



€ 0,00

KIES JE TOPPING!



Interface design

Kunst & Cultuur

High-Fidelity prototype



High-Fidelity prototype

Bij de High-Fidelity prototype bouw je de high-fidelity wireframes, het styleboard en eventueel al uitgewerkte schermen samen tot één klikbaar prototype in Figma.

Je past nu alle bouwstenen toe — kleur, typografie en vormtaal — en je maakt je interactieve ideeën daadwerkelijk werkend. Het resultaat is een samenhangend, volledig clickable prototype waarin structuur, stijl en gedrag samenkomen.

Waar hou je rekening mee bij je interface design?

In je interface design houdt je rekening met het gemak voor de app gebruikers, je wilt ook dat je UI ontwerp hetzelfde uitstraalt als de vormgegeven ingrediënten, oftewel je wilt dat er een visuele identiteit ontstaat zoals je dat bedacht had in een samenhangend geheel.

- Kleurgebruik interface design is passend bij de ingrediënten en stijl.
- Vormgebruik interface design is passend bij de ingrediënten en stijl.
- De uitstraling is een geheel.
- Je concept komt terug in de typografie, knoppen, opmaak etc
- Je past alle visuele bouwstenen consequent toe kleurgebruik typografie vormtaal en component stijl zoals vastgelegd in de styleboard.

Beoordelingscriteria:

High-Fidelity Prototype (Figma)

1. Het ontwerp is voor tablet: liggend formaat iPad Pro 11 inch: 1194 × 834 px.
2. Je werkt je wireframe schetsen en styleboard om naar een High fidelity prototype.
3. Je bouwt deze samen tot één samenhangend prototype in Figma.
4. Je past de UI stijl keuzes die je hebt vastgelegd in de styleboard toe in je prototype.
5. Je hebt de 7 user story's van de klant toepast in je prototype.
6. Je hebt de 4 eigen bedachte user story's toepast in je prototype.
7. Je hebt minimaal 3 interactions volledig functioneel. De knoppen gedragen zich als echte interface-elementen **altijd visuele feedback bij interactie duidelijke overgang tussen states.** > default/ hover / focus state . ect
8. Je controleert of structuur, stijl en gedrag één geheel vormen.

Voorbeeld:

Foodcourt app



Voorbeeld: Foodcourt app user interface totaal



Styleboard — Visuele



Color palette



Logo

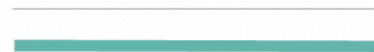


Foto's



Texturen & Patronen

Strepen



Fonts

Atocha Caps H1

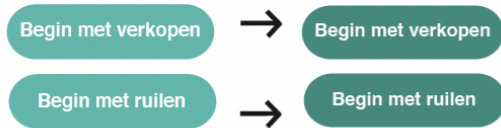
Helvetica Bold

H2

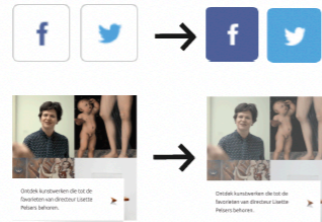
Helvetica Light

H3

knoppen mouseover hover



Navigatie mouseover hover



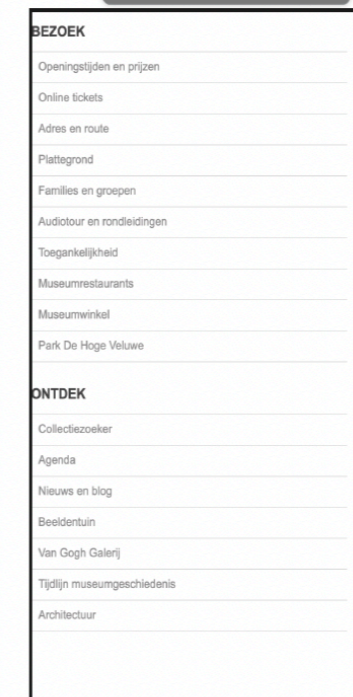
Checkbox



10:00	10:15	10:30	10:45	11:00	11:15	11:30	11:45
12:00	12:15	12:30	12:45	13:00	13:15	13:30	13:45
14:00	14:15	14:30	14:45	15:00	15:15	15:30	15:45

agenda						
ma	di	wo	do	vr	za	zo
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Navigation



