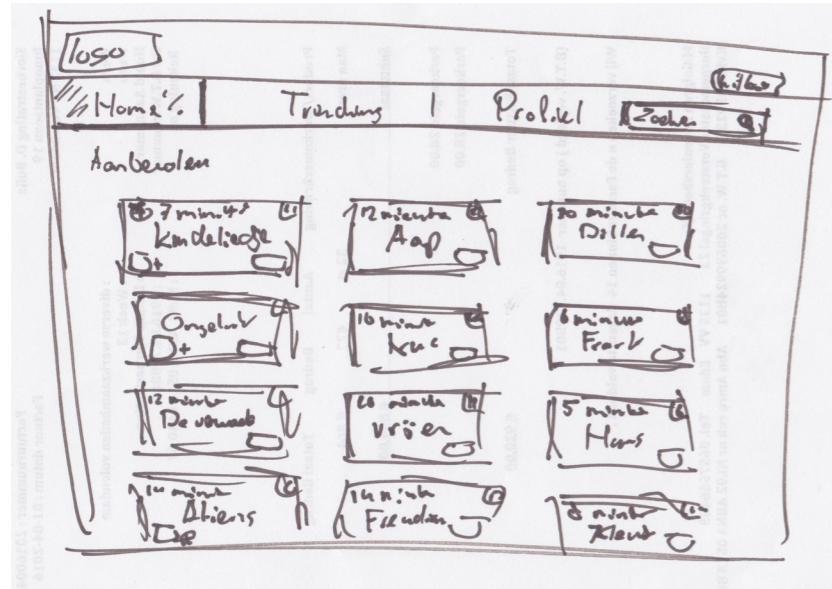
In Project WEB leer je een responsive website ontwerpen en maken.

Dit blok bestaat uit de vakken Frontend development, Vormgeving 2 en Design patterns. Deze 3 vakken en het project worden tegelijk gegeven, en je werkt aan dezelfde opdracht.

Dit document weergeeft de multidevice wireflow van de NS verhalen website. De multidevice wireflow wordt weergeven in een tijdlijn. Deze tijdlijn is opgesplitst in drie fasen: Voor de reis, tijdens de reis en na de reis. Elk deel van de tijdlijn bevat zijn eigen Jobstory. Deze Jobstory's lichten het user scenario van de eindgebruiker toe. Tot slot zijn deze in detail uitgewerkt.

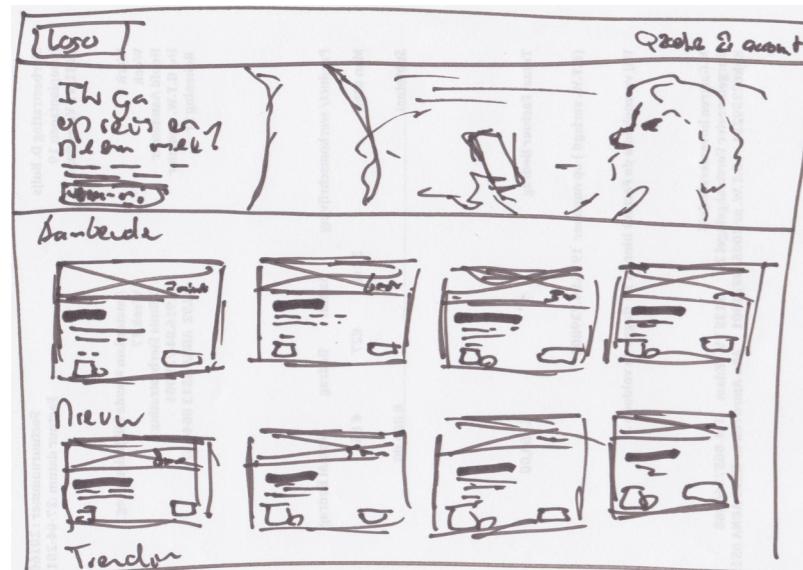


Overzichtspagina NS verhalen website



Schets #1

Bij schets #1 wordt meer de focus gelegd op de categorie 'aanbevolen'. Alle content die onder 'trending' staat is verborgen. Er worden meer verhalen gepresenteerd aan de gebruiker die aanbevolen zijn voor hem/haar.



Schets #2

Bij schets #2 worden meerdere categorieën in een keer aan de gebruiker gepresenteerd. Ook staat er een 'verras mij' button die direct interactie heeft met de gebruiker.

Hifi uitwerking

Zoeken
Account



Ik ga op reis en neem mee?

Lees verhalen wanneer je wilt, waar je wilt. Laat je verrassen met een verhaal.

