



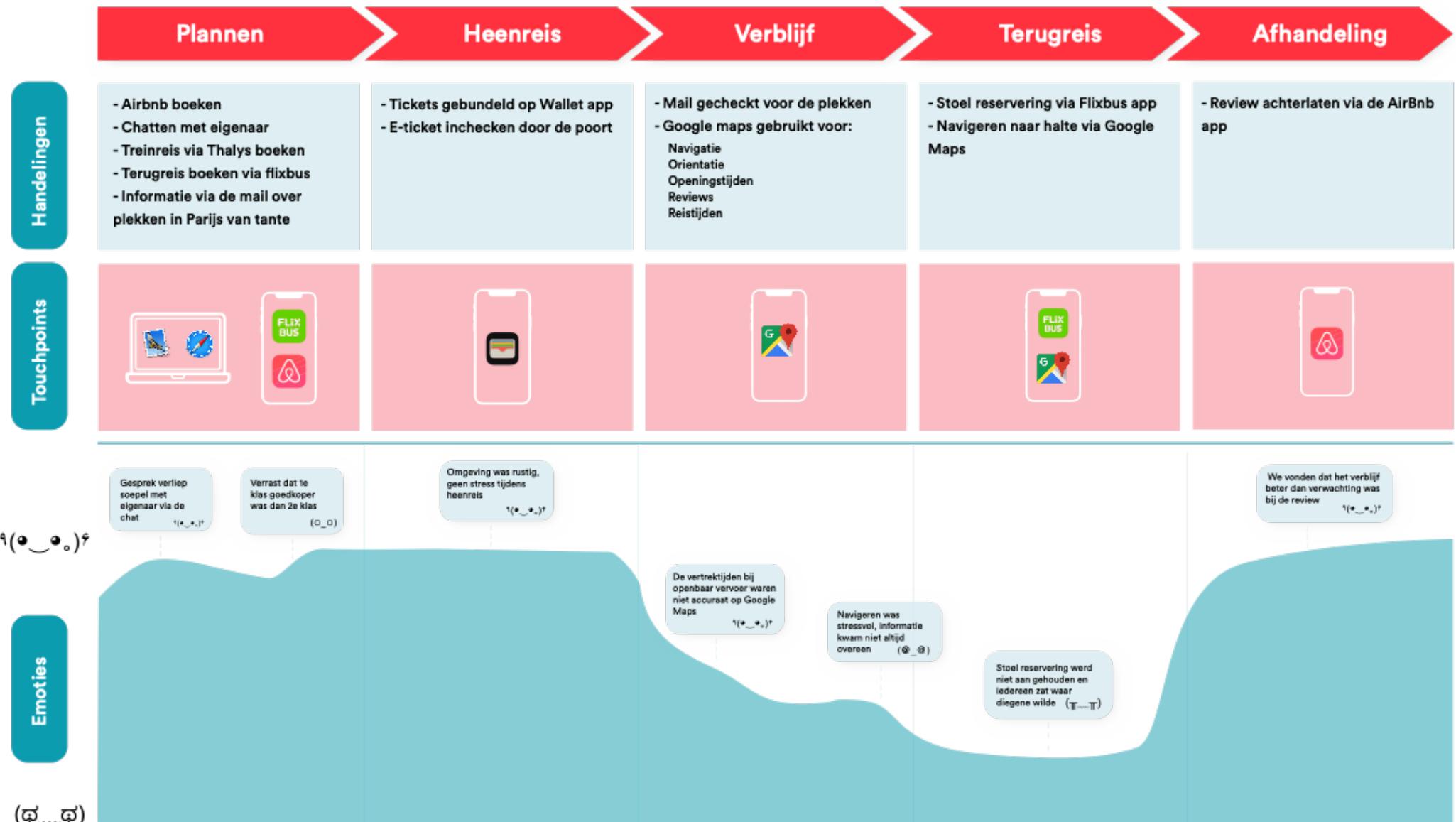
**Design rationale**

# Inhoudsopgave

<b>Customer Journey mapping</b>	<b>3</b>
<b>Concept en user requirements</b>	<b>4</b>
<b>Belangrijkste keuzes en tegenslagen</b>	<b>5</b>
Iteratie 1.0 - home screen	5
Iteratie 2.0 - detailpagina toggle	6
Iteratie 3.0 - navigatie	7
Invloed uit design patterns	8
<b>Invloed uit weekly geeks en literatuur</b>	<b>9</b>

## Jo's journey through Paris - Customer Journey Mapping

Met beste vriendin voor 3 dagen een korte trip naar Parijs



# Concept

---

Reseek moet de gebruiker de mogelijkheid bieden om aan te kunnen geven welke plekken de gebruiker heeft bezocht en welke plekken de gebruiker wilt bezoeken. Nieuwe locaties worden bepaald met suggesties die gerelateerd zijn met bezochte plekken of door te filteren naar diegenes behoeftes.

