

Fontys

Prototype documentatie

Onderwerp 2

Michelle Janssen
12-12-2019

Inhoudsopgave

Inleiding	2
Aanpak	3
Resultaat	4

Inleiding

Voor het project [ikleeralles.nl](https://www.ikleeralles.nl) vanuit de specialisatie Open Innovation is het de bedoeling dat ik meerdere prototypes maak. De prototypes zijn gebaseerd op onderzoek dat ik gedaan heb naar onboarding. Uit het onderzoek zijn drie verschillende onderwerpen gekozen waar ik prototypes voor ga maken, een is een welkom bericht. Met deze prototypes ga ik onderzoeken welk welkom bericht er voor zorgt dat de gebruiker de rondleiding gaat gebruiken.

Aanpak

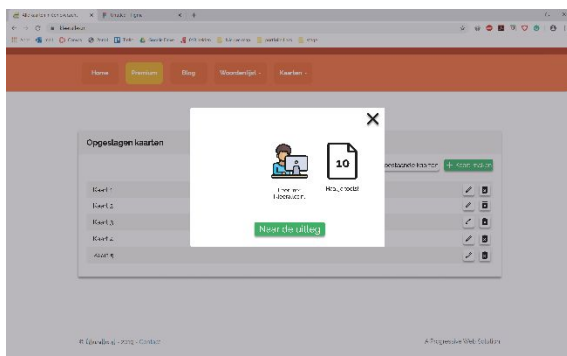
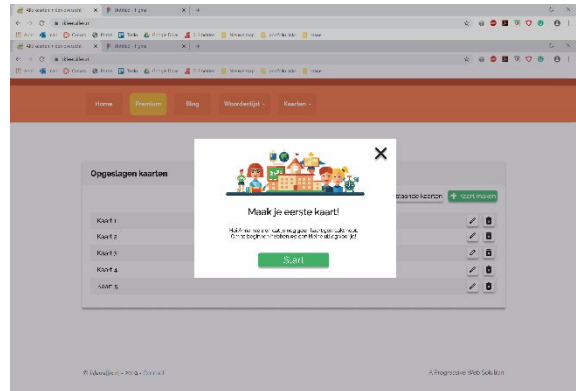
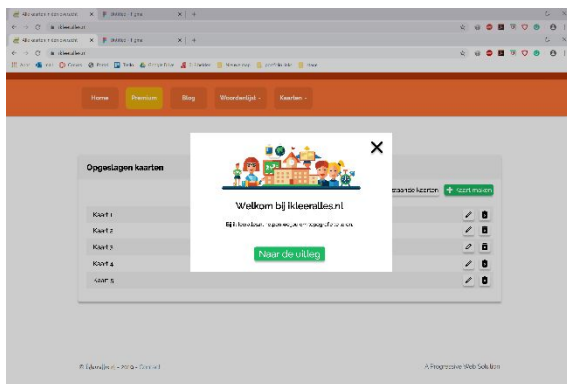
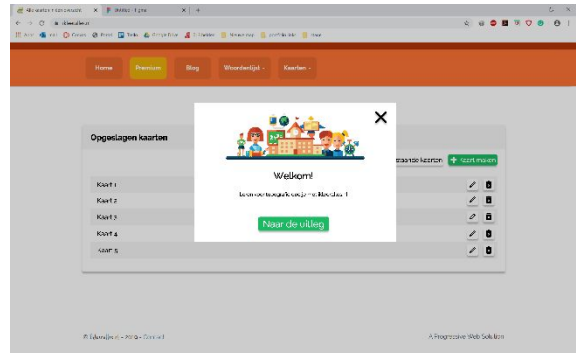
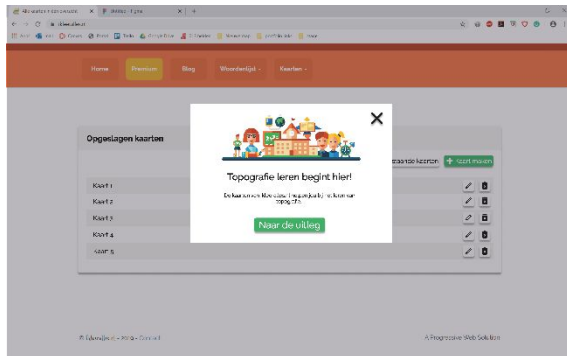
Na het bepalen van de onderdelen waar ik prototypes voor ging maken, zie onderzoek onboarding, ben ik begonnen met het maken van verschillende prototypes in Figma. Voor deze prototypes heb ik gekeken naar verschillende manieren waarop een welkom bericht geschreven word. Met deze manieren in mijn achterhoofd ben ik verschillende kleine teksten gaan schrijven. Deze verschillende stukken tekst heb ik hierna in Figma gezet om ze in de omgeving te hebben en een idee te hebben of deze zouden kunnen werken.

