



Interface design

Kunst & Cultuur

- 1 User story's**
- 2 Low fidelity wireframe (schets)**
- 3 Userflow flowchart**
- 3 High fidelity (wireframe)**
- 4 High fidelity (prototype)**

Tablet Bestel app

De opdracht

Je gaat een tablet bestel app ontwerpen voor een Food Court eetruimte daarbij ga je een user interface design ontwerpen waarbij je vertrek vanuit de behoeften van een zelfgekozen gebruiker en je ontwerpt een visuele stijl die past bij jouw thema en voedselproduct; dit is tevens het interface design van de tablet app.

Wat is een een food court

Een food court is een gedeelde eetruimte waar meerdere (meestal kleine) eet concepten — van fastfood tot Street-food— rondom gemeenschappelijke zitplaatsen staan. Je bestelt bij een afzonderlijke tablet app. Tablets zijn aanwezig op de tafels, Je ziet ze veel in shopping malls, luchthavens en bioscoopcomplexen.

User interface design

Wat is dat eigenlijk?

User Interface Design gaat over hoe iets eruitziet en maar ook hoe het aanvoelt in het gebruik voor de gebruiker waarbij het gebruikersgemak & duidelijkheid Dus—zien, begrijpen, voelen, doen en flow in de app centraal staan, deze moet immers gebruiksvriendelijk te doen zijn tijdens het gebruik van de app.

Het is niet alleen van belang hoe een ontwerp eruit ziet, maar wat natuurlijk ook erg belangrijk is hoe het werkt en hoe de verschillende elementen zijn verbonden met elkaar in de app.(Flowchart) (wireframe)

Wat is belangrijk bij User Interface design?

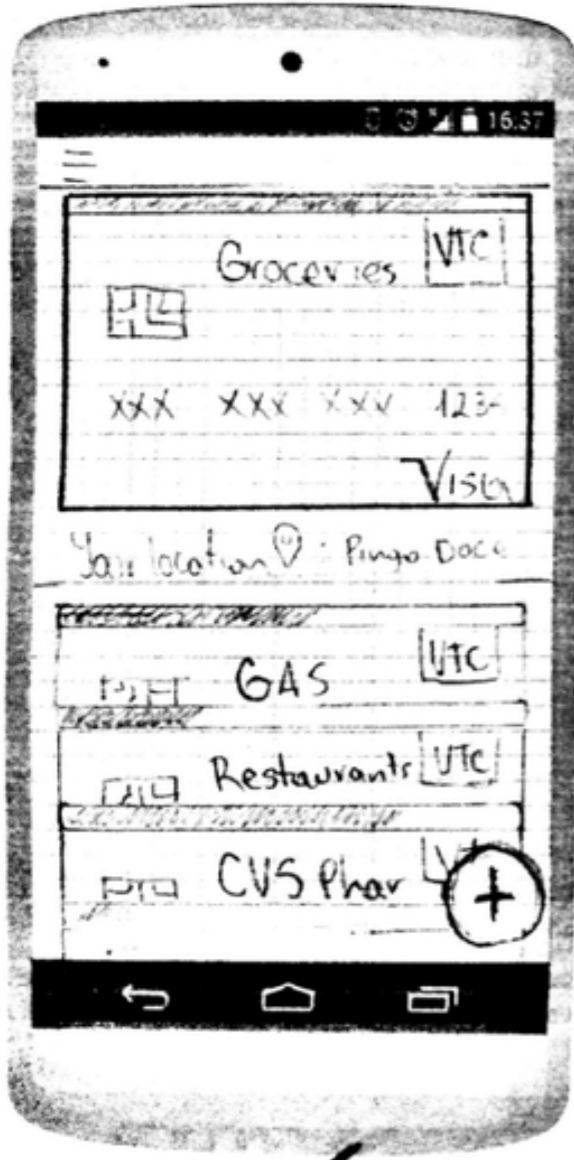
Een goede User Interface maakt onderdeel uit van een goede User Experience. Door de UI aantrekkelijk en gebruiksvriendelijk te maken zorg je voor een betere ervaring voor jouw gebruikers. Vergeet niet: *User interface* (UI)-elementen zijn de diverse visuele elementen in jouw app waar de gebruiker interactie mee heeft. Zorg dus ook dat jouw keuzes niet alleen gebaseerd zijn op smaak, vorm en merkwaarden, maar ook op gebruikersbehoeften, gebruikersvriendelijkheid en een interessante interaction design en navigation design.

