Feedback

Quinten Boxstart, 2109674

Cursus 5, leerjaar 2

Ik heb op meerdere momenten feedback gekregen de afgelopen tijd, zowel op mijn ontwerpproces en ontwerpresultaten.

**Feedback binnen projectgroep, op Figma prototype:**

Ik heb een prototype gemaakt voor ons concept in Figma. Dit heb ik gedaan om ons prototype te kunnen testen. In ons concept praat je in het Engels met Ai celebraties. Je moet ze een aantal vragen stellen om bepaalde spreekdoelen te behalen. Dit is direct het onderdeel dat ik heb uitgewerkt, dus de oefening zelf.

Afbeelding met tekenfilm, tekst, schermopname, person

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Screenshot van mijn prototype (gedeeltelijk)  
  
**Feedback van Mike:**   
“erg mooie schermen die goed uitgewerkt zijn, het pijltje linksboven suggereert neem ik aan om een stapje terug te gaan. In dat geval kan je ernaar kijken om deze om te draaien om de pijl terug te laten gaan ipv nu naar voren. Rechts boven staat je score met je naam. Mogelijk om hier de 3 sterren/ categorieën in terug te laten komen op deze manier blijf je consistent.”

**Hoe heb ik het toegepast:**

Ik kon me goed aansluiten bij de feedback van Mike, het lijkt inderdaad op een terugknop. Hetknop moet een uitklapmenu voorstellen van een sidebar, maar daar lijkt het inderdaad niet op omdat de rest van de sidebar niet eens te zien is en de knop lost zweeft van de zijkant waardoor het niet lijkt op iets wat je uit kan klappen.  
  
Wel ben ik nog steeds van mening dat het pijltje de goede kant op wijst voor een uitklapbare sidebar. Ik heb even onderzoek en een paar voorbeeldjes bekeken. In de voorbeelden was te zien dat ingeklapte side bars alsnog allemaal naar rechts wijzen, als indicatie van “klap mij uit”, dit houd ik dus wel aan.  
Afbeelding met tekst, schermopname, Mobiele telefoon, gadget

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Afbeelding van hoe pijltjes werken in een sidebar (niet mijn prototype)

Ik heb de feedback toegepast door de uitklapbare knop verticaal te verlengen en deze tegen de zijkant te plaatsen, waardoor het nu op een uitklapbare sidebar lijkt:

Afbeelding met tekst, Menselijk gezicht, kleding, glimlach

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Feedback toegepast voor sidebar, in mijn prototype

**Feedback van Stef:**

“De achtergrond en het Stone-karakter zien er sterk uit—realistisch, maar niet té, en fijn dat hij meerdere emoties toont. De doelen rechtsonder zijn duidelijk en passen goed bij de stijl. Een titel erboven, zoals "Goals", zou nog wat extra context geven. Het icoon linksboven voor het menu is voor jou waarschijnlijk logisch, maar voor de gebruiker kan dit minder duidelijk zijn—overweeg er een label of naam bij te zetten. Goed dat je werkt met spraakwolkjes voor zowel de gebruiker als The Stone, en slim dat hij via tekst én audio communiceert. Misschien kun je met een Figma-plugin AI-audio toevoegen die The Stone een herkenbare stem geeft. Het scherm ziet er verder goed uit, maar de interactie hapert nu wat doordat er oude componenten zijn gebruikt. Overweeg om componenten plat te maken of opnieuw op te bouwen zodat alles soepel en interactief werkt zoals bedoeld.”  
  
  
**Hoe ik het heb toegepast:**De feedback over het icoontjes is twee keer teruggekomen en heb ik al aangepast. Ik heb gekeken naar het toevoegen van audio maar dat werd erg complex vooral voor het daadwerkelijk voeren van een gesprek. Wat ik wel heb gedaan is het toevoegen van een spraakknop om de interactie dat je echt een gesprek voert beter te wekken. Nu is er ook onderscheid dat de gebruiker een geel spraakwolkje heeft en The rock een witte. Hierdoor is makkelijker te herkennen wie er aan het woord is. En doordat je nu zelf moet klikken op een knop om te spreken in plaats van dat het automatisch gaat als een soort van filmpje is het prototype een stuk interactiever.   
  
