



Interface design

Kunst & Cultuur

1. User story's
2. Flowchart
2. Low fidelity wireframe (schets)
3. Userflow flowchart
4. Testen
5. 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.

Het ontwerpproces

De stappen die je tijdens het gehele ontwerpproces doorloopt

-
- Je bepaald de minimale definitieve User story, s
 - Je denkt na over userflow (Flowchart) en gebruiksvriendelijkheid
 - Je maakt een low Fidelity wireframe
 - Je test de gebruiksvriendelijkheid (low Fidelity wireframe) (paper prototype?)
 - Je gaat de visuele identiteit doorvertalen naar de pagina,s van de app
 - Je test de gebruiksvriendelijkheid en het gehele prototype
 - Je levert de prototype op in Figma (High fidelity prototype)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?

Bij Interface design is niet alleen van belang hoe een ontwerp eruit ziet, maar vooral hoe het werkt en hoe de verschillende elementen zijn opgebouwd en hoe ze verbonden zijn.

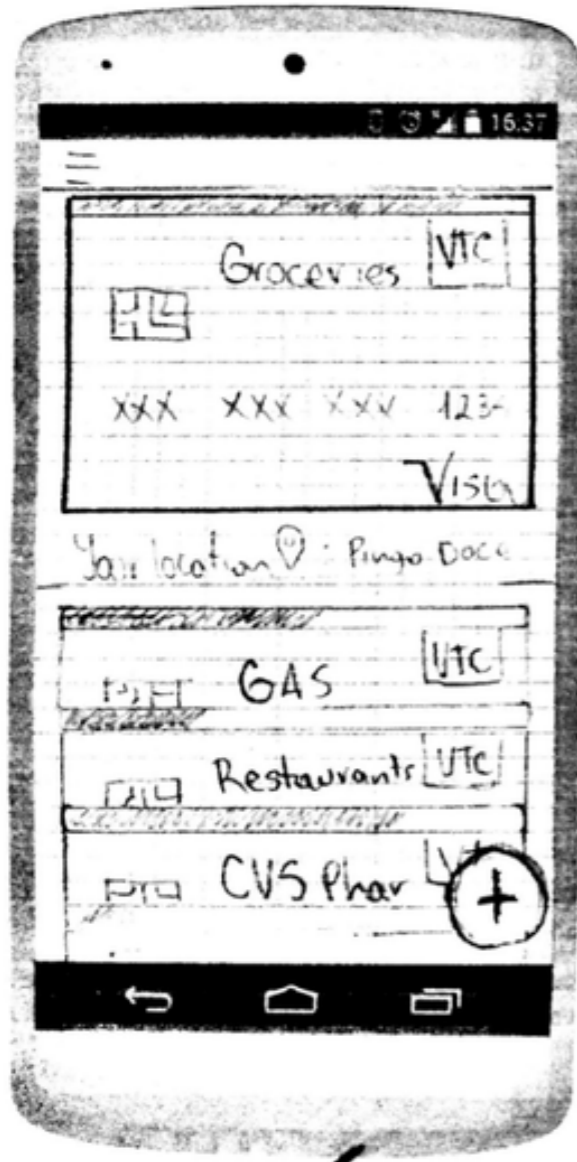
Een goede User Interface maakt onderdeel uit van een goede User Experience. Door de UI aantrekkelijk en gebruiksvriendelijk te maken zorg je voor een betere ervaring voor jouw gebruikers. Vergeet niet: *User interface* (UI)-elementen zijn de diverse visuele elementen in jouw app waar de gebruiker interactie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

Bij alles geldt dat het gebruikersgemak voorop moet staan.