Verras mij

Aanbevolen



Kinderliedje
Molovich ging op reis, tierelieriere Molovich ging op reis, tierelierelom...
Gepubliceerd op 4 maart 2011

x + > Lees meer



De verwende man
De politie heeft dinsdag 2 februari een verwende man aangehouden. Hij was op...
Gepubliceerd op 4 maart 2011

x + > Lees meer



Freudiaans
Ik stap uit de lul. Mijn aarsrivaal ligt te slapen in zijn kinderwagen. Wat een kutweer...
Gepubliceerd op 4 maart 2011

x + > Lees meer



Verrassing
- 'Bertje dan maar?' - 'Graag.' - 'Vermoeide dag?' - 'Nah. Naar de bibliotheek...'...
Gepubliceerd op 4 maart 2011

x + > Lees meer

Nieuw



Zombie
Duizenden hongerige ondoden lopen ziellos over het stationsplein...
Gepubliceerd op 4 maart 2011

x + > Lees meer



Toneel
Scene 1: Op het toneel staat een paal met bovenop een rond bord...
Gepubliceerd op 4 maart 2011

x + > Lees meer



Ongeboren
Jij bevindt je een paar kilometer verderop in de buik van je moeder...
Gepubliceerd op 4 maart 2011

x + > Lees meer



Ongeluk
Voor het Centraal Station stap ik lijn 13 uit midden in een plas die zo diep is dat mijn...
Gepubliceerd op 4 maart 2011

x + > Lees meer

Trending

Uiteindelijk ben ik verder gegaan met het uitwerken van schets #2. Schets #1 houdt bepaalde content verborgen. Schets #2 daarentegen laat alle categorieën in een groot overzicht zien. Dit scheelt ruimte in de menubalk en een aantal clicks voor de gebruiker.



Overzichtspagina NS verhalen website

Informatie architectuur

1 Het logo van de website. Dient ook als home button.

2 Zoekfunctie. Helpt de gebruiker bij het zoeken van een specifiek verhaal. Wanneer de gebruiker klikt op zoeken, verandert de hele header in de zoekbalk. Het filter verschijnt ook wanneer de zoekbalk verschijnt.

3 Profielpagina. Hier staan alle opgeslagen verhalen van de gebruiker.

4 Filter. Helpt wanneer de gebruiker een bepaalde voorkeur heeft als het bijvoorbeeld gaat om genre's.

5 Categorie aanbevolen. Gebaseerd op voorgaande voltooide verhalen krijgt de gebruiker aanbevolen verhalen te zien.

6 Categorie nieuw. Weergeeft de nieuwste verhalen.

7 Categorie Trending. Weergeeft alle verhalen die vaak worden bekeken.

8 Kop + intro tekst. Haalt de gebruiker over om op de 'verras mij' button te klikken.

9 De 'verras mij' button. Verrast de gebruiker met een verhaal.

10 Tijdsduur van een verhaal. Laat de gebruiker zien of het de moeite waard is om het te gaan lezen, wanneer hij/zij weinig tijd heeft.

11 Kop van het verhaal.

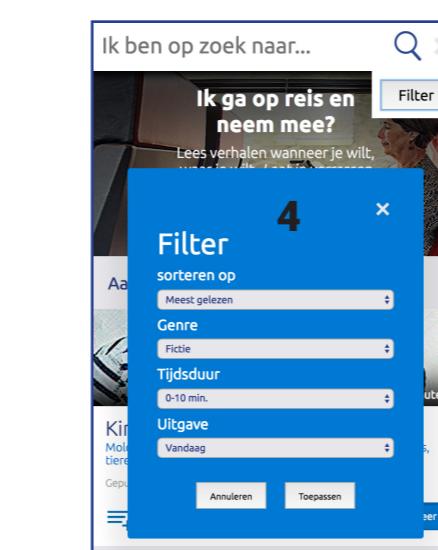
12 Intro van het verhaal.

13 Datum weergave van het verhaal.

14 'voeg toe' button. Wanneer de gebruiker hier op klikt, wordt het verhaal toegevoegd aan zijn/haar verhalenlijst.

15 'play button' laat een audio afspelen van een verhaal.

16 'lees meer' button. Door deze knop komt de gebruiker op de pagina van het verhaal terecht.



8 Zoekfunctie. Helpt de gebruiker bij het zoeken van een specifiek verhaal. Wanneer de gebruiker klikt op zoeken, verandert de hele header in de zoekbalk. Het filter verschijnt ook wanneer de zoekbalk verschijnt.

9 De 'verras mij' button. Verrast de gebruiker met een verhaal.

10 Tijdsduur van een verhaal. Laat de gebruiker zien of het de moeite waard is om het te gaan lezen, wanneer hij/zij weinig tijd heeft.

11 Kop van het verhaal.

12 Intro van het verhaal.

13 Datum weergave van het verhaal.

14 'voeg toe' button. Wanneer de gebruiker hier op klikt, wordt het verhaal toegevoegd aan zijn/haar verhalenlijst.

15 'play button' laat een audio afspelen van een verhaal.

16 'lees meer' button. Door deze knop komt de gebruiker op de pagina van het verhaal terecht.

Job story

Scenario - reis van de gebruiker die naar school gaat

Voor de reis

Lopen naar de bus

Gebruiker: Eerder op de nsverhalen site zag ik een verhaal met de naam "Kinderliedje". Graag zou ik dit verhaal zo snel mogelijk willen terugvinden op naam.



De gebruiker gebruikt de zoekbalk om een verhaal met een specifieke naam te vinden.

Wanneer de zoekbalk verschijnt, heeft de gebruiker de mogelijkheid om een filter in te stellen. Dit filter helpt de gebruiker om bijvoorbeeld binnen een bepaald genre een naam te zoeken.