Na het kijken in Figma of de teksten niet te lang waren ben ik gaan kijken naar de tekst op de knop. Deze heb ik hierna afgestemd op de tekst die erboven stond. Nadat dit gedaan was heb ik een selectie gemaakt van verschillende berichten die ik zou gaan maken voor de prototypes van html/css en javascript.

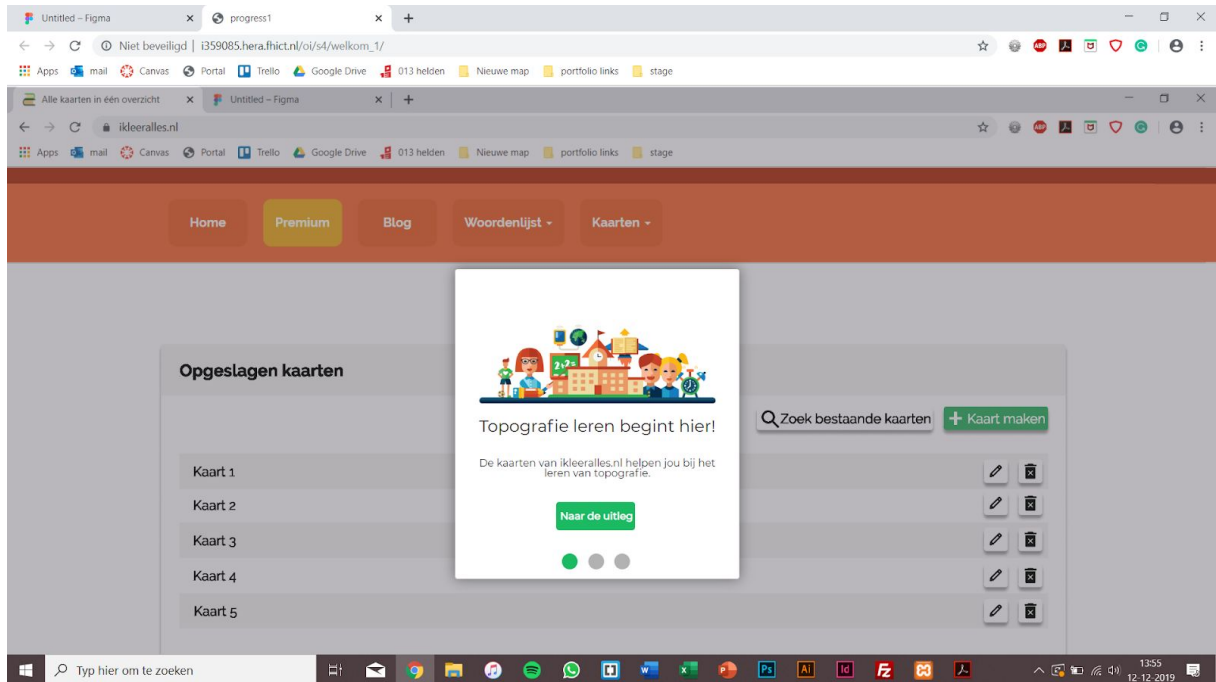
Voor het nieuwe prototypes heb ik een versie van de progress bar prototype gepakt en hier aanpassingen aan gedaan. Dit heb ik voor vier verschillende prototypes gedaan.

