

The background of the slide features several hand-drawn wireframes on white paper. One prominent wireframe is titled 'Double Box' and shows two red-outlined boxes, each containing a red 'X' icon, with horizontal lines representing text below them. Other wireframes in the background show a navigation bar with 'GO' and 'Navigation' text, and a 'Banner/Banner' section. A hand is visible at the bottom left, holding a pen over the 'Double Box' wireframe.

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?

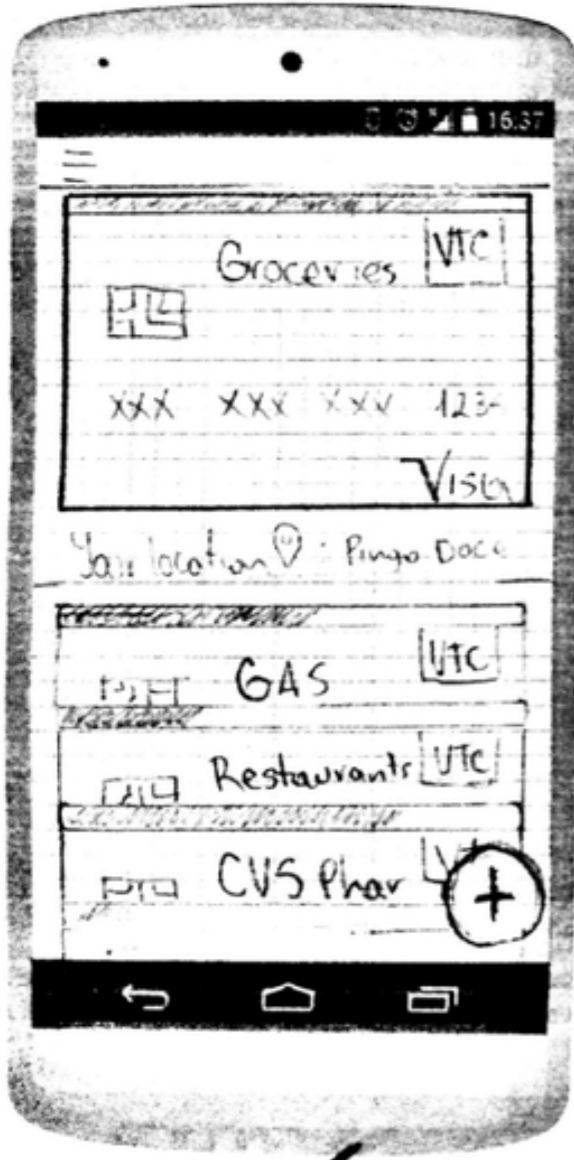
Een goede User Interface maakt onderdeel uit van een goede User Experience. Door de UI aantrekkelijk en gebruiksvriendelijk te maken zorg je voor een betere ervaring voor jouw gebruikers. Vergeet niet: *User interface* (UI)-elementen zijn de diverse visuele elementen in jouw app waar de gebruiker interactie 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.

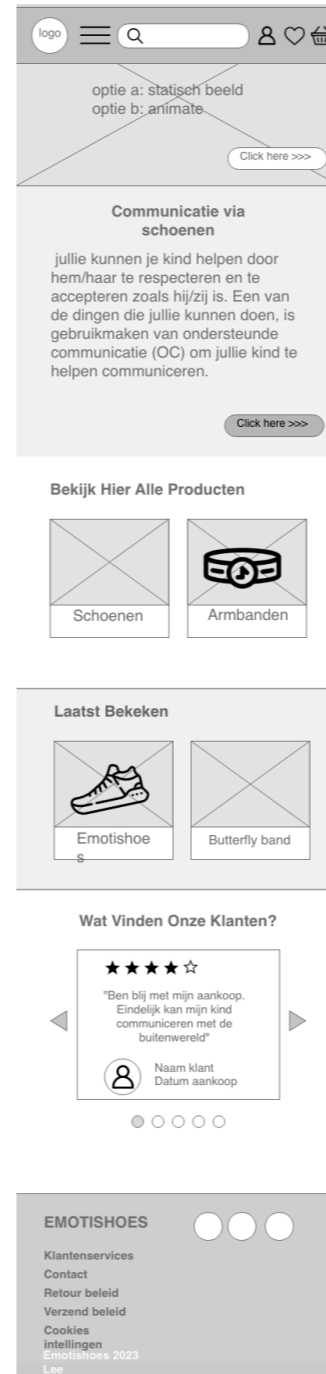
Wat ga je doen?

