



Wireframing

www.s6.metteghijzen.nl

Datum: 19/09/2023

Mette Ghijzen

mette.ghijzen@student.fontys.nl

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	2
Introductie.....	3
Resultaat en Inzichten.....	3
Centrale onderzoeksvraag	3
Inzichten en bevindingen	3
Conclusie	3
Aangetoonde leeruitkomsten.....	4

Introductie

Dit document biedt inzicht in het proces dat ik heb doorlopen bij het ontwerpen van mijn portfolio-website. Het hoofddoel van dit verslag is om mijn vroege prototyping en ideeënverkenning te presenteren. Hierbij zal ik verschillende ideeën en wireframes bespreken die ik heb ontwikkeld.

Resultaat en Inzichten

Centrale onderzoeksvraag

De centrale onderzoeksvraag die in dit document wordt beantwoord is:

- *Welke elementen moeten in mijn portfolio-website worden opgenomen om mijn werk effectief te presenteren?*

Inzichten en bevindingen

Ik heb mijn site ontworpen met behulp van Figma, met mijn onderzoek in mijn achterhoofd. Dankzij het interview met Jordi, het onderzoek naar trends en mijn diepe duik in de immersion onderzoeksmethode, heb ik nu een beter idee van wat ik in mijn website wil opnemen en waarom.

Het interview heeft me geholpen begrijpen waar docenten op letten. Hierdoor weet ik nu hoe ik mijn projectpagina's het beste kan structureren. Docenten vinden het handig om studenten te beoordelen op basis van leeruitkomsten. Daarom heb ik geprobeerd om mijn website zo te maken dat dit mogelijk is, met een content-filter voor de inhoud. Ook heb ik het advies van Jordi opgevolgd door een "samenvatting" toe te voegen aan elke deliverable, met een inleiding, een samenvatting van mijn inzichten & bevindingen, en een conclusie. Voor meer details kunnen docenten de bijbehorende pdf bekijken.

Door mijn trendanalyse heb ik besloten om pastelkleuren, subtiele animaties, ronde vormen en mooie afbeeldingen te gebruiken. Ik wil een eenvoudige website maken, met in gedachten "less is more". Hoewel het belangrijk is dat mijn site er goed uitziet op mobiele apparaten, heb ik ervoor gekozen om geen speciaal mobiel ontwerp te maken, omdat docenten waarschijnlijk vooral hun laptops zullen gebruiken.

Het immersion-onderzoek heeft me geleid naar het overnemen van de stijl van Jordi's website, omdat ik die erg mooi vond. Maar ik heb ook gemerkt dat de website van Jordi niet zo gebruiksvriendelijk was. Daarom heb ik besloten om mijn website meer te laten lijken op die van Merlijn, door onder andere het contentfilter over te nemen en de manier waarop hij zijn werk presenteert. Merlijn heeft me ook geïnspireerd om afbeeldingen te genereren met behulp van AI.

Met dit in mijn achterhoofd ben ik begonnen met ontwerpen. Het ontwerp is te vinden op <https://www.figma.com/file/r96scqghURaZl3UIRQgePqu/Portfolio-S6?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=mg7HjvlySLlqLBI8-1>

Conclusie

In het kort, na het praten met Jordi, het bekijken van trends en grondig onderzoek te doen, weet ik nu beter wat er op mijn website moet komen en

waarom. Ik snap nu waar docenten op letten en heb mijn website daarop aangepast, met bijvoorbeeld samenvattingen en filters voor de inhoud. Mijn keuzes voor het uiterlijk, zoals zachte kleuren en een simpele stijl, komen voort uit mijn analyse van trends. Jordi's stijl heeft me beïnvloed, maar ik heb ook geleerd van Merlijn om mijn site gebruiksvriendelijker te maken en AI voor afbeeldingen te gebruiken.

Aangetoonde leeruitkomsten

- **Learning outcome 1: User interaction (analysis & advice)**

You analyse the user, the interaction, and the user experience, also taking state of the art interactive technologies into account. You select a suitable design process to be able to advise on UX interventions based on a validated UX design.

- **Learning outcome 2: User interaction (execution & validation)**

You execute and evaluate the user experience of an interactive product. You document the development process for the stakeholders.