Resultaat

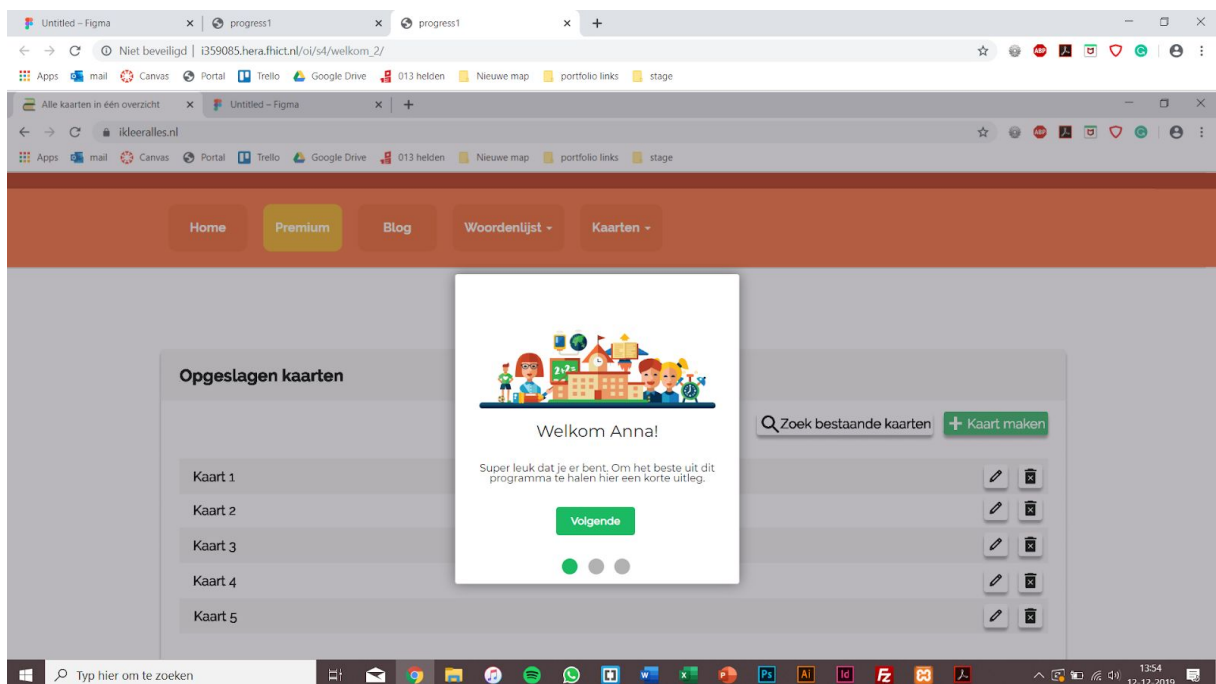
In figma ben ik begonnen met het maken van verschillende opties van teksten. Deze heb ik allemaal in omgeving gezet om zo een goed gevoel te krijgen van hoe deze er uit zou zien voor de gebruiker.



