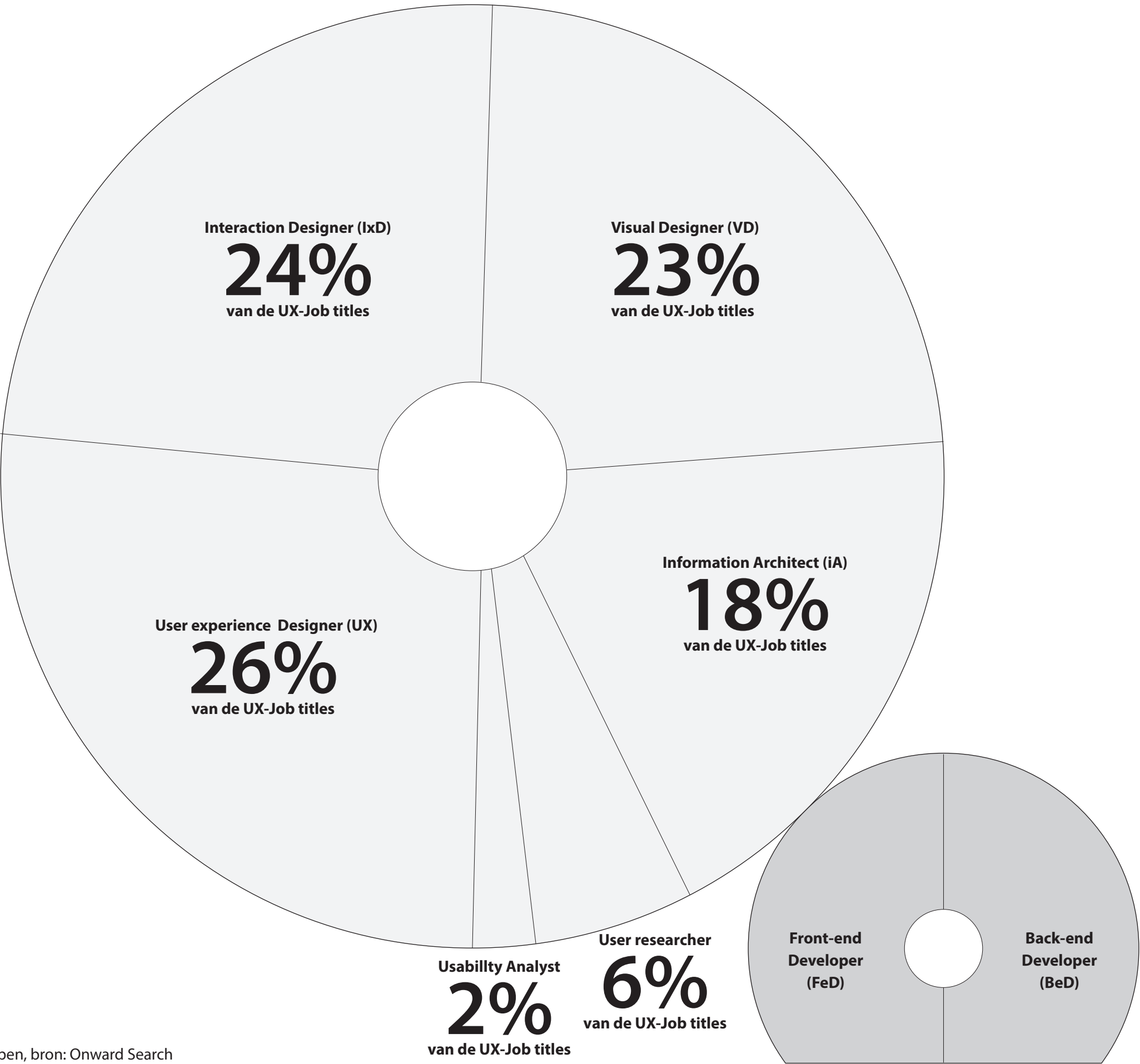


1. UX-beroepen



UX-beroepen, bron: Onward Search

1.1 UX-Design

Binnen het CMD-vakgebied ga ik mij richten op UX-Design. User experience design draait om het verbeteren van de interactie tussen de gebruiker en het product. UX-design een containerbegrip waar verschillende vakgebieden binnen vallen.