Tekst

Over ons

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum

Forms

Persoonsgegevens

Voornaam *

Tussenvoegsel

Achternaam *

Land *

Nederland

Telefoonnummer

+31 06 12345678

E-mailadres *

Social Media Buttons



knoppen Kleur



Navigatie Kleur



B

User Interface Design Frames (Art-directed UI frames)



A

Styleboard – Visuele in vergelijking met User Interface Design Frames Schermen

Kenmerk	Styleboard – Visuele	User Interface Design Frames Schermen – (Illustrator) (Designed-full-ready)
Rol in proces	Bepaalt de visuele wetten en gedragsafspraken.	Past die wetten toe op concrete schermen.
Functie	Referentie- en beslis document voor het hele ontwerp.	Visuele uitwerking per interface-scherm.
Startpunt	Systeemdenken (regels vóór schermen).	Toepassing van het systeem.
Tool	Illustrator / InDesign / Figma (statisch).	Adobe Illustrator.
Detailniveau	Hoog, los van context.	Zeer hoog, contextueel en pixel-precies.
Interactie	Geen echte interactie; states zijn vastgelegd als regels.	Niet interactief; gedrag wordt visueel gesuggereerd.
Beeld / illustraties	Illustratiestijl vastgelegd (vormtaal, lijn, schaal).	Illustraties toegepast in de interface.
Kleuren	Kleurensysteem met codes (#rrggbb).	Kleuren toegepast per scherm.
Texturen & patronen	Vastgelegd als principe (gebruik + dosering).	Toegepast waar functioneel.
Typografie	Volledige hiërarchie + font namen vastgelegd.	Typografie ingezet per scherm.
Buttons & links	Button-systeem met 3 states vastgelegd: • <i>Default</i> • <i>Hover</i> / <i>Focus</i> • <i>Active</i> / <i>Pressed</i> Inclusief kleur, vorm, radius,	Buttons toegepast in context (plaatsing, hiërarchie).
Iconen & logo	Iconenset, maatvoering en gebruiksregels vastgelegd.	Iconen en logo geïntegreerd in UI.
Waarheidstype	<i>Dit zijn de regels (inclusief gedrag).</i>	<i>Zo ziet het eruit als je ze toepast.</i>
Risico	Te theoretisch zonder toepassing.	Te decoratief zonder systeem en interactie
Doel	Consistentie, schaalbaarheid, overdraagbaarheid.	Presentatie, art direction, basis voor prototype.

