

Datapunt 2C

Jochem Bakker
2153973
Stamgroep 1A
2024-25

Omvat:

- Procesbeschrijvingen van Paper- en Mid-Fidelity Prototype
- HTML/CSS Kennis Check met Domeindocent

Bijhorende Leeruitkomsten:

LUK 2.1 De student verkent diverse oplossingsrichtingen die beantwoorden aan de door de student zelf geformuleerde ontwerpvraag en gebruikt daarbij verschillende aangereikte technieken én technieken om te testen met peers.

- **BC 2.1.2** Je evalueert jouw prototypes bij peers aan de hand van gerichte testvragen en laat zien hoe deze testresultaten vertaald worden naar inzichten [Ontwerpen]

LUK 2.2 De student past onderbouwd aangereikte ontwerpprincipes toe in eigen ontwerp.

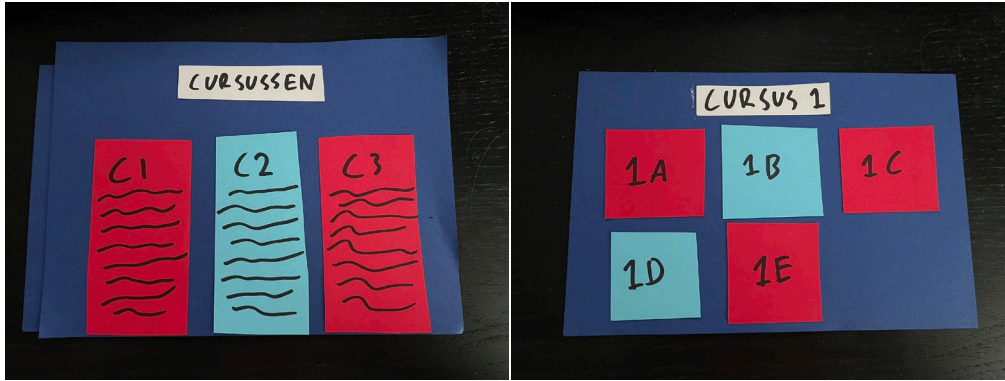
- **BC 2.2.2** Je codeert een interactieve en navigeerbare website, waarmee je jouw HTML / CSS kennis demonstreert. [Ontwerpen]

LUK 2.3 De student laat zien dat ze haar sterktes en zwaktes met betrekking tot 'samen werken' en 'samen experimenteren' kent. Ze verwerkt deze inzichten in een plan dat bestaat uit persoonlijke leerdoelen en concrete acties.

- **BC 2.3.1** Je evalueert verzamelde feedback om tot inzichten te komen over jouw sterktes en zwaktes. [Ontwikkelen]

Daar waar het begrip van Leeruitkomsten (LUK's) wordt bewezen door middel van het behalen van Beoordelingscriteria (BC's) wordt de BC aangegeven tussen haakjes.

Paper Prototype



Het maken van een Paper Prototype liet mij snel experimenteren met de basis van mijn Portfoliowebsite. Ik wilde het gebruiken om te experimenteren met verschillende knopdesigns en waar gebruikers interactie verwachten op basis van de opmaak. Bij het maken van het Paper Prototype had ik de volgende ontwerp vragen:

- Hoe kan ik een duidelijk verschil maken tussen knoppen en niet knoppen zonder de context van de tekst erin?
- Hoe bouw ik een duidelijke hiërarchie tussen kopjes zonder te veel verschillende opmaken te gebruiken?

(BC 2.1.1)

Voor de Peer Review van het Paper Prototype had ik als testvragen:

- Wat trekt direct de meeste aandacht?
- Waar verwacht je interactie?
- Waarom denk je dat de vakken/knoppen verschillende kleuren hebben?
- Wat verwacht je te gebeuren bij de Datapunt vakken?

