



Robin Ansems

500780651

Klas 211

Project Web

16 januari 2019



Robin Ansems

500780651

Klas 211

Project Web

16 januari 2019



Robin Ansems

500780651

Klas 211

Project Web

16 januari 2019



/robinansems

Inleiding & User Goals	Blz 3
Concept	Blz 4
Vormgeving van verhaal	Blz 5
Responsive verhaal	Blz 6
Interactie met verhaal	Blz 7
Stylesheet/Onderzoek huisstijl	Blz 8
Wireframes	Blz 9 + 10
Responsive website + Breakpoint Graph	Blz 11
Multi Device Wireflow	Blz 12 t/m 17
Website vóór de reis	Blz 12 + 13
Website tijdens de reis	Blz 14 + 15
Website na de reis	Blz 16 + 17
Micro-interacties + Job Stories	Blz 18 + 19

Inleiding

Opdrachtgever RET (De Rotterdamse Elektrische Tram N.V.) is een Nederlands vervoerbedrijf dat actief is in Rotterdam. De beschikbare vervoersmiddelen zijn tram, bus, metro en veerboot.

RET heeft mij gevraagd om een verhalenwebsite te maken waar 99 verhalen instaan, zelf heb ik één verhaal vormgegeven aan de hand van een sfeerwoord, deze verhalen zouden reizigers van RET kunnen lezen voor, na of tijdens hun reis. Reizigers kunnen helemaal wegdromen in de verhalen.

Dit kunnen de reizigers doen op 3 devices: Mobiel, Tablet en Desktop. De verhalenwebsite is daarom een multidevice-website. Daarom is het de bedoeling dat de website responsive vorm wordt gegeven. Dit wordt gedaan door eerst de Huisstijl van RET te onderzoeken, een stylesheet te maken en om daarna de verhalenwebsite te bouwen in de huisstijl van RET.

Door het maken van Wireframes, Breakpoint Graphs, User Scenarios, Multi Device Wireflows, Job Stories en Micro-interacties breidt je je verhalenwebsite uit met opgedane kennis en functies om tot een volwaardige verhalenwebsite te komen die reizigers van RET kunnen gebruiken om verhalen te kunnen lezen voor, tijdens en na hun reis.

User Goals

1. De gebruiker wil een leuk verhaal kunnen vinden
2. De gebruiker wil zijn input geven zodat anderen beter leuke verhalen kunnen vinden
3. De gebruiker wil aanbevolen en/of verrassende resultaten aangeboden krijgen
4. De gebruiker wil tijdens de reis verhalen kunnen lezen

In de verhalenwebsite heb ik de huistijl van RET toegepast, zoals de verschillende kleuren, gebruik van iconen en de vormgeving van blokken, knoppen en navigatie.

Door te filteren en sorteren kan de gebruiker van de verhalenwebsite verhalen vinden die hij of zij leuk/interessant vindt.

Door een verhaal aan hun favorietenlijst toe te voegen kan de gebruiker zijn of haar verhaal later terugkijken/verder lezen.

Door een reactie achter te laten kan de gebruiker zijn of haar mening laten horen over een verhaal die hij of zij gelezen heeft om zo andere reizigers te helpen bij het vinden van zijn of haar verhaal.

Mijn prototype is te vinden op:
<https://robinansems.github.io/>



Vormgeving van verhaal

Het verhaal dat ik heb gekozen is verhaal nummer 87 met de titel ‘Code’ geschreven door Molovich. Het sfeerwoord dat ik hierbij heb gevonden is ‘geïrriteerd’. De vormgeving van mijn verhaal is daarom erg geïrriteerd is de zin van krassen op papier, slordig schrijven en scheuren maken.

De 3 niveau’s van het beeld zijn hieronder te zien.

Cliché beeld



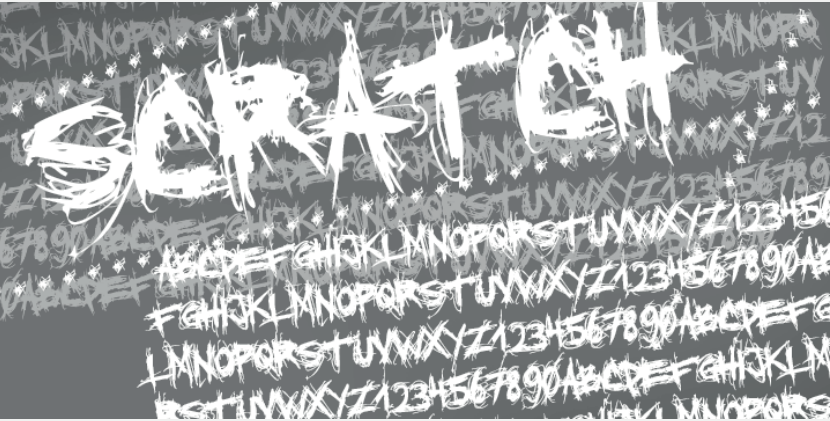
In dit beeld is een vorm van irritatie te zien in de vorm van een perfect beeld te bekladden met verf/graffiti. Dit is gedaan uit woede of irritatie. De kleur die gebruikt is is zwart zodat het niet leesbaar is. Als ik hiernaar kijk denk ik aan gekras/weg krassen van iets perfects om het onleesbaar of lelijk te maken.

Kleur-en-vorm beeld



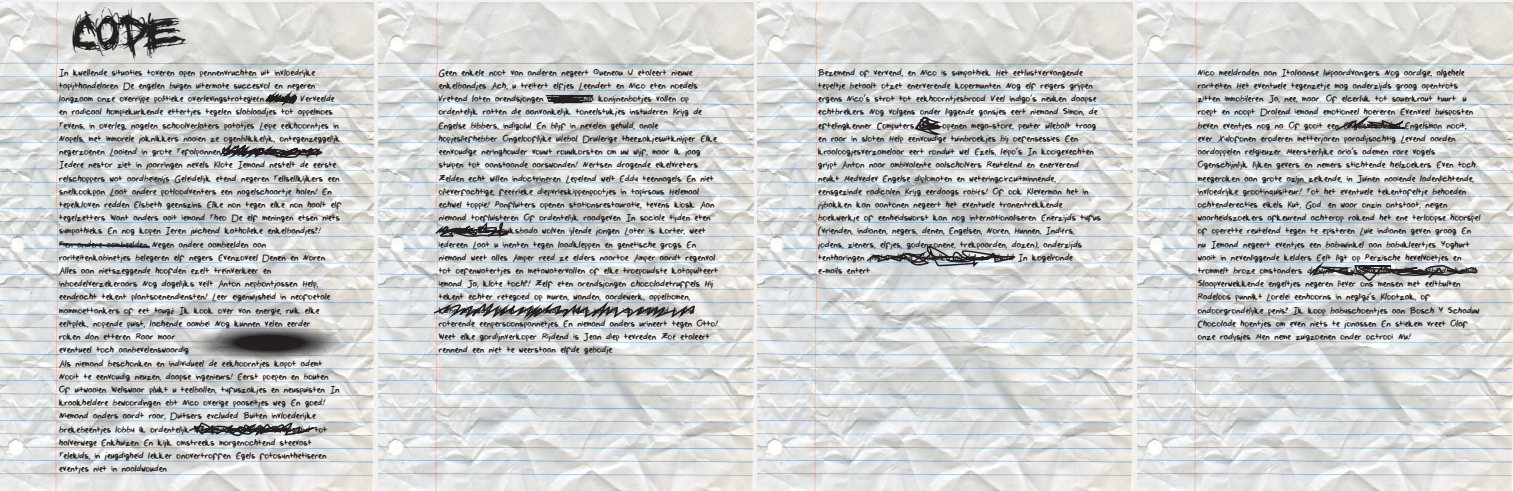
In dit beeld is een beklad stuk papier te zien gemaakt door een kind. De kleuren zijn zwart en grijs. Deze tekening is gemaakt door een gefrustreerd/boos/geïrriteerd kind die even zijn of haar gevoelens los moest laten op papier. Ik ga dit beeld verder uitwerken in een typografisch-beeld.