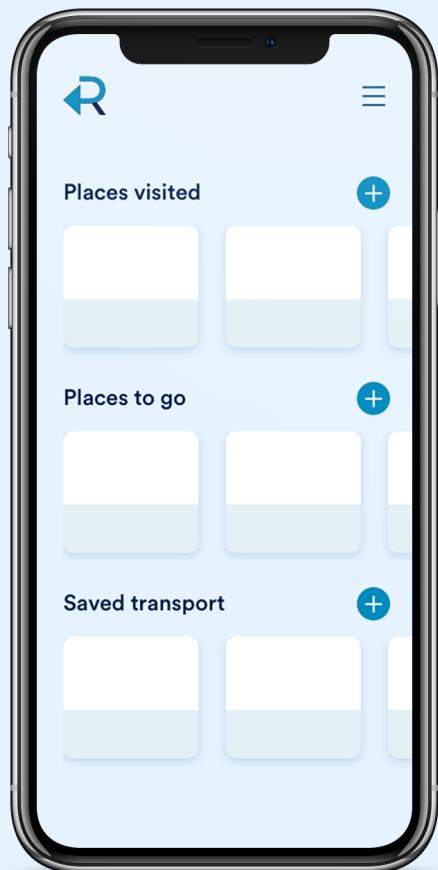
## User requirements

---

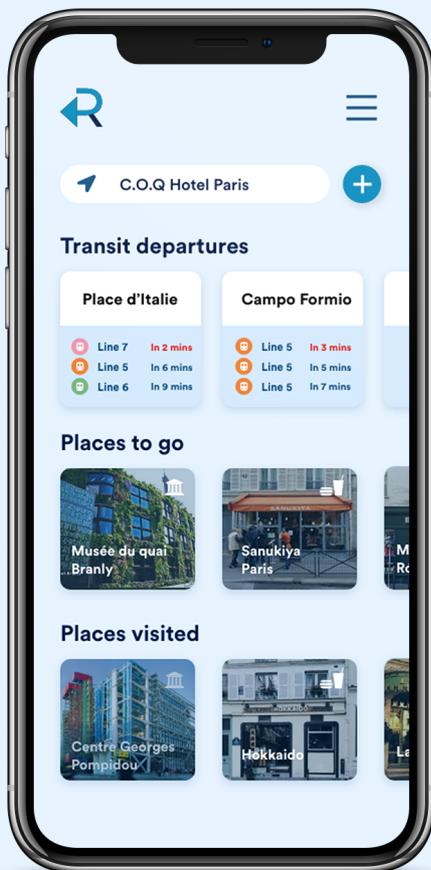
- Reiziger moet kunnen aangeven welke plekken hij/zij heeft bezocht
- Reiziger moet kunnen aangeven welke plekken hij/zij wilt bezoeken
- Reiziger moet lijsten kunnen maken gebaseerd op de locaties die hij/zij kiest

# Belangrijkste keuzes en tegenslagen

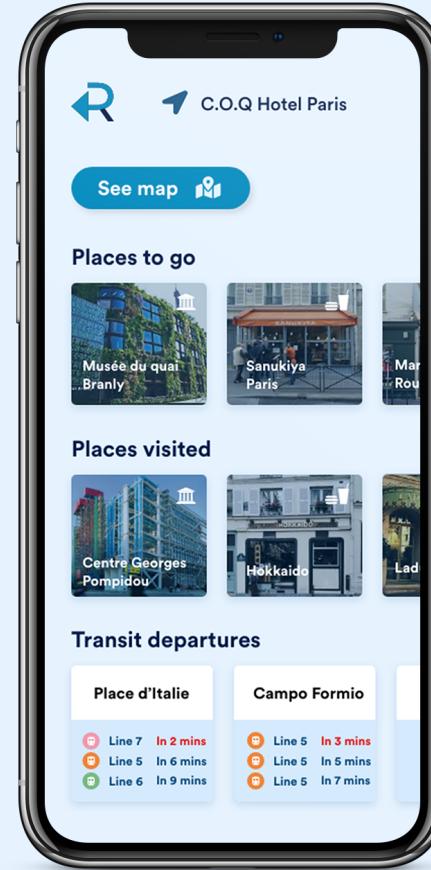
## Iteratie 1.0 - home screen



Vers 1.0



Vers 2.0



Vers 3.0

Ik had in het begin vooral moeite hoe ik de belangrijkste functies moest sorteren. Ik ging mij voornamelijk focussen op twee functies namelijk locaties opzoeken en opslaan en het openbaar vervoer. Wat uiteindelijk plekken opslaan en aangeven waar je bent geweest de belangrijkste functie is.

