

Datapunt 2D

Jochem Bakker
2153973
Stamgroep 1A
2024-25

Omvat:

- Procesbeschrijving van het feedback vragen op verbeterde Website Prototype
- HTML Bouwplan voor Portfolio Website

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 2.2.1** Je experimenteert met verschillende creatieve technieken om tot uiteenlopende ideeën of concepten te komen die de ontwerpvraag beantwoorden. [Onderzoeken]

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 2.3.2** formuleert heldere leerdoelen die je tijdens de volgende cursussen in de praktijk kunt brengen. [Ontwikkelen]

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

Verder werken aan Mid-Fidelity Prototype

Uit de peer review behandeld in 2C had ik vertrouwen gekregen in het algemene idee van mijn Prototype (BC 2.1.2). Ik ging dus verder werken hieraan om het dichterbij een High-Fidelity Prototype te maken.

Uit de feedback hoorde ik dat mensen direct naar de hero image keken. Dit was ook de bedoeling, en ik wilde het dus dichterbij brengen bij mijn uiteindelijke idee ervoor. Sinds ik nog steeds niet de foto had gemaakt die ik wilde gebruiken had ik mijn bestaande mock-up plaatje geanimeerd om een verder idee te geven van wat het zal worden.

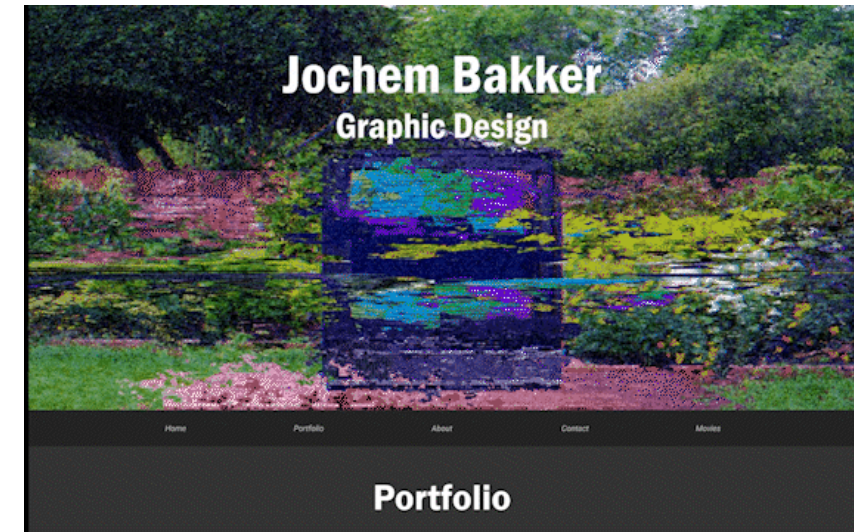


Verder werken aan Mid-Fidelity Prototype

Omdat mijn vorige Mid-Fidelity Prototype de basis van kleur- en vormgebruik al had laten zien wilde ik bij deze verder werken aan de interactie van de website. Mijn ontwerp vragen voor deze periode waren:

- Hoe maak ik de interactie interessanter voor de gebruiker?
- Hoe nodig ik de gebruiker uit tot verdere interactie met mijn website?

