

Onderzoek

Wat is UI & UX design?

Wat is UX?

Volgens Löbker (2021), staat UX voor user experience, wat gebruikerservaring betekent. Bij UX-design staat de ervaring van de eindgebruiker, degene die het product gebruikt, centraal. Dat kan gaan over een website, app, of tastbaar product, zoals een mobiele telefoon.

Een 'user experience designer' bekijkt of er aan de belangen van een klant wordt voldaan en stelt aanpassingen voor waar nodig. Een doel van een UX-designer is de complete gebruikerservaring te optimaliseren, van bewustwording tot het product aanbevelen aan vrienden. Dit heet ook wel de customer journey. Door constant met het totaalplaatje bezig te zijn, kan de gebruiksvriendelijkheid worden gegarandeerd. Daarom is het van belang om een UX-designer in het gehele proces mee te laten draaien: van strategisch plan tot optimalisatie van het product ver na de oplevering.

Wat is UI?

UI-design staat voor user interface. Het is een vrije vertaling van grafisch ontwerp, maar dan digitaal. Waar een UX-designer functioneel ontwerpt, ontwerpt een UI-designer emotioneel. Een 'user interface' designer ontfermt zich over de complete look and feel van een product: de uitstraling, de presentatie, de leesbaarheid, de kleurenpsychologie, de interactie. Een UI-designer ontwerpt een product van buttons tot animaties. Het doel van een UI-designer is om de branding toe te passen, de juiste afstemming te vinden tussen functioneel en emotioneel en het afleveren van een compleet design.

Hoe maak je een goed UI/UX design?

1: Denk aan je doelgroep -> de gebruiker

Volgens Veenvliet (2020), Moet je eerst bedenken: Wat vindt de uiteindelijke gebruiker belangrijk bij het bezoeken van je website of het gebruiken van je app? Of je met UX-design een goed systeem wil bouwen, of een mooie en gebruiksvriendelijke presentatie met UI design, er is maar 1 ding echt belangrijk: wat wil je uiteindelijke doelgroep. In alle stappen van het ontwerpproces is het dus belangrijk dat je doelgroep centraal staat. Ook de ontwikkelaar moet altijd bedenken

dat hij ontwikkelt voor de gebruiker en het behalen van de doelen die de gebruiker ermee wil behalen.

2: Onderzoek doen

In het ontwerpproces staat altijd je doelgroep centraal. Om erachter te komen waar zij behoefte aan hebben is het erg belangrijk om hiernaar onderzoek te doen. Enkele vragen in het onderzoek kunnen zijn; **Wat willen ze bereiken met de app?** Maar ook: **Wat zijn ze al gewend?**

In het onderzoek is het ook belangrijk om te achterhalen met welke apps ze al werken en hoe ze daarmee omgaan en tegen welke zaken ze daar aanlopen.

Door in te spelen op wat de doelgroep al kent, worden ze veel minder snel afgeschrikt door alle nieuwe functies van de app. Ook al is de app nog zo vernieuwend, handig en efficiënt, als je doelgroep er niet mee kan werken, gaan ze hem uiteindelijk toch niet gebruiken.

3: App aansluiten op huidige software

Wat voor soort device heb je? Gebruik je iOS of Android? Een app moet op elk systeem goed werken. Wat betekent dit voor de ontwikkelaars? Dit betekent dat er gepaste verschillen zijn in UX en UI design.

Een voorbeeld hiervan is; Om terug te gaan naar een vorige pagina, klik je bij op een iPhone vaak linksboven in het scherm, maar bij een Samsung klik je op een aparte knop linksonder in het touchscreen. Een klein verschil, maar als een Samsung - gebruiker vind je het niet fijn als je oude vertrouwde 'return' - knop het niet doet zoals je dat gewend bent. Op dit vlak is het dus ook erg belangrijk om in te spelen op de verwachtingen van de gebruiker.

Android-design principes

Android maakt gebruik van een designsysteem genaamd Material dat creëert is door Google.

Material is een systeem op de website [Material.io](https://material.io) die teams hulp aanbiedt bij het maken van een digitale experience van hoge kwaliteit voor Android, iOS, Flutter en het web.

Principes

Er zijn 3 principes.

Material heeft drie verschillende principes, de eerste is **Material gebruiken als metafoor**.

Material Design is geïnspireerd op de fysieke wereld en alle texturen die erin voor komen, inclusief hoe ze licht reflecteren en schaduwen reflecteren. Zo geeft Material een nieuw beeld van de media papier en inkt.

