



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.

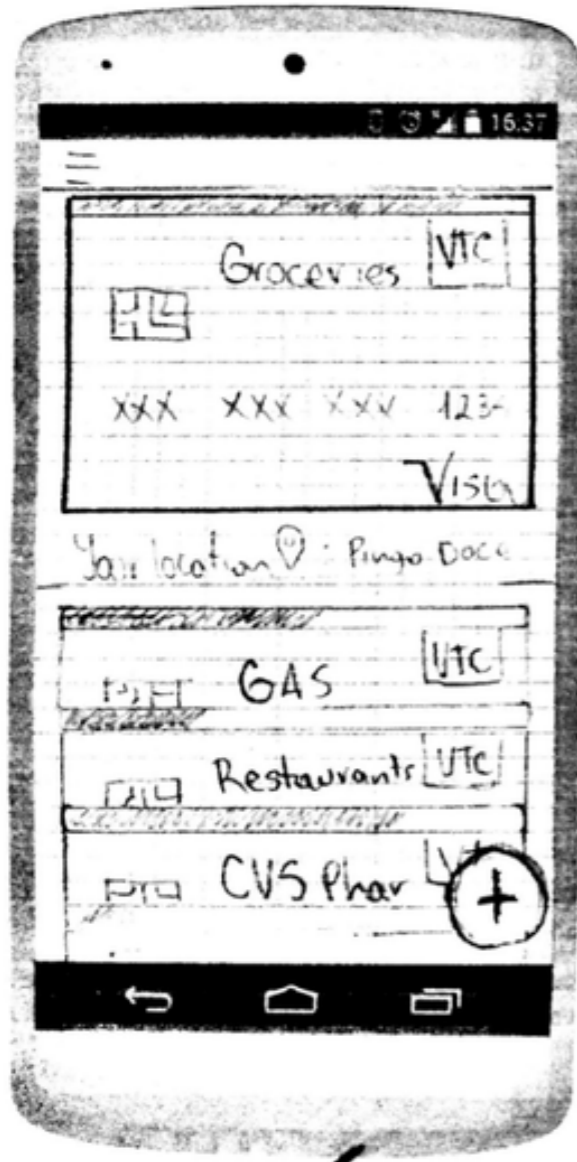
Een goede User Interface maakt onderdeel uit van een goede User Experience. Door de UI aantrekkelijk en gebruiksvriendelijk te maken zorg je voor een betere ervaring voor jouw gebruikers. Vergeet niet: *User interface* (UI)-elementen zijn de diverse visuele elementen in jouw app waar de gebruiker interactie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

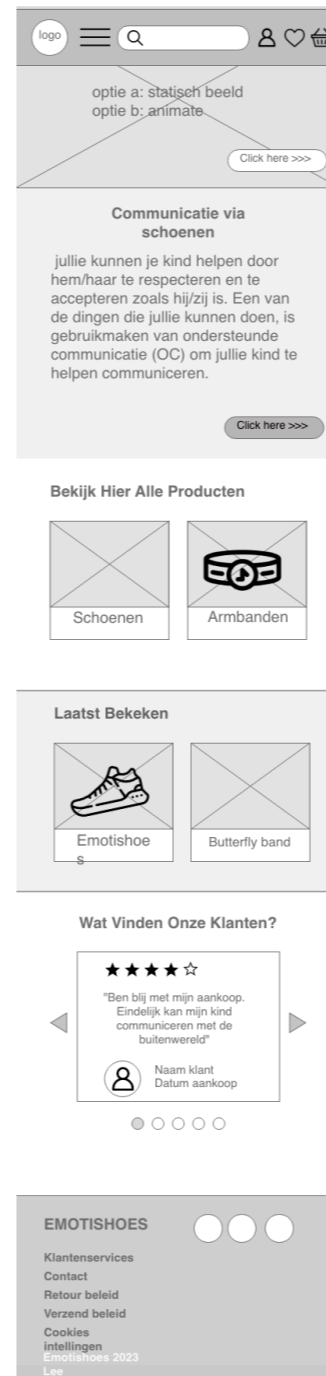
Wat ga je doen?

