



**UI/UX
ADOBE XD**

USER
EXPERIENCE
DESIGN



1 Inleiding tot Adobe XD



U leert wat u wel en niet moet doen bij het kiezen van lettertypen voor websites en mobiele apps.

We zullen ook een beetje vals spelen door vooraf gemaakte UI-kits te verkennen om onze werkstroom te versnellen.

We bouwen en prototypen zowel ons website-ontwerp als het ontwerp van mobiele apps om de pagina's met elkaar te verbinden en volledige interactiviteit toe te voegen, klaar voor gebruik en testen.

Hallo, mijn naam is Dan en ik ben een Adobe Certified Instructor.

Nu gaan jij en ik samen leren hoe je Adobe XD kunt gebruiken.

Nu gaat deze UI / UX-ontwerptool ons helpen prachtige gebruikersinterfaces, bekend als UI of User Interface, te maken en onze gebruikerservaring, ook UX of User Experience genoemd, te stroomlijnen.

Tijdens deze cursus gaan we een echt project gebruiken waar ik aan werk. Het project heeft zowel een webinterface als een mobiele app

nodig. Het geeft je dus een heel goed begrip van hoe je je eigen potentiële UX-project kunt runnen. En mijn cursus hier is gericht op nieuwe onervaren ontwerper als voor de ervaren ontwerper.

We beginnen bij het begin en overlopen alles stap voor stap.

Allereerst zal ik je laten zien hoe je een goede briefing en persona kunt samenstellen.

Vervolgens leer je hoe je een paar super wire frames (draadstructuur) kunt maken.

Van daaruit leert u hoe u kleuren en afbeeldingen correct in uw ontwerp implementeert.

Ik zal alle geheime trucs in Adobe XD met je delen die je echt zullen helpen al die repetitieve taken te versnellen. Helemaal tot het exporteren van de juiste bestanden en het creëren van uw eigen ontwerpruimte.

Aan het einde heb ik een project voor je om je te helpen je vaardigheden te ontwikkelen en dus heb je iets klaar voor je portfolio. Dus ik hoop dat je klaar bent om jezelf te upgraden en met mij mee te doen om Adobe XD te leren.



2

Starten met Adobe XD



Hallo daar, om te beginnen moet je de oefenbestanden downloaden.

Er staat een link in de opmerkingen of beschrijving hieronder.

Er is een knop, je zoekt naar de 'Download trainingsbestanden'.

Wat je ook kan doen is het bestand dat ik tijdens deze cursus maak en - aan het einde van elke video - bewaar ik tot waar ik ben downloaden.

En ik bewaar het als iets dat het 'voltooide bestand' wordt genoemd.

Dus elke video heeft een link of een knop waar je dat bestand of document kunt downloaden. Als de jouw project of document er niet helemaal hetzelfde uit ziet, kun je de mijne downloaden en de twee vergelijken.

Het laatste is dat u tijdens deze cursus om een beoordeling wordt gevraagd. Review zijn het levensbloed van mij als trainer, en waarom ik dit fulltime mag doen.

Op het einde van de cursus wordt je mening gevraagd. Dus als je de cursus leuk vindt en wordt gevraagd om een recensie, plaats er dan een, een eerlijke recensie. Dat zal me als full-time trainer, heel veel helpen.

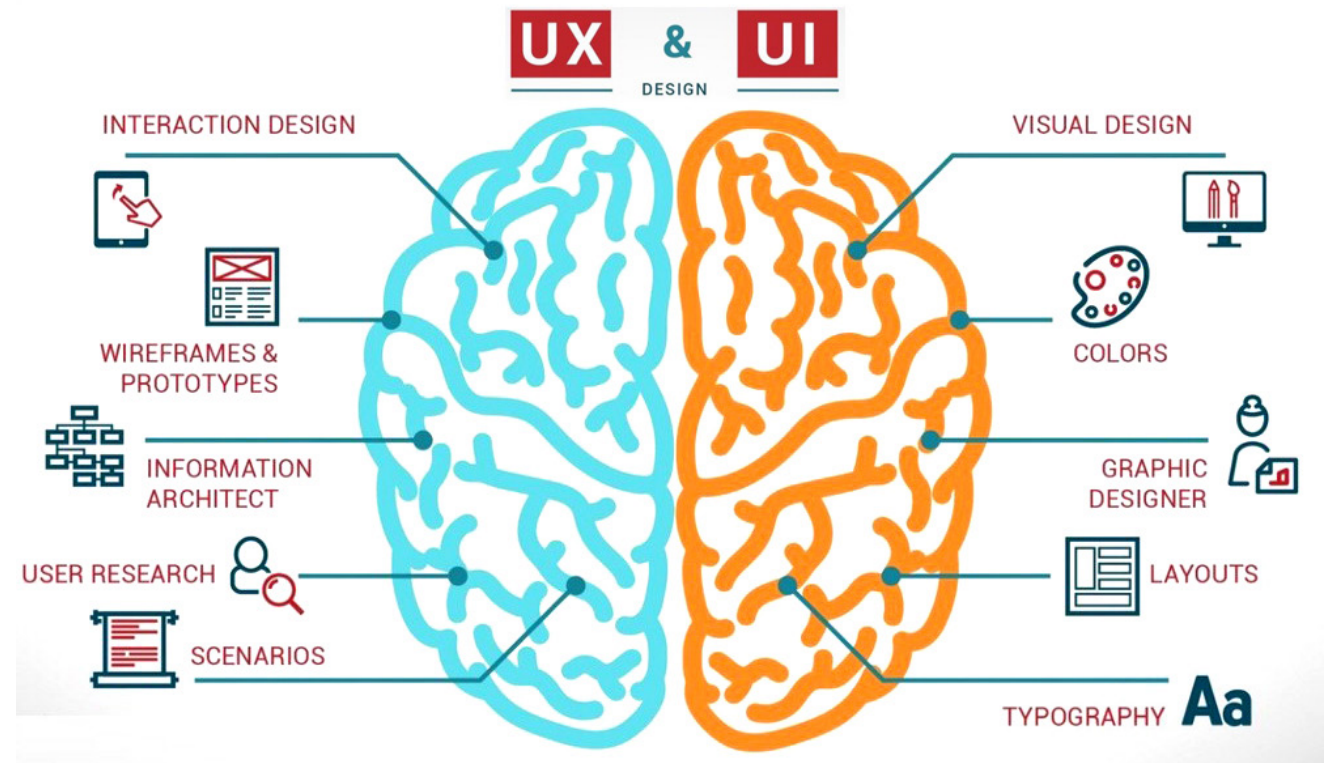


3 Wat is de betekenis UI tov UX?



Voordat we aan de slag gaan, bespreken we wat er bedoeld wordt met UX en UI. Als je nieuw bent in webdesign is dat een beetje onduidelijk.

Heeft u al eens een website laten maken? Dan heeft u waarschijnlijk wel van de termen UX en UI gehoord. Deze termen worden vaak gebruikt bij webdesigners en spelen een cruciale rol in het proces en web development.



De betekenis van UX design

UX staat voor **User Experience**, wat letterlijk **gebruikers ervaring** betekent.

Bij user experience draait het dan ook om het maken van een ontwerp dat resulteert in een optimale gebruikerservaring. Hoe sneller een platform erin

slaagt om de wensen van de bezoeker te vervullen, hoe beter het UX design geslaagd is.

Dit type design kan op verschillende manieren tot uiting komen. Van het maken van speciale wireframes of animaties tot het ontwerpen van **A/B testen** van knoppen die resulteren in een hogere

conversie, dit zijn allemaal vormen van UX-design. Ook voor Google wordt gebruiksvriendelijkheid steeds belangrijker, daarom is het van belang om dit zo efficiënt mogelijk ingericht te hebben.

Wat is een A/B-test



Een A/B-test is een vorm van gerandomiseerd onderzoek met controlegroep waarbij minimum twee varianten van een website met elkaar kunnen worden vergeleken. Gebruikers worden gerandomiseerd ingedeeld in verschillende groepen (A en B), waarbij elke groep een andere versie van de website krijgt voorgeschoteld. Door het gedrag van gebruikers in verschillende groepen te meten en met elkaar te vergelijken kan worden bepaald welke opzet, A of B, het gewenste doel - vaak de hoogste omzet - het best benadert.



De betekenis van UI design

UI staat voor **User Interface**, dat **gebruikersomgeving** betekent.

Dit kan bijvoorbeeld de gebruikersomgeving van een website zijn, maar ook applicaties natuurlijk. Niet alleen een ontwerp, maar juist het goed functioneren van alle elementen in de interface zijn voor een UI designer van groot belang.

Het uiteindelijke doel van User Interface Design is om tot een betere en vriendelijkere gebruikerservaring te komen. Maar daar waar UX zich richt op de totale gebruikerservaring, ligt bij UI de focus specifiek op de interface. In dit opzicht zijn UI designers echte specialisten binnen het vakgebied van design.

Maar er zijn meer verschillen tussen UX en UI. Omdat UI draait om het optimaliseren van de interface en de specifieke elementen daarin, zijn **UI designers vaak gespecialiseerd in grafisch ontwerp**.

Zo passen zij onder meer moeiteloos kleine details aan die uiteindelijk een groot verschil blijken te maken.

De kwaliteiten van een **UX designer liggen meer in het overzien van het grote geheel**. De nadruk ligt minder op grafisch ontwerp en **meer op het technische en analytische vlak**.

We hopen dat door het lezen van deze blog meer te weten bent gekomen over de twee verschillende vlakken.

3

Wat is UI tov UX?

XD

Eenvoudig komt het hier op neer:

- UI-designer ontwerpt een mooi ontwerp voor een webdesign en bijbehorende app.
- UX-designer onderzoekt en test of dat mooie ontwerp voor de gebruiker wel functioneel is. De UX-designer heeft dus meer verantwoordelijkheden.

Er bestaat ook een cursus genaamd "How to be an UX Designer".

Als je dit je interesse wegdraagt dan kun je dat eens bekijken, dat is meer een soort overzicht van UX Design.

Het toont je hoe je strategieën voor een goede briefing en persoonsomschrijving of doelpubliek opbouwt, en ook om de gebruiker te testen, het leert je waar je bestaande testresultaten kunt bestuderen, enzomeer.



Voor we aan de slag gaan, gaan we een korte beschrijving van dit project schetsen.

Elke UX-opdracht vraagt vooraf een onderzoek. Daarin worden de **wensen van de klant omschreven**, dat zal je later zien.



4 Briefing en doelgroep bepalen



Ook is het belangrijk **de doelgroep of de Persona te omschrijven**, voor wie is de website of app bedoeld.

Als beide onderzoeken een duidelijk beeld geven en ook helder in een nota beschreven staan, krijgen we een echt werkbaar project.

Goed afspraken maakt goede “vrienden”

Bij elke goede creatieve job, vooral UX-opdrachten, zijn er valkuilen die achteraf problemen kunnen opleveren zoals het aantal uren dat aan het project besteed werd. Dan wordt de facturatie erg moeilijk.

Het moet voor de klant duidelijk zijn **wat er in de opdracht vervat zit binnen het opgegeven budget**. Dat moet vermeld staan in de door jou geleverde **omschrijving of offerte**. Ook de **meerprijs** als de klant **extra** bijkomende vragen of **aanpassingen** heeft. Zo zorg je dat je ingedekt bent en vermijd je verrassingen.

Een **goede en duidelijke briefing is essentieel** voor elk project. In de video gaat het voorbeeld over een website en ze willen een app. Heel erg basic en veel voorkomend.

De onderzoeken

Eerst doorzoek je details en gegevens van de firma via de bestaande **analyses** van hun **web-site**.

