EUROSTAR™

Project Web - Microinteractie opntwerpen
Lisa Oosterom (500771854)
Nicky Heijmen Guido Schmitz
Project WEB | Blok 2
CMD jaar 2 | 1819

Om inzicht te krijgen in de User goals met betrekking tot de context maken we een Job Story. Job Stories maken de ontwerper duidelijk of de functionaliteiten wel bij de context en gebruikers doelen passen.

Functionaliteiten

- Downloaden, zodat de gebruiker verhalen ook offline kan bekijken
- **Beoordelen, zodat de gebruiker input kan geven om andere gebruikers verhalen kan aanraden**
- Filtreren & sorteren, zodat de gebruiker een geschrikt/ passend verhaal kan vinden om te bekijken
- Verhalen opslaan, zodat de gebruiker verhalen makkelijk kan terugvinden (ook op andere device's)
- Ticket makkelijk terugvinden, zodat je onderweg je ticket makkelijk kan terug vinden

Job Stories

- Wanneer ik geen internetverbinding heb in de trein,
  Wil ik graag nog steeds verhalen kunnen bekijken,
  Zodat ik vermaakt word in de trein.

- ***Wanner* ik net een verhaal heb bekeken,**
  ***Wil ik* graag het graag een beoordeling geven,**
  ***Zodat* andere gebruikers dat verhaal ook zullen bekijken (of juist niet).**

- Wanneer ik opzoek ben naar een leuk verhaal,
  Wil ik graag mijn voorkeuren invoeren,
  Zodat ik een passend verhaal kan vinden voor mijn stemming.

- ***Wanneer* ik een verhaal aan het lezen was in de trein, maar hem niet heb kunnen aflezen,**
  ***Wil ik* hem graag kunnen opslaan,**
  ***Zodat* ik hem later verder kan bekijken.**

- Wanneer ik bijna de trein in stap,
  Wil ik graag mijn ticket bekijken,
  Zodat ik snel de trein in kan stappen.

Ontwerpprobleem Job Story 1
Als de gebruiker een verhaal leest, maar de gebruiker raakt afgeleid, of baterijen valt uit, etc. en het verhaal niet kan aflezen/ bekijken. De gebruiker wilt het verhaal *op een ander moment terugkijken op hetzelfde of een ander device.*

De verhalen website moet een functionaliteit bevatten waarbij je bekeken verhalen makkelijk terug kan vinden.
Onder het ontwerpprobleem valt ook; favorieten verhalen verwijderen uit de lijst, die je niet meer verder wilt bekijken.

Het ontwerpprobleem voor mij is een fuctionaliteit te ontwerpen waarbij de gebruiker later snel terug kan vinden waar hij was gebleven in een specifiek verhaal. Het is belangrijk dat de gebruiker zelf kan bepalen of hij de verhalen later terug wilt lezen of juist niet. En ik moet er voor zorgen dat de gebruiker de verhalen op verschillende devices verder kan bekijken.

Ontwerpprobleem Job Story 2
Een User goal is input geven, zodat andere beter leuke verhalen kunnen vinden. De verhalen site moet dus een functionaliteit bevatten waarbij de gebruiker input kan geven voor de verhalen.

Mijn ontwerpprobleem is een functionaliteit ontwerpen waarbij de lezer input kan geven om andere gebruikers makkelijker verhalen te laten vinden.

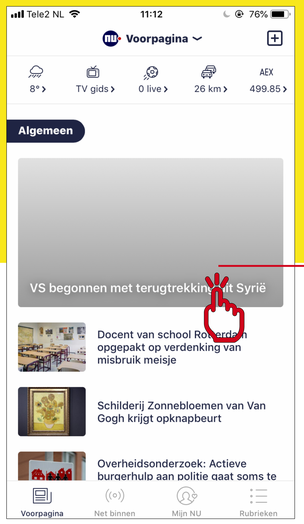
Iteratie(s) :
Ik heb voor mijzelf het ontwerpprobleem veel speciefieker gemaakt. Voorheen beschreef ik het ontwerpprobleem als het probleem van de gebruiker, maar het is natuurlijk mijn probleem als ontwerper. Ik ben het dan dus ook meer als mijn ontwerpprobleem, dat ik voor de gebruiker moet gaan oplossen gaan omschrijven. Dit zorgde ervoor dat ik mijn pattern onderzoek veel beter kon uitvoeren, want ik had veel meer voor ogen waar ik precies naar moest zoeken en wat ik moest beoordelen.

Job Stories - Pattern 2: Nu.nl artikel bookmarken

Functionaliteit
Verhalen opslaan op de plek waar hij is gebleven in het verhaal en terug vinden op andere devices.

Job Story
Wanneer ik een verhaal aan het lezen was in de trein, maar hem niet heb kunnen aflezen,
Wil ik hem graag kunnen opslaan,
Zodat ik hem later verder kan bekijken.

Ontwerpprobleem
Een functie ontwerpen waarbij de gebruiker makkelijk kan opslaan waar hij is gebleven in het verhaal en dat makkelijk terug vind. Het is belangrijk dat de gebruiker de opgeslagen verhalen makkelijk terug vind (ook op andere devices) en weer kan verwijderen uit de lijst.



Scherm 1: Voorpagina NU.nl (Ideal state)

bron: Nu.nl
Wanneer de gebruiker de NU app opent, zal hij op de overzichtspagina tercht komen. Op deze pagina is een overzicht van alle nieuws artikelen, geplaatst in verschillende categoriën.

Scherm 2: Nieuwsartiekel (Ideal state)

bron: Nu.nl
Wanneer de gebruiker een artikel heeft aangeklikt zal hij op deze pagina komen.

Scherm 2.1: Nieuwsartiekel (Loading state)

bron: Nu.nl
Tijdens het lezen kan de gebruiker rechtsbovenin een artikel bookmarken. Hiermee slaat hij het artikel op in 'Opgeslagen items' in Mijn NU.

Scherm 2.2: Nieuwsartiekel Bookmarkt (Ideal state)

bron: Nu.nl
Nadat er geklikt is op het bookmark icoon, zal het icoon wit kleuren (active state).

Scherm 2.3: Nieuwsartiekel De-Bookmarkt (Ideal state)

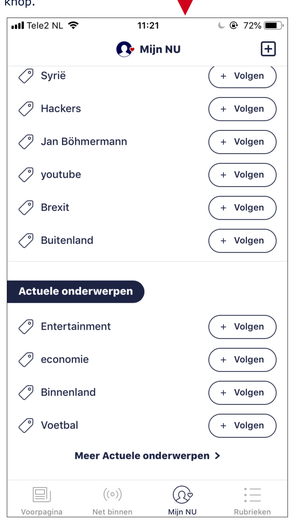
bron: Nu.nl
Als de gebruiker het verhaal niet meer wilt opslaan in Mijn Nu, kan hij het verwijderen door weer op het zelfde icoon te klikken. Er zal dat feedback verschijnen, door middel van de melding 'verijwijderd uit 'Opgeslagen items'.

Scherm 2.3: OnderaanNieuwsartiekel (Ideal state)

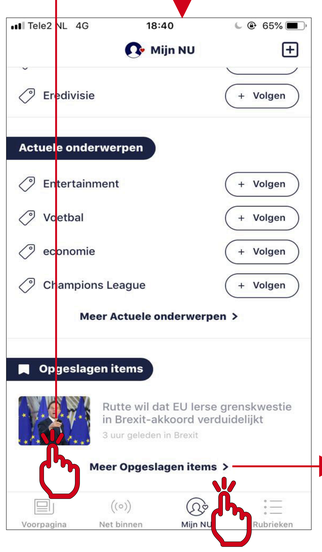
bron: Nu.nl
Wanneer de gebruiker het artikel heeft bekeken, of onderaan de pagina is geindigd, kan hij het ook opslaan d.m.v. de bewaar knop.

Scherm 2.4: Onderaan Nieuwsartiekel (Ideal state)

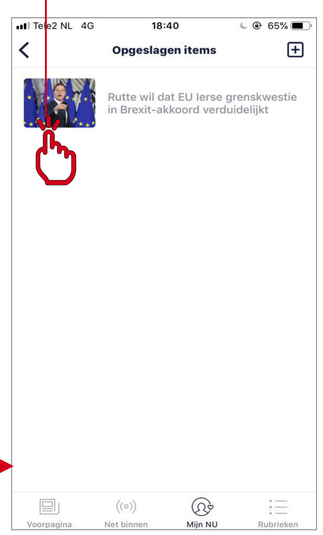
bron: Nu.nl
Wanneer de gebruiker het artikel heeft opgeslagen, zal de 'bewaar' knop active worden en blauw kleuren.



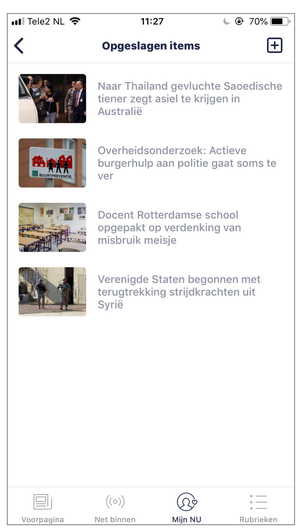
bron: Nu.nl
Wanneer de gebruiker geen verhalen heeft opgeslagen, zullen er op de 'Mijn NU' pagina verschillende nieuwscatagorien worden getoont.



bron: Nu.nl
Wanneer de gebruiker wel verhalen heeft opgeslagen, komt er onderaan de Mijn Nu pagina een kopje met 'Opgeslagen items', hierien staat een tumbnail van het laatst opgeslagen nieuwsartikel.



bron: Nu.nl
Als je via de mijn Nu pagian, naar 'meer opgeslagen items' gaat, zal de gebruiker hier een lijstje vinden van alle opgeslagen items en vanuit hier de items kunnen bekijken.



bron: Nu.nl
Als je via de mijn Nu pagian, naar 'meer opgeslagen items' gaat, zal de gebruiker hier een lijstje vinden van alle opgeslagen items en vanuit hier de items kunnen bekijken.