Tijdens de reis

In de trein

Gebruiker:
Mijn treinrit van Amsterdam Centraal naar Haarlem Centraal duurt 20 minuten. Tijdens het lezen van een aantal verhalen is de tijd voorbij gevlogen. Toch wil ik die andere verhalen kunnen bewaren en teruglezen op een ander tijdstip.

De gebruiker maakt op het moment gebruik van zijn/haar Ipad. Vanaf zijn/haar Ipad voegt de gebruiker verhalen toe aan zijn/haar verhaallijst.

Alle verhalen worden opgeslagen in de verhaallijst van de gebruiker. Wanneer de gebruiker is ingelogd, kan hij/zij hier alle verhalen terugvinden en op een ander moment lezen.

Job story

Scenario - reis van de gebruiker die naar school gaat



Gebruiker:

Gebruiker: Ik hoef nog maar een kleine 15 minuten naar school te fietsen vanaf Haarlem Centraal. Tijdens het fietsen heb ik niet mijn handen vrij om mijn smartphone te bedienen. Graag zou ik naar een audio willen luisteren van een verhaal terwijl ik aan het fietsen ben.

A screenshot of a mobile application interface. At the top, there is a navigation bar with a search icon, a magnifying glass icon, and an account icon. Below the navigation bar, there is a thumbnail image of a person's face. To the right of the thumbnail, there is a timer icon with the text "7 minuten". Below the thumbnail, the title "Kinderliedje" is displayed, followed by a brief description: "Molovichje ging op reis, tiereliereliere Molovichje ging op reis, tierelierelom...". Below the description, the text "Gepubliceerd op 4 maart 2011" is shown. At the bottom of the screen, there are three icons: a list icon, a play button icon with a hand cursor pointing to it, and a "lees meer" (read more) button.



A screenshot of the same mobile application interface as the previous one, but with a different state. The play button icon at the bottom left is now highlighted with a blue glow, indicating it is active. The other icons (list and "lees meer") are still present but not highlighted.

Één klik op de play button en de audio van het verhaal gaat van start. Om de audio te stoppen klikt de gebruiker nogmaals op de play button.



In de trein heeft de gebruiker een aantal verhalen toegevoegd aan zijn/haar verhaallijst. Elk verhaal bevat zijn eigen audio. Doordat de gebruiker een audio kan afspeLEN van een verhaal, kan de gebruiker fietsen zonder zijn/haar smartphone te hoeven bedienen.

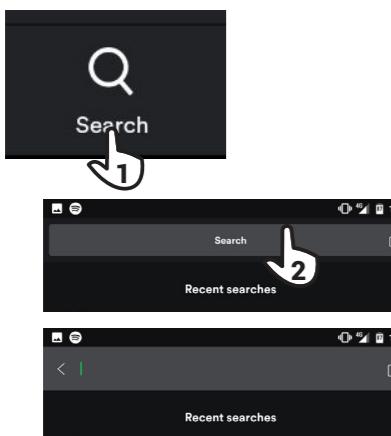
A screenshot of the mobile application interface showing a list of stories. The first story is titled "Kinderliedje" with the same description and publication date as the previous screenshots. The second story is titled "De verwarde man" with the same description and publication date. At the bottom of the screen, there are three icons: a list icon, a play button icon, and a "lees meer" button.

Lopen naar de bus

Design patterns - gericht op het zoeken van verhalen op naam

Gebruiker:

Eerder op de nsverhalen site zag ik een verhaal met de naam "Kinderliedje". Graag zou ik dit verhaal zo snel mogelijk willen terugvinden op naam.



Design pattern #1 - Spotify app

Op het moment dat de gebruiker op het zoekicoon klikt, verschijnt er bovenin het scherm de zoekbalk. Als de gebruiker vervolgens op de zoekbalk klikt, groeit de zoekbalk.

Wat is er sterk aan dit pattern?

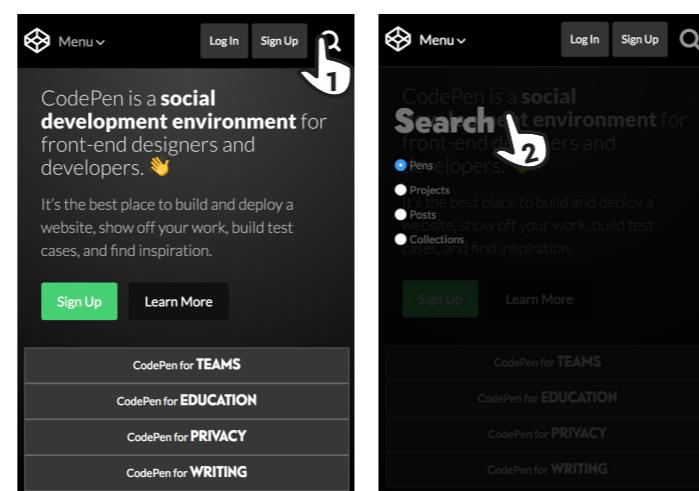
- + De tekst en het icoon vertellen de gebruiker duidelijk wat voor functie de knop heeft.
- + Laatst gezocht zoekopdrachten worden getoond.