Het openbaar vervoer was niet mijn belangrijkste functie wat hier wel het geval was, waardoor de hoofdfunctie niet meer op de achtergrond viel.

Uiteindelijk heb ik de volgorde van de rijen verandert, waar "places to go" bovenaan staat en het openbaar vervoer onderaan. De hoofdfunctie staat prominent bovenaan nu.

## Iteratie 2.0 - detailpagina toggle

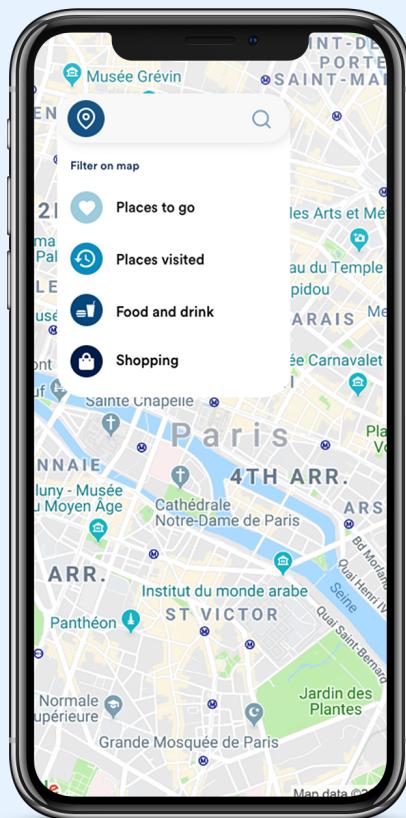


De grootste verwarring en onduidelijkheid tijdens het testen viel op de toggle in de detailpagina. Hier kan je dus aangeven of je deze plek wilt bezoeken of heb bezocht.

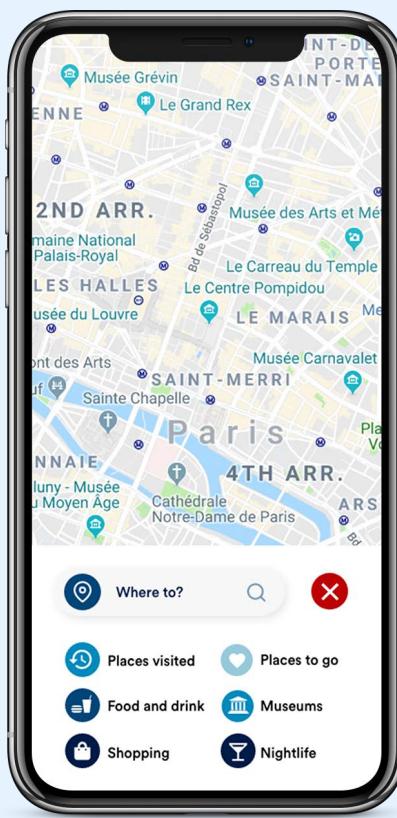
Alleen werd er niet goed nagedacht over de consistentie van de toggles. Aangezien het dezelfde knoppen zijn met andere kleuren werkte het best verwarrend voor de gebruiker.

Door de feedback besloot ik om alleen een toggle te plaatsen om aan te geven of je een plek heb bezocht. Als je een plek wilt bezoeken kan je dat aangeven door op de ster te klikken. Dat geeft een beter idee dat je een plek wilt bewaren om later te bezoeken.

