

21 februari 2024

UX

UX Overhaul en Interface

Jasmin Hachmane

Cantunsee.space

UX Assignment

Hier vind je onze bevindingen die wij hebben opgedaan tijdens het spelen van het spel (<https://cantunsee.space/>), en laten zien wat wij vinden waar we op moeten letten voor een beter UX.

Good:

- Border radius
- Contrast van tekst
- Foto's in goede resolutie
- Secundaire knop een andere kleur geven
- Tekst met hoofdletter beginnen
- Icons goede grootte en op zelfde hoogte
- Consistent gebruik van zelfde stijl fonts, icons en kleuren
- Genoeg whitespace toevoegen tussen elementen
- Juiste tekstomloop
- Gebruik maken van icon-achtergrond

Bad:

- Comic Sans
- Slechte fotoscherpte
- Knoppen niet op dezelfde hoogte
- Verkeerde momenten hoofdletters plaatsen of vergeten
- Fouten in de typografie
- Hoofdletters verkeerd (search i.p.v. Search)
- Icons verkeerd uitgelijnd

Conclusie:

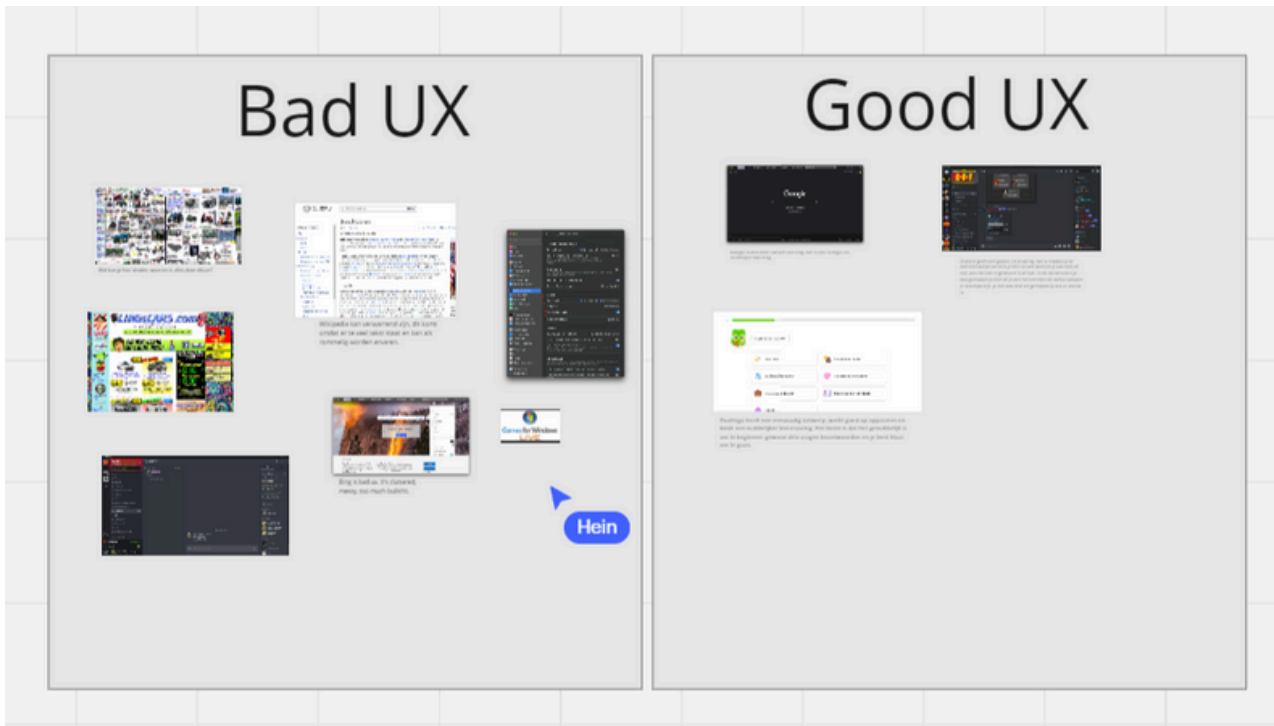
We hebben gekeken naar een spel genaamd 'cantunsee.space' en hebben opgemerkt wat goed en fout is voor een betere gebruikerservaring (UX). Goede dingen zijn onder andere mooie afgeronde hoeken, duidelijke tekst contrast, scherpe foto's, verschillende kleuren voor verschillende knoppen, en het consistent gebruik van dezelfde lettertypes, iconen en kleuren. Ook is er genoeg witruimte tussen elementen en worden iconen goed geplaatst.

