

## Gebruiksvriendelijkheid

Copyright © Randy Glasbergen, www.glasbergen.com

Door: Gwyneth Ouwehand

---

---

---

---

---

---

---

---

## Introductie

- Student Informatiekunde Universiteit Utrecht
  - Mensen
  - Organisaties
  - Computers
  - Communicatie
- Webdesigner Piozum



---

---

---

---

---

---

---

---

## Onderwerpen

- Wat is usability?
- Waarom usability?
- Nielsen and Norman
- Door de bomen het bos...
- 8 principes uitgelicht
- Even oefenen
- 8 richtlijnen uitgelicht
- Even oefenen
- Vragen?

---

---

---

---

---

---

---

---

## Wat is usability

Volgens de ISO-norm (ISO 9241) is *usability*:

*De mate waarin een product gebruikt kan worden door gespecificeerde gebruikers om bepaalde doelen te bereiken op een effectieve, efficiënte en bevredigende manier in bepaalde context.*

- **Effectief:** bereikt de gebruiker het gewenste doel
- **Efficient:** is de nodige inspanning zo klein mogelijk
- **Satisfactie:** vindt de gebruiker het product prettig in gebruik?

---

---

---

---

---

---

---

---

## Waarom usability?

- Usability:
  - Kost tijd
    - *Achteraf* testen kost veel meer tijd, omdat belangrijke problemen te laat worden ontdekt. User centered design *bespaart* juist tijd.
  - Ik weet zelf wel wat de gebruiker wil
    - Informatieverwerking is niet zo simpel. Gebruikers weten zelf vaak niet wat ze willen, laat staan jij. [voorbeeld](#)
  - Usability is een kwestie van smaak
    - Mensen hebben voorkeuren, maar onderzoek levert richtlijnen over wat het beste *werkt* in een interface
    - Usability gaat over begrijpen hoe mensen leren en werken en hoe je ze met ICT kunt ondersteunen

---

---

---

---

---

---

---

---

## Nielsen and Norman



---

---

---

---

---

---

---

---

### Door de bomen, het bos...

- Design principes
- Interface richtlijnen
- Design doelen
- Usability principes
- Usability tests
- Usability doelen
- Heuristieken

---

---

---

---

---

---

---

---

### 8 principes uitgelicht

- Consistentie (Nielsen)
- Zichtbaarheid systeem (Nielsen)
- Match echte wereld/systeem (Nielsen)
- Feedback (Norman)
- Fouten (Nielsen)
- Esthetisch en minimalistisch (Nielsen)
- Controle bij de gebruiker (Norman)
- Affordance (Norman)

---

---

---

---

---

---

---

---

### 8 principes uitgelicht/consistentie (1/8)

- De gebruiker zou er niet bij stil hoeven te staan of bepaalde woorden, situaties of acties hetzelfde betekenen. De interface zou gebruik moeten maken van veelgebruikte standaarden.



---

---

---

---

---

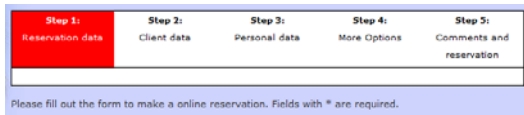
---

---

---

### 8 principes uitgelicht/zichtbaarheid (2/8)

- De gebruiker hoort ten alle tijde te weten waar hij/zij zich in het system bevindt, wat hij/zij vervolgens kan doen of wat er zal gebeuren als hij/zij iets doet.




---

---

---

---

---

---

---

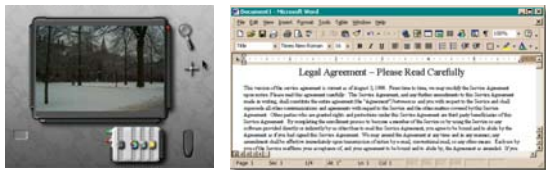
---

---

---

### 8 principes uitgelicht/wereld-systeem(3/8)

- Denk bij het ontwerpen ook na over de manier waarop dingen in de fysieke wereld gerepresenteerd worden.




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### 8 principes uitgelicht/feedback (4/8)

- het teruggeven van informatie over welke actie is gedaan en wat het voor effect had

Download [hier](#) de nieuwsbrief.



Download [hier](#) de nieuwsbrief.

---

---

---

---

---

---

---

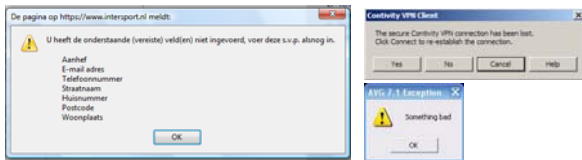
---

---

---

### 8 principes uitgelicht/fouten (5/8)

- Het systeem zou de gebruiker tijdig moeten waarschuwen voor potentiële problemen
- Het systeem heeft mechanismen om fouten te voorkomen



---

---

---

---

---

---

---

---

### 8 principes /esthetisch-minimalistisch (6/8)

- Zorg dat er geen overbodige informatie aanwezig is die afleidt of vertraagt.
- Maak een aantrekkelijk ontwerp



---

---

---

---

---

---

---

---

### 8 principes uitgelicht/controle (7/8)

- Bied de gebruiker manieren om uit een ongewenste situatie te komen. Geef duidelijke 'exits' aan.
- Zorg dat gebruikers naar 1 bekend punt terug kunnen.

---

---

---

---

---

---

---

---

### 8 principes uitgelicht /affordance(8/8)

- Besturingselementen moeten uitnodigen tot actie. Zorg dat de gebruiker weet wat hij kan doen op de website.



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Even oefenen

- <http://www.sap8.com>

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### 8 Richtlijnen uitgelicht: 1/8

- Zorg voor voldoende kleurcontrast tussen de tekst en de achtergrond en gebruik animatie met mate.

- [Link](#)



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### 8 Richtlijnen uitgelicht: 2/8

- Ontwerp iconen symbolisch, zonder te veel details




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### 8 Richtlijnen uitgelicht: 3/8

- Kies het goede lettertype voor de doelgroep




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### 8 Richtlijnen uitgelicht: 4/8

- Portioneer lange stukken data




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### 8 Richtlijnen uitgelicht: 5/8

- Gebruik relatief weinig kleuren en gebruik ze betekenisvol



---

---

---

---

---

---

---

---

### 8 Richtlijnen uitgelicht: 6/8

- Groepeer items die bij elkaar horen



---

---

---

---

---

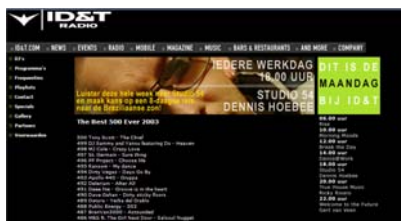
---

---

---

### 8 Richtlijnen uitgelicht: 7/8

- Zorg dat gewone tekst niet suggereert dat het klikbaar is



---

---

---

---

---

---

---

---



## 8 Richtlijnen uitgelicht: 8/8

- Plaats gerelateerde items liever verticaal dan horizontaal



---

---

---

---

---

---

---

---

## Even oefenen

- <http://www.mcdonalds.nl/>

---

---

---

---

---

---

---

---

## Binnenkort bij Piozum (www.piozum.com)

- Mogelijkheid Usability check en user testing
- Expertise online over usability



- Deze presentatie
- Overzicht van de principes en richtlijnen
- Literatuur om verder te lezen

---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---