Als UX-onderzoeker moet je ook te weten komen wie **de concurrenten** van de firma zijn. Verder is het van belang om te weten wat hun **product** nu juist zo **uniek** maakt voor potenti-

ele klanten of kopers, ook wel **USP (= Unique Selling Point)** genoemd, zo kom je te weten wie de **potentiële of toekomstige klanten** kunnen zijn.

Dit onderzoek zet je **op papier** en bezorg je je klant. Het is de basis waarmee gewerkt kan worden en waardoor iedereen weet waar hij of zij aan toe is.



4 Briefing en doelgroep bepalen



Doelgroep bepalen

Het is **niet gemakkelijk** om de doelgroep, ook wel Persona genoemd, te bepalen en te formuleren.

Het probleem met een doelgroep is dat je enkel een **inschatting** kunt maken voor welke doelgroep je gaat werken.

Je moet echter **ruimte laten om bij te sturen** want een doelgroep kan **groter of kleiner** en **diverser** zijn dan eerst voorop gesteld.

Dus we hebben uitgewerkt wie onze klant kan zijn. We maken onze **lijst met de kenmerken van de doelgroep**.

Zo zorgen we er voor dat we op voorhand weten wat de belangrijkste onderdelen zijn in de wireframes die we gaan ontwerpen.

De kennis over concurrenten in combinatie met productinformatie zorgt er voor dat we **samen op één lijn** liggen.

Evaluatierapporten

Je **evolutie regelmatig tonen** is super belangrijk. We doorlopen de twee delen. Er is **Wireframing** en er is **High Fidelity**.

Eerst maak je **Wireframes**, die zijn heel eenvoudig. We bouwen wireframes puur ter **goedkeuring** van de **klant**. Wireframes worden **niet getest**, daarover later meer.



Vervolgens bouwen we een **High Fidelity-prototype**. High Fidelity bevat **alle lettertypen, kleuren en afbeeldingen**. En dan gaan we naar een aantal **gebruikerstests**.



Op **basis van de gebruikerstests** maken we ons **bruikbaarheidsrapport**. In feite geeft dat vooral **feedback over** wat u tijdens uw **gebruikerstests** hebt ontdekt. Als dat allemaal voorbij is en we **alle problemen** met gebruikerstests hebben **opgelost, verzamelen** we **alle UI-middelen** voor de **ontwikkelaars**.

We geven hen onze afbeeldingen, code en pictogrammen en symbolen zodat ze de app voor de **website kunnen bouwen**. Dus dat is waar **onze taak eindigt**.

4 Briefing en doelgroep bepalen



Omschrijving en kosten

In je omschrijving of **offerte** beschrijf je altijd heel duidelijk **wat 'Niet inbegrepen is'**. Zo worden de grenzen mooi en duidelijk **afgebakend**.

In dit **voorbeeld** werd ons gevraagd om een **prototype** te maken van het **gedeelte** van de **bestaande website** die zich richt op instructoren.

Er is ook een **gedeelte** voor studenten maar die hebben ze **zelf ontwikkeld**. Ze willen niet dat we dat opnieuw ontwerpen, dat werd duidelijk omschreven.

Het gedeelte voor de instructoren is wat we gaan testen.

Kosten, dus dit is wat we voor dit project rekenen. Projecten en opdrachten variëren, vaak beginnen ze bij ongeveer €1500,00 à €2000,00 en gaan ze tot ongeveer €10000,00 voor grotere projecten.

Hier bereken ik mijn dagtarief en dat is ongeveer € 700. En dan reken ik uit hoeveel dagen ik nodig heb om met zoiets als een tijdlijn te werken.

Voeg altijd een buffer toe en geef ze daarna je **uurtarief mee**. Dan kan je klant zelf berekenen als ze **extra dingen vragen** die buiten je opgegeven prijsberekening/offerte vallen. Dat gebeurt maar al te vaak en dan kan je hen zeggen: 'Zeker kan ik dat er aan toevoegen, maar het zal me waarschijnlijk nog een halve dag extra werk kosten.'



4 Briefing en doelgroep bepalen



En dan kennen ze je uurtarief, dus ze weten dat het x, y en z gaat kosten.

Als je niet op voorhand gecommuniceerd hebt over je tarief, de extra tijd en dus de meerprijs, kan de klant verrast zijn door die meerprijs. Zo ontstaan discussies over de prijs en kan het zijn dat de factuur erg laat of niet betaald wordt. Dat moet in ieder geval vermeden worden.

Dus ik zorg ervoor dat je ze in het **begin** een **vast bedrag geef**, want dat is wat iedereen wil, niemand wil een uurtarief.

Samen **met de vaste prijs geef je een uurtarief** zodat wanneer er extra werk is en dus extra kosten zijn de klant die zelf al kan **inschatten** wat die meerprijs zal zijn. Dan is alles vanaf het begin is iedereen duidelijk.

Vraag altijd **vooraf een betaling van 50%** alvorens met het werk te beginnen. Er zijn zoveel opdrachten waarvoor je een prijs maakt die nooit opgestart worden.

Met 50% vooraf kant je je kosten dekken voor het eerste deel, het belangrijkste, het UX-onderzoek doen en de functies uitwerken.

50% op voorhand vragen komt vrij vaak voor. **Bij de voltooiing** kan je dan de **resterende 50%** opvragen.

Tijdsduur, testen en deadlines

Deadlines zijn bij elke opdracht een beetje anders. Je probeert samen met je klant **haalbare momenten** af te spreken.

Stel je begint met het gebruikersonderzoek uit te voeren en daar feedback over te geven.

Daarna ga je de wireframes leveren.

De klant moet dan op een bepaalde datum feedback geven. Pas daarna kan ik de High Fidelity ontwerpen maken en afgeven om opnieuw feedback van de klant over die High Fidelity te krijgen. Het project gaat daarna naar gebruikerstests. Dan hebben we een paar weken de tijd nodig voor gebruikerstests. Deze volgorde kan anders zijn, hangt af van het project.

In dit voorbeeldproject gaan we bijvoorbeeld veel testen, oa de **Hallway test** om de **usability (gebruiksvriendelijkheid)** te onderzoeken. Dat is tijdrovend omdat we mensen zoeken die bij onze doelgroep passen en die daarna het product, site of app, gedurende een bepaalde periode gaan uit proberen. Daarover krijg je dan feedback. Nogmaals, we gaan hier niet volledig in op testen. Daar bestaat een andere cursus voor.

Ook doen we aan “**Over the Shoulder Testing**”. Je laat de **testpersoon** de website **voor het eerst** gebruiken en **kijkt mee toe** hoe hij of zij zijn weg er in terug vindt. Je **bevindingen noteer je** ergens. Je kan zelfs opnames maken om die te laten zien aan je klant. Het kan ook



4 Briefing en doelgroep bepalen



zijn dat je **niet direct meekijkt** maar dat de **testpersoon gevraagd** wordt om zijn **bevindingen mee te delen**. Dat werkt **sneller** en je moet **geen bijeenkomsten organiseren**.

Daarna zullen er gebruikerstests zijn en volgt een **voltooid rapport**.

Die zal alleen **feedback** geven over wat de bevindingen waren tijdens de gebruikerstests. Ook zal het de wijzigingen bevatten die de klant aanbrengt en die jij dan doorgevoerd hebt. Nadat de laatste wijzigingen zijn doorgevoerd, zullen we **alle elementen aan de ontwikkelaar overhandigen** zodat hij de website kan afwerken.

Jij geeft de front-end webdesign-elementen door, terwijl de app en de back-end-ontwikkeling door een ontwikkelaar zullen moeten worden gedaan. Dus dat is het soort briefing dat we naar de klant sturen.

Hou er rekening mee dat de **tijdsduur veel bepaald** wordt door de **snellheid waarmee de feedback tot bij de ontwikkelaar of ontwerper komt**. Probeer goed te communiceren en noteer alles heel goed.

Als je samen met een klant een deadline voorzien hebt is dat aan de hand van de te nemen

stappen inclusief de feedback.

Als de **feedback langer wegblijft** dan voorzien dan kan je ook niet sneller de wijzigingen doorvoeren.

Dus zo ontstaat een **vertraging** die je best vriendelijk doorgeeft aan je klant, stel hem **op de hoogte** dat de deadline in het gedrang komt als je de feedback niet op tijd krijgt. De **vertraging komt meestal door een twijfelende klant**.

Hoe je prijs gaat bepalen hangt van verschillende factoren af.

Als je alleen, als freelancer, werkt kun je goedkoper werken dan een bureau dat andere grotere kosten (bvb huishuur) heeft.

Ook als je aan het begin van je carrière staat kun je een stuk goedkoper werken, je moet je naam nog opbouwen.

Personas of Doelgroep

Bij het **omschrijven van een doelgroep** kun je bij **bestaande bedrijven**, die al een tijdje een website en/of een YouTube-kanaal hebben, al een **UX-onderzoek** doen dankzij **hulpmiddelen**



zoals **Google Analytics** en dat **YouTube-kanaal**. Je kan er echte harde gegevens vinden over **wie hun kanaal gebruikt en wie hun product gebruikt**.

Je kan de persoon eventueel een naam geven. We geven hem een leeftijd, zijn bedrijfsfunctie en de woonplaats.

Als je de **persoonsomschrijving** leest kan je de persoon beter begrijpen. Dat heeft als voordeel, wanneer we in XD bouwen, dat we een aantal **beslissingen kunnen nemen op basis**

4

Briefing en doelgroep bepalen



van wat keuzepersoon zou willen en niet wat de klant wil en ook niet wat jij persoonlijk wil.

Dus dat is de bedoeling van de briefing in Personas (doelgroep).

Wat ik voor je heb gedaan, is dat er in de oefenbestanden een map is met de naam 'Persona Template' en je kunt deze gebruiken als je wilt, er is een Illustrator-bestand, je kunt de afbeeldingen en lettertypen en zo, en gebruik het als je wilt, je hebt volledige toestemming om het te gebruiken.



“Wireframing” of “Low Fidelity” is een term die vaak wordt gebruikt.

High Fidelity betekent alleen de versie met de lettertypen, kleuren en afbeeldingen, en ziet er precies zo uit als het eindproduct er uit zal zien.

Wireframing of Low Fidelity wordt **opgebouwd uit** een paar elementen.

Het heeft **één lettertype, één kleur, een stijl.**

Het is een echte **basislay-out.**

Wireframing is het belangrijkste onderdeel want het is de basis voor al wat er na komt.

De **gebruikersstroom** uitwerken die er voor

zorgt dat de **bezoeker van A naar B** geraakt, hoe lang duurt het, hoeveel stappen, hoe gemakkelijk is het?

Met dit soort Wireframing kan je als ontwerper je meerwaarde voor de opdracht bewijzen.

Ook al hou je van de High Fidelity-dingen, de Wireframing is best belangrijk.

Hoe test je nu de Wireframes?

Gebruik Wireframes om naar de klant te sturen.

Zo kunnen ze controleren of alles op de juiste plaats zit, maar gebruik het niet voor daadwerkelijke testen, voor echte eindgebruikers of de Persona's.

5

Wireframing (low fidelity) in Adobe XD



De Wireframing zal je **eerst met de hand** doen. Je kan voor jezelf **snelschetsen** maken in je schetsboek. Dit is enkel en alleen voor jezelf.

Het zijn gewoon echte basiscontouren.