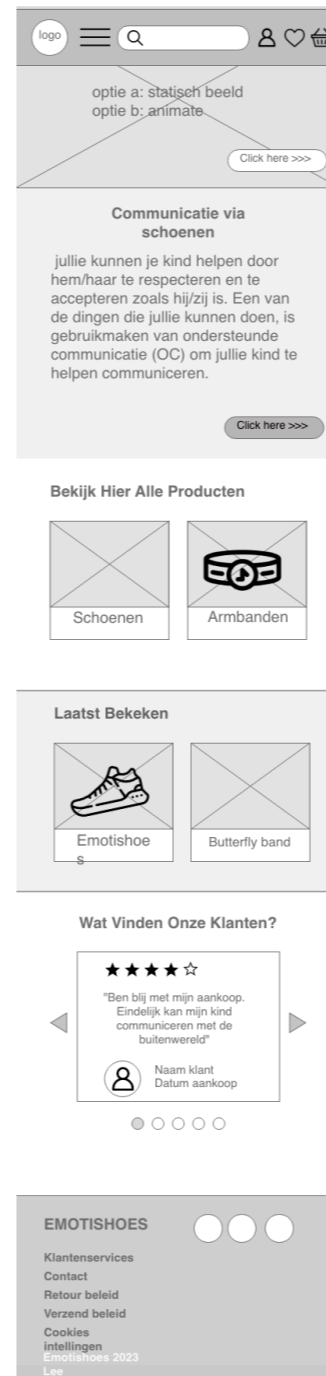
Wat ga je doen?

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

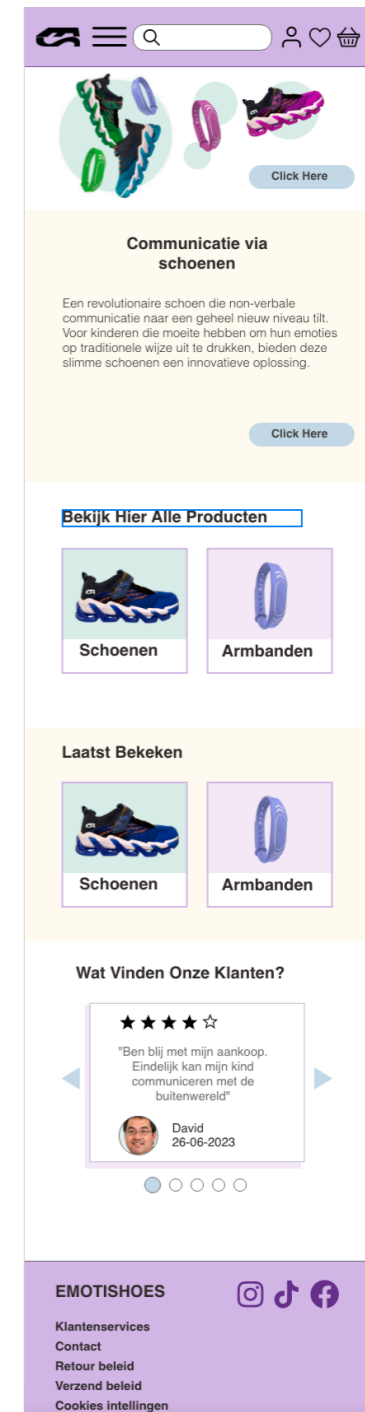
LOW FIDELITY wireframe schets



HIGH FIDELITY wireframe



HIGH FIDELITY prototype



Het ontwerpproces 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**)

HIGH FIDELITY



START

KIES HIER UW SMOOTHIE BASIS



	MANGO	€299
	ROOD FRUIT	€299
	BLAUWE BESSEN	€299
	WATERMELOEN	€299

€00,00

KIES HIER UW TOPPINGS



	BANAAN	€199
	GRANOLA	€149
	KIWI	€199
	ANANAS	€199

€02,99

KIES HIER UW SMAAK VERSTERKERS



	MUNT	€129
	KOKOSVLOKKEN	€149
	HONING	€099
	CACOA SNIPPERS	€149

€04,98

UW BESTELLING



BESTEL

SMOOTHIE BASIS	€00,00
TOPPINGS	€02,99
SMAAK VERSTERKERS	€04,98

€06,27

BEDANKT VOOR UW BESTELLING BIJ



WIJ GAAN VOOR U AAN DE SLAG!

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

Flowchart (sitemap)

De plattegrond van je website.

Alsof je een overzichtstekening maakt van alle pagina's en de routes daartussen.