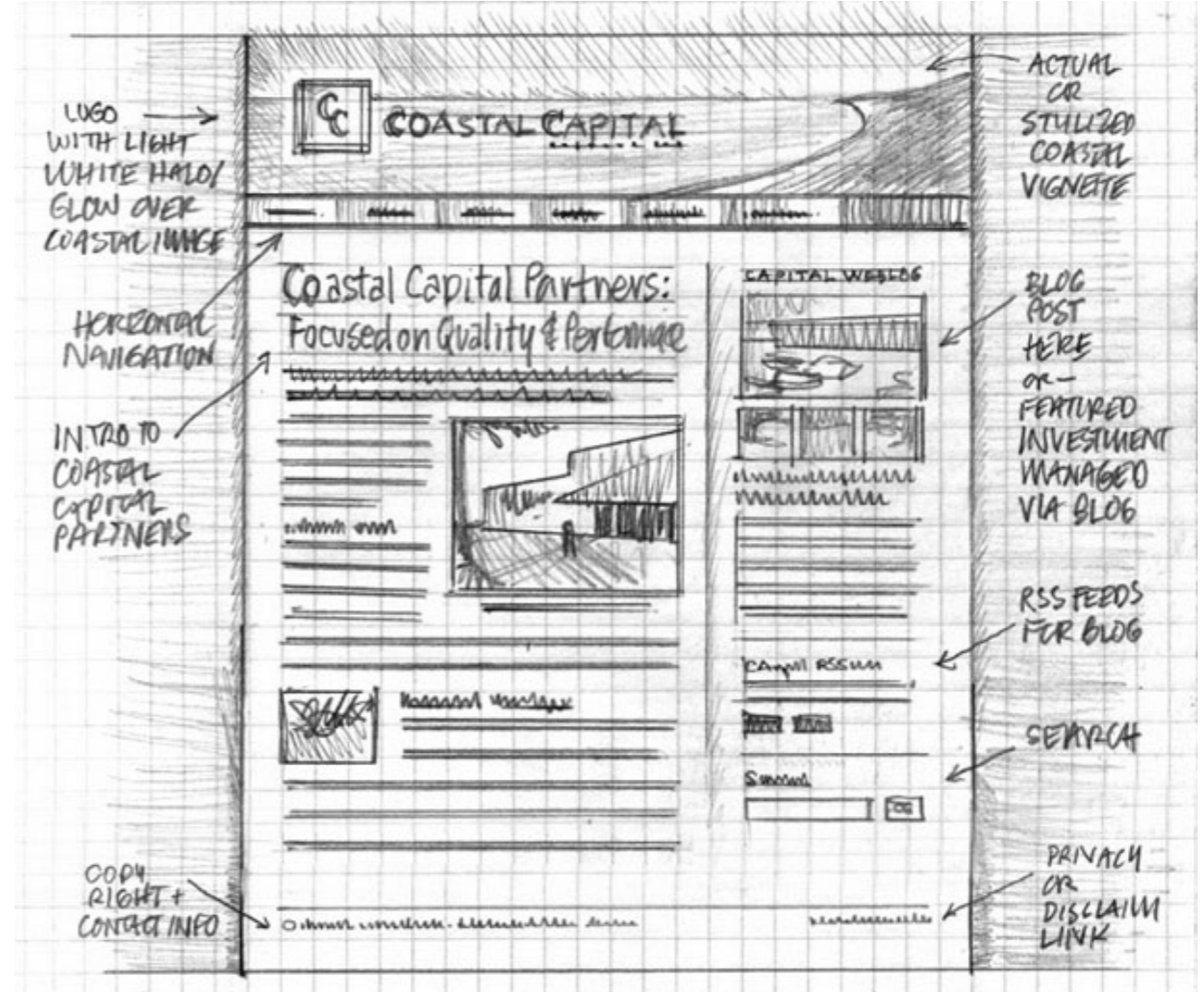
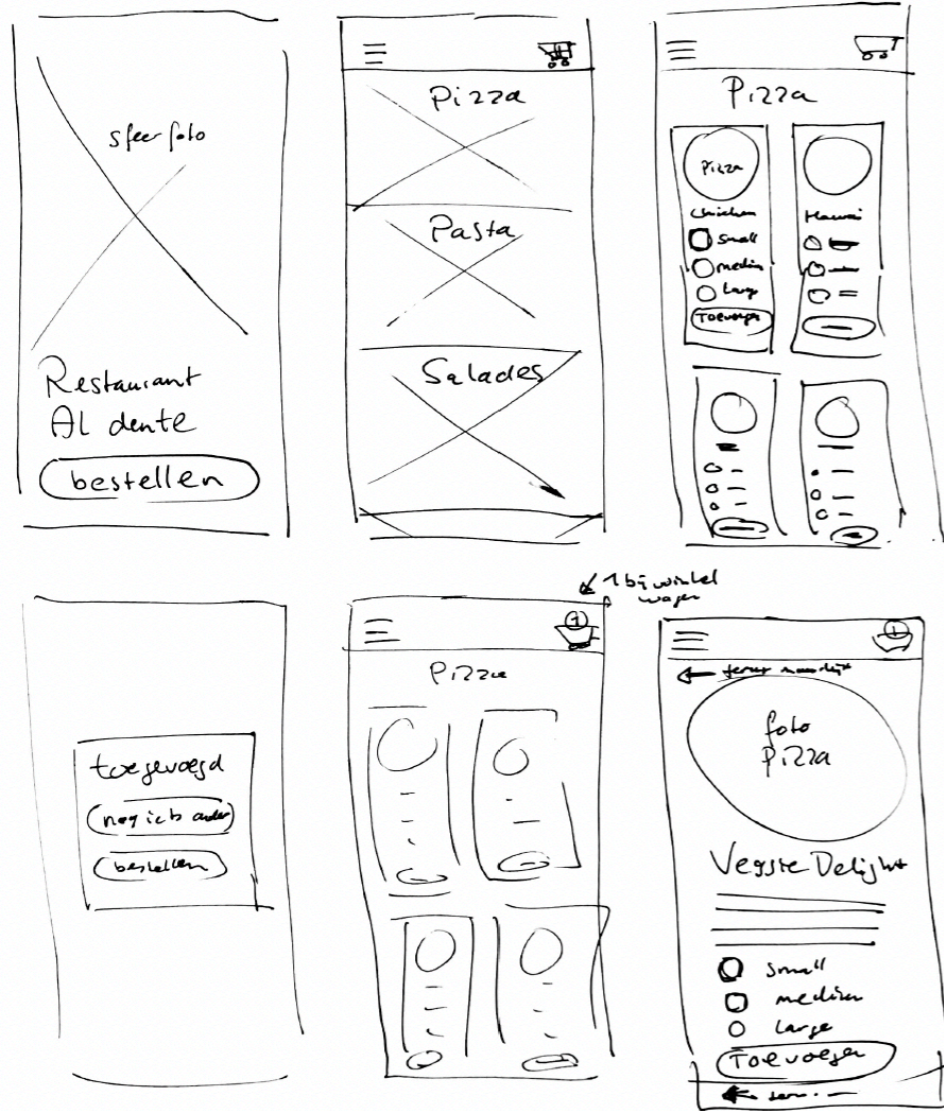
Styleboard versus User Interface Design Frames Schermen

