

iA

INTERACTION DESIGN (IxD)

STICHTING INFORMATICA-ACTIEF:

PIETER VORSTENBOSCH, PAUL BERGERVOET

INHOUD VAN DE WORKSHOP

- Overzicht van de cursus (10 minuten)
- Ervaren van Interaction Design (IxD) met behulp van de Design Thinking Methode (60 minuten)
- Napraten (15 minuten)

POSITIONERING IN EXAMENPROGRAMMA

Kernprogramma

- Domein A Vaardigheden
- Domein B Grondslagen
- Domein C Informatie
- Domein D Programmeren
- Domein E Architectuur
- **Domein F Interactie**

Interactie

Dit domein betreft de verbinding tussen **informatica en de omgeving**. De commissie heeft in het kernprogramma drie perspectieven opgenomen: **de interactie tussen digitaal artefact en gebruiker (usability)**, de impact van informatica op de maatschappij en de impact van informatica op het individu (in het bijzonder *privacy*). Deze drie perspectieven bieden tevens goede aanknopingspunten voor de socio-technische kant van security, als aanvulling op de meer technische aspecten onder het domein Architectuur.

Usability

De kandidaat kan

- gebruikersinterfaces van digitale artefacten evalueren aan de hand van heuristieken;
- vuistregels van *goed ontwerp* met betrekking tot interfaces toepassen bij ontwerp en ontwikkeling van digitale artefacten.

Maatschappelijke aspecten

De kandidaat kan de invloed van digitale artefacten op sociale interactie en persoonlijke levenssfeer herkennen en in historisch perspectief plaatsen.

Privacy

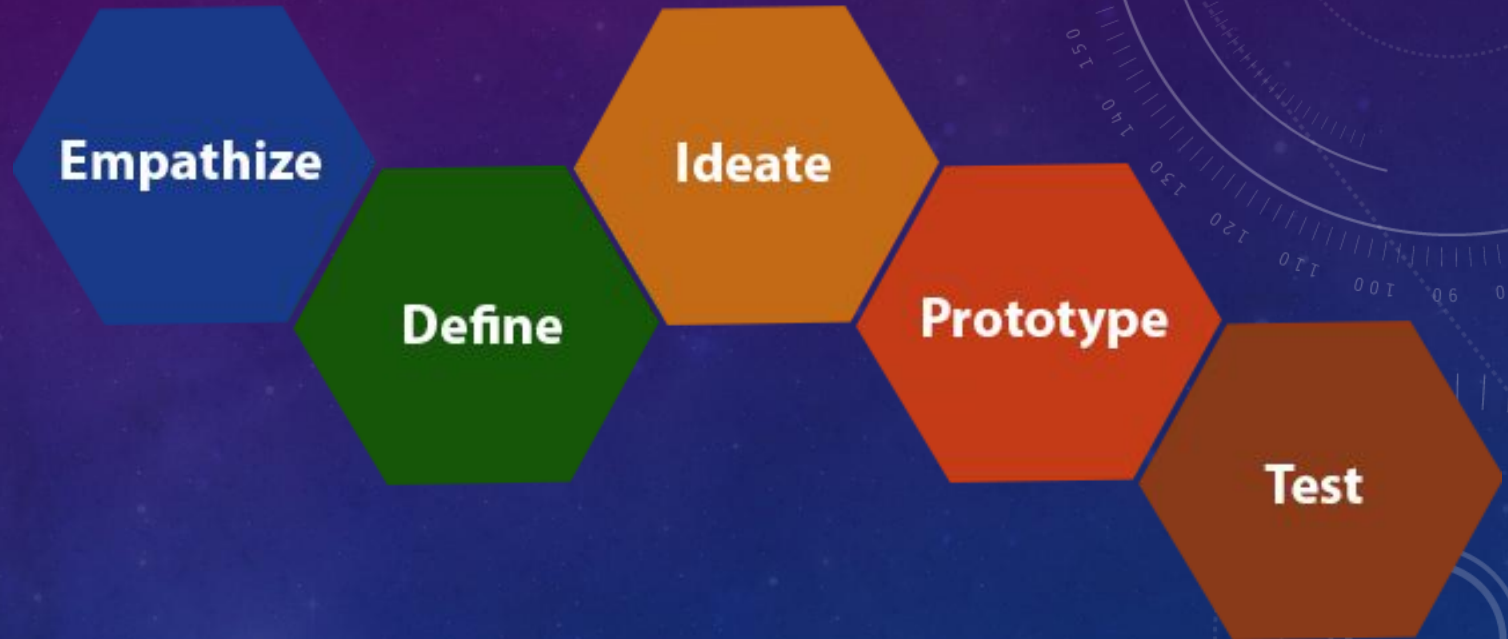
De kandidaat kan redeneren over de gevolgen van de veranderende mogelijkheden van digitale artefacten op de persoonlijke vrijheid.