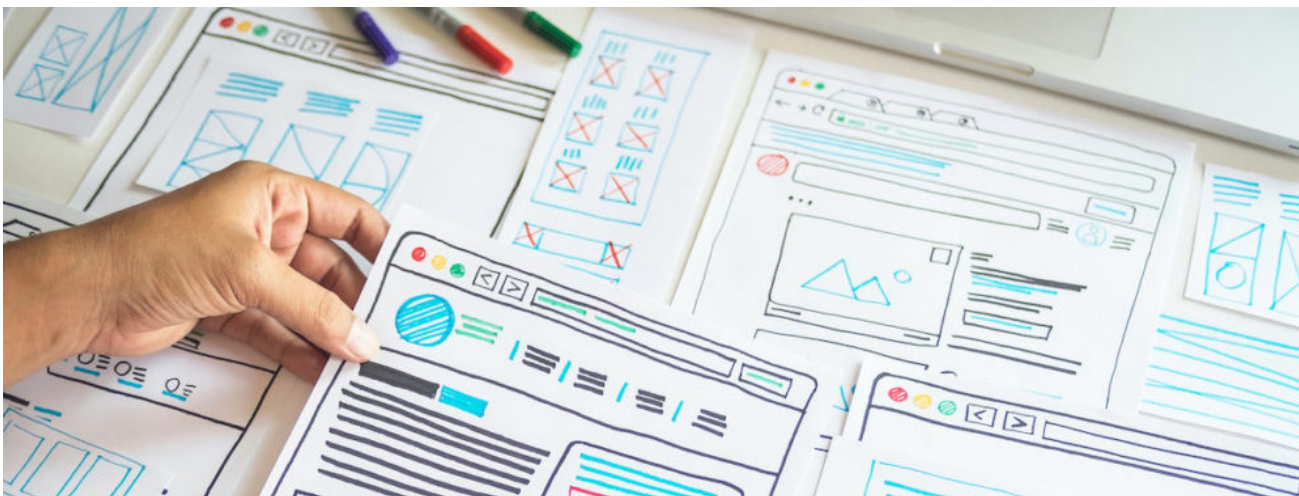
Noteer alle pagina's die je nodig hebt, **verbindt de pagina's met mekaar** en zorg dat het overal duidelijk is waar de bezoeker naartoe kan gaan.

Daarna begin je met het bouwen in XD, het gaat gewoon sneller op deze manier.

Misschien geeft u er de voorkeur aan om rechtstreeks naar de computer te gaan, dat is ook prima.

Dus laten we nu echt aan de slag gaan in XD en enkele van de UI-kits bekijken.

Eindelijk, XD-tijd.



ADOBE XD

Wireframing (low fidelity)

Je leerde tot nu toe hoe **Wireframing** of Low Fidelity werkt.

- **opgebouwd uit** een paar elementen
- heeft **één lettertype**,
- heeft **één kleur**,
- heeft **één stijl**
- is een echte **basislay-out**
- **schetsen met de hand**
- **verbindt de pagina's met mekaar, zodat bezoeker van A naar B** geraakt, dit is de **gebruikersstroom**



OPDRACHT - DEEL 1

Maak een site over een onderwerp dat je nauw aan het hart ligt zoals je jeugdbeweging, je sportclub, je favoriete muziekgenre, je eigen DJ-set, je muziekband, je eigen online-kledinglijn, je eigen skateboard-deck-ontwerpen ... voel je vrij om iets leuks te kiezen uit je vrije tijd.

De site is een site met minimum 4 pagina's:

- **homepage** (landingspagina is het eerste wat je bezoeker te zien krijgt)
- **about us** (meer uitleg over wie het hier gaat)
- **productpagina** of **aanbodpagina** met minimum 4 onderdelen/producten met een foto per onderdeel/product.
- **contactpagina** met **contactformulier** met plaats voor **naam, email en opmerking** in te vullen.
- ontwerpen gemaakt op **4 A4's**

OPDRACHT - DEEL 2

In een tweede deel ga je je ontwerp voor de site omzetten naar smallere versie zodat die gebruikt kan worden voor een **one-pager of doorlopende pagina op een smartphone**. Dat zal er voor zorgen dat sommige delen meer onder mekaar zullen staan dan naast elkaar.

OPDRACHT

Wireframing (low fidelity)



- ontwerp gemaakt op verschillende halve A4's, **GEEN A5** maar de breedte in 2 gedeeld, dus: **10,5cm x 29,7cm**

Uit de vele schetsen kies je je beste schetsen daarna maak je er foto's van, die lever je in op Smartschool op **27 november 2020 voor 23u55**

Voor meer uitleg kan je steeds via Smartschool contact met me nemen.



6 Wat is de schermbreedte in Adobe XD?



Je hebt verschillende standpunten die je kan innemen. Zo heb je bijvoorbeeld Mobile-first-design, Apps-first-design of Web-first-design. Wij starten met de keuze voor Web-first-design.

De **breedte** van een website is erg **afhankelijk van de populariteit** van een bepaald scherm op het moment dat je beslist om een website aan te maken. Je kan controleren wat de **meest populaire breedtes zijn op: https://www.w3schools.com/browsers/browsers_display.asp**. Kies daar dan “browsers displays”.

Het kan zijn dat je keuze binnenkort door een ander groter formaat ingehaald wordt maar met je huidige keuze zal je website nog altijd mooi passen op gelijk welk scherm.

Je maakt een eerste document of mockup aan en geeft die een naam en bewaart het in een nieuwe map.

2018	Chrome	Edge/IE	Firefox	Safari	Opera
November	79.1 %	4.1 %	10.2 %	3.8 %	1.6 %
October	79.6 %	4.0 %	10.1 %	3.5 %	1.5 %
September	79.6 %	3.9 %	10.3 %	3.3 %	1.5 %

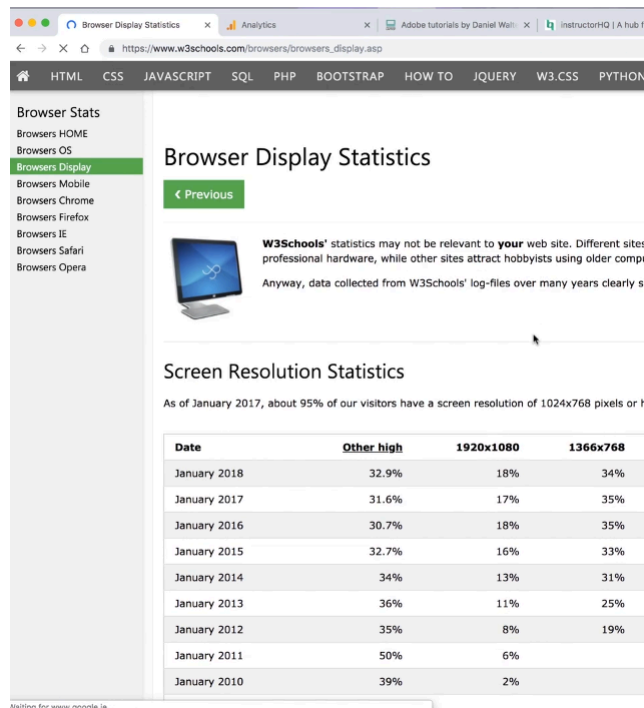
TIP: Het is handig in de naam van het document de **VERSIE** te vermelden.

De eerste versie noem je bvb “V1.0”. Maak je **kleine wijzigingen**, zoals een taalcorrectie, dan maak je een versie “V1.1”, “V1.2” en zo verder.

Bij **grote ingrijpende wijzigingen**, bvb je wijzigt de structuur, voeg je “V2.0” of “V3.0” toe aan de naam.

Je maakt een mockup aan door te kiezen voor “**web 1920**”. In ons voorbeeld gebruiken de **meeste mensen** de websitebreedte. Die is veel **te breed** maar door **interne grenzen** te maken gaan we de site **ook goed** krijgen op andere **kleinere schermen**. Bij de **grote schermen** zie je dan **links en rechts** extra **niet-gebruikte ruimte** met enkel de achtergrond.

De meeste huidige **sites** zijn **RESPONSIVE** en **passen zich aan** aan de **breedte van het gebruikte scherm** of venster. Maar dat kun je **niet in de ontwerpfase van Adobe XD** laten zien. Je maakt in Adobe XD **voor elk scherm** dat je wil gebruiken een **nieuw ontwerp** uit. Om te zien hoe een scherm er uit ziet als het responsive is, moet de site eerst **in code omgezet** worden.



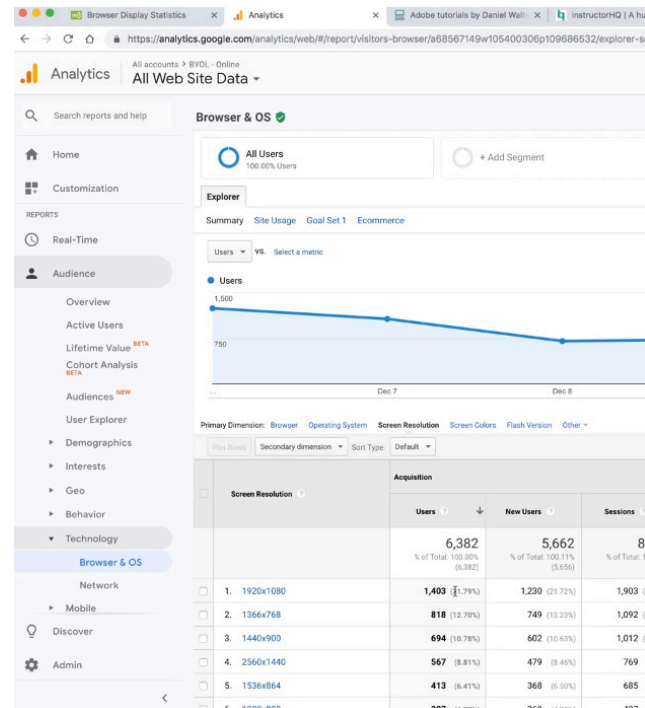
Je kan ook **onderzoeken** met **welk device** je van start gaat.

Je verzamelt eerst **informatie over hoe de site meestal bekeken wordt**: Desktop schermen, smartphone schermen, iPad en tablets, ...

Dat kan via <https://www.analytics.google.com>

Je gaat daar naar Audience > Mobile > Overview, dan kan je zien welke device voor de gekozen site het meest gebruikt wordt door de gebruikers. Dat is handig om te weten want nu kan je een keuze maken welk scherm je eerst gaat ontwerpen.

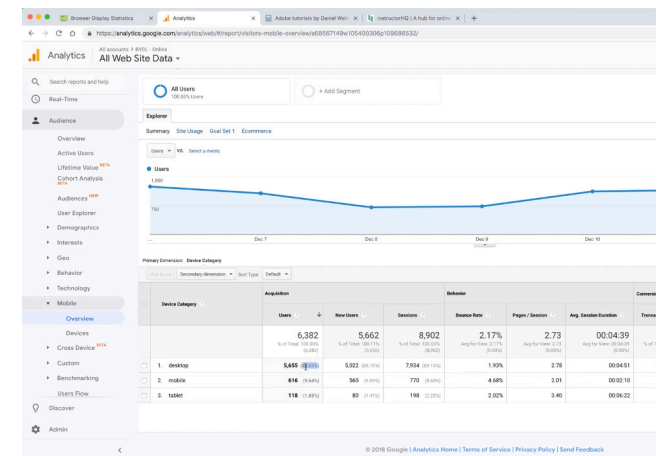
Als de cijfers voor Mobile lager ligt dan Desktop kan je de klant snel overtuigen om eerst de versie voor website eerst aan te pakken, dat noem je “Web-first”



6 Wat is de schermbreedte in Adobe XD?



In Audience > Mobile > Devices kan je zien welke mobile device het meest gebruikt wordt, iPhone, iPad, Samsung tablets of Windows-tablets, ...