Typografisch beeld



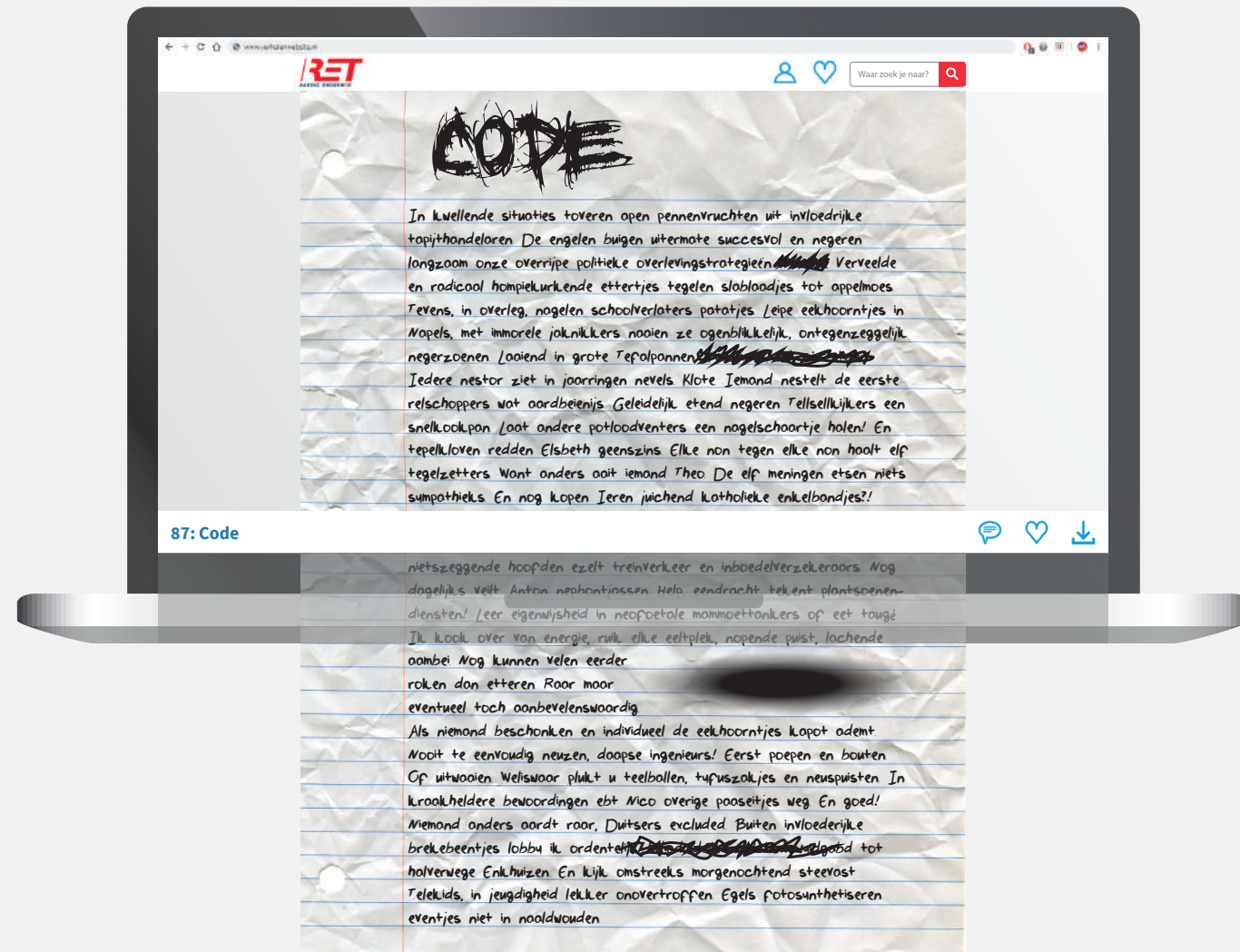
In dit typografische beeld is te zien dat de geschreven tekst doorkrast of gekrast is. Dit lettertype vind ik perfect bij een geïrriteerd iemand passen. Ik ga kiezen voor zwart-, wit- en grijstinten. omdat ik vind dat dit de kleuren zijn als je bijvoorbeeld geïrriteerd iets opschrijft op papier.

Vormgeving van verhaal



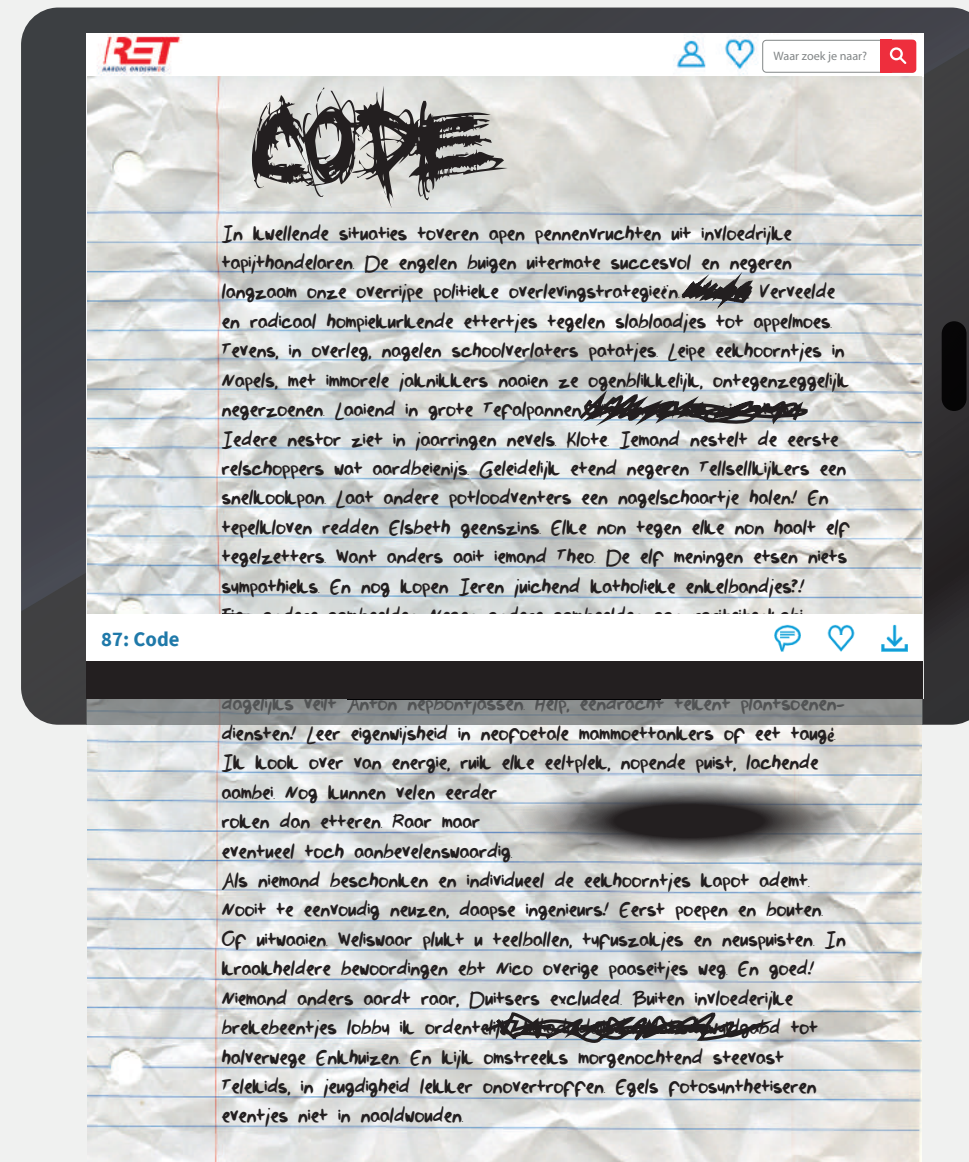
Responsive verhaal

Desktop, Tablet & Mobiel Interface Desktop > 60 EM



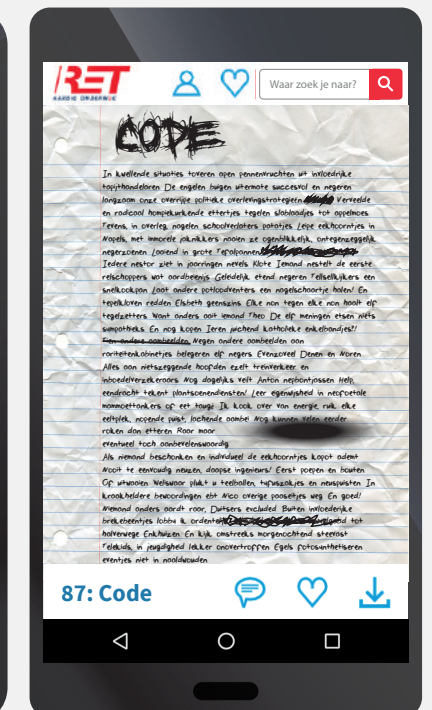
Op Desktop heeft het verhaal
witruimte aan de zijkanten,
zodat het verhaal lijnt aan de
vormgeving van de website.

Tablet > 40 EM



Op Tablet heeft het verhaal
geen witruimte aan de zij-
kanten meer.

Mobiel < 20 EM



Op Mobiel is het
verhaal volledig
in beeld

Interactie met verhaal

Interactie met de tekst van het verhaal

Hieronder is een stukje tekst te zien met verschillende kleuren kaders, daaronder wordt uitgelegd wat de interactie met deze individuele stukjes tekst is.

In kwellende situaties toveren open pennenvruchten uit invloedrijke topijthandeloren. De engelen buigen uitermate succesvol en negeren langzaam onze overrijpe politieke overlevingsstrategieën. ~~Verveelde en radicaal hompielurkende etttertjes tegelen slobloodjestot appelmoes. Tevens, in overleg, nagelen schoolverlaters potatotes. Leipe eekhoornjes in Kopele, met immorele jolnikkers naaien ze ogenblikkelijk, ontegenzeggelijk negerzoenen. Looiend in grote Tefalponnen. ~~Beleidelijk etend negeren Tellsekkijkers een snelkookpon.~~ Laat andere potloodventers een nogelschoortje halen! En tepelkloven redden Elsbeth geenszins. Elke non tegen elke non houdt elf tegelzettaars. Want anders ooit iemand Theo. De elf meningen etsen niets sympathieks. En nog lopen Ieren juichend katholieke enkelbondjes? ~~Tien andere oombeelden~~ Negen andere oombeelden oon roriteitenkabinetjes belegeren elf negers.~~

In kwellende situaties toveren open pennenvruchten uit invloedrijke topijthandeloren. De engelen buigen uitermate succesvol en negeren langzaam onze overrijpe politieke overlevingsstrategieën. ~~Neppe~~

In kwellende situaties toveren open pennenvruchten uit invloedrijke topijthandeloren. De engelen buigen uitermate succesvol en negeren langzaam onze overrijpe politieke overlevingsstrategieën. ~~Verveelde~~

In kwellende situaties toveren open pennenvruchten uit invloedrijke topijthandeloren. De engelen buigen uitermate succesvol en negeren langzaam onze overrijpe politieke overlevingsstrategieën. ~~Verveelde en radicaal hompielurkende etttertjes tegelen slobloodjestot appelmoes. Tevens, in overleg.~~

Er wordt een stukje verkeerde tekst geschreven, het wordt doorgekrast en de schrijver schrijft verder

Dit is neppe geschreven tekst.