Security

De kandidaat kan enkele security-bedreigingen en veelgebruikte socio-technische maatregelen benoemen en deze relateren aan sociale en menselijke factoren.

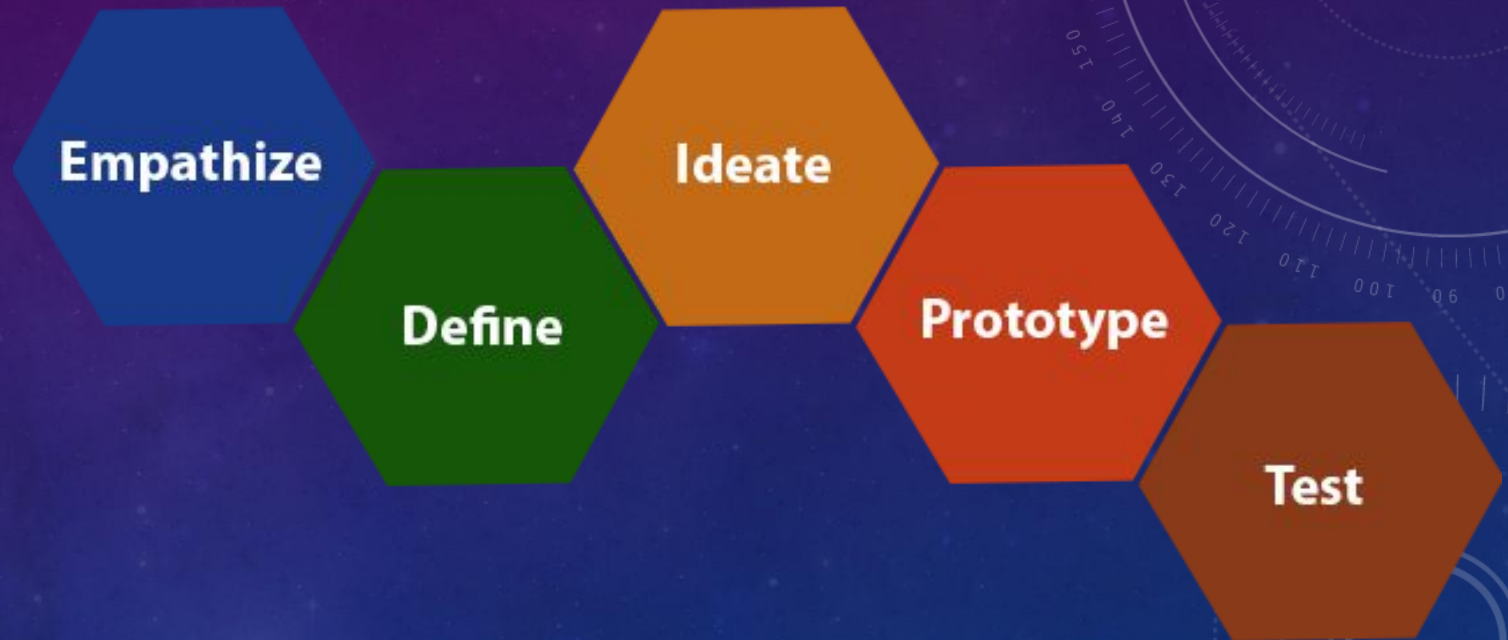
IxD onderdeel 1: INTRO

- *Wat is Interaction Design?*
- *Geschiedenis en achtergronden*
- *Laws & principles of IxD*
- *Design thinking process (de 5 stappen kort uitgelegd)*