Slechte dingen zijn bijvoorbeeld het gebruik van het lettertype Comic Sans, onscherpe foto's, knoppen die niet op dezelfde hoogte zijn, verkeerd gebruik van hoofdletters en typografische fouten, zoals verkeerd gespelde woorden of onjuist gebruik van hoofdletters. Ook zijn sommige iconen niet goed uitgelijnd.

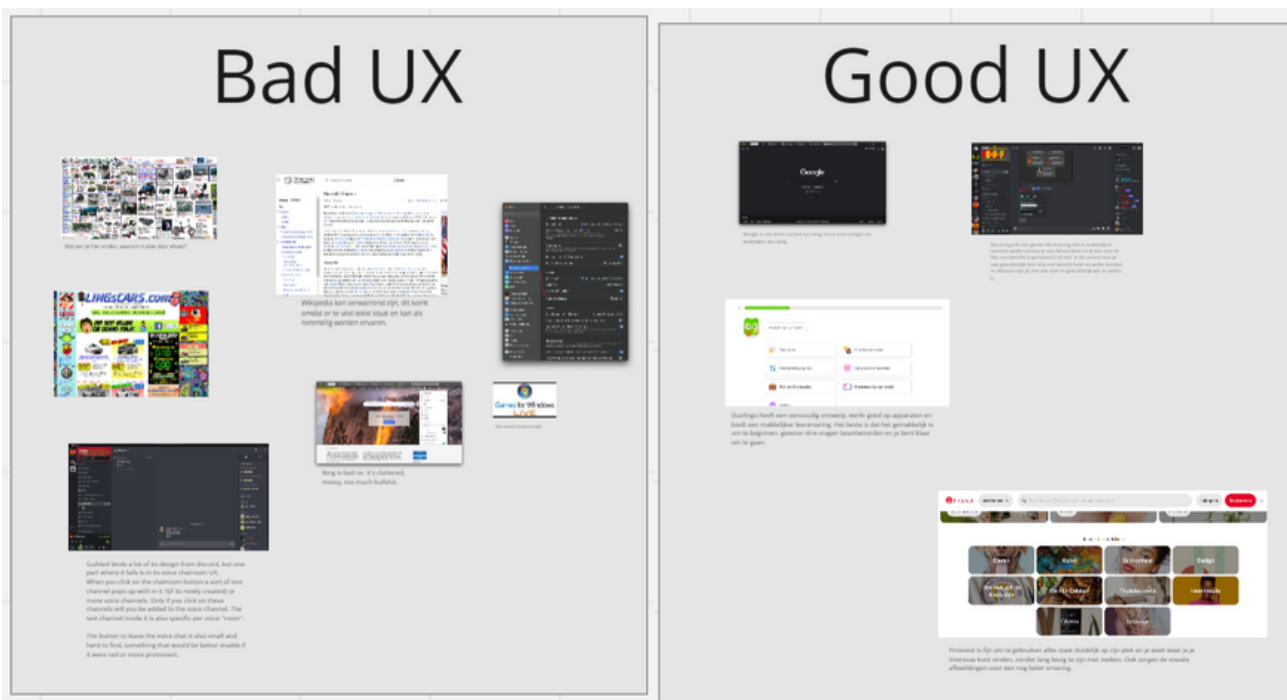
Voorbeelden UX

UX Assignment

In dit uur hebben we van slechte en goede UX (software/apps/websites) dingen verzamelt die je zelf gebruikt of bezoekt. Dit hebben we verzamelt en in Miri-board gezet, als groep.