Wat is er niet sterk aan dit pattern?

- In de eerste fase lijkt het alsof je niet op de searchbar kan klikken.
- Het kost de gebruiker een extra klik.

Ontwerp probleem:

Hoe kan ik ervoor zorgen dat de gebruiker verhalen kan vinden met een specifieke naam?



Design pattern #2 - Codepen

<https://codepen.io/>

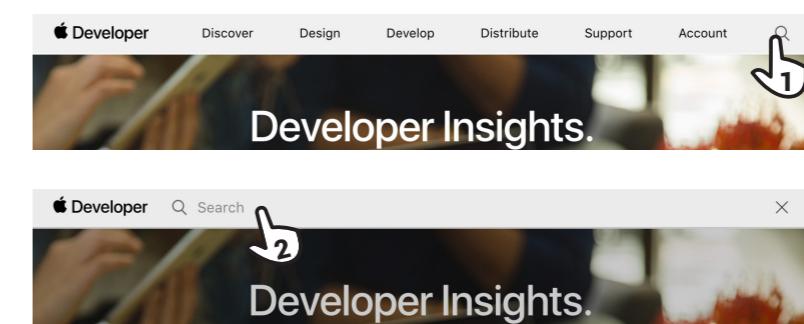
Dit pattern werkt hetzelfde als pattern #1 en #3. Het verschil met dit pattern is echter, dat de searchbar als een overlay van de pagina dient.

Wat is er sterk aan dit pattern?

- + Er zijn niet te veel extra opties aan dit pattern toegevoegd.
- + Alle andere content op de pagina wordt buiten gesloten.

Wat is er minder sterk aan dit pattern?

- Je ziet niet snel dat het de knop een knop is.



Design pattern #3 - developer.apple.com

<https://developer.apple.com/>

Na een enkele klik op het zoekicoon, verandert de header in een zoekbalk. Wanneer de gebruiker vervolgens op het kruisje klikt, sluit de zoekbalk.

Wat is sterk aan dit pattern?

- + De gebruiker ziet door middel van het kruisje hoe hij/zij de zoekbalk kan afsluiten.
- + Kortere afstand voor de gebruiker om op de zoekbalk te klikken.

Wat is minder sterk aan dit pattern?

- Doordat de gebruiker alle andere content op de pagina blijft zien, wordt hij/zij snel afgeleid.

Keuze pattern

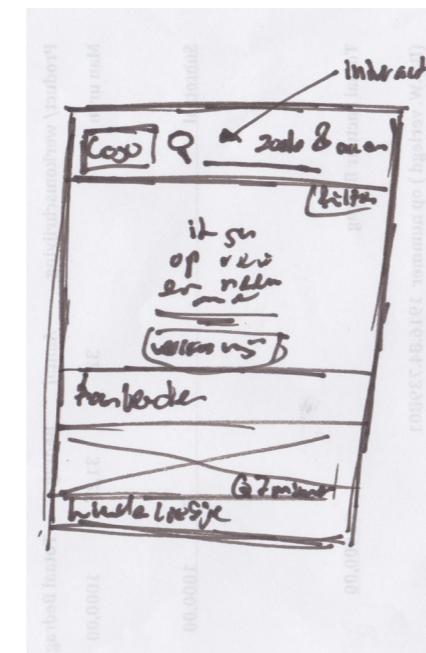
Graag wil ik een verdere uitwerking van design pattern #3. Doordat de menubalk verandert in de zoekbalk, kan de gebruiker een stuk sneller beginnen met het typen van de naam van het verhaal.

Design patterns - zoekbalk schetsen



Schets #1

Op deze schets verandert de header in de gehele zoekbalk. Rechts in de header verandert het zoekicoon in een knop. Naast het zoekicoon ontstaat een kruisje waarmee de gebruiker de zoekbalk kan sluiten. Onder de header weergeeft zich de filterknop. Op het moment dat de gebruiker specifiek gaat zoeken, laat deze button zich pas zien.



Schets #2

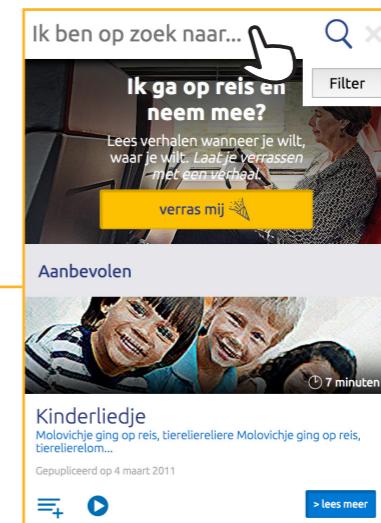
Op schets 2 schuift het zoekicoon weg van het woord "zoeken". De rest van de header blijft vrijwel hetzelfde. Ook bij deze schets, ontstaat er aan de onderkant een filterknop.

Schets #1 VS #2
Mijn keuze gaat naar schets #1. Ik vind het belangrijk dat de gebruiker kan zien hoe hij/zij de zoekfunctie kan uitschakelen. Doordat de header verandert in de zoekbalk, raakt de gebruiker meer gefocust. De gebruiker zal eerder zijn doel behalen.