Het doel van deze testvragen was om te kijken of de interactie zoals verwacht was zelfs met enorm gelimiteerde informatie. Hierdoor zou ik kunnen peilen waar ik de mogelijkheden om meer informatie over te brengen het best kon gebruiken om mijn uiteindelijke site duidelijk en makkelijk te navigeren maken zonder het te druk of overvol te maken (BC 2.1.2).

Ik heb deze vragen gesteld bij medestudenten, hieronder heb ik hun antwoorden kort samengevat:

- Knoppen voor verschillende Cursussen (Cursus 2 viel bij een minderheid sneller op dan de andere twee)
- Rode/Lichtblauwe knoppen (Een minderheid verwachtte interactie bij de witte blokken)
- Scheiding tussen interactieve knoppen/Belangrijkere Cursussen/Datapunten laten opvallen
- Meer informatie over de Datapunten

HTML/CSS Kennis

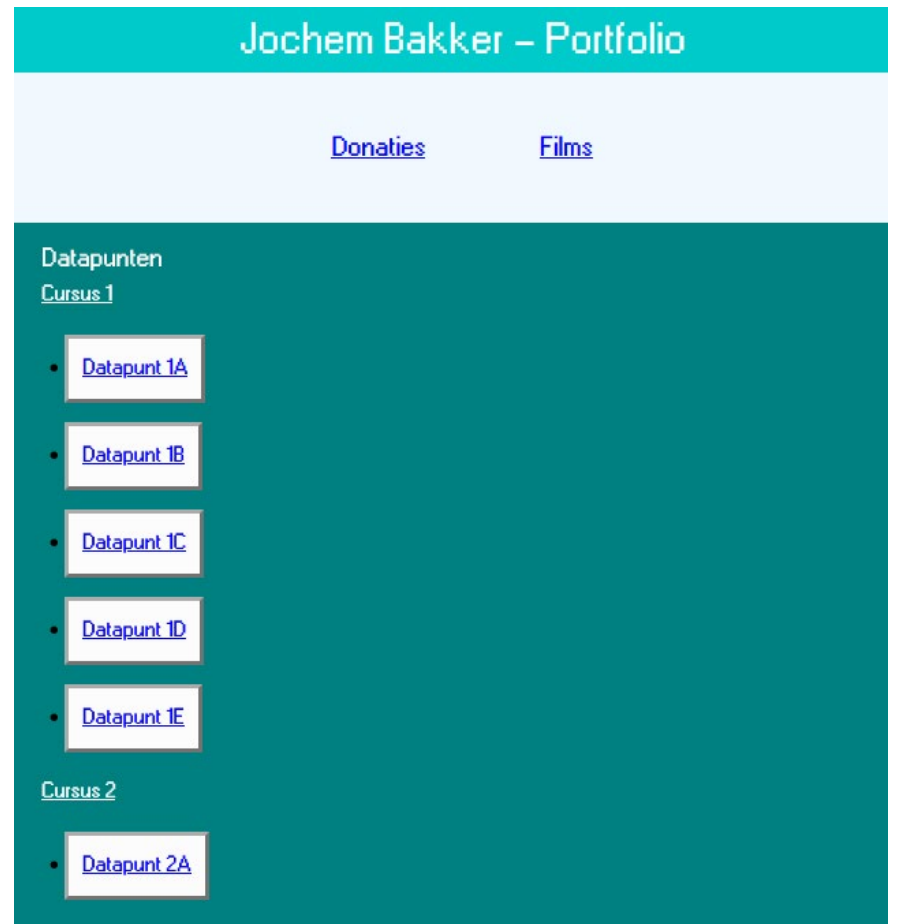
```
Website > index.html > ...
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="nl">
3  <head>
4    <meta charset="utf-8">
5    <title>Portfolio - Jochem Bakker</title>
6  </head>
7  <link rel="stylesheet" href="css/style-reset.css">
8  <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
9  <body>
10 <div>
11 <div>
12 <div>
13 <div>
14 <div>
15 <div>
16 <div>
17 <div>
18 <div>
19 <div>
20 <div>
21 <div>
22 <div>
23 <div>
24 <div>
25 <div>
26 <div>
27 <div>
28 <div>
29 <div>
30 <div>
31 <div>
32 <div>
33 <div>
34 <div>
35 <div>
36 <div>
37 <div>
38 <div>
39 <div>
40 <div>
41 <div>
42 <div>
43 <div>
44 <div>
45 <div>
46 <div>
```