LEGENDA

Touch gesture

Naar beneden scrollen

Flow interactie

Problem: Verhalen opslaan zodat je ze later terug kan lezen.

Usage:

Solution: Door middel van een bookmark knop kan de gebruiker verhalen voor later opslaan.

Rationale: Door middel van een herkenbaar icoon op een herkenbare plek te plaatsen gaat het opslaan (en verwijderen) op een makkelijke manier. Ook word er duidelijke feedback weergeven wanneer er op het bookmark icoon word geklikt..

Plus- en Minpunten
+ Het opslaan gaat gemakkelijk en snel.

+ Duidelijke feedback wanneer er op het bookmark icoon word gedrukt.

- De verhalen zijn niet zo makkelijk terug te vinden bij 'Mijn NU'.

- Niet duidelijk dat je verhalen kunt opslaan.

DP - Job Story 1 onderzoek bevindingen

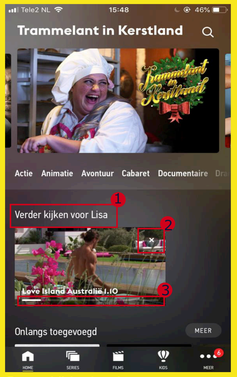
Ontwerp probleem oplossing	Videoland	NU.nl	Spotify
Switchen naar ander device	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★★★★
Makkelijk opslaan van items	★★☆☆☆	★★★★★	★★★★★
Items makkelijk verwijderen uit de lijst	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆
Opgeslagen items makkelijk terug vinden	★★☆☆☆	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆
Makkelijk terug vinden waar je bent gebleven in het item	★★★★★	★☆☆☆☆	★★★★★

Functionaliteit
Verhalen opslaan op de plek waar hij is gebleven in het verhaal en terug vinden op andere devices.

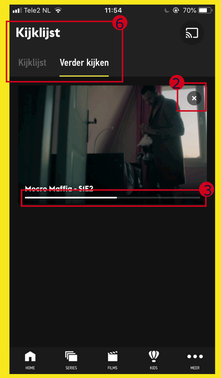
Job Story
Wanneer ik een verhaal aan het lezen was in de trein, maar hem niet heb kunnen aflezen,
Wil ik hem graag kunnen opslaan,
Zodat ik hem later verder kan bekijken.

Ontwerpprobleem
Een functie ontwerpen waarbij de gebruiker makkelijk kan opslaan waar hij is gebleven in het verhaal en dat makkelijk terug vind. Het is belangrijk dat de gebruiker de opgeslagen verhalen makkelijk terug vind (ook op andere devices) en weer kan verwijderen uit de lijst.

Samenvatting sterke punten per app



Bron: Videoland



Bron: Videoland

Bron Nu

Bron: Spotify

1 Bovenaan de Homepagina de films/ serie's tonen waar de gebruiker aan is begonnen, maar niet afgemaakt.

2 Makkelijk de gefavoriete, verder kijk series/ films verwijderen bovenaan de tumbnail.

3 Progressbar van hoe ver de gebruiker was in de serie/ film.

4 Makkelijk een artikel opslaan door een algemeen icoon.

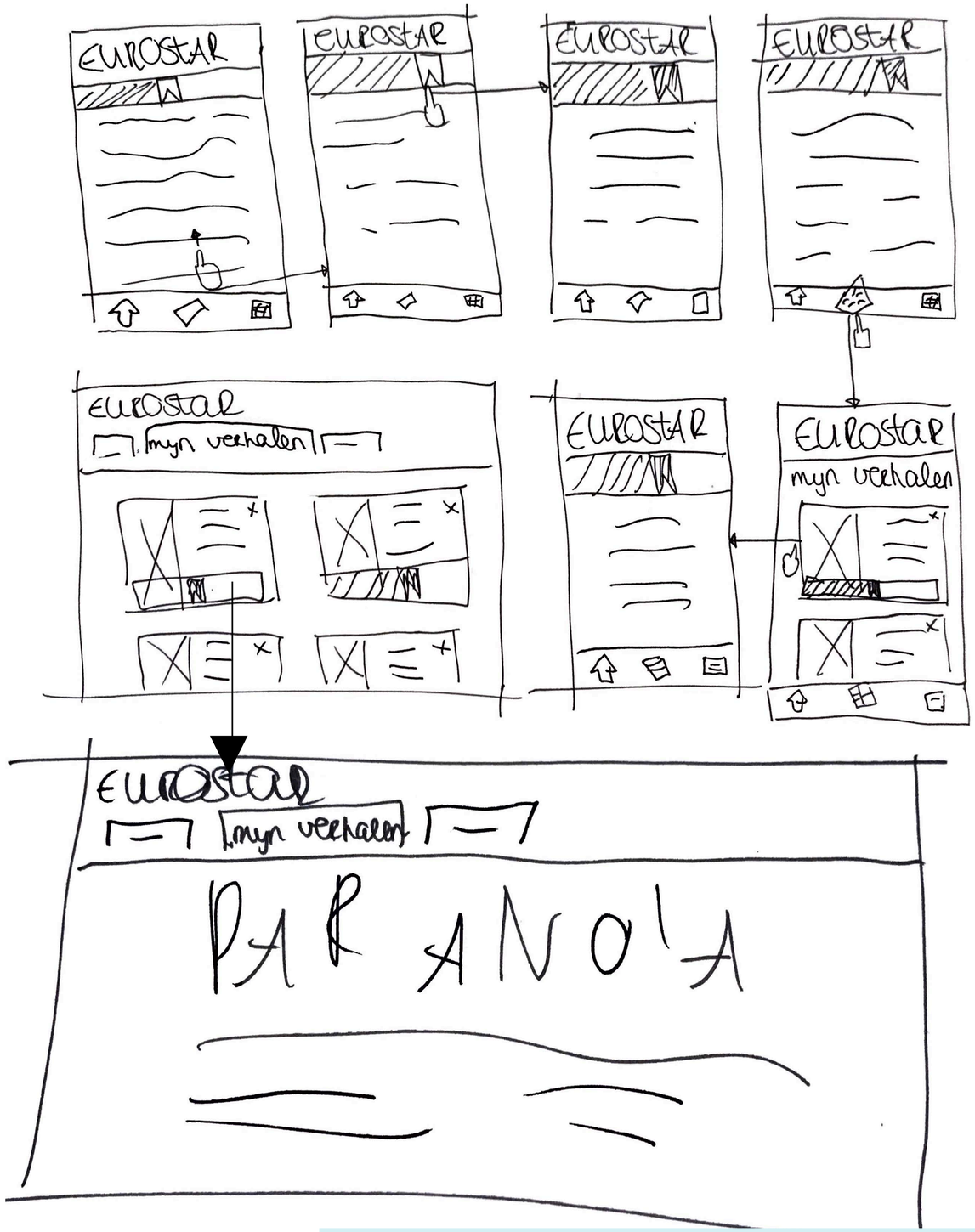
5 Direct feedback, zodra het artikel is opgeslagen, met de locatie waar het artikel is opgeslagen.

6 Een lijst met alle opgeslagen films/ serie's of de films/ serie's die nog neit zijn afgekeken.

7 Melding Spotify welk device er verder geluisterd moet worden als er meerdere apparaten zijn ingelogd

Conclusie pattern onderzoek
Over het algemeen scoorde NU het minst goed in het onderzoek op de onderzochte punten, waar ze wel heel goed in scoorde was het opslaan van artiekelen. Nu maakt gebruik van een bookmark icoon, wat een bekend icoon is voor veel mensen, dus het is duidelijk wat de functie is van het icoon. Waar Videoland erg goed op scoorde is het verder gaan van een serie waar je voor het laatst bent gebleven. Ook het verwijderen van opgeslagen items kon je met de Videoland app gemakkelijk verwijderen. Waar Spotify goed gebruik van maakte was het switchen van devices, Spotify gaf gelijk een melding met de vraag op welk device je verder wilde luisteren, als je op een tweede device de app opende. dit zorgde ervoor dat je makkelijk muziek kon luisteren op een ander device. Alle 3 de apps hebben sterke en minder sterke punten, dus zou ik graag voor mijn microinteractie een combinatie van die 3 patterns willen gebruiken.

DP - Schets 1 oplossingen Job Story



Functionaliteit
Verhalen opslaan (en op ander device verder bekijken)

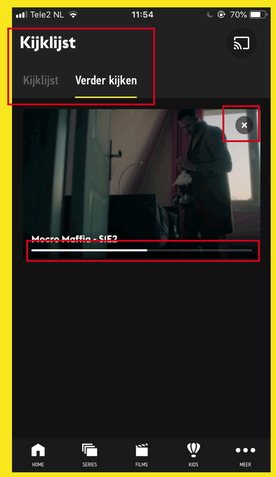
Job Story
Wanneer ik een verhaal aan het lezen was in de trein, maar hem niet heb kunnen aflezen,
Wil ik hem graag kunnen opslaan,
Zodat ik hem later verder kan bekijken.