Bij alles geldt dat het gebruikersgemak voorop moet staan.

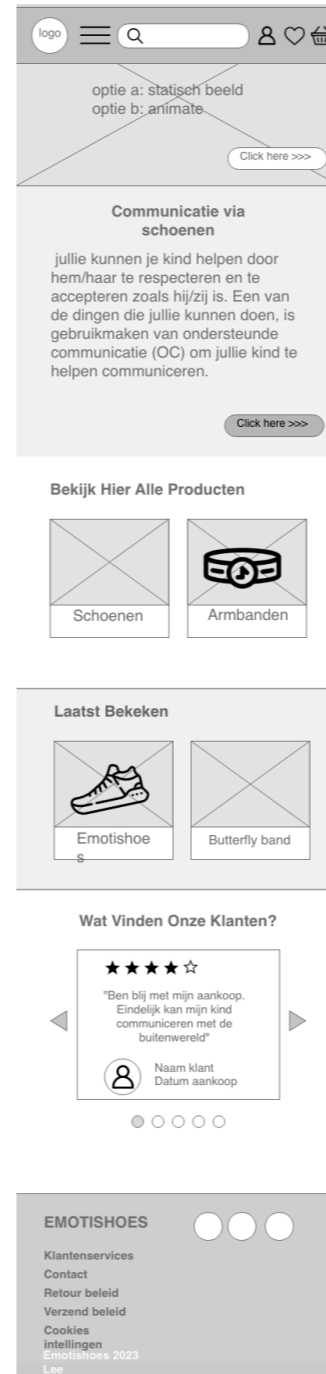
Wat ga je doen?

Je gaat een interface design ontwerpen vanuit de gebruiker voor een bestelpagina van een foodcourt

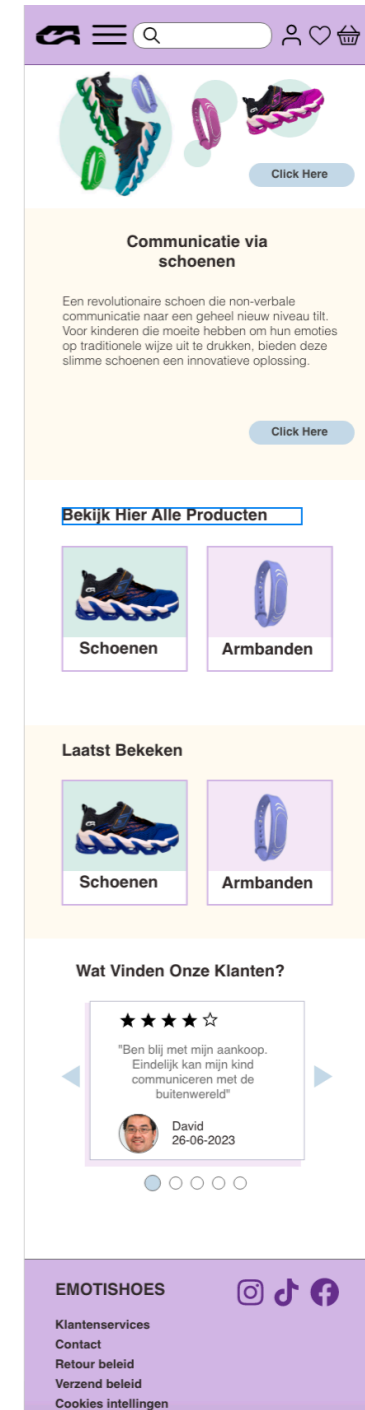
LOW FIDELITY wireframe schets



HIGH FIDELITY wireframe



HIGH FIDELITY prototype



HIGH FIDELITY



Het ontwerpproces journey voor een kwalitatieve app ontwikkeling

Het functioneel ontwerp (FO) voor de Food Court bestel app.

1. **User story's**

Je bepaald de doelen van de website voor gebruikers en de onderneming (**user story's**)

2. **Flowchart** user flow

Je denk na over structuur van website (**flowchart**) user flow
(gebruikvriendelijke route van app)

3. **Wireframes**

Je werkt uit de functionaliteiten per pagina van de app (**wireframes alle pagina's**)
(De functionaliteit van de app)

4. **Testen**

Je test de gebruiksvriendelijkheid en het gehele prototype (paper prototype?)
(test met gebruikers)

5. **Prototype**

Je maakt een Interactive mock-ups) (**prototype Food Court bestel in Figma**)

- 1. User story's**
- 2. Low fidelity wireframe (schets)**
- 3. Userflow flowchart**
- 3. High fidelity (wireframe)**
- 4. High fidelity (prototype)**

The background of the slide features several hand-drawn wireframes on white paper. One wireframe on the left shows a header with three circles, a navigation bar, and a banner area. Another wireframe below it is labeled 'Body area' and contains a 'Double Box' with two red square icons and horizontal lines representing text. A hand is visible at the bottom, holding a pen and pointing at the 'Double Box' wireframe.