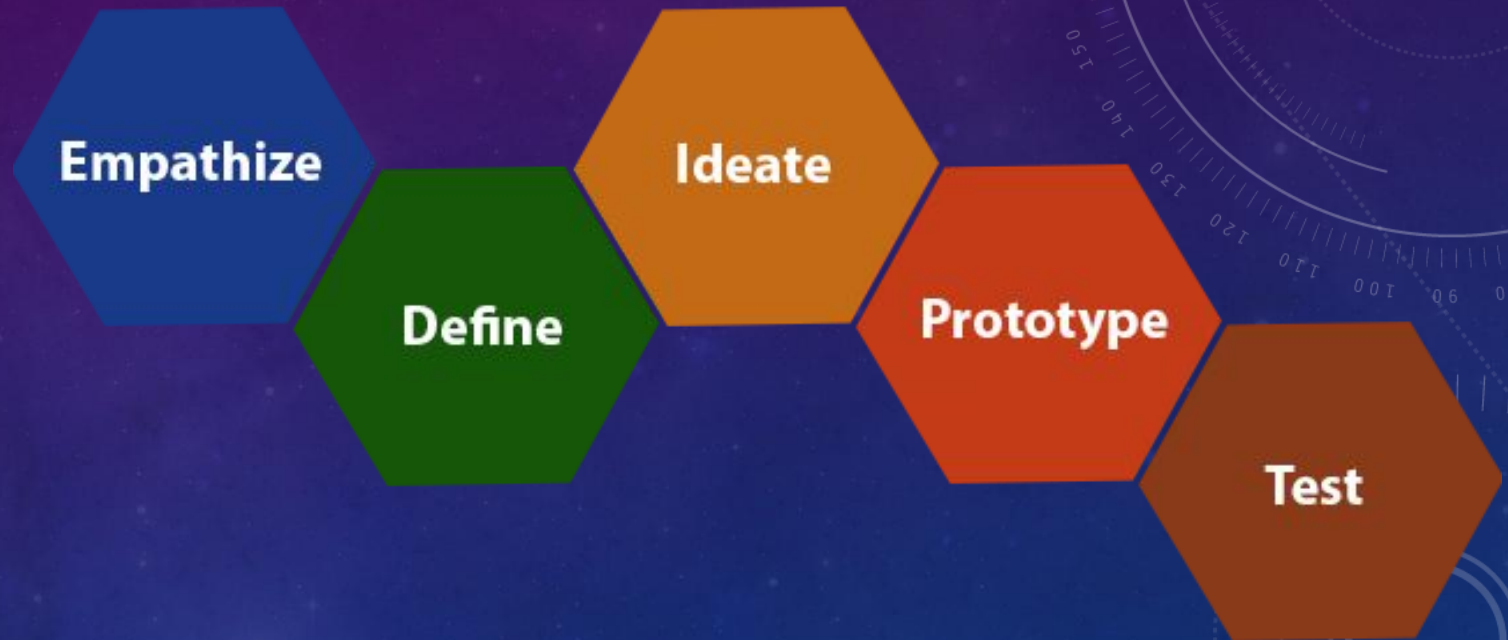
IxD onderdeel 2: EMPATHIZE & DEFINE

- *Empathize: Interview, observatie, needfinding*
- *Define: Persona, empathy map, user-needs & objectives (MoSCoW)*
- *Definiëren van de opdracht*