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

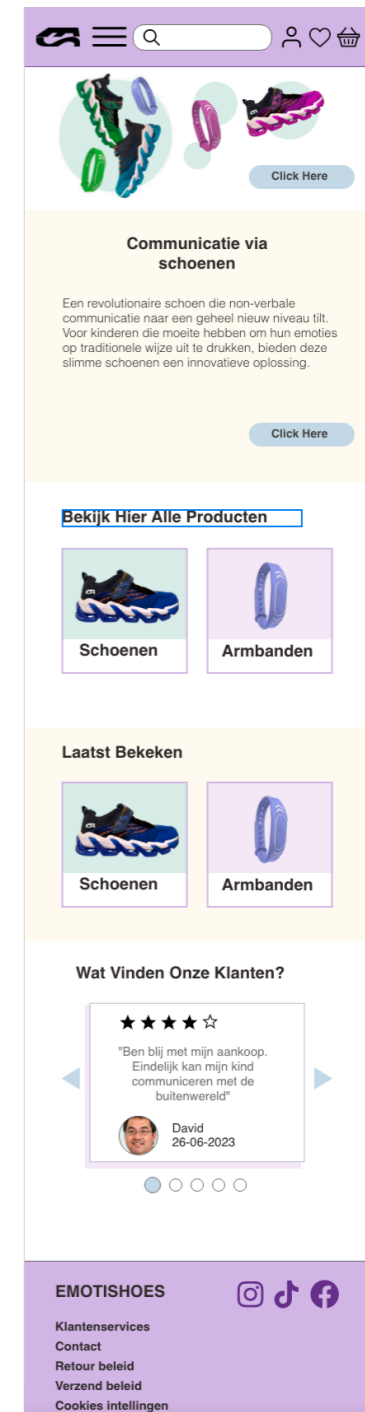
LOW FIDELITY wireframe schets



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

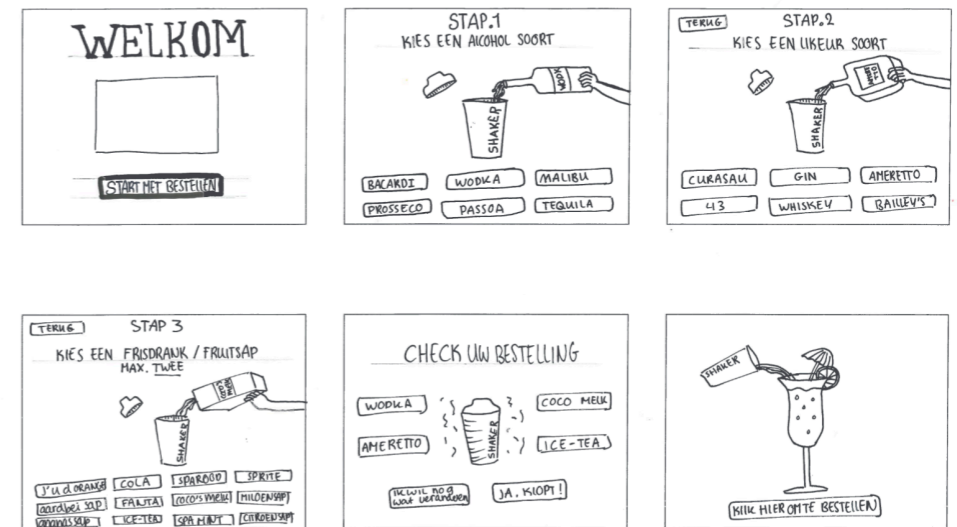


WIJ GAAN VOOR U AAN DE SLAG!