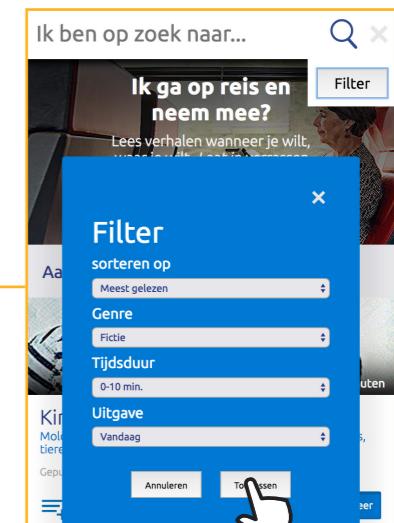
Uitwerking schetsen



De gebruiker wilt zo snel mogelijk een verhaal vinden met een specifieke naam.



Doordat de header in de zoekbalk verandert hoeft de gebruiker zijn muis of vinger niet ver te verplaatsen. Dit zorgt ervoor dat de gebruiker zijn doel sneller zal behalen.



Als de gebruiker nog specieker wilt zoeken, kan hij/zij ook nog een filter toepassen. De filterknop verschijnt gelijk met de zoekbalk.

- Trigger -**
- Rules -**
- Feedback -**
- Loop -**

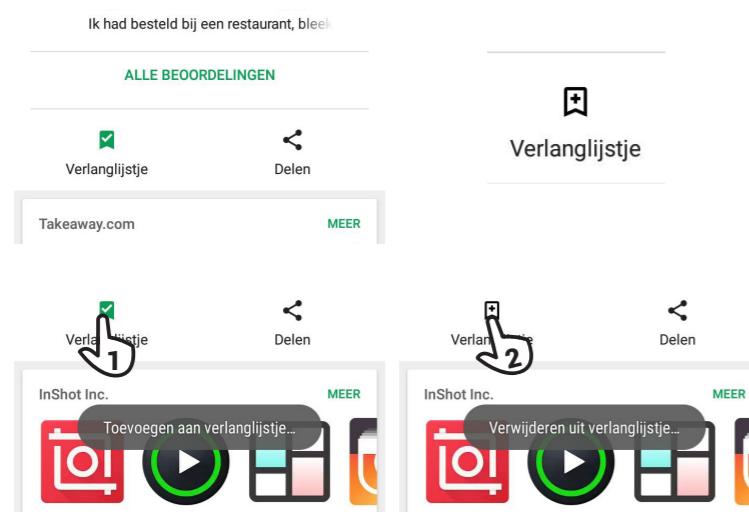
Door het zoek icoon weet de gebruiker dat er een zoekbalk zal verschijnen.
 Wanneer de gebruiker in het menu op 'zoeken' klikt, schuift de zoekbalk van links over de header heen.
 De cursor van de zoekbalk geeft aan dat de gebruiker een naam kan invoeren.
 Wanneer de gebruiker klikt op het kruisje sluit schuift zoekbalk weer weg. En op het moment dat de gebruiker daarna weer klikt, schuift de zoekbalk weer terug.

In de trein

Design patterns - gericht op het opslaan/toevoegen van verhalen

Gebruiker:

Mijn treinrit van Amsterdam Centraal naar Haarlem Centraal duurt 20 minuten. Tijdens het lezen van een aantal verhalen is de tijd voorbij gevlogen. Toch wil ik die andere verhalen kunnen bewaren en teruglezen op een ander tijdstip.



Design pattern #1 - Play store app

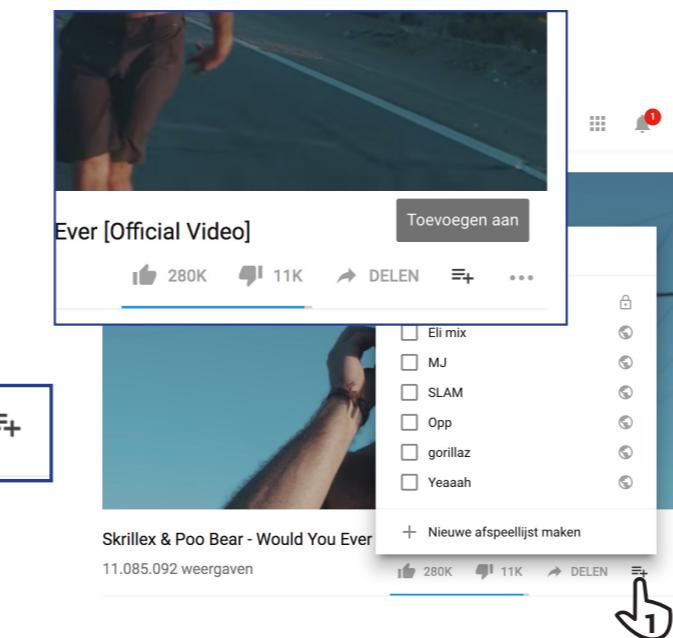
Nadat de gebruiker klikt op het plus icoon, verandert de kleur en het plusje in een vinkje. Onderin het scherm verschijnt een kleine pop-up die vertelt waar je de app aan hebt toegevoegd.

