Template ID aspecten

**Usability: gebruiksvriendelijkheid.**

Het zorgt ervoor dat de gebruiker kan doen wat hij wil doen. En dat alles goed verloopt.

|  |  |
| --- | --- |
| Onderdeel: 5 E’s of Usability | Hoe gebruiken? |
| Effective: Doel bereiken | te laten zien wie ik ben en wat ik kan. je kan zienw at voor projecten ik al heb gehad en wat ik adar gemaakt heb. mijn vaardigheden en wie ik ben. |
| Efficiency: Middelen om doel te bereiken, bijv. snelheid | een duidelijke navigatiebalk en veel fotos |
| Engaging: Innemend/ Aantrekkelijk | mooie kleuren, een duidelijke omschrijving, duidelijke indeling |
| Error tolerant: Voorkomen en herstellen | makkelijk de pagina te ververssen en herstellen. |
| Easy to learn: Makkelijk te leren | erg duidelijk en weinig instructies |

**User Experience: gebruikerservaring.**

Het roept een gevoel op bij de bezoeker. Het is de manier waarop een gebruiker een product of dienst beleeft.

|  |  |
| --- | --- |
| Onderdeel: Pyramide van UX | Hoe gebruiken? |
| Useful: Functionaliteit. | er is informatie over mij, wie ik ben en wat ik kan. ook een contact pagina om contact op te nemen |
| Reliable: Betrouwbaarheid. | op elke pagina staat bijna een foto en laat ik zien wie ik ben en wat ik kan. ik laat zien wat ik gemaakt heb en hoe het werkt. |
| Usable: Bruikbaarheid. | makkelijkt te navigeren naar andere paginas met de navigatiebalk |
| Convenient: Gebruiksgemak. | makkelijke navigatiebalk en structuur |
| Pleasurable: Plezier. | op de homepage leuke fotos, en als idee (waar ik nog bezig mee ben) een leuke schruifpuzzel op de id pagina |
| Meaningfull: Betekenisvol. | mijn eigen huistijl heb ik erin verwerkt en dat was een groen/bruin jungle thema ik heb het gemaakt zoals ik het wou. |

**Gamification: Motiveren van de gebruiker om jouw product te gaan gebruiken.**

Het toevoegen van spelelementen aan een niet-spel situatie om gedrag positief te beïnvloeden.

|  |  |
| --- | --- |
| Onderdeel: 3 stappen | Hoe gebruiken? |
| Bepaal het doel |  |
| Wat is de beloning (wat krijgt de speler ervoor) |  |
| Intrinsieke motivatie  Competentie: Iedereen wil het gevoel hebben dat hij/zij iets kan. | ik zelf had al een idee wat ik wou en ik heb andere leerlingen uit mij klas eholpen die vroegen om hulp. |
| Intrinsieke motivatie  Autonomie: De behoefte om de controle over eigen taken/ leven te hebben. | er is een persoonlijke pagina genaamt "about me" waar info over mij is en een foto. ook op de homepage deel ik mijn intresses en fotos. |
| Intrinsieke motivatie  Relatie: Verbondenheid: Het verlangen naar interactie, verbinding en de behoeften om voor anderen te zorgen. | mijn email, telefoonnummer staan erbij |