Ontwerpprobleem
Een functie ontwerpen waarbij de gebruiker makkelijk de verhalen terug vind waar hij aan begonnen is. Het verhaal moet op verschillende devices terug te zien te vinden zijn, maar ook te verwijderen zijn uit de lijst.

Toelichting oplossing ontwerp
In dit ontwerp heeft de verhalen pagina een progressbar van hoe ver de gebruiker in het verhaal is. De progressbar is inclusief bookmark icoon, wanneer de gebruiker op het bookmark icoon drukt kan hij opslaan waar hij is gebleven in het verhaal. Als de gebruiker een verhaal heeft opgeslaan komt het in mijn verhalen te staan, inclusief de progressbar. Deze lijst is ook op de andere devices te vinden waarbij er is ingelogd, zodat je overal de verhalen kan terug kijken.

Iteratie(s) :
Ik heb meer geschetst om een zo goed passend mogelijke oplossing te vinden voor mijn ontwerpprobleem. Ook ben ik meer gaan letten op de patterns van mijn onderzoek, in plaats van creatieve oplossingen bedenken.

Elementen gebruikt uit pattern onderzoek



Bron: Videoland

Bron Nu

DP - Schets 2 oplossingen Job Story

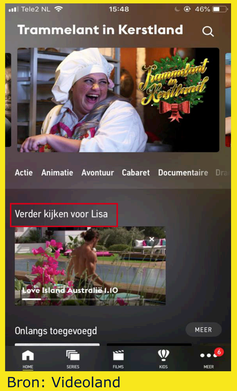
Functionaliteit
Verhalen opslaan (en op ander device verder bekijken)

Job Story
Wanneer ik een verhaal aan het lezen was in de trein, maar hem niet heb kunnen aflezen,
Wil ik hem graag kunnen opslaan,
Zodat ik hem later verder kan bekijken.

Ontwerpprobleem
Een functie ontwerpen waarbij de gebruiker makkelijk de verhalen terug vind waar hij aan begonnen is. Het verhaal moet op verschillende devices terug te zien te vinden zijn, maar ook te verwijderen zijn uit de lijst.

Toelichting oplossing ontwerp
Dit is een oplossing waarbij standaard de verhalen die niet helemaal af zijn bekeken op de Homepagina bovenaan worden aangeboden. Als de gebruiker dus per ongelijk een verhaal wegklikt, is deze makkelijk terug te vinden. Wanneer de gebruiker op een al begonnen verhaal klikt krijgt hij de melding of hij het verhaal verder wilt bekijken of opnieuw wilt beginnen, zodat hij zelf kan bepalen waar hij zult beginnen in het verhaal.

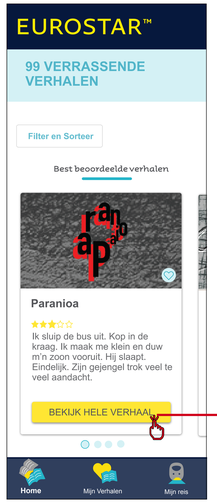
Elementen gebruikt uit pattern onderzoek



Bron: Videoland

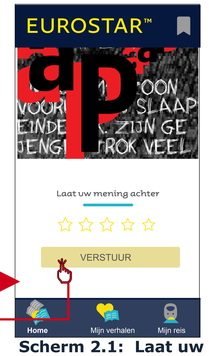
Bron: Spotify

Microinteractie 1: Verhaal opslaan, op de plek waar de gebruiker gebleven was

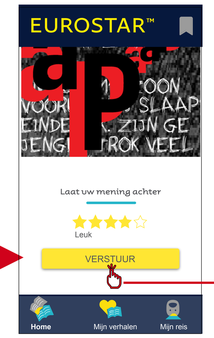


Scherm 1: Home (Ideal state)
Op de Homepagina worden verhalen in verschillende categorieën aangeboden, waaronder 'best beoordeelde verhalen', hierin worden 3 verhalen aangeboden die die week het hoogste zijn beoordeeld gemiddeld.

Scherm 2: Verhaalpagina (Ideal state)
De gebruiker heeft een best beoordeeld verhaal uitgekozen om te lezen. Hij is in het begin van het verhaal.

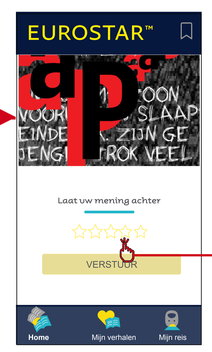


Scherm 2.1: Laat uw mening achter (Partial state)
Als de gebruiker helemaal onderaan het verhaal is gekomen, wordt er gevraagd je mening achter te laten. Dit kan door middel van 1 - 5 sterren.



Scherm 2.2: Laat uw mening achter (Ideal state)
Als de gebruiker besluit het verhaal een aantal sterren te geven op basis van hoe hij het heeft ervaren. De gebruiker kan kiezen uit 1 - 5 sterren. In dit betekend 4 sterren 'leuk'. De verstuur knop word active, zodra er op een ster is geklikt.

Scherm 3: Bedankt voor uw mening (Ideal state)
Als de gebruiker zijn mening heeft verstuurd, zal er een bedankt scherm verschijnen, om de gebruiker te motiveren volgende keer nog een keer input te geven. Ook worden er twee verhalen aangeboden uit hetzelfde genre met een hoge beoordeling.



Scherm 2.3: Laat uw mening achter (Error state)
Als de gebruiker nog geen beoordeling heeft ingevuld zal de error state verschijnen. De sterretjes zullen dan voor 1 tel op en neer schudden als reminder voor de gebruiker om de beoordeling in te vullen voor het drukken op de verstuur knop.

Scherm 2.4: Laat uw mening achter (Error state)

LEGENDA

Touch gesture

Naar beneden scrollen

Flow interactie

Functionaliteit
Verhalen opslaan (en op ander device verder bekijken)

Job Story
Wanneer ik een verhaal aan het lezen was in de trein, maar hem niet heb kunnen aflezen,
Wil ik hem graag kunnen opslaan,
Zodat ik hem later verder kan bekijken.

Ontwerpprobleem
Een functie ontwerpen waarbij de gebruiker makkelijk de verhalen terug vind waar hij aan begonnen is. Het verhaal moet op verschillende devices terug te zien te vinden zijn, maar ook te verwijderen zijn uit de lijst.

Toelichting oplossing ontwerp
Ik heb er voor gekozen om op de Homepagina 3 populaire verhalen aan te bieden onder 'Best beoordeelde verhalen' zodat e gebruiker direct 3 'goede' verhalen te zien krijgt als hij voor het eerst op de Homepagina komt. Ook heb ik gekozen om te beoordelen in de vorm van alleen sterren, zonder commentaar, want 5 sterren zijn voldoende om een indicatie van een verhaal te geven.

Trigger beoordelen
Klikken op een van de 5 sterren.

Rules
De gebruiker kan 1 - 5 sterren kiezen om te beoordelen. De gemiddelde beoordeling komt op de tumbnails van de verhalen te staan. Het gemiddelde wordt berekend door middel van het aantal ontvangen sterren / (aantal keer beoordeeld x 5).

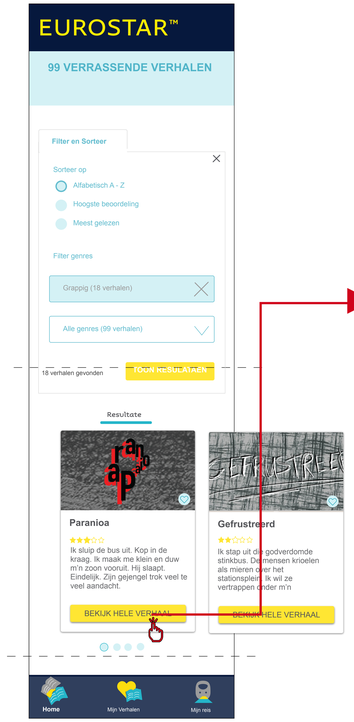
Feedback
Als de gebruiker op de sterren onderaan het verhaal klikt om input te geven, zal er feedback verschijnen in de sterren en de knop. Ook komt er een scherm wanneer je beoordeling is verstuurd.

Feeback sterren

Feeback verstuur knop

Feedback scherm na versturen beoordeling

Microinteractie 1: Verhaal opslaan, op de plek waar de gebruiker gebleven was, **versie 0.9**

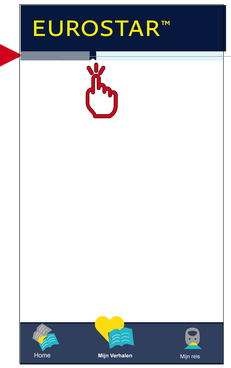


Scherm 1: Home (Ideal state)

Op de Home pagina kan de gebruiker verhalen uitkiezen om te bekijken.

Scherm 2: Verhalen pagina (Ideal state)

Scherm 2.1: Verhalen pagina (Ideal state)



Scherm 2.2: Micro interactie (Loading state)

Trigger verhaal bookmarken
Gebruiker klikt op het bookmark icoon op de verhalen pagina.

Rules
Als er word geklikt op een non-actief bookmark icoon op de verhalen pagina, zal het verhaal worden opgeslagen bij 'mijn verhalen' onder 'verder lezen.