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

Low Fidelity schets

B

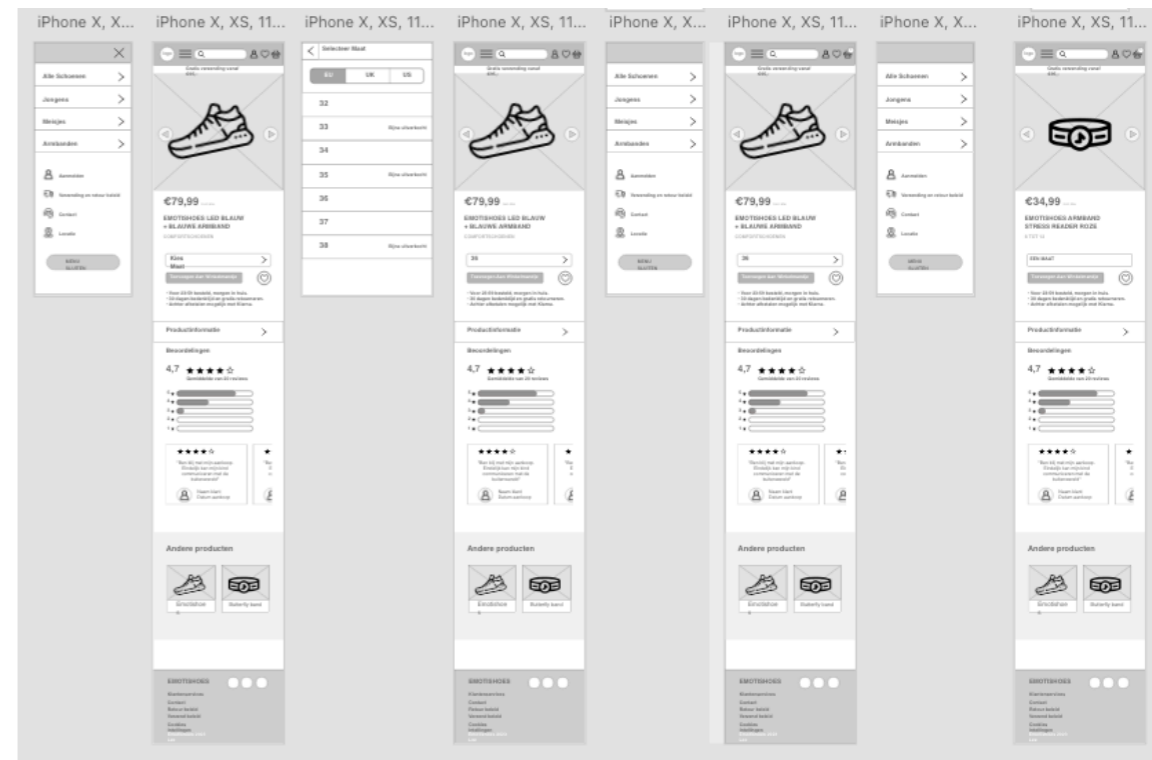


Low fidelity wireframe schets

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

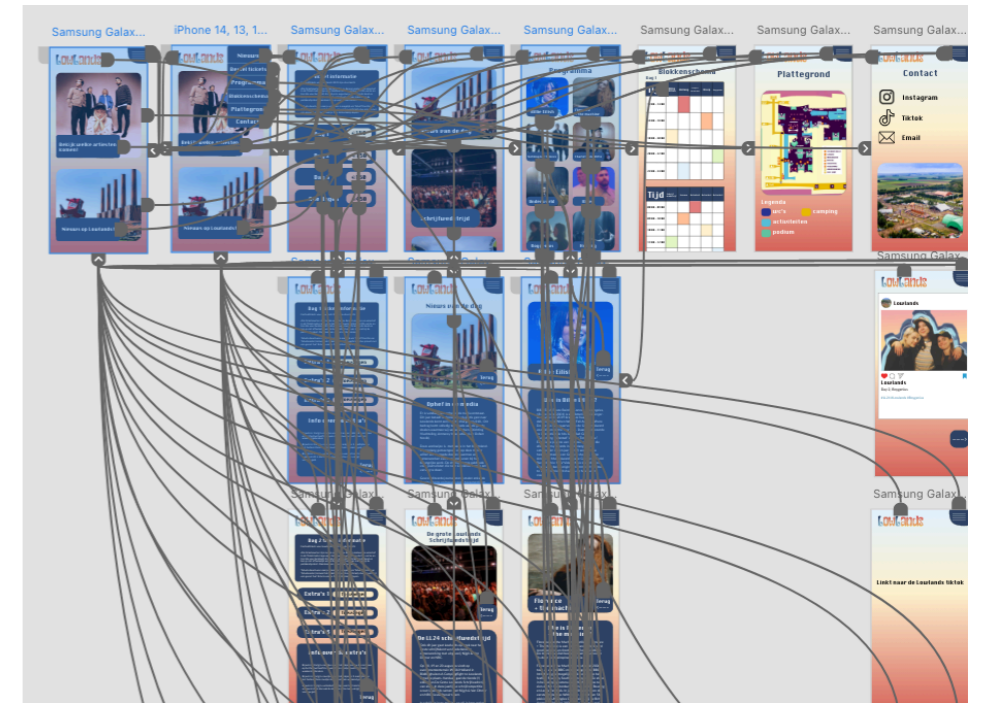
Usability first!



High fidelity **Wireframe**

High fidelity wireframe: Bij high fidelity wireframe ga je de low fidelity schetsen omzetten naar een wireframe in grijschaal met een duidelijke functiebeschrijving doormiddel van een legenda.

Usability first, then design!



High fidelity **Prototype**

High fidelity Prototype: Bij high fidelity prototype ga je de High fidelity wireframe omzetten naar een klikbare Prototype met daarin de visuele identiteit. De visuele identiteit heb je vertaald naar de storyboard met daarin alle user interface onderdelen zoals knoppen met daarin een interactieve concept verwerkt. Met al die bouwstenen (kleur, typografie, vormtaal user interface onderdelen) ga je een geheel clickable prototype maken in Adobe XD.

Usability first, then design!

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 schetsen af zijn, voordat je aan het high fidelity ontwerp begint

Usability first!

Low Fidelity schets

B



Low fidelity wireframe schets **met legenda**

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 **legenda** schetsen af zijn, voordat je aan het high fidelity wireframe of high fidelity prototype ontwerp begint

Usability first!

Wireframe Schetsen met een duidelijke goede legenda



Logo

je kan hier op klikken

vervolgens ga je door naar het volgende scherm



STAP.1
KIES EEN ALCOHOL SOORT

€0.00

je kan hier je keuze maken. wanneer je op de button klikt drukt te ook echt in en word het er in gegoten in de mixer.

vervolgens ga je door naar de volgende pagina



TERUG

STAP.2
KIES EEN LIKEUR SOORT

€3.20

urop die in het rood komt

de drank insch

hier gebeurt hetzelfde verhaal als bij het vorige scherm

het d word i na au tu ga



TERUG

STAP 3

€4.06

KIES EEN FRISDRANK / FRUITSAP
MAX. TWEE

- J'u d ORANG
- COLA
- SPAROU
- SPRITE
- aardbei SAP
- FAPITA
- COCO'S MELK
- MILDENSAP
- citroensap
- ICE-TEA
- SPA MANT
- CITROENSAP

max twee uit twee



CHECK UW BESTELLING

IK WIL NOG WAT VERANDEREN

JA, KLOPT!

