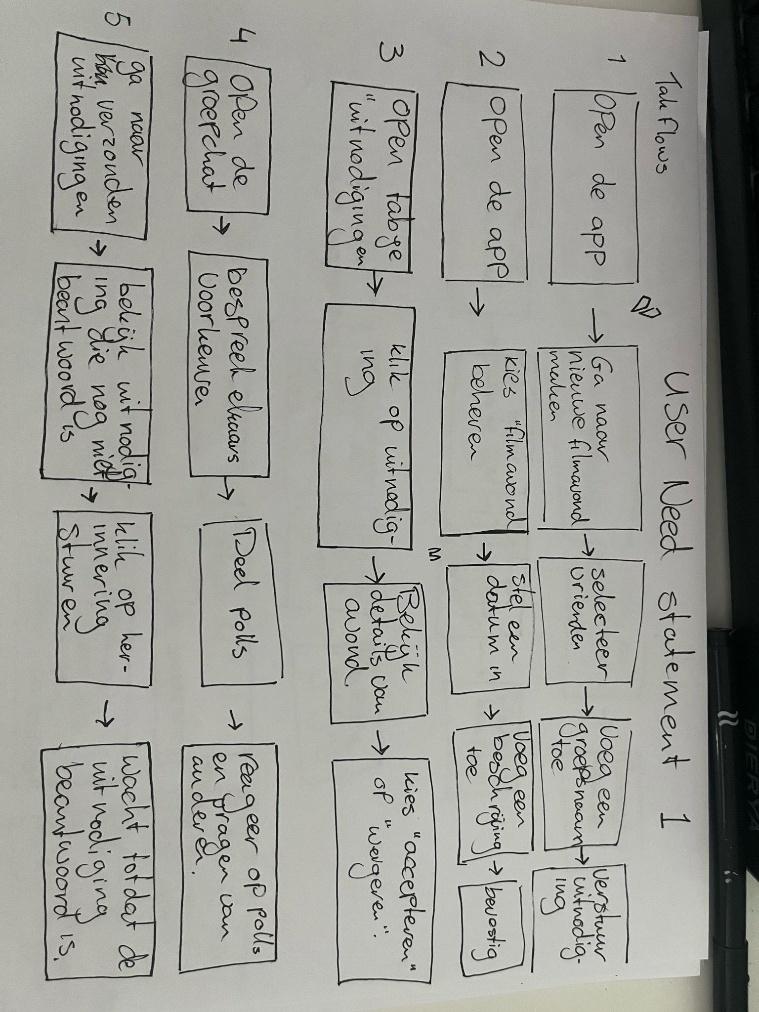
Verantwoording datapunt 5E

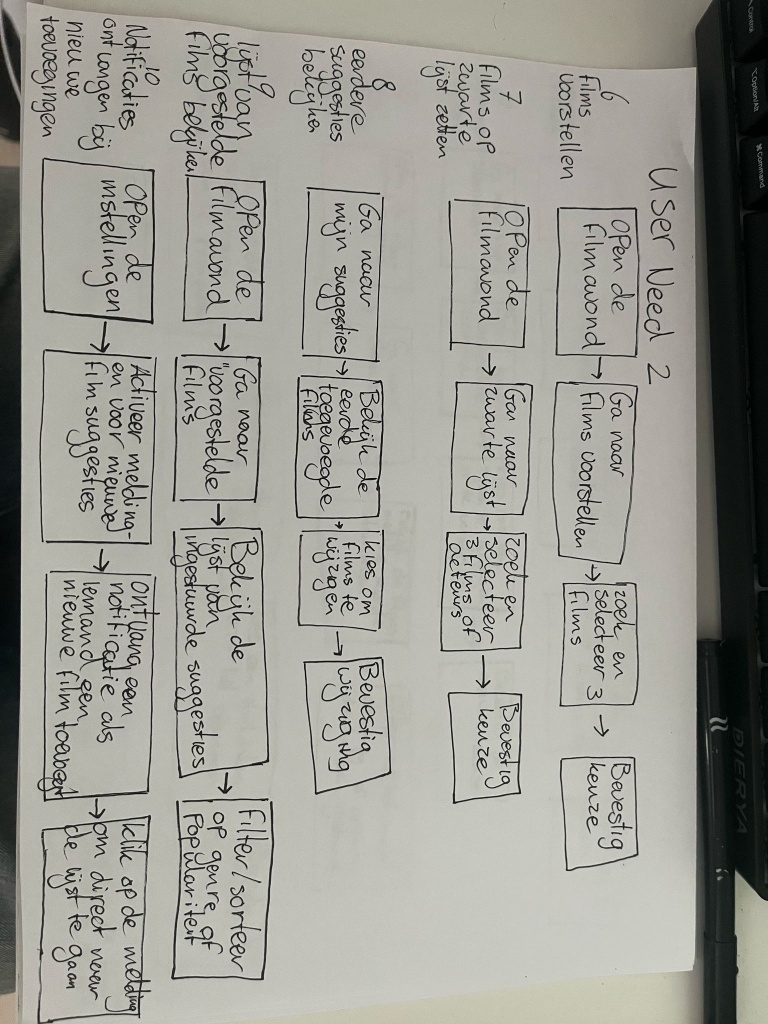
Quinten Boxstart, 2109674

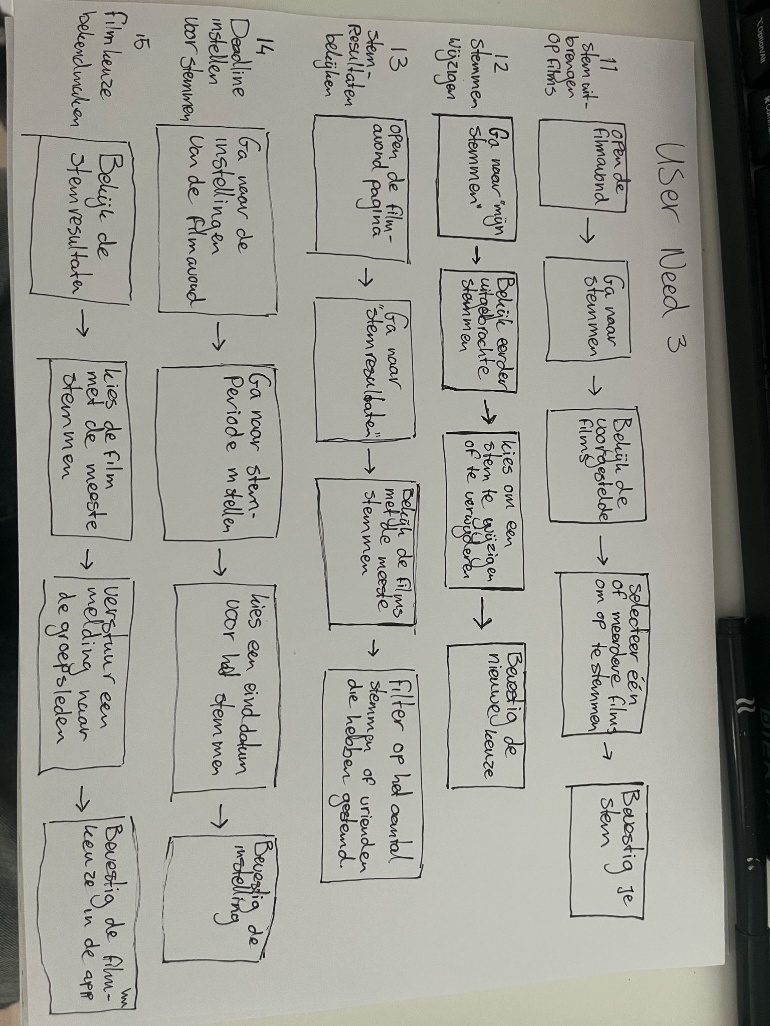
Cursus 5, leerjaar 2