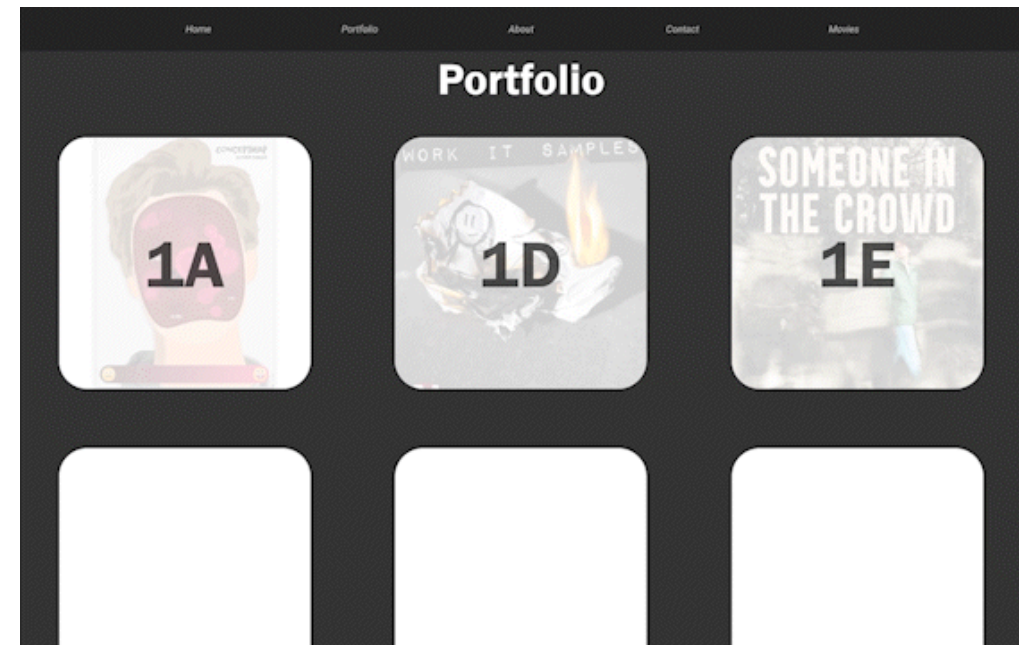
Ik was hier al aan begonnen door de navigatie balk 'sticky' te maken zodat hij bovenaan de website zou blijven staan als er voorbij de hero image werd gescrold (BC 2.2.1). →



Ik heb daarna de creatieve techniek 'brainstormen' gebruikt om tot verdere ideeën te komen. Ik ging hiervoor in Figma met verschillende tools experimenteren om er achter te komen wat ik verder kon doen (BC 2.2.1).

Ik wilde iets maken om de portfolio vakken in te vullen. Ik wilde de gebruiker een verder begrip van interactie geven door iets te laten gebeuren voordat ze verder zouden klikken om naar een opdracht te gaan. Ik had een paar korte slideshows gemaakt van het proces van elk ontwerp om als geanimeerde achtergrond te laten zien als men over de vlakken ging met hun muis (BC 2.2.1). →

Mijn uiteindelijke Mid-Fidelity V2 is [hier](#) te vinden.



Peer Review op Mid-Fidelity V2

Voor deze ronde van de peer review wilde ik weten wat mensen verwachtte van de navigatie van de website zodat ik zou weten waar ik de interactie principes meer zou moeten inzetten om ze beter te begeleiden.