Feedback
Als de gebruiker op het bookmark icoon heeft geklikt, zal het systeem feedback geven door middel van het bookmark icoon en de navbar.

Animatie bookmark icoon, wanneer er op het icoon word gedrukt.

Feedback mijn verhalen icoon in navbar, wanneer er op het icoon word gedrukt.

Trigger verhaal de bookmarken
Gebruiker klikt op het bookmark icoon op de verhalen pagina.

Rules
Als er word geklikt op een actief bookmark icoon op de verhalen pagina, zal het verhaal worden verwijdert bij 'mijn verhalen' onder 'verder lezen.

Feedback
Als de gebruiker op het active bookmark icoon heeft geklikt, zal het systeem feedback geven door middel van het bookmark icoon.

Animatie bookmark icoon, wanneer er op het icoon word gedrukt.

LEGENDA

Touch gesture

Naar beneden scrollen

Flow interactie

Job Stories - Pattern 1: Liken op Instagram

Functionaliteit
Input geven en krijgen van een (gelezen) verhaal.

Job Story
Wanner ik net een verhaal heb bekeken,
Wil ik graag het graag een beoordeling geven,
Zodat andere gebruikers dat verhaal ook zullen bekijken (of juist niet).

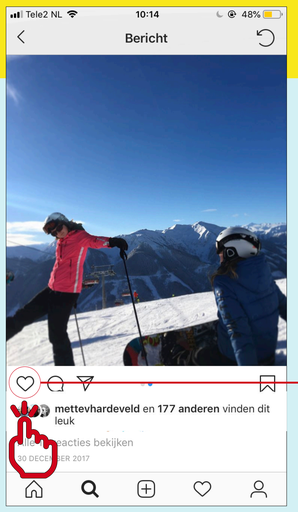
Ontwerpprobleem
Mijn ontwerpprobleem is een functionaliteit ontwerpen waarbij de lezer input kan geven om andere gebruikers makkelijker verhalen te laten vinden.

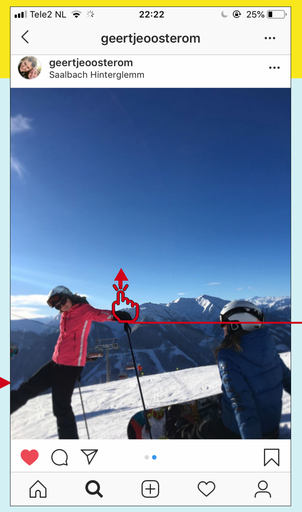
LEGENDA

Touch gesture

Naar beneden scrollen

Flow interactie



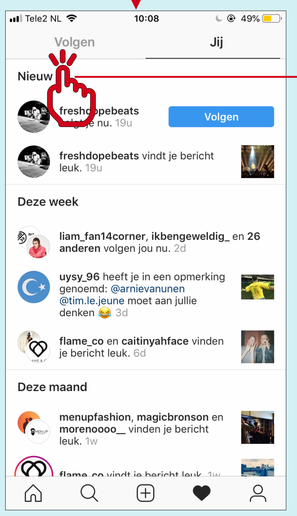


Scherm 1.1: Foto van een vriend liken (Ideal state)

bron: Instagram
Jij hebt besloten ook de foto te liken net als de 177 anderen die deze foto hebben geliked.

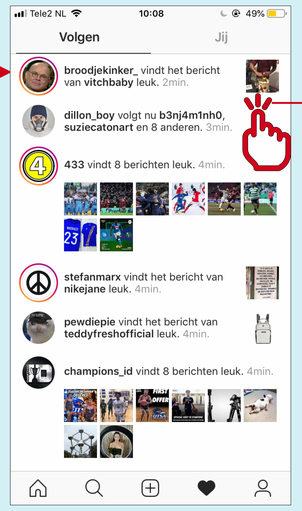
Scherm 1.2: Foto van een vriend liken (Ideal state)

bron: Instagram
Het aantal likes gaat met 1 omhoog, omdat jij die foto hebt geliked.



Scherm 2: Jij (Partial state)

bron: Instagram
In de tabbar van instagram staat het zelfde hartje als de like button onder de foto's. In eerste instantie zou ik denken hier alle foto's terug vinden die ik heb geliked. Maar in tegendeel; je krijgt hier alle meldingen te zien, van de mensen die iets van jou liken of volgen.



Scherm 2.1: Volgen (Ideal state)

bron: Instagram
Je kan niet alleen jou eigen berichten zien, van de mensen die iets op jou pagina hebben gedaan (liken, commenten, etc.). Je kan namelijk ook de activiteit van de personen die jij volgt zien onder 'Volgen'.

Scherm 3: Activiteit van een volgend account (Partial state)

bron: Instagram
In de lijst van scherm 2.1 kan je alle activiteiten zien van accounts die jij volgt. Dus ook wanneer een account een post heeft geliked; in dit geval heeft 'broodjekinker_' een post van 'vitchbaby' geliked.

Scherm 3.1: Activiteit van een volgend account (Ideal state)

bron: Instagram
Jij kan net als de accounts die je volgt posts liken. In dit geval heb je dat ook gedaan, net als 'broodjekinker_'. Anderer gebruikers hebben jou dus input gegeven (liken), waardoor jij deze foto te zien kreeg in een lijst en hem ook makkelijk kon bekijken.

Problem: Input geven en krijgen van en aan andere gebruikers.

Usage: Postst van anderen beoordelen.

Solution: Met het hart icoon kan je postst van anderen liken (input geven), maar je kan ook zien wat de accounts die jij volgt doen (input krijgen) onder het hart icoon in de tabbar.

Rationale: Het hart icoon staat bij Instagram voor twee dingen; input geven en input krijgen. Het eerste spreekt redelijk voor zich; als jij een post leuk vind, kan je hem een hartje geven direct onder de post. Zo geef jij input dat jij de foto leuk vind. Voor het input krijgen kan je in de tabbar van Instagram jou eigen activiteiten bekijken, maar ook die van de accounts die jij volgt. Instagram bied op de hartje pagina dus twee pagina's aan; activiteiten op jou account (jij - scherm 2) en activiteiten van accounts die jij volgt (volgen- scherm 2.1). Op dit scherm ontvang jij input van de accounts die jij volgt; posts die zei leuk vinden, waardoor jij die postst makkelijker te zien krijgt via deze lijst en zo ook zelf kan liken (input geven).

Plus- en Minpunten

+ Input geven (liken) gaat erg makkelijk.

+ Lijstje met alle acitiviteiten van de accounts die jij volgt (input krijgen).

+ Je kan per post zien hoe veel mensen voor jou een iets hebben geliked; dit geeft ook aan de gebruiker aan hoe leuk iets is. Hoe meer likes, hoe leuker de post.

+ Je kan ook reageren op een post om specifieker aan te geven wat jij van die post vind.

- Het vinden van de activiteiten van accounts die jij volgt gaat minder makkelijk. Hetl lijstje zit wat verstopt onder het hart icoon.

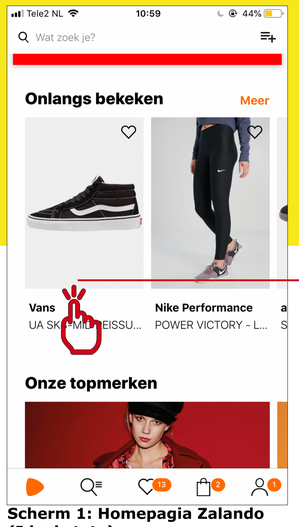
- Je kan niet aangeven hoe leuk je iets vind; het is liken of niet.

Job Stories - Pattern 2: Klatenbeoordeling geven op Zalando

Functionaliteit
Input geven en krijgen van een (gelezen) verhaal.

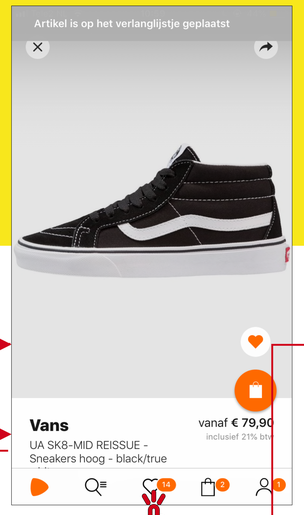
Job Story
Wanner ik net een verhaal heb bekeken,
Wil ik graag het graag een beoordeling geven,
Zodat andere gebruikers dat verhaal ook zullen bekijken (of juist niet).

Ontwerpprobleem
Mijn ontwerpprobleem is een functionaliteit ontwerpen waarbij de lezer input kan geven om andere gebruikers makkelijker verhalen te laten vinden.

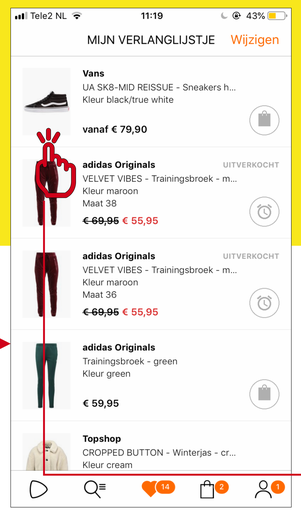


Scherm 1: Homepagia Zalando (Ideal state)
bron: Zalando
Op de Homepagina bied Zalando verschillende producten aan in verschillende lijstjes, waaronder 'Onlangs bekeken'. In dit lijstje staan producten die de gebruiker onlangs heeft bekeken. Hiermee wilt Zalando de gebruiker aansturen het product nog eens te bekijken zodat hij het uiteindelijk gaat kopen.

Scherm 2: Product pagina schoen (Partial state)
bron: Zalando
Wanneer de gebruiker een product heeft uitgekozen om (nog een keer) te bekijken komt hij op de product pagina van eht product; in dit geval van Vans.



Scherm 2.1: Product pagina schoen (Ideal state)
bron: Zalando
De gebruiker kan ervoor kiezen om een product te liken, dan zal het artikel in het verlanglijstje worden geplaatst.



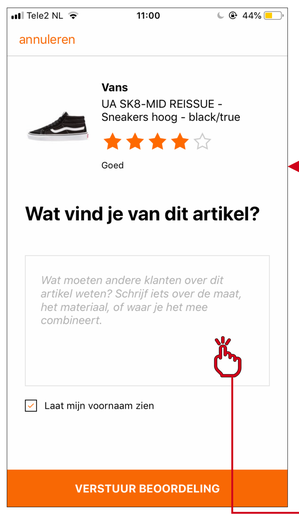
Scherm 3: Mijn verlanglijstje (Ideal state)
bron: Zalando
De gebruiker slaat al zijn gelikede producten op in een lijstje; 'Mijn verlanglijstje'.

LEGENDA

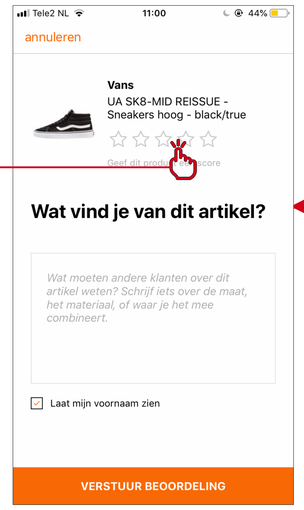
Touch gesture

Naar beneden scrollen

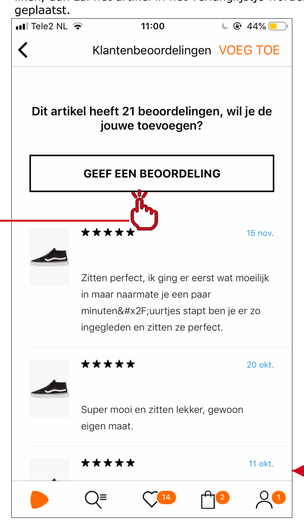
Flow interactie



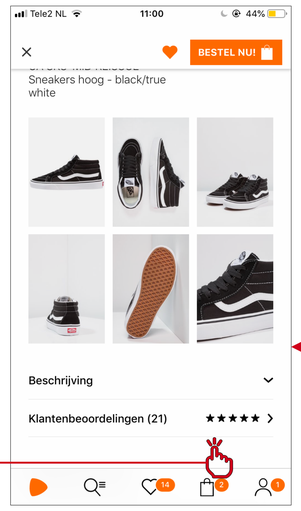
Scherm 5.1: Klantenbeoordeling geven (Partial state)
bron: Zalando
Wanner de gebruiker het aantal sterren heeft gegeven komt er onder het aantal sterren te staan hoe goed de sterren zijn. In dit geval 4 sterren = goed, bij 1 ster = Teleurstellend, 2 sterren= Niets voor mij, 3 sterren = Tevreden, 5 sterren = Fantastisch. Dit geeft de gebruiker een goede indicatie van het aantal sterren.



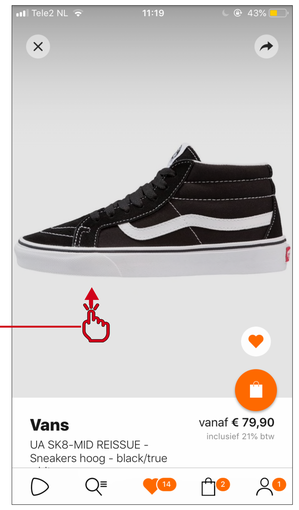
Scherm 5: Klantenbeoordeling geven (Empty state)
bron: Zalando
De gebruiker kan via de gelezen klanten beoordelingen zelf ook een beoordeling geven. Deze beoordeling bestaat ook uit het aantal sterren en een korte beschrijving. De gebruiker kan kiezen uit 5 sterren.



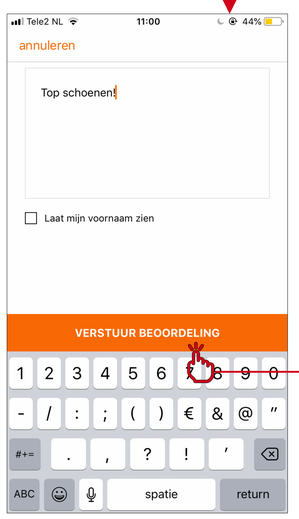
Scherm 4: Klatenbeoordelingen (Ideal state)
bron: Zalando
De gebruiker kan die 21 beoordelingen andere klanten bekijken in een lijstje met alle beoordelingen van dit product. Een beoordeling bestaat uit een datum, aantal sterren en evt een beschrijving van de beoordeling en naam van de klant.



Scherm 2.3: Mijn verlanglijstje product (Ideal state)
bron: Zalando
Als de gebruiker naar beneden scrollt, komt hij de 'klantenbeoordelingen' tegen. Er staat hoeveel beoordelingen er zijn gegeven en het aantal sterren van deze beoordelingen (gemiddeld).



Scherm 2.2: Mijn verlanglijstje product (Ideal state)
bron: Zalando
Vanuit mijn verlanglijstje kan je de gelikede producten makkelijk opnieuw bekijken.



Scherm 5.1: Klantenbeoordeling geven (Partial state)
bron: Zalando
Nadat de gebruiker de beoordeling heeft gegeven in de vorm van sterren, kan de gebruiker aanvullend informatie geven door middel van een stukje tekst. Dit stukje tekst is volgens Zalando bedoelt om de klanten extra info te geven over de maat of hoe je dit product combineert (zie scherm 5).

Scherm 6: beoordeling verstuurd (Ideal state)
bron: Zalando
Als de gebruiker de beoordeling af heeft gerond, krijgt hij dit scherm te zien. Met een bedankje voor de input die de gebruiker heeft gegeven en een knop waarmee de gebruiker weer terug kan gaan naar de product pagina.

Problem: Input geven en krijgen van en aan andere gebruikers.

Usage: Klaten laten beoordelen over producten, die zei hebben aangeschaft.

Solution: Door middel van beoordelingen lezen van andere klanten (input ontvangen) en zelf te geven (input geven) van producten, help je de aankomende bezoekers steeds beter een keuze te maken in het kopen van een product.

Rationale: Klanten van Zalando kunnen op de product pagina beoordelingen van andere klanten lezen (goede en slechte) zo krijgt de gebruiker een goed beeld van een product. De gebruiker kan zelf ook een beoordeling geven over een product, ook als hij het product zelf niet heeft aangeschaft. De beoordelingen bestaan uit een aantal sterren (1-5) met eventueel een beschrijving. Zo kan de gebruiker een uitgebreide beoordeling geven om andere klanten verder te helpen. Na het geven van de beooreling word de gebruike rnog bedankt voor het geven van de beoordeling,

Plus- en Minpunten
+ Uitgebreide klantenbeoordeling geven en krijgen.

+ Op de productpagina is het al duidelijk hoeveel sterren het product gemiddeld heeft gekregen.

+ Goede feedback van het beoordeel formulier.

+ Duidelijke Call to action knop op de klatenbeoordeling pagina om zelf ook een beoordeling achter te laten (scherm 4).

+ De gebruiker word bedankt voor het geven van een beoordeling en verwezen naar de product pagina.

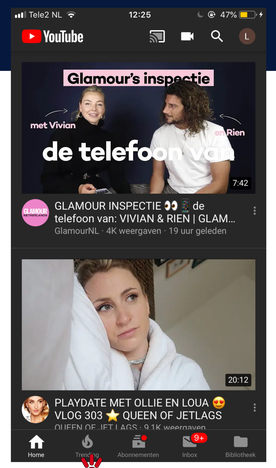
- De gebruikers kunnen ook een beoordeling geven aan producten die ze niet hebben gekocht of ervaren.

Job Stories - Pattern 3: Youtube video’s duimpje omhoog/ naar beneden + comments

Functionaliteit
Verhalen opslaan op de plek waar hij is gebleven in het verhaal en terug vinden op andere devices.

Job Story
Wanneer ik een verhaal aan het lezen was in de trein, maar hem niet heb kunnen aflezen,
Wil ik hem graag kunnen opslaan,
Zodat ik hem later verder kan bekijken.

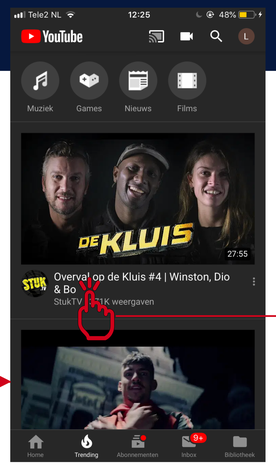
Ontwerpprobleem
Een functie ontwerpen waarbij de gebruiker makkelijk kan opslaan waar hij is gebleven in het verhaal en dat makkelijk terug vind. Het is belangrijk dat de gebruiker de opgeslagen verhalen makkelijk terug vind (ook op andere devices) en weer kan verwijderen uit de lijst.



Scherm 1: Homepagina Youtube (Ideal state)

bron: Youtube

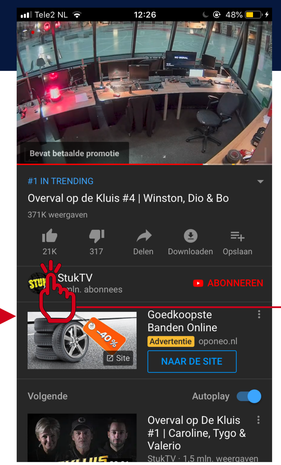
Als je de Youtube app opent, kom je als eerste op de Homepagina. Hier worden thumbnails van video’s weergeven van kanalen waar jij op bent geaboneert, of kanalen die lijken op jou abbonomenten.



Scherm 2: Trending Youtube (Ideal state)

bron: Youtube

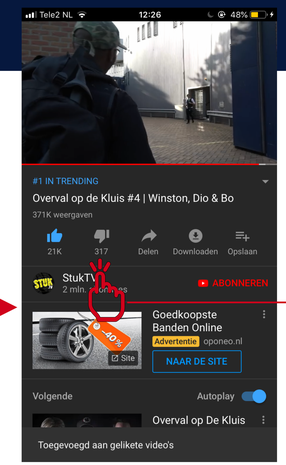
Via de tabbar kan je ook naar de trending pagina gaan. Op deze pagina wordt de top 50 populairste video’s aangeboden per week.



Scherm 3: Trending video Youtube (Ideal state)

bron: Youtube

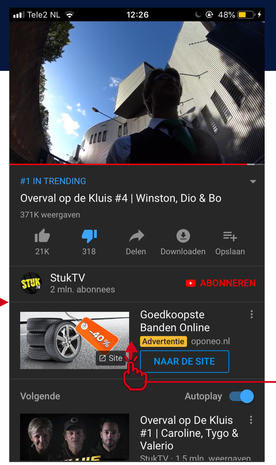
Als ik een video uitkies om te kijken, kom ik op de videopagina. Onderaan die video word weergeven hoeveel de video is weergeven en hoeveel duimpjes omhoog en omlaag heeft gekregen wat de gebruiker iets zegt over de populairiteit van de video.



Scherm 3.1: Trending video Youtube liken (Ideal state)

bron: Youtube

Tijdens het kijken van een video kan ik besluiten die video een duimpje omhoog te geven, als ik het een leuke video vind. Het duimpje word dan blauw en er word een melding op het scherm weergeven dat de video is toegevoegd aan gelikete video’s.



Scherm 3.2: Trending video Youtube disliken (Ideal state)

bron: Youtube

Als ik de video juist niet leuk vind, kan ik hem ook disliken, door middel van het duimpje omlaag icoon. Ik laat dan weten dat ik de video niet leuk vind. Het icoon kleurd dan blauw.

Problem: Input geven en krijgen van en aan andere gebruikers.

Usage: Kijkers video’s en comments laten beoordelen.

Solution: De kijkers van een video kunnen de video een duimpje omhoog of omlaat geven, afhankelijk van wat ze van de video vinden. Hoe meer duimpjes omhoog, hoe hoger de video in de trending lijst komt, waar alle goed beoordeelde video’s komen te staan. Ook kunnen de kijkers hun uitgebreidere mening geven door het geven van comments onderaan de video. Zo kan je input ontvangen (comments en trending video’s) en geven door duimpje omhoog of omlaag en commenten.

Rationale: Youtube video’s beoordelen door een duimpje omhoog of omlaag te geven, verdere uitleg kan beneden in de comments. Hoe populairder de video, hoe hoger hij komt te staan in de ‘Trending’ lijst, dus hoe meer mensen hem te zien krijgen (input ontvangen).

Plus- en Minpunten
+ Je kan ook aangeven of je een video niet leuk vind.

+ Duimpjes zijn makkelijk te vinden en in gebruik.

+ Snel en duidleijker feedback als je een video liked.

- De comments staan los van de duimpjes, waardoor twee beoordeling onderdelen los van elkaar komen te staan, wat onlogisch kan overkomen op de gebruiker.

LEGENDA

Touch gesture

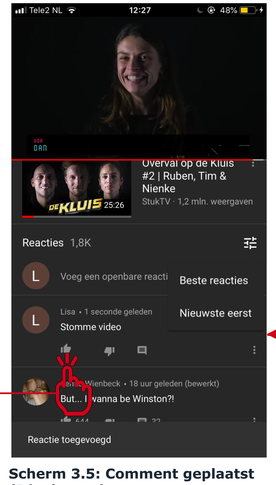
Naar beneden scrollen

Flow interactie

Scherm 3.5: Comment beoordelen (Ideal state)

bron: Youtube

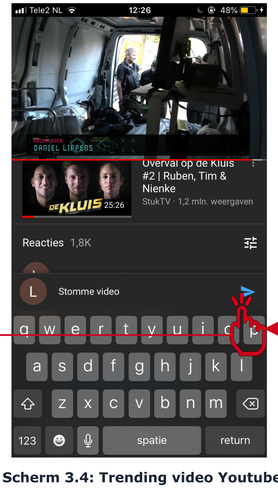
Ook kan ik zlef de gegeven comments beoordelen met de zelfde iconen als de video; duimpje omhoog of omlaag.



Scherm 3.5: Comment geplaatst (Ideal state)

bron: Youtube

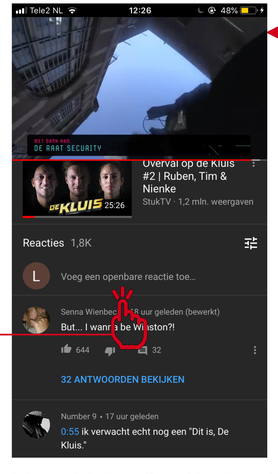
Wanneer ik een comment heb geplaatst verschijnt de volgende feedback ‘Reactie toegevoegd’. Zo weet de gebruiker dat het plaatsen van een reactie goed is gegaan.



Scherm 3.4: Trending video Youtube commenten (Ideal state)

bron: Youtube

Als ik zelf mijn mening wil geven over de video en een duimpje omhoog of omlaag is niet voldoende, kan ik ervoor kiezen een comment te plaatsen.



Scherm 3.3: Trending video Youtube comments (Ideal state)

bron: Youtube

Als ik naar beneden scroll in de video krijg ik de comments van de video te zien. Hier kunnen mensen hun mening uitgebreider geven en mening van andere lezen.

DP - Job Story 2 onderzoek bevindingen

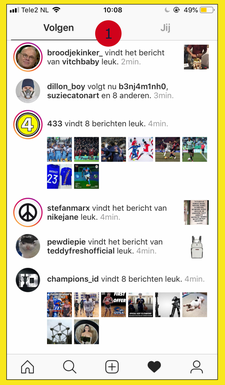
Ontwerp probleem oplossing	Instagram	Zalando	Youtube
Input krijgen van andere gebruikers van goede/ slechte items	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆
Makkelijk input geven	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆
Makkelijk input aanpassen	★★★★☆	★☆☆☆☆	★★★★☆
Duidelijke feedback na geven van input	★★★☆☆	★★★★★	★★★★☆
Rating geven	★☆☆☆☆	★★★★★	★★★☆☆

Functionaliteit
Verhalen opslaan op de plek waar hij is gebleven in het verhaal en terug vinden op andere devices.

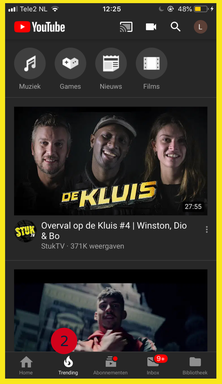
Job Story
Wanneer ik een verhaal aan het lezen was in de trein, maar hem niet heb kunnen aflezen,
Wil ik hem graag kunnen opslaan,
Zodat ik hem later verder kan bekijken.

Ontwerpprobleem
Een functie ontwerpen waarbij de gebruiker makkelijk kan opslaan waar hij is gebleven in het verhaal en dat makkelijk terug vind. Het is belangrijk dat de gebruiker de opgeslagen verhalen makkelijk terug vind (ook op andere devices) en weer kan verwijderen uit de lijst.

Samenvatting sterke punten per app

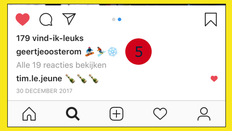


Bron: Instagram



Bron: Youtube

Bron: Zalando



Bron: Instagram

1 Een pagina waar jij al de activiteiten van de gebruikers ziet die jij volgt.

2 Een pagina waar alle populaire video's van die week staan.

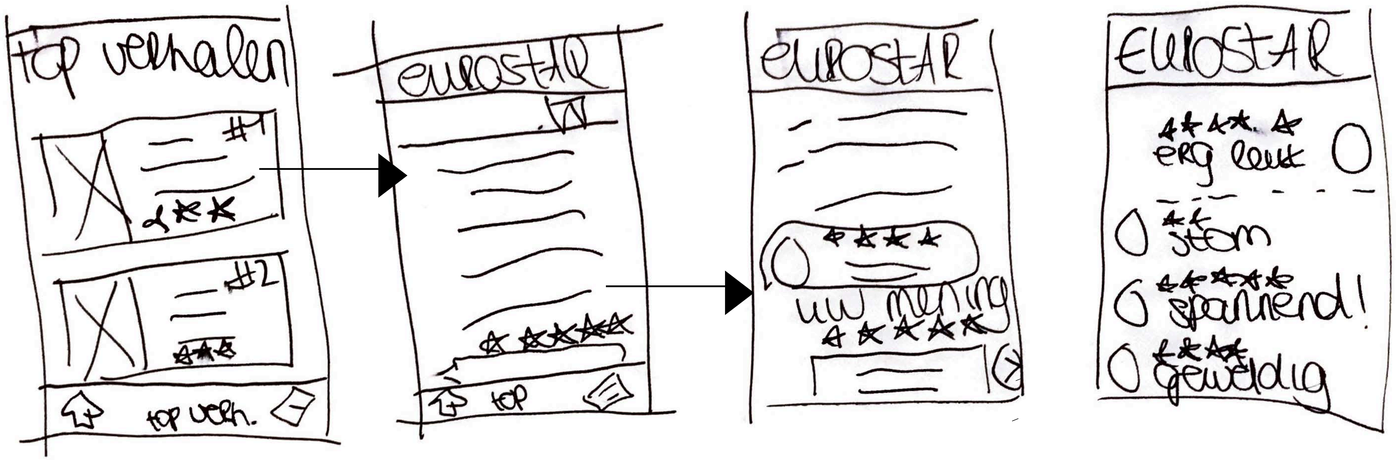
3 Het geven van een rating van 1 -5 ; heel goed tot slecht.

4 Bedankje voor het geven van input.

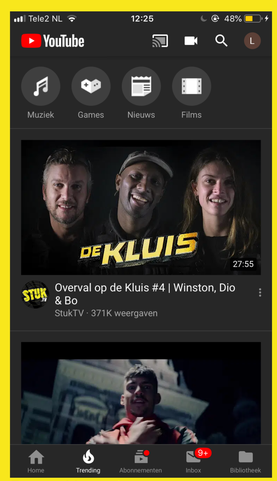
5 De comments zijn makkelijk zichtbaar bij het geven van input.

Conclusie pattern onderzoek
Waar alle 3 de apps in verschilden was het geven van een rating; daarin scoorde Zalando het beste, namelijk het geven van sterren. Hiermee kon je duidelijk aangeven wat jou mening van een item was, van heel goed tot slecht. Alle 3 de apps maakte ook allemaal gebruik van een comment functie. Ook hierin vond ik Zalando het beste, want zei hadden het geven van sterren gekoppeld aan het geven van een comment, dus duidelijker en meer input geven en krijgen. Bij Instagram en Youtube waren de comments losgekoppeld van de hartjes of duimpjes, waardoor gebruikers niet altijd comments geven en dus minder input geven en krijgen. Het goede van Zalando vond ik ook dat het commenten een beetje was verstopt, zodat niet iedereen zomaar commentaar gaf, maar allen de gene die het verhaal zouden lezen. Ik zal voor mijn eigen micro interactie gebruik gaan maken van het pattern van Zalando.

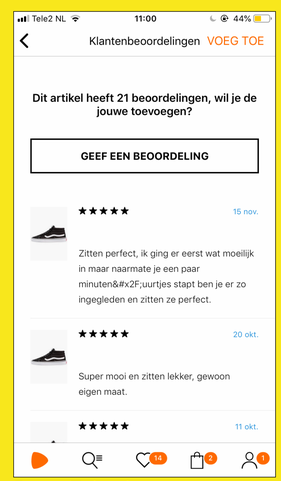
DP - Schets 1 oplossingen Job Story



Elementen gebruikt uit pattern onderzoek



Bron: Youtube



Bron: Zalando

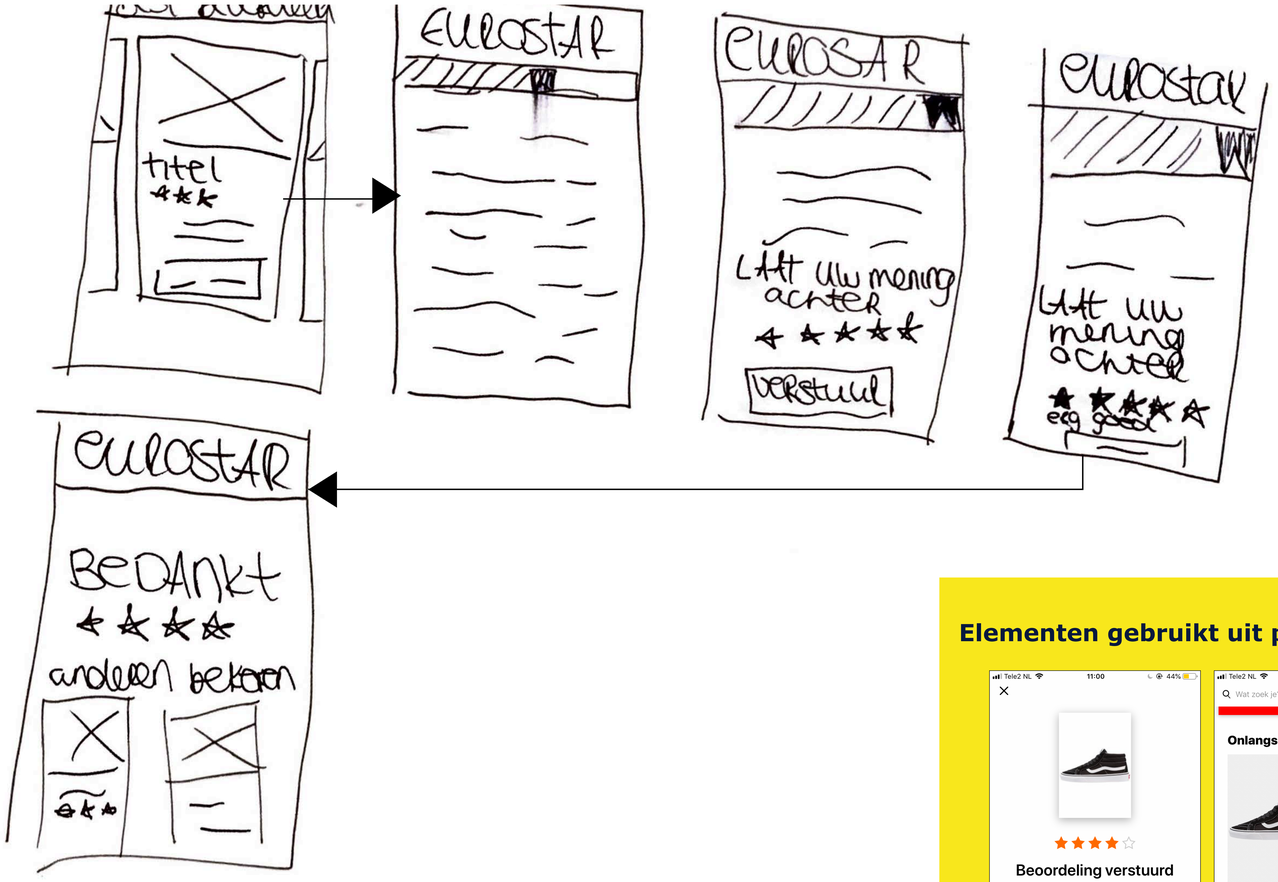
Functionaliteit
Verhalen opslaan op de plek waar hij is gebleven in het verhaal en terug vinden op andere devices.

Job Story
Wanneer ik een verhaal aan het lezen was in de trein, maar hem niet heb kunnen aflezen,
Wil ik hem graag kunnen opslaan,
Zodat ik hem later verder kan bekijken.

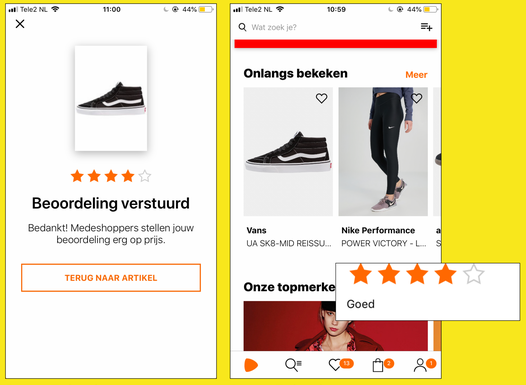
Ontwerpprobleem
Een functie ontwerpen waarbij de gebruiker makkelijk kan opslaan waar hij is gebleven in het verhaal en dat makkelijk terug vind. Het is belangrijk dat de gebruiker de opgeslagen verhalen makkelijk terug vind (ook op andere devices) en weer kan verwijderen uit de lijst.

Toelichting ontwerp
In dit ontwerp komt er op de website een submenu met top verhalen. Hier komen verhalen te staan die goed zijn beoordeeld afgelopen week. Onderaan het verhaal kan de gebruiker een beoordeling geven in de vorm van aantal sterren en een reactie, die anderen ook te zien krijgen.

DP - Schets 2 oplossingen Job Story



Elementen gebruikt uit pattern onderzoek



Bron: Zalando Bron: Zalando

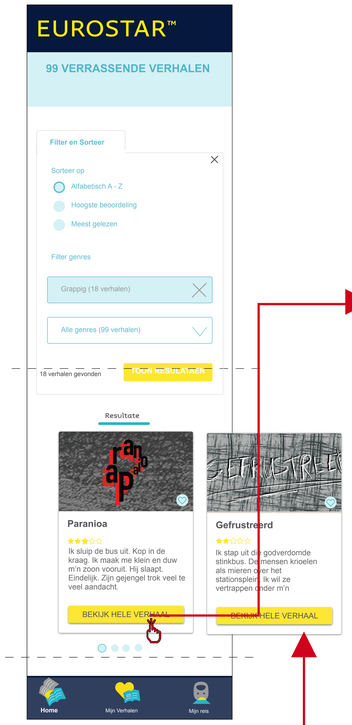
Functionaliteit
Verhalen opslaan op de plek waar hij is gebleven in het verhaal en terug vinden op andere devices.

Job Story
Wanneer ik een verhaal aan het lezen was in de trein, maar hem niet heb kunnen aflezen,
Wil ik hem graag kunnen opslaan,
Zodat ik hem later verder kan bekijken.

Ontwerpprobleem
Een functie ontwerpen waarbij de gebruiker makkelijk kan opslaan waar hij is gebleven in het verhaal en dat makkelijk terug vind. Het is belangrijk dat de gebruiker de opgeslagen verhalen makkelijk terug vind (ook op andere devices) en weer kan verwijderen uit de lijst.

Toelichting ontwerp
In dit ontwerp worden er op de homepagina populaire verhalen aangeboden. De gebruiker kan onderaan het verhaal ook zijn mening geven door middel van feedback met sterren en een comment.

Microinteractie 1: Verhaal opslaan, op de plek waar de gebruiker gebleven was



Scherm 1: Home (Ideal state)

Op de Home pagina kan de gebruiker verhalen uitkiezen om te bekijken.

Scherm 2: Verhalen pagina (Ideal state)

Als de gebruiker een verhaal heeft uitgekozen, komt hij op de verhalen pagina.

Scherm 2.2: Micro interactie (Loading state)

Als de gebruiker wilt bookmarken waar hij is gebleven, kan hij op de progressbar op het bookmarkicoon klikken.

Scherm 2.3: Verwijderen uit bookmarks (Ideal state)

Als de gebruiker het verhaal niet meer wilt opslaan in zijn bookmarks, ka hij het verwijderen door opnieuw op het icoon te klikken. Het verhaal word dan uit de 'verder lezen lijst verwijderd'.

Scherm 3: Mijn verhalen (Empty state)

De mijn verhalen pagina is verdeeld in 2 delen; 'Opgeslagen verhalen' en 'Verder lezen'. Opgeslagen verhalen, is een lijstje met alle verhalen die op de Homepagina zijn ge-favoriet. In dit geval zijn er dus nog helemaal geen verhalen gefavoriet.

Scherm 4: Verder lezen (Partial state)

Op de verder lezen pagina worden alle verhalen opgeslagen die door de gebruiker zijn gebookmarked op de verhalen pagina. De gebruiker kan vanaf hier ook naar de verhalen pagina, door op de tumbnail te klikken. Je

Scherm 4.1: Verder lezen (Empty state)

Als er (nog) geen verhalen zijn gebookmarked, ziet de 'Verder lezen' pagina er zo uit. Hierin word duidelijk dat je met het bookmark icoon verhalen verder kunt lezen.

LEGENDA

Touch gesture

Naar beneden scrollen

Flow interactie

Functionaliteit
Verhalen opslaan (en op ander device verder bekijken)

Job Story
Wanneer ik een verhaal aan het lezen was in de trein, maar hem niet heb kunnen aflezen,
Wil ik hem graag kunnen opslaan,
Zodat ik hem later verder kan bekijken.

Ontwerpprobleem
Een functie ontwerpen waarbij de gebruiker makkelijk de verhalen terug vind waar hij aan begonnen is. Het verhaal moet op verschillende devices terug te zien te vinden zijn, maar ook te verwijderen zijn uit de lijst.

Toelichting oplossing ontwerp
Dit is een oplossing waarbij standaard de verhalen die niet helemaal af zijn bekeken op de Homepagina bovenaan worden aangeboden. Als de gebruiker dus per ongelijk een verhaal wegklikt, is deze makkelijk terug te vinden. Wanneer de gebruiker op een al begonnen verhaal klikt krijgt hij de melding of hij het verhaal verder wilt bekijken of opnieuw wilt beginnen, zodat hij zelf kan bepalen waar hij zult beginnen in het verhaal.

Trigger verhaal bookmarken
Gebruiker klikt op het bookmark icoon op de verhalen pagina.

Rules
Als er word geklikt op een non-actief bookmark icoon op de verhalen pagina, zal het verhaal worden opgeslagen bij 'mijn verhalen' onder 'verder lezen.

Feedback
Als de gebruiker op het bookmark icoon heeft geklikt, zal het systeem feedback geven door middel van het bookmark icoon en de navbar.

Animatie bookmark icoon, wanneer er op het icoon word gedrukt.

Feedback mijn verhalen icoon in navbar, wanneer er op het icoon word gedrukt. Het bolletje met 1 erin verschijnt als er een nieuw verhaal in de lijst is verschijnen.

Trigger verhaal verwijderen uit bookmarks
Gebruiker klikt op het bookmark icoon op de verhalen pagina.

Rules
Als er word geklikt op een actief bookmark icoon op de verhalen pagina, zal het verhaal worden verwijdert bij 'mijn verhalen' onder 'verder lezen.

Feedback
Als de gebruiker op het active bookmark icoon heeft geklikt, zal het systeem feedback geven door middel van het bookmark icoon.

Animatie bookmark icoon, wanneer er op het icoon word gedrukt.

Iteratie(s) : (zie iteraties op volgende pagina)
Ik heb meerdere states ontworpen, i.p.v. alleen de happy flow. Ook heb ik de triggers/ rules / feedback genoemt bij de microinteractie om de microinteractie goed in kaart te brengen.
Voor VRM heb ik heb bookmark icoon niet meer laten reizen over het scherm, omdat dit te druk op de verhalen pagina was en de gebruiker te erg zou afleiden. Ik heb ervoor gekozen om de statusbalk van het verhaal weg te halen, omdat de verhalen kunst werkjes zijn en het niet uitmaakt waar je in het verhaal bent.
Ook heb ik het bookmark icoon verplaatst naar de header, zodat hij beter zichtbaar werd.

Zelfreflectie VRM en DP opdracht: microinteractie ontwerpen

1. Job Story schrijven

De functionaliteit is niet als Job Story beschreven. → De Job Story beschrijft de context, de motivatie van de gebruiker en de gewenste uitkomst. → De Job Story sluit goed aan bij het User Scenario. De formulering is eenduidig.

Resource: *5 tips for writing a job story*

Job Story 1	Job Story 2

2. Job Story onderzoeken

Er is geen passend ontwerp-probleem beschreven. Er is geen bron van de patterns. → Het ontwerpprobleem is gebaseerd op de Job Story. Het is eenduidig beschreven. → Het ontwerpprobleem geeft een duidelijke richting voor het design patterns onderzoek.

De patterns zijn geen oplossing van het ontwerpprobleem. De 3 patterns verschillen te weinig van elkaar. Dit zijn geen variaties. → Het patterns onderzoek is beschreven met een '*Problem*', '*Usage*', '*Solution*' en '*Rationale*'. De werking van de patterns is nauwkeurig gevisualiseerd, met alle states en interactie in een screenflow. → Elke state uit de UI-Stack is onderzocht en beschreven. Bij elk pattern is aangegeven wat de + en - punten zijn.

1. Schets een aantal oplossingen op basis van je onderzoek

De schetsen verschillen te weinig van elkaar. Dit zijn geen variaties. Er is geen duidelijke link met het pattern onderzoek. → De keuze van de patterns is onderbouwd met argumenten. De schetsen zijn gebaseerd op het pattern onderzoek en geven een volledig beeld. → De schetsen tonen de toepassing van de patterns in het nieuwe ontwerp.

2. Werk de oplossing uit in een Wireflow/Screenflow

De Wireflow/Screenflow is onduidelijk. → De interactie en flow is passend bij het ontwerpprobleem. → Als we dit opsturen naar een develop bedrijf, krijg je precies terug wat je hebt bedacht.

De flow is niet goed te volgen. Er zijn niet genoeg states/schermen uitgewerkt. → De belangrijkste user flow is weergegeven. De interactie is goed weergegeven. De werking is volledig beschreven per state. → Elke state uit de UI-Stack is uitgewerkt en beschreven. Dit is heel goed doordacht, hier is geen speld tussen te krijgen.

De uitwerking is geen (logische) micro-interactie. De trigger, rule, feedback (en/of loops) zijn niet beschreven en getekend. → De Micro-interactie sluit goed aan bij de Job Story. De toegevoegde waarde van de de micro-interactie is duidelijk. → De feedback helpt de gebruiker het proces te begrijpen. De uitwerking is dusdanig dat de gebruiker comfortabel zijn taak kan voltooien en de kans op fouten wordt geminimaliseerd.

1. Micro-interacties met duidelijke interactie flow en feedback

Er ontbreken visuele elementen waardoor onvoldoende feedback wordt gegeven. Er is geen logische volgorde. → De feedback versterkt het proces en de interactie. Het contrast tussen de verschillende states zorgt voor een logische volgorde. → De vormgeving, timing en feedback vormen één geheel. De gebruiker kan comfortabel zijn taak voltooien.

2. Micro-interacties met duidelijke interactie flow en feedback

Er ontbreken visuele elementen waardoor onvoldoende feedback wordt gegeven. Er is geen logische volgorde. → De feedback versterkt het proces en de interactie. Het contrast tussen de verschillende states zorgt voor een logische volgorde. → De vormgeving, timing en feedback vormen één geheel. De gebruiker kan comfortabel zijn taak voltooien.