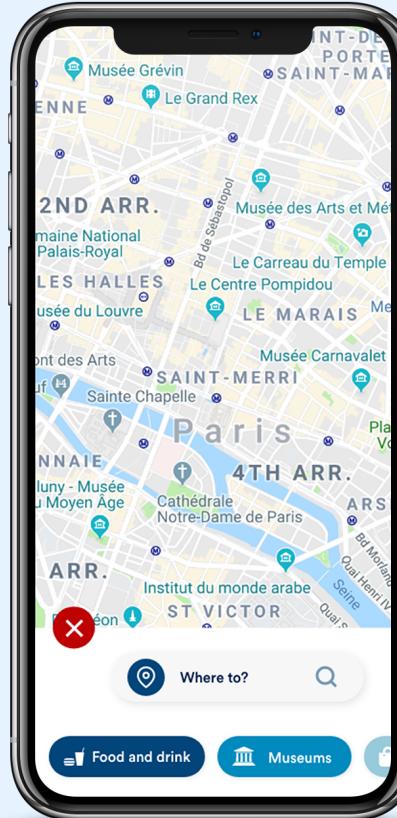
## Iteratie 3.0 - navigatie



Vers 1.0



Vers 2.0



Vers 3.0

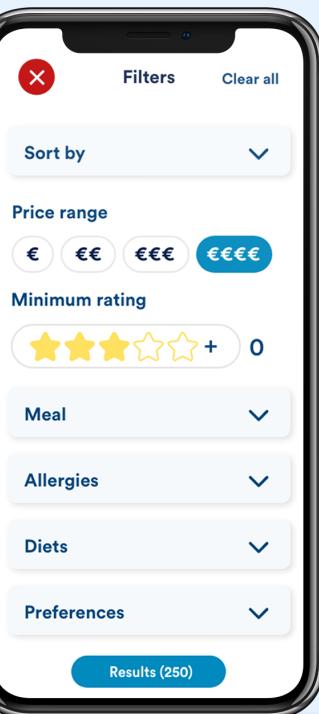
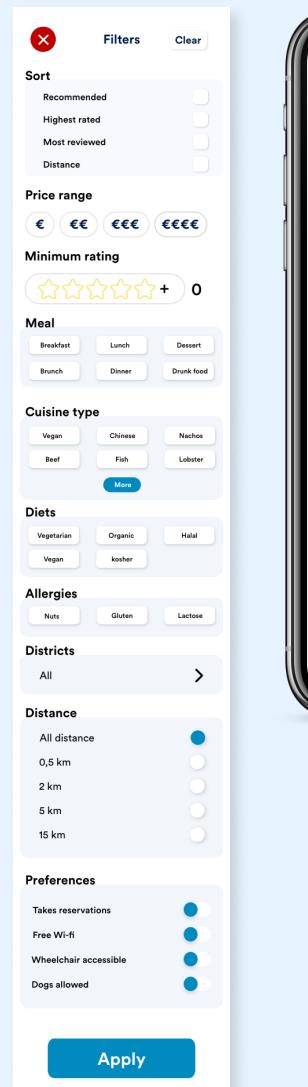
Om een overzichtelijke overzicht te geven voor het navigeren wilde ik de zoekopdrachten interpreteren in een map van diegenes bestemming.

Bij de eerste versie haalde ik inspiratie uit de app 'Eric's New York' waar locaties worden weergegeven die in New York plaatsvinden. Het moet een zoekbalk voorstellen met een dropdown waar de categorieën zitten.

De ligging van de navigatie bleek toch niet zo efficient te zijn tijdens het navigeren. Toen besloot ik bij de tweede versie de navigatie onder te plaatsen zoals google maps. Alleen de positie van de categorieën zag er druk uit en het witte vlak verborg veel van de map. Dus de uiteindelijke versie besloot ik om het witte vlak kleiner te maken en de categorieën als een slider weer te geven.