- A. In de Styleboards bewaken de logica in de Interface Frames tonen het resultaat.
- B. Een button zonder states is geen component, maar is een illustratie.
- C. Het app gedrag begint al in bij het ontwerp van de styleboard, vóór Figma of code.

Een ander woord voor “User Interface Design Frames” is ook wel Art-directed UI frames.

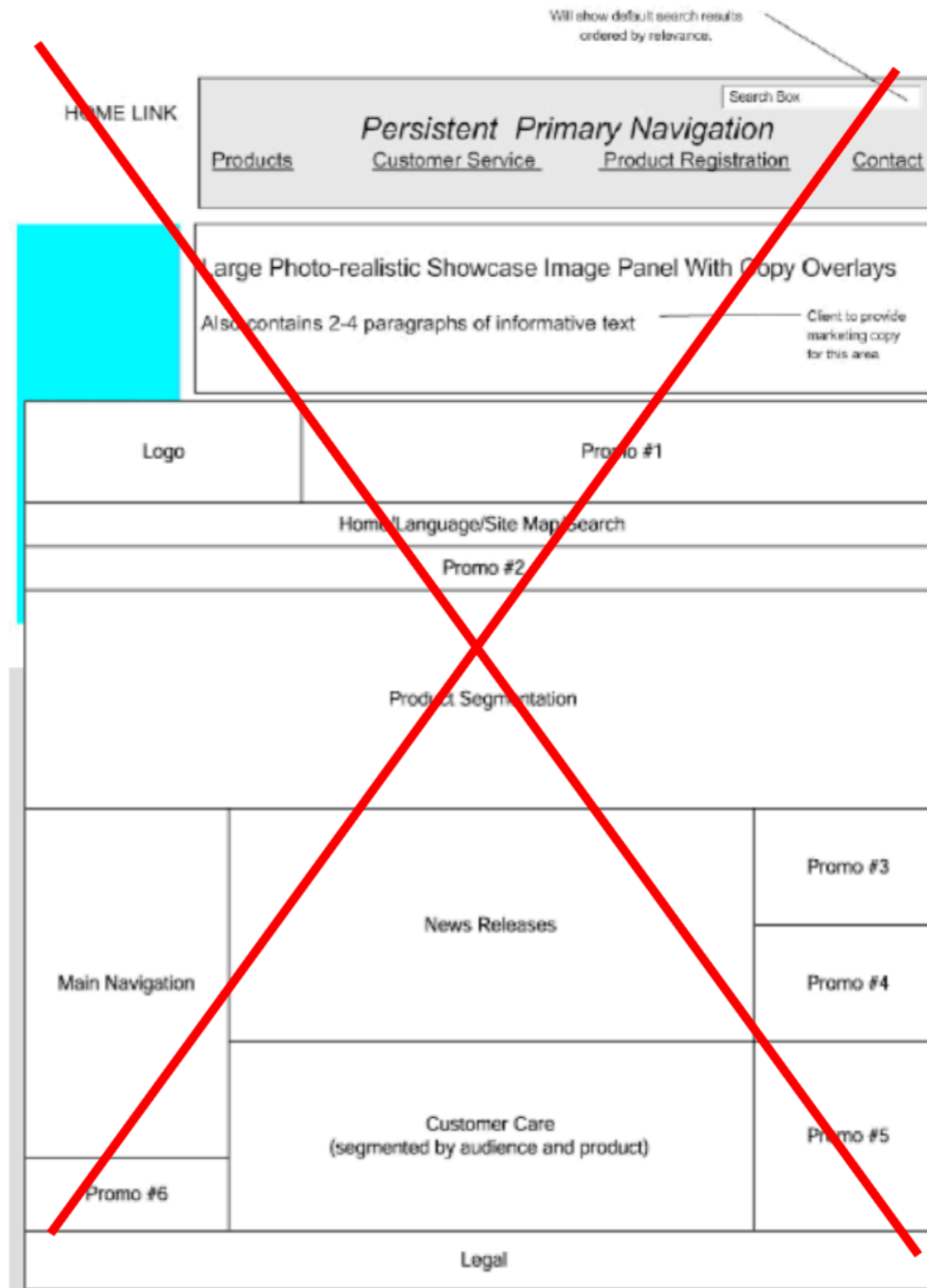
A

Schets Wireframe (papier)