**5.2.1**

**taskflows**

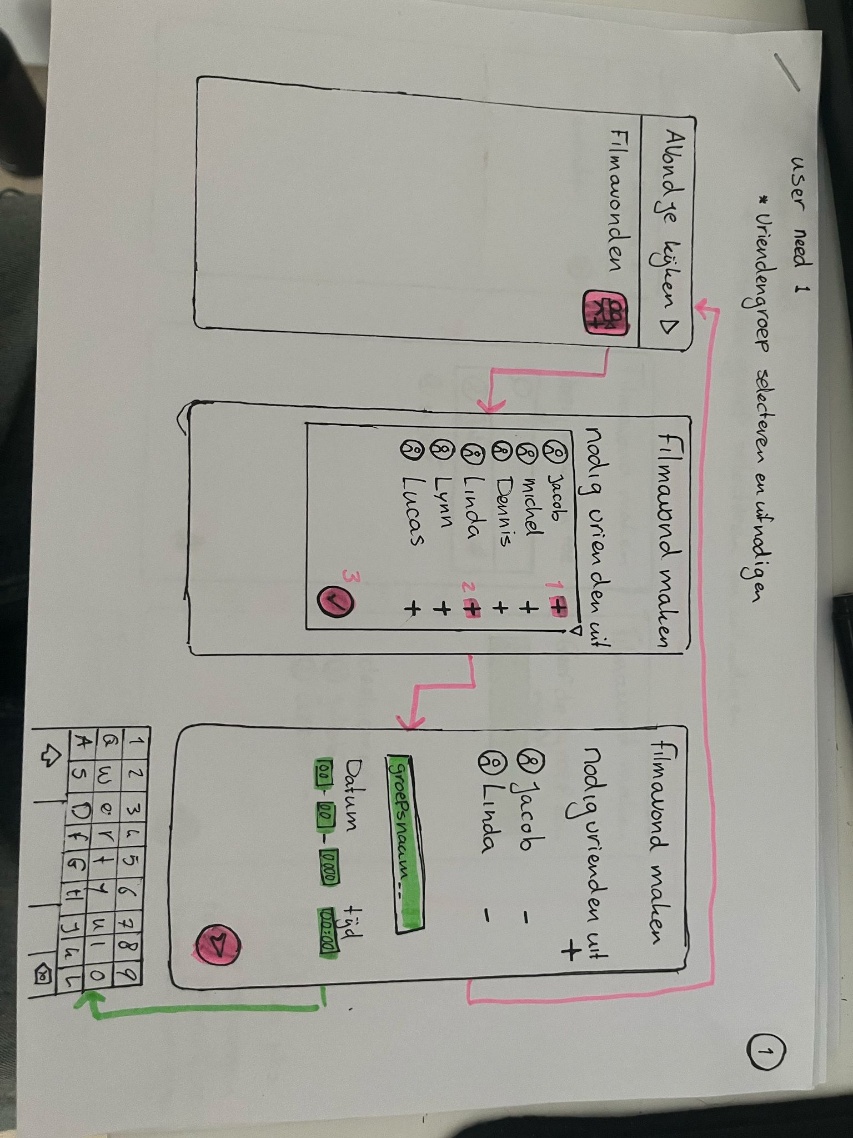
Als eerste ben ik begonnen met het maken van Taskflows. Per user need statement heb ik 5 verschillende taskflows gemaakt om de user need te bereiken. De taskflows zijn hieronder te zien.   