Tijdens het werken aan 2A/2B/2C heb ik gewerkt aan mijn basiskennis over HTML en CSS om mijzelf voor te bereiden op het maken van een eigen portfolio website. Op de Donderdag van week 3 van Cursus 2 konden wij met een Domeindocent onze kennis nagaan om te peilen of wij op niveau waren. Ik heb samen met Harry naar mijn code en website kijken die op deze slide staan gevisualiseerd.

Als feedback kreeg ik van Harry dat ik goed bezig was gegaan met verschillende functies binnen HTML en CSS. Ik had mijn code overzichtelijk en daardoor makkelijk lees- en bewerkbaar gehouden.

Wel kreeg ik te horen dat mijn plannen om complexere indelingen en vormgeving te introduceren te ambitieus waren omdat we nog uitleg zouden krijgen over Grids en andere tools die dat makkelijker zouden maken (BC 2.2.1/BC 2.3.1).

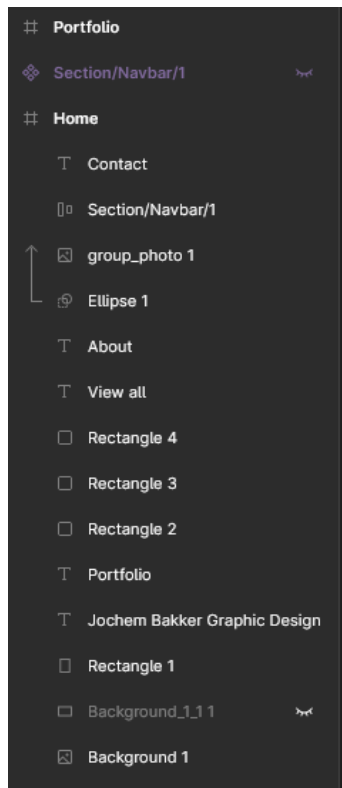
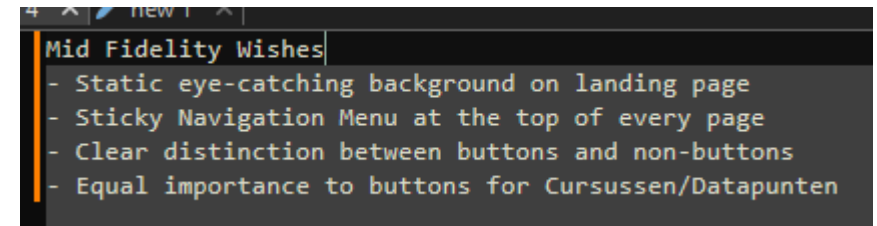
Door deze feedback kon ik achter mijn sterktes en zwaktes in het werken met HTML/CSS komen. Ik werk graag snel aan een eigen project met de aangereikte stof om het proces persoonlijker naar mij te brengen. Hierdoor leer ik graag snel nieuwe onderdelen van de stof, maar leidt mij dit ook tot paden waar ik nog niet hoor te zijn en wat mij af kan leiden van de opdrachten die er sneller aan komen (BC 2.3.1).



