

Groepsopdracht Interactieontwerp werkcollege 1, week 1

De opdracht

Bedenk een manier om lager opgeleide mensen meer te betrekken bij de Nederlandse politiek.

Het concept

Politiek staat vaak ver weg van de gemiddelde burger. Er is weinig betrokkenheid bij politiek, totdat het tijd wordt om te stemmen. Om lager opgeleiden meer te betrekken bij de politiek moet er een simpele, toegankelijke manier zijn om politiek dicht bij de gebruiker te brengen. Om de politiek dichterbij te brengen moeten we ons richten op actueel en lokaal nieuws, iets waar de lager opgeleide vaak zelf ook een mening over heeft.

De basis van het concept is een mobiele app die de standpunten van politieke partijen over actuele stellingen weergeeft. Er worden stellingen gevormd gebaseerd op actueel en lokaal nieuws. Hieronder worden de standpunten van nationale en lokale politieke partijen weergegeven. Dit alles wordt simpel en bondig weergegeven door middel van graadmeters met een korte onderbouwing. Dit om het begrijpelijk te houden voor lager opgeleiden.

Er wordt gebruik gemaakt van duidelijke kleuren om de politieke partijen aan te duiden, en een simpele interface met zo min mogelijk overbodige opties. Een onnodig uitgebreide app kan gebruikers afschrikken en kan juist averechts werken.

Lokaal nieuws kan makkelijk worden opgehaald door gebruik te maken van de gps-functie in smartphones, dit ook om het gebruik zo simpel mogelijk te maken. Hiernaast bestaat er een mogelijkheid om een locatie te kiezen door middel van een versimpelde kaart van het land.

Er bestaat ook een optie om favoriete partijen te kiezen, zodat de mening van deze partijen bovenaan komt te staan. Hierbij is er ook de mogelijkheid om meer over deze partijen te weten te komen door een simpele uitleg van het partijprogramma en inzage in de partijleden.

Interactieontwerp

Vrijwel iedereen heeft tegenwoordig een smartphone en een hele grote hoeveelheid mensen gebruikt de smartphone dagelijks. Vooral de jongere generaties zijn bezeten met hun nieuwe zakcomputers. Het grote gebruik van smartphones is een belangrijke zaak voor reclamebedrijven, sociale netwerken en zelfs politieke partijen. Zelfs onze politieke leiders zijn tegenwoordig actief op hun smartphones en die activiteit is te herkennen op de sociale media, waar zij hun standpunten laten horen en deze verdedigen. Deze situatie geeft aan dat de smartphone al een bruikbare omgeving is wat betreft politieke betrokkenheid. Lang niet alle lager opgeleiden zullen het nieuws kijken, laat staan politieke debatten volgen, maar wat bijna elk mens in Nederland wel doet is, zoals eerder beschreven, fanatiek gebruik maken van de smartphone. Een smartphone applicatie zal dus een van de beste oplossingen zijn om lager opgeleide mensen betrokken te krijgen bij de Nederlandse politiek.

Hoe moet zo'n app er dan uit gaan zien? Om het eenvoudig te houden, zodat de app te gebruiken blijft voor een zo'n groot mogelijke doelgroep, zijn drie hoofdschermen aangehouden:

1. Het menu
2. Stellingen uit recent nieuws
3. Mening van politieke partijen over deze stellingen

Met deze drie schermen in het achterhoofd zijn de volgende ontwerpen gemaakt aan de hand van wireframes:

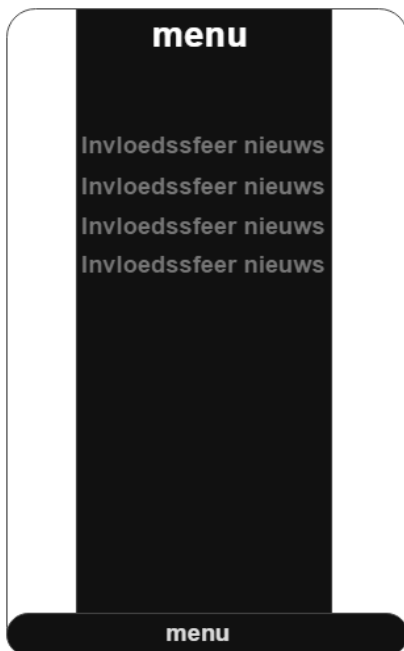


Fig. 1

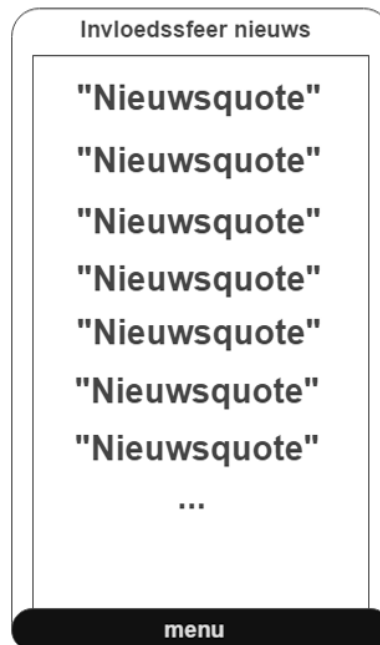


Fig. 2

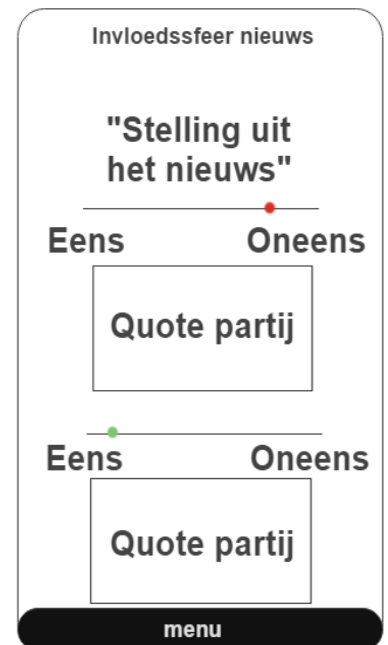


Fig. 3

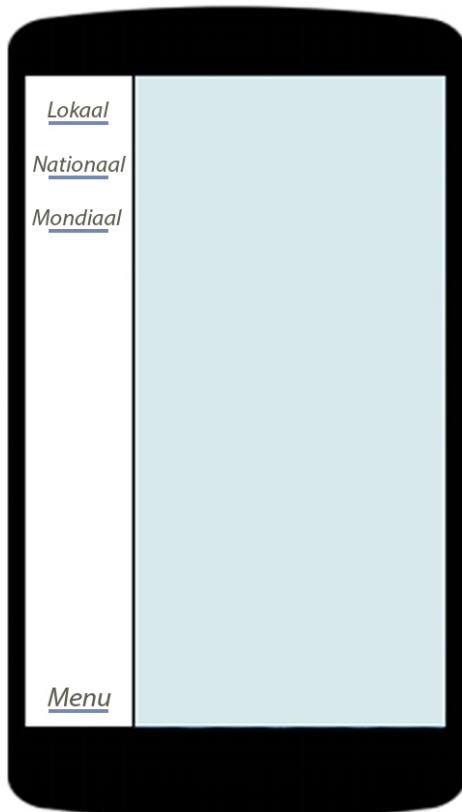
Grafisch ontwerp

Bij het grafisch ontwerp is er gekeken naar een mogelijke lay-out op basis van deze. Er is een menu gemaakt met verschillende niveaus gebaseerd op geografie.

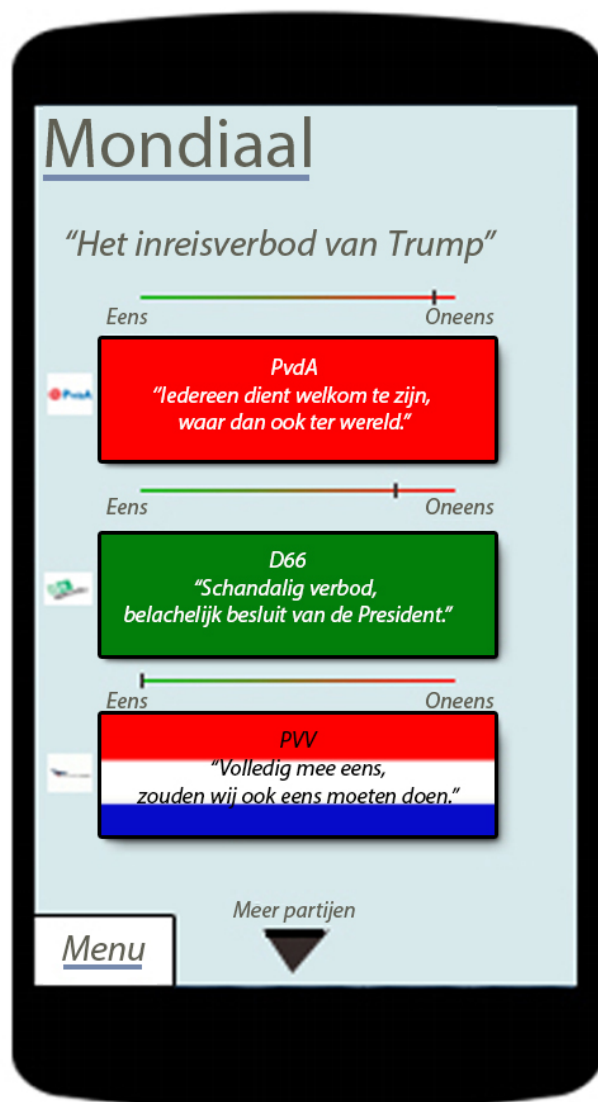
Wanneer er op een van de opties in het menu gedrukt wordt (in het voorbeeld is de optie “mondiaal” gekozen) verschijnen er meerdere quotes waar je ook weer op kan drukken. Als er op een van deze quotes geklikt wordt zie je van de partijen die er een mening over hebben een korte opinie met daarbij een graadmeter die aangeeft in welke mate zij het hier mee eens of oneens zijn.