https://miro.com/welcomeonboard/RW1LSGdHZ0M3MWt6emNwNWNkc1Nldm8xNW5mNENCbERnU2QycGlmuUGJWTHB3UGVlVvKRUtXdeUfK4bWhTSE5QqNwzNDU4NzY0NTc5NzQyOTYwMTE4FDI=?share_link_id=904474655943



Bad UX -> Good UX

UX Assignment

Ik ga 1 slecht UX-voorbeeld individueel verbeteren (gebruik geschikte software zoals Figma) en toon interactie (dat is het niet).

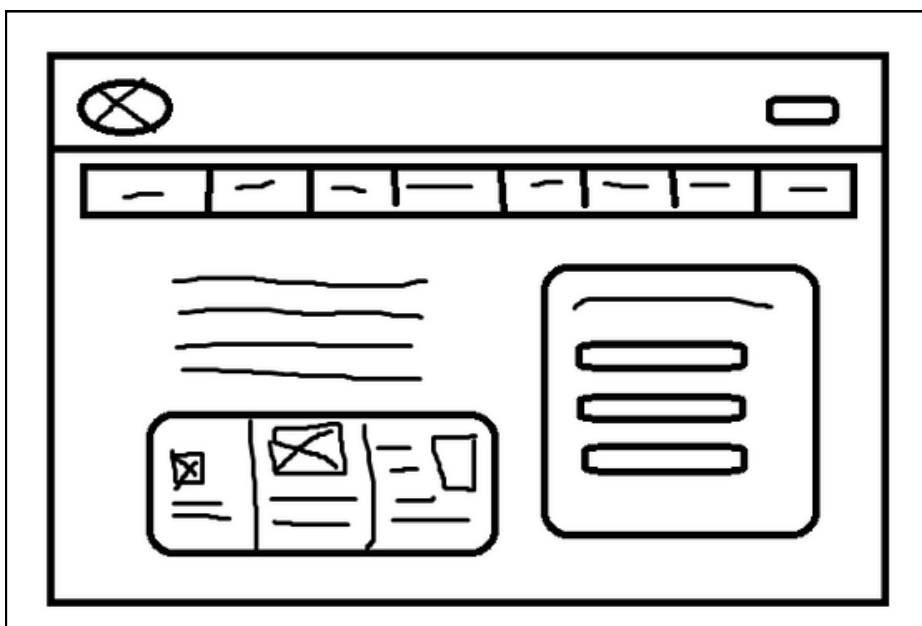
Alleen UI-verbetering). Geef ook redenen waarom sommige onderdelen slecht waren en waarom het verbeterd is.

Wikipedia

Ik heb Wikipedia als voorbeeld gekozen omdat ik, net als anderen, problemen ervaar met de website. Het is een beetje rommelig als je naar Wikipedia gaat; er zijn zoveel woorden door elkaar heen en de lay-out ziet er slordig uit. De website zelf oogt vrij saai en er is veel witruimte.

Ik vind ook dat de website veel informatie geeft, maar soms kan het een beetje te veel worden. Bijvoorbeeld, de hoofdpagina is verdeeld in veel secties, maar sommige daarvan zijn misschien niet zo belangrijk voor de lezer. Het zou minder verwarrend zijn als deze minder relevante secties zouden worden weggelaten.

Hieronder kun je een klein ontwerp zien van mijn idee voor het verbeteren van de website.



Bad UX -> Good UX

Oude (huidige) website

Ouderwets website, saai, van alles door elkaar en veel onduidelijke tekst.



Er staat teveel (niet relevante) informatie op de hoofdpagina waardoor het rommelig wordt..