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

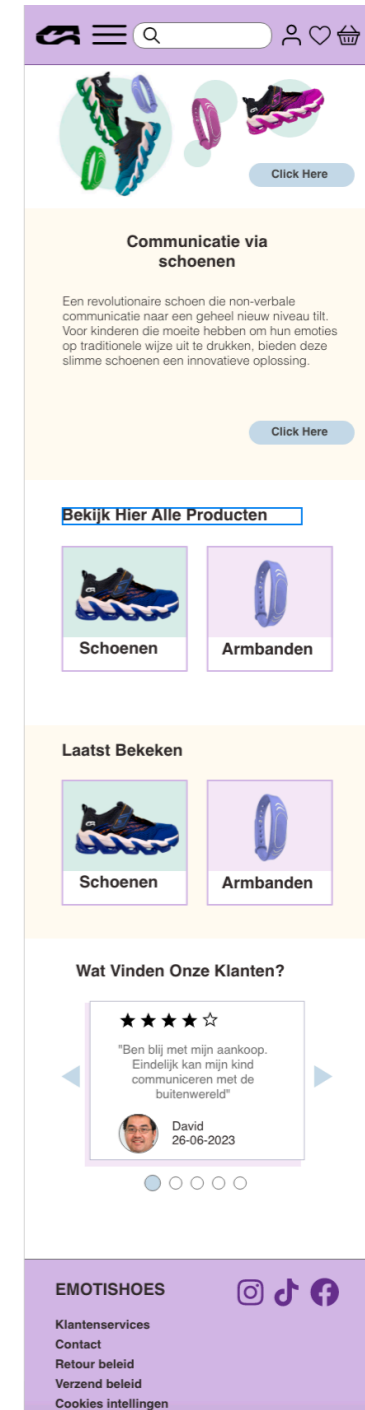
LOW FIDELITY wireframe schets



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 1

Kunst & Cultuur

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

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

Wat is User journey

User journey betekent letterlijk klantreis.

De user journey zijn alle stappen dat iemand aflegt wanneer hij/zij iets aanschafft binnen een app,

Waarom maak je een user journey

Je wilt een optimale klantbeleving ontwerpen

Je wilt weten waar de klant behoefte aan heeft. Wanneer je beter begrijpt welke tone of voice, welk design of welke gevraagde actie de klant nodig heeft om naar de volgende fase in de app te komen ontwerp je een optimale klantreis en -beleving van de door jouw ontworpen app.

Voorbeeld

vegan, allergie, gezin, iemand heeft haast

wat is User story

Het beschrijven van de doelen van de gebruiker in de app

Een user story beschrijft vanuit de gebruiker wat hij of zij in app kan doen.

Een user story heeft altijd de volgende vorm:

Ik als < rol/gebruiker > **Wil** < iets doen > **Zodat ik** < er iets aan heb > (resultaat)

Waarom maak je User story's

User story's dwingen je om te denken vanuit de gebruiker en de User story's beschrijven alle functies van de app.

Voorbeeld User story's

Ik als < rol/gebruiker > Als vegan wil ik 'Vegan' kunnen aanzetten, zodat ik alleen geschikte gerechten zie.

Wil < iets doen > Als bezoeker met haast wil ik op wachttijd kunnen sorteren, zodat ik snel kan kiezen.

Zodat ik < er iets aan heb > Als gebruiker met sesam-allergie wil ik allergenen per gerecht zien, zodat ik veilig bestel.

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

When = Wanneer

Then = Dan

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.