Opdracht 2

Kunst & Cultuur

- 1. User journey**
- 2. User stories**
- 3. Acceptatiecriteria als scenario's**

- 1. Component**
 - 2. Component States**
 - 3. Scherm states?**
 - 4. Microcopy**
-

Wat is een component

Een **component** is een **herbruikbaar bouwblok** van je interface: vorm + gedrag in één pakketje, dat je op meerdere plekken kunt inzetten zonder het telkens opnieuw te ontwerpen of te bouwen.

Generieke component-states (meest gebruikt)

- **Default** – normale rusttoestand.
- **Hover** – visuele hint bij aanwijzen (muis/stylus).
- **Focus** – toetsenbord/screenreader-focus zichtbaar
- **Active/Pressed** – tijdens de klik/tik.
- **Disabled** – niet klikbaar; leg uit *waarom* (tooltip/hint).
- **Loading/Busy** – bezig; spinner of “busy” (knop mag niet dubbel).
- **Success** – gelukt; korte bevestiging.
- **Error** – misgegaan; meld wat en geef herstelactie.

Toggle/keuze-componenten

- **On/Off** (switch, chip).
- **Checked/Unchecked/Indeterminate** (checkbox).
- **Open/Closed** / (dropdowns).

Voorbeeld food-court app (tablet)

Button “Bestellen”

- Disabled-microcopy: “Vul eerst tafelnummer in.”
- Error-banner bij betaalfout met “Opnieuw proberen”.

Input “Tafelnummer”

- Hint: “1–99”; Error: “Gebruik 1–99”.

Wat is een **component States**

Hiermee bedoelen we de **toestanden** waarin één component kan verkeren—elk met eigen uiterlijk, gedrag en (soms) tekst. Denk aan een mini-state machine per onderdeel

Generieke component-states (meest gebruikt)

- **Default** – normale rusttoestand.
- **Hover** – visuele hint bij aanwijzen (muis/stylus).
- **Focus** – toetsenbord/screenreader-focus zichtbaar
- **Active/Pressed** – tijdens de klik/tik.
- **Disabled** – niet klikbaar; leg uit *waarom* (tooltip/hint).
- **Loading/Busy** – bezig; spinner of “busy” (knop mag niet dubbel).
- **Success** – gelukt; korte bevestiging.
- **Error** – misgegaan; meld wat en geef herstelactie.

Wat zijn scherm states? (wireframe)

Scherm-states zijn de **toestanden van een héél scherm** (niet één knop of veld) afhankelijk van data en situatie. Ze zorgen voor voorspelbaar gedrag, duidelijke feedback en makkelijke testing.

Je ontwerpt dus niet alleen één “mooi” scherm, maar **alle varianten die in echt gebruik voorkomen**—zodat je UI (User Interface. gebruikersinterface):voorspelbaar, toegankelijk en testbaar wordt.

Bijvoorbeeld scherm states

- **Loaded** — alles beschikbaar en bruikbaar.
Ontwerp: normale UI met CTA's. (CTA> Call to Action (oproep tot actie))
Microcopy: “Voeg toe”, “Bestellen”.
- **Offline** — geen internet; laat zien wat wél kan.
Ontwerp: offline-banner + **Retry**, toon cache indien mogelijk.
Microcopy: “Offline. Beperkte weergave — **Opnieuw proberen.**”
- **Success / Confirmed** — actie gelukt, zekerheid + vervolg.
Ontwerp: bevestigingskaart met order-ID en CTA.
Microcopy: “Bedankt! Order #A73 — ETA 8–12 min. **Route naar stand.**”

Waarom dit belangrijk is > scherm states

- **Duidelijkheid:** de gebruiker weet altijd waar die aan toe is.
- **Testbaarheid:** elke state is een apart *Given–When–Then* scenario.
- **Toegankelijkheid:** je combineert kleur + tekst + focus (niet alleen kleur).

Wat is Microcopy

- is de korte, functionele tekst die je interface laat *spreken*. Het zijn de verkeersborden van je UI (User Interface. gebruikersinterface): labels, hints, foutmeldingen, knopteksten, lege-staat-berichten, toasts en bevestigingen. Niet voor marketing, wél voor frictieloos gebruik van de app.