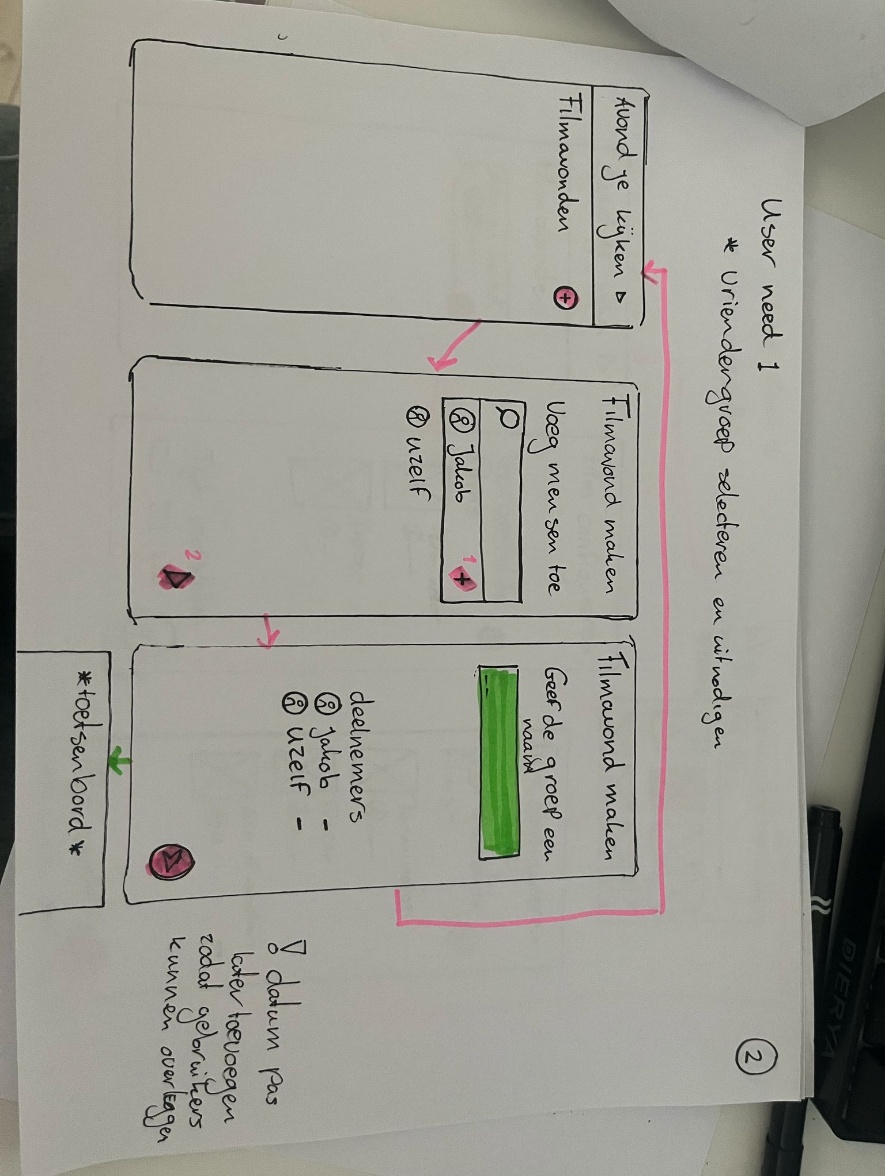


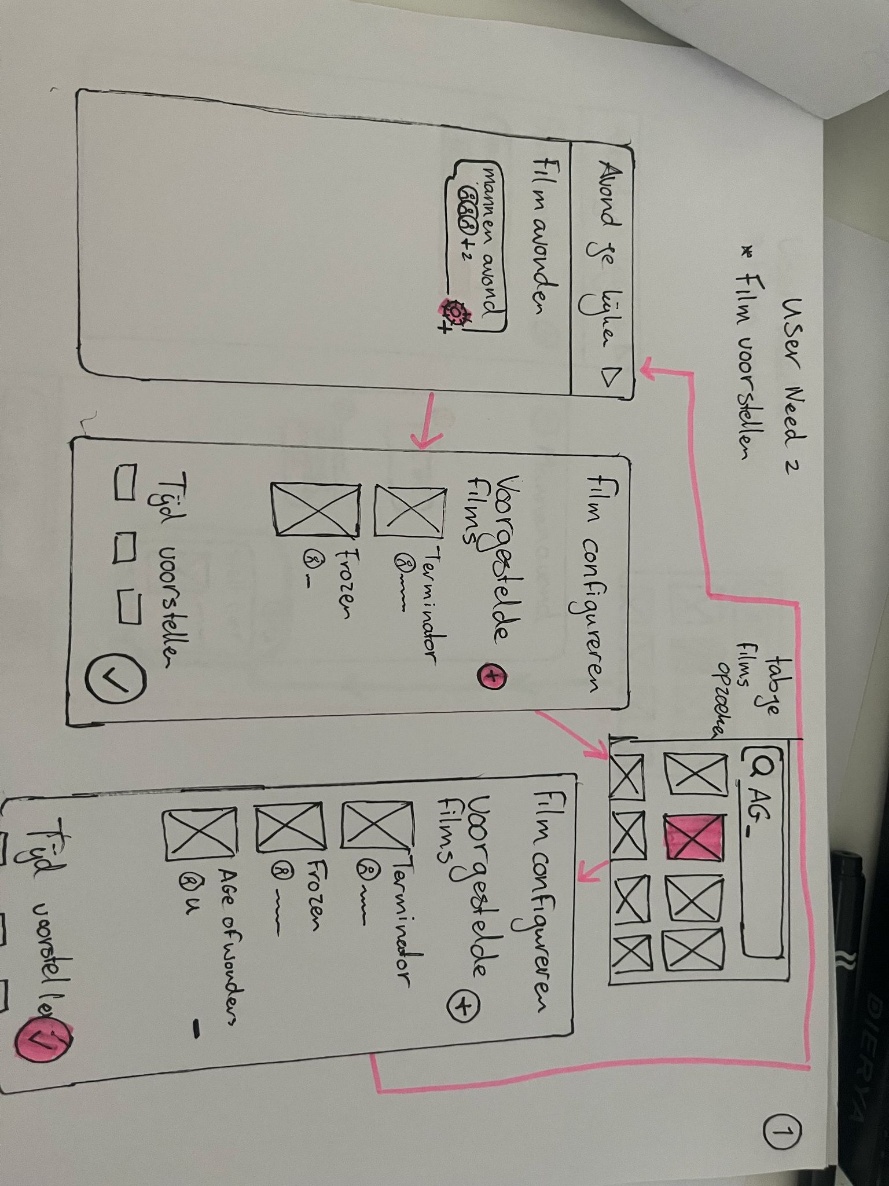


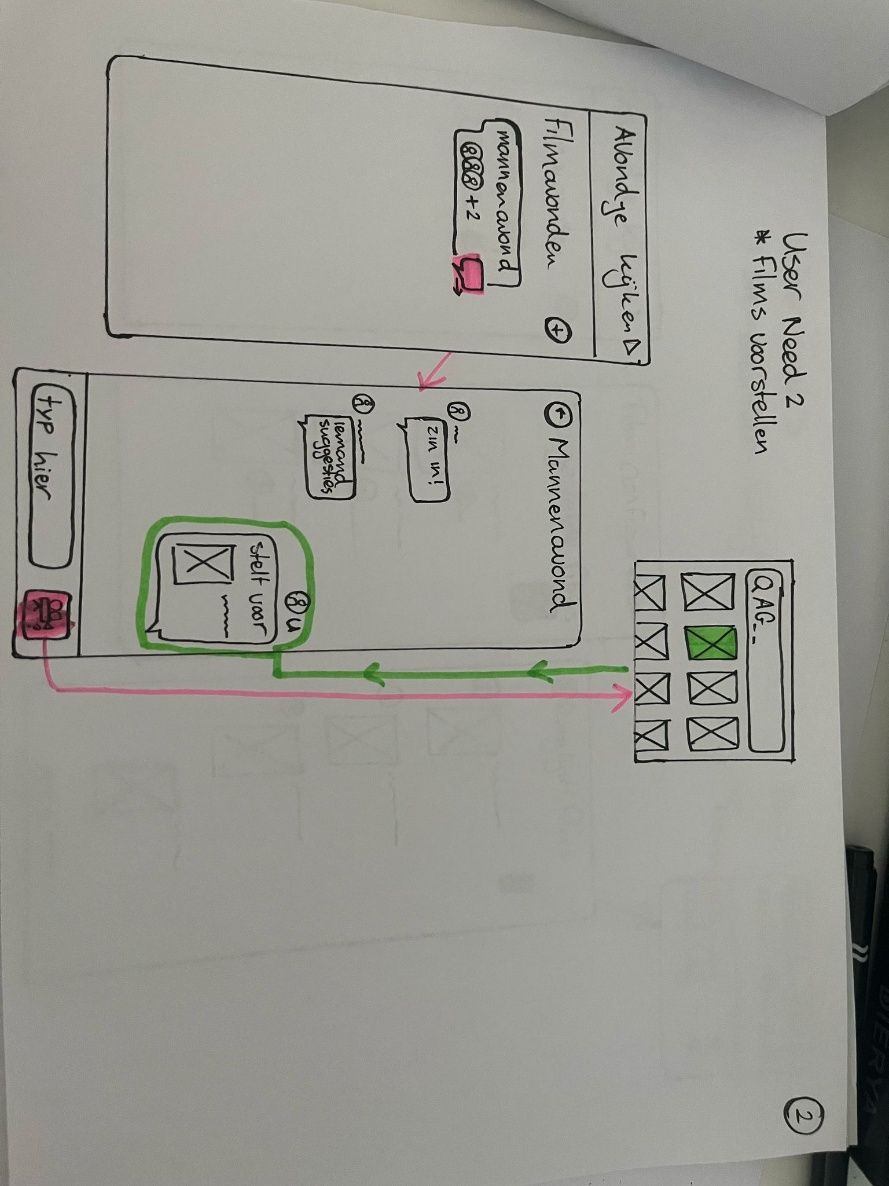
**wireframes**

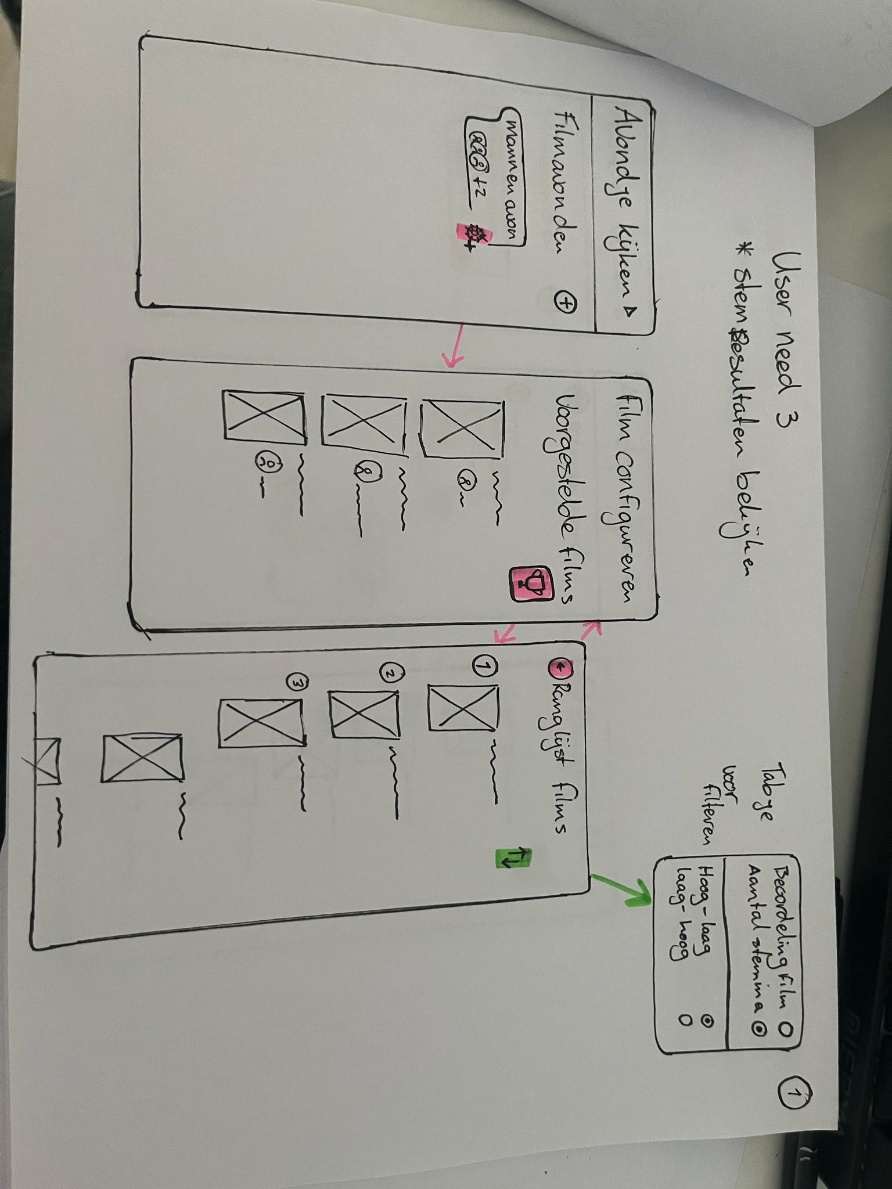
Op basis van de Taskflows ben ik door gegaan naar het schetsen van wireframes.   
  
Van iedere user need statement heb ik één taskflow eruit gepakt die het belangrijkst is om de user need te bereiken. In het vervolg heb ik 2 alternatieve wireframes gemaakt die horen bij die taskflow. Door alternatieve wireframes te schetsen van één taskflow kan ik makkelijker een keuze maken en ook beslissen omdat deze nu visueel zijn gemaakt, en keuze heb uit 2 opties die hetzelfde doen.  
Onderstaand zijn de wireframes te zien per taskflow, per user need statement.  
(2 alternatieven per uitgekozen taskflow, dus 6 wireframes in totaal)