Als tweede, **material design is bold, grafisch en opzettelijk**. Material design wordt geleid door print ontwerpmethodes, typografie, rasters, ruimte, schaal, kleur en afbeeldingen – om hiërarchie, betekenis en focus te creëren die kijkers onderdompelen in de ervaring.

Material Design wordt geleid door printontwerpmethoden - typografie, rasters, ruimte, schaal, kleur en afbeeldingen - om hiërarchie, betekenis en focus te creëren die kijkers onderdompelen in de ervaring.

Tot slot is het ook belangrijk om **beweging toe te voegen in je design**. Beweging vestigt de aandacht en zorgt voor continuïteit door subtiele feedback en coherente overgangen. Wanneer elementen op het scherm verschijnen, transformeren en reorganiseren ze de omgeving met interacties die nieuwe transformaties genereren.

Componenten:

Display: inhoud plaatsen en ordenen met behulp van componenten zoals kaarten, lijsten en bladen.

Navigatie: hiermee kunnen gebruikers door het product navigeren met behulp van componenten zoals navigatieladen en tabbladen.

Acties: gebruikers toestaan om taken uit te voeren met behulp van componenten zoals de zwevende actieknop.

Input: gebruikers toestaan om informatie in te voeren of selecties te maken met behulp van componenten zoals tekstvelden, chips en selectie besturingselementen.

Communicatie: gebruikers waarschuwen voor belangrijke informatie en berichten met behulp van componenten zoals snackbars, banners en dialogen.

Thema's

Material thema's maken het gemakkelijk om materiaalontwerp aan te passen aan de look en feel van het merk, met ingebouwde ondersteuning en begeleiding voor het aanpassen van kleuren, typografische stijlen en hoekvormen.

Apple-design principes

Apple heeft voor ontwikkelaars een guide opgesteld die uitlegt hoe je je iOS applicatie kunt naar de top van de App-store kunt laten stijgen. Het staat op hun site zelf, [Apple.com](https://developer.apple.com/design/)

Drie primaire thema's onderscheiden iOS van andere platforms:

Helderheid: Door het hele systeem is tekst leesbaar op elk formaat, pictogrammen zijn nauwkeurig en helder, versieringen zijn subtiel en passend, en een scherpere focus op functionaliteit motiveert het ontwerp. Negatieve ruimte, kleur, lettertypen, afbeeldingen en interface-elementen benadrukken op subtiel wijze belangrijke inhoud en brengen interactiviteit over.

Eerbied: Vloeiende bewegingen en een heldere, mooie interface helpen mensen inhoud te begrijpen en ermee om te gaan zonder ermee te concurreren. Inhoud vult doorgaans het hele scherm, terwijl doorschijnendheid en vervaging vaak op meer duiden. Minimaal gebruik van randen, verlopen en slagschaduwen houden de interface licht en luchtig, terwijl inhoud voorop staat.

Diepte: Duidelijke visuele lagen en realistische beweging brengen hiërarchie over, geven vitaliteit en vergemakkelijken het begrip. Aanraking en vindbaarheid verhogen het plezier en maken toegang tot functionaliteit en aanvullende inhoud mogelijk zonder de context te verliezen. Overgangen geven een gevoel van diepte terwijl u door de inhoud navigeert.

Principes:

Door de volgende 6 principes in gedachten te houden bij het bedenken van de identiteit van een app, maximaliseer je de impact en het bereik.

Esthetische integriteit

Esthetische integriteit geeft aan hoe goed het uiterlijk en het gedrag van een app integreert met zijn functie. Een app die mensen helpt een serieuze taak uit te voeren, kan hen bijvoorbeeld gefocust houden door gebruik te maken van subtiel, onopvallende afbeeldingen, standaardbesturing en voorspelbaar gedrag. Aan de andere kant kan een meeslepende app, zoals een game, een boeiende uitstraling geven die plezier en opwinding belooft en tegelijkertijd ontdekkingen aanmoedigt.

Consistentie

Een consistente app implementeert bekende standaarden en paradigma's door gebruik te maken van door het systeem geleverde interface-elementen, bekende pictogrammen, standaard tekststijlen en uniforme terminologie. De app bevat functies en toont gedrag op een manier die mensen verwachten.

Directie manipulatie

De directe manipulatie van inhoud op het scherm betreft mensen en vergemakkelijkt het begrip. Gebruikers ervaren directe manipulatie wanneer ze het apparaat draaien of gebaren gebruiken om de inhoud op het scherm te beïnvloeden. Door directe manipulatie kunnen ze de onmiddellijke, zichtbare resultaten van hun acties zien.