Een flowchart is een grafische representatie van alle activiteiten / stappen in een proces. In de flowchart maak je een overzicht van de stappen die een gebruiker op je website of app maakt. Je gaat daarbij uit van een behoefte en vraag van de klant

Bij ontwerpen van een goede flowchart kijkt je of de gebruiker alle handelingen gemakkelijk kan uitvoeren en niet hoeft te zoeken.

Meer informatie: over Flowchart vind je hier (bestudeer die nog even)
<https://mamv.nl/user-experience-design-uxd-flowchart/>

Flowchart (sitemap)

Visuele sitemap (voor ontwerp & UX)

Dit is wat jij nodig hebt

1. Blokjes met paginanamen:

- Home
- Producten
 - Productdetail
- Contact
- Etc..
- Etc..

2. Lijntjes ertussen laten zien:

- welke pagina linkt waarheen?

3. Het helpt om:

- Structuur te bepalen
- Navigatie logisch te maken
- Te checken of de gebruiker niet verdwaalt

Waarom is een sitemap belangrijk?

- Voor **jou als ontwerper**:

Je voorkomt chaos. Je weet hoeveel schermen er moeten komen en hoe alles samenhangt.

- Voor de **gebruiker**:

De site voelt logisch; je weet altijd waar je bent en hoe je terugkomt.

- Voor **zoekmachines**:

Ze snappen welke content belangrijk is en kunnen je beter vindbaar maken.

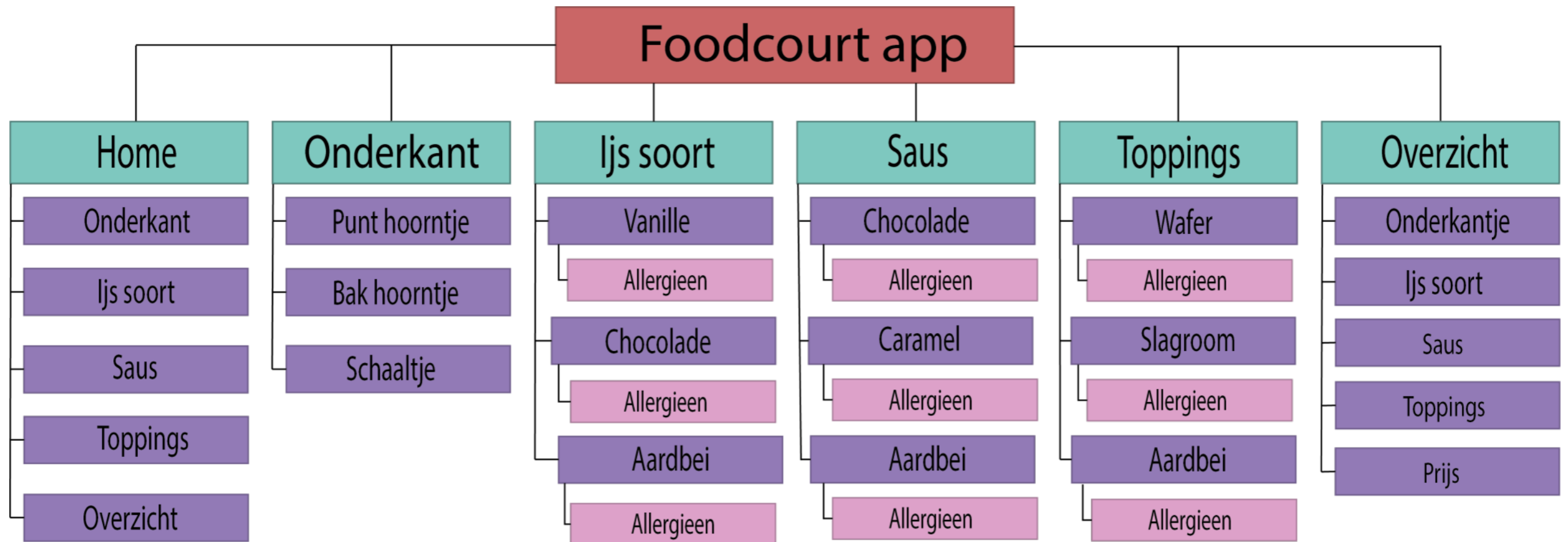
Het dwingt je goed na te denken over hoe de website / app gebruikt zal worden,

1. welke informatie het belangrijkste is en 2. hoeveel moeite de gebruiker moet doen om te vinden wat hij zoekt. Een groot voordeel van een sitemap is dat het voor iedereen inzichtelijk wordt welke stappen de (verschillende) users zullen maken binnen je website of app. Daarnaast weet de developer hoe hij de stappen in de back-end van de website moet verwerken.