B

low-Fidelity wireframe



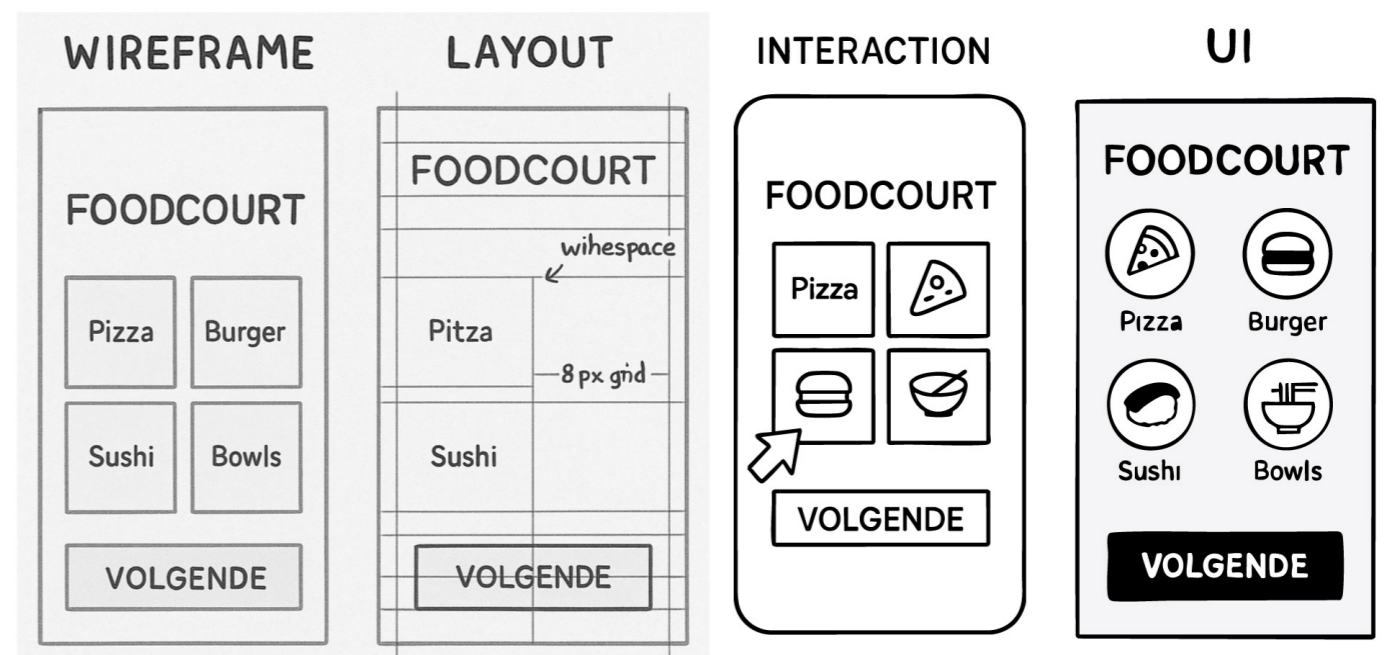
A

Schets Wireframe (papier) versus low-Fidelity wireframe *in vergelijking met* High-Fidelity wireframe

Kenmerk	Schets Wireframe (papier)	low-Fidelity wireframe (vaak onterecht "High-Fi")	High-Fidelity wireframe
Detailniveau	Schetsmatige opzet Abstract; basisvormen (blokken, lijnen).	Gestructureerd; vaste layout, hiërarchie zichtbaar,	Volledig uitgewerkt; specifieke fonts, alles in grijstonen.
Content	kruisen voor beeld. Tekenstijl zichtbaar van de maker	blokken tekstindicatie, geen merktaal	Echte content, blokken in eigen grijs; koppen, tone of voice en merkidentiteit.
Typografie	Niet of nauwelijks gespecificeerd.	Fonts als suggestie (serif/sans, grootte-hiërarchie), nog geen merkfont.	Definitieve typografie en typografische details.
Beeld	Kruisen of lege vlakken met de hand getekend	Kruisen of lege vlakken. (Strak)	Nagebootst beeld (grijze vlakken, silhouetten) elke vlak zijn eigen grijs Tone
Kleurgebruik	Geen kleur.	Geen kleur	Alleen grijstonen; contrast toont belang, niet stijl.n en states.
Interactie	Statisch of zeer beperkt.	Klikbaar op hoofdniveau; basis-states aangeduid (hover, actief).	Klikbaar op hoofdniveau; basis-states aangeduid (hover, actief). uitgewerkte states en component gedrag
Snelheid	Minuten tot uren.	Uren	Dagen.
Doel	Ideeën verkennen, flows bespreken.	Structuur valideren Ideeën verkennen, flows bespreken. zonder afleiding van stijl.	Structuur valideren Ideeën verkennen, flows bespreken. zonder afleiding van stijl. Testen, overtuigen en overdracht aan

High-Fidelity wireframe

- Een user interface zonder interaction is een decor zonder acteurs. Alles staat klaar, maar niemand beweegt.