Nu kunnen we van start gaan.

- Maak je **keuze** voor **Web 1920**.
- **Klik op** de naam bovenaan **Web 1920-1** en **rechts zie je** in het palet “**grid**”.

- **Vink “Layout” aan** en dan krijg een **aantal kolommen** te zien.
“Square” ga je eerder bij Mobile phones gebruiken.

6 Wat is de schermbreedte in Adobe XD?



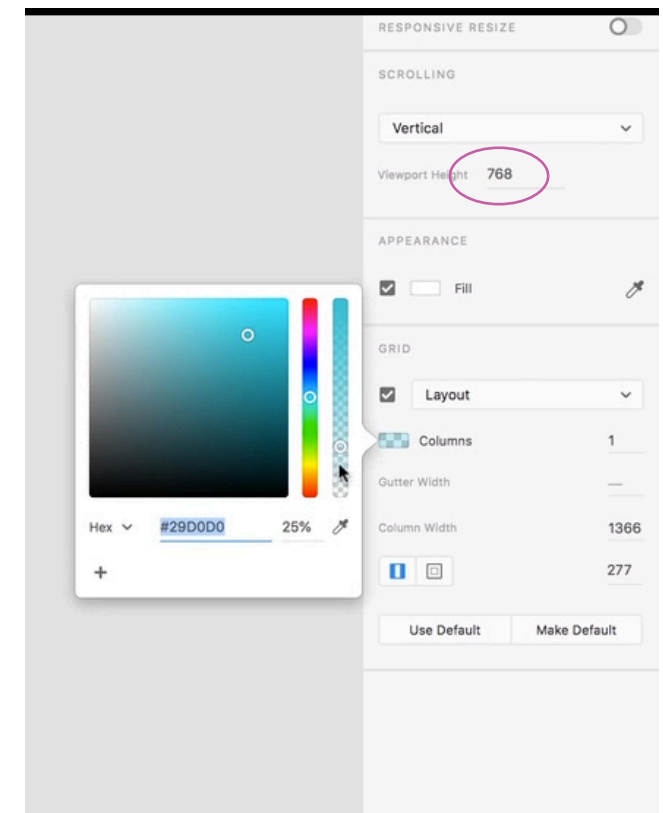
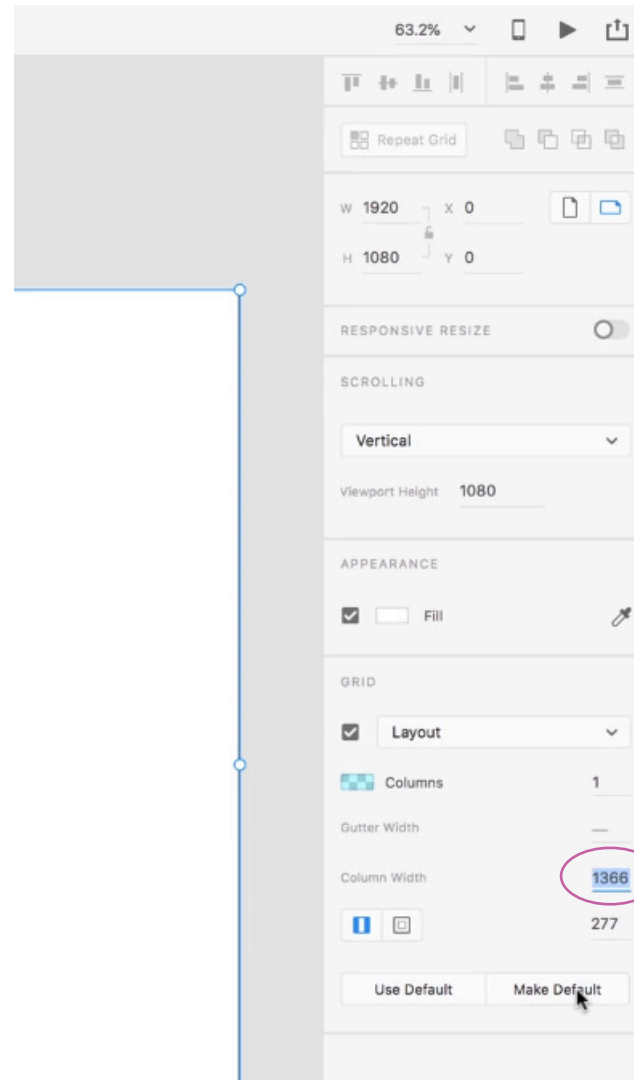
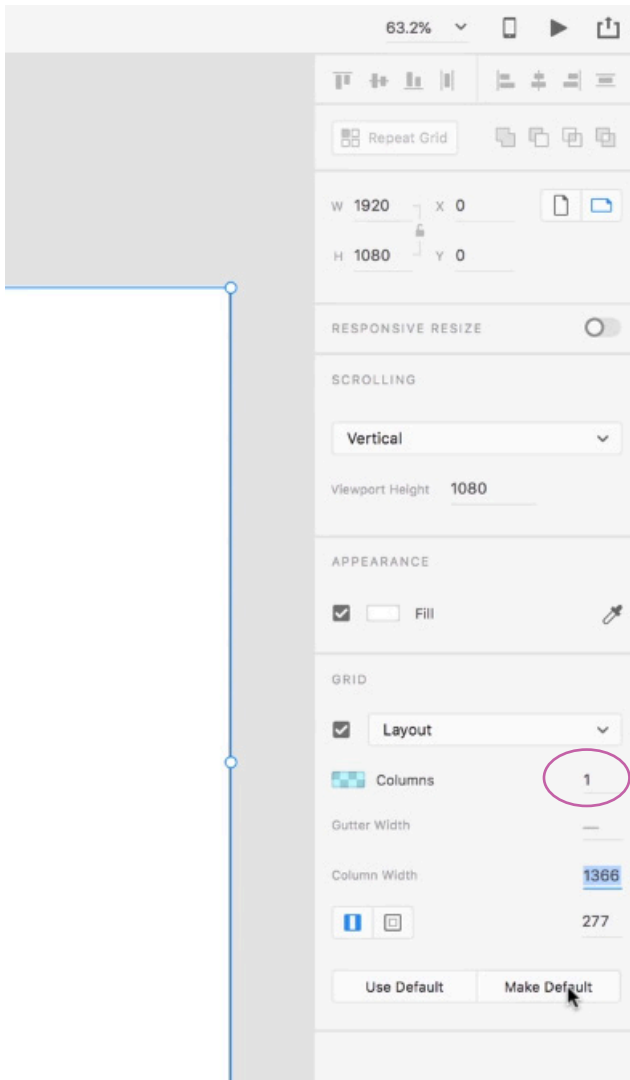
Je wijzigt nu naar 1 kolom en geeft die de breedte mee van 1366pxl. Daarna keer je terug naar meerdere (12) kolommen, hoe **meer kolommen hoe fijner** je layout zal worden. Doordat de **kolommen magnetisch** zijn zal de uitlijning netjes verlopen.

Onderaan kan je de ingegeven specificaties als “Make default” instellen. Dan zal je **volgende pagina op dezelfde manier** opgebouwd zijn. Zet je kolommen op 1 en **controleer of je breedte nog steeds op 1366pxl** staat. Dat durft wel eens wijzigen.

6 Wat is de schermbreedte in Adobe XD?



Daarna stellen we de **hoogte in onder “scrolling”** en kies “Vertical”. Er staat 1080pxl, maar weten vanuit de tabel die we bestudeerden dat de breedte 1366pxl samen ging met 768pxl. Dus **vervang je 1080pxl door 768pxl**.

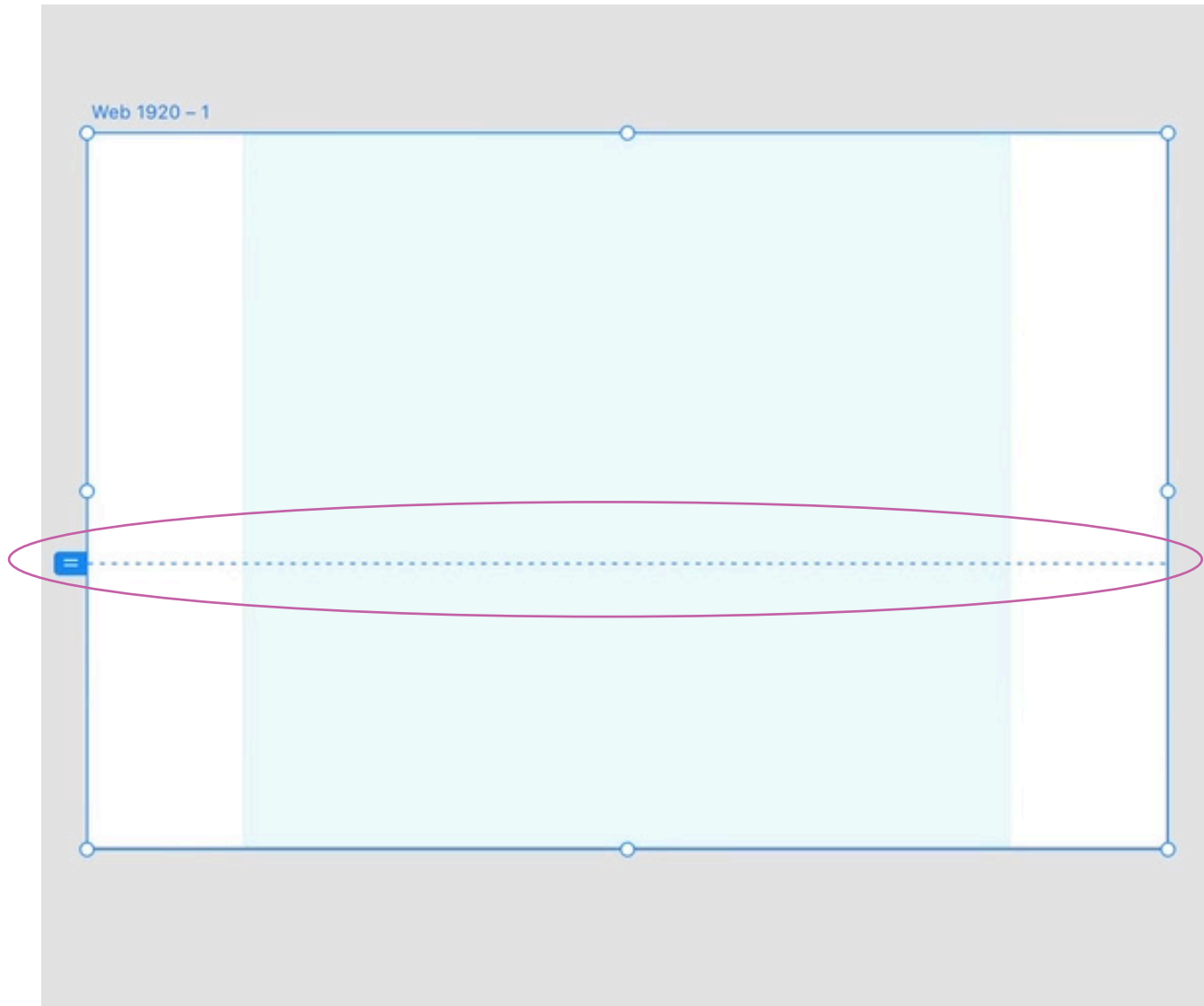


Er verschijnt een **hulplijn** die de afstand aangeeft op je ontwerp. Ook dit **wordt niet afgedrukt**.