Wat is sterk aan dit pattern?

- + De content van de pop-up weergeeft duidelijk wat de gebruiker bereikt met zijn/haar actie.
- + Dit pattern geeft duidelijke feedback met de pop-up die verschijnt.

Wat is minder sterk aan dit pattern?

- Doordat het icoon groen wordt na het klikken, lijkt het alsof de actie niet meer ongedaan gemaakt kan worden.



Design pattern #2 - Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=rhQaRNMxBlM>

Wanneer de gebruiker klikt op het plusicoon, verschijnt er een pop-up in beeld die vraagt waar de gebruiker zijn/haar video wilt opslaan.

Wat is sterk aan dit pattern?

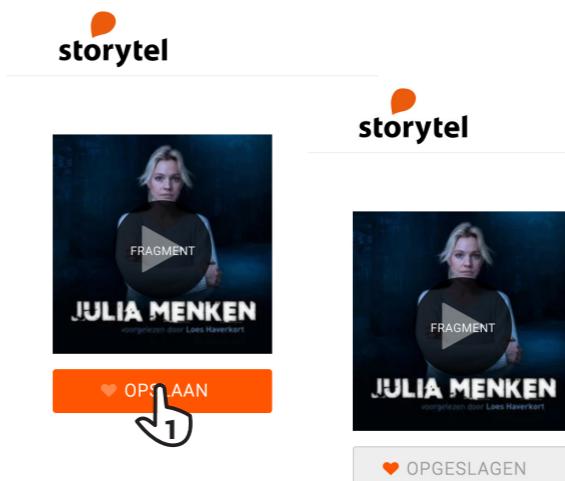
- + Het icoon geeft duidelijk weer dat je bepaalde content gaat toevoegen.
- + De gebruiker ziet gelijk waar zijn opgeslagen video heengaat.
- + Bij het hoveren over het icoon verschijnt een tekst die zegt waar het icoon voor staat.

Wat is minder sterk aan dit pattern?

- De hover werkt niet op smartphone, dus mist de gebruiker bepaalde informatie.

Ontwerp probleem:

Hoe kan ik de gebruiker duidelijk maken dat hij/zij verhalen kan opslaan, en later terug kan vinden in een overzicht?



Design pattern #3 - Storytel

<https://www.storytel.nl/categories/3-Misdaad>

Deze knop verandert van tekstuele inhoud en kleur na het klikken.

Wat is sterk aan dit pattern?

- + Door de tekst weet je gelijk wat de knop voor functie heeft.

Wat is minder sterk aan dit pattern?

- Je ziet niet waar je het verhaal in opslaat.
- De knop neemt veel ruimte in beslag.

Keuze pattern

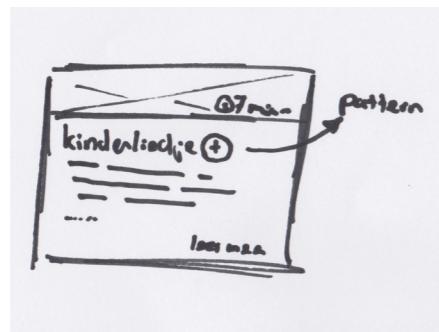
Graag wil ik een combinatie van design pattern #1 en #2. Deze patterns geven betere feedback aan de gebruiker. Ook tekstueel zegt 'toevoegen aan' meer dan het woord 'opslaan'.

Juli

SCHRI
BESCI
BESCI

Julia M
binne
een ac
veerti
staan

Design patterns - opslaan/toevoegen functie schetsen



Schets #1

Op deze schets staat het plus icoon naast de kop van het verhaal. Ook bestaat het icoon alleen uit de plus.