# Invloed uit design patterns

## Filters



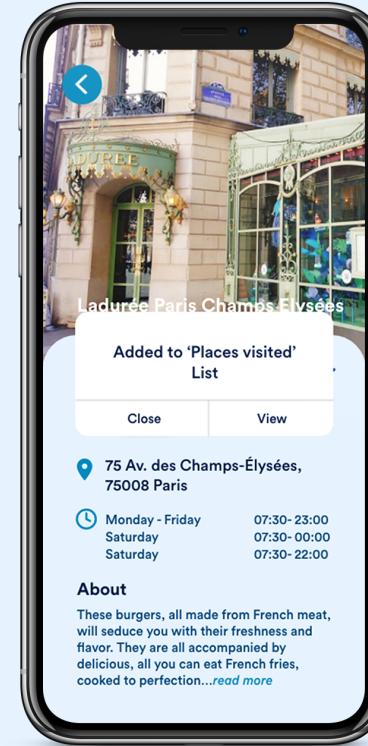
**Veel compacter en  
gecomprimeerd**

**Te lange filter lijst**

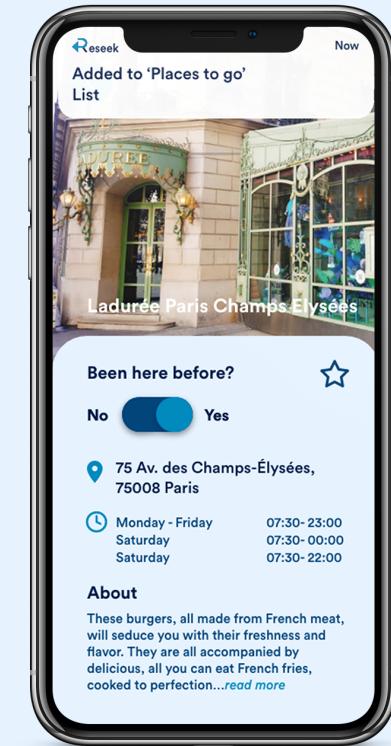
Tijdens design patterns kreeg ik als feedback dat mijn filter goed uitgewerkt was maar was veels te lang. Het kon veel korter en bondiger ontworpen worden. Voor de gebruiker is het ook een slechte UX omdat je constant zit te scrollen. Het moet gemerged worden.

Ik besloot dan van de functies dropdowns te maken waardoor je als gebruiker niet meer eindeloos zit te scrollen en beter overzicht heb wat je wilt filteren.

## Popup melding



**Pop-up midden van  
het scherm**



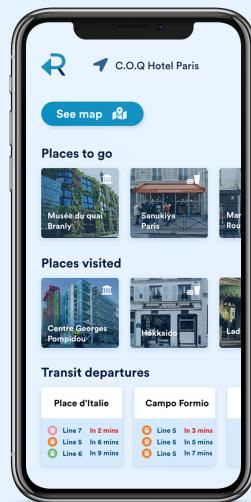
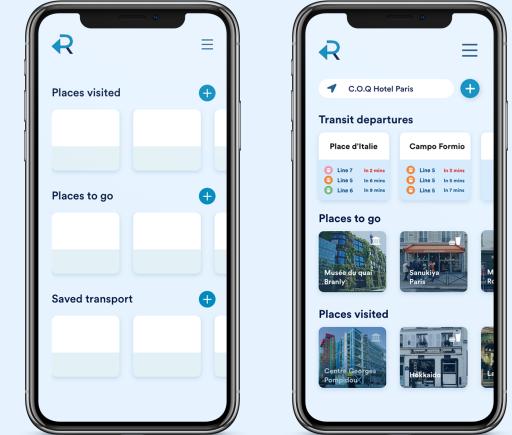
**Pop-up bovenaan  
het scherm**

Een grote tip die ik kreeg is dat een popup midden van het scherm een totale no go is. Het stoort de ux van de gebruiker en het verbergt veel content. Aan de hand van die tip heb ik popup meldingen bovenaan het scherm geplaatst als een kleine dropdown die naar beneden schuift.

# Invloed uit weekly geeks en literatuur

## Weekly geek 4 - Designing For A Multi-Device World

Spiekerman legt hier uit hoe je ook designed, het allemaal op hetzelfde neerkomt. Hij vindt ook dat we teveel bezighouden met het ontwerpen en de aandacht voor het werkelijke probleem verliezen. Sinds ik dit artikel heb gelezen heb ik mij ook daadwerkelijk eerst gefocust op het probleem en de functies op zijn plek zetten voordat ik aan het visuele gedeelte begon, wat ik voorheen andersom deed. Ik hield me vroeger ook vooral bezig met het ontwerp waardoor ik snel vergat wat het daadwerkelijke probleem was.



## Weekly geek 5 - Why and How to Avoid Hamburger Menus

Ik had een lange tijd moeite met de menu in mijn concept aangezien ik nauwelijks menu items nodig had en alles al op het beginscherm werd weergegeven was het haast niet nodig. Toch had ik een hamburger menu geplaatst. Hele idee van hamburger menu is dat je hoofdpagina beter overzicht heb en vooral ruimte besparend maar dat zorgt voor onder andere lower discoverability. Voor de gebruiker is het ook een extra stap om aan hun doel te voldoen, het is dus minder efficient. Het is van grote belang om de navigatie altijd zichtbaar te maken voor gebruikers. Uiteindelijk heb ik de hamburger menu weggehaald omdat het helemaal niet nodig was en het zou meer verwarring voor de gebruiker brengen.