De **weergave van de kolom of kolommen** kan soms **te zwaar** zijn maar je kan de transpa-

rantie veranderen door op het **icoontje naast "Columns"** te klikken.

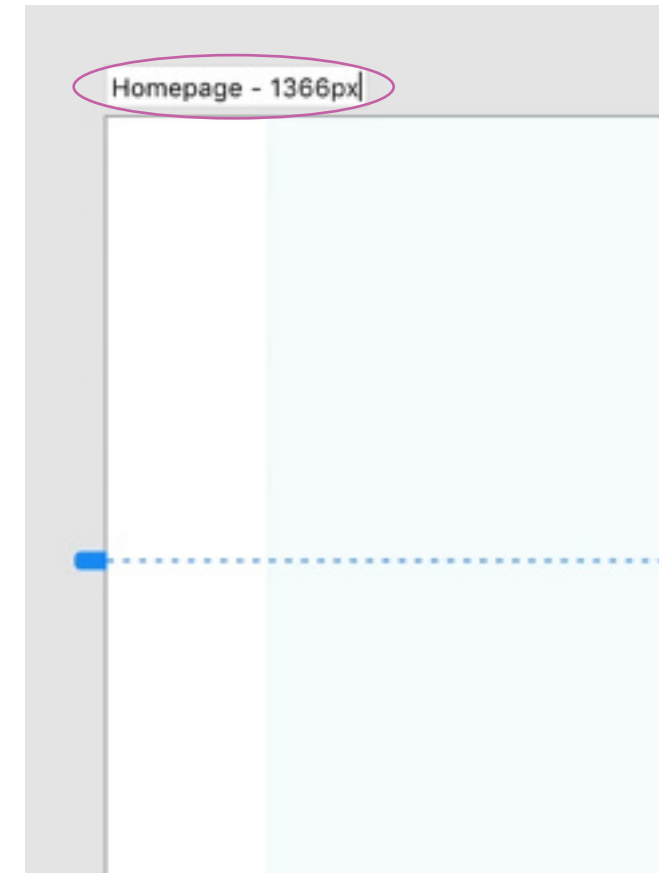
De weergave van je pagina kan je **lichter maken** door te klikken en onderaan de hendel naar beneden te slepen.



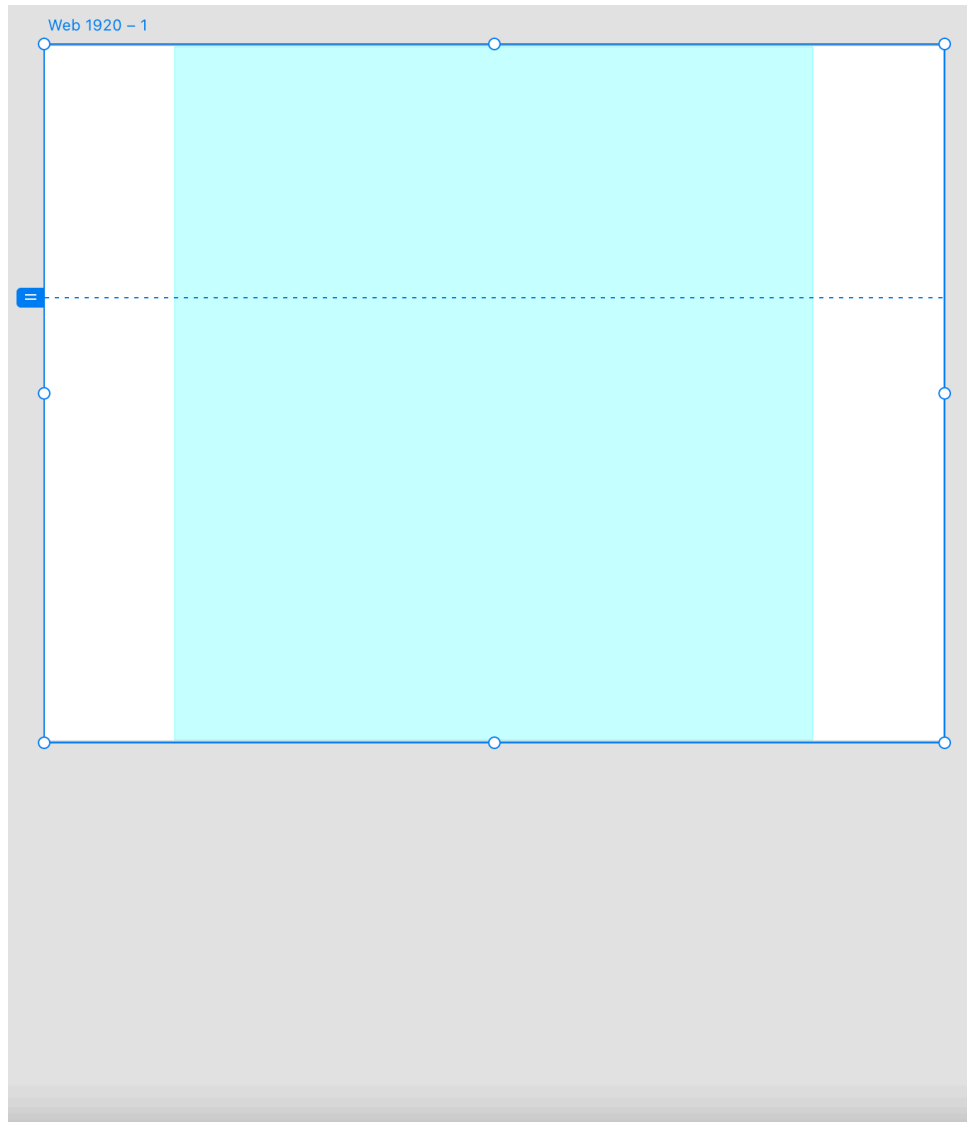
6: Wat is de schermbreedte in Adobe XD?



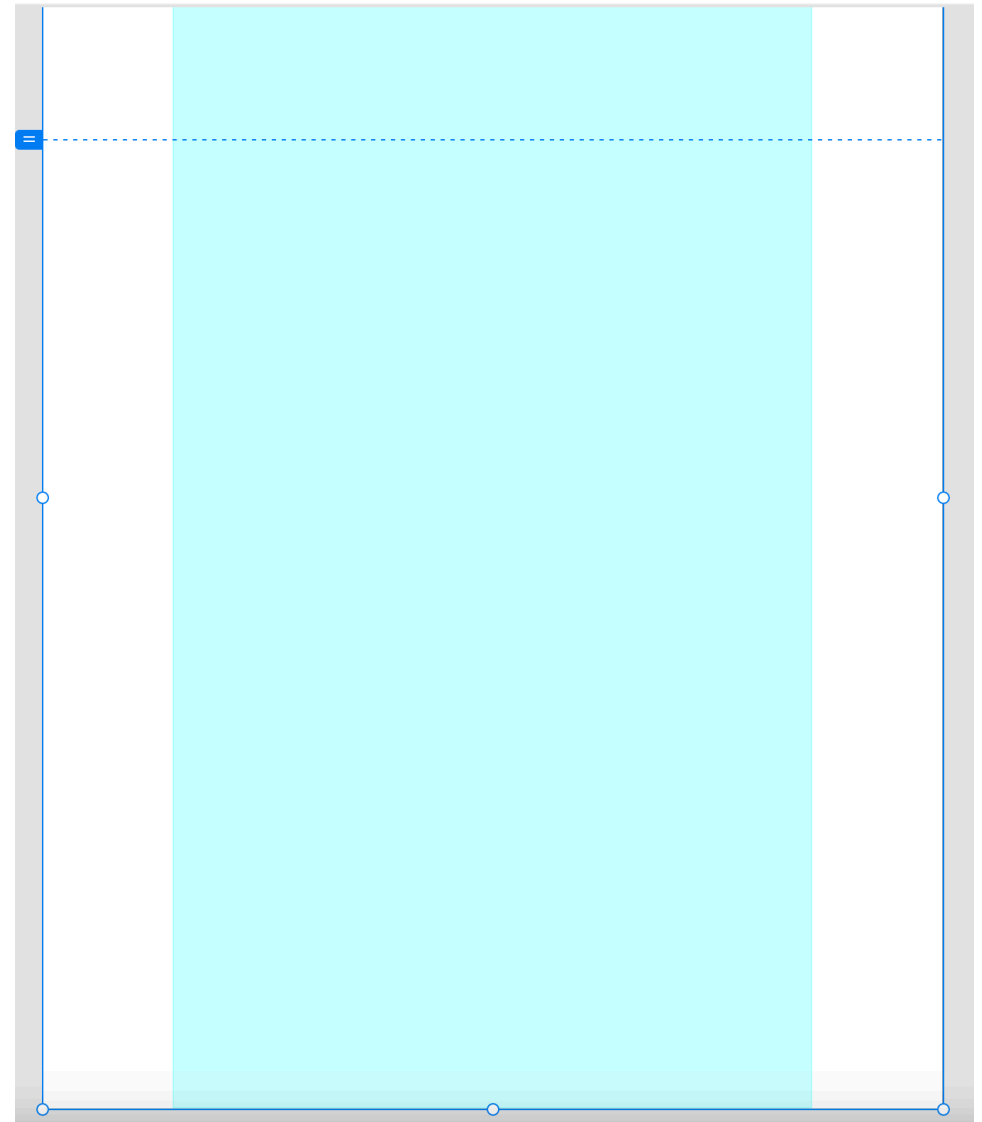
De **naam bovenaan de pagina** geven we een **relevante naam** door er in te klikken en de **andere naam** er in te typen. Het is handig om ook de **pixelbreedte** die je gebruikt er in te typen.



Je kan ook de hoogte aanpassen door onderaan in het midden de balk vast te nemen en te verschuiven naar onder. Uiteraard kan je dat ook ingeven in het rechterpalet. Doe dit best voor je vanalles begint te plaatsen.



6: Wat is de scherm breedte in Adobe XD?





7: Werken met bestaande UI-kits in Adobe XD



We gaan gebruik maken van enkele sjablonen/templates die op voorhand in XD zijn gemaakt. Om vlotter te werken kiezen we uit die sjablonen/templates of UI kits, zoals Wireframes.

Je kreeg deze documenten in de map "Wireframes" reeds mee in je meegeleverde oefenbestanden. Dus je moet ze niet downloaden via Behance.

Je kan ze zelf in Adobe XD downloaden. Ga naar 'File' in je menubalk en klik op 'UI Kits', neem de optie 'Wireframes'. Zo ga je naar 'Behance'. Behance is een toonaangevende onlineplatform om creatief werk te tonen en te ontdekken. In Behance kun je op 'Download Kits' klikken. Daarmee kan je 2 bestanden in een zipfile downloaden.

Open in "Exercise Files - Adobe XD" de map met de naam 'UI Templates'. Daarin vind je de map "Wireframes", en we openen het document "WiresWeb".

De keuze voor een web-formaat hangt helemaal af van je project.

De belangrijkste **doelgroep voor deze firma** ligt bij de **gebruikers van het web**, dus dringt een webinterface zich op.

TIPS EN TRICS OM TE NAVIGEREN EN IN TE ZOOMEN.

INZOOMEN: hou 'Control' op een PC of Mac ingedrukt en tik op de '+' toets (min-toets).

UITZOOMEN: hou 'Control' op een PC of Mac ingedrukt en tik op de '-' toets (plus-toets).

