

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*

Criteria 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.	Feedback: Beschrijf verbeterpunten en/of wat er goed is
---	--

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

Resource: [Designing with context](#)

2. Het prototype is geloofwaardig

Criteria De teksten en andere gebruikte content zijn realistisch. De organisatie-systemen en hoe gebruikers informatie zoeken passen bij de doelen van de gebruiker.	Feedback: Beschrijf verbeterpunten en/of wat er goed is
--	--

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

3. Het prototype ziet er goed uit

Criteria 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.	Feedback: Beschrijf verbeterpunten en/of wat er goed is
---	--

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