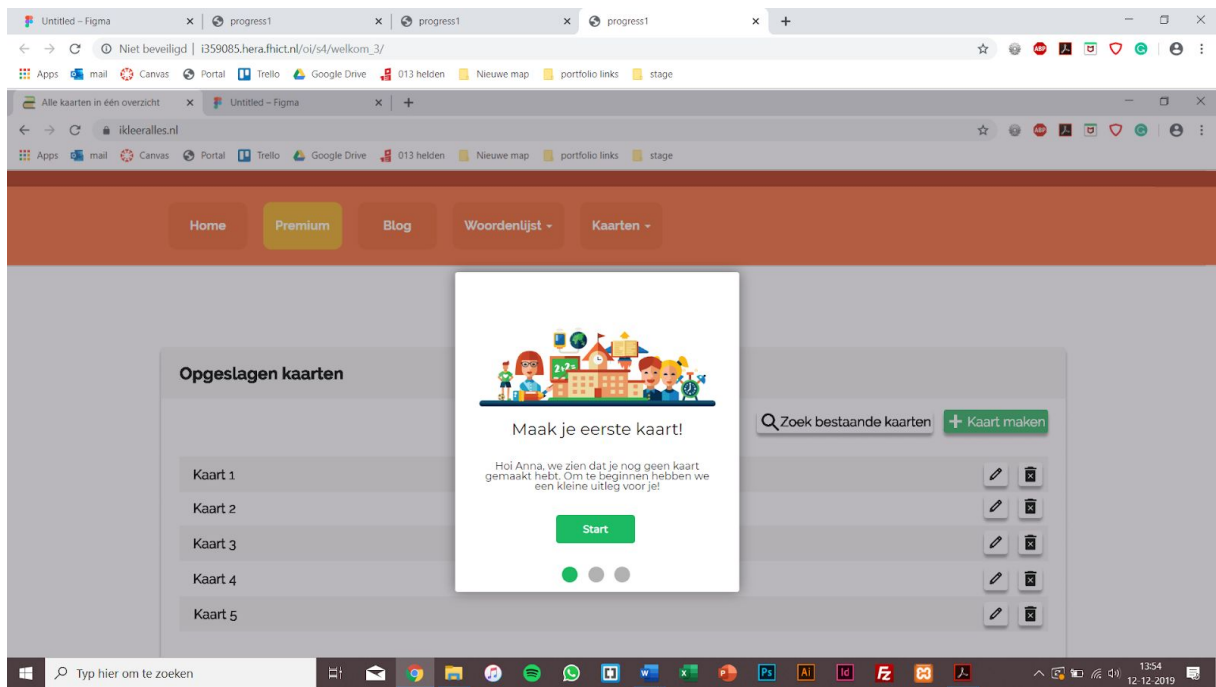
Hierna heb ik er vier geselecteerd en deze in een prototype uitgewerkt. Voor dit prototype heb ik een prototype gebruikt dat ik gemaakt had voor de progress bar. Deze heb ik **op** meerdere punten aangepast, zoals kleur gebruik en achtergrond en daarna de tekst toegevoegd.