Flowchart (sitemap) schets



Flowchart (sitemap) Definitief uitgewerkt



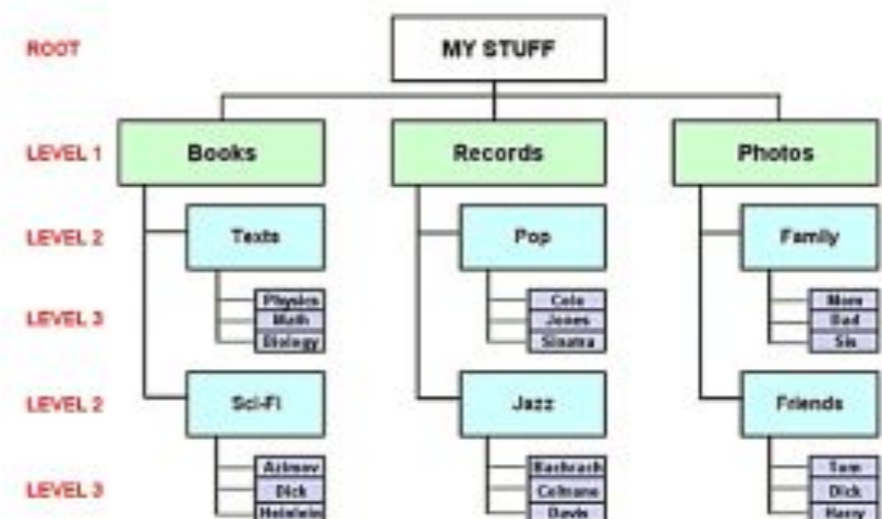
Hoe maak je een sitemap voor een app?

Een flowchart is dus een schematisch overzicht van alle mogelijke stapjes in een proces. De sitemap van de app-structuur is een goed overlegdocument.

- Welke pagina's zijn er?
- Welke doorklikpaden hebben deze pagina's?

De niveaus en subniveaus

- Root :** Bovenaan wordt de index-pagina geplaatst met de hele menustructuur.
- Level 1:** Hieronder worden de pagina's geplaatst die vanuit de index te bereiken zijn.
- Level 2:** Hieronder plaats je weer de sub-pagina's.
- Level 3:** Sub-sub-pagina's.
- Externe link;** Links: www....nl.