Waarom microcopy belangrijk zijn

Helderheid: maakt meteen duidelijk *wat* er gebeurt en *wat nu*.

Snelheid: minder twijfel → minder clicks → meer flow.

Toegankelijkheid: niet alleen kleur; tekst zegt wat er speelt.

Consistentie: één taal voor designer, dev, tester én gebruiker.

Voorbeelden microcopy bij food-court

- **CTA (knop):** “Bestellen”, “Voeg toe”, “Opnieuw proberen”. (CTA> Call to Action (oproep tot actie))
- **Label:** “Tafelnummer”.
- **Hint/placeholder:** “1–99”.
- **Error/validatie:** “Gebruik 1–99”.
- **Empty state:** “Geen vegan opties — **Wis filters** om alles te zien.”
- **Waarschuwing:** “Toon alternatieven?”
- **Toast:** “Toegevoegd aan je wagen.”
- **Bevestiging:** “Bedankt! Order #A73 — ETA 8–12 min.”
- **Offline/banner:** “Geen internet. **Opnieuw proberen.**”

Uitleg wat is 1 Label 2 Placeholder 3 Hint

1 **Label** = naam van het veld, blijft altijd zichtbaar.

Voorbeeld: **Tafelnummer**

2 **Placeholder** = grijze voorbeeldtekst in het veld die **verdwijnt** zodra je typt.

Voorbeeld: 12

3 **Hint (helper-tekst)** = uitleg onder het veld, blijft **altijd** staan (ook tijdens typen).

Voorbeeld: “Voer een nummer van **1–99** in.”

Food-court voorbeelden

- **Tafelnummer**

- Label: *Tafelnummer*

- Placeholder: 12

- Hint: “Bereik **1–99**”

- Error (bij fout): “Gebruik **1–99**”

- **Couponcode**

- Label: *Coupon*

- Placeholder: MA-LUNCH-10

- Hint: “Hoofdletters toegestaan, geen spaties”

Uitleg wat is Toast

Toast = een **kleine, tijdelijke melding** die bovenop je scherm verschijnt (meestal onderin), **niet-blokkerend**, en **verdwijnt automatisch** na een paar seconden. Het zegt: *“dit gebeurde zojuist”* — zonder jouw flow te onderbreken.

Gedrag

- **Plaatsing:** onderin (tablet: midden-onder of rechts-onder), boven de nav/footer.
- **Timing:** 2–4 s zichtbaar; verdwijnt vanzelf; **steelt geen focus**.
- **Stapel:** max. 1 tegelijk; nieuwe vervangt oude.

Mini-scenario (Given–When–Then)

Gegeven dat ik in het **menu** sta,

Wanneer ik op **“Voeg toe”** tik,

Dan verschijnt 3 s een **toast** “Toegevoegd aan je wagen.” zonder mijn flow te onderbreken.

Wat zijn acceptatiecriteria? als scenario's (Given-When-Then)

Korte, toetsbare afspraken die zeggen wanneer een user story “klaar” is.
Ze beschrijven wat de gebruiker moet kunnen zien/doen, in de app

scenario's heeft altijd de volgende vorm:

Given = Gegeven > uitgangspunt

When = Wanneer > wat zie ik

Then = Dan > wat doe ik

Waarom maak je acceptatiecriteria? als scenario's (Given-When-Then)

Je scenario beschrijft het zichtbare gedrag: jij ontwerpt concreet
1 wat ziet de gebruiker, 2 waar klikt die, 3 wat gebeurt er dan?

Voorbeeldscenario'

Scenario: Extra toevoegen update prijs

Gegeven: dat Vegan Falafel Bowl in mijn wagen staat voor €9,90 zonder extra's

Wanneer: ik Avocado (+€1,50) als extra selecteer

Dan: stijgt de totaalprijs direct met €1,50 naar €11,40.

The background of the slide features several hand-drawn wireframes on white paper. One wireframe on the left shows a header with three circles, a navigation bar, and a banner area. Another wireframe below it is labeled 'Body area'. A hand is holding a wireframe titled 'Double Box' which contains two red square icons with an 'X' inside, followed by several horizontal lines representing text. Other wireframes are partially visible in the background.

Opdracht 2

Kunst & Cultuur

**Uitwerken van je eigen user story,s
en die van de klant met de
acceptatiecriteria Scenario.**

zie de prints