In deze paragraaf ga je leren hoe je de UX kunt ontwerpen. Bij het ontwerpen van de UX zul je vooral kijken naar hoe een gebruiker de applicatie doorloopt. Je kijkt naar de flow tussen pagina's en processen die een gebruiker kan doorlopen. Een UX designer zorgt ervoor dat de gebruiker zo makkelijk mogelijk zijn doel kan bereiken.

Om een goede UX te realiseren moet de designer aan een paar eisen voldoen:

1. Je moet de gebruiker kennen. Als je iets ontwerpt voor kinderen zal je het anders moeten maken dan als je het ontwierp voor ouderen.
2. Je moet vanuit de gebruiker kunnen kijken. Ga het programma door alsof je een gebruiker bent en kijk naar wat nog beter zou kunnen.
3. Je moet zaken simpel kunnen houden. Een UI moet zo eenvoudig en duidelijk mogelijk zijn.

Er zijn een paar manieren waarop tewerk kunt gaan, deze zijn handig in verschillende fases van een project.

Ter voorbereiding

1. Je begint met te onderzoeken welke problemen gebruikers hebben die je met jouw applicatie probeert op te lossen. Je maakt een overzicht van hoe je die problemen op wilt lossen.
2. Je gaat kijken naar hoe anderen proberen deze problemen op te lossen en kijk naar wat ze goed en niet goed doen.
3. Beschrijf de stappen die een gebruiker moet uitvoeren om een bepaald doel te bereiken binnen de applicatie, dit gebruik je om gefocust te blijven op wat je wilt bereiken en niet teveel eromheen gaat maken.

Tijdens het ontwikkelen

1. Ga door de applicatie heen en kijk welke onderdelen nog verbeterd zouden kunnen worden. Je wilt ervoor zorgen dat alles zo makkelijk mogelijk te gebruiken is en het duidelijk is hoe je iets kunt gebruiken of vinden.
2. Je kunt een wijziging maken en dan gebruikers de nieuwe en oude versie laten testen. Aan de hand van de resultaten kun je zien wat beter werkt en wat misschien een goede volgende stap zou zijn.
3. Laat echte gebruikers jouw applicatie testen. Je geeft ze opdrachten en kijkt hoe ze deze uitvoeren. Het is handig om opnames te maken, zodat je beter kunt zien wat de gebruiker doet. Je kunt op deze manier zien waar de gebruiker moeite mee heeft. Deze vorm van testen is een usability test.

#VRAGEN

1. Bezoek een (bekende) website en bekijk welke stappen je moet uitvoeren om een bepaald doel te bereiken. Je kunt denken aan inloggen, iets bestellen of contact opnemen.
2. Probeer een alternatieve manier te verzinnen om een doel van opdracht 1 te bereiken, bedenk dus zelf een andere manier waarop de website zou kunnen werken.

#ANTWOORDEN