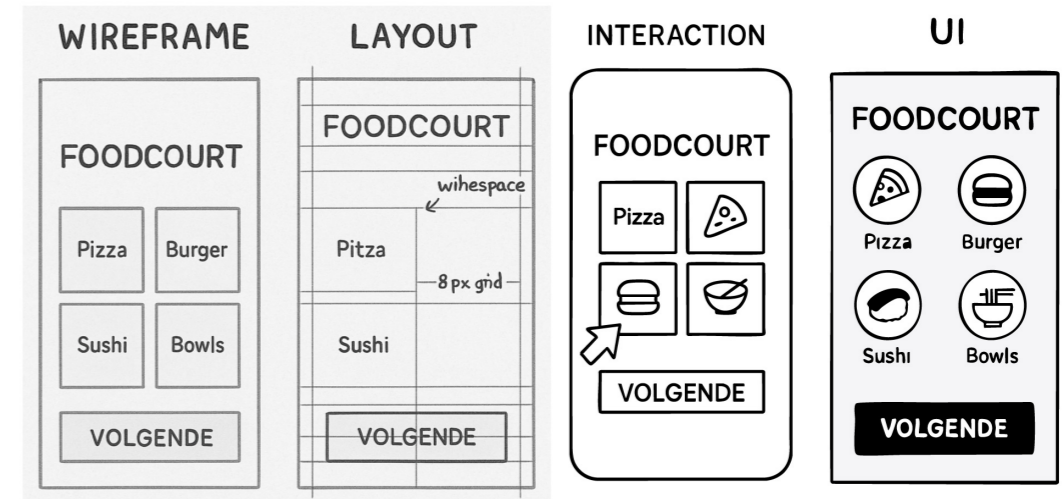
hier kan de klant zijn keuze checken



TOTAAL BEDRAG
- WODKA 2.50
- AMERETTO 2.50
- COCOS MELK 1.00
- ICE TEA 1.00
+ 7.00

KIJK HIER OM TE BESTELLEN

hier kan je op hier zie je



Wat is het verschil tussen

1. **Wireframes**
2. **Lay-out design**
3. **Interaction Design**
4. **User interface Design (UI)**

Deze ga nu samen voegen in een schets

1. Wireframes

Wireframe = functioneel → Structuur, logica, hiërarchie, UX

“Waar staat wat?” “Wat doet het”

2. Lay-out design

Lay-out design = **ruimtelijk + compositie**

→ “je brengt je eigen idee aan wat is voor jouw balans?”

- Wit ruimteblokken
- Marges
- Tekst-hiërarchie (H1 / H2 / body)
- Verhoudingen
- Ritme
- Composities (boven/onder, links/rechts, centrale focus)
- Kolommen
- Balans
- Richting

3. Interaction Design

Wat er gebeurt wanneer je iets doet in de app?
Je bedachte component States.

Bijvoorbeeld:

- Wat gebeurt er als je op “Pizza knop” klikt?
- Wat gebeurt er bij “VOLGENDE”? State of knop
- Welke feedback krijgt de gebruiker? Bij een interactie of een success

4. User interface Design

User interface Design (UI) = visuele aankleding /identities

- Kleur,
- Stijl,
- Iconen set,
- Sfeer.
- Ect..
- Onderdelen van component States

Dit heb je uitgewerkt op je styleboard en pas je toe in je prototype (Figma)

Dus zoals in de architectuur:

Wireframe =

De plattegrond van de app

Lay-out design =

De inrichting van de plattegrond:

Interaction Design=

Hoe reageert de app op de gebruiker? = routes + gedrag Interactie beleving
(**wow effect**)

User interface Design (UI) =

De afwerking + visuele stijl

Wireframes

1. **Component** states Scherm
2. **Screen** states Scherm

Wireframes

1 Wat is een **component States** scherm

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

Wat laat je zien in de component States

1. Hoe het component eruitziet wanneer het normaal is (default)
2. Hoe het eruitziet bij interactie (hover, klik, actief) ect..
3. Hoe het eruitziet bij fout of disabled
4. Hoe het eruitziet bij ingevulde staat of selectie

Wireframes

Voorbeeld: **component States** scherm

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.

Wireframes

2. Wat is een **Screen states Scherm**

Gedrag van het hele scherm

4 verschillende states

- A. Start states** Screen (First state (scherm))
- B. Input states** Screen
- C. Result states** Screen
- D. Overview states** Screen

Zet er altijd kleine labels bij het scherm zoals:

(Start) – (Keuze of invul) – (Resultaat) - (Overview)

Wireframes

A. Start states Screen (First state (scherm))

First State (eerste scherm van de flow) (Startscherm)

De standaardweergave voordat er iets gebeurt.

“De eerste versie van het scherm voordat er interactie is.”

- Dit is het instapmoment van de gebruiker.

Bijvoorbeeld: *welkom met Knop bestellen*

Zet er altijd kleine labels bij het scherm zoals:

(Start) – (Keuze of invul) – (Resultaat) - (Overview)

Wireframes

B. Input states Screen

Als er iets moet kiezen of ingevuld moet worden

Bijvoorbeeld:

3 Soorten ingrediënten voor een pannenkoek 7.00 € > apple +0.50€ .

Annas +0.50€ bosbessen +0.75€

Zet er altijd kleine labels bij het scherm zoals:

(Start) – (Keuze of invul) – (Resultaat) - (Overview)

Wireframes

C. Result states Screen

Als je een uitkomst toont.

Bijvoorbeeld: Samen gesteld gerecht
> Pannenkoek met Annas

Zet er altijd kleine labels bij het scherm zoals:

(Start) – (Keuze of invul) – (Resultaat) - (Overview)

Wireframes

D. Overview states Screen

Als je iets samenvat

Bijvoorbeeld:

Pannenkoek 7:00 € met Annas 0.50€ = totaal 7.50 €

Zet er altijd kleine labels bij het scherm zoals:

(Start) – (Keuze of invul) – (Resultaat) - (Overview)

Wireframes

Dus 4 verschillende states schermen

- A. **Start states** Screen (First state (scherm))
- B. **Input states** Screen
- C. **Result states** Screen
- D. **Overview states** Screen

Zet er altijd kleine labels bij het scherm zoals:

(Start) – (Keuze of invul) – (Resultaat) - (Overview)

De opdracht Low fidelity wireframes schets

- Schets 3 verschillende variatie van je Foodcourt app

Alles mag alleen de vaste criteria zijn:

- De 6 user story's scenario's van de klant
- Je minimaal 4 eigen user story's scenario's

- Je hebt 3 opties waaruit je kunt kiezen.