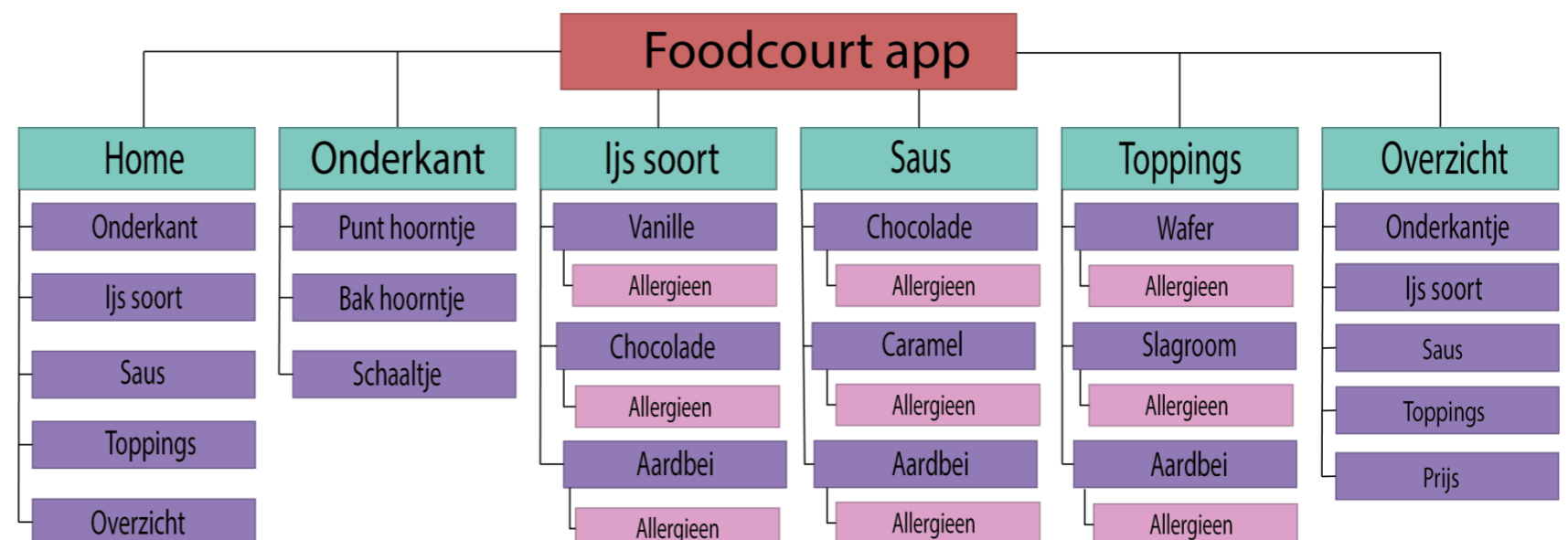
De opdracht 2a flowchart schets (eerste opzet)

- Maak een eerste flowchart schets opzet van je foodcourt app Pak je user story's er bij en vertaal die naar pagina,s en maak daar je eerste opzet van je flowchart.



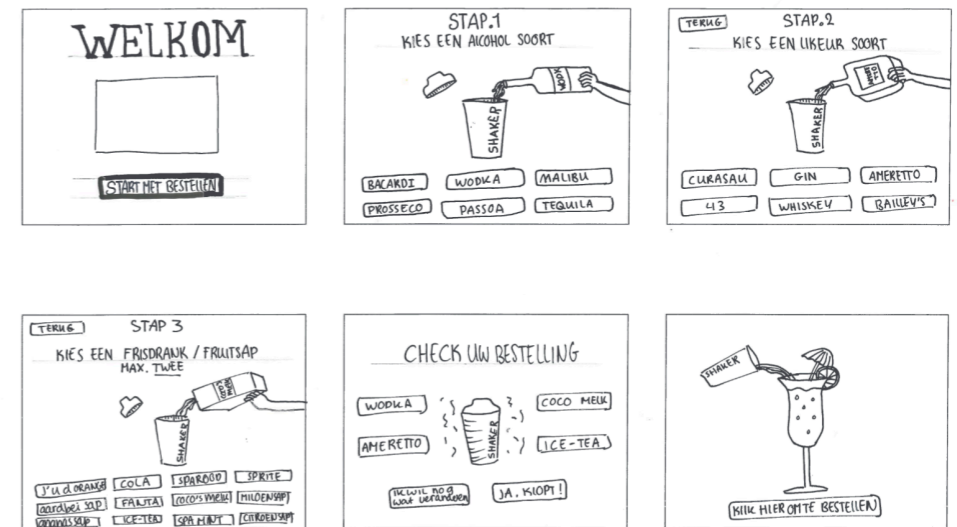
De opdracht 2b flowchart definitief

- Je hebt alle stappen doorlopen en met voortschrijdend inzicht pas je verbeteringen later toe en maak je nu jou flowchart definitief.



Low Fidelity schets

B



Wat gaan we volgende week doen>>

Low fidelity wireframe **schets**

Low fidelity: Bij low fidelity wireframe schets ontwerp je puur op gebruiksvriendelijkheid, toegankelijkheid en efficiëntie en een maakt een basis lay-out Het is belangrijk dat de gebruiker makkelijk door de app kan navigeren.

Je zorgt eerst dat de low fidelity wireframe schetsen af zijn, voordat je aan het high fidelity ontwerp begint

Usability, functionality first, then design!