Feedback

Feedback erkent acties en toont resultaten om mensen op de hoogte te houden. De ingebouwde iOS-apps geven waarneembare feedback als reactie op elke actie van de gebruiker. Interactieve elementen worden kort gemarkeerd wanneer erop wordt getikt, voortgangsindicatoren de status van langlopende operaties communiceren en animatie en geluid helpen de resultaten van acties te verduidelijken.

Metaforen

Mensen leren sneller wanneer de virtuele objecten en acties van een app metaforen zijn voor vertrouwde ervaringen, of ze nu geworteld zijn in de echte of digitale wereld. Metaforen werken goed in iOS omdat mensen fysiek met het scherm communiceren. Ze verplaatsen de weergave uit de weg om de inhoud eronder bloot te leggen. Ze slepen en vegen inhoud. Ze schakelen tussen schakelaars, verplaatsen schuifregelaars en scrollen door kiezerwaarden. Ze bladeren zelfs door pagina's van boeken en tijdschriften.

Gebruikerscontrole

In iOS hebben mensen, niet apps, de touwtjes in handen. Een app kan een actie voorstellen of waarschuwen voor gevaarlijke gevolgen, maar het is meestal een vergissing dat de app de besluitvorming overneemt. De beste apps vinden de juiste balans tussen het inschakelen van gebruikers en het vermijden van ongewenste resultaten. Een app kan mensen het gevoel geven dat ze de touwtjes in handen hebben door interactieve elementen vertrouwd en voorspelbaar te houden, destructieve acties te bevestigen en het gemakkelijk te maken om bewerkingen te annuleren, zelfs als ze al onderweg zijn.

Heuristische evaluatie

Wat is een heuristische evaluatie?

Op onderzoek.hbo-i.nl wordt uitgelegt dat een heuristische evaluatie een zoektocht is naar verbeterpunten. De vraag welke verbeterpunten kan ik vinden op basis van de geldende richtlijnen staat centraal.

Experts voeren deze evaluatie uit met behulp van bekende richtlijnen. Zij lopen systematisch door het product heen en schrijven alle aspecten waar het niet voldoet aan de richtlijn op.

10 heuristieken van Jakob Nielsen

Jakob Nielsen ontwikkelde de onderstaande 10 zogenaamde heuristieken (regels). Officieel stammen ze al uit 1994 in dit boekje Usability Engineering op Bol.com. Toch blijft het actueel.

1: Laat zien wat er gebeurt

Heuristiek 1: Zichtbaarheid van de status is belangrijk

Volgens Jakob Nielsen, moet je je bezoeker altijd weten waarom hij bijvoorbeeld moet wachten en hoelang het gaat duren. Denk aan het aantal stappen dat de bezoeker nog moet doorlopen. Laat bij het aankoopproces een stappenplan zien, hoe ver de consument is en hoeveel stappen hij nog moet doen. Het is als wachten voor een stoplicht. Wanneer er wordt afgeteld, is men geduldiger dan wanneer dit niet het geval is.

Voorbeeld Heuristiek 1:

Als er iets geladen moet worden, toon een loader.

2: Relatie tussen website en bezoeker

Heuristiek 2: Het systeem en de echte wereld komen overeen

Spreek dezelfde taal en beeldtaal als je bezoeker. Gebruik termen die hij of zij ook gebruikt en de afbeeldingen en icoontjes waaraan men is gewend. Dit is belangrijk voor de beleving van de bezoeker.

Voorbeeld Heuristiek 2: Gebruik termen die je bezoekers begrijpen, jongerentaal of vaktaal bij hoogopgeleiden.

3: Bied zekerheid en controle

Heuristiek 3: Gebruiker heeft controle en vrijheid.

Zorg dat je bezoeker beslissingen ongedaan kan maken. De website zou de bezoeker altijd een gemakkelijke uitweg moeten bieden. Deze controle geeft je bezoeker een beter vertrouwen en meer zekerheid.

Voorbeeld Heuristiek 3:

Een pijltje om terug te keren naar de vorige pagina of om iets ongedaan te maken.

4: Consistentie en conventies wekken vertrouwen

Heuristiek 4: Wees consistent.

Gebruik elementen en acties waar je bezoeker aan gewend is. Dat kunnen bepaalde woorden zijn, maar ook waar dat je bepaalde functies en layout van een pagina plaatst. Conventies geven een vertrouwd gevoel. Bepaalde onderdelen worden altijd verwacht door bezoekers. Bv. een logo, een zoekfunctie of het taalgebruik waarmee je bezoeker wordt aangesproken. Het maakt dat bezoekers zich goed voelen met de huidige standaarden. De belangrijkste plaats voor een website is rechtsboven, want daar kijkt de bezoeker het eerst. Het logo staat meestal linksboven op de website en het menu staat meestal ook boven aan.