A

Low-Fidelity prototype



B

High-Fidelity prototype

iPad Pro 11" - 7



iPad Pro 11" - 12



iPad Pro 11" - 2



iPad Pro 11" - 10



iPad Pro 11" - 8



iPad Pro 11" - 3



iPad Pro 11" - 4



iPad Pro 11" - 11



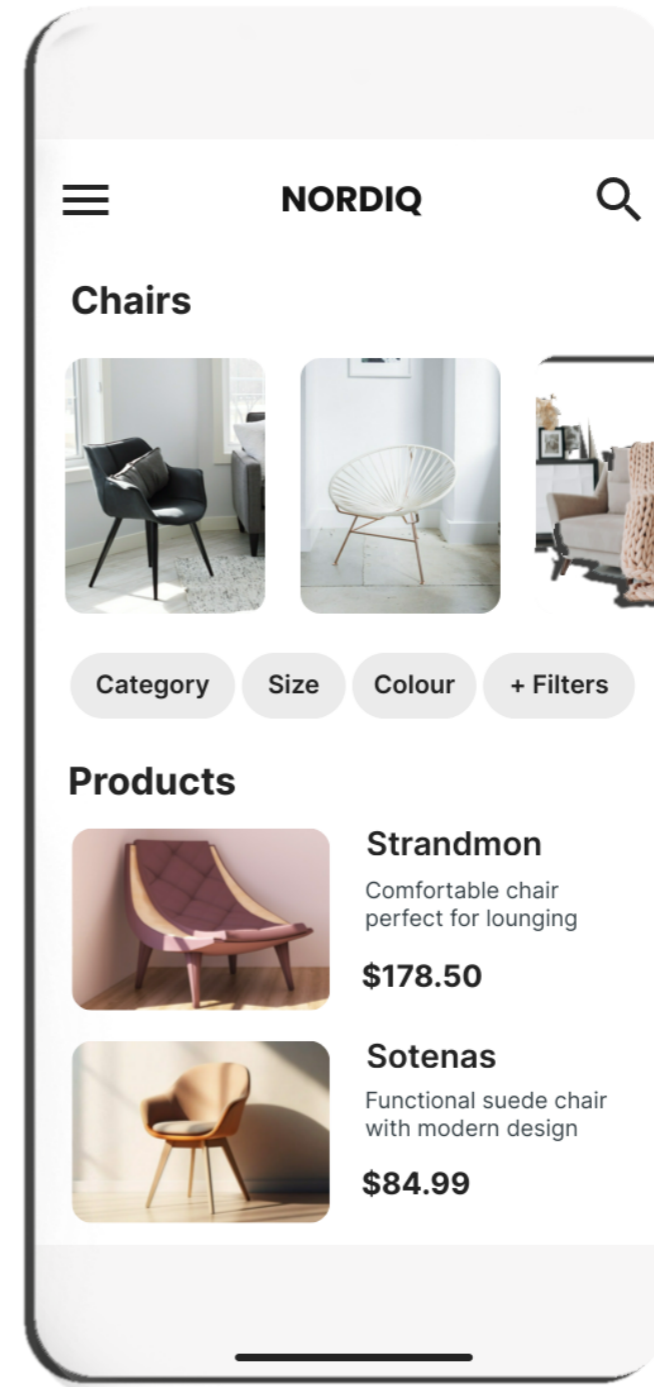
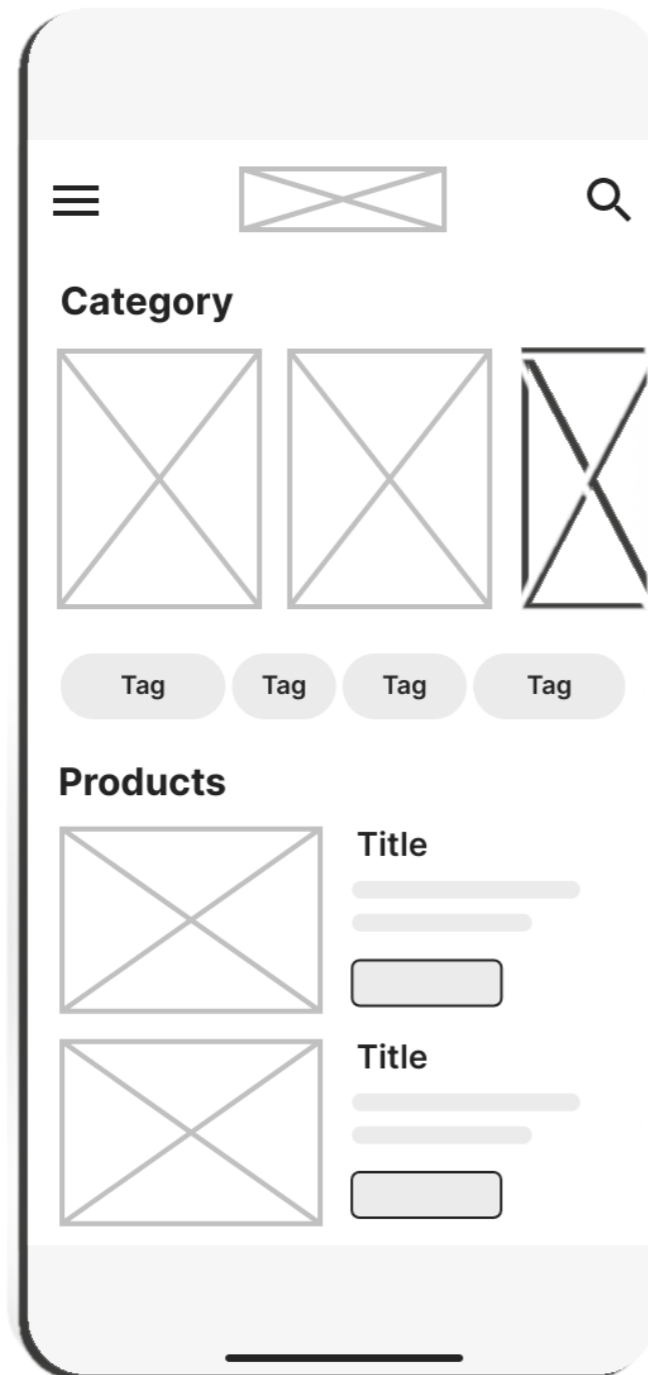
iPad Pro 11" - 14