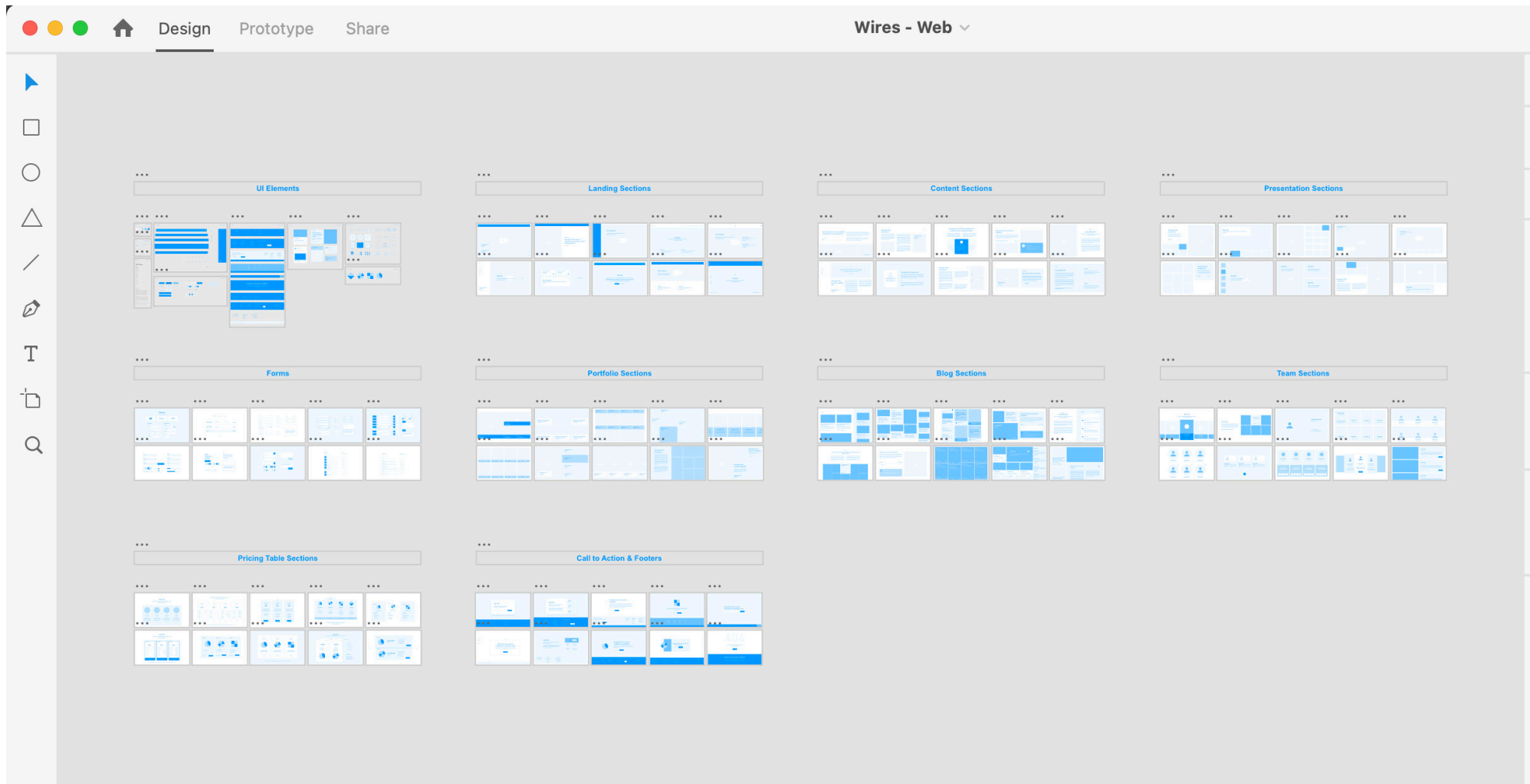
INZOOMEN 100%: hou 'Control' op een PC of Mac ingedrukt en tik op de '1' toets.

INZOOMEN OP SELECTIE: hou 'Control' op een PC of Mac ingedrukt en tik op de '3' toets.

NAVIGEREN: hou de 'spatiebalk', dat geeft je een 'hand' waarmee je een beetje door het document kan bewegen.

We gaan nu aan onze pagina beginnen.
We nemen een pagina met navigatie.
We gebruiken hiervoor enkele bestaande sjablonen/templates die zijn ingebouwd in XD, zoals je hier kan zien.

7: Werken met bestaande UI-kits in Adobe XD



Om ons eigen document te maken:
Ga je naar 'Bestand' en kies 'Nieuw',
er zijn hier enkele standaardinstellingen.

U drukt op de pijltjes naast de kleine iconen en
je ziet de vervolgkeuzelijst om andere opties te
vinden.

We starten met 1920 x 1080 hoog.

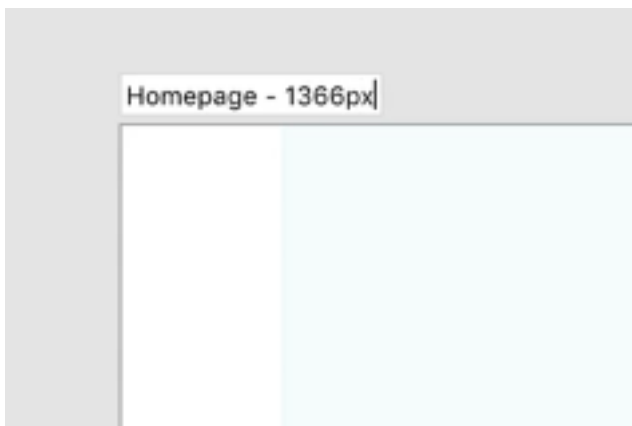
We gaan deze opslaan,
ga naar 'Bestand', kies 'Opslaan', en
we gaan al onze bestanden voor deze les op ons
laptop plaatsen.

We maken een nieuwe map.

We noemen de map '**Inleiding XD**' en
we gaan ons bestand '**Inleiding XD klas versie 1.0**'
noemen.

Dus het eerste dat we moeten doen, is ons teken-
gebied een naam geven. U dubbelklikt gewoon op
de woorden bovenaan het formaat, we gaan deze
'Home Page' noemen.

We breiden de naam uit met de **breedte van de in-
terne grens**, in ons geval is dat 1366px. Dus wordt
de naam: **Homepage - 1366px**



Het benoemen van je tekengebieden in XD wordt
super handig wanneer we dit later gaan testen.
Dus maak er een gewoonte van.

Het volgende wat we gaan doen, is uitzoomen en
het **tekengebied langer maken**, zoals je in les 6
reeds leerde.

Even opfrissen?

Zolang er niets op onze pagina staat en er dus niets
geselecteerd is, ga je naar het tekengebied en kan
je het **kader onderaan verder naar beneden sle-
pen** en vergroot je gebied.

Er is een Artboard-tool die je hiervoor kunt gebrui-
ken, als je officieel wilt zijn, maar omdat ik niets
anders op mijn pagina heb, kan ik het Artboard
eenvoudig bijwerken.

Merk de **stippellijn** op. Deze geeft nog steeds aan
wat het **eerst zichtbare gedeelte** van de site is.
Dit is wat mensen als eerste op uw webpagina te
zien krijgen. Alles hieronder gelegen informatie zijn
zaken waar ze naar toe moeten scrollen.

Dit is dus een erg belangrijk gedeelte van je pagina.
Hiermee moet je je **bezoeker lokken en vast hou-
den door zijn aandacht te trekken**.

Hier verkoop je jezelf of je product met al je overtui-
gingskracht.

De plaats boven deze stippellijn is de plaats voor je
"call to action".

Je kunt dit aanpassen als u denkt dat het te lang of
te klein is.

Nu gaan we eerst enkele onderdelen vanuit die
sjabloon gebruiken.

Via 'Venster' kan je tussen de twee schakelen.

7: Werken met bestaande UI-kits in Adobe XD



Eerst kiezen we een **navigatie-element**.

Ik klik op een balk en ga naar kopiëren,
> dus 'Bewerken' > 'Kopiëren'

Ik ga naar mijn eigen ontwerp en ga naar 'Plakken'
of Ctrl/Cmmnd V.

Als je het element op zijn plaats wil zetten dan
helpt XD je.

Door gebruik van de slimme roze hulplijnen.
XD voelt aan wanneer je bijvoorbeeld het midden
hebt bereikt.

Door het plakken van de gekopieerde navigatiebalk
zijn er een heleboel gelinkte symbolen meegeko-
men in ons document.

Je kan ze in het Document Assets panel ook zien
onder Components.

Dat de elementen gelinkt zijn kan gevaarlijk zijn als
je wijzigingen er aan uitvoert.

Dus gaan we dat eerst unlinken.

Klik met de rechtermuisknop en je klikt op Unlink
Component.

De Symbolen die je in de Components ziet kun je
selecteren en dan via rechtermuisknop verwijderen:
"Delete".

We gaan de Navigatiebalk verbreden die zal aan de
bovenkant komen.

Mooi tegen de kant en in het midden.

Hiervoor moet je eerst degroeperen. Klik met de rechtermuisknop en kies 'degroeperen', die snelkoppeling is hetzelfde als veel andere Adobe-producten.

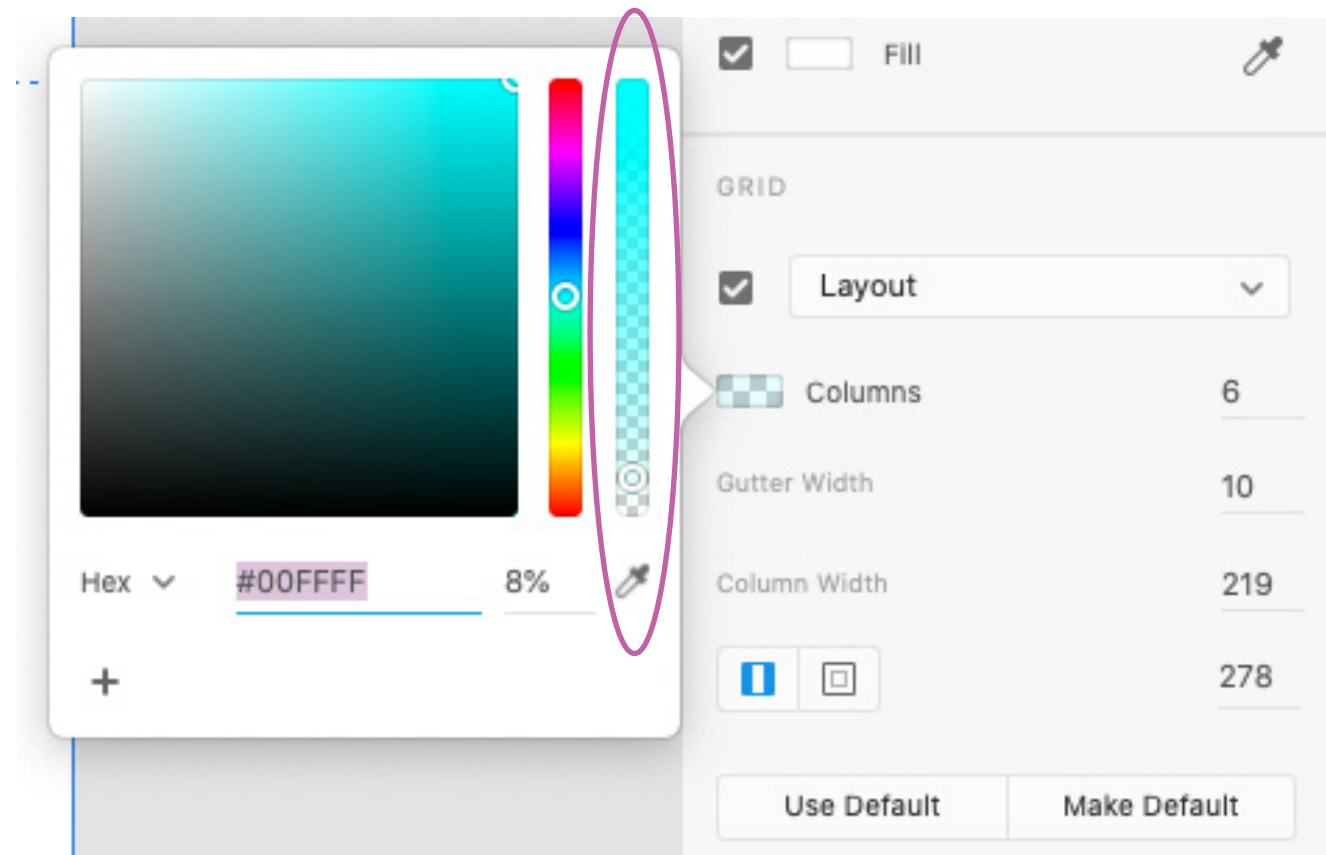
Alle elementen zijn nu los en je kan ze verplaatsen, kopiëren, plakken, dupliceren, ...