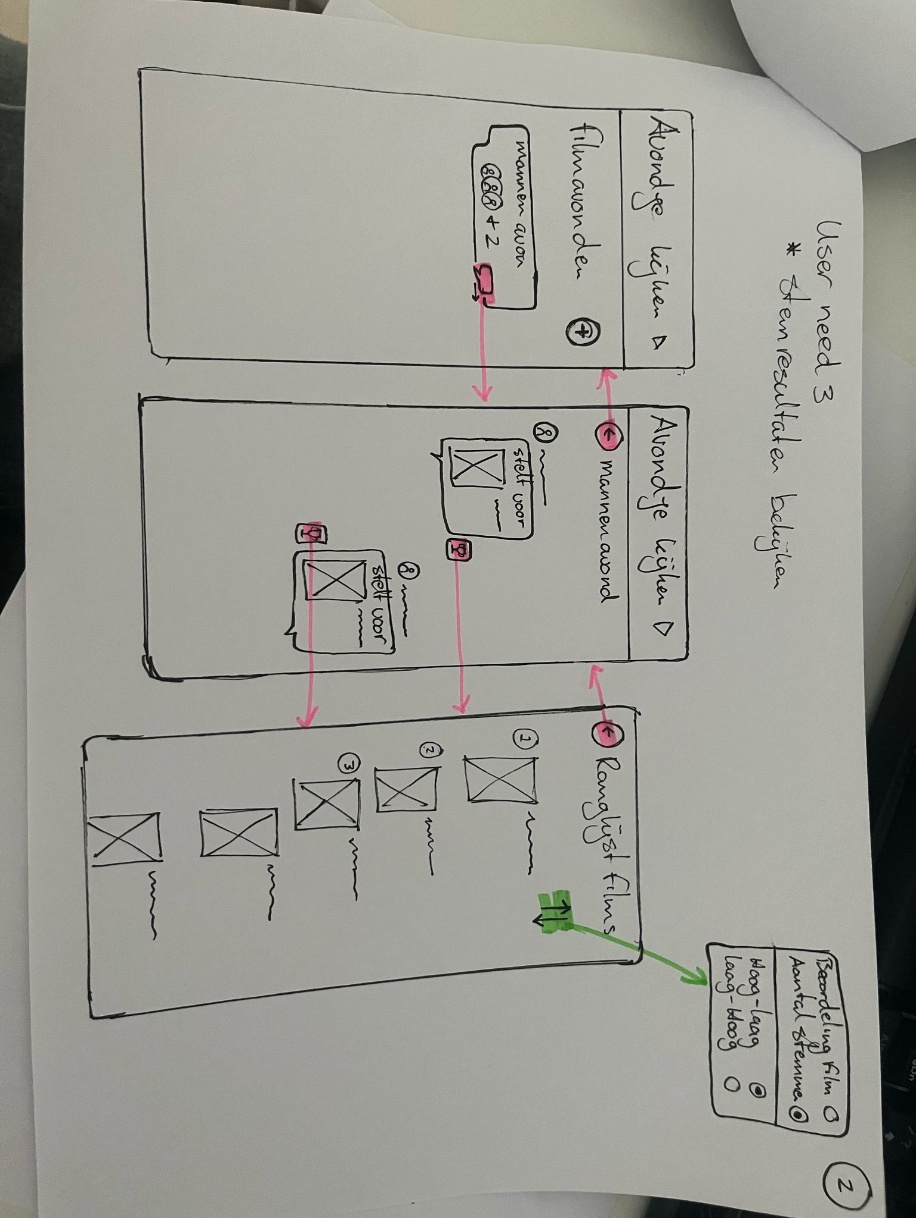












**Mid-fidelity**

Op basis van de taskflows en de alternatieve wireframes die ik hierop heb gemaakt, heb ik een mid-fidelity Figma gemaakt, voor zowel mobiel als desktop.

Deze zijn hieronder te zien:  
*Mobiel:*

<https://www.figma.com/proto/mV9Kcvcl0vHM4S4vCjrhMc/Untitled?t=4ol4iWTq5Np2oy6i-1>

*Desktop:*<https://www.figma.com/proto/ulpQ7uRjpesU4V9TRV6vr1/Desktop-app?t=4ol4iWTq5Np2oy6i-1>

**High-fidelity**

Na het maken van de mi-fidelities ben ik aan de slag gegaan met de high-fidelities, hier voeg ik meer details toe, werk ik aan de opmaak en zorg ik ervoor dat mijn definitieve ideeën zijn verwerkt (iteraties).

Mobiel:  
<https://www.figma.com/proto/LJDQXRVP5vNdChPspOK0W6/Untitled?t=4ol4iWTq5Np2oy6i-1>

Desktop:  
<https://www.figma.com/proto/psvTIUtEgOziGX10seM5HC/Desktop-high-fi?t=4ol4iWTq5Np2oy6i-1>

***Alternatieven***

Afbeelding met tekst, software, multimedia, Besturingssysteem

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist. Afbeelding met tekst, schermopname, software, multimedia

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

**Systeem stemmen op films (desktop en mobiel)**

In de high-fidelity (rechts) heb ik een (definitief) alternatief bedacht voor het stemmen op films. In de mid-fidelity (links) was het de bedoeling dat je een film voorstelt in de chat, en in de chat kunnen mensen dan liken waardoor je voorstel een stem krijgt. Wat ik heb aangepast in de high-fidelity is dat je eerst een top 3 maakt van films die je wilt zien (buiten beeld). Als iedere gebruiker dit heeft gedaan wordt er automatisch een top 3 beste film uitkomsten gemaakt waardoor je niet hoeft te stemmen. Als iedereen zijn voorkeuren doorgeeft hoeft er niet meer voorgesteld te worden op andermans suggesties.

Afbeelding met schermopname, tekst, software, Multimediasoftware

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist. Afbeelding met tekst, schermopname, Website, Webpagina

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

**Ranglijst**

Een ander alternatief dat ik heb bedacht in de high-fidelity is de filmranglijst. Deze laat zien welke films er de beste optie zijn volgens stemmen / voorkeur. In de mid-fidelity (links), heb ik een tabje waar je kunt wisselen tussen films die op de zwarte lijst zijn gezet en films die (veel) geliked zijn. Hier zouden ook de acteurs nog bij komen, aangezien je daar ook op kunt stemmen. Dit zou betekenen dat volgens de mid-fidelity prototype er dadelijk een aparte ranglijst en zwarte lijst zou zijn voor films en acteurs. Dit helpt natuurlijk niet met het kiezen omdat je dan alle lijsten individueel moet gaan bekijken om een keuze te maken voor de film. Wat ik in de high-fidelity heb gedaan is dat iedere deelenemer films kiest en afkeurd, en hetzelfde doet voor de acteurs. In het vervolg wordt er dan één ranglijst gemaakt met de films, deze lijst komt dus tot stand door de voorkeuren voor acteurs en films naast elkaar te leggen waardoor er een top 3 films lijst uit komt. Want waarom zou je individueel een zwarte lijst of ranglijst voor acteurs moeten zien? Als deze resultaten ook direct verwerkt kunnen worden in de filmranglijst.

***Patronen***

Ik heb patronen onderzocht die onder andere afkomstig zijn van mentale modellen. Deze heb ik gebruikt in mijn prototypes om de prototypes gebruiksvriendelijk en duidelijk te maken. Onderstaand zal ik enkele patronen toelichten die ik heb verwerkt in mijn prototypes.   
  
Afbeelding met tekst, schermopname, nummer, software

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist. Afbeelding met tekst, schermopname

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

**Datum prikker en tijd selecter**

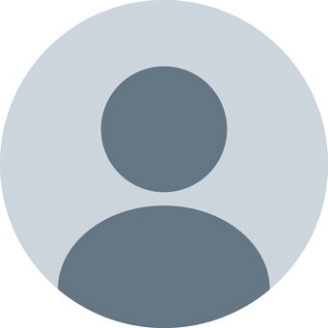
Voor mijn mobiele prototype heb ik de standaard kalender popup gepakt voor het kiezen van een datum en het bekende tijdwieltje voor het kiezen van de tijd. Mensen zijn al bekend met deze methoden van datum en tijd kiezen, doordat mensen er al bekend mee zijn weten zij hoe deze werken. Dit maakt mijn prototype gebruiksvriendelijker.

Afbeelding met logo, schermopname, symbool, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist. Afbeelding met symbool, logo, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

**Icoontjes**  
Voor mijn prototype heb ik verschillende bekende icoontjes gebruikt waarmee de meeste mensen zeker bekend mee zullen zijn. Deze iconen worden gebruikt zoals apps als Instagram, Snapchat, Tiktok etc. het hamburgermenu is bijna op iedere site te vinden en gebruikers weten dat zij deze uit kunnen klappen. Het huisje leidt uiteraard naar de homepagina, en een rond icoontje met een karakter betekent vrijwel altijd “account”, als voorbeeld, Instagram:



*Standaard account icoon instagram*  
  
Voor het maken van een nieuwe filmavond heb ik gekozen voor een plusje, deze betekent iets toevoegen of aanmaken. Als je opzoekt, “create icon” of “add icon”, vind je al snel veel plusjes.

*Afbeelding met tekst, schermopname, Graphics, Lettertype

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

*Zoekopdracht “create icon”*

*Afbeelding met tekst, schermopname, multimedia, software

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*

**Plaatsing van de knoppen**

Na onderzoek te doen kwam ik erachter waarom zoveel apps hun iconen en verwijzingen onderin de app hebben staan, dit is namelijk de duimvriendelijke zone. Dit houdt in dat deze allemaal binnen het bereik van je duim zit waarmee je je telefoon vasthoudt. Dit maakt de app gebruiksvriendelijker.

Bron: <https://alistapart.com/article/how-we-hold-our-gadgets/?utm_source=chatgpt.com>

**5.3.1**

Mijn uiteindelijke doel is natuurlijk het bereiken van de User need statements en het beantwoorden van de ontwerpvraag. Maar hiervoor heb ik meerdere prototypes gemaakt. Ik zal toelichten wat het doel was van Iedere stap / prototype dat ik heb gemaakt.

**Taskflows**

De taskflows heb ik per User need statement opgesteld om een goed beeld te krijgen van welke stappen er in de app / website ondernomen moeten worden om de user need statement te bereiken, en hoe ik deze natuurlijk dan werkend moet gaan maken. Het doel was dus om concrete gebruikersroutes te creeëren / analyseren. De taskflows per User need statement zijn te zien bij leeruitkomst 5.2.1.

**Wireframes**

De wireframes hebben mij voornamelijk geholpen bij bedenken hoe ik de Taskflows het beste uit kon werken door de schermen en interacties visueel te maken. Het doel was dus eigenlijk, het schematisch maken van de app / websites. Ook was het doel om alternatieven te bedenken aangezien ik van de wireframes die ik heb gemaakt telkens twee varianten heb geschetst. De wireframes zijn te zien bij leeruitkomst 5.2.1.

**Mid-fidelity prototypes**

Het doel van mijn mid-fidelity prototypes was om een klikbaar ontwerp te maken op basis van mijn wireframes, en van alles dat ik nog niet heb geschetst. In Figma kan ik een prototype maken waarbij ik focus het werkelijk maken van de interacties, waarbij ik in het mid fidelity prototype me nog niet bezig houdt met visuele aspecten zoals kleur en typografie.

**High-fidelity prototypes**

Het doel van mijn high fidelity prototypes was in mijn geval, het nog verbeteren van sommige onderdelen (iteraties maken). Dit is omdat ik er dan in het mid-fidelity prototype achterkwam dat sommige interacties of onderdelen beter op een andere manier kunnen. Ook zorg ik er hier voor dat alle visuele aspecten worden toegevoegd, zodat ik een goed uitziend eindprototype heb.

**5.2.2**

Het doel van de prototypes is bereikt als ik hiermee voldoe aan alle user need statements. Ik heb ervoor gezord dat je door middel van de prototypes alles user need statements kunt voltooien. Dat zal ik hieronder per user need statement toelichten, d.m.v. afbeeldingen uit de prototypes.

1. **Als organisator wil ik een vriendengroep kunnen uitnodigen voor het gezamenlijk samenstellen van een filmavond waar we een of meerdere films gaan kijken, zodat iedereen een gezellige avond heeft en tevreden is over de filmkeuze.**

* Ik heb in mijn prototype gemaakt dat je een groep kan maken, hiervoor moet je eerst mensen uitnodigen, dit doe je op basis van hun unieke gebruikersnaam op te zoeken of door aan te vinken onder “recent een film mee gekeken”.   
  Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, ontwerp

  Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

In het vervolg geef je de groep een naam en een beschrijving.  
Als de uitnodiging is verzonden kan je deze zien bij “verzonden uitnodigingen. Hier kan je een herinnering sturen naar nog niet beantwoordde uitnodigingen.  
  
Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, visitekaartje

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Als alle uitnodigingen zijn beantwoord zal er een groep worden aangemaakt.  
De groep bestaat uit een groepsapp met allerlei functies voor het configureren van de avond.  
één van de functies is het opgeven van voorkeuren voor films en acteurs / actrices. Als iedere deelnemer zijn voorkeuren heeft opgegeven wordt er een lijst gemaakt van de gecombineerde voorkeuren zodat iedereen tevreden is over de filmkeuze.

Afbeelding met tekst, schermopname, Besturingssysteem, software

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

1. **Als uitgenodigde en organisator wil ik zelf 3 films kunnen voorstellen en 3 films en acteurs op de zwarte lijst kunnen zetten, zodat ik invloed heb op de films waaruit gekozen moet worden.**

* Zoals ik heb vermeld, is één van de functies van de prototypes het geven van een voorkeur van films. Iedereen selecteert 3 films die hij / zij wel wilt zien, en 3 films die hij / zij niet wilt zien.