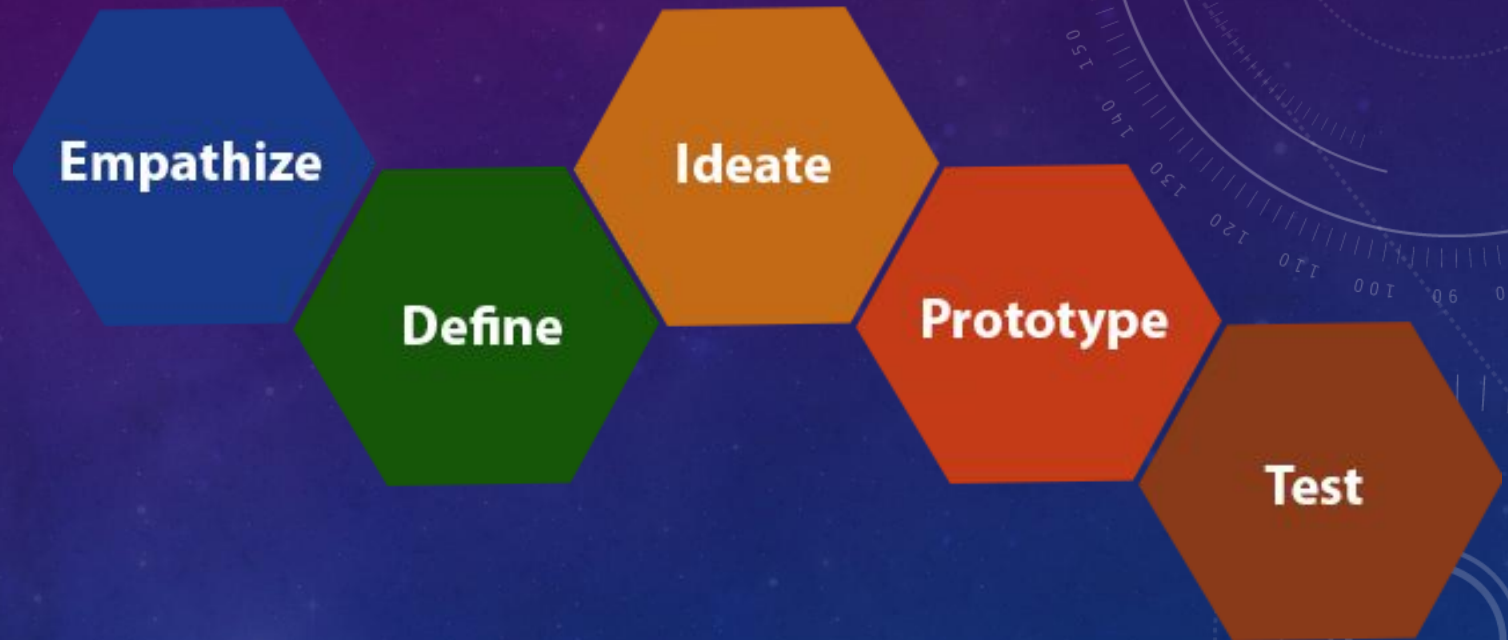
IxD onderdeel 3: IDEATE

- *Concept:*
Brainstormtechnieken,
divergeren/convergeren
- *Design:* *Schetsen,*
moodboard, styleboard



IxD onderdeel 4: PROTOTYPE & TEST

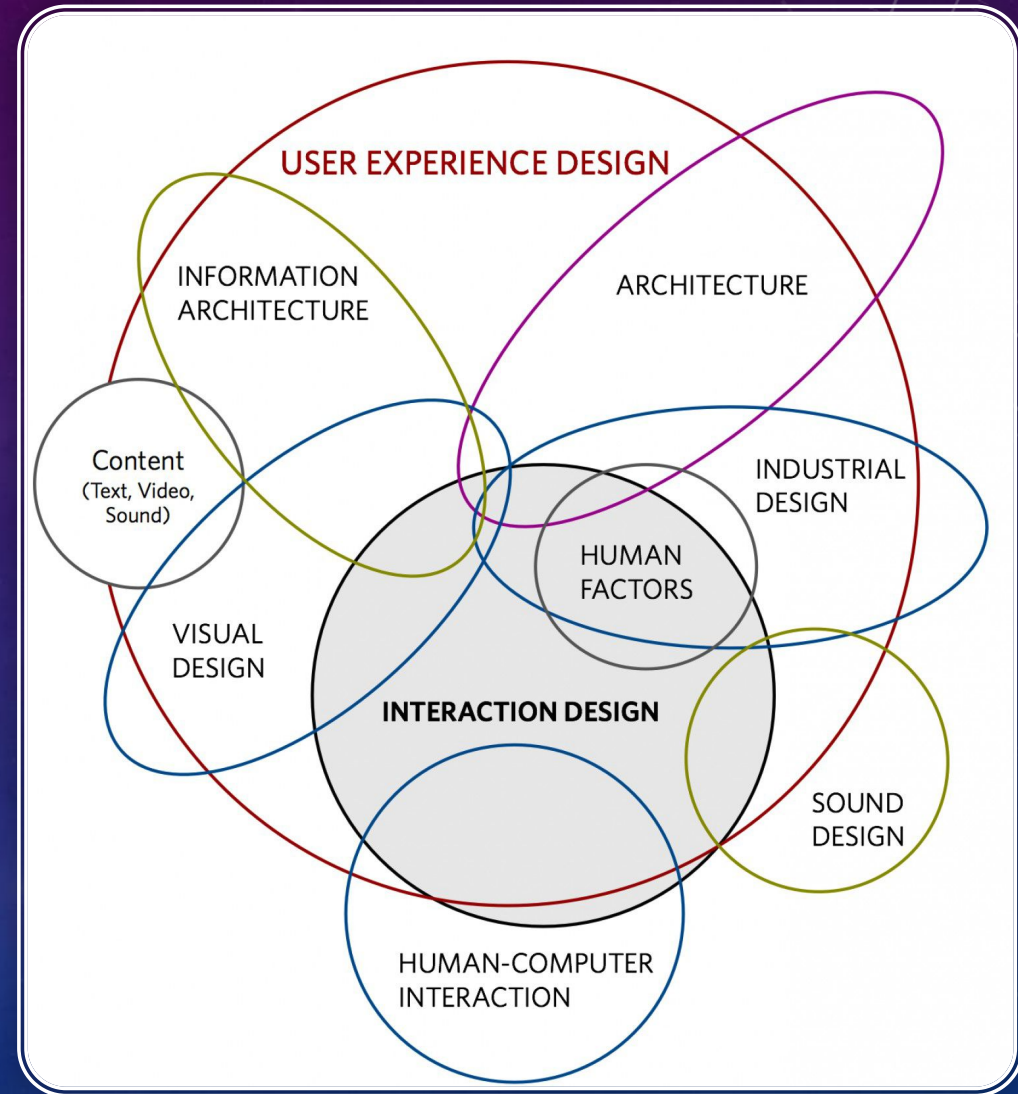
- *Userinterface design-basics: visuele rangschikking, kleur, typografie, layout, design-patterns*
- *Informatie-architectuur/cardso rting*
- *Prototyping: Wireframe, Marvelapp (of ander prototypingsoftware), storyboard, mockup*
- *Test: user-test/observatie (Krug), a-b test, eyetracking, heuristic evaluation (Nielsen)*