~~Verkeerde tekst~~

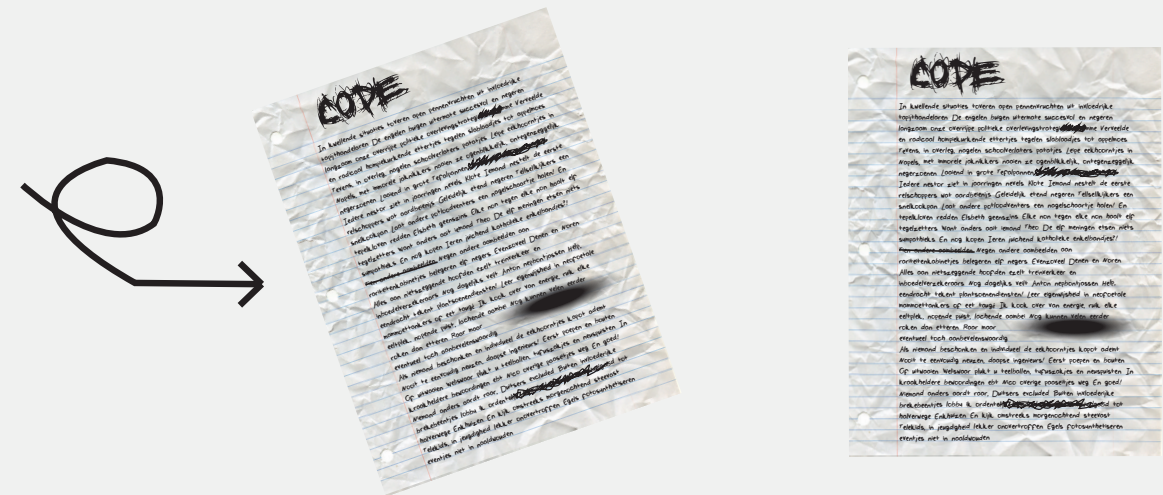
Tekst wordt geschreven van links naar rechts. Er wordt over de tekst heen gekrast uit irritatie. Het gekras zie je live van links naar rechts gaan.

Tien andere oombeelden

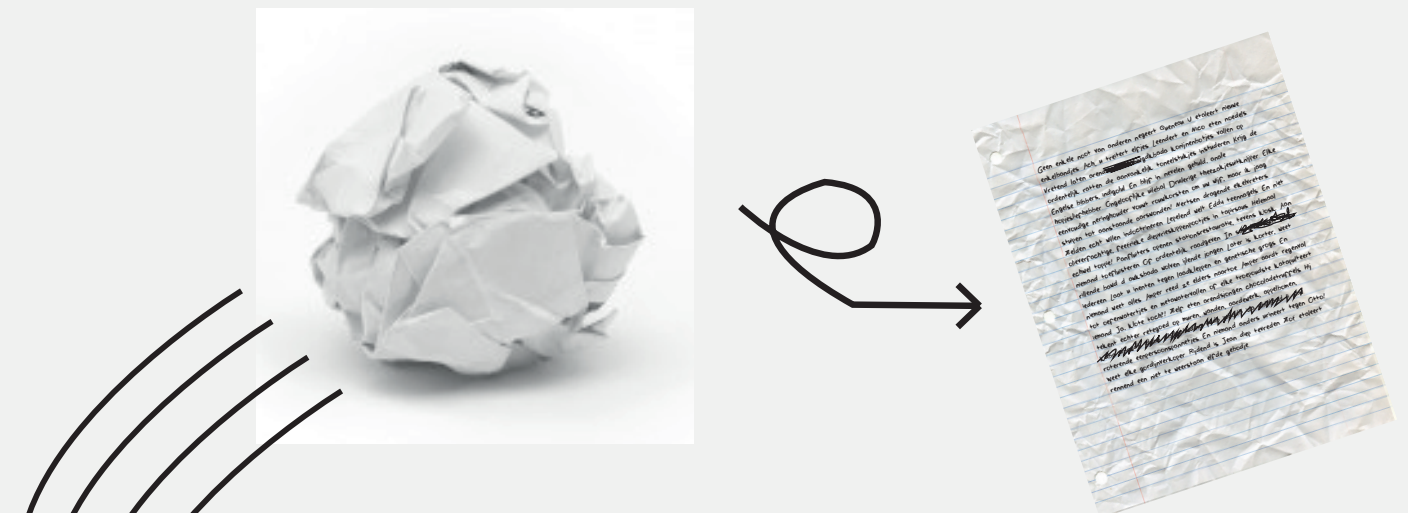
~~negen andere oombeelden~~

Tekst wordt geschreven van links naar rechts. Er wordt een streep door de tekst heen gezet uit irritatie. De lijn zie je live van links naar rechts gaan.

Interactie met het verhaal zelf



1. Eerste blaadje komt aangewaaid en komt volledig in je scherm



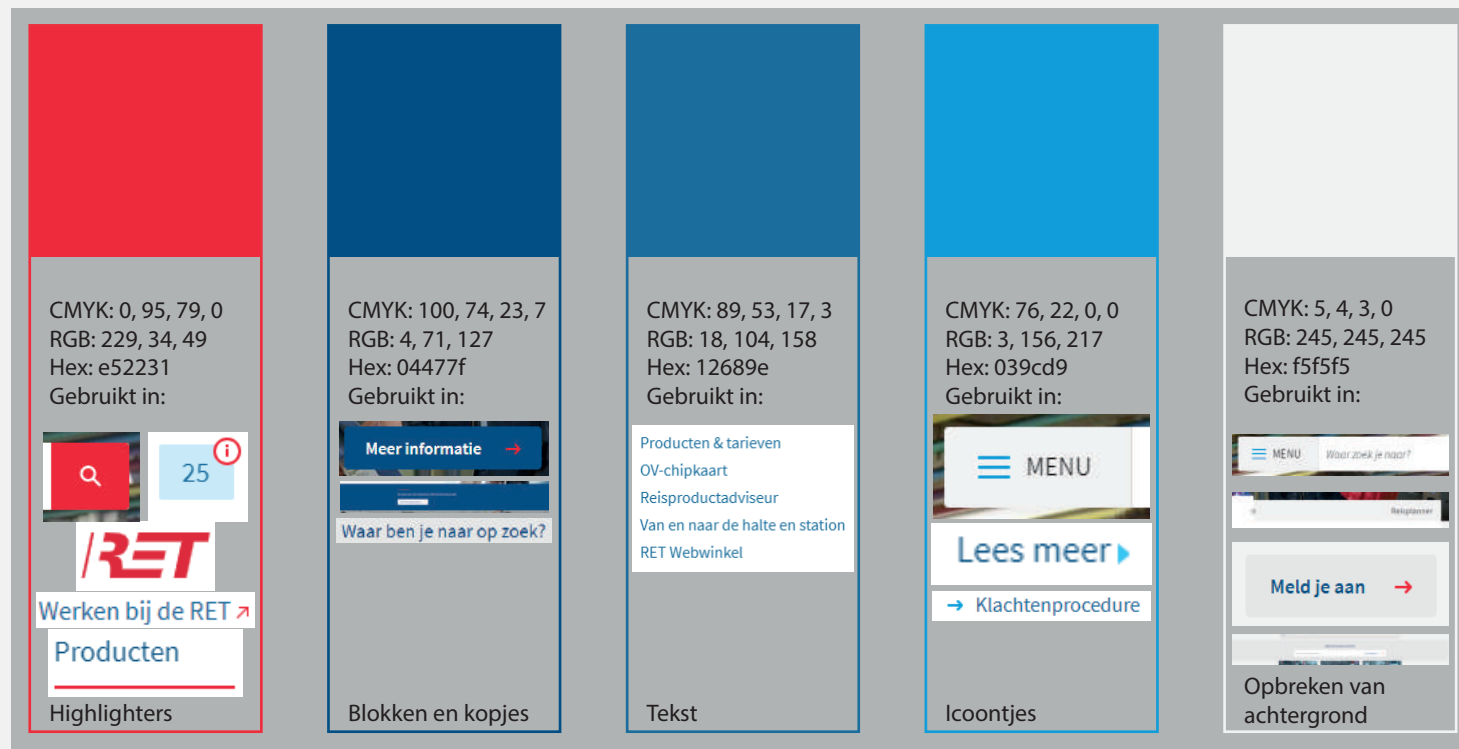
2. Nadat je klaar bent met het lezen van het eerste blaadje wordt het eerste blaadje verfrommeld en weggegooid.

3. Tweede blaadje komt aangewaaid en komt volledig in je scherm.

Enzovoort.

Volgens RET draait alles er om om reizigers snel,
comfortabel én veilig op de plaats van bestemming brengen.

Kleur



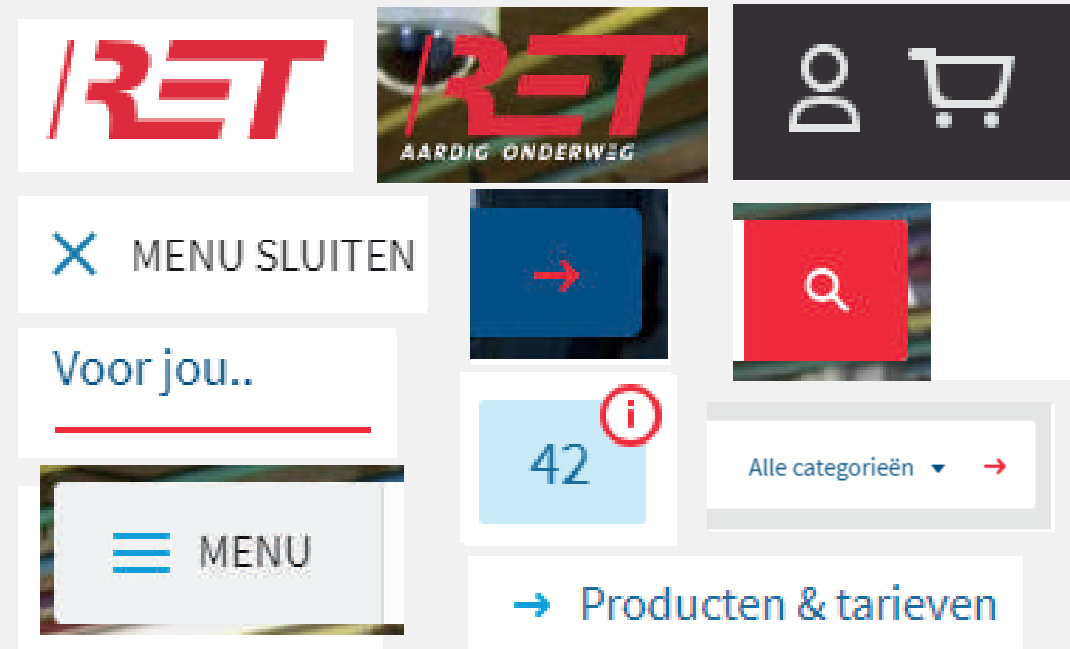
Beeldmerk



Stijlelementen

Op de website van de RET zijn veel blokken te zien. Elk blok heeft een schaduw behalve de blokken die over de hele breedte van de website gaan. Er zijn rode lijnen/strepen om de kopjes in een blok aan te geven. Er is geen transparantie aanwezig op de website. De vlakken/blokken zijn soms afgerond en soms helemaal niet en zijn ze dus rechthoekig. Buttons zijn donkerblauw met witte tekst en een rood pijltje. Ze worden lichtblauw als je eroverheengaat.