De opdracht Low fidelity wireframes schets

- Je maakt 3x verschillende wireframe reeks van je app A. B. C
- Alles mag alleen de vaste criteria zijn:
 - De 6 user story's scenario's van de klant
 - Je minimaal 4 eigen user story's scenario's
- IPad liggend canvas van 1194 × 834 pt
- Je schetsen zijn analoog gemaakt met fineliners (**geen** potlood)
- Je schrijft koppen, teksten in buttons en andere belangrijke informatie uit (Broodtekst mag met lijntjes)
- Je maakt illustraties en **geen** gebruik van kruizen!
- Je hebt alle 6 de user story + 4 je eigen bedachte user story verwerk in de schetsen (zie de user story)

Eisen extra toelichting

- Je maakt 3x een low fidelity schets wireframe reeks en je kiest een van de onderstaande combinaties om uit te werken. Je mag ook meer vakjes er zelf bij maken

Combinatie 1

A: 1 wireframe reeks
B: 1 wireframe reeks
C: 1 wireframe reeks

Combinatie 2

A: 1 wireframe reeks
B: 1 wireframe reeks
B: 1 wireframe reeks

Combinatie 3

A: 1 wireframe reeks
A: 1 wireframe reeks
B: 1 wireframe reeks

Combinatie 4

B: 1 wireframe reeks
B: 1 wireframe reeks
B: 1 wireframe reeks

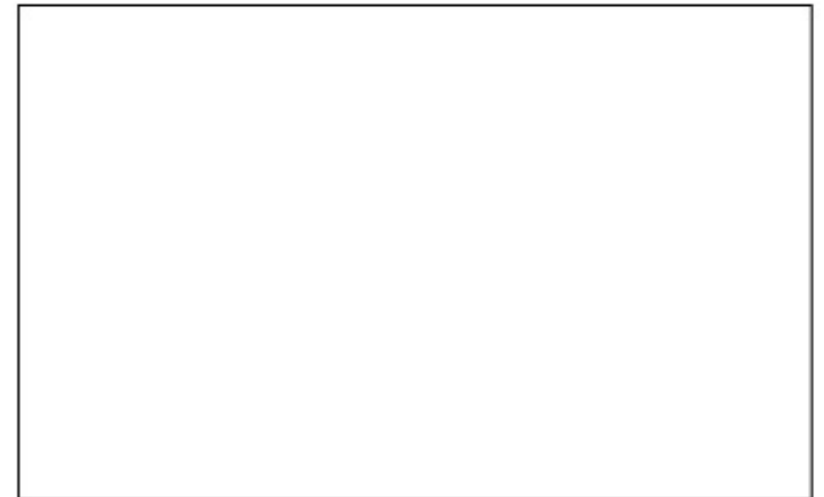
User story's van de klant

De opdrachtgever vraagt om deze mee te nemen in je wireframe schets ontwerpen en je eigen bedachte en uitgewerkte user story's scenario's