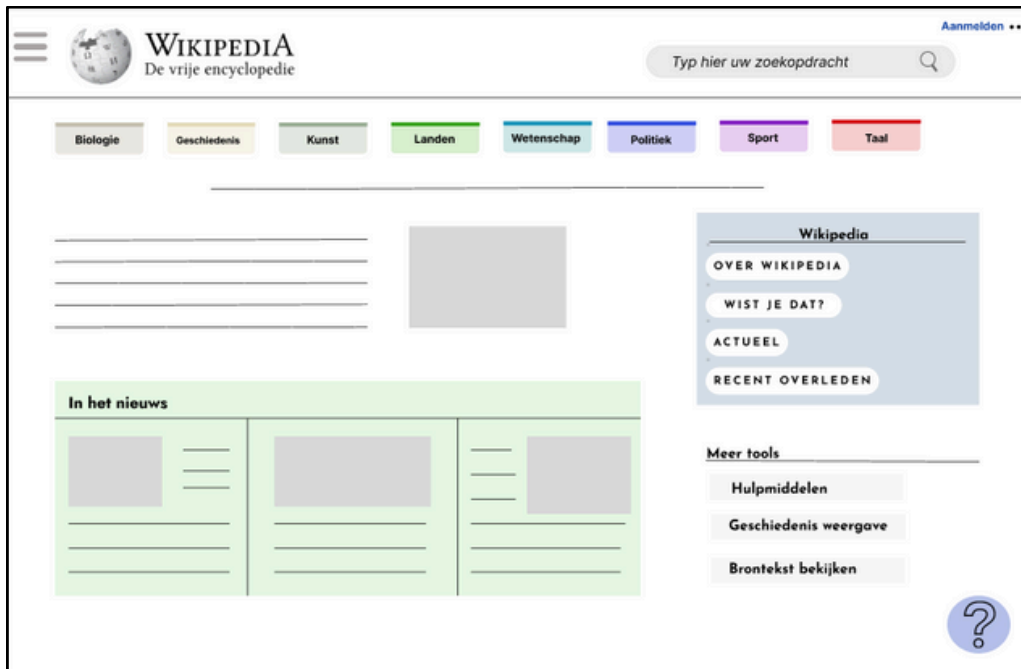
Over het algemeen wordt het ook niet prettig gelezen. We zitten nu inmiddels in 2024!



Bad UX -> Good UX

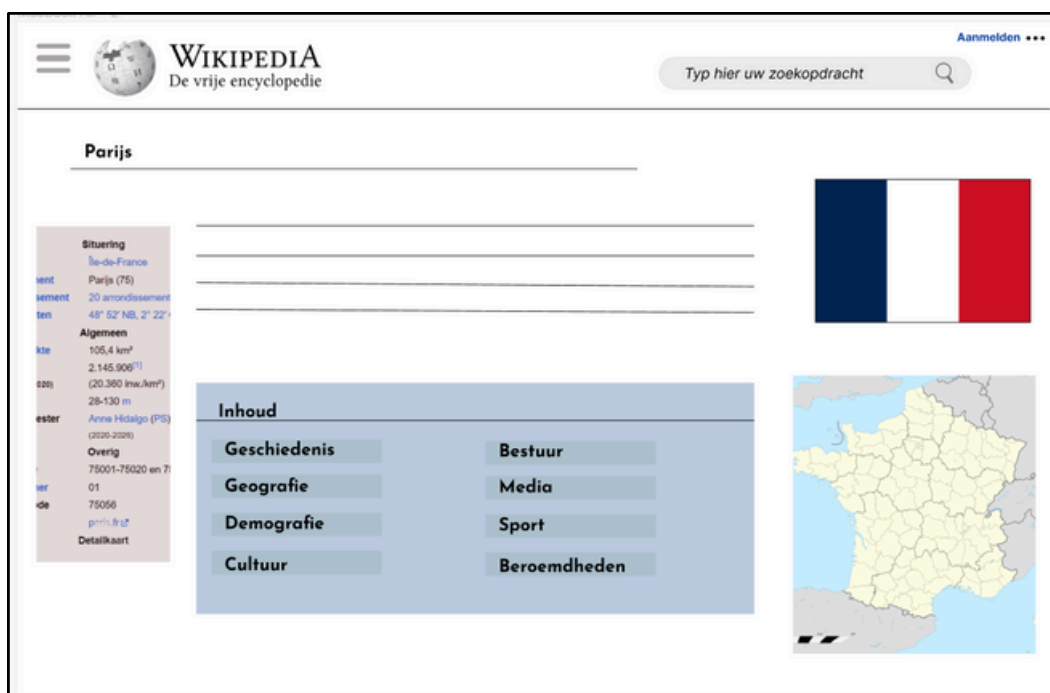
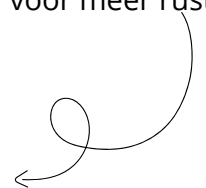
Mijn versie van de website