Voorbeeld Heuristiek 4:

De zoekbalk zoekt men altijd boven in de pagina. Het winkelmandje, rechts bovenin.

5: Wees kritisch en bied hulp

Heuristiek 5: Maak geen fouten fouten.

Wanneer een bezoeker iets ziet wat niet klopt, bestaat de kans dat de pagina wordt weg geklikt. Fouten zijn belangrijk om te voorkomen. Het aangeven van een foutmelding is altijd snel gedaan, maar als je bezoeker niet weet wat hij fout heeft gedaan zal hij de ervaring als vervelend ervaren en je pagina verlaten. Je probeert de consument te behoeden van eventuele fouten en te helpen met het aangeven. Dit geeft een gevoel van zekerheid bij de consument.

Voorbeeld Heuristiek 5:

Wanneer je een wachtwoord wilt veranderen op een website moet deze tweemaal moet worden ingetypt om typefouten te voorkomen. Je wachtwoord is dan zeker goed ingevuld.

6: Denk mee met je bezoeker

Heuristiek 6: Zorg dat de bezoeker niks hoeft te onthouden.

Zorg dat je website de dingen onthoudt die belangrijk zijn, of vermeld de informatie gewoon nog een keer daar waar nodig is.

Voorbeeld Heuristiek 6:

Als je een woord typt bij Google, dan zie je al woorden tevoorschijn komen die je zou kunnen bedoelen. Zodat je je woord niet verder af hoeft te maken.

7 Stem je website af op je bezoeker

Heuristiek 7: Flexibiliteit en efficiency.

Nieuwe bezoekers lezen eerder de uitleg dan een ervaren bezoeker. Je website moet afgestemd te zijn op je bezoeker.

Voorbeeld Heuristiek 7:

De functie 'geavanceerde instellingen' op je computer is voor de gevorderde of specialist.

8 Keep it simpel

Heuristiek 8: Hou het minimaal en verfijnd.

Google is het perfecte voorbeeld van een simpele en eenvoudige site. Zorg ervoor dat je bezoeker zijn taak op je website kan uitvoeren. Door eenvoud weet de gebruiker hoe hij te werk moet gaan. Dit geldt zowel voor functionaliteiten als teksten als de vormgeving.

Voorbeeld Heuristiek 8:

Schrap overbodige tekst en vormgeving

9 Maak van de nood een deugd

Heuristiek 9: Maak foutmeldingen minder eng.

Maak van foutmeldingen netjes een melding. Vertel wat er aan de hand is. Leg de schuld niet bij je bezoeker en zorg voor een makkelijke vluchtroute. Zie het ook als een mogelijkheid om er wat leuks van te maken.

Voorbeeld Heuristiek 9:

Bij Mailchimp krijg je een leuke foutmelding met een grappig plaatje als je je wachtwoord of gebruikersnaam verkeerd intypt.

10 Help en documentatie

Heuristiek 10: Bied een helpende hand

Eigenlijk moet je website al helemaal duidelijk zijn zonder hulp. Bied dus alleen extra hulp als het nodig is. Het is eigenlijk extra service.

Voorbeeld Heuristiek 10:

Een chat-functie rechtsonderin

Interactief prototype ritme/gacha spel

D.m.v. dit onderzoek wil ik het toepassen op een bestaande app. Ik heb gekozen voor dit ritme/gacha spel wat ik zelf al een tijdje speel: Rhythm Hive.

Appstore: <https://apps.apple.com/us/app/rhythm-hive/id1537758048>

Rhythm Hive is een K-POP ritme/gacha spel waarin je op de maat speelt van een liedje en je ook kaarten kan verzamelen om zo een hogere score te krijgen. Aangezien ik dit spel zelf speel, heb ik ervoor gekozen om dit spel te verbeteren. Dit is momenteel een applicatie met 10000+ installaties en een gemiddelde rating van 4,8. Die reviews zijn wel van 6 maanden geleden en gaan dus niet over de laatste update waar iedereen zoveel last heeft.

Ik ga mijn design aansluiten op de IOS-software.

Waar ik me vooral op gefocust heb zijn punten waarvan ik denk dat ze beter kunnen en dat is vooral het gacha gedeelte van het spel.

Verbeterpunten:

- In de game heb je de optie om te switchen met welke K-POP groep je speelt, dat duurt nu langer met laden dan voor de update. In mijn design ga ik dat aanpassen door het design terug te brengen van voor de update.

Dit past bij de Apple-principe: Consistentie.

- De opslag van je kaarten is niet duidelijk. Alles staat door elkaar heen. Voor de update was alles per thema standaard al ingedeeld, nu moet je alles apart aanklikken als je dat thema niet wilt zien. De inventaris kan beter.