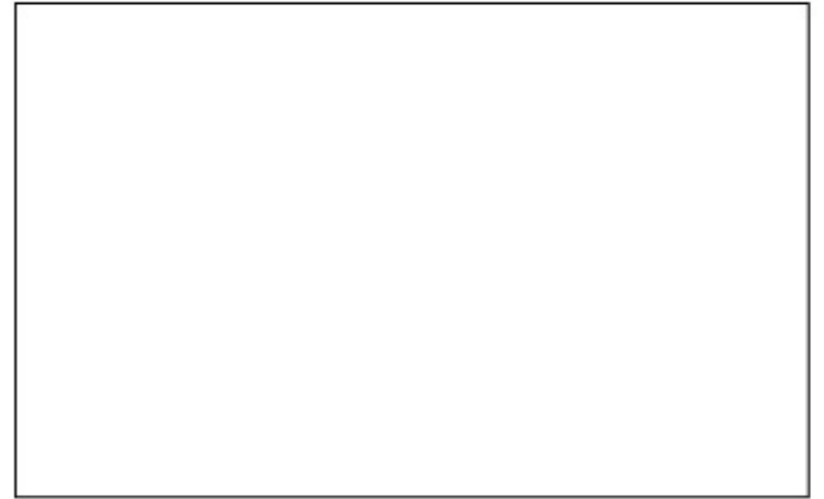
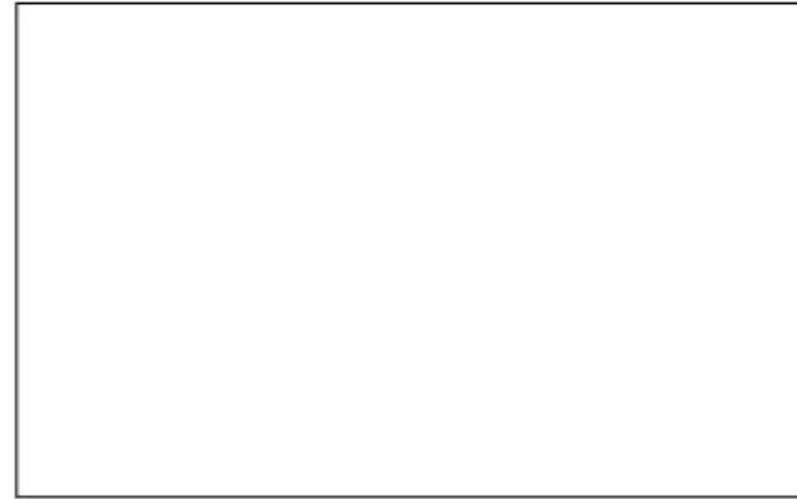
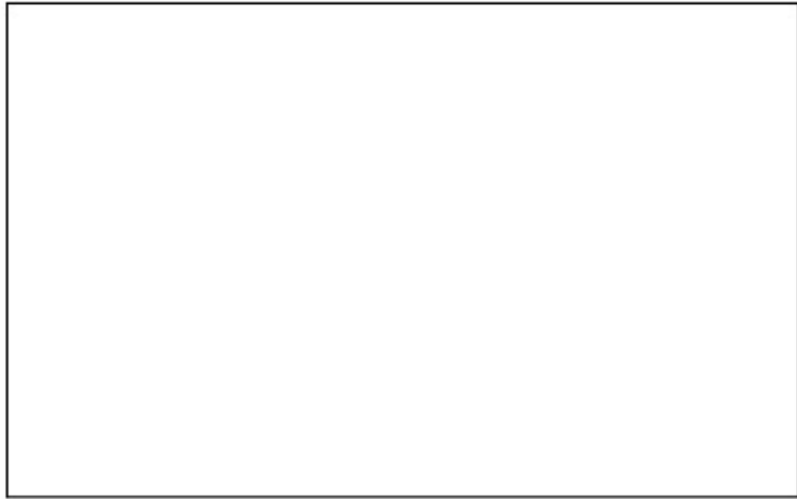
1 User story's checkout process Foodcourt app van de klant

<u>Ik als</u> < rol/gebruiker	<u>Wil</u> < iets doen	<u>Zodat ik</u> < waarom	<u>Prioriteit</u> < <u>MoSCow</u>	<u>User journey</u>
1 Besteller 1	Een start pagina met een start bestel knop die doorverwijst naar een pagina met de <u>keuze mogelijkheden van de gerechten</u>	Ik me welkom voel en weet waar ik kan bestellen	Must have	
2 Besteller 1	Voor mijn te bestellen voedingsproduct de keuze hebben uit 3 x 3 verschillende soorten gerechten/onderdelen waaruit ik kan kiezen en toevoegen voor het te bestellen eindproduct.	Mijn eigen gerecht kan samenstellen met mijn eigen smaak voorkeuren.	Must have	
3 Besteller 1	In elke fase van het bestel proces kunnen zien wat de kosten zijn per onderdeel van het toe te voegen onderdeel en wat dat betekent voor de totaalprijs.	Weet wat de kosten zijn voor elke gemaakte keuze die ik maak.	Must have	
4 Besteller 1	Op elke pagina via een knop heen en terug kunnen om mijn keuzes te herzien of aan te passen.	Mijn gemaakte keuze alsnog achteraf kan corrigeren.	Must have	
5 Besteller 1	Een overzicht pagina met wat ik besteld heb met daarbij de totale kosten die ik moet afrekenen met daarop een definitieve bestelknop.	Weet wat ik moet gaan betalen bij het afrekenen van de bestelling.	Must have	
6 Besteller 1	Een pagina dat ik kan zien dat de bestelling is geplaatst met een bedankje voor de bestelling.	Zeker weet dat wat ik besteld heb naar mijn toe gaat komen en dat ik me als klant gewaardeerd voel dat ik bij dit bedrijf iets heb besteld.	Must have	