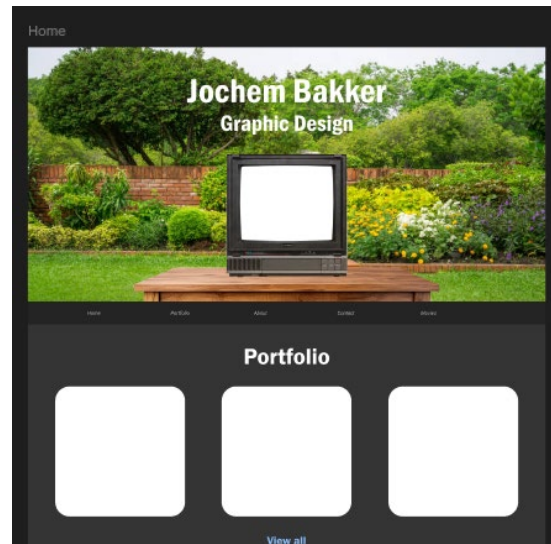
Mid-Fidelity Prototype

De feedback op mijn Paper Prototype gaf mij hoop dat ik met dezelfde ideeën aan een Mid-Fidelity Prototype kon beginnen in Figma.

Alle antwoorden lichtte mij in dat de meeste mensen zouden verwachten wat ik wilde dat ze verwachten, maar dat de meerdere kleuren bij knoppen een ongewilde hiërarchie introduceerde waar ik dat niet bedoelde. Hierdoor ging ik voor een simpeler kleurschema en ging weer aan de slag met dezelfde ontwerp vragen als bij het Paper Prototype (BC 2.1.1).



Ik wilde de aandacht op de webpagina meteen trekken door een kleurrijke statische achtergrond. Hiermee kon ik mensen meteen naar mijn naam leiden om te vervolgens door te laten scrollen naar mijn volledige portfolio. Voor dit idee heb ik snel een grove mock-up van de foto in Photoshop gemaakt. Hierna heb ik een simpele layout gemaakt waar naar mijn idee de gebruiker een duidelijk pad had om te volgen.



De menubar stond aan het begin permanent bovenaan, maar ik merkte dat het aandacht wegtrok van de foto bij de eerste indruk. Hierom bracht ik hem aan het begin verder naar beneden maar blijft hij wel 'sticken' aan de bovenkant van het scherm als er ver genoeg wordt gescrold.

Peer review - Mid-Fidelity Prototype

Ik ging de peer review in met de volgende testvragen:

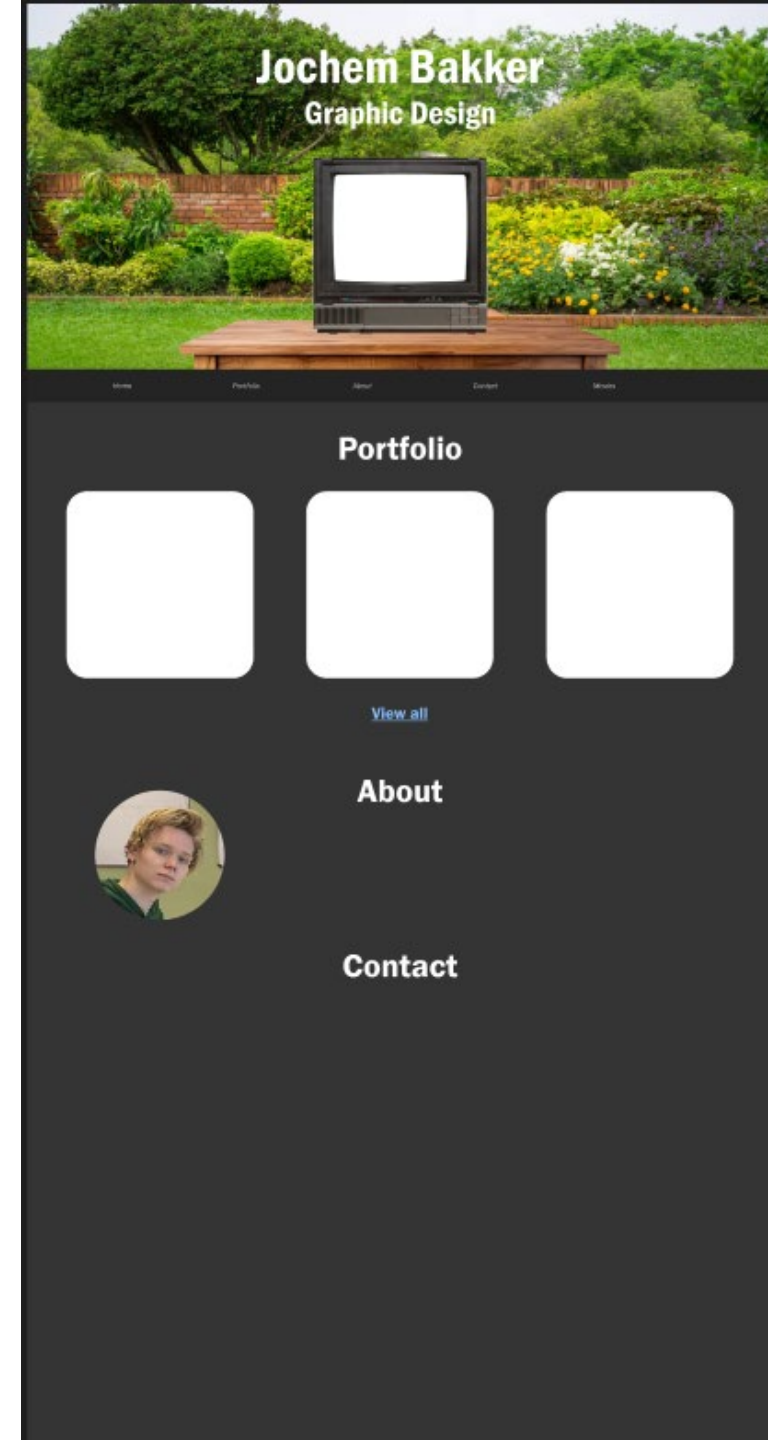
- Wat trekt direct de meeste aandacht?
- Welk kopje in het menu trekt het eerst de aandacht?
- Wat verwacht je te gebeuren in de vakken onder 'Portfolio'?
- Welke kopjes verwacht je de meeste overlap te hebben?