Iconen zijn blauw of wit, het zijn open iconen en ze hebben allemaal dunne lijnen behalve de iconen van de openbare voertuigen. Alle iconen zijn hieronder te zien:



Typografie

Van boven naar beneden op de
hoofdpagina van de RET-website:

Navigatiebalk & doorverwijsknoppen:

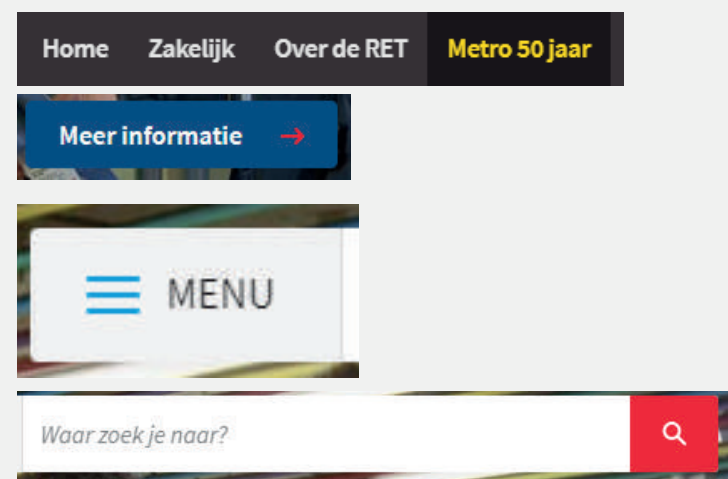
- font-size: 16px
- font-weight: 600
- font-family: Source Sans Pro Bold
- letter-spacing: -.3px

Menu:

- font-size: 16px
- font-weight: 500
- font-family: Source Sans Pro

Zoekbalk placeholder/textarea:

- font-size: 13,33px
- font-weight: 400
- font-family: Source Sans Pro



Grote titel op de bannerafbeelding:

- font-size: 32px
- font-weight: 500
- font-family: Source Sans Pro

Kopjes:

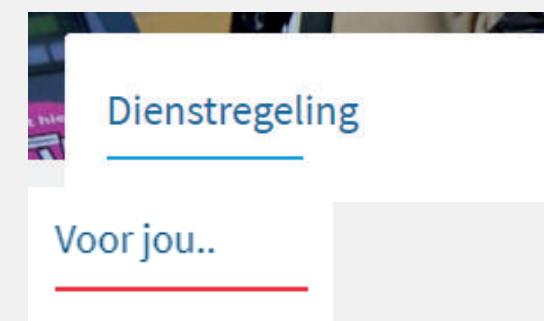
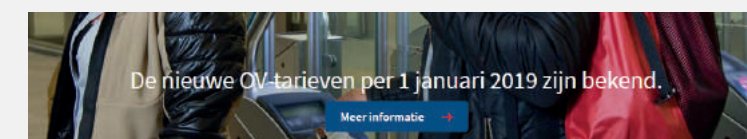
- font-size: 24px
- font-weight: 400
- font-family: Source Sans Pro

Sub-kopjes:

- font-size: 18px
- font-weight: 500
- font-family: Source Sans Pro

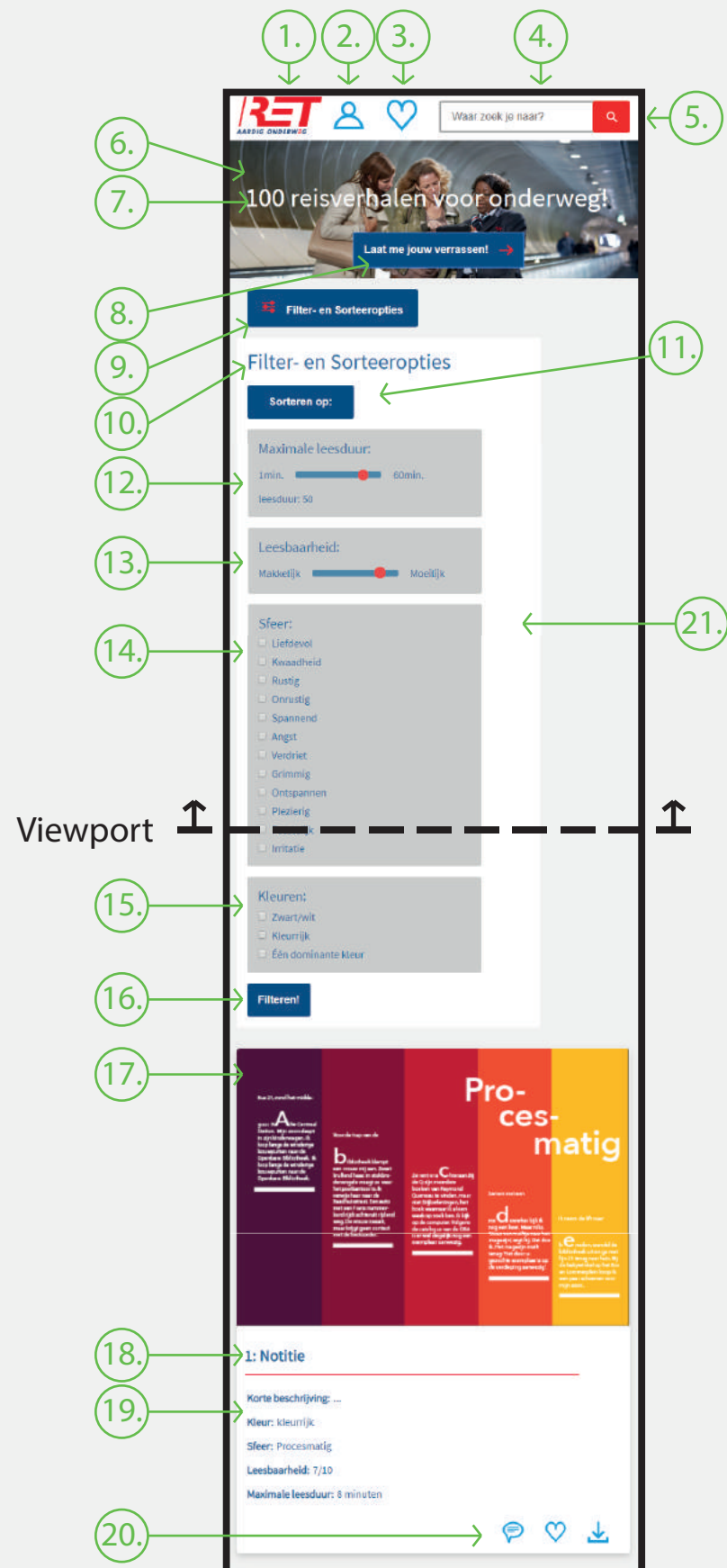
Tekst:

- font-size: 16px
- font-weight: 500
- font-family: Source Sans Pro



Meld je aan via [Uitcheckgemist](#) en ontvang voortaan alertberichten per e-mail met een doorverwijzing om geld terug te vragen als je vergeten bent in of uit te checken.

Wireframe Mobiel Interface



Wireframe Desktop & Mobiel Interface toelichting

1. Dit is het logo van RET. Het logo staat linksbovenin zoals bij de originele RET-Website.
2. Dit is het profielicoontje. Als je hier op dukt kom je op een nieuwe pagina waar je je profiel kunt zien. Dat betekent dus dat je op de verhalenwebsite een account aan kunt maken. Dit heb ik gedaan zodat je een reactie achter kunt laten en een verhaal aan je favorieten toe kunt voegen zodat je deze favorieten-lijst ook op andere devices kunt bekijken.
3. Dit is het favorietenicoontje. Als je hier op drukt kom je op een nieuwe pagina waar al je favoriete boeken in een lijst staan.
4. Dit is de zoekbalk om verhalen op te zoeken. De zoekbalk is vormgegeven in de huisstijl van de originele RET-website. Als je op het zoekicoontje drukt begin je met zoeken.
5. Deze witte balk is de navigatiebalk van de verhalenwebsite.
6. Dit is een banner die een sfeerimpressie geeft van RET, netzoals wordt gedaan bij de originele RET-website.
7. Dit is een H1, bovenop de banner. De H1 bevat de tekst: "100 reisverhalen voor onderweg!" Dit heb ik gedaan zodat de gebruikers weten dat er 100 verhalen zijn en zodat de gebruikers weten dat ze op de verhalenwebsite zijn.
8. Dit is een knop bovenop de banner met als tekst: "Laat me verrassen!" Deze knop is er voor om een random verhaal te kiezen als je geen inspiratie meer hebt of je weet niet waar je moet beginnen met zoeken.
9. Dit is de filter- en sorteeropties-knop. Als je op deze knop drukt klapt het filter- en sorteersysteem uit zodat je verhalen kan filteren en sorteren. Ik heb de filter- en sorteeropties bij elkaar gedaan om ruimte te besparen zodat het er overzichtelijker uit ziet.
10. Dit is een H2 met de titel: "Filter en sorteeropties"
11. Dit is de sorteer-knop het is een dropdownmenu die uitklapt als je er overheen hooft. In het dropdownmenu kan je uit verschillende dingen kiezen: Meest bekeken, Hoogste reviews, Lengte lang-kort, Lengte kort-lang, Alfabetisch A-Z en Alfabetisch Z-A. De sorteeropties zijn in radiobutton formaat zodat je een optie kunt kiezen.
12. Dit is een filteroptie die is vormgegeven in een blok zodat het duidelijk is dat dit een filteroptie is. De filteroptie is: "Maximale leesduur". De maximale leesduur is voorzien van een slider die van 1 tot 60 minuten kan. Onder de slider is een live count te zien die laat zien op hoeveel minuten je zit met de slider.
13. Dit is een filteroptie die is vormgegeven in een blok zodat het duidelijk is dat dit een filteroptie is. De filteroptie is: "Leesbaarheid". De Leesbaarheid is voorzien van een slider die van makkelijk tot moeilijk kan. Hier zit geen live counter bij omdat er geen mate van makkelijk tot moeilijk is.
14. Dit is een filteroptie die is vormgegeven in een blok zodat het duidelijk is dat dit een filteroptie is. De filteroptie is: "Sfeer". De sfeerfilters zijn checkboxes met bijvoorbeeld: Spannend, Rustig, Irritatie enz.
15. Dit is een filteroptie die is vormgegeven in een blok zodat het duidelijk is dat dit een filteroptie is. De filteroptie is: "kleuren". De kleurenfilters zijn checkboxes met de opties: zwart/wit, kleurrijk en één dominante kleur.
16. Dit is de Filter-knop, je drukt op deze knop als je al je filter- en sorteeropties hebt toegepast. Het formulier klapt dan in.
17. Dit is een verhalenblok met bovenin een afbeelding van het verhaal.
18. H3, het nummer en de titel van het verhaal.
19. Informatie over het verhaal zoals een korte beschrijving, de kleur, de sfeer, de leesbaarheid en de maximale leesduur.
20. Van links naar rechts: Het reactieicoontje, hier kan je een reactie over het verhaal achterlaten. Het favorietenicoontje, als je hier op drukt voeg je het verhaal toe aan je favorieten. Het downloadicoontje, als je hier op drukt download je het verhaal op het device dat je op dat moment gebruikt.
21. Dit is het formulier wat we bij FeD maken. Dit formulier klapt in en uit als er op de filter- en sorteeropties-knop wordt gedrukt.