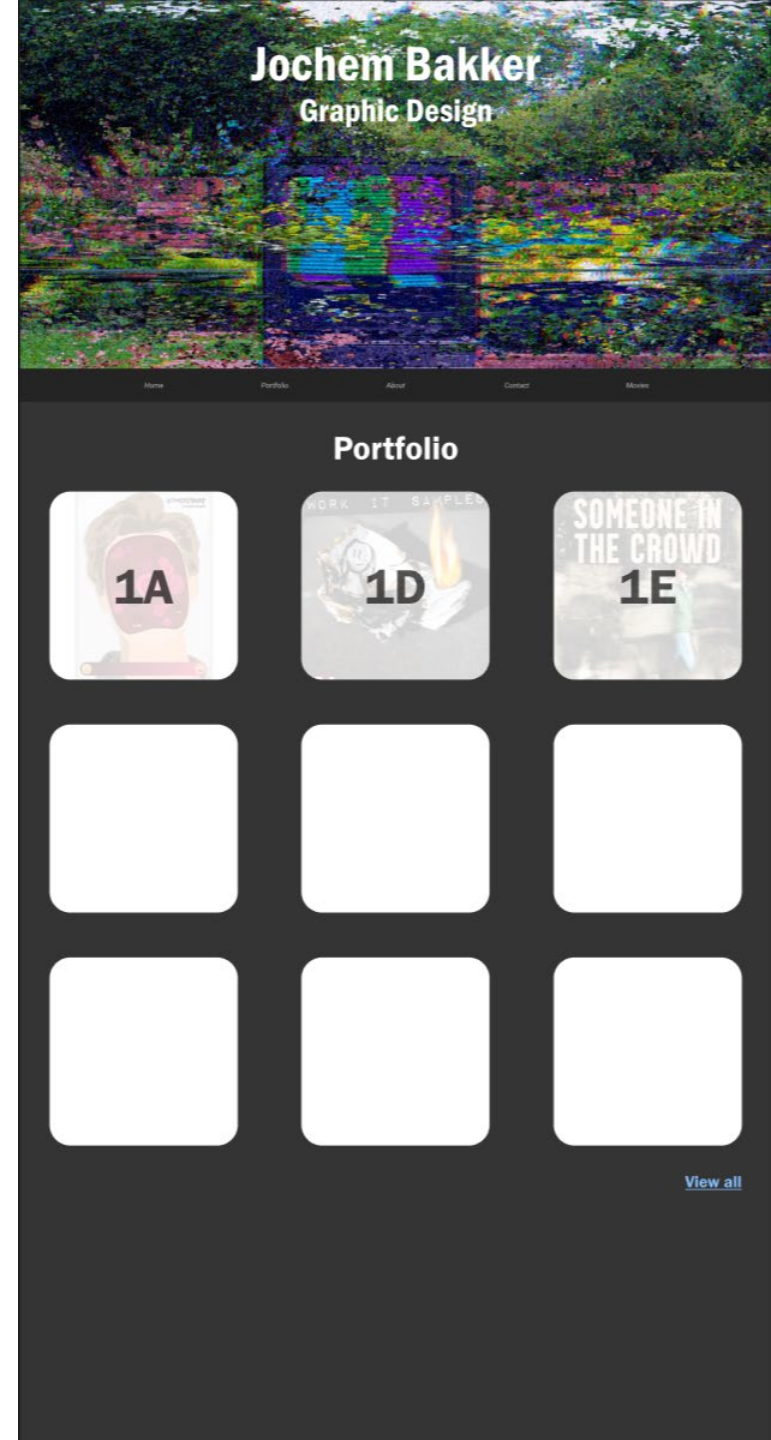
Ik had hiervoor de volgende testvragen opgesteld:

- Waar kijk je naar op de website na de hero image?
- Hoe verwacht je naar meer info over Cursus 1 te komen?
- Wat mis je op de homepagina?

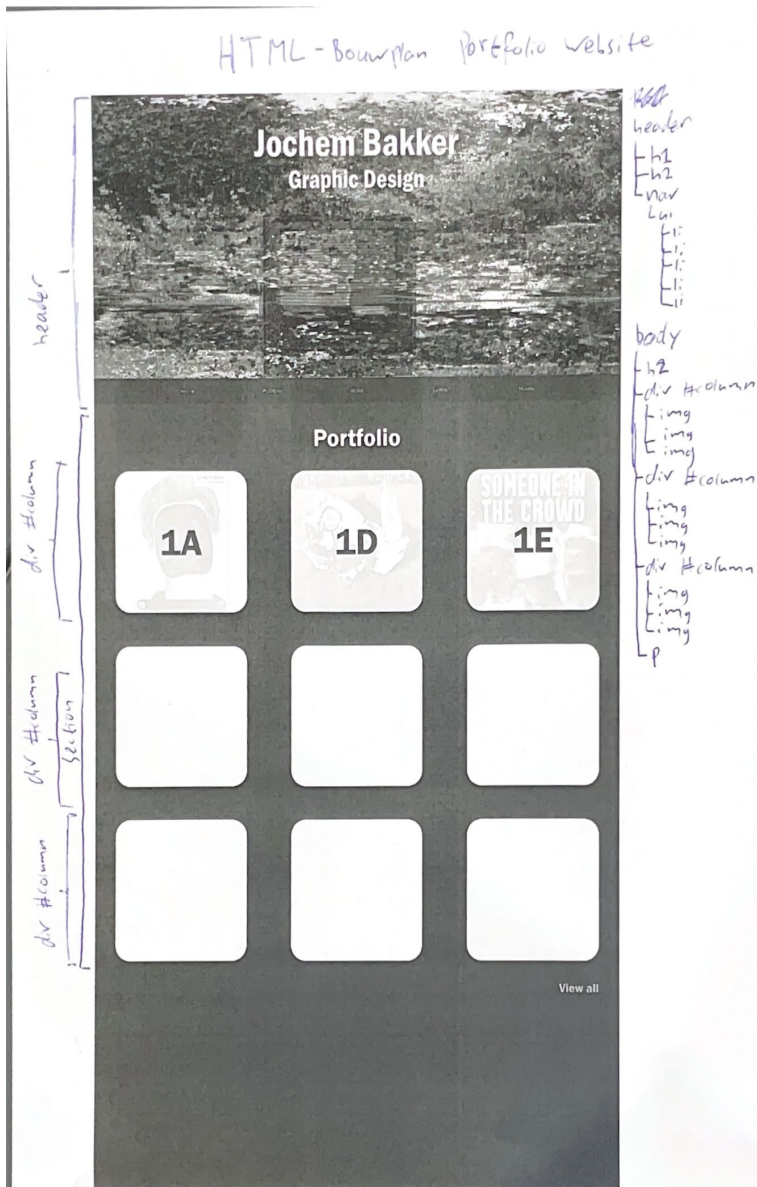
Hieronder heb ik de antwoorden op deze testvragen samengevat:

- Naar je naam, daarna naar portfolio / navigatiebalk
- Klikken op individuele datapunten / Via portfolio knop op navigatiebalk
- Een footer en/of call-to-action aan de onderkant

De tweede vraag was expres vaag om te kijken waar mensen heen zouden gaan voor een doel die niet expliciet benoemt was in een makkelijk kopje. Ik weet hierdoor voor mijn uiteindelijke website was mensen zullen verwachten bij deze indeling en kan hiervoor besluiten hoe ik de navigatie soepel genoeg kan maken dat mensen zo'n vraag in de toekomst makkelijker kunnen beantwoorden (BC 2.1.2).



HTML Bouwplan



Ik heb mijn homepage uitgeprint om op papier een HTML-Bouwplan te maken. Hiermee kan ik in de komende week een begin maken om dit ontwerp in HTML/CSS te krijgen. Ik heb gefocust op de indeling van sections en divs om het later makkelijk te maken om CSS gericht toe te passen op de individuele onderdelen (BC 2.2.1).

Ik wilde een overzichtelijke structuur maken om later een skelet in elkaar te gooien. Hiervoor deelde ik de site eerst aan de linkerkant in de verschillende secties om bij te houden wat zich waarin zou bevinden. Hierna heb ik dit aan de rechterkant uitgewerkt in de gewenste HTML hiërarchie.

Leerdoelen formuleren

Persoonlijke leerdoel:

Ik ga mijn ideeën individueel opschrijven en bijhouden i.p.v. op één pagina alles door elkaar om beter bij te kunnen houden hoe mijn werkwijze veranderd op basis van de gekregen opdracht.

- Hiervoor ga ik per opdracht in een map alles voor een bepaalde opdracht, fysiek of digitaal, verzamelen en niet aan een andere opdracht werken in de map van een andere.
- Hiervoor ga ik een fysieke map meenemen om direct processen te kunnen verzamelen

Professioneel leerdoel:

Ik maak een navigeerbare website waarvan ik de code zodanig begrijp dat ik snel en gemakkelijk veranderingen kan maken om mijn wensen te kunnen voldoen.

- Hiervoor ga ik in de komende week direct een skelet maken in HTML/CSS waar ik in de weken daarna kan werken met de aangereikte stof om mijn prototype in de realiteit kan krijgen.
- Hiervoor gebruik ik de aangereikte stof die al langs is gekomen en de stof die er de komende week bij gaat komen.
- Hiervoor ga ik mij beter inlezen in semantische HTML om het makkelijk te maken om later veranderingen te maken

(BC 2.3.1)