Afbeelding met schermopname, tekenfilm, Animatie

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.  
interactie spreken verbeterd

Ook ben ik in gegaan op de haperende componenten, het ging hierbij voornamelijk om de lijst met doelen, rechtsonderin. In de iteratie van het prototype (op basis van de feedback) heb ik doelen van elkaar los gekoppeld om ze in te delen in enkele componenten, zo gaat de animatie en dus ook de communicatie naar de gebruiker een stuk vloeiender.  
  
Afbeelding met schermopname, tekst, persoon, tekenfilm

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Voor het toepassen van de feedback (gecombineerde doelen in 1 lijst, die uit elkaar gaan bij het behalen van een spreekdoel. (haperend))

Afbeelding met schermopname, Multimediasoftware

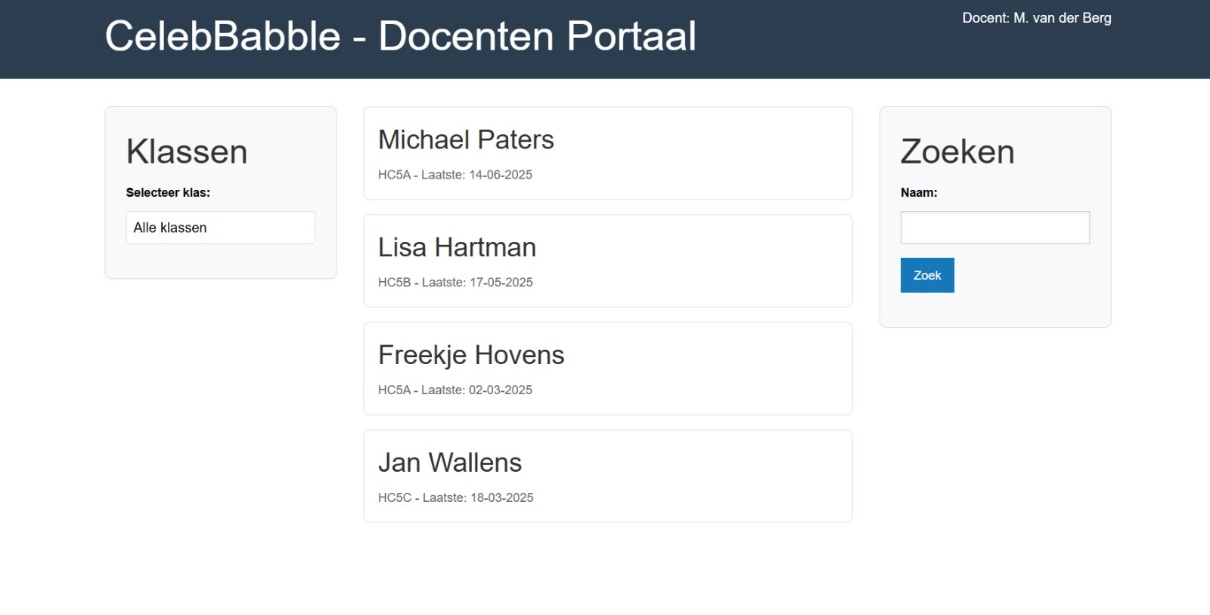
Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Na het toepassen van de feedback (nieuwe losse componenten gemaakt waar apart van elkaar interactie mee is. (niet meer haperend))

**Feedback op HTML / CSS prototype**

**Feedback van Frans (minimaal):**  
Voor dit datapunt heb ik mijn Figma prototype aan Frans laten zien om te overleggen of dit een geschikte interactie / pagina was om uit te werken in HTML. Ik heb van Frans te horen gekregen dat het voor het prototypen natuurlijk mooi zou zijn om mijn Figma onderdeel uit te werken, maar dat het voor dit datapunt misschien beter is om een ander onderdeel van ons concept uit te werken. De pagina die ik in Figma heb uitgewerkt zou te complex / gevordend zijn om even een HTMl pagina van te maken. Je zou dan namelijk ook helemaal met AI een spraak systeem moeten maken etc.   
  
Ik sloot me hierbij aan en heb een ander onderdeel uitgekozen om uit te werken. Omdat we ons tijdens het paper prototypen over het algemeen meer hebben gefocusd op het studenten onderdeel van het concept, heb ik besloten om voor dit datapunt het docenten onderdeel weer op te pakken. Ik ben voor HTML / CSS dus aan de slag gegaan met het docenten portaal van het concept.  
  