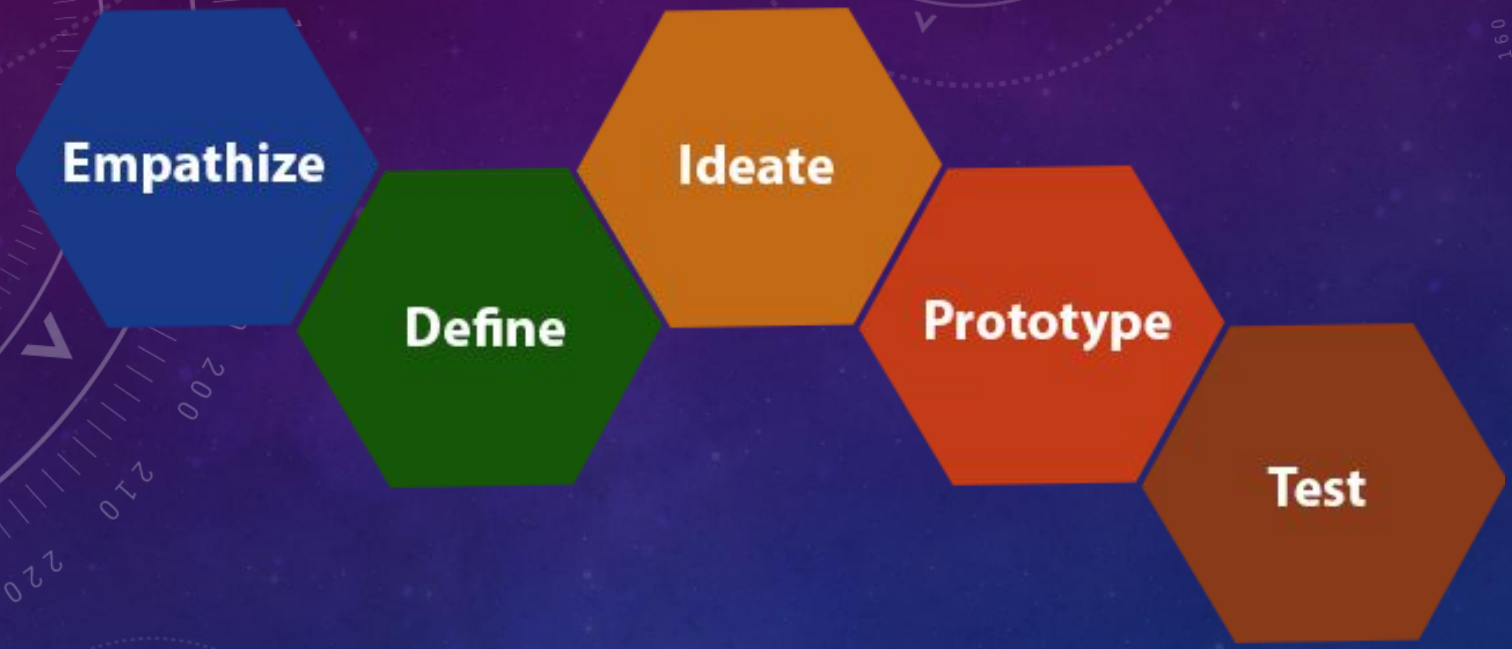


ONDERDEEL VAN:

