

VISUAL INTERFACE DESIGN

Luna de Fauw – 500771577
P06ROZE – Fransiska Groenland



(Emerce, 2018)

Inhoudsopgave

Week 1 (15 april)	3
<i>Theorie</i>	3
Principle 6	3
Principle 14	4
Week 2 (6 mei)	5
<i>Theorie</i>	5
Principle 11	5
Artikel Steven Bradley	6
<i>Opdrachten</i>	7
Onderzoek doelgroep	7
Wat gebruiken scholieren nu?	8
Moodboard “Wat wordt nu gebruikt?”	9
Moodboard Biblion huisstijl	10
Schermen versie 1 lo-fi	11
Week 3 (13 mei)	16
<i>Theorie</i>	16
Principle 4	16
Artikel <i>7 secrets for enchancing ux with micro interactions</i>	17
3 versies van substijl Biblion, scherm 2.5	19
Schermen versie 2 mid-fi	21
Week 4 (20 mei)	29
<i>Theorie</i>	29
Principle 9	29
Principle 10	30
Aantekeningen presentatie Ischa Gast	31
Schetsen micro-interacties, states, animatie van “Boek opslaan in lijst”	31
Schermen versie 3 hi-fi	32
Week 5 (27 mei)	32
Deeltoets checklist	32
Bronnenlijst	33

Week 1 (15 April)

Theorie

6. One primary action per screen

Elk scherm zou volgens J. Porter (z.d.) één actie van echte waarde moeten bevatten voor de persoon die het gebruikt. Het feit dat er maar een belangrijke actie op het scherm staat, zorgt ervoor dat leren, gebruiken, iets toevoegen of er op bouwen makkelijker wordt. Schermen die meer dan een belangrijke actie bevatten, zijn meestal verwarrend.

“Like a written article should have a single, strong thesis, every screen we design should support a single, strong action that is its raison d’etre” ~ J. Porter (z.d.)

Voorbeeld

De primary action van google is iets intypen in de zoekbalk. De informatie over hetgeen je hebt ingetypt krijg je pas als je op enter hebt geklikt. De zoekbalk is dan ook het focal point van het scherm.



(Google, z.d.)

Schets

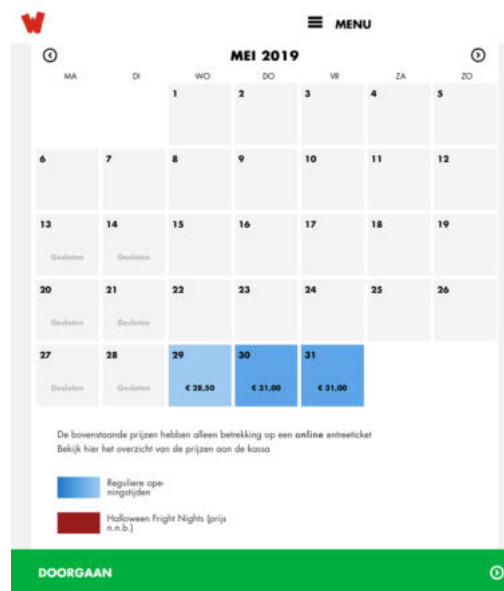
14. Progressive disclosure

Met progressive disclosure bedoeld J. Porter dat je alleen het hoognodige op elk scherm laat zien. Zorg ervoor dat mensen voldoende informatie krijgen om een keuze te maken, maar wacht met de details tot het volgende scherm. Voorkom dat je alles in een scherm uitlegt of laat zien, dit is erg verwarrend voor de gebruiker. Stel beslissingen uit naar latere schermen en geef de informatie gelijdelijk aan, hierdoor zullen interacties duidelijker blijven volgens Joshua Porter (z.d.).

Voorbeeld



(Walibi, z.d.)



(Tickets | Walibi Holland, z.d.)

Walibi laat in het startscherm alleen het hoognodige zien. Het kopen van tickets of een abonnement is wat de meeste gebruikers willen op deze website. Als je op tickets klikt wordt er pas meer informatie gegeven en moet je dingen invullen. Ook op deze pagina blijft de gegeven inhoud minimaal en staat alleen in beeld wat nodig is.

Schets

Week 2 (6 mei)

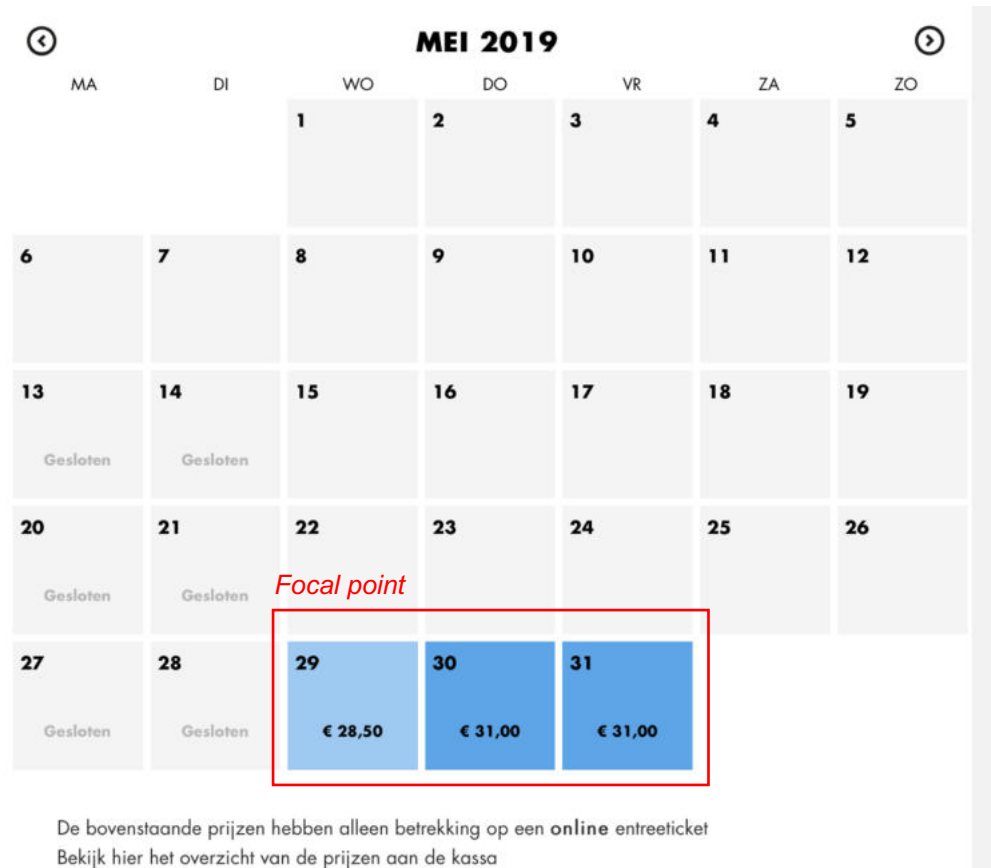
Theorie

11. Strong visual hierarchies work best

Men spreekt van een sterke visuele hiërarchie als er een duidelijke volgorde van focuspunten is en als die volgorde voor iedere gebruiker altijd hetzelfde is. Een duidelijke volgorde van focuspunten houdt in dat de gebruiker eerst kijkt naar wat het belangrijkste is en daarna steeds verder kijkt naar steeds minder belangrijke onderdelen van het scherm. Een zwakke visuele hiërarchie zorgt er vaak voor dat de gebruiker niet weet wat de volgorde van belangrijkheid is (waar moet je kijken?) en zo raakt hij/zij in de war.

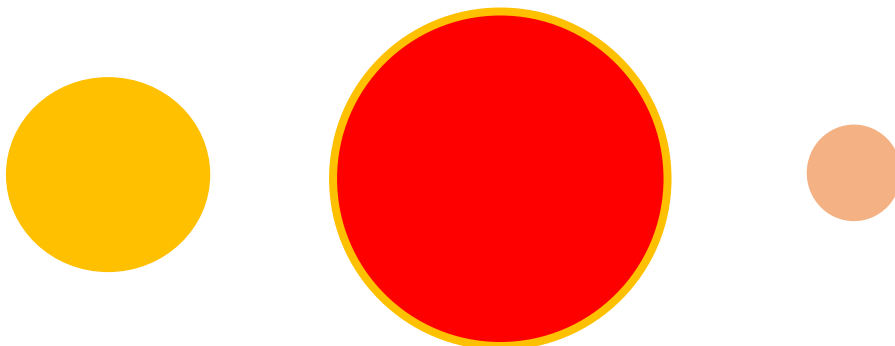
Voorbeeld

Walibi laat de visuele hiërarchie goed zien door de dagen dat walibi open is blauw te weergeven, je oog wordt gelijk aangetrokken tot die data. De grijze vakjes vallen je pas later op, dit is ook de bedoeling van Walibi, want op deze dagen is het park nog niet open.



(Tickets | Walibi Holland, z.d.)

Schets



In deze schets laat ik visuele hiërarchie door middel van kleur en grootte zien. Je oog valt gelijk op de oranje-omlijnde rode bal, omdat deze kleur het opvallendst/felst is en omdat de bal groter is dan die ernaast. Na de rode bal, valt je oog op de oranje bal, deze is iets minder opvallend qua kleur en iets kleiner dan de middelste. Als laatste valt het huidskleur balletje je op, deze is het minst opvallend qua kleur en het kleinst.

Design Principles: Dominance, Focal Points and Hierarchy van Steven Bradley

Hoe kan je visuele hiërarchie in een ontwerp aanbrengen?

1. Er moeten minderopvallende onderdelen op een scherm zijn om andere onderdelen op te laten vallen.
2. Je moet kiezen welke elementen van het scherm je het belangrijkste vindt en deze benadrukken (op laten vallen). Het oog zal zo het eerst op dit element vallen, dit element is dominant.
3. Je kan dominantie creëren door middel van contrast, nadruk en relatief visuele gewicht.
4. Identieke items kunnen elkaar niet domineren, om dominantie uit te oefenen, moet een element er anders uit zien dan de elementen die het moet domineren.
5. Je kan de gebruiker ook richting aanwijzen om een bepaald item op te laten vallen door bijvoorbeeld pijlen om het item te zetten die ernaar wijzen.
6. Soms zijn er 2 belangrijke items in een scherm, dit kan zorgen voor verwarring. Het is altijd beter om 1 dominant element per scherm te hebben. Het dominante element is het element dat visueel het meest opvalt of het element waar alles naartoe leidt. Dit is het element waar het oog als eerst op valt.
7. Het dominantste element is hetgeen de gebruikers aantrekt naar de plek waar je wilt dat ze als eerst naar kijken (*entry point*). Je zorgt zo dat de gebruikers niet hoeven na te denken.
8. Baseer je visuele hiërarchie op de prioriteiten van de informatie die wordt gepresenteerd. Ten eerste, geef prioriteit aan alles wat op de pagina zichtbaar is en ontwerp zodra je dit weet een visuele hiërarchie in volgorde van die prioriteiten.

! Pas op dat je het dominante element niet zo dominant wordt dat de rest van de pagina wegvalt.

Wat kan je gebruiken om een bepaald item/element op te laten vallen?

Grootte	Vorm
Kleur	Waarde
Diepte	Textuur
Dichtheid	Verzadiging
Orientatie	Lokale witruimte
Intrinsiek belang	Fysiek gewicht

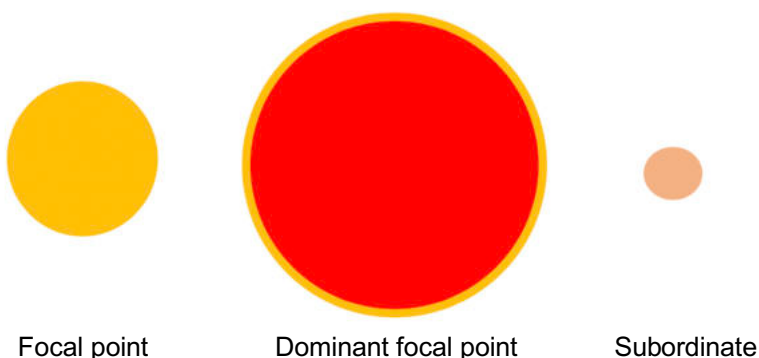
Wat is een focal point?

Focal points zijn elementen of gebieden van dominantie, maar deze zijn niet zo dominant als je dominante element (*entry point*, dominant focal point). *Focal points* zijn belangrijke gebieden en gebieden van nadruk of verschil binnen een compositie die de aandacht van de kijker vasthoudt. De *focal points* in je ontwerp moeten opvallen, maar moeten pas worden opgemerkt na de *dominant focal point*. Net als bij het dominante element, kun je focal points maken door ze meer visueel gewicht te geven dan alle andere elementen behalve natuurlijk het dominante element.

Voorbeeld

Zie afbeelding *Tickets* | *Walibi Holland* (z.d.) op de vorige pagina.

Schets



De drie levels van dominantie

Om de dominantie in drieën te verdelen, kijkt men naar wat het belangrijkste is (meest dominant) en het minst belangrijk is. Er is dan nog een level over, daar komt alles terecht wat tussen het meest en minst dominante in

ligt. Je zou meer levels van dominantie kunnen maken, op voorbaat dat je goed en duidelijk onderscheid kunt maken tussen de levels. Als je dit niet kan, kan je het beter bij 3 houden.

- *Dominant*: Dit element heeft het meeste visuele gewicht en wordt het meest benadrukt, het is vaak één element dat op de voorgrond staat.
- *Sub-dominant*: deze elementen zijn *focal points*. De elementen worden, op *the dominant focal point* na, het meest benadrukt. De elementen op dit level zijn minder dominant dan het element op *dominant-level* en dominanter dan de elementen op *subordinate-level*.
- *Subordinate*: Dit is het level met het minste visuele gewicht, de elementen in dit level staan meer op de achtergrond. Meestal bestaan de elementen in dit level uit stukken tekst (*body of tekst*).

Opdrachten

Doelgroep

Uit recent onderzoek (Lodenstein, 2016) over middelbare scholieren in de onderbouw, bleken de volgende kenmerken:

Kenmerken leerling VMBO-BB (LWOO)

- Kan met aangeboden structuur van docent zijn leerdoelen bereiken
- Samenwerking onder voorwaarde van strakke begeleiding
- Relatie met docent is van cruciaal belang voor het leren
- Heeft baat bij weinig docenten en vakken
- Praktijklessen boeien meer dan theorie
- Is snel afgeleid en kan moeilijk 10 minuten naar instructie luisteren
- Kan niet uit zichzelf planmatig leren
- Wordt sterk beïnvloed door leeftijdsgenoten

Kenmerken leerling VMBO-KB

- Kan met aangeboden structuur van docent zijn leerdoelen bereiken
- Samenwerking onder voorwaarde van begeleiding
- Heeft succeservaringen nodig om tot verhoogde motivatie te komen
- Is in staat 10 minuten intensief een instructie te volgen
- Beschikt over beperkte planningsvaardigheden
- Koppelt leren aan de persoon van de leraar
- Is gevoelig voor reacties van leeftijdsgenoten

Kenmerken leerling VMBO-GTL

- Kan met aangeboden structuur van docent zijn leerdoelen zelfstandig bereiken
- Samenwerking onder voorwaarde van begeleiding
- Is sterk taakgericht, waarbij het afhebben van het werk belangrijker is dan de opgedane kennis
- Is in staat 20 minuten intensief een instructie te volgen
- Kan huiswerk en leren van toetsen plannen op korte termijn (maximaal 2 tot 3 dagen)
- Werkt sterk voor de leraar
- Komt op school voor de sociale contacten

Kenmerken leerling HAVO

- Kan met aangeboden structuur van docent zijn leerdoelen zelfstandig bereiken
- Heeft sturing nodig om te komen tot samenwerken
- Is sterk taakgericht, waarbij het afhebben van het werk belangrijker is dan de opgedane kennis
- Is in staat 20 minuten intensief een instructie te volgen
- Kan huiswerk en leren van toetsen plannen op korte termijn (maximaal een week)
- Werkt sterk voor de leraar
- Komt op school voor de sociale contacten

Kenmerken leerling VWO

- Kan met de docent als coach zijn leerdoelen zelfstandig bereiken gedurende een periode van 6 weken
- Heeft coaching nodig bij samenwerkingsopdrachten
- Is taakgericht
- Is in staat 40 minuten intensief een instructie te volgen

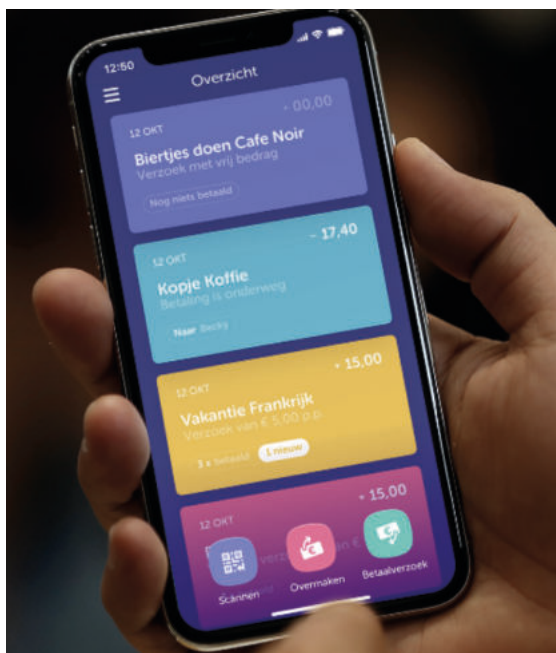
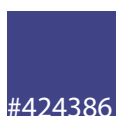
- Kan huiswerk en leren van toetsen plannen voor een periode van 6 weken onder begeleiding van een docent
- Vindt contact en relatie met docent van ondergeschikt belang
- Is in geringe mate gevoelig voor groepswerking

Wat gebruiken scholieren nu?

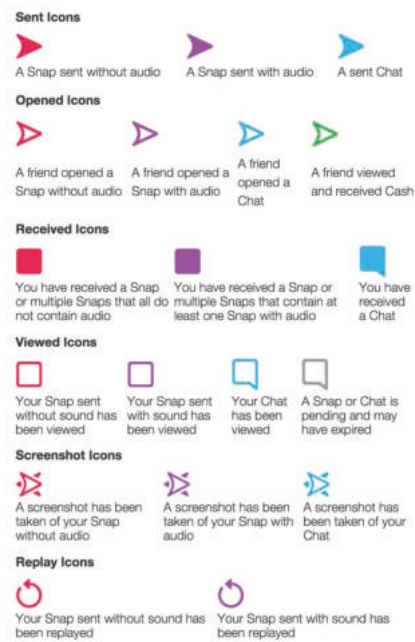
Snapchat	Spotify	Tikkie	Netflix
<i>Veel verschillende vrolijke kleuren Bitmoji's</i>	<i>Groen/zwart, twee hoofdkleuren Bewegende visuals op achtergrond bij sommige nummers</i>	<i>Veel verschillende vrolijke kleuren Simpel (niet veel tekst)</i>	<i>Rood/zwart, twee hoofdkleuren Suggesties op basis van interesse</i>
<i>Filters</i>	<i>Lyrics</i>	<i>1 actie per scherm</i>	<i>Genres komen in beeld in uitklapmenu nadat je hebt gekozen voor serie of film</i>
<i>Ingewikkeld navigatiesysteem</i>	<i>Overzichtelijk navigatiesysteem d.m.v. navigation bar</i>	<i>Simpel navigatiesysteem (weinig keuze)</i>	<i>Overzichtelijk navigatiesysteem d.m.v. filteren</i>

Moodboard “Wat wordt nu gebruikt?”

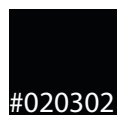
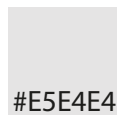
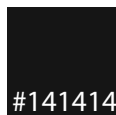
Tikkie



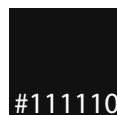
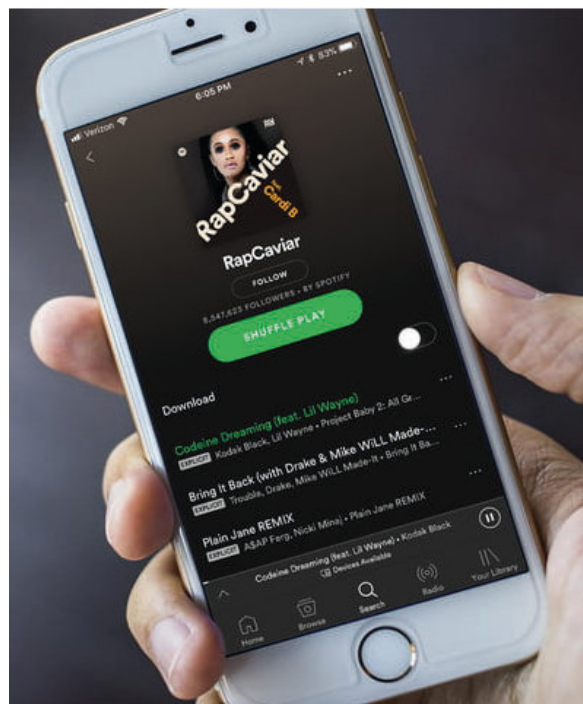
Snapchat



Netflix



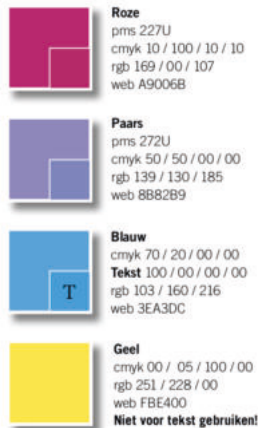
Spotify



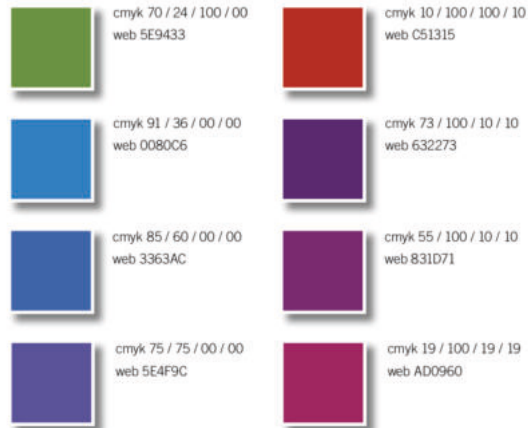
Moodboard Biblion huisstijl



Hoofdkleuren



Secundaire kleuren



Fedra Book Fedra Medium

Trade Gothic Light
Trade Gothic Regular
Trade Gothic Bold No. 2
Trade Gothic Bold

Flyer kop 14 pt
Flyer kop 15 pt
Flyer kop 16 pt
Flyer kop 17 pt
Flyer kop 18 pt
Flyer kop 19 pt
Flyer kop 20 pt

Dit is een introtekst 10 pt. light
Dit is een introtekst 11 pt. light
Dit is een introtekst 12 pt. light

Dit is een introtekst 10 pt. regular
Dit is een introtekst 11 pt. regular
Dit is een introtekst 12 pt. regular

Brochure kop 20 pt
Brochure kop 21 pt
Brochure kop 22 pt
Brochure kop 23 pt
Brochure kop 24 pt
Brochure kop 25 pt

Dit is een introtekst 14 pt. light
Dit is een introtekst 15 pt. light
Dit is een introtekst 16 pt. light

Dit is een introtekst 14 pt. regular
Dit is een introtekst 15 pt. regular
Dit is een introtekst 16 pt. regular

Dit is een kopje 9 pt

Dit is platte tekst oftewel bodytekst 9 pt met interlinie 13 pt. Dit is platte tekst oftewel bodytekst 9 pt met interlinie 13 pt. Dit is platte tekst oftewel bodytekst 9 pt met interlinie 13 pt.

Dit is een kopje 10 pt

Dit is platte tekst oftewel bodytekst 10 pt met interlinie 14 pt. Dit is platte tekst oftewel bodytekst 10 pt met interlinie 14 pt. Dit is platte tekst oftewel bodytekst 10 pt met interlinie 14 pt.

Dit is een kopje 11 pt

Dit is platte tekst oftewel bodytekst 11 pt met interlinie 15 pt. Dit is platte tekst oftewel bodytekst 11 pt met interlinie 15 pt. Dit is platte tekst oftewel bodytekst 11 pt met interlinie 15 pt.

Dit is een kopje 12 pt

Dit is platte tekst oftewel bodytekst 12 pt met interlinie 16 pt. Dit is platte tekst oftewel bodytekst 12 pt met interlinie 16 pt. Dit is platte tekst oftewel bodytekst 12 pt met interlinie 16 pt.

Kleurgebruik websites

Op de sites mag één hoofdkleur worden gebruikt die voorkomt in de huisstijlkleuren benoemd op pagina 8 (met uitzondering van geel).

Hoofdkop

Dit zal altijd in de Gentium zijn en mag een kleur bevatten.

Kopjes

Mogen zwart en vet of in de gekozen kleur die bij de desbetreffende site hoort. Niet meer dan 1 kleur - naast zwart - gebruiken in typografie.

Intro

Mogen zwart of in de gekozen kleur die bij de desbetreffende site hoort.

Platte tekst

Zwart

Typografie websites

NBD Biblion heeft 2 fonts aangekocht die dienen als vervanging van de Fedra en Trade Gothic.

Gentium Lato

Deze zijn al toegepast op www.nbdbiblion.nl, www.actueledocumentatiebank.nl en www.boekenopschool.nl. Deze fonts mogen alleen als volgt worden toegepast, ongeacht hoe deze op al bestaande sites zijn toegepast.

Hoofdkop - Gentium
Overige niveau's - Lato, Lato Bold.

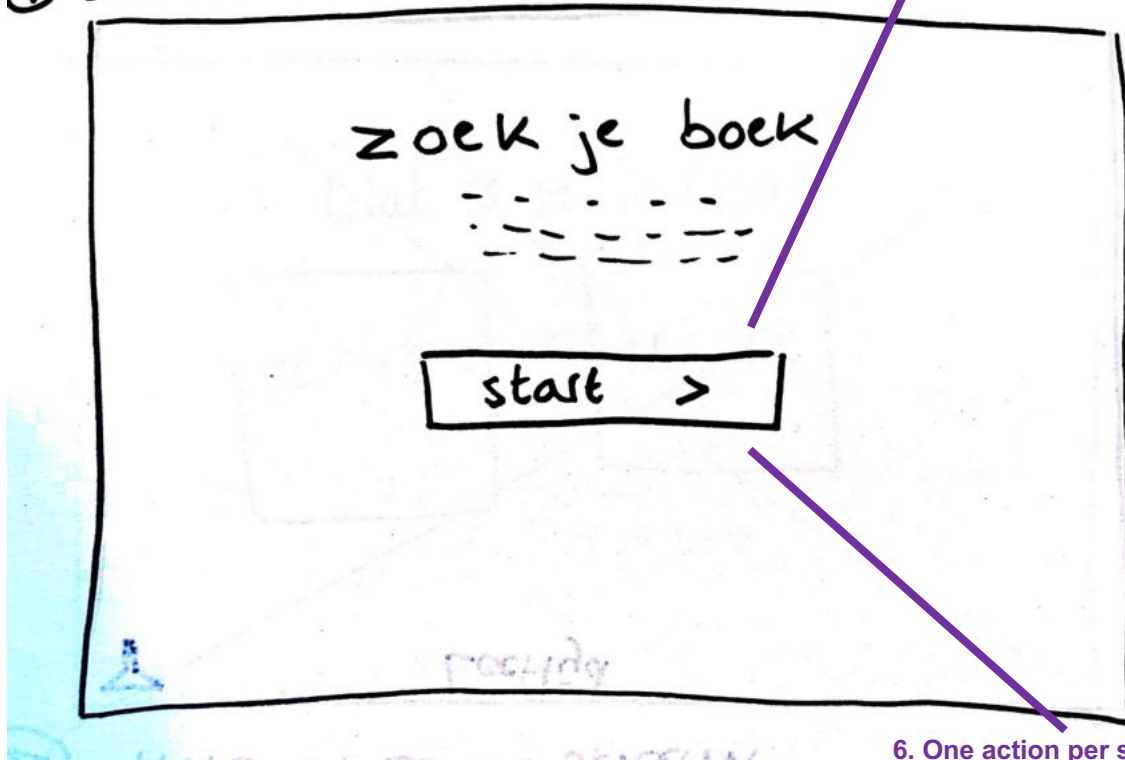


Schermen versie 1 lo-fi

14. Progressive Disclosure

De gebruiker rond eerst het starten af, voordat er meer informatie gegeven wordt.

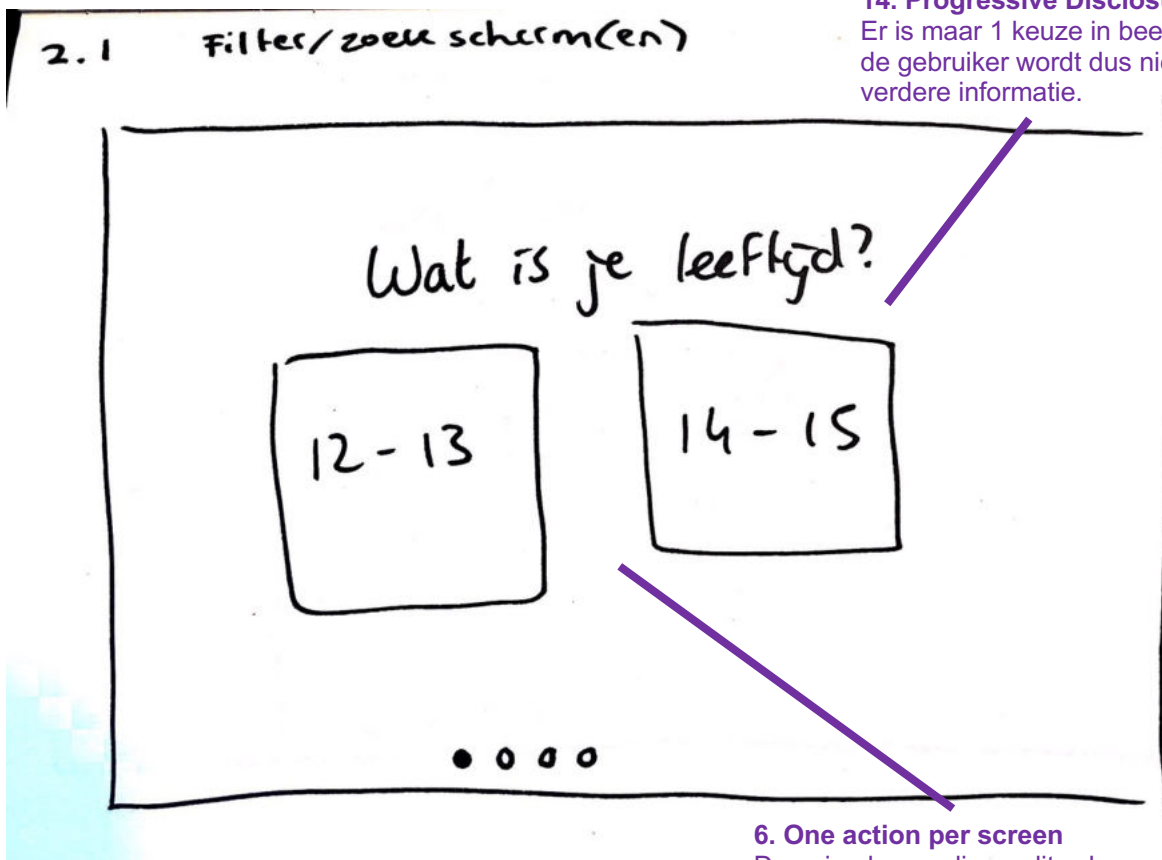
① Start scherm



6. One action per screen

Er is één duidelijke actie op het scherm en dat is het starten van het proces.

2.1 Filter/zoek scherm(en)



14. Progressive Disclosure

Er is maar 1 keuze in beeld (leeftijd) en de gebruiker wordt dus niet afgeleid door verdere informatie.

6. One action per screen

De enige keuze die op dit scherm gemaakt moet worden is het kiezen van een leeftijdscategorie.

2.2 Filter/zoek scherm



6. One action per screen

De enige keuze die op dit scherm gemaakt moet worden is het kiezen van een genre.

14. Progressive Disclosure

Er is maar 1 keuze (genre) in beeld en de gebruiker wordt dus niet afgeleid door verdere informatie.

2.3 Filter/zoek scherm



6. One action per screen

De enige keuze die op dit scherm gemaakt moet worden is het kiezen van het soort boek.

14. Progressive Disclosure

Er is maar 1 keuze (soort boek) in beeld en de gebruiker wordt dus niet afgeleid door verdere informatie.

2.4 Filter/zoek scherm

14. Progressive Disclosure

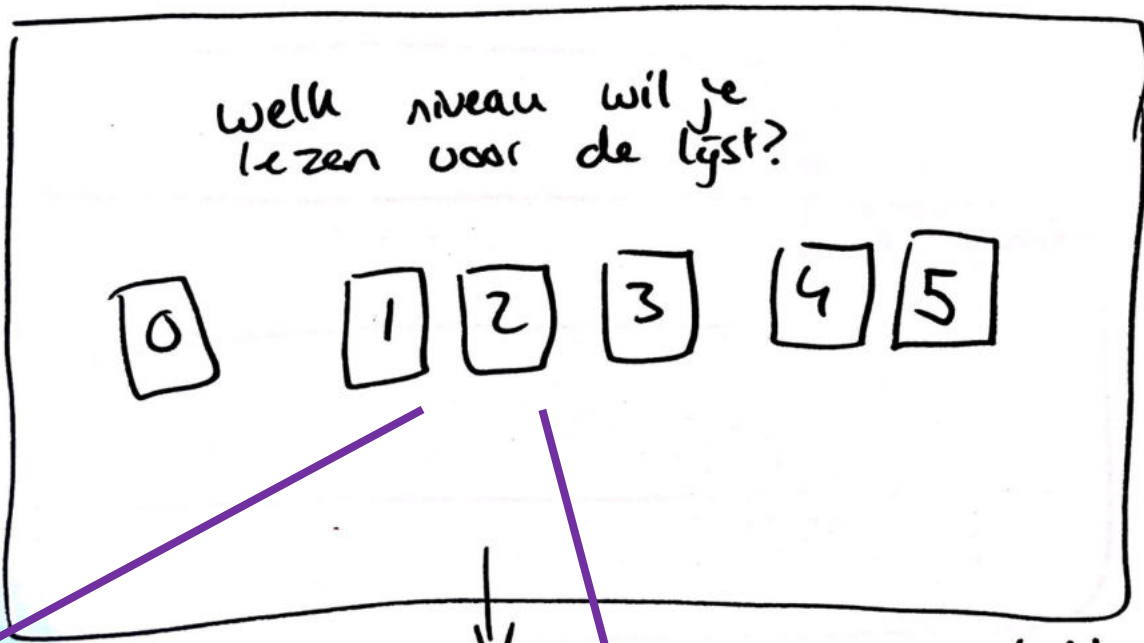
Er is maar 1 keuze (lezen voor de lijst of niet) in beeld en de gebruiker wordt dus niet afgeleid door verdere informatie.



6. One action per screen

De enige keuze die op dit scherm gemaakt moet worden is het kiezen voor wel of niet lezen voor de lijst.

2.5 Filter/zoek scherm



14. Progressive Disclosure

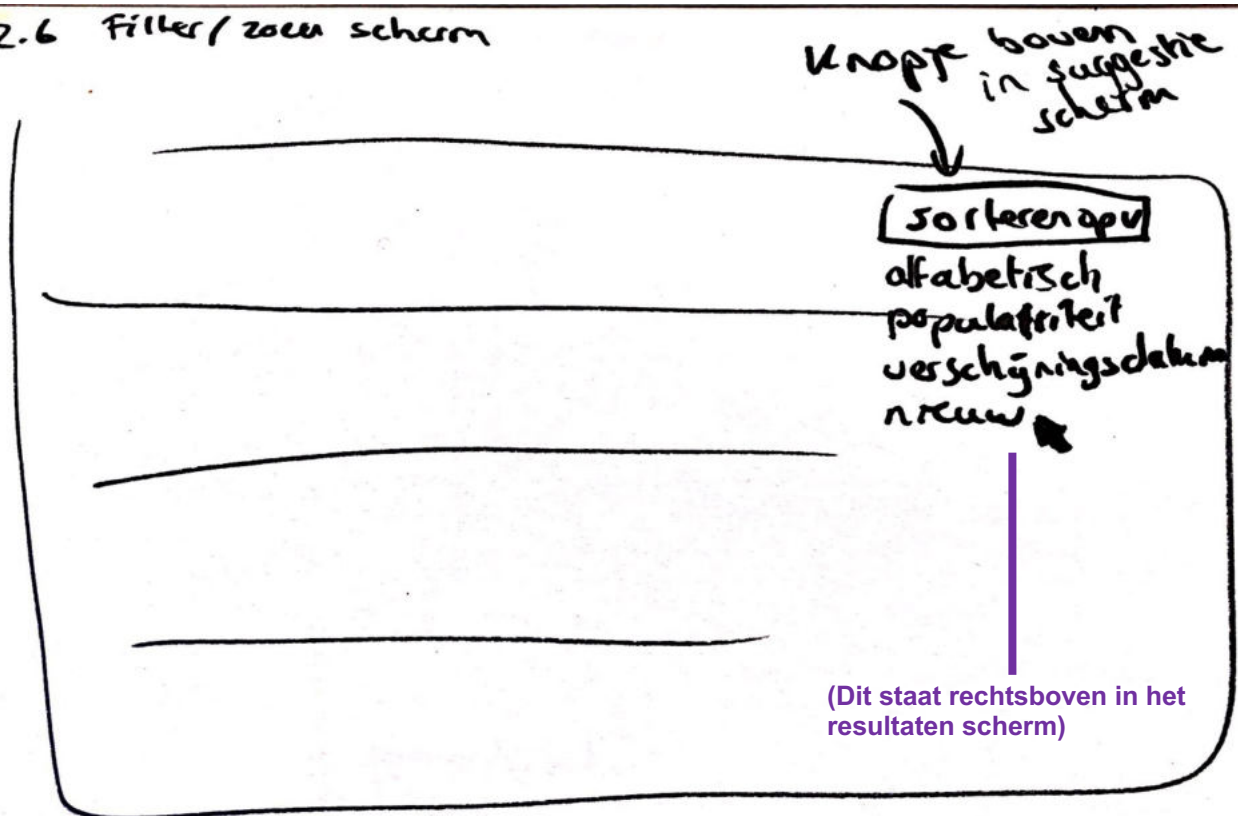
Er is maar 1 keuze (welk niveau) in beeld en de gebruiker wordt dus niet afgeleid door verdere informatie.

na een niveau gekozen te hebben ga je naar suggesties

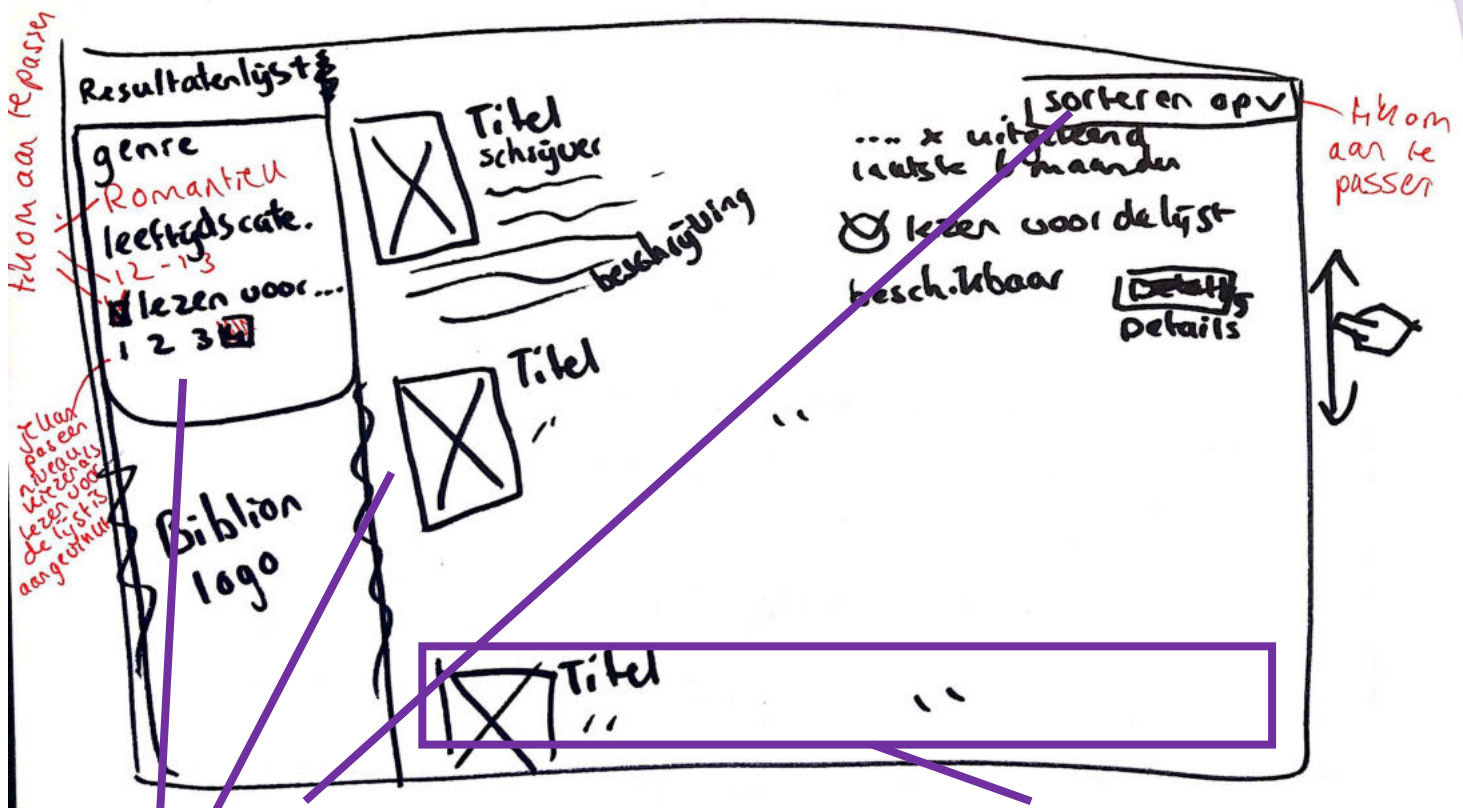
6. One action per screen

De enige keuze die op dit scherm gemaakt moet worden is het kiezen van een niveau.

2.6 Filter/zoeken scherm



scherm 3 resultaten scherm



14. Progressive Disclosure

Er wordt in dit scherm alleen getoond wat nu van belang is, namelijk de resultaten, het aanpassen van filters en het sorteren op. Als deze informatie heeft de gebruiker in een scherm nodig, om overzicht te krijgen van wat hij heeft ingevuld, wat de resultaten daarvan zijn en waar dat op gesorteerd is. Ook wordt alleen de hoognodige informatie over de boeken weergegeven.

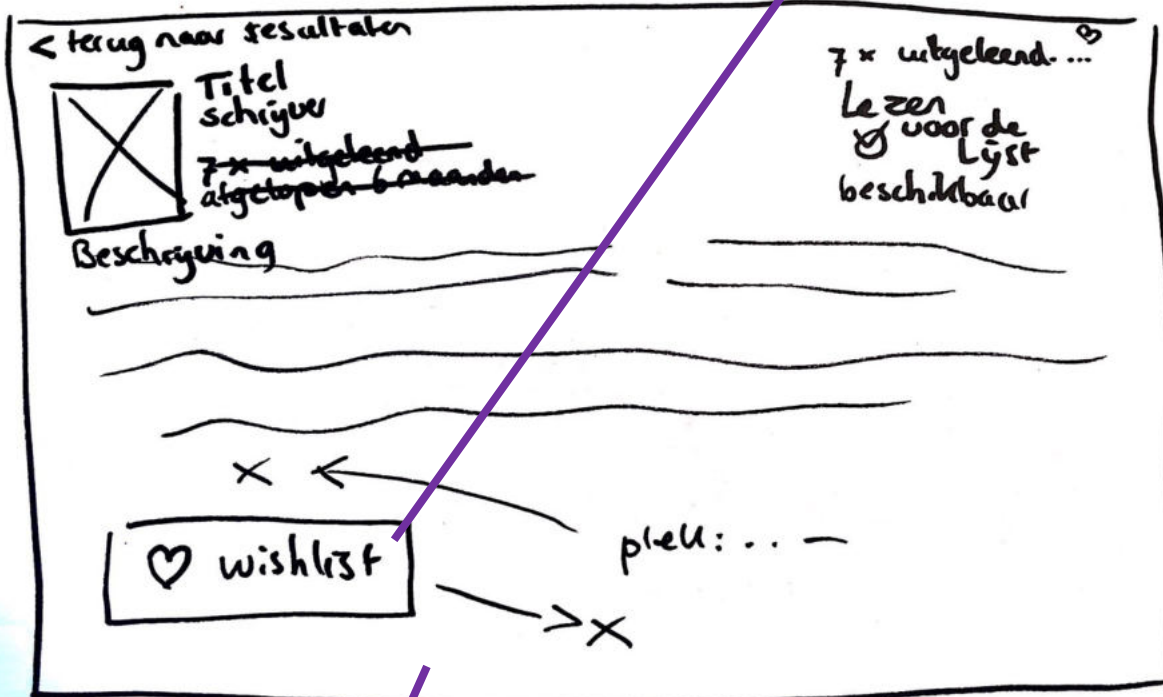
6. One primary action per screen

De belangrijkste/enige keuze die op dit scherm gemaakt moet worden is het kiezen van een boek.

6. One primary action per screen

De belangrijkste/enige keuze die op dit scherm gemaakt moet worden is het toevoegen van een boek aan je wishlist. Op basis van dit scherm zullen leerlingen beslissen of ze een boek leuk vinden en willen lenen.

Scherf 4 Detailscherm



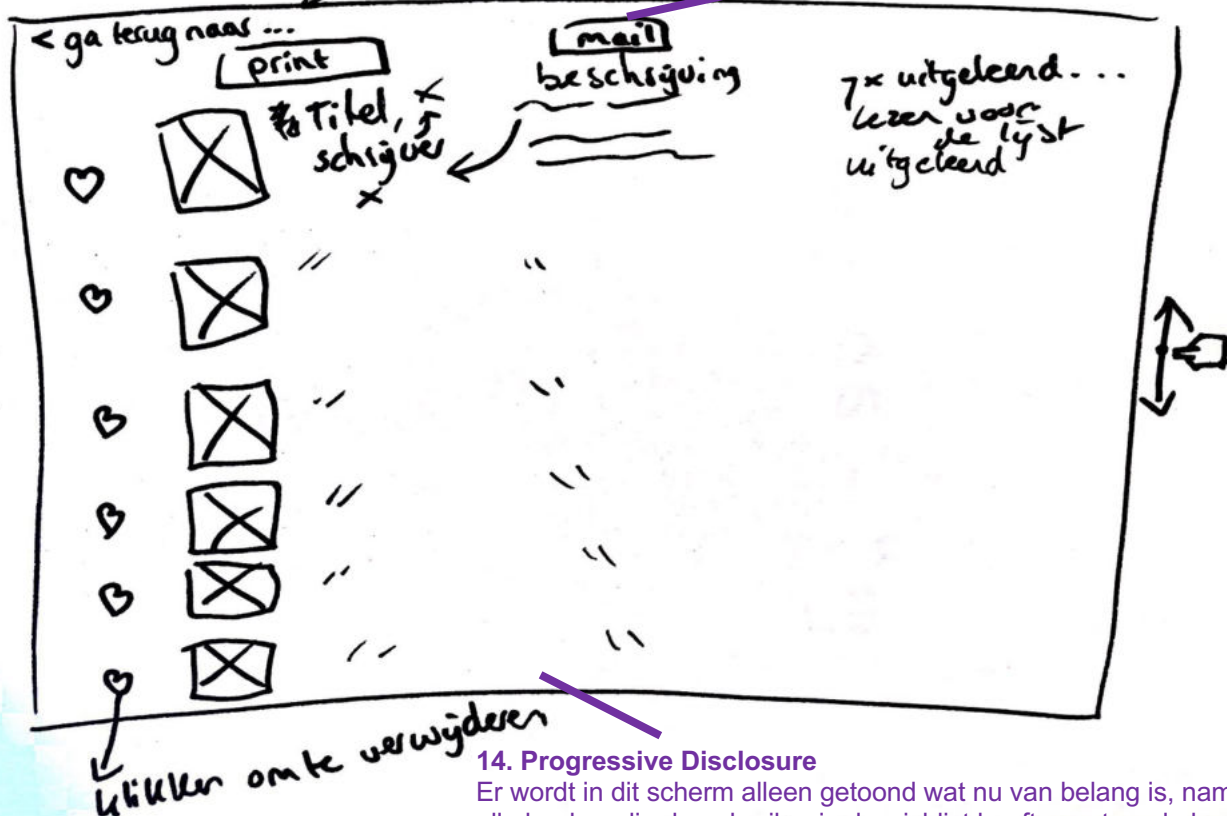
14. Progressive Disclosure

Er wordt in dit scherm alleen getoond wat nu van belang is, namelijk alle informatie over het boek en de actie "voeg toe aan wishlist". Er staat geen onnodige informatie in beeld.

6. One primary action per screen

De actie op dit scherm is het printen of het mailen van de wishlist, daarom heb ik deze knoppen bovenaan in beeld gezet.

Scherf 5 Wishlist - vorige pagina



14. Progressive Disclosure

Er wordt in dit scherm alleen getoond wat nu van belang is, namelijk alle boeken die de gebruiker in de wishlist heeft gezet en de knoppen print en mail. Alleen de nodige informatie staat in beeld.

Week 3 (13 mei)

Theorie

4. Keep users in control

Sommige software neemt het comfort van gebruikers weg door ze te dwingen tot ongeplande interacties, verwarrende paden en verrassende resultaten. Een goede software zorgt ervoor dat gebruikers controle over zichzelf en hun omgeving voelen volgens J. Porter (z.d.). Houd de gebruiker onder controle door regelmatig...

- de status van het systeem te laten zien
- verbanden te beschrijven
- inzicht te geven in de volgende stap/ in wat er gaat gebeuren

Denk niet dat dingen té voor de hand liggend zijn, dat is namelijk bijna nooit het geval.

Voorbeeld

Op vakantiediscounter.nl staat op de knop (1) wat de gebruiker te zien zal krijgen als hij erop klikt. In dit geval zal de gebruiker 11.350 vakanties te zien krijgen op basis van zijn voorkeuren. Als er eenmaal een vakantie gekozen is, is het tijd om de prijzen te bekijken. Bij (2) staan 2 knoppen, op die knoppen staat beschreven wat er gebeurt als je erop klikt. Je gaat namelijk naar de prijs van een dag eerder of later. Op knop (3) staat er ook welke actie ondernomen zal worden als erop geklikt wordt, namelijk het controleren van de prijs.

Schets

The screenshot shows the 'Vind de mooiste zovakanties' (Find the most beautiful vacation) search interface. At the top, there are filters for destination, date (za 29 jun. 2019), duration (6-10 dagen), and number of people (2 personen). Below these are options for 'Incl. vlucht' and 'Eigen vervoer'. A red box labeled '1' highlights a pink button that says 'TOON 11.350 VAKANTIES'. Below this, a red box labeled '2' highlights two navigation buttons: 'dag eerder' and 'dag later'. The main part of the interface displays a grid of vacation options with their starting prices and durations. A red box labeled '3' highlights a pink button that says 'CONTROLEER PRIJS'. Below this button, the price '€ 628 p.p.' is displayed.

vanaf	vanaf	vanaf	vanaf	vanaf	vanaf	vanaf
716	697	733	628	755	784	679
7 dgn	8 dgn	6 dgn	8 dgn	6 dgn	8 dgn	8 dgn
di 25 jun	wo 26 jun	do 27 jun	vr 28 jun	za 29 jun	zo 30 jun	ma 1 jul

(Vakantiediscounter, z.d.)

7 secrets for enhancing ux with micro interactions

1. *Show system status*

Stel de gebruiker op de hoogte van wat er gebeurt, zegt Jakob Nielsen (Svartsevych, 2015). Gebruikers verwachten dat ze gelijk reactie op hun actie krijgen, maar soms zal het even duren voordat ze die reactie/feedback krijgen. Door bijvoorbeeld de draaiende strandbal van Apple, weet de gebruiker dat er iets aan het laden is. De gebruiker weet zo dat er iets aan het gebeuren is. Zorg dat de gebruiker zich niet verveeld en laat ze vooruitgang zien. Maak je gebruiker blij!

Schets:

2. *Highlight changes*

Oftewel "benadruk veranderingen", verander de ene knop in een andere knop (bijvoorbeeld de pauze-knop in een play-knop) om ruimte te besparen. Door middel van animatie trek je de aandacht van de gebruiker en laat je ze zien wat jij belangrijk vindt, aldus Svartsevych (2015).

Schets:

3. *Keep context*

Tegenwoordig worden er veel devices gebruikt met kleine schermen, daarom is het niet altijd handig om alle informatie in 1 schermje te proppen. Zorg in plaats daarvan dat je niet veel op 1 scherm zet en dat er een duidelijke navigatie tussen de verschillende schermen is. Zo begrijpt de gebruiker wat waar vandaan komt en hoe hij teruggaat naar een bepaald punt in de navigatie.

Schets:

4. *Non-standard layouts*

Micro-interacties zouden gebruikers moeten helpen begrijpen hoe om te gaan met ongewone layouts zonder verwarring. Voorbeelden van micro-interacties: foto's naar voren kantelen, scrollende grafieken, roterende karakters, enz.

Schets:

5. *Calls to action*

Micro-interacties moedigen de gebruikers aan om te interacteren. Ze blijven browsen, liken en delen, omdat ze het leuk vinden om te doen.

Schets:

6. *Visualize input*

Gegevensinvoer is een van de belangrijkste elementen van elke applicatie. De resultaten die de gebruikers krijgen, zijn gebaseerd op het invoeren van data/gegevens. Micro-interacties maken dit proces iets leuker.

Schets:

7. *Make tutorials come alive*

Animaties helpen de gebruiker om de basiselementen en basisfuncties van een nieuwe app uit te leggen. Dit is een leuke manier om te leren.

Schets:

Opdrachten

3 versies van substijl Biblion, scherm 2.5

Versie 1

Op welk niveau wil je lezen
voor de lijst?

0 1 2 3 4 5

Versie 2

Op welk niveau wil je lezen
voor de lijst?



Op welk niveau wil je lezen voor de lijst?



Ik heb gekozen voor versie 2, want deze legt toch het meest nadruk op de belangrijkste onderdelen van het scherm. Ook vind ik dat ik de huisstijl en de elementen van Biblion speels toegepast heb door de dezelfde kleuren te gebruiken als Biblion en door de knoppen te benadrukken met Biblion elementen.

Ik heb voor een eenvoudig sans-serif lettertype gekozen, omdat “less is more” en strak uitziende interfaces tegenwoordig in zijn. Uit mijn onderzoek over apps die de doelgroep tegenwoordig gebruikt (blz. 9) kan ik concluderen dat alleen sans-serif lettertypes in deze apps gebruikt worden. Ook wordt er in deze apps gebruik gemaakt van veel verschillende kleuren of 2/3 hoofdkleuren die de app kenmerken. In de apps in mijn onderzoek bevinden zich geen lange teksten, als er keuzes gemaakt moeten worden, wordt dit kort en bondig beschreven. Dit heb ik proberen te verwerken in mijn substijl.



▼ Zoek je boek

Vind hier het boek dat
bij jou past en dat voldoet
aan de eisen van school!

START >



Wat is je leeftijdscategorie?

12-13

14-15



Genres

A

Avonturenroman (2)
Autobiografisch proza (1)

D

Dagboekroman (3)
Detective (1)
Dystopie (11)

F

Familieroman (4)
Fantasy (8)
Filosofische roman (3)

G

Geëngageerde roman (2)
Griezelen (1)

H

Historische Roman (13)
Humor (1)

I

Ideeënroman (1)

J

Jeugdroman (30)
Jeugthriller (6)

L

Liefdesverhaal (1)
Literaire thriller (1)

M

Meisjesboek (7)
Migrantenliteratuur (1)
Misdadroman (2)

O

Ontwikkelingsroman (14)
Oorlogsroman (13)
Oorlogsverhaal (2)

Naar welk(e) genre(s) ben je op zoek?

.....



☐

☒

☐

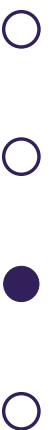
☐

Wat voor soort boek zoek je?

Boek

E-book

Pdf



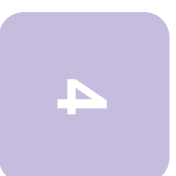
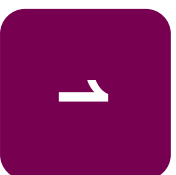
Lees je voor de lijst?

Ja

Nee



Op welk niveau wil je lezen
voor de lijst?



Genre

Young Adult (52)

Leeftijdscategorie

12-13

☒ Lezen voor de lijst

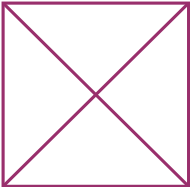
0

1

2

3

4



Titel
Schrijver
Flaptekst

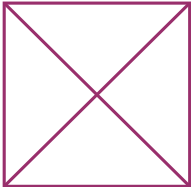
5 x uitgeleend in de
afgelopen 6 maanden

Sorteren op 

Beschikbaar

Details >





Titel
Schrijver
Flaptekst

69 x uitgeleend in de
afgelopen 6 maanden

Beschikbaar

Details >





Titel
Schrijver
Flaptekst

23 x uitgeleend in de
afgelopen 6 maanden

Niet beschikbaar

Details >



Week 4 (20 mei)

Theorie

9. Appearance follows behavior

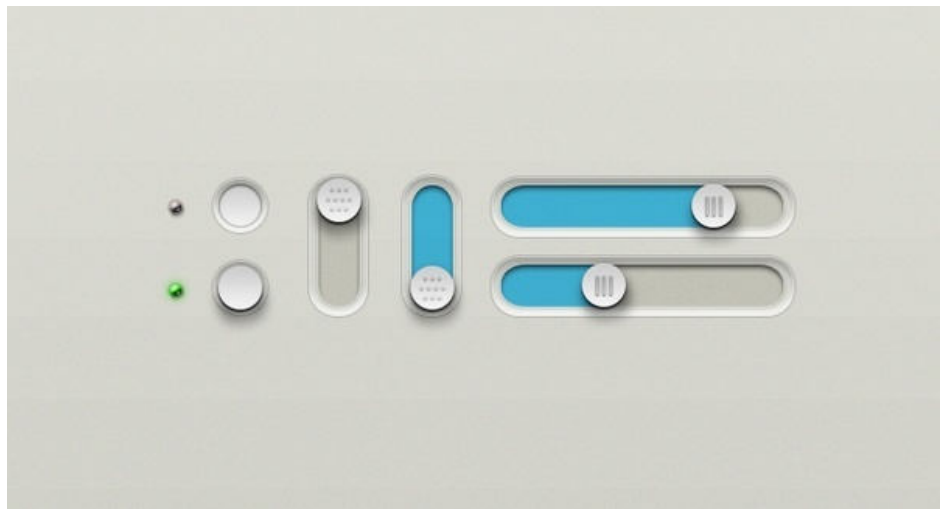
Mensen voelen zich het meest op hun gemak als dingen zich gedragen zoals zij dat verwachten (andere mensen, dieren, objecten, software). Als iets zich naar verwachting gedraagt hebben we het gevoel dat we er een goede relatie mee hebben. Daarom moeten ontworpen elementen er uitzien als hoe ze zich gedragen (knop ziet eruit als een knop, switch als een switch, enz.).

“Vorm volgt functie” ~ J. Porter (z.d.).

Gebruikers zouden moeten kunnen voorspellen hoe een interface element werkt door er enkel naar te kijken.

Voorbeeld

In het voorbeeld aan rechts zijn een aantal knoppen te zien. Iedere gebruiker verwacht dat je op de linker knopjes moet drukken en de rechter schuifjes moet schuiven, dit is ook zo. De appearance volgt dus het behavior.



(Slider psd free..., z.d.)

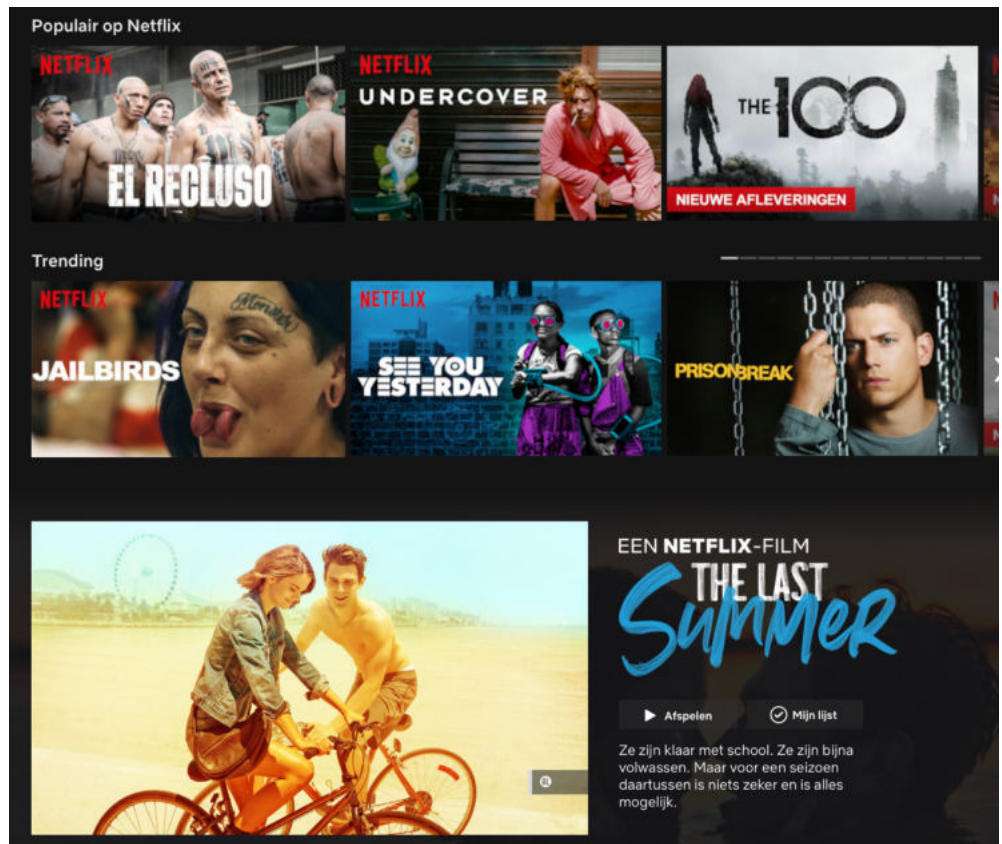
Schets

10. Consistency matters

Schermelementen moeten niet op elkaar lijken als ze zich niet hetzelfde gedragen volgens J. Porter (z.d.). Het is logisch en belangrijk voor de gebruiker dat elementen die zich hetzelfde gedragen er hetzelfde uit zien. Het is net zo belangrijk dat elementen met een totaal andere functie er anders uit zien.

Voorbeeld

Hiernaast laat ik een screenshot van Netflix zien. De bovenstaande 6 filmknoppen zien er hetzelfde uit en doen hetzelfde. Als je erop klikt ga je naar de film. De onderste filmknop ziet er anders uit, maar die gedraagt zich ook anders. Deze trailer begint namelijk met afspelen zonder dat je er met je muis overheen gaat, in tegenstelling tot de bovenste 6. Je kan bij deze knop op de trailer en op de knop afspelen drukken om naar de film te gaan.



(Netflix, z.d.)

Schets

Aantekeningen presentatie Ischa Gast

Mensen met beperking

100% van de mensen hebben een beperking in een deel van hun leven, daarom is het belangrijk om rekening te houden met dit soort gebruikers volgens Gast (2018). De beperkingen zijn bijvoorbeeld visueel, motorisch, auditief, cognitief, vermoeidheid, ouderdom, enz. Kleurcontrast is erg belangrijk, te weinig contrast zorgt voor onleesbaarheid. Gebruik colour contrast analyser om fouten te ontdekken in websites (qua contrast).

Formulieren

Zet eerst een label neer en daaronder het formulier veld. Mensen weten zo wat ze in welk veld in moeten vullen en hoeven niet eerst te gaan zoeken naar welk veld bij welk label hoort.

Skiplinks

Voeg skip links toe om navigatie uitleg te skippen, zo kunnen gebruikers die dit willen snel naar de content van de website.

Aanrader om te kijken:

Online course by Rob Dodson over toegankelijkheid

Opdrachten

Schetsen micro interacties “Boek opslaan in lijst”

(In states met animatie als feedback)

Schermen versie 3 hi-fi

Zie XD

Week 5 (27 mei)

Deeltoets 1 checklist

Deeltoets 1: Specificatie: Procesboek

Verwerkte theorie uit principes:

- 6. One primary action per screen (uitleg, voorbeelden en schetsen)
- 14. Progressive disclosure (uitleg, voorbeelden en schetsen)
- 11. Strong visual hierarchies work best (uitleg, voorbeelden en schetsen)
- 4. Keep users in control (uitleg, voorbeelden en schetsen)
- Appearance follows behavior (uitleg en schetsen)
- Consistency matters (uitleg en schetsen)

Verwerkte theorie uit artikelen:

- Dominance, Focal Points and Hierarchy van Steven Bradley (uitleg, beschrijving, aantekeningen en schetsen)
- 7 secrets for enhancing ux with micro interactions (uitleg en schetsen)
- Onderzoek:
- Doelgroep (voorbeelden, moodboard en schetsen)
- Stijlonderzoek: aanpassing van de huisstijl, specifiek voor doelgroep (Stijlpagina en 3 varianten van de stijl uitgewerkt op één scherm)
- Schetsen:
- Micro-interactie: 'Boek op lijst zetten' (schetsen)
- Schermen 1 t/m5 (schetsen)

Deeltoets 1: Beoordelingscriteria: Schermen

Functie

1. One primary action per screen:
 - Goede verdeling van het te doorlopen proces over de schermen
2. Progressive disclosure:
 - Nog niet relevante zaken tijdelijk weggeloopt
3. Strong visual hierarchies work best:
 - Goede hiërarchie: Waar te beginnen, waar te eindigen (flow)
4. Keep users in control:
 - Waar ben ik, wat kan ik hier, hoe moet dat...
5. Appearance follows behaviour
 - De juiste 'affordance' voor interactieve elementen
6. Consistency matters (uitleg en schetsen)
 - Consistente stijl, plek en affordance voor dezelfde soort elementen

Stijl

8. Look and Feel
 - Er is sprake van een Biblion substijl die de doelgroep aanspreekt
9. Wervend karakter
 - Boek is dusdanig gevisualiseerd dat ik zin krijg om het te lezen

Bronnenlijst

Voorblad

Emerce. (2018). *Apple lanceert nieuwe iPhones op 12 september - Emerce*. Photograph. Retrieved from <https://www.emerce.nl/nieuws/apple-lanceert-nieuwe-iphones-12-september>

Week 1 (25 april)

Theorie

Porter, J. (n.d.). Principles of User Interface Design. Retrieved May 28, 2019, from <http://bokardo.com/principles-of-user-interface-design/>

Afbeeldingen theorie

Google. (n.d.). Google. Retrieved May 28, 2019, from <https://www.google.com>

Walibi. (n.d.). Walibi Holland. Retrieved May 28, 2019, from <https://www.walibi.nl/nl>

Week 2 (6 mei)

Theorie

Porter, J. (n.d.). Principles of User Interface Design. Retrieved April 25, 2019, from <http://bokardo.com/principles-of-user-interface-design/>

Smashing Magazine. (2015, February 28). Design Principles: Dominance, Focal Points And Hierarchy â Smashing Magazine. Retrieved April 25, 2019, from <https://www.smashingmagazine.com/2015/02/design-principles-dominance-focal-points-hierarchy/>

Afbeeldingen theorie

Tickets | Walibi Holland. (n.d.). Retrieved May 28, 2019, from <https://www.walibi.nl/nl/tickets>

Opdrachten

van Lodenstein. (2016). *LEERLINGENKENMERKEN VMBO, HAVO EN VWO, SAMENVATTING*. Retrieved from <http://vanlodenstein.nl/wp-content/uploads/2016/07/leerlingenkenmerken-webversie.pdf>

Moodboard "Wat wordt nu gebruikt?"

Chang, L. (2018). *A slimmer Spotify? Music streamer tests a 'lite' version for Android*. Photograph. Retrieved from <https://www.digitaltrends.com/mobile/spotify-lite-test/>

Duino, J. (2016, December 1). How to download and manage movies and shows in the Netflix app for Android. Retrieved May 19, 2019, from <https://9to5google.com/2016/12/01/how-to-download-movies-and-shows-in-the-netflix-app-for-android/>

Heath, A. (2015). *What those confusing icons in Snapchat actually mean*. Photograph. Retrieved from <https://www.businessinsider.com/what-snapchats-color-icons-mean-2015-11?international=true&r=US&IR=T>

Marketing Tribune. (2019). *Tikkie: vijf miljoen gebruikers*. Photograph. Retrieved from <https://www.marketingtribune.nl/b2b/nieuws/2019/04/tikkie-meer-dan-vijf-miljoen-gebruikers/index.xml>

Variety. (2019). *Snapchat Said to Launch Gaming Inside Its App*. Photograph. Retrieved from <https://variety.com/2019/digital/news/snapchat-gaming-platform-partner-summit-1203164398/>

Moodboard Biblion huisstijl

Bronnen op Moodle

Week 3 (13 mei)

Theorie

Porter, J. (n.d.). Principles of User Interface Design. Retrieved May 28, 2019, from <http://bokardo.com/principles-of-user-interface-design/>

Svartsevych, D. (2015, July 6). 7 Secrets for Enhancing UX with Micro-Interactions. Retrieved May 28, 2019, from <https://www.webdesignerdepot.com/2015/07/7-secrets-for-enhancing-ux-with-micro-interactions/>

Afbeeldingen theorie

Vakantiediscounter. (n.d.). Goedkope vakanties boek je ook in 2019 bij dé VakantieDiscounter. Retrieved May 28, 2019, from <https://www.vakantiediscounter.nl>

Week 4 (20 mei)

Theorie

Gast, I. (2019, May 28). No Accessibility | IschaGast. Retrieved May 28, 2019, from <https://vimeo.com/251623341>

Porter, J. (n.d.). Principles of User Interface Design. Retrieved May 28, 2019, from <http://bokardo.com/principles-of-user-interface-design/>

Afbeeldingen theorie

Netflix. (n.d.). Netflix. Retrieved May 28, 2019, from <https://www.netflix.com/nl-en/Login?nextpage=https%3A%2F%2Fwww.netflix.com%2Fbrowse>

Slider psd free psd download (124 Free psd) for commercial use. format: psd. (n.d.). Photograph. Retrieved from <https://all-free-download.com/free-psd/slider-psd.html>

Week 5 (27 mei)

Deeltoets 1 voor 25 % van je cijfer