1.1.1 Interaction Design (IxD)

Interaction Design (IxD) draait om de structuur en het gedrag van interactieve systemen. Een belangrijke inspiratiebron zijn casestudies en belangrijke specialisten zoals Alan Cooper. Tijdens mijn stage ben ik veel binnen dit vakgebied bezig geweest en ik vond dit zeer inspirerend.

1.1.2 Visual Design (VD)

Een Visual Designer richt zich op digitale visuele communicatie. Een goed voorbeeld zijn de Google Material Design-guidelines.

1.1.3 Informatie Architectuur (iA)

Informatie Architectuur gaat over de relatie en samenhang die de informatie tot elkaar heeft. Om tot een goed interactie-ontwerp te komen ben je een goed overzicht van de informatie nodig.

1.1.4 User Research

Om de keuzes te kunnen onderbouwen die gemaakt zijn maak je gebruik van gebruikersonderzoek. Dit kun je zelf doen maar er worden ook casestudies gepubliceerd. Een recent voorbeeld zijn de experimenten van Airbnb.

1.1.5 Usability

Om de user-experience te verbeteren en ter ondersteuning van het Interaction Design. In het eerste jaar hebben we het over de boeken van Steve Krug gehad.

1.2 Uitwerken van prototypes

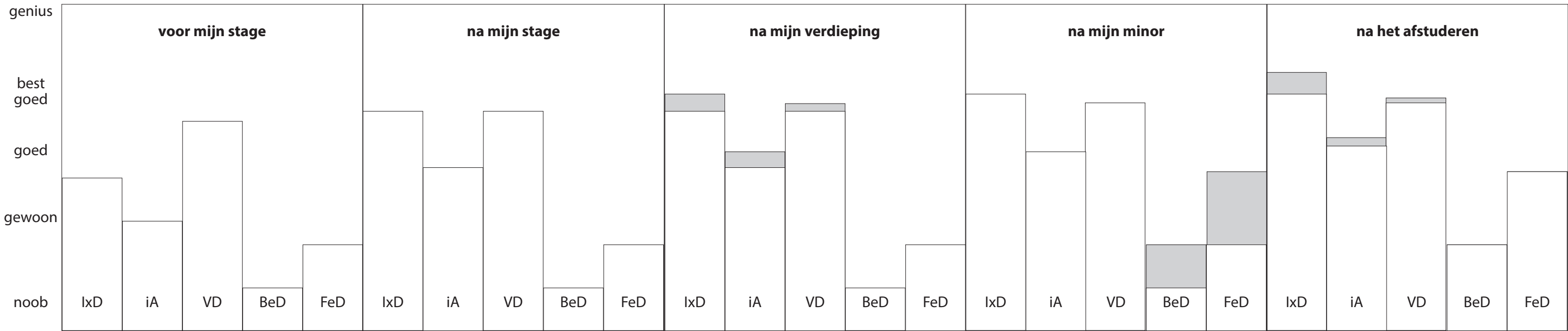
1.2.1 Front-end technologie (FeD)

Bij een website is de front-end het gedeelte waar de gebruiker interactie mee heeft.