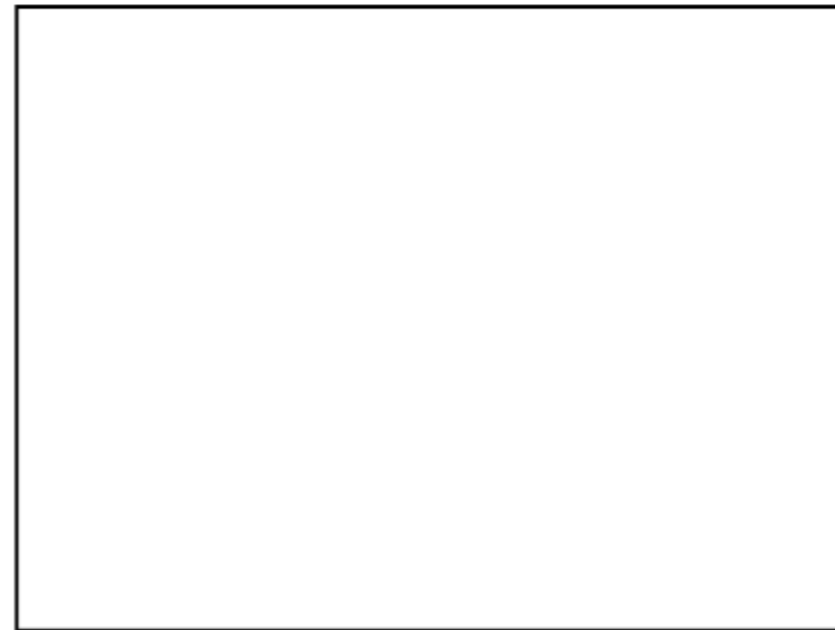
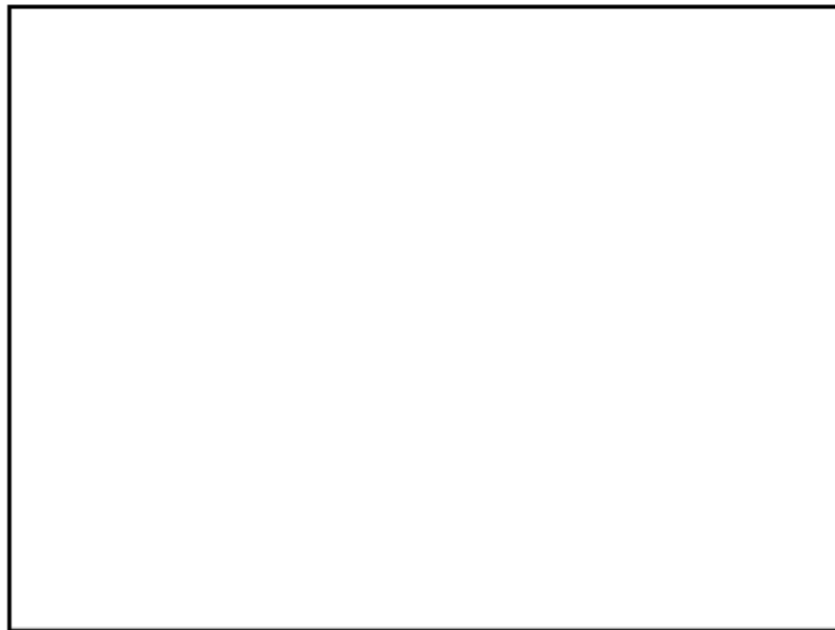
wireframe A



wireframe B



wireframe C



Voorbeeld


WELKOM

LOGO

BEGIN MET BESTELLEN ▶

SAUS

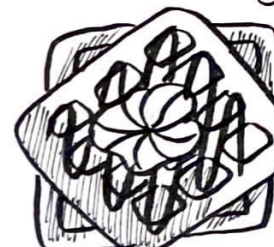
STAP 1 2 3 4 5



€0,50 €0,50 €0,25

SLAG ROOM


STAP 1 2 3 4 5



€0,75 €1,00 €1,00

TOPPINGS


STAP 1 2 3 4 5



€0,75 €0,50 €0,50 €1,00

BESTEL OVERZICHT

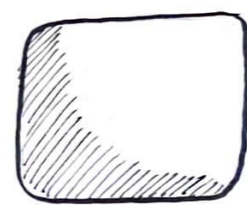
STAP 1 2 3 4 5



€5,25

€0,25
€0,75
€0,50
€0,75

SCAN DE QR



EN KRIJG EEN TOPPING
CADEAU!

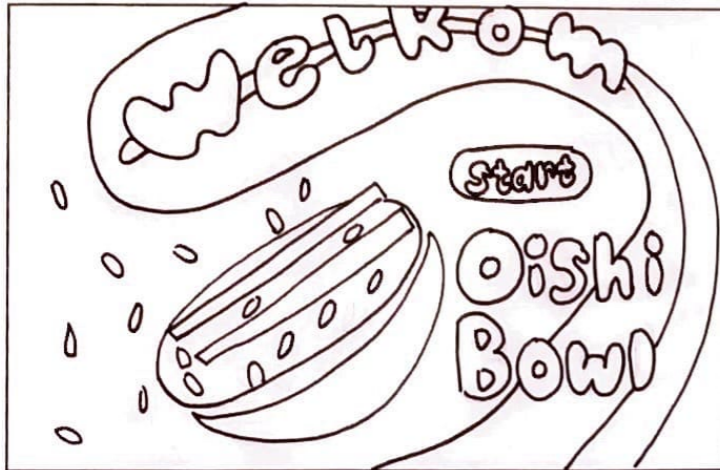
BEDANKT

VOOR UW BESTELLING! ▼

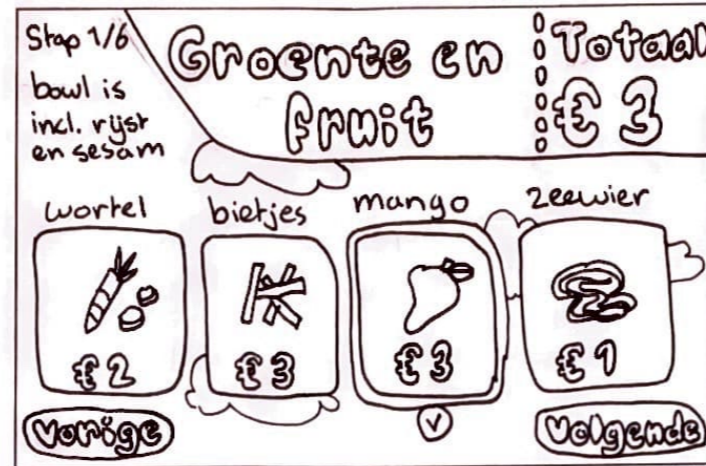
LOGO

WIJ GAAN VOOR U AAN
DE SLAG! ▼

Voorbeeld



de rijst in de kom beweegd



groente en fruit, de knop kan je van klikken en selecteert dan, als je nog een keer klik dan de-selecteert ie. lucht met wolken als achtergrond



