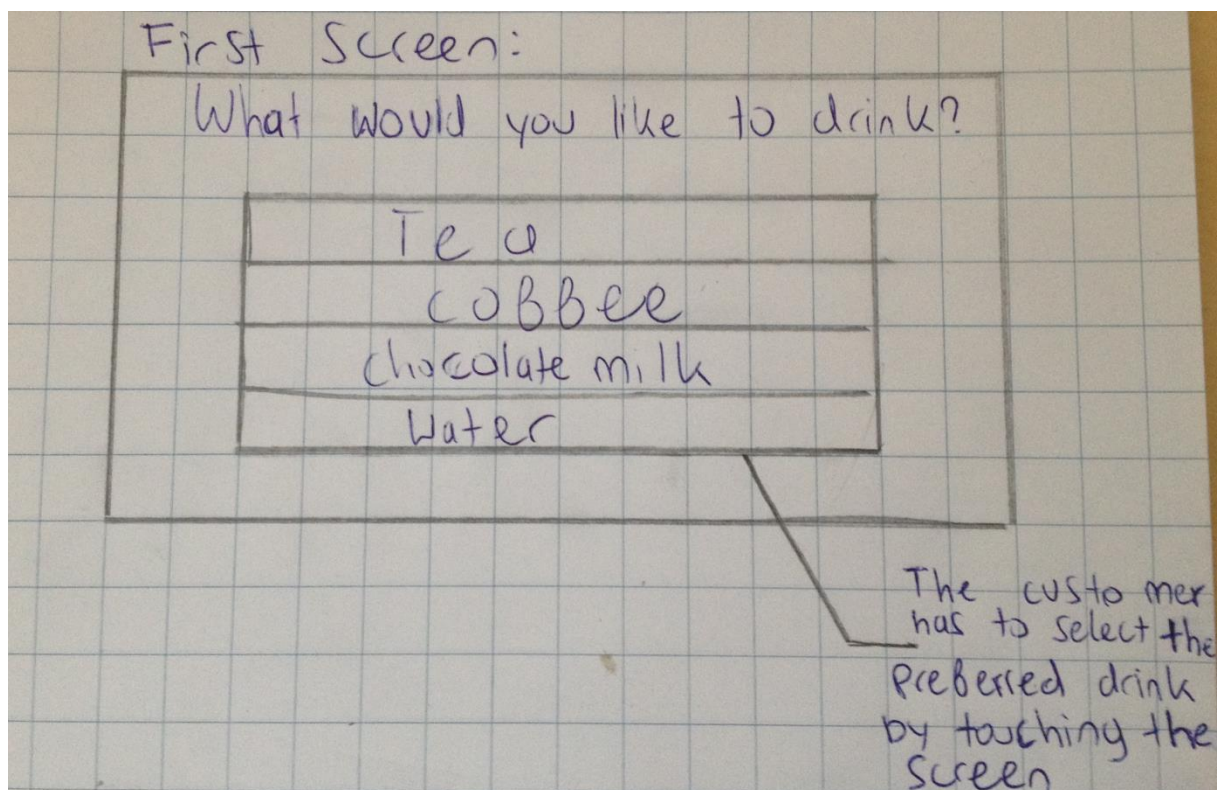


## Grafisch, technisch en interactie-ontwerp

Mijn rode draad gaat over het verbeteren van de interface van de koffieautomaten op Science Park. Het huidige ontwerp is outdated en werkt niet naar behoren. Het zou simpel moeten zijn om een bakje koffie te halen, niet een vervelende taak. Daarom heb ik een interface bedacht dat volledig met touchscreen werkt en waar je koffie haalt in een mum van tijd!

### Interactie-ontwerp

Voor het interactie-ontwerp laat ik zien hoe je een zwarte koffie kunt bestellen. Alle dranken die je kan kiezen worden op dezelfde manier uitgewerkt. Koffie wordt gebruikt als voorbeeld en het werkt voor de andere dranken precies hetzelfde. (Je kiest eerste een drank, daarna specificeer je een smaak of soort en daarna verander je een aantal variabelen om ervoor te zorgen dat het drankje precies is wat jij wilt.)



Second screen: (after selecting coffee)

What kind of coffee would you like?

Black
Espresso
Cappuccino
Coffee Latte

go back

This screen lets the customer ~~select~~ further specify what he wants to drink. This screen differs for every drink. (When Tea is selected, you should be able to select flavours.)

Third screen: (after selecting a black coffee)

How much sugar do you want?

-  +

How much milk do you want?

-  +

Select a size:

Small	Medium	Large
-------	--------	-------

go back

START

The customer can slide ~~to~~ to select the amount of sugar and milk he wants. After that he has to select a size and select 'START' to make his drink.

De wireframes zijn zoals je ziet heel erg simpel en kaal. Dit doe ik expres omdat het halen van een drankje simpel hoort te zijn. Het is best mogelijk om allerlei toeters, bellen en leuke kleurtjes toe te voegen, maar daar zie ik het nut niet van in. Daar wordt het ontwerp alleen maar onduidelijker van en dat is niet de bedoeling.

#### Grafisch ontwerp

The wireframe is divided into two main sections. The top section, titled "What do you want to drink?", contains four vertically stacked rectangular buttons labeled "Tea", "Coffee", "Chocolatemilk", and "Water". The bottom section contains two sliders for "Amount of sugar:" and "Amount of milk:", each with minus and plus end caps. Below the sliders are three buttons labeled "SMALL", "MEDIUM", and "LARGE". At the bottom left is a blue "BACK" button, and at the bottom center is a large red "START" button.

Het grafisch ontwerp is, zoals je ziet, simpel. Ik heb voor grijs tinten gekozen omdat het een erg neutrale kleur is. Zoals ik eerder zei: ik wil het zo simpel mogelijk houden! Voor de rest is het allemaal heel erg vanzelfsprekend denk ik, het is een interface dat het gewoon moet doen zonder enige moeite.

## **Technisch ontwerp**

De huidige koffieautomaten zijn simpelweg outdated. De apparaten zijn waarschijnlijk in bulk gemaakt om een paar jaar vooruit te kunnen en die paar jaar zijn nu wel voorbij. Touchscreens die goed werken zijn tegenwoordig veel minder duur en er bestaan al zat koffieautomaten die gebruik maken van een interface met touchscreen, zie:

<http://apollodisplaytech.wordpress.com/2013/04/25/case-study-costa-coffees-vending-machine-gets-latest-touchscreen-technology/>

Gezien de dalende prijzen van touchscreen technologie zal het dus rendabel zijn om dit ontwerp te realiseren.