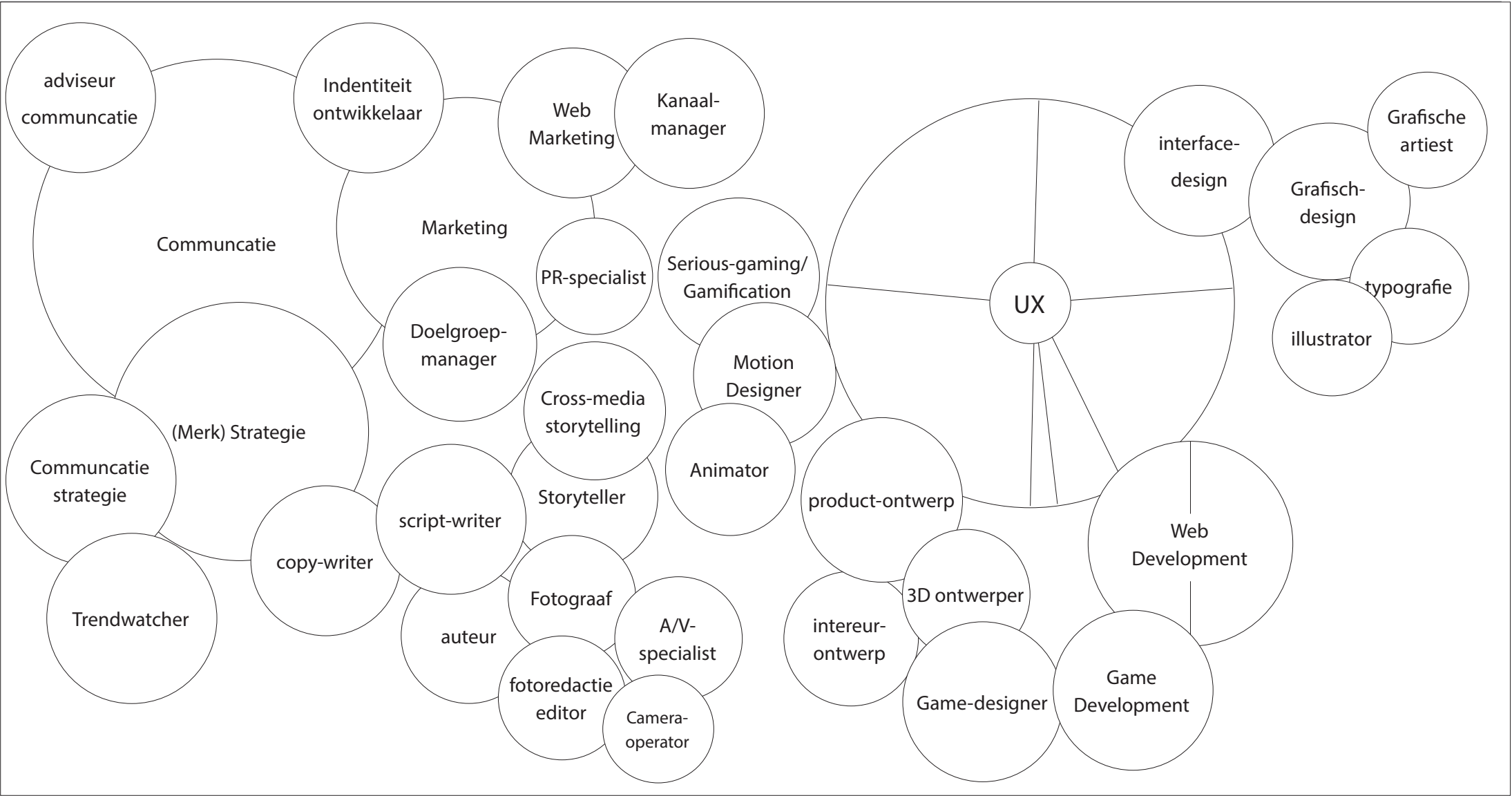
1.2.2 Back-end technologie (BeD)

Bij een website stuurt de front-end de server aanstuurt. Ik ben van mening dat ik basale kennis moet hebben van deze structuren om de interacties optimaal te laten verlopen.

2. Roadmap



3. Overzicht van CMD-beroepen



2.1 Toelichting op de roadmap

De roadmap heeft twee assen.

1. De afkortingen die gebruikt worden staan in het overzicht van de UX-beroepen. Ik heb er voor gekozen om dit op deze manier onder te verdelen omdat ik vind dat je deze nodig bent om een goede UX-Designer te worden.
2. In de verticale as laat ik zien waar ik nu sta en in het grijze gedeelte laat ik zien waar ik mij in wil ontwikkelen. De hoogte het vak is ingeschat naar eigen inzicht.

2.2 Leerdoel tijdens de verdieping

- Tijdens mijn verdieping wil ik de gebruikers-interactie verbeteren van een product of dienst door verschillende prototypes te maken, met de prototypes verschillende testen uit te voeren. Dit is te meten met een A/B test met een kleine groep gebruikers.

3.1 Toelichting op het overzicht van CMD-beroepen

- Ik heb een overzicht gemaakt van de beroepen die binnen het CMD-werkveld en hoe ik de relatie tot deze beroepen zie.
- De beroepen UX en Web Devolopment heb ik het UX-beroepen-overzicht toegelicht.