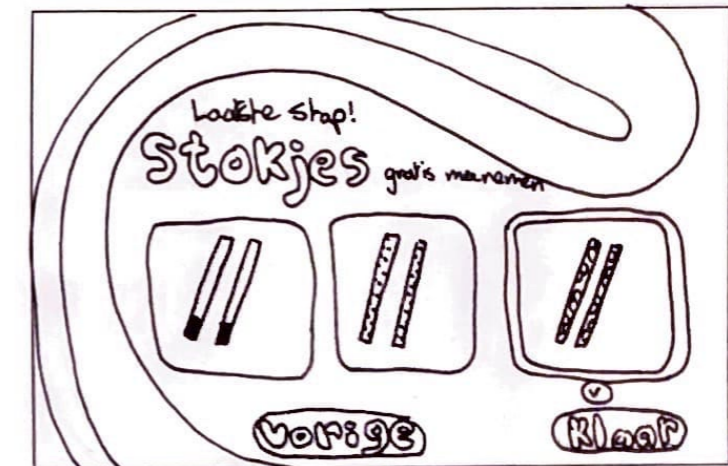
Vlees, vis en vega ingrediënt uit kiezen



Saus/topping uitkiezen



bestelling met eindbedrag



gratis meenemen stokjes kiezen (eigen bedachte user story?)



einde met dankje tafel nummer en hoelang het duurt. achtergrond met mooie lucht

C

WELKOM

Start met bestellen

Kies hier je Soort Wrap



Tortilla
€

Volkoren Tortilla
€

Meergranen Tortilla
€

€

Kies hier je Soort Vlees



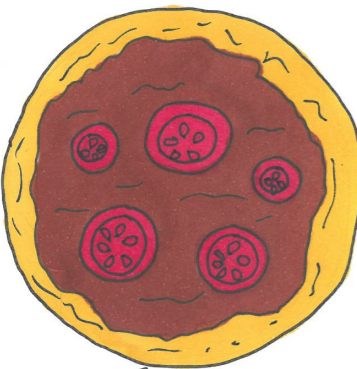
Gerookte kip
€

Pulled Pork
€

Zalm
€

€

Kies hier je Soort Groente



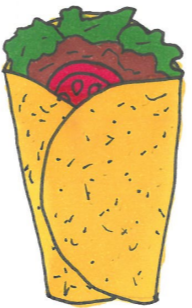
Tomaat
€

Komkommer
€

Ei
€

€

Check uw bestelling



Wraps:
Tortilla
€

Vlees:
Gerookte kip
€

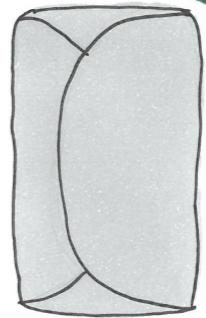
Groente
komkommer
€

€

Terug

bestellen

Geschatte levertijd:
10-15 min



Bedankt voor uw bestelling!

ontvangen

klaarmaken

inpakken

bezorgd!



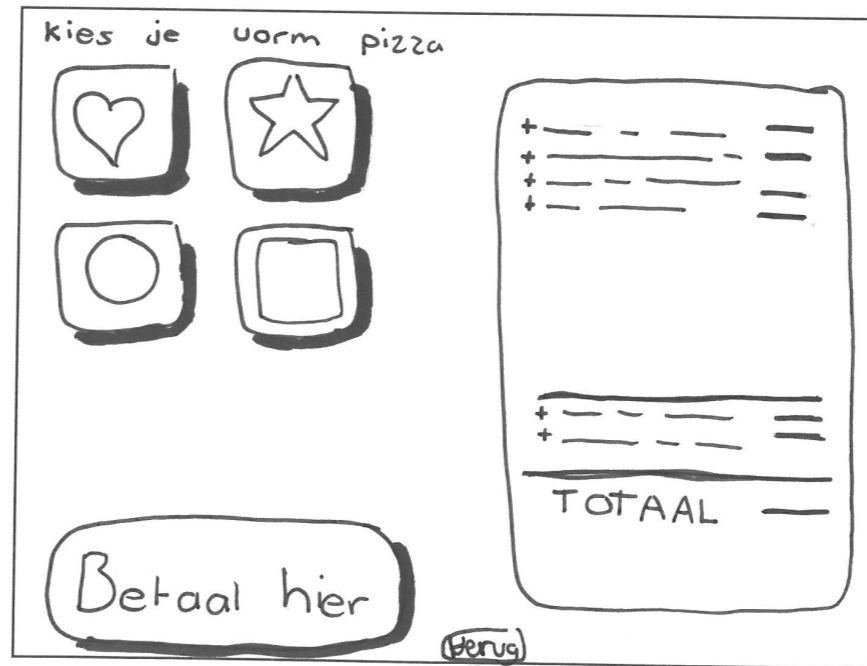
Begin pagina



Ingrediënten + Glutenvrij en vegan optie



Je krijgt alle producten te zien onder elkaar en het is animatie



eind venster