Afbeelding met tekst, schermopname, Website

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

*Groene films zijn geselecteerde films voor voorkeur door gebruiker, rode films zijn films die niet gezien willen worden door gebruiker.*

In de groepsapp kunnen zowel de organisator als de uitgenodigde dit proces doorlopen, dit doen zij door op het hamburger menu te klikken in de chat, deze zal ook een notificatie icoontje hebben zodat gebruikers weten dat ze erop moeten klikken.  
  
Afbeelding met tekst, schermopname, software, Besturingssysteem

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

De gebruikers kunnen dus zelf hun filmvoorkeur doorgeven waardoor zij invloed hebben op de films waaruit gekozen moet worden.

**5.4.2**

Voor dit datapunt heb ik feedback gevraagd op mijn prototype(s). Onderstaand laat ik zien wat de feedback was en hoe dit mijn prototype heeft verbeterd.

**Feedbackvraag:**

“Is het systeem voor het stemmen op films en het voorkeur hiervoor opgeven overzichtelijk?”  
  
**Feedback van Lucas Salomons:**

“Het principe van een voorkeur in de chat sturen is goed, maar waar zit het onderscheid in tussen het stemmen op een bericht van iemand en op een film zelf? Want als iemand een voorstel doet, en later doet iemand hetzelfde voorstel. Heeft die film dan 2 stemmen? Wat mij het meest onhandig lijkt aan het voorstellen in de chat, is dat de de voorstellen die eerder op de dag zijn gesteld bijvoorbeeld, nu niet meer in beeld zijn. Je moet voor een ouder voorstel dus eerst terug scrollen om deze te kunnen zien.”

Ik heb in leeruitkomst 5.2.1 al laten zien wat ik heb aangepast. Maar zal deze hier nog eens laten zien omdat ik het alternatief heb gemaakt op basis van de feedback van Lucas.

Afbeelding met tekst, software, multimedia, Besturingssysteem

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist. Afbeelding met tekst, schermopname, software, multimedia

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

**Systeem stemmen op films (desktop en mobiel)**

In de high-fidelity (rechts) heb ik een (definitief) alternatief bedacht voor het stemmen op films. In de mid-fidelity (links) was het de bedoeling dat je een film voorstelt in de chat, en in de chat kunnen mensen dan liken waardoor je voorstel een stem krijgt. Wat ik heb aangepast in de high-fidelity is dat je eerst een top 3 maakt van films die je wilt zien (buiten beeld). Als iedere gebruiker dit heeft gedaan wordt er automatisch een top 3 beste film uitkomsten gemaakt waardoor je niet hoeft te stemmen. Als iedereen zijn voorkeuren doorgeeft hoeft er niet meer voorgesteld te worden op andermans suggesties.

**5.5.1**

**Reflectie volgens de Korthagen-methode**

**1. Handelen**

Tijdens deze opdracht heb ik gewerkt aan taskflows, wireframes en mid- en high-fidelity prototypes. De belangrijkste stap vond ik het kiezen wat ik ging verbeteren in de high-fidelity prototypes. Hier moest ik echt goed nadenken over wat nog niet werkte en hoe ik dat beter kon maken.

**2. Terugblikken**

Ik ben vooral trots op de stappen die ik heb gezet van mid naar high-fidelity. Ik heb het ontwerp visueel sterker gemaakt en meer details uitgewerkt. Toch had ik regelmatig twijfels: is het allemaal wel duidelijk voor de gebruiker? Kunnen mensen er makkelijk doorheen klikken? Dat vond ik lastig in te schatten, vooral omdat ik zelf alles al zo goed ken. Daardoor werd het soms ook best frustrerend. Ik twijfelde of ik wel de juiste keuzes maakte en voelde me op sommige momenten onzeker over of mijn ontwerp wel echt werkte voor anderen. Dat gaf wat stress tijdens het afronden.

**3. Bewustwording**

Wat ik van dit proces heb geleerd, is dat ik beter wat eerder had kunnen beginnen. Het maken van vier prototypes (twee keer mid- en high-fidelity) kostte meer tijd dan ik had verwacht. Ook merkte ik dat ik wat sneller hulp had kunnen vragen. Ik heb de neiging om dingen eerst zelf te willen oplossen, maar daardoor blijf ik soms te lang twijfelen. In dit datapunt merkte ik dat die aanpak me onzeker maakte, juist omdat ik geenidee had of ik goed bezig was.

**4. Alternatieven**

Als ik deze opdracht opnieuw zou doen, zou ik meteen een duidelijke planning maken. Ik zou eerder starten en op vaste momenten feedback vragen. Dat had me denk ik meer rust en overzicht gegeven, en het prototype waarschijnlijk nog beter gemaakt.

**5. Voornemen**

De volgende keer ga ik het anders aanpakken. Ik maak direct aan het begin een globale planning, met deadlines voor de verschillende stappen. Ook plan ik twee momenten in om feedback op te halen: één keer na het maken van het eerste prototype, en één keer tijdens het werken aan het tweede prototype. In de laatste week zorg ik ervoor dat ik nog genoeg tijd heb om dingen te testen of aan te passen. Zo weet ik beter waar ik sta en maak ik mijn ontwerp niet alleen af, maar ook echt sterker.

In mijn reflectie kijk ik terug op het verbeteren van mijn high-fidelity prototypes. Ik benoem wat goed ging, maar ook wat lastig of stressvol was, zoals de twijfel of mijn ontwerp duidelijk genoeg was "ik voelde me soms onzeker...". Hiermee verwerk ik de feedback van Daniël, waarin werd gezegd dat ik meer op gevoel moest ingaan. Ik heb hieruit geleerd dat ik eerder moet beginnen en vaker feedback moet vragen: "De volgende keer ga ik het anders aanpakken...". Zo reflecteer ik op wat ik heb gedaan en wat de volgende keer anders moet.