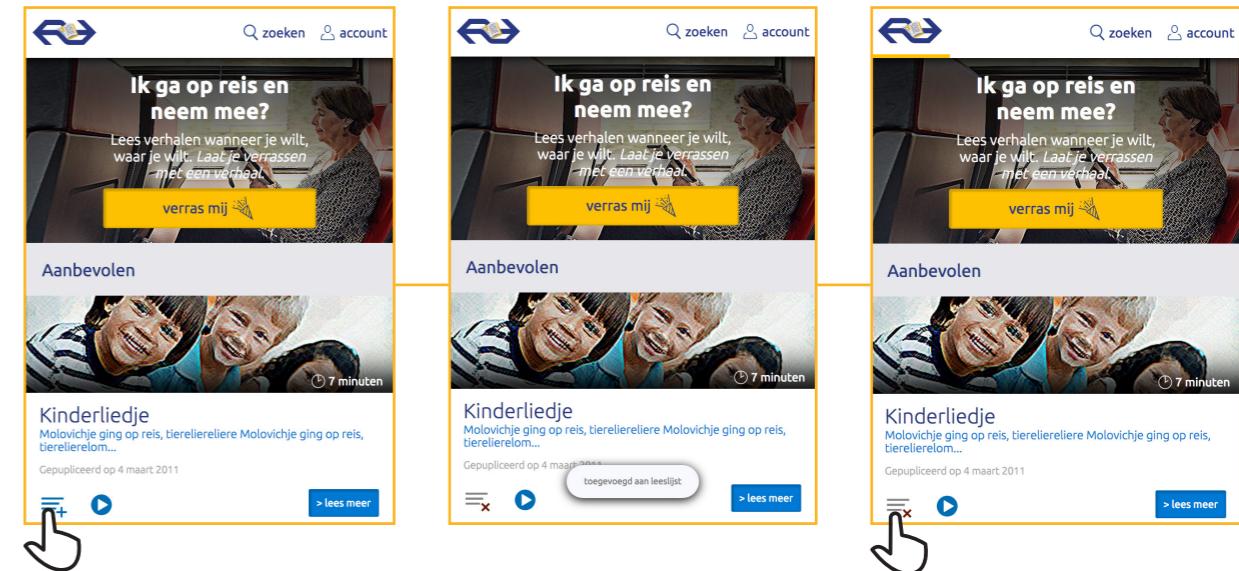


Schets #2

Op deze schets bestaat het icoon uit strepen en een plus teken. De strepen staan voor de content die de gebruiker kan toevoegen aan zijn/haar verhaallijst.

Schets #1 VS #2
Uiteindelijk heb ik gekozen om verder te gaan met schets #2.
Op deze schets valt het icoon meer op. In vergelijking met schets #1 vind ik het icoon ook sterker.

Uitwerking schetsen



Door op het plus icoon te klikken voegt de gebruiker een verhaal toe aan zijn/haar verhaallijst.

Na het klikken verschijnt er een pop-up die de gebruiker vertelt dat het toevoegen is gelukt. De pop-up verdwijnt weer na enkele seconden.

Op het moment dat de pop-up verschijnt, draait het plus teken en verandert van kleur. Het rode kruisje staat voor verwijderen.

Trigger -

Rules -

Feedback - Loop -

Door het plus icoon weet de gebruiker dat hij/zij iets kan toevoegen aan zijn/haar verhaallijst.

Wanneer de gebruiker klikt op het plus icoon verandert het in een rood kruis.

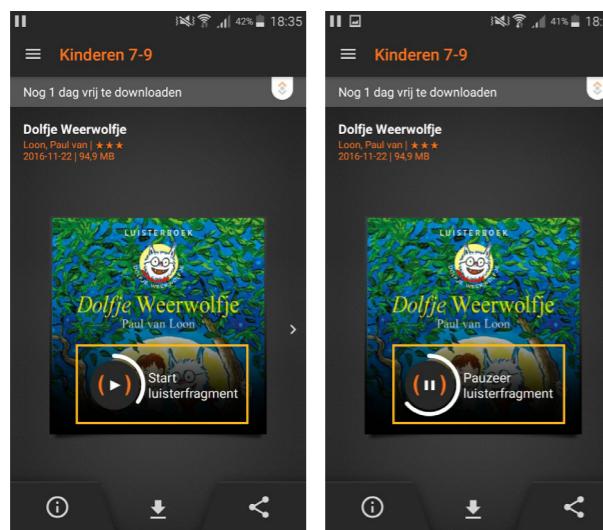
De pop-up vertelt de gebruiker dat het toevoegen is gelukt. Als de gebruiker een verhaal wilt verwijderen, klikt hij/zij op het rode kruis. Het plusje en kruisje telkens na een enkele klik.

Op de fiets

Design patterns - gericht op het afspelen van een audioverhaal

Gebruiker:

Gebruiker: Ik hoef nog maar een kleine 15 minuten naar school te fietsen vanaf Haarlem Centraal. Tijdens het fietsen heb ik niet mijn handen vrij om mijn smartphone te bedienen. Graag zou ik naar een audio willen luisteren van een verhaal terwijl ik aan het fietsen ben.



Design pattern #1 - Luisterrieb

Luisterrieb app

Na het klikken op de playknop wordt er een audio afgespeeld van een verhaal. De cirkel om de knop heen dient als tijdbalk voor de audio. De cirkel groeit steeds meer om de knop heen.

Wat is sterk aan dit pattern?

- + Neemt niet te veel ruimte in.
- + Geeft tekstuvel aan wat er gebeurd wanneer de gebruiker op een knop klikt.
- + Geeft globaal aan hoe ver de audio is met afspelen van het verhaal.

Design pattern #2 - SoundCloud

<https://soundcloud.com>

Wanneer de gebruiker klikt op de play button, verschijnt er onderin een tijdbalk. Deze tijdbalk bestaat uit strepen die zich langzaam vult met oranje.

Wat is sterk aan dit pattern?

