

## Project WEB 2021

### Opdracht 2 - Interactief prototype

Maak een Interactief prototype waarmee je kan laten zien en waarmee je kan ervaren wat het concept is van de Multi-Device Experience. Het prototype moet een goed beeld geven van wat je voor, tijdens en na de reis met de website kan doen.

Het doel van deze opdracht is te leren hoe je door iteratief te werken een interactieve, op de doelgroep afgestemde oplossing kan bedenken en maken.

#### 1. Het prototype laat zien wat het concept is voor de *Multi-Device Experience*

<b>Criteria</b> Het prototype maakt duidelijk wat het concept is en hoe het moet gaan werken.  Met verschillende states en/of schermen zijn de belangrijkste functionaliteiten van de website uitgewerkt.  Het is duidelijk hoe de toegepaste C-strategie(ën) moet(en) gaan werken en wat je kan tijdens de verschillende fases van de reis.	<b>Feedback:</b> Beschrijf verbeterpunten en/of wat er goed is  Het prototype legt uit wat het concept is door middel van een onboarding proces..  Verschillende states zijn verwerkt. Echter zijn er sommige acties/states die in het prototype niet overeenkomen met wat dat gebruiker heeft gedaan. Ik 'heart' een item maar om deze terug te vinden moet ik naar mijn 'starred' items. Ook klopt de interactie niet helemaal als je op old town square hebt gedrukt.  Je kunt tags toevoegen die al gegenereerd zijn. Op basis van wat en waarom?  Vooralsnog is het prototype single device based. Je kunt wel via je desktop voorkeuren aangeven en settings veranderen die invloed hebben op de applicatie op de telefoon. Waar vind ik deze settings terug op de telefoon? En hoe bepaalt de gebruiker welke items aangeraden worden op de app, heeft de gebruiker daar invloed op? Ik heb het idee dat niet alle functies op beide devices aanwezig zijn.  Misschien kan je iets maken dat je op de computer een uitgebreid naslagwerk kan genereren die de vakantie opsomt?
---	---

Resource: [3C strategieën uit An ecosystem of connected devices](#)

Resource: [Designing with context](#)

#### 2. Het prototype is geloofwaardig

<b>Criteria</b> De teksten en andere gebruikte content zijn realistisch. De organisatie-systemen en hoe gebruikers informatie zoeken passen bij de doelen van de gebruiker.	<b>Feedback:</b> Beschrijf verbeterpunten en/of wat er goed is Ik denk dat je nog goed moet kijken hoe de gebruiker aan zijn 'aanbevolen items' komt. Ik heb het vermoeden dat de gebruiker zelf onderwerpen kan toevoegen en dat op basis daarvan er items getoond worden. Dat toevoegen van onderwerpen mist een aantal stappen in jouw prototype.  Het sorteren en filteren van data ontbreekt nog. Ik weet dat je dit via de settings kan beïnvloeden maar dat gaat denk ik langs het doel van het vak. Denk goed na over hoe je als gebruiker de data te zien krijgt. Niet dat je een waslijst van items krijgt die de gebruiker de hele tijd wegsweept. Dan heb je een slechte UX te pakken,  Ook bied je de gebruiker opties om met het OV ergens naar toe te gaan. Niks mis mee natuurlijk maar wat als ik zelf al een auto, scooter of fiets heb. Of wil lopen?
--	---

Resource: [How people look for information](#)

#### 3. Het prototype ziet er goed uit

<b>Criteria</b> Het prototype is mooi en verzorgd. De layout en interactie zijn goed afgestemd op de schermgrootte. De visuele hiërarchie is op verschillende schermgroottes toegepast en sluit aan bij het concept.	<b>Feedback:</b> Beschrijf verbeterpunten en/of wat er goed is  De layout is duidelijk van het prototype. Ik denk wel dat je jouw concept een stuk geloofwaardiger en beter eruit kan laten zien als je het prototype iets meer styling geeft in de vorm van kleuren, fonts en animaties. Desnoods maak je een hifi versie van de applicatie.  Visuele hiërarchie op verschillende schermgroottes is nog niet echt aan de orde. Laat je applicatie zien op meerdere device. Dan heb je dit probleem getackeld en tegelijkertijd ook het 3C strategieën onderdeel.  Ik zou ook nog even goed kijken naar de opmaak van jouw app. De visuele identiteit is er wel. Maar alle schermen zijn niet consistent. Kruisjes, kleuren en het gebruikt van schaduweffecten voelt nu nog een beetje random aan.
---	---

Resource: [Beginning Graphic Design: Layout & Composition](#)