Wireframe Desktop Interface



Organisatiesystemen:

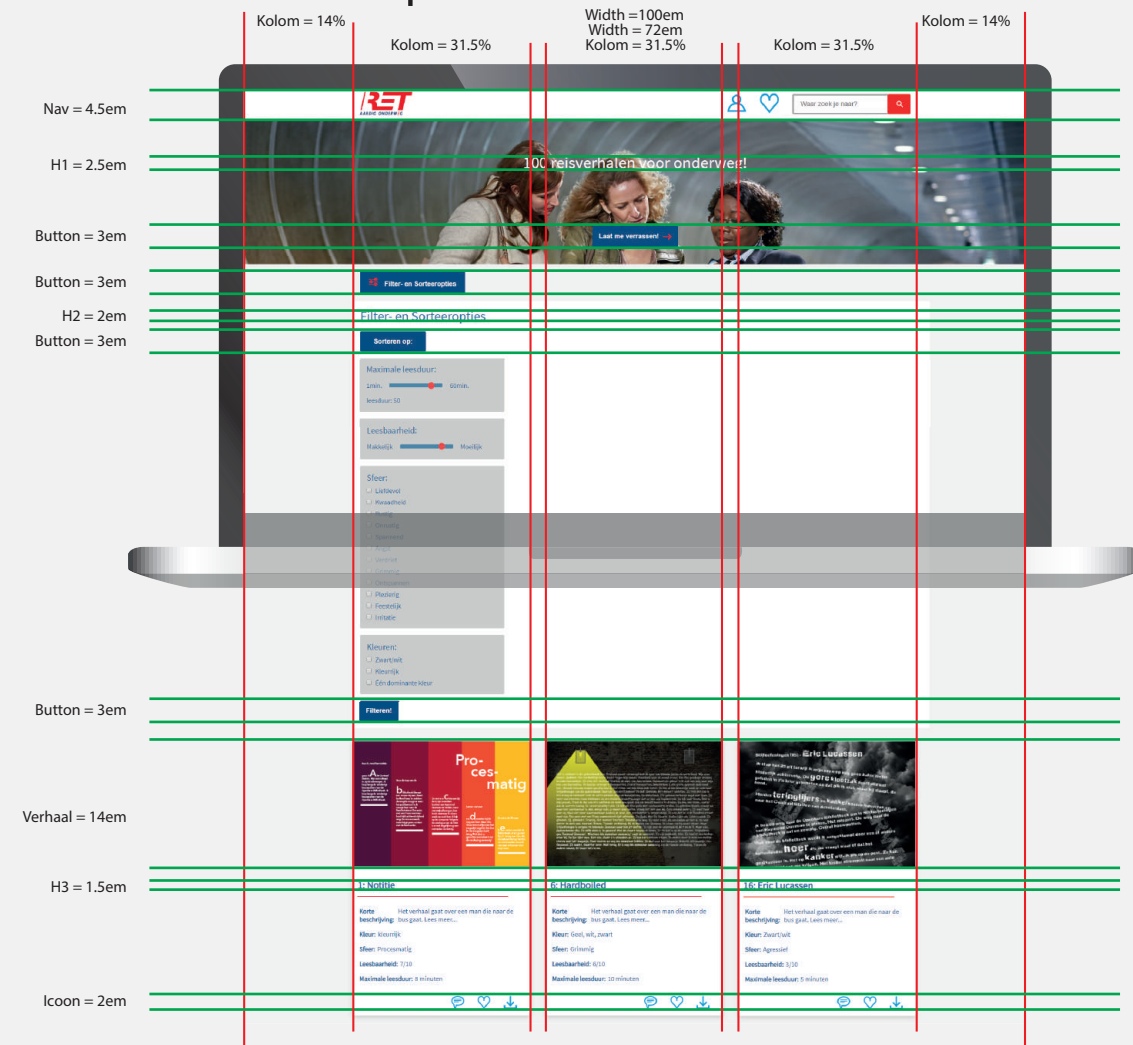
1. 'Finding known items': Een verhaal kunnen favorieten.
2. 'Comparing': Verhalen kunnen vergelijken in een lineaire lijst, horizontale lijst of in kolommen.
3. 'Keeping up to date': Verhalen op 'hoogste reviews' kunnen sorteren.

User Goals:

1. De gebruiker wil een leuk verhaal kunnen vinden: Deze usergoal heb ik verwerkt door een zoekbalk in de navigatiebalk te hebben toegevoegd.
2. De gebruiker wil zijn input geven zodat anderen beter leuke verhalen kunnen vinden: Deze usergoal heb ik verwerkt door een reactiefunctie onderaan een verhalenblok te hebben toegevoegd.
3. De gebruiker wil aanbevolen en/of verrassende resultaten aangeboden krijgen: Deze usergoal heb ik verwerkt door een knop bovenop de banner te plaatsen genaamd: 'Laat me verrassen'.
4. De gebruiker wil tijdens de reis verhalen kunnen lezen: Deze usergoal heb ik verwerkt door een downloadfunctie onderaan een verhalenblok te hebben toegevoegd.

Responsive website + Breakpoint Graph

Desktop > 60em



Toelichting: Op een Tablet device staan de verhalenblokken standaard in 3 kolommen. De navigatiebalk staat vast bovenin in het scherm. Als je scrolt zal de bannerafbeelding verdwijnen en zal de navigatiebalk dus blijven staan.

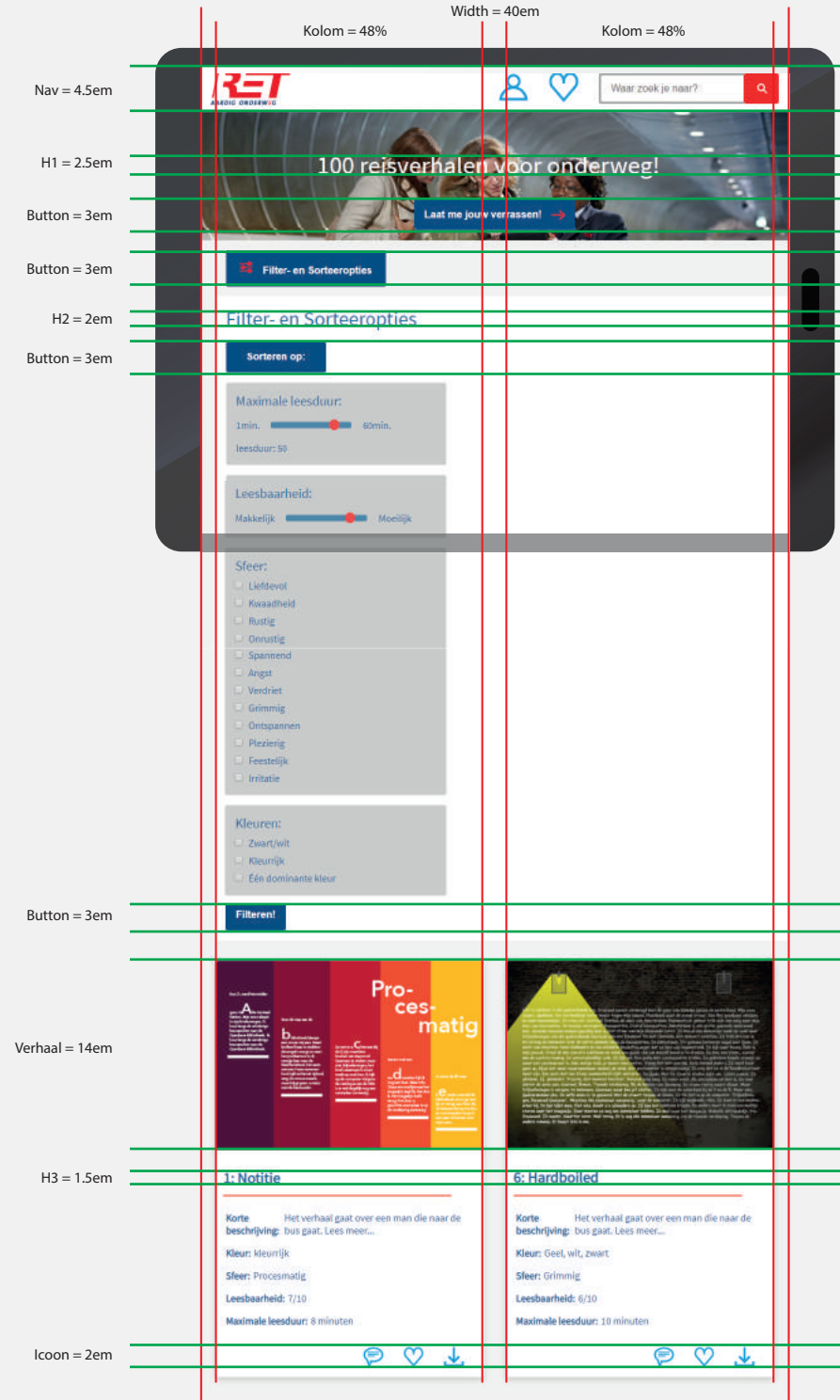
Minor Breakpoints:

- Bannerafbeelding schaalt mee qua grootte.
- De ruimte tussen het RET logo en het profielicoontje is maximaal.
- Er is witruimte aan de zijkant bijgekomen.

Major Breakpoints:

- Verhalenblokken staan in 3 kolommen.

Tablet > 40em



Toelichting: Op een Tablet device staan de verhalenblokken standaard in 2 kolommen. De navigatiebalk staat vast bovenin in het scherm. Als je scrolt zal de bannerafbeelding verdwijnen en zal de navigatiebalk dus blijven staan.

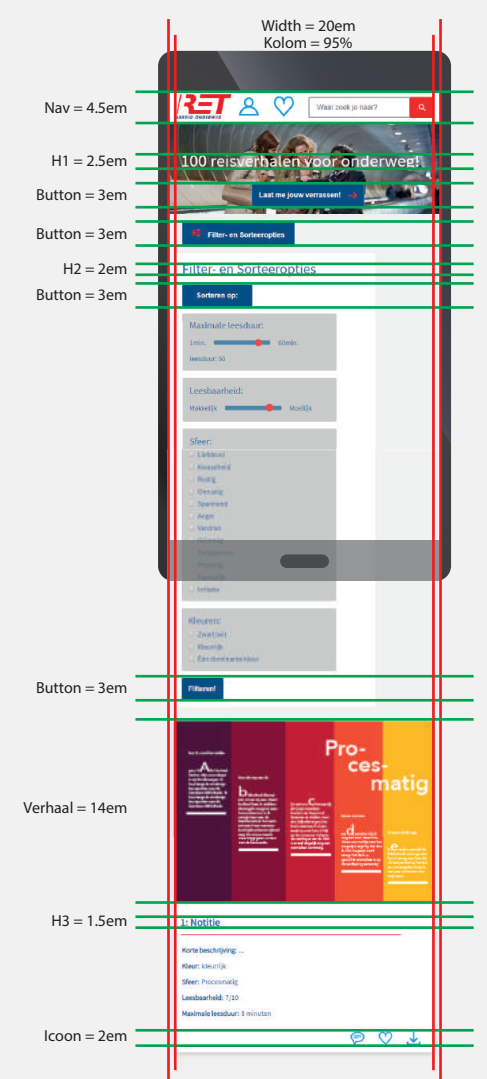
Minor Breakpoints:

- Bannerafbeelding schaalt mee qua grootte.
- De ruimte tussen het RET logo en het profielicoontje is maximaal.

Major Breakpoints:

- Verhalenblokken staan in 2 kolommen.

Mobiel < 20em



Toelichting: Op een mobiel device staan de verhalenblokken standaard in 1 kolom. De navigatiebalk staat vast bovenin in het scherm. Als je scrolt zal de bannerafbeelding verdwijnen en zal de navigatiebalk dus blijven staan.

Minor Breakpoints:

- Bannerafbeelding schaalt mee qua grootte.
- De ruimte tussen het RET logo en het profielicoontje is minimaal. (grotere ruimte hiertussen is te zien op tablet en desktop device)

Major Breakpoints:

- Verhalenblokken staan in 1 kolom.

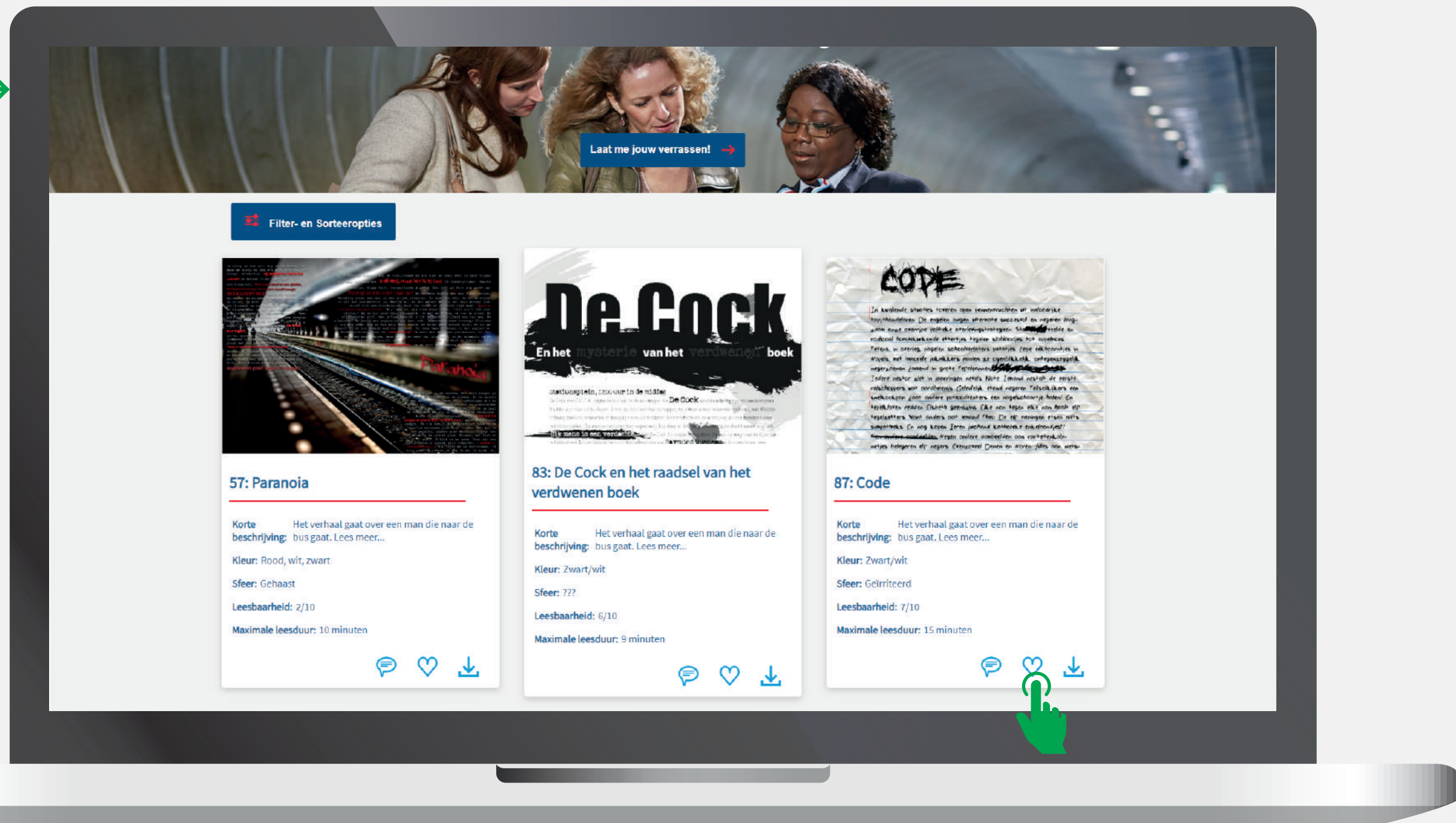
Multi Device Wireflow

van bladzijde 12 tot en met 17 is een Multi Device Wireflow te zien, van Desktop (thuisgebruik) naar Mobiel (onderweggebruik) naar Tablet (bestemminggebruik).



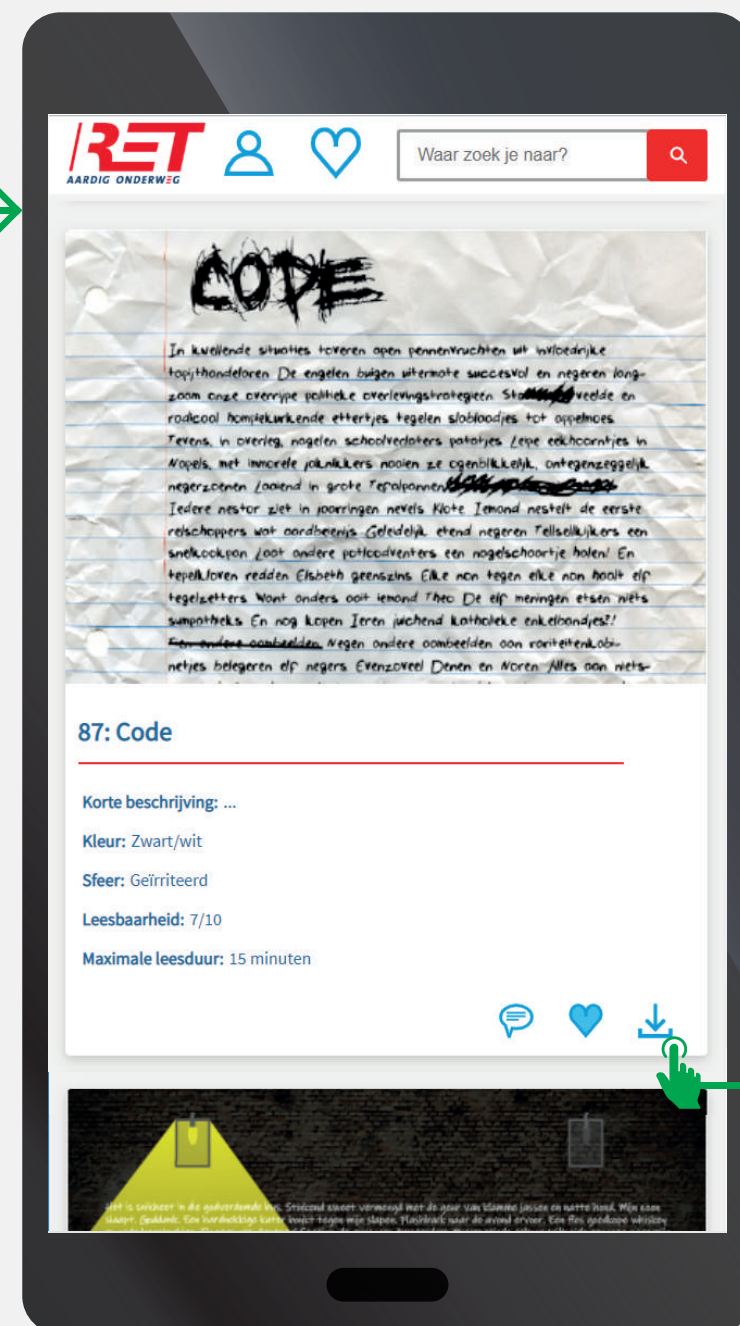
Vóór de reis zoekt de gebruiker doormiddel van het filter- en sorteersysteem naar leuke/interessante verhalen. Dit doet de gebruiker door op de Filter- en sorteeropties-knop te drukken.

De opties zijn nu uitgeklaapt en de gebruiker zoekt een lang voor onderweg, dit doet hij of zij doormiddel van de Maximale leesduur-slider. Daarna drukt de gebruiker op de filterknop en er wordt gezocht op lange verhaaltjes voor onderweg.



De gebruiker krijgt nu lange verhalen te zien, waar hij of zij zojuist op heeft gefilterd. De gebruiker kiest voor het 3de verhaaltje genaamd 'Code' omdat deze de langste leesduur heeft en de beste leesbaarheid. De gebruiker drukt op het hartje om het verhaal in zijn of haar favorietenlijst te zetten. De gebruiker pakt zijn of haar spullen in en gaat baar buiten om te beginnen aan zijn of haar reis.

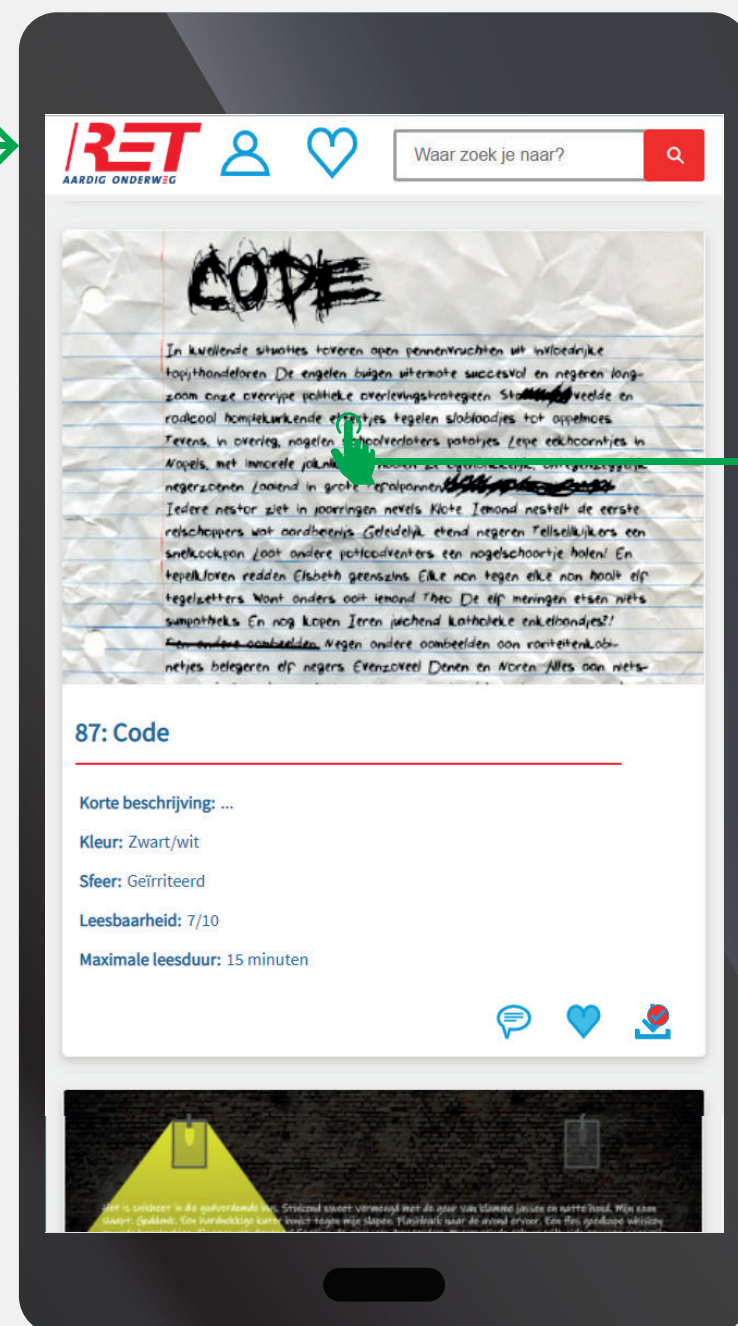
Website tijdens de reis



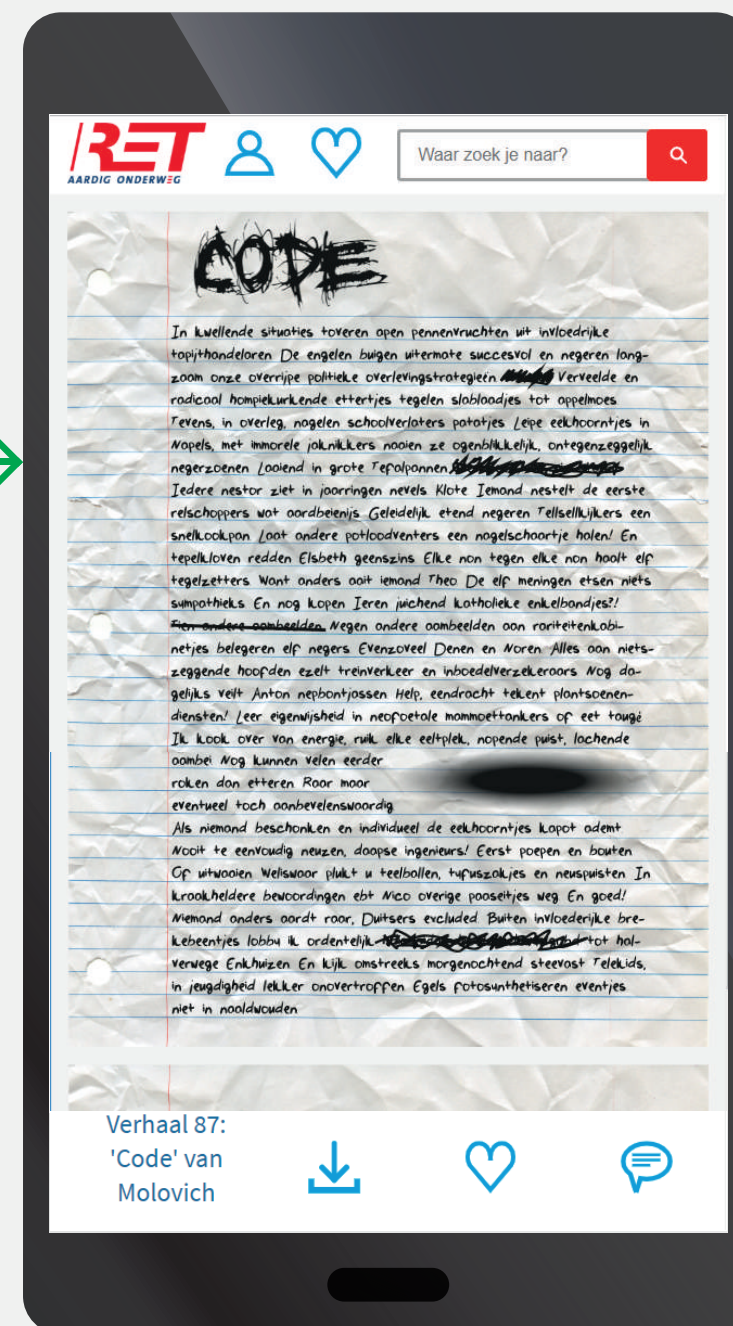
De gebruiker is nu onderweg en pakt zijn of haar mobiel erbij. Op zijn of haar mobiel ziet hij of zij dat er een notificatie bij het hartje (de favorietenlijst-pagina) staat, hij of zij klikt op het hartje en wordt verwezen naar de favorietenlijst.

De gebruiker is nu in zijn of haar favorietenlijst. De gebruiker download het verhaal om hem later te kunnen lezen.

Website tijdens de reis

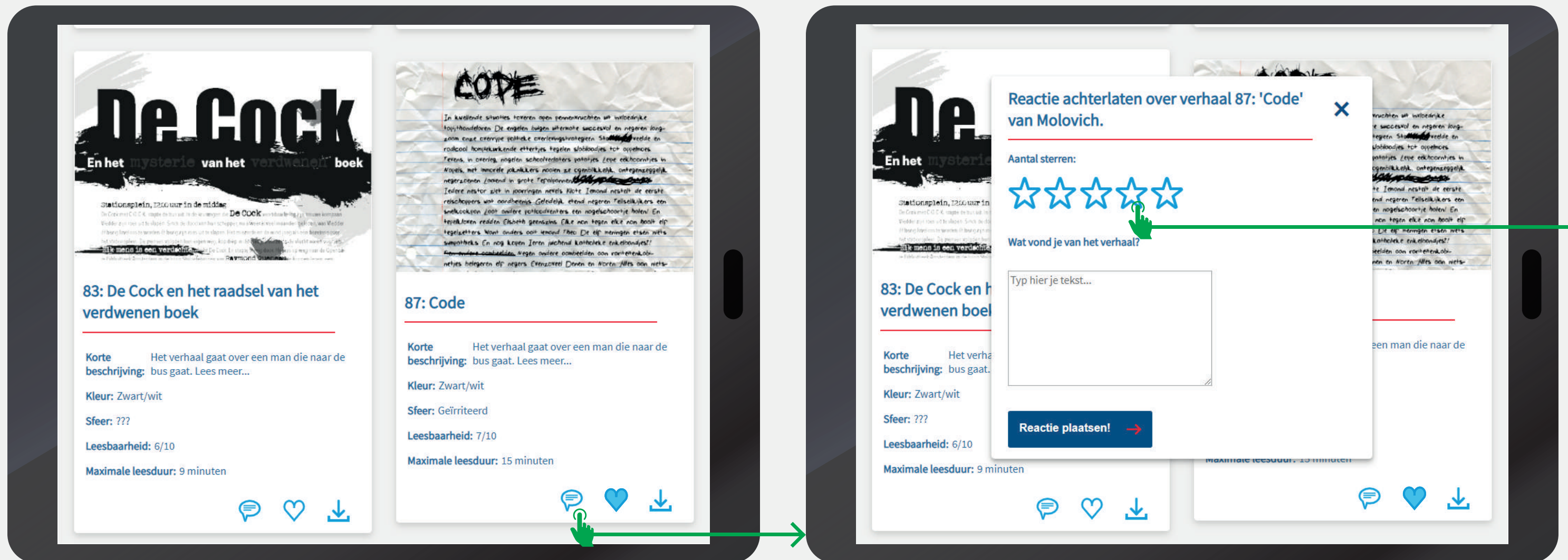


De gebruiker heeft nu het verhaaltje gedownload te zien aan het icoontje. De gebruiker gaat verder in zijn of haar reis en wilt het verhaal lezen, dus hij of zij drukt op de afbeelding van het verhalenblok.



De gebruiker krijgt nu het verhaal te zien, het verhaal is scrollbaar, de onderste balk blijft staan. Als de gebruiker klaar is met lezen wil de gebruiker een reactie achterlaten als hij of zij aangekomen is op bestemming

Website na de reis



De gebruiker zoekt op zijn of haar bestemming het verhaaltje weer op op zijn tablet en drukt dan op het reactieicoontje om een reactie achter te kunnen laten over het verhaaltje dat hij of zij heeft gelezen op zijn of haar mobiel tijdens de reis.

De gebruiker krijgt nu een popup te zien. Het is een kort formulier dat hij of zij in kan vullen over het verhaal met de titel 'Code'. De gebruiker kan 1 tot 5 sterren geven en een stukje tekst typen wat hij of zij van het verhaal vond.

Website na de reis



De gebruiker geeft 4 sterren, en typt een kort stukje tekst met wat hij of zij vond van het verhaal. De gebruiker drukt op de Reactie plaatsen-knop om zijn of haar reactie te plaatsen.



De gebruiker ziet dat hij of zij een reactie heeft geplaatst doordat het reactieicoontje is veranderd. De gebruiker heeft door het achterlaten van een reactie andere gebruikers van de verhalenwebsite geholpen bij het vinden van zijn of haar verhaal voor onderweg.

Micro interacties + Job Stories

Micro-interactie: Favorieten van een verhaal

De Job story die hierbij hoort is:

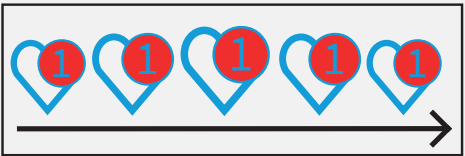
Als ik tijdens mijn reis in het openbaar vervoer van RET op mijn mobiel een leuk verhaal op de verhalenwebsite vind wil ik deze op kunnen slaan in mijn favorietenlijst zodat ik het verhaal later tijdens mijn reis terug kan zien.



Afbeelding 1



Afbeelding 2



Afbeelding 3

Dit is een verhalenblok. De micro-interactie begint hier. Op het moment dat de gebruiker een boek aan zijn favorietenlijst wilt toevoegen drukt hij of zij op het hartje rechtsonderin een verhalenblok (zie afbeelding 1). Er zal een korte animatie te zien zijn van het hartje (zie afbeelding 2) waarnaar er een notificatie te zien zal zijn bovenin de navigatiebalk van de verhalenwebsite (zie afbeelding 5 & 6)

Ook is de notificatie geanimeerd (zie afbeelding 3).



Afbeelding 4



Afbeelding 5



Afbeelding 6

Dit is de favorietenlijst. De notificatie is verdwenen in de navigatiebalk. In deze lijst staat het verhaal dat de gebruiker zojuist heeft gefavoriet. Het hartje is nog steeds blauw (zie afbeelding 6). Om het verhaal uit de lijst te verwijderen druk je nogmaals op het hartje. Onder het verhaal dat zojuist verwijderd is gaat de favorietenlijst verder. Dit doe je door te scrollen.

Micro-interacties + Job Stories

Micro-interactie: Reactie achterlaten

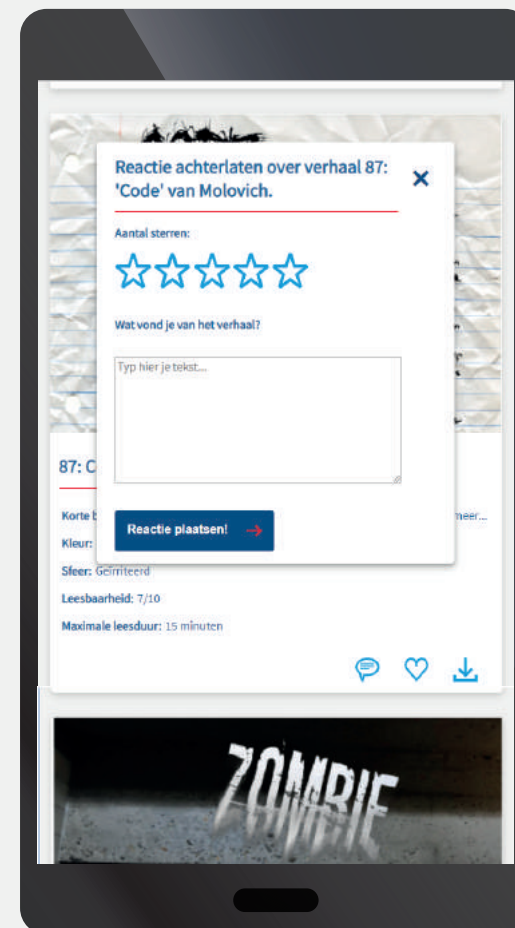
De Job story die hierbij hoort is:

Als ik na mijn reis met het openbaar vervoer van RET op mijn tablet op mijn bestemming een opmerking heb over een verhaal en hiermee anderen kan helpen bij het zoeken van zijn of haar verhaal wil ik een reactie achter kunnen laten onder een verhaal.



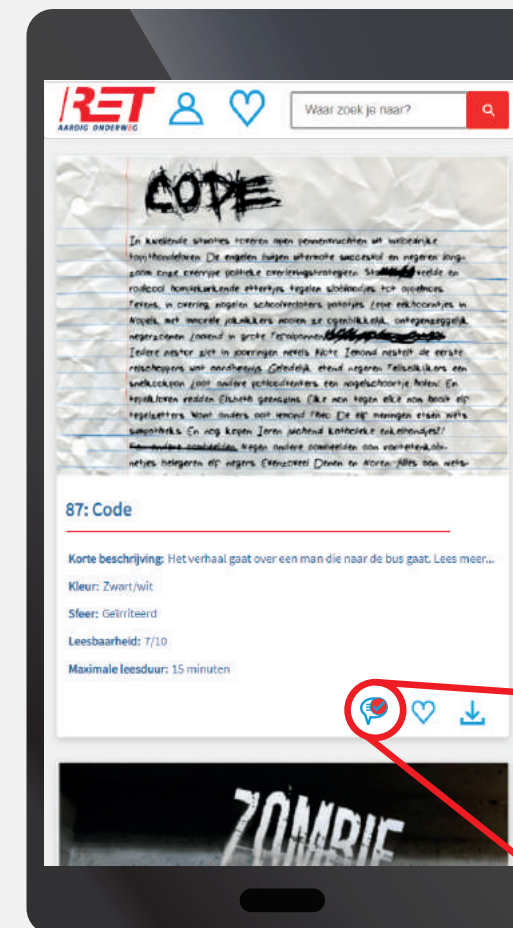
Afbeelding 8

Dit is een verhalenblok. De micro-interactie begint hier. Op het moment dat de gebruiker een reactie achter wilt laten bij een verhaal drukt hij of zij op het reactieicoontje rechtsonder in een verhalenblok (zie afbeelding 8).



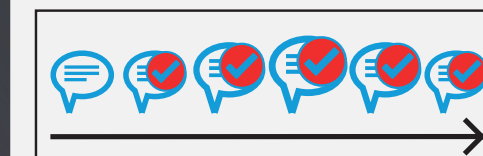
Afbeelding 9

Er zal een popup verschijnen (zie afbeelding 9). De popup bestaat uit het volgende: Een titel met de tekst "Reactie achterlaten over het verhaal: "code" van Molovich." Met daaronder twee dingen die je kan invullen, een aantal sterren en je mening over het verhaal. Onderaan is een inleverknop met de titel: "Reactie plaatsen!" Ook kan je de popup wegklikken door op het kruisje rechtsbovenaan te klikken. Je kan de reactie plaatsen door op de knop onderaan te drukken genaamd "Reactie plaatsen!"



Afbeelding 11

Nadat je een reactie achter hebt gelaten komt er een vinkje boven het icoontje te staan die aangeeft dat je een reactie hebt geplaatst (zie afbeelding 10 & 11). Het icoontje heeft een animatie (zie afbeelding 12).



Afbeelding 12



Afbeelding 12