Link <https://www.figma.com/file/GTAMabCmj4ZZpON2FzQAI3/UX-Wikipedia?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=gt225sBX9GJ9vEKx-1>



Ik heb ook de navigatiebalk aangepast

Hier zie je dat ik voor een beter overzicht heb gezorgd. De lay-out is aangepast en zorgt al gelijk voor meer rust.



Los van de vormgeving, heb ik de site ook praktischer willen maken met veel knopjes, zodat de lezer zelf ervoor kan lezen om een bepaalde artikel lezen.

Bad UX -> Good UX

Verbeteringen

Voor mijn gevoel heb ik de lay-out van Wikipedia verbeterd, dit betekent dat ik de manier heb veranderd waarop informatie op de pagina wordt weergegeven om het gemakkelijker te maken voor mensen om te lezen en te begrijpen. Ik heb bijvoorbeeld secties op een meer logische manier gerangschikt, duidelijkere labels toegevoegd, visuele aanwijzingen gegeven zoals afbeeldingen of pictogrammen, en ervoor gezorgd dat de pagina er overzichtelijker uitziet. Door deze veranderingen kunnen bezoekers van Wikipedia de informatie gemakkelijker vinden en de website als geheel prettiger en gebruiksvriendelijker ervaren.

Vervolg

In de toekomst wil ik niet alleen het grafische aspect verbeteren, maar ook meer aandacht besteden aan het interactieve gedeelte. Helaas ben ik door mijn beperkte ervaring met het programma Figma er nog niet in geslaagd om dit op dezelfde dag te bereiken.

Ervaring

Mijn ervaring met het werken aan de UX-opdracht op Wikipedia was erg leerzaam. Het was mijn eerste keer dat ik actief aan het verbeteren van de gebruikerservaring van een website werkte, dus ik voelde me enthousiast en een beetje nerveus tegelijkertijd. Het was interessant om na te denken over hoe kleine aanpassingen aan de lay-out en het ontwerp een grote impact kunnen hebben op hoe gebruikers de website ervaren. Hoewel ik nog veel moet leren, voelde het geweldig om mijn eerste stappen te zetten en ik kijk uit naar verdere verbeteringen in de toekomst.

Good UX -> Bad UX

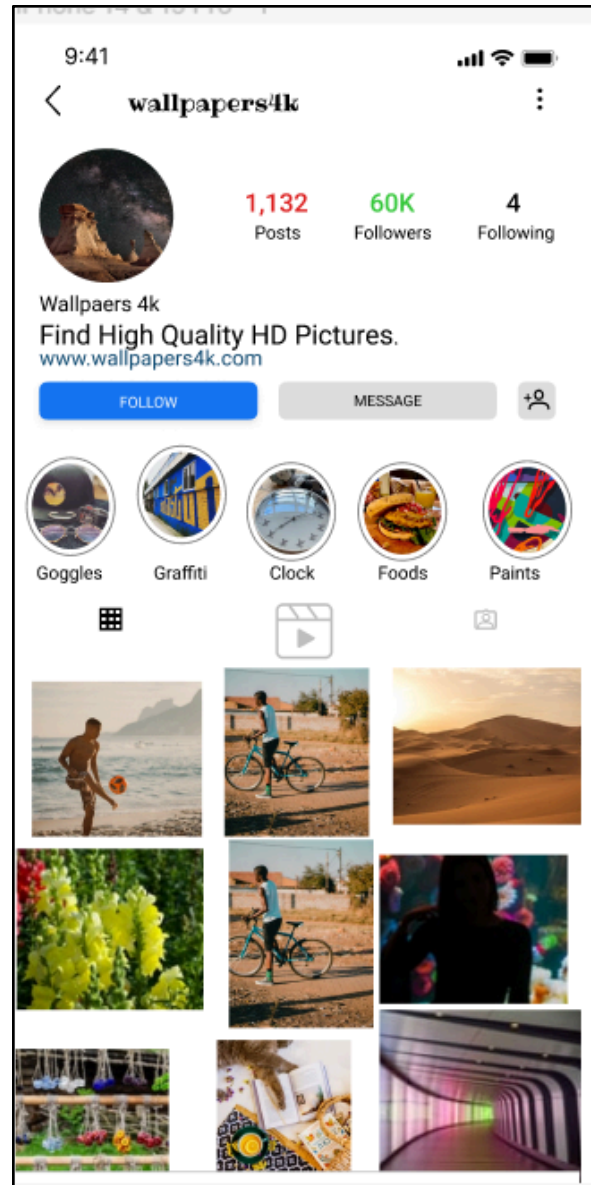
Slecht verbeterd

Link <https://www.figma.com/file/GTAMabCmj4ZZpON2FzQAI3/UX-Wikipedia?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=gt225sBX9GJ9vEKx-1>

Goed



Slecht



Het aanpassen van de Instagram-pagina om een slechte gebruikerservaring te creëren was een grappige ervaring. Ik heb doelbewust dingen veranderd die de pagina minder prettig zouden maken voor gebruikers. Bijvoorbeeld door het gebruik van het verkeerde lettertype, onscherpe foto's, knoppen die niet netjes waren uitgelijnd, en inconsistente gebruik van hoofdletters en iconen. Deze veranderingen maakten de pagina minder gemakkelijk te gebruiken en minder aantrekkelijk voor mensen. Het was interessant om te zien hoe kleine details een grote impact kunnen hebben op hoe mensen een website of app ervaren.

Feedback

Feedpulse 21 februari 2024

Checkpoint 1 21-02-2024



Hachmane, Jasmin J. 3 hours ago

Vandaag heb ik mijn allereerste feedback gevraagd van semester 2 voor de opdracht van UX, die plaatsvond op 21 februari 2024. We moesten individueel werken aan het verbeteren van een slechte UX naar een goede UX, en andersom. Ik heb mijn werk aan de docent laten zien en om feedback gevraagd. Voor de Wikipedia-opdracht, waarbij ik de UX heb verbeterd, kreeg ik positieve feedback omdat het duidelijk was dat ik goed had nagedacht en mijn eigen ideeën had gebruikt om het er beter uit te laten zien. Een tip die ik kreeg was om ook te letten op hoe ik rijen, kolommen en witruimtes gebruik, omdat ik hier nog niet genoeg aandacht aan had besteed. Ik ga hieraan werken in de toekomst.

Voor mijn tweede opdracht heb ik een Instagram-pagina veranderd in een nachtmerrie, en dat was duidelijk te zien en werd goed ontvangen.

Omdat dit mijn eerste keer was dat ik met het programma Figma werkte, was het vooral veel uitproberen. Ik heb me vandaag vooral gericht op het grafische gedeelte van UX en nog niet echt op het werken met knoppen en foutmeldingen. Dat was oké voor vandaag, maar ik wil wel snel leren hoe ik beter kan worden in het werken met Figma. Voor nu ben ik tevreden met mijn voortgang.



Write a summary of what you discussed with your teacher...

Post feedback

Voor mijn UX-opdrachten heb ik mijn werk aan de docent laten zien en om feedback gevraagd. Voor de Wikipedia-opdracht kreeg ik positieve feedback omdat het duidelijk was dat ik goed had nagedacht en mijn eigen ideeën had gebruikt om de UX te verbeteren. Een tip die ik kreeg was om ook te letten op het gebruik van rijen, kolommen en witruimtes, omdat ik hier nog niet genoeg aandacht aan had besteed. Ik ga hieraan werken in de toekomst. Voor mijn tweede opdracht, waarbij ik een Instagram-pagina veranderde in een nachtmerrie, werd mijn werk goed ontvangen.

Hoewel dit mijn eerste keer was dat ik met Figma werkte, was het vooral veel uitproberen. Ik heb me vandaag vooral gericht op het grafische aspect van UX en nog niet echt op het werken met knoppen en foutmeldingen. Dat was oké voor vandaag, maar ik wil wel snel leren hoe ik beter kan worden in het werken met Figma. Voor nu ben ik tevreden met mijn voortgang.

Bronnen en Trends

Wix Blog - "Nieuwe Webdesign Trends"

Ik heb onderzoek gedaan naar de nieuwste trends in webdesign door de Wix-blog te verkennen. Deze bron bood me inzicht in actuele ontwerp trends, waardoor ik inspiratie kon opdoen voor het verbeteren van de gebruikerservaring en het ontwerpen van een aantrekkelijke website. Hiervoor heb ik gekeken naar de trend van webdesign met textuur in 2023 om beter te begrijpen hoe ik kan spelen met texturen in typografie, abstracte afbeeldingen, vormen, video's en achtergronden.

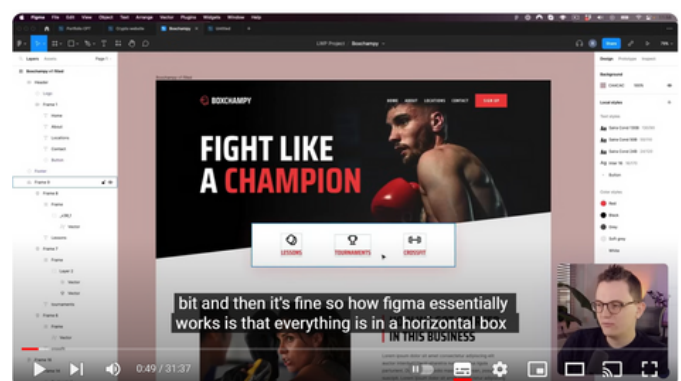
<https://nl.wix.com/blog/post/nieuwe-webdesign-trends>

Wikipedia - Hoofdpagina

Door de hoofdpagina van Wikipedia te bestuderen, heb ik waardevolle informatie verzameld over de structuur en inhoud van deze online encyclopedie. Dit hielp me inzicht te krijgen in hoe gebruikers navigatie en informatiepresentatie kunnen worden verbeterd. Ik heb voor deze opdracht mezelf als gebruiker gebruikt omdat ik Wikipedia ook zelf regelmatig gebruik. <https://nl.wikipedia.org/wiki/Hoofdpagina>

YouTube Video - "10 Webdesign Tips voor een betere gebruikerservaring"

Ik heb praktische tips en inzichten opgedaan voor het verbeteren van de gebruikerservaring van websites door een YouTube-video te bekijken. De informatie die ik hier vond, gaf me waardevolle tips voor het optimaliseren van de UX/UI van mijn project. Denk aan de juiste typografie en hoe je makkelijk de ruimte kunt benutten met het indelen van tekst. <https://youtu.be/JGLfyTDgfDc?si=H6EZkJJMLuzF6Jt6>



Introducing Figma: A Beginners Tutorial (2023 UI UX Design)

Voorwoord:

Tijdens de introductieweek van mijn ICT Media Design semester 2, kreeg ik de opdracht om een bestaande website te verbeteren.

Ik koos Wikipedia omdat het veel informatie heeft, maar soms moeilijk te gebruiken is. Ik wilde mijn nieuwe kennis over interactieve media gebruiken om de website beter te maken voor gebruikers.

Dit verslag vertelt over mijn proces van het onderzoeken, analyseren en verbeteren van de gebruikerservaring van Wikipedia.

Onderzoeksvraag formuleren

Voor mijn project over de leeruitkomst Interactieve Media Product heb ik me afgevraagd hoe ik de gebruikerservaring (UX) en gebruikersinterface (UI) van een bestaande website kan verbeteren. Ik heb me gericht op het spel Cantunsee.space en de website Wikipedia. Mijn doel was om te begrijpen wat goed werkt in een interactieve media-omgeving en hoe ik deze principes kan toepassen om de gebruikerservaring te verbeteren.

Onderzoek uitvoeren

Om mijn onderzoek uit te voeren, heb ik Cantunsee.space gespeeld en aantekeningen gemaakt over wat volgens mij goed en slecht werkte op het gebied van UX en UI. Hiervoor heb ik ook eerst een duidelijke presentatie gevolgd van de docent.

Ik heb de website van Wikipedia bekeken en gekeken naar wat er beter kon voor de mensen die de website gebruiken.

Conclusies trekken

Na het spelen van Cantunsee.space en het analyseren van de huidige Wikipedia website,

heb ik gekeken naar wat goed en niet zo goed werkt voor een betere gebruikerservaring, en heb bedacht wat ik ervan vind.

Bijvoorbeeld, ik merkte op dat duidelijke tekst, contrast, scherpe afbeeldingen en strakke stijlkeuzes belangrijk zijn voor een goede UX. Aan de andere kant, het gebruik van verkeerde lettertypen, onscherpe afbeeldingen en foute ontwerpkeuzes kunnen de UX negatief beïnvloeden.

Verbeteringen voorstellen

Toen ik de website van Wikipedia analyseerde, merkte ik op dat het er gewoon saai uitzag. Het voelde als een enorme uitdaging om iets te doen aan de eentonige uitstraling en de gebruikerservaring te verbeteren. Ik wilde Wikipedia leuker en aantrekkelijker maken, zodat mensen er graag naartoe zouden gaan voor informatie.

Op basis van mijn conclusies heb ik verschillende verbeteringen voorgesteld voor zowel de gebruikerservaring (UX) als de gebruikersinterface (UI) van Wikipedia. Een van mijn voorstellen was om de lay-out op te frissen door de informatie op een meer gestructureerde manier te presenteren. Ik stelde ook voor om duidelijke labels toe te voegen en visuele aanwijzingen te geven, zoals afbeeldingen, om de navigatie te vergemakkelijken. Mijn uiteindelijke doel was om de informatie op Wikipedia toegankelijker te maken en de website overzichtelijker te laten ogen voor alle gebruikers.

Reflectie

Na het voorstellen van verbeteringen voor Wikipedia, heb ik feedback gevraagd op mijn werk en geleerd wat ik kon verbeteren voor toekomstige projecten. Ik realiseerde me bijvoorbeeld dat het belangrijk is om niet alleen te focussen op het grafische aspect, maar ook meer aandacht te geven op het interactieve gedeelte van een website. Hiervoor wil ik in de toekomst meer aandacht besteden aan het verbeteren van de interactie en gebruiksvriendelijkheid van websites.

Door deze stappen te volgen, heb ik mijn kennis over interactieve media producten vergroot en geleerd hoe ik UX en UI principes kan toepassen om de gebruikerservaring te verbeteren.

Figma Links

<https://www.figma.com/proto/GTAMabCmj4ZZpON2FzQA13/UX-Wikipedia?type=design&node-id=23-7&t=gdlTWYludmqTzHix-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=23%3A7&mode=design>