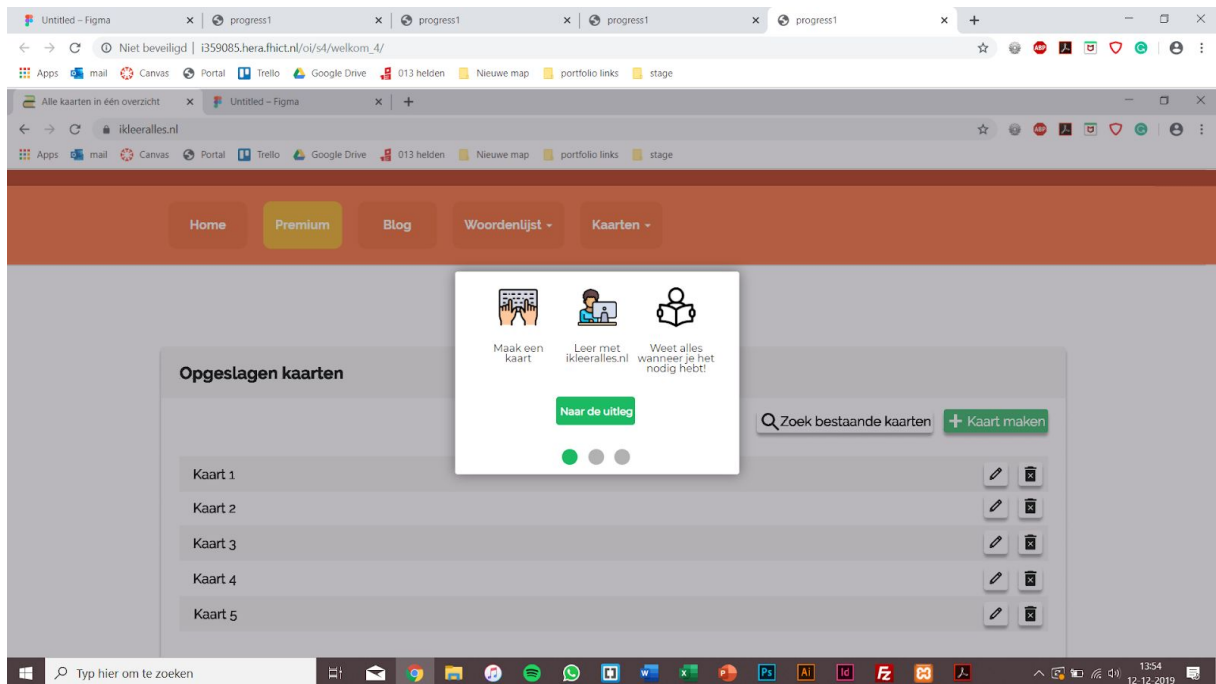
Link naar prototype: http://i359085.hera.fhict.nl/oi/s4/welkom_1/



Link naar prototype: http://i359085.hera.fhict.nl/oi/s4/welkom_2/



Link naar prototype: http://i359085.hera.fhict.nl/oi/s4/welkom_3/



Link naar prototype: http://i359085.hera.fhict.nl/oi/s4/welkom_4/

Conclusie

Prototype 1 bestaat uit een speelse afbeelding in combinatie met een kort maar krachtige introductie tekst zorgt voor duidelijkheid, het voordeel hiervan is dat alles overzichtelijk blijft. het nadeel is dat deze tekst niet uitnodigend genoeg is voor een nieuwe gebruiker om met het programma aan de slag te gaan.

In prototype 2 is voornamelijk de tekst veranderd. In plaats van "Topografie leren begint hier" staat er nu "Welkom Anna". Door een persoon met zijn of haar naam aan te spreken zal de persoon zich verbonden voelen met het programma, en hierdoor wellicht sneller met het programma aan de gang gaan. Daarnaast staat er nu in de tekst een stukje over dat er een korte uitleg gevolgd kan worden met verwijzing naar de groene knop. Ten opzichte van prototype welkomscherm 1 is dit een verbetering.

In prototype 3 is te zien dat de titeltekst veranderd is naar "Maak je eerste kaart". Dit zorgt er voor dat in 1 oogopslag duidelijk is waar de volgende stappen over zullen gaan. Het eerstvolgende wat opvalt in de tekst is Welkom Anna. Hier is wederom voor gezorgd dat de gebruiker persoonlijk wordt aangesproken wat zorgt voor een connectie. Vervolgens staat hier een korte maar krachtige tekst waarin de gebruiker wordt meegenomen in het maken van een kaart voor de eerste keer. Dit prototype combineert als het ware de beste punten uit prototype 1 en 2.

Het 4e en laatste prototype is er een gebaseerd op iconen. Deze 3 iconen zorgen voor een makkelijk minimalistisch uiterlijk. Hierdoor krijgt de gebruiker het gevoel dat het programma enorm gebruiksvriendelijk is. Echter ontbreekt er uitleg in de tekst waardoor de gebruiker met vragen blijft zitten. Het is niet uitnodigend en de gebruiker wordt niet goed meegenomen in de vervolgstappen die uitleg geven over het gebruik van het programma.

Dit alles leidt tot de conclusie dat prototype 3 het meeste geschikt is om mee verder te gaan in het volgende prototype.