Dit past bij de Apple-principe: Directe manipulatie

Ik ben andere spellen gaan bekijken hoe daar de inventaris eruit ziet en die van Genshin Impact vond ik het beste. Alles is verdeeld per thema. Wapens, voedsel, materialen en de gadgets.

<https://apps.apple.com/us/app/genshin-impact/id1517783697>



- Is je opslagruimte van de kaarten vol, moet je verplicht meer opslagruimte kopen. Kaarten verwijderen of ruilen met anderen zou beter zijn.

Dit past bij de Apple-principe: Consistentie.

- Er zijn te veel betalingsmogelijkheden bijgekomen na de update. Voor de update had je al coins, gems, tokens, cd's en videocamera points en nu zijn er ook nog eens Hiverpoints, Mic points en Pen points erbij gekomen zonder enige uitleg waar die voor die dienen. De gebruiker moet dit maar zelf uitzoeken, tevens zijn ze ook niet belangrijk en kan ook betaald worden met coins.

Dit past bij de Apple-principe: Consistentie.

Ik ben ook gaan kijken naar andere ritme spellen hoe daar de UI eruitziet, zoals bij dit ritme spel: Bang Dream Girls Band Party. <https://apps.apple.com/us/app/bang-dream-girls-band-party/id1335529760>



Dit spel heeft ook niet veel betalingsmogelijkheden en alleen coins en gems en verder is ook alles ingedeeld in vakjes waar je kan ruilen en nieuwe dingen kan kopen.

- Sinds het spel bestaat zitten er heel veel bugs in. Een beta versie of een bug report optie zou ze een heel eind op weg helpen om het spel te verbeteren.

Dit past bij de Apple-principe: Feedback.

Voor het bug report systeem heb ik inspiratie opgedaan hoe het spel Sky: Children of the Light het doet.

Platform	Sky app version	Sky app build
iOS 15.1	0.16.0	182598
Device		
iPad mini 5		
Title/Topic		
Trapped underwater		
Bug description		
Glitched through side of the reef in the abyss area, ended up in the room off an underwater winged light and couldn't get out		
Steps to reproduce		
1. Swam towards wall off the main reef		
2. Glitched through it		
3. Swam towards winged light		
4. Collected winged light		
5. Tried to get out		
6. Door wouldn't allow escape, couldn't glitch out either		
Expected outcome		
To not glitch through the main wall or get trapped		
gisteren om 18:41		
Attachments to report 76783		
https://cdn.discordapp.com/attachments/737848817470275624/922906715014443048/IMG_1939.jpg		
https://cdn.discordapp.com/attachments/737848817470275624/922906715312246804/IMG_1938.jpg		
https://cdn.discordapp.com/attachments/737848817470275624/922906715563900998/IMG_1936.jpg		

Dit zijn dus een aantal punten die ik wil verbeteren aan de applicatie, maar naast dit wil ik ook rekening houden met het heuristische evaluatieonderzoek dat ik gedaan heb. Dit zijn de punten die ik wil toepassen op mijn interactieve prototype:

- Help en documentatie: Ik wil in mijn design ervoor zorgen dat mensen bugs kunnen reporten. Zo helpt de gebruiker de app en kan de app de gebruiker helpen om het op te lossen.
- Keep it simpel: Ik wil in mijn design ervoor zorgen dat de functionaliteiten en de vormgeving goed te begrijpen zijn en het niet onnodig druk is.
- Consistentie en conventies wekken vertrouwen: In mijn design wil ik de icoontjes en teksten neerzetten waar het hoort.
- Relatie tussen website en bezoeker: Ik wil in mijn design de taal en icoontjes gebruiken die de gebruikers gewend zijn.