  
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ik ben in HTML / CSS aan de slag gegaan voor het docentenportaal en heb zo een werkend prototype gemaakt:



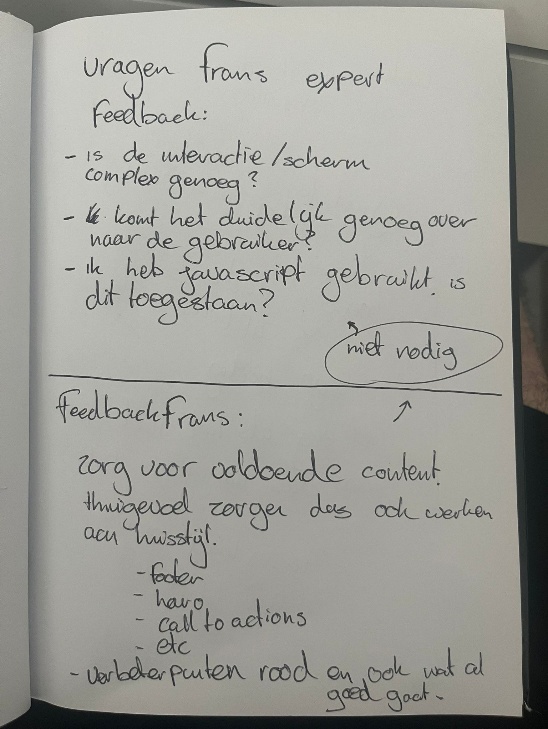
Homepage docentenportaal CelebBabble

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

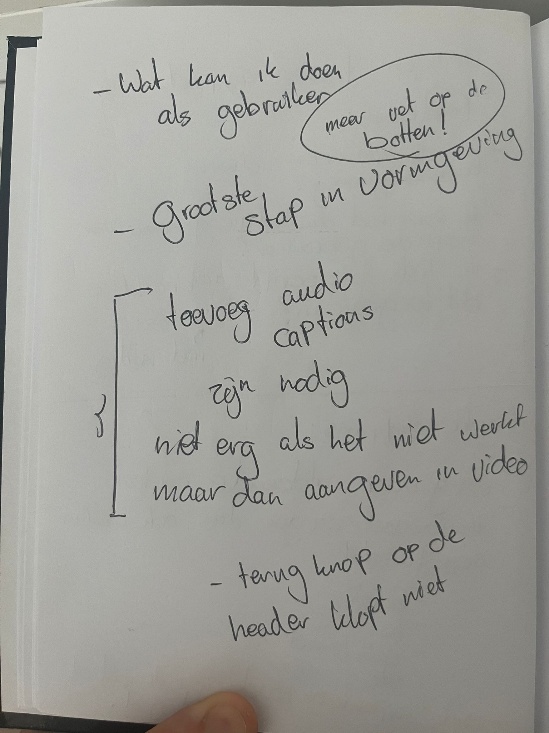
Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Pagina van afgelegde Interviews met celebraties door studenten

Ik heb met Frans even een feedback gesprek ingepland via teams om Feedback te vragen op mijn HTML prototype. De punten die daaruit zijn gekomen heb ik tijdens het gespreken meegeschreven:  
  
**Feedback van Frans:**



Gestelde vragen + feedback 1/2



Feedback 2/2

**Hoe heb ik de feedback verwerkt:**

Aangezien de feedback rechtstreeks van mijn HTML / CSS docent afkomt, heb ik alle feedback verwerkt in mijn prototype:

* Content first gewerkt, alle belangrijke informatie / handleiding teksten in het prototype gezet waar nodig.
* Footer toegevoegd
* Header toegevoegd (eentje die niet veranderd per pagina)
* Hero toegevoegd op homepagina met informatie tekst.
* Bij de ai feedback, ook punten toegevoegd die al goed gaan (groene kleur) + verbeterpunten (rode kleur)
* Rekening gehouden met de vormgeving, meer kleuren maar ook symbolen gebruikt voor verbeterde communicatie
* Terugknop uit de header gehaald, aangezien een terugknop nou eenmaal niet in de header hoort.
* Daadwerkelijke audio toegevoegd bij het beluisteren van een door een student afgelegd AI gesprek.

Afbeelding met tekst, schermopname, software, Webpagina

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Homepagina docentenportaal

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, software

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

Feedback pagina voor docenten

Door deze verbeteringen is het prototype gebruiksvriendelijker, duidelijker en visueel aantrekkelijker geworden. Belangrijke info is nu goed zichtbaar, de structuur is logischer en de feedback is overzichtelijker dankzij kleuren en symbolen. Ook draagt de audio bij aan een realistischere ervaring van het prototype.