Er is gekozen voor een zachte achtergrondkleur omdat de menuknop duidelijk in beeld dient te zijn. Daarnaast is er op het laatste beeldscherm bij elke quote een kleur meegegeven aan de mening om zo duidelijker te maken welke partij wat heeft gezegd. Een klein logo is links van de mening geplaatst om het zo nog duidelijker te maken. De graadmeter gaat van groen (eens) naar rood (oneens). Dit omdat deze kleuren duidelijk aangeven of je het er mee eens bent of niet.

Het menu is wit gemaakt, en alle woorden zijn onderstreept. Hierdoor vallen onderdelen beter op, en zorgt het voor een mooi overzicht. Wanneer men op een optie klikt in het menu gaat het menu naar beneden in een snelle beweging, en blijft het menu opvallen door een knop links onderin. De pijl die nu bij het 3^e plaatje staat kan ook mogelijk bij de pagina zijn met alle stellingen, dan zou er staan ‘meer stellingen’.



Afbeelding 1: Hoofdmenu



Afbeelding 3: Weergave standpunten



Afbeelding 2: Overzicht stellingen

Technisch ontwerp

In dit onderdeel wordt bepaald hoe de software eruit moet zien. Welke technieken daarvoor nodig zijn. Waar de data wordt opgeslagen. Hoe de ingevoerde gegevens worden verwerkt en de stappen die worden ondernomen om het systeem te beveiligen.

Besturingssysteem

Ieder besturingssysteem werkt op een andere manier. Daarom wordt de app voor verschillende besturingssystemen geprogrammeerd. De populairste systemen op dit moment zijn; Android (Google), iOS (Apple) en Windows Phone (Microsoft). Elke mobiele telefoon met GPS kan gebruikt worden om de locatie te lokaliseren. Zonder GPS is het echter ook mogelijk gebruik te maken van de applicatie. Verder wordt er ook rekening gehouden met het formaat van het scherm, de *processing power* en de duur van de batterijen. (Gan, 2015)

Computertaal

Er wordt aan de hand van de volgende computertalen vormgegeven aan de politieke app: HyperText Markup Language (HTML): geeft de inhoud van een pagina weer, Cascading Style Sheet (CSS): verzorgt de lay-out van de HTML elementen, JavaScript: faciliteert de interactie met de gebruiker en *Hypertext Preprocessor* (PHP): dient ervoor om gegevens naar de database te transporteren en gegevens uit de database te halen.

Database

De verkregen data wordt opgeslagen in een database. Deze database bestaat uit vier tabellen; Stellingen, Quotes, Partijen en StellingDetails. Wanneer de gebruiker een stelling te zien krijgt, wordt in de database een link gemaakt met de bijhorende quotes en partijen. Deze koppeling is terug te vinden in het StellingDetails tabel. Het tabel StellingDetails bestaat uit de kolommen: Stelling_ID, Partij_ID, Quote_ID en Locatie. Door deze opstelling wordt een stelling gegenereerd, vervolgens wordt aan de hand van quotes door partijen aangegeven in hoeverre ze het eens of oneens zijn met de stelling. Het tabel Quotes bestaat uit Quotes_ID, Quote en Quotes_score. In het kolom Quotes_score wordt aangegeven in hoeverre een partij het (on)eens is met een stelling. De scores die gehanteerd zijn, variëren van 1 “eens” tot en met 5 “oneens”. Eén quote kan slechts op één stelling van toepassing zijn. Indien een gebruiker wil weten wat de politieke partijen over het inreisverbod van Trump zeggen; kan het systeem de volgende query genereren: `SELECT * FROM StellingDetails where like %inreisverbod trump%`.

Beveiliging

Gebruikers krijgen niet de mogelijkheid veel tekst in te vullen, er wordt in de applicatie meer gebruik gemaakt van *drop down* opties. Aan de hand van deze maatregelen kunnen o.a. *Markup* en *SQL injections* vermeden worden. Dit zal tot gevolg hebben dat het systeem beschermd wordt tegen externe aanvallen (Gollmann, 2010). Om de problemen voor te zijn worden de server en webpagina in de gaten gehouden door speciale software. Bij constatering van traagheid of downtime zal er een melding volgen om de gebruikers zo snel mogelijk op de hoogte te stellen. In deze melding zal duidelijk zijn, dat het probleem erkend wordt en dat er aan wordt gewerkt. Indien er iets met de data mocht gebeuren, is ervoor een back-up systeem gezorgd. Het verlies van data blijft daarmee beperkt.

Bronvermelding

Gollmann, D. (2010). Computer security. *Wires Computational Statistic* . vol 2,. Pages 544-554 issue 5. DOI: 10.1002/wics.106.

Ken-En Gan, S. (2015). Editorial: scientific apps: design, considerations, and functions. *Scientific Phone Apps and Mobile Devices*. DOI 10.1186/s41070-015-0001-2.