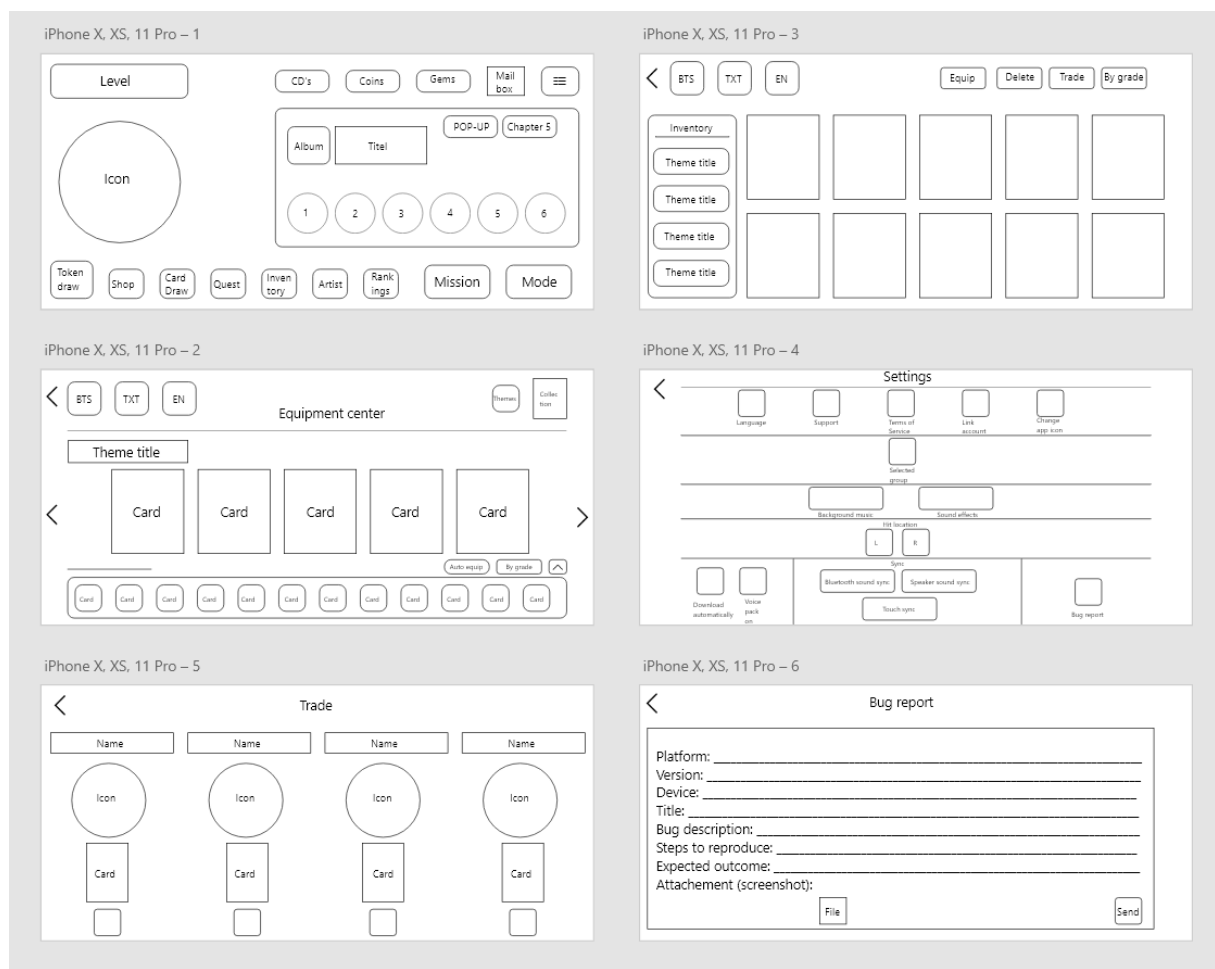
Op het social media platform Twitter ben ik gaan rondkijken naar wat andere mensen over de update zeggen van Rhythm Hive die het spel zelf spelen en ben ik tot de conclusie gekomen dat zij ook vooral de inventaris en de nieuwe toegevoegde betaalmogelijkheden heel erg verwarrend vinden.

De functionaliteiten die de applicatie al heeft wil ik ook behouden, hieronder staat de lijst met functies waarover de applicatie nou beschikt:

- Message box
- Het level van je account
- Shop, profile, card draw, quest, activity, rankings
- Mode: live stage, mix challenge, studio
- Mission: pop-up, chapters
- Het ritme spel in de game zelf, dat werkt gewoon prima.

Wireframes

Ik heb eerst een paar wireframes gemaakt, om zo de layout te bepalen en waar ik alles wil gaan neerzetten.



Iterations

iPhone X, XS, 11 Pro – 2



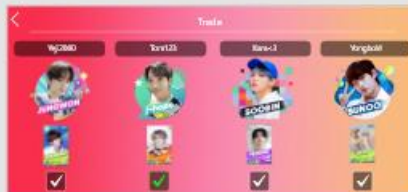
iPhone X, XS, 11 Pro – 4



iPhone X, XS, 11 Pro – 6



iPhone X, XS, 11 Pro – 8



iPhone X, XS, 11 Pro – 10



iPhone X, XS, 11 Pro – 12



iPhone X, XS, 11 Pro – 14



iPhone X, XS, 11 Pro – 16



iPhone X, XS, 11 Pro – 18



iPhone X, XS, 11 Pro – 8



iPhone X, XS, 11 Pro – 9



iPhone X, XS, 11 Pro – 10



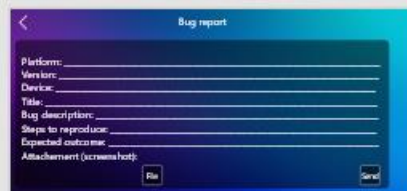
iPhone X, XS, 11 Pro – 11



iPhone X, XS, 11 Pro – 12



iPhone X, XS, 11 Pro – 13



iPhone X, XS, 11 Pro – 14



iPhone X, XS, 11 Pro – 15



iPhone X, XS, 11 Pro – 16



Usertest

Dominique Burhenne 50+

Vind je het over het algemeen overzichtelijk?

Het is overzichtelijk.

Is de navigatie duidelijk?

De navigatie is duidelijk.

Kan je de instellingen goed vinden?

Misschien een andere afbeelding voor de instellingen.

Is de inventaris duidelijk?

De inventaris is duidelijk.

Begrijp je de dingen die je zou moeten invullen als je een bug report zou doen?

Ja, het is te begrijpen.

Is het ruil systeem duidelijk?

Ja, het is duidelijk.

En het equipment systeem? (Om kaarten te upgraden)

Ja, het is duidelijk.

Yara Hasan 18+

Vind je het over het algemeen overzichtelijk?

Over het algemeen is het prototype overzichtelijk.

Is de navigatie duidelijk?

De navigatie is duidelijk.

Kan je de instellingen goed vinden?

Het is makkelijk om de instellingen te vinden.

Is de inventaris duidelijk?

De inventaris is duidelijk.

Snap je de dingen die je zou moeten invullen als je een bug report zou doen?

Het was voor mij niet duidelijk in de "bug report" waarvoor "steps to reproduce" is.

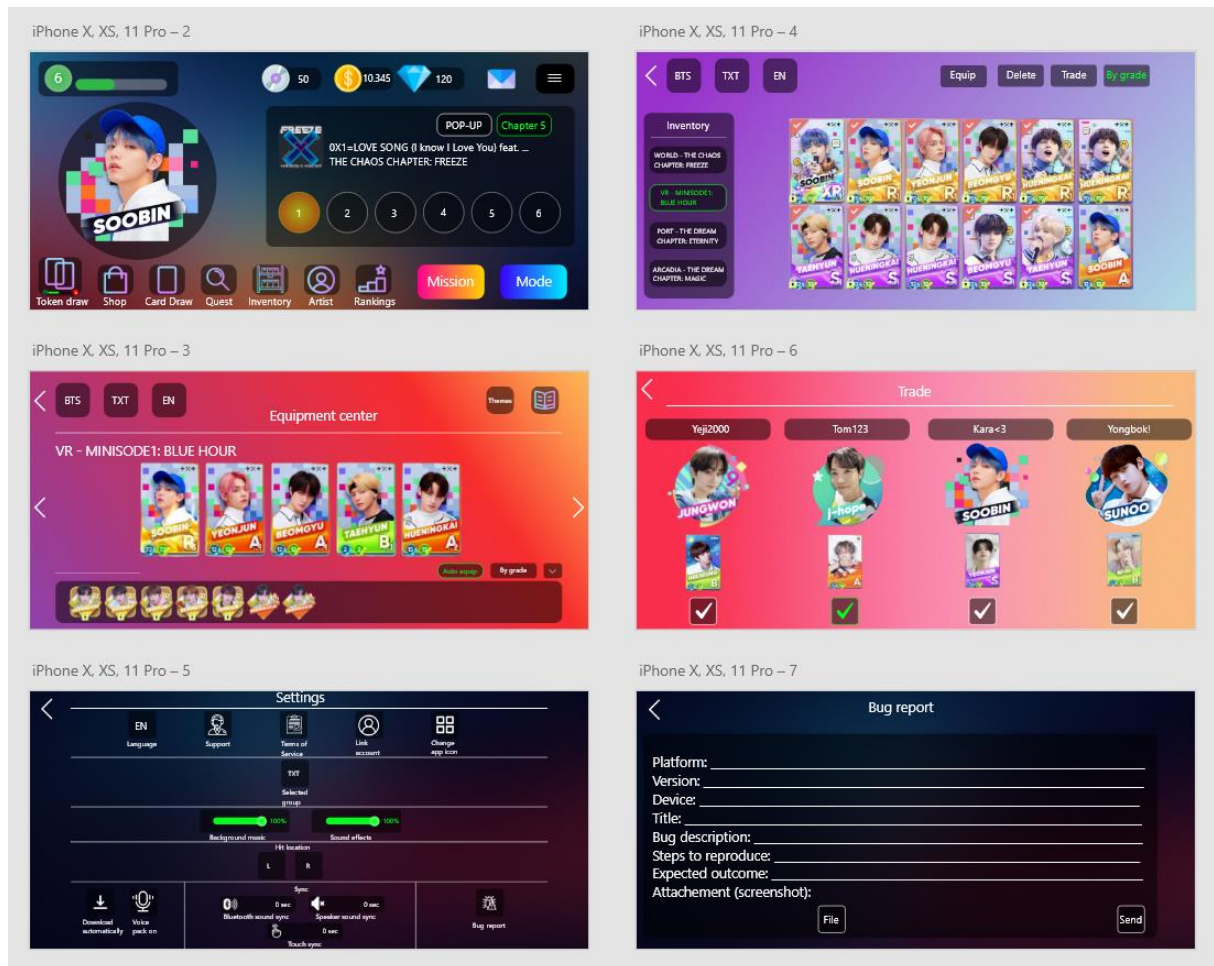
Is het ruil systeem duidelijk?

Ik vind het ruil systeem wel begrijpelijk.

En het equipment systeem? (Om kaarten te upgraden)

Ik vind het equipment systeem wel begrijpelijk.

Eindresultaat



Feedback

Huub: Belangrijkste tips: schrijf bij jouw idee ook op wat het doel is dat je hebt bij het verbeteren van een website; bijvoorbeeld wat wil je ervan leren? Wat wil je bereiken (behalve dat een website beter wordt)?

Leg een verband tussen jouw onderzoek naar design principes en de punten waarvan je denkt dat ze beter kunnen. (Dus welke principes of richtlijnen worden door die punten geschonden? Welke principes kunnen tot verbetering leiden?)

Verdere tips: Neem in de planning ook 'testen' en 'itereren' op

Geef in je tekst meer verwijzingen naar de belangrijkste dingen referenties, zoals je doet bij Lökber(2021); bijvoorbeeld een link naar de game site; waar komt de informatie vandaan in Hoe maak je een goed UI/UX design?; of bijvoorbeeld naar Google Material Design e.d.

Je kunt beter een bronnenlijst maken die écht alfabetisch is, zonder tussenkopjes

Joris: In je design staan een paar dingen niet op dezelfde plaats als je doorklikt.

Conclusie

Ik heb tijdens mijn onderzoek van dit project geleerd hoe ik een goed UI/UX design maak. Er zijn verschillende dingen waarmee je rekening moet houden zoals doelgroepen, maar je moet ook kijken naar het platform waar de applicatie op komt te staan. Apple heeft bijvoorbeeld hele andere design principes dan Android. Als je de applicatie voor beide platformen wil maken, moet je twee verschillende designs moet maken. Met het maken van het eindproduct heb ik een aantal Heuristische evaluatie punten toegepast op mijn product en ook Appledesign principes toegepast. Het is eigenlijk de bedoeling om ze allemaal toe te passen, maar aangezien mijn product niet onder alle onderwerpen viel heb ik die ook niet toegepast.

Tijdens de user tests ben ik erachter gekomen dat sommige opties misschien nog te ingewikkeld zijn voor gebruikers die het ritme spel niet kennen. Over het algemeen waren ze erg enthousiast over de applicatie en zouden ze het spel best willen spelen.

Bronnenlijst

Apple. (z.d.). Themes - iOS - Human Interface Guidelines - Apple Developer. Apple Developer. Geraadpleegd op 4 juni, van <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/overview/themes/>

Cursus WordPress. (z.d.). 10 heuristieken Jakob Nielsen webdesign principes en regels. Geraadpleegd op 6 juni, van <https://www.cursuswp.com/10-heuristieken-jakob-nielsen-webdesign-principes-regels-vuistregels-webdesign/>

Heuristische evaluatie - HBO-i-methoden-toolkit. (z.d.). Onderzoek-hbo. Geraadpleegd op 20 december 2021, van https://onderzoek.hbo-i.nl/index.php/Heuristische_evaluatie

Löbker, I. (z.d.). De verschillen tussen UX- en UI-design. Linku. Geraadpleegd op 16 december 2021, van <https://linku.nl/ux-en-ui-design/>

Material. (z.d.). Material System Introduction. Material.io. Geraadpleegd op 4 juni, van <https://material.io/design/introduction>

Veenvliet, K. (2020, 4 augustus). Met goed UX/UI design maak jij het verschil! Software voor jou.nl. Geraadpleegd op 17 december 2021, van <https://softwarevoorjou.nl/blog/met-goed-ux-ui-design-maak-jij-het-verschil->