iPad Pro 11" - 13



Low-Fidelity prototype *in vergelijking met* High-Fidelity prototype



A

Low-Fidelity prototype *in vergelijking met* High-Fidelity prototype

Kenmerk	Low-Fidelity prototype	High-Fidelity prototype
Detailniveau	Ruw en schetsmatig; focust op structuur en volgorde.	Visueel en functioneel uitgewerkt; benadert het eindproduct.
Vorm	Papier, whiteboard, losse schermen, simpele klikflows.	Digitale schermen met design, animaties en states.
Content	Placeholder-tekst en globale labels (“Volgende”, “OK”).	Echte content, microcopy en foutmeldingen.
Interactie	Klikbaar op hoofd-niveau; basis-states aangeduid (hover, actief).	Volledig interactief; Echt voelbaar; klikbaar, swipebaar, met feedback en overgangen alles
Gedrag	Verondersteld gedrag (“stel dat dit gebeurt...”).	Getoond gedrag (hover, loading, error, succes).
Snelheid	Extreem snel; minuten tot uren.	Traag; dagen tot 2 a3 weken afhankelijk van complexiteit.
Doel	Gedragsonderzoek Begrijpen van flow, keuzes	Gedragsonderzoek. Usability-testen, validatie Begrijpen van flow en stakeholder beslissingen.
Kosten van fouten	Laag: alles mag kapot.	Hoog: aanpassingen zijn duurder.
Publiek	Ontwerpteam, studenten, co-creatie.	Stakeholders, gebruikers, developers.

Low-Fidelity prototype vs High-Fidelity prototype

Low-Fidelity prototypes stellen je vragen.

High-Fidelity prototypes geven je antwoorden.

In Low-Fidelity prototypes ontdek je het probleem.

In High-Fidelity prototypes bewijs je de oplossing.

In Illustrator laat je zien hoe het eruitziet en in Figma laat het je voelen hoe het zich gedraagt.

35 micro-interacties ideeën (*white stats*)

<https://ap.lc/Hcjuk>