De blauwe balk ga ik nu verbreden door de zijkan-ten door te trekken tot op het einde van de breedte van de site.

De navigatietekst en het hamburger-icoon blijven mooi centraal staan.

De lichtblauwe grid in de achtergrond gebruiken we als een soort gids om me te laten zien waarbin-nen we moeten ontwerpen.

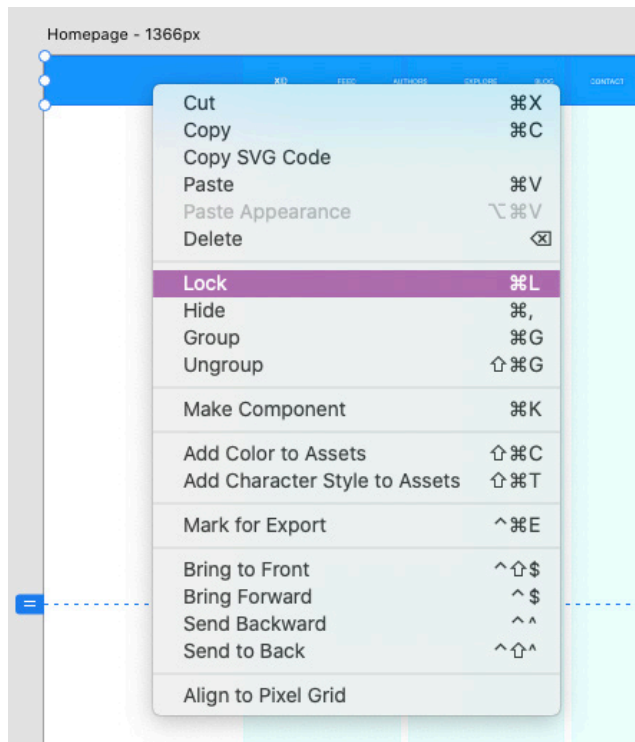
Als de lichtblauwe vulling van de achtergrond-grid nog te zwaar of donker is dan ga je naar het Lay-out palet kan je gewoon de ondoorzichtigheid hiervan verlagen, trek hem helemaal naar beneden, zodat het gewoon een heel lichte achtergrond is om te laten zien mij waar de interne grenzen zijn.



7: Werken met bestaande UI-kits in Adobe XD



Voor de veiligheid en omdat ik het niet per ongeluk zou verplaatsen of zelfs verwijderen zetten we de navigatie op slot. Als de navigatie geselecteerd is, kunnen we met de rechtermuisknop klikken en het vergrendelen.

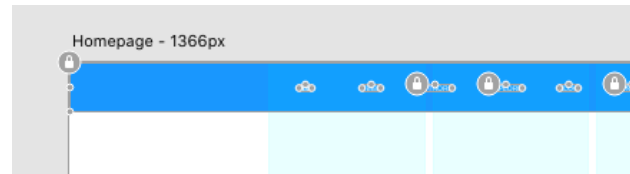


Er zijn een paar manieren om hem op slot te doen. Eerst selecteer je wat je wil beveiligen.

Je kan gebruik maken van de sneltoetsen 'Command L' op een Mac, of 'Control L' op als pc.

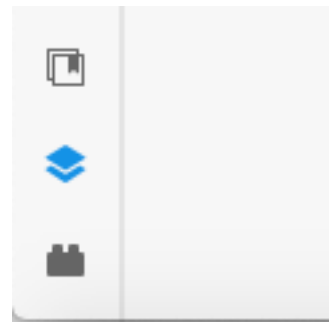
Meteen verschijnt het vergrendelingspictogram, het is eenvoudig om te ontgrendelen, je moet erop klikken.

Dat geldt voor elk element binnen de groep die vergrendeld is.



Het is geruststellend dat je het nu niet kan verplaatsen. Je kan het selecteren, maar je kan het niet verplaatsen.

Kijk in je lagenpalet steeds na of je vergrendelde elementen onderaan in de lagenvolgorde staan. Dat is handiger want dan staan ze niet voor de elementen die je gaat toevoegen of toegevoegd hebt. Zie je het lagenpalet niet dan klik je onderaan het linkse palet op het icoon voor lagen.

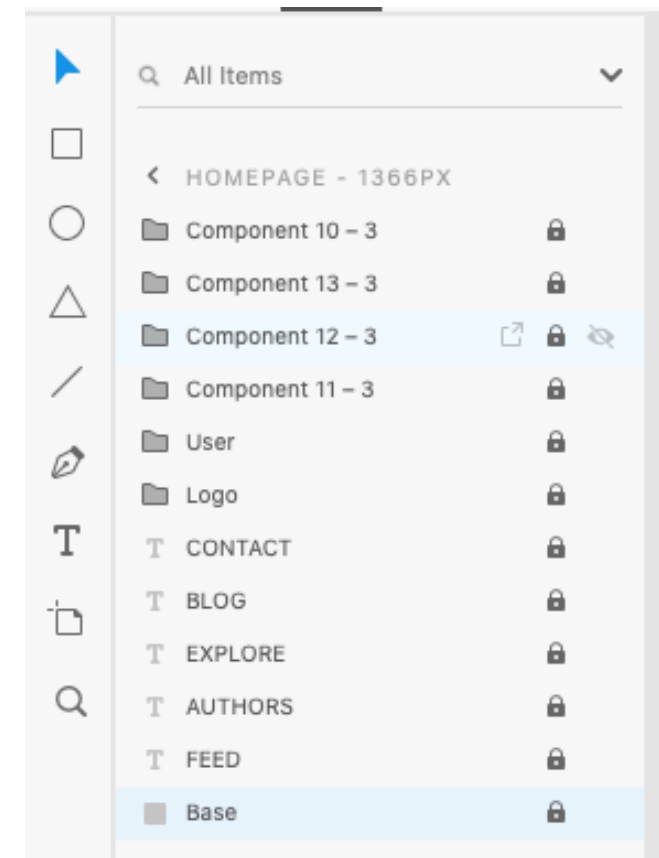


7: Werken met bestaande UI-kits in Adobe XD



Dat opent het lagenpalet en zie je de volgorde van de elementen. De blauwe navigatiebalk „Base” staat dus netjes onderaan en zal dus geen nieuwe elementen onzichtbaar maken.

Verder zie je ook meteen wat er vergrendeld is.



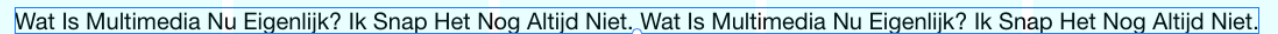


8: Werken met tekst in Adobe XD



Nu gaan we kijken hoe we tekst in XD gebruiken.
We gaan dit doen door een deel van de Nav (of navigatie) aan te passen.
We gaan het hebben over welke lettertypen we wel en niet kunnen gebruiken.
We zullen wat uitlijnen en distribueren, en we zullen de merknaam hier, linksboven, bijwerken.
Spannend?
Niet echt, maar wel essentieel.

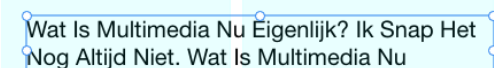
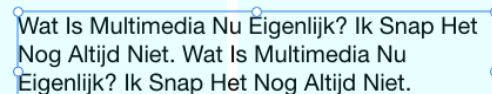
Werken met Tekst in XD is dus vrij eenvoudig.
Je kan tekst op 2 manieren plaatsen nadat je het Tekstgereedschap gekozen hebt.
De eerste is door te klikken op je werkblad.
Dan krijg je een tekst die met Point-Text-box noemt.



Als je typt blijft de tekst op 1 lijn doorlopen tenzij je een harde return geeft.
In het tekstpalet kun je het nog omzetten naar Area-text-box door op Fixed Size te klikken in het tekstpalet.



De tweede manier daar ga je een tekstbalk tekenen en dan voer je tekst in deze afgebakende zone.
De tekst verspringt naar de volgende lijn zodra een woord tegen het einde van de box loopt.
Deze noemt men Area-Text-box.



De tekstbalk kan je verkleinen zodat een deel van de tekst verdwijnt. Dan geeft het rode bolletje onderaan aan dat er meer tekst aanwezig is dan wat er nu te zien is. Maak je de tekst balk groter dan eerst aangeemaakt zonder er extra tekst aan toe te voegen dan wordt dat aangegeven door een stippenlijn onderaan.

Meer specifieke soorten weblettertypen en dergelijke behandelen als we in onze High Fidelity-definitieve versie komen.

Eerst gaan we de XD in de navigatiebalk vervangen door een bedrijfsnaam.

We selecteren en verwijderen de XD, we nemen het Tekst-gereedschap.

Je bent misschien geneigd om het merklogo voor het bedrijf te gaan gebruiken.

Maar dat is niet handig in Wireframes.

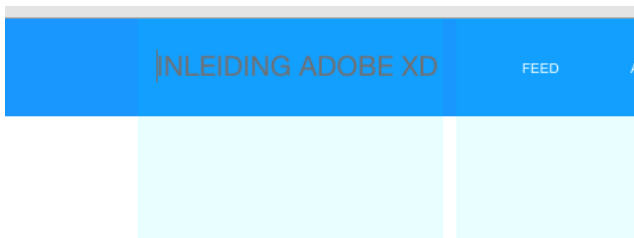
Je moet het gewoon heel simpel houden in Wireframes

Later kan je creativiteit de vrije loop laten in de High Fidelity-versies of de definitieve versies.

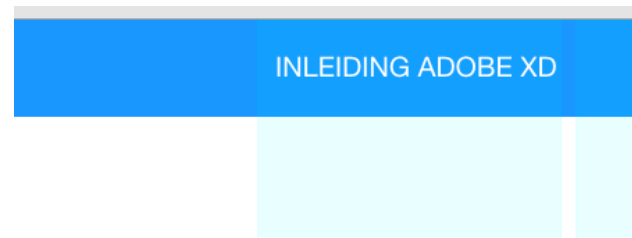
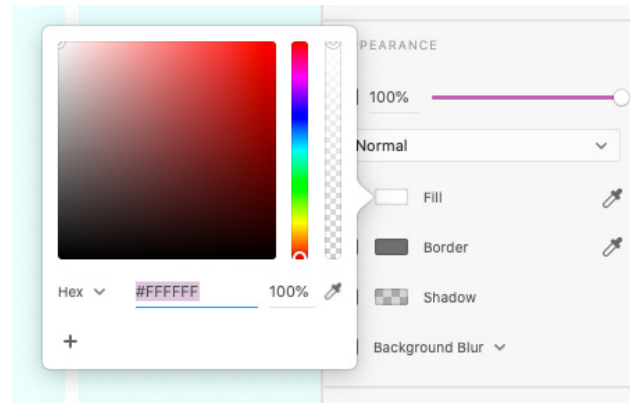
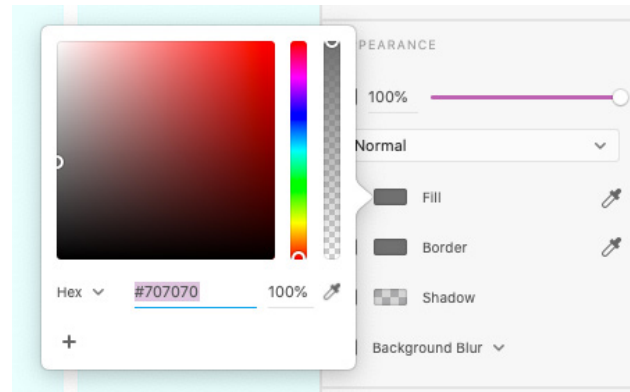
Werken met Wireframes zou een snel en eenvoudig proces moeten zijn.

Daarom gaan we alles wat ingewikkeld is of veel tijd vraagt uitsluiten, zoals het plaatsen van het logo de kleuren aanpassen naar de merkkleuren en de huisstijl lettertypes. Want dan ben je al bezig met het volledig ontwerpen van een High-Fidelity-versie.

Dus gaan we gewoon 'Inleiding XD' invoeren, als naam van het bedrijf.



We zorgen dat het zichtbaar is door het te vullen met een kleur.



8: Werken met tekst in Adobe XD

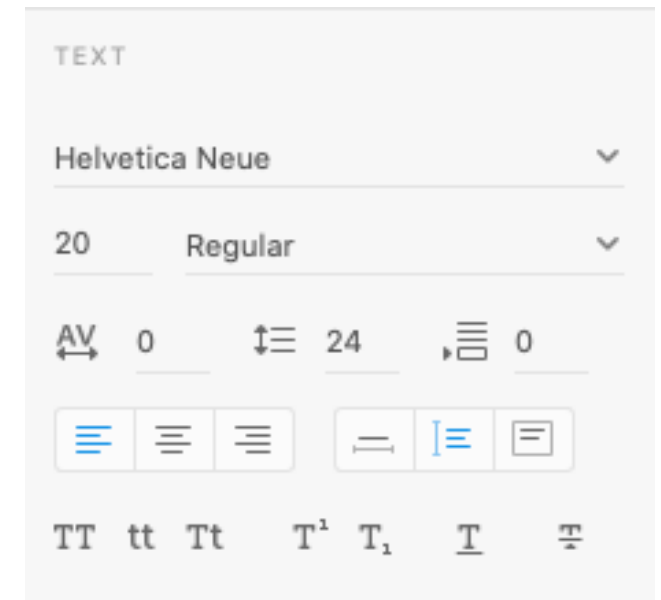


De basis is er, we hebben de lettergrootte, het lettertype en de verschillende grootten of de gewichten.

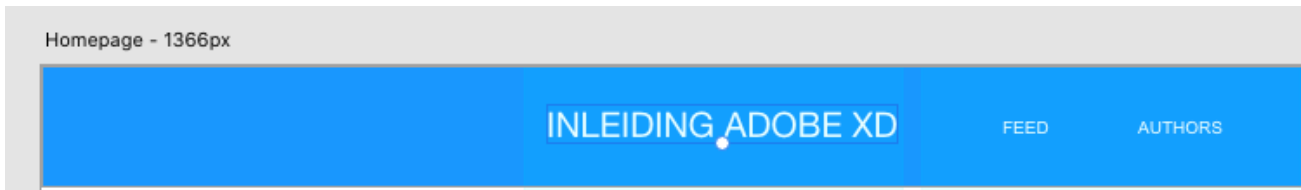
Daar kan je mee ontwerpen door meer of minder spatie tussen de letters te geven.

Ook de ruimte tussen de lijnen kunnen we aanpassen.

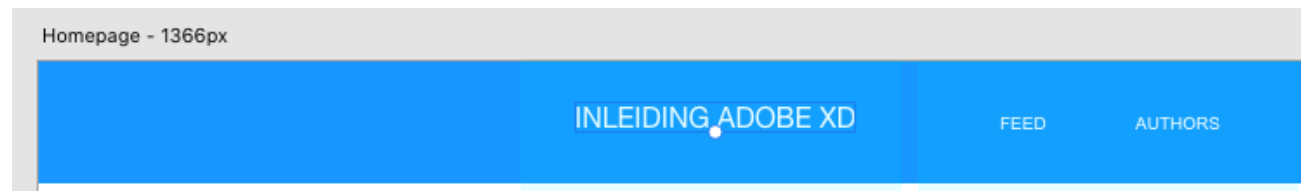
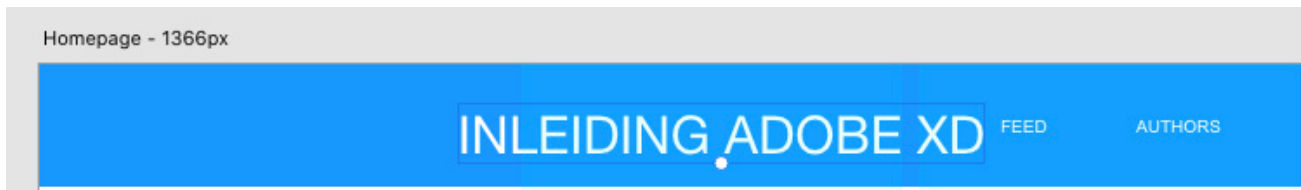
Dat kan je in het tekstpalet regelen, maar dat is hier niet nodig.



Als we de tekst met de Point-Text-box gemaakt hebben dan beschikken we over enkele handige trucs.
Als we de 'zwarte pijl' selecteren dan zien we onder de tekst een kleine witte stip en daar kun je van alles mee doen.



Als we hem naar beneden en boven slepen, vergroot en verkleint hij de lettergrootte.



Je zult ook merken dat als je een klein stukje naar beneden gaat, je het kunt gaan draaien.
Een goed algemeen advies is om geen tekst in een website of app-ontwerp te roteren.
Het is technisch gewoon best moeilijk om Tekst te laten roteren.
Hier is het lijkt makkelijk om te doen, maar als je ooit eerder met websites te maken hebt gehad, is het roteren van Tekst onmogelijk. Je moet er een afbeelding van maken en dat maakt het moeilijker om responsive te maken, dus probeer dat niet te doen.

8: Werken met tekst in Adobe XD



Om goed te weten of een grootte van lettertype leesbaar is, zijn we best bezig in 100%.

Anders kan je slechte beslissingen nemen en is je lettergrootte onleesbaar.

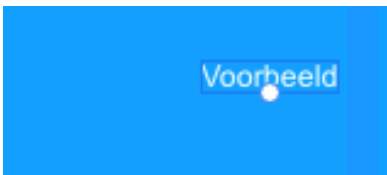
Dus voor je begint met het aanpassen van je lettergrootte, gebruik 'Command 1' op een Mac, of 'Control 1' op een pc, dan krijg je een idee van de werkelijke formaten die gebruikers zullen zien.

Ook de andere woorden in de navigatie gaan we wijzigen.

We verwijderen de meesten en behouden er één aanpassen en dan dupliceren.

Dus de 'zwarte pijl' gebruiken, ze gewoon verwijderen, en dan het overgebleven woord klikken.

Deze veranderen we in 'Voorbeeld'. We gebruiken de lettergrootte '16'.



Nu gaan we dupliceren.

Even een kleine truc.

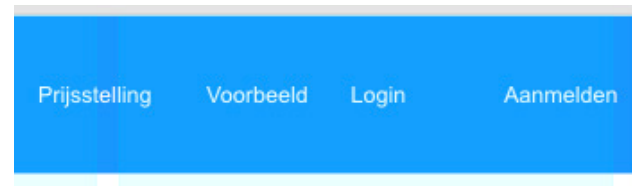
Om te dupliceren ga je normaal gezien het overgebleven woord selecteren, dan naar 'Bewerken', 'Kopiëren', 'Bewerken', 'Plakken' of 'Controle D' op een pc of 'Command D' op een Mac gaan, en dat geeft je tweede versie.

Hier is de truc.

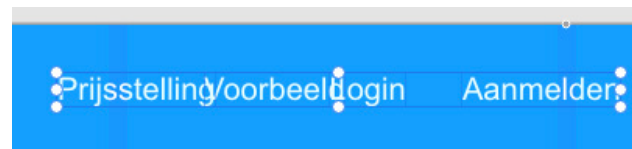
Het is echter gemakkelijker om met je zwarte pijl, als deze is geselecteerd, de 'Option'-toets op een

Mac of de 'Alt'-toets op een pc ingedrukt te houden en het overgebleven woord te verslepen. Terwijl we slepen en die toets ingedrukt houden, krijgen we een duplicaat.

We 'maken nu verschillende woorden 'Prijsstelling', 'Log in'. Dit zijn belangrijke functies die moeten worden ingevoerd. Als laatste woord maken we 'Aanmelden'.

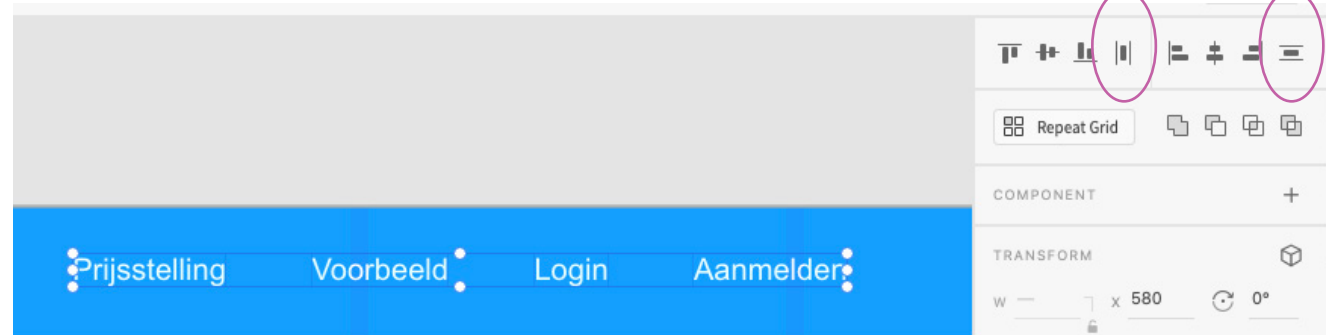


We vergroten de lettergrootte naar 16pt.



We willen ze allemaal selecteren en mooi uitlijnen. Dus we nemen de zwarte pijl, houden de 'Shift'-toets ingedrukt en klikken erop.

In het palet rechts bovenaan kun je horizontaal en verticaal uitlijnen op de selectie kiezen.



8: Werken met tekst in Adobe XD



Eigenlijk kunnen we dat ook doen door te slepen. Je kunt ze slepen en je kijkt.

Kun je de ruimtes tussen de woorden zien en vooral zien we die roze strip er tussen?

Dat wil zeggen dat ze allemaal op gelijk afstand zijn van elkaar.

Het is nog echt niet de bedoeling om in een wireframe een mooi ontwerp te maken.

Als multimedia-ontwerper is dat erg moeilijk want iets mooi maken is erg aantrekkelijk maar in deze fase is dat nog niet gevraagd en gewenst.

Dus smijt even alle mooie bedoelingen en ideeën over boord en maak een efficiënt ontwerp.