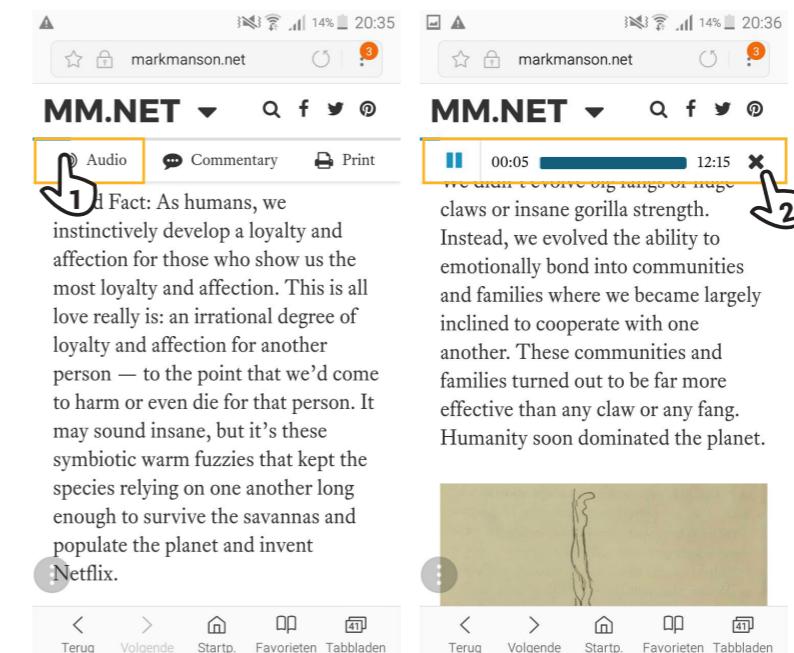
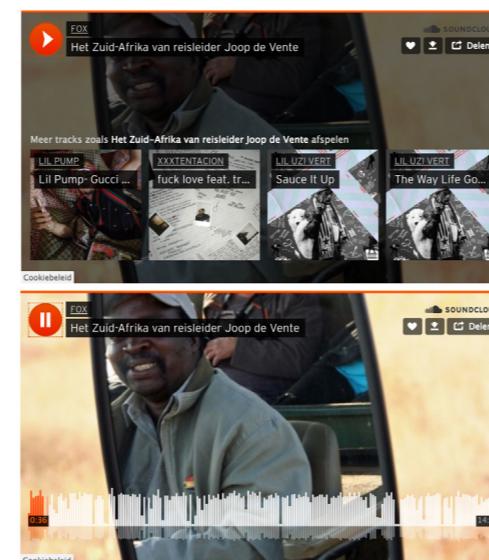
- + Afspeeltijd wordt weergegeven.

Wat is minder sterk aan dit pattern?

- De tijdbalk neemt veel ruimte in.

Ontwerp probleem:

Hoe kan ik ervoor zorgen dat de gebruiker, op het moment dat hij/zij zijn/haar handen niet vrij heeft, kan luisteren naar een audio van een verhaal?



Keuze pattern

De ruimte waar ik de design pattern wil plaatsen is beperkt. Daarom heb ik er voor gekozen om verder te gaan met design pattern 1#.

Design pattern #3 - Markmanson

<https://markmanson.net/>

De knop van dit pattern bestaat uit een speaker icon en het woord 'Audio'. Na het klikken op de button verdwijnt de button en verschijnt er een tijdbalk.

Wat is sterk aan dit pattern?

- + Het woord 'Audio' geeft duidelijk aan waarvoor de knop dient.
- + Gebruiker kan duidelijk zien hoe hij/zij de audio afsluit.

Wat is minder sterk aan dit pattern?

- Het speaker icoon wordt vaak gebruikt om volume aan te geven, dit kan voor verwarring zorgen.

Design patterns - play button schetsen



Schets #1

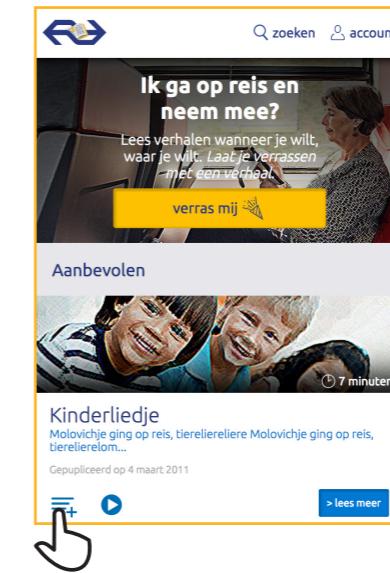
Op deze schets is de play button een kleine knop in cirkel vorm. De knop staat links in de hoek, waardoor deze beter opvalt.



Schets #2

Bij deze schets is de knop een combinatie van een afbeelding en het play icoon.

Uitwerking schetsen



Door op het plus icoon te klikken voegt de gebruiker een verhaal toe aan zijn/haar verhaallijst.



Na het klikken verschijnt er een pop-up die de gebruiker verteld dat het toevoegen is gelukt. De pop-up verdwijnt weer na enkele seconden.



Schets #1 VS #2

De manier waarop ik de pattern heb geschetst bij #2 kan voor verwarring zorgen. Het lijkt daar namelijk op een video. Daarom ben ik uiteindelijk verder gegaan met schets #1.

Trigger -

Rules -

Feedback -

Loop -

Het play icoon laat de gebruiker weten dat hij/zij een audio kan laten afspeLEN.

Wanneer de gebruiker klikt op het lay icoon verandert het in een pauze icoon.

Het pauze icoon geeft samen met de tijdbalk aan dat de audio is gestart.

Als de gebruiker dit ook bij andere verhalen wilt doen moet hij deze stap telkens herhalen.