Het doel van deze testvragen was om er achter te komen hoe mensen mijn ontwerpkeuzen verwachten te reageren zodat ik er beter op kan inspelen door het te versimpelen als het duidelijk genoeg is of te verduidelijken als het een verkeerd idee opwekt. Hierdoor vermijd ik een overvolle website die niet goed inspeelt op de verwachtingen van de gebruiker.

Ik heb deze vragen gesteld aan medestudenten, hieronder is een samenvatting van hun antwoorden:

- Achtergrond plaatje / Het scherm op het plaatje
- Geen uitspringer / Movies omdat het ongebruikelijk is
- Afbeeldingen van opdrachten, korte uitleg
- About, Portfolio en Contact

Deze antwoorden hielpen mij met zekerheid krijgen over mijn ontwerp en gaven aan dat de vlakken onder Portfolio niet veel complexer hoeven worden gemaakt maar dat ik mogelijk meer onderscheid moet gaan maken onder (en mogelijk andere namen geven aan) About en Contact (BC 2.3.1).



Persoonlijke reflectie, sterktes en zwaktes

Ik ben met de vraag van sterktes en zwaktes naar familie en vrienden buiten de studie. De antwoorden daarop waren samengevat:

Sterke punten:

- Energiek
- Enthousiast
- Creatief
- Uitgesproken

Zwakke punten:

- Selectief energiek
- Uitstelgedrag
- Snel afgeleid
- Chaotisch

Al deze punten herken ik wel en hebben invloed op mijn samenwerking. Zo ben ik vrijwel nooit de persoon die ideeën op een rijtje zet maar ze eerder gewoon op tafel gooit om later te kunnen doorzoeken naar de beste. Ik merk dat ik energiek en enthousiast over iets kan zijn als ik een bepaald afkickpunt heb bereikt en ik het idee heb dat er iets goeds achter zit, maar ik kan ook heel snel vastlopen als ik niet meteen een concept kan bedenken bij een opdracht. In een groepje zitten helpt mij hierbij omdat ik kan afspelen van ideeën van anderen en anderen kunnen doorwerken op ideeën waar ik misschien geen toekomst in zag (*BC 2.3.1*).