DESIGNING FOR INTERACTION:
CREATING SMART APPLIANCES AND
CLEVER DEVICES.

DAN SAFFER





DESIGN THINKING ZELF ERVAREN

HERONTWERP VAN HET GEVEN VAN EEN CADEAU

- Denk gedurende 1 minuut aan de laatste keer dat je iemand (je partner) een cadeau gegeven hebt.
- Was je helemaal tevreden?
- De komende 50 minuten
 - ga je een ander helpen om het geven van een cadeau op te pimpen.
 - wordt jouw cadeau-geef-ervaring verbeterd.
- Je gaat daarvoor de Design Thinking methode gebruiken van de Design School Stanford
- Werk in tweetallen.

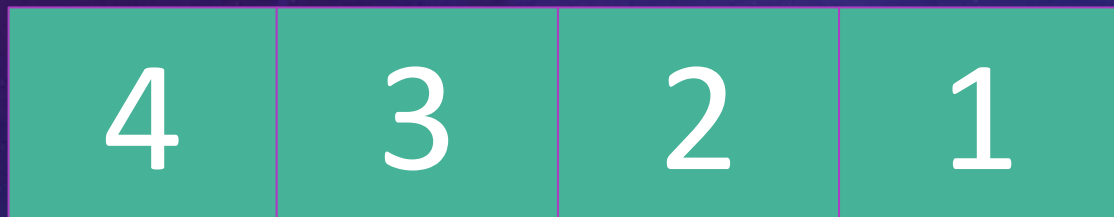


1: INTERVIEW

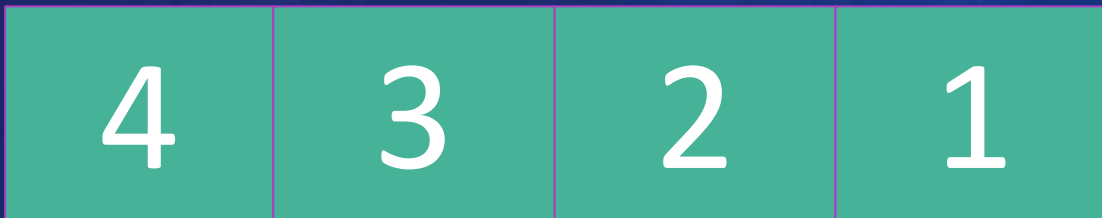
8 MIN (2X SESSIE 4 MIN)



Minuten
Sessie 1



Minuten
Sessie 2



2: VERDIEPING

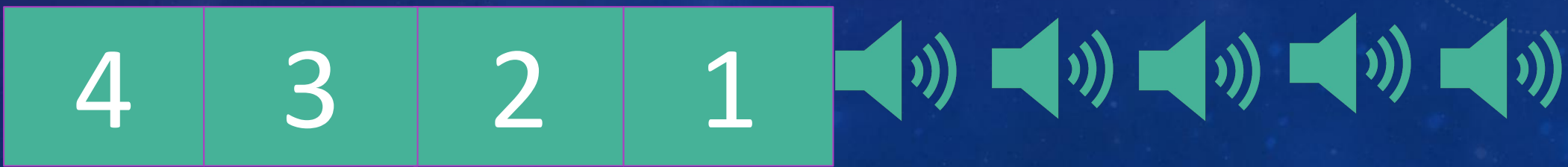
8 MIN (2X SESSIE 4 MIN)



Minuten
Sessie 1



Minuten
Sessie 2



iA

3: BEVINDINGEN

3 MIN



Minuten



4: DEFINIEER HET PROBLEEM

3 MIN



Minuten



5: SCHETS TENMINSTE 5
RADICALE OPLOSSINGEN
5 MIN



Minuten





6: DEEL JE OPLOSSINGEN EN
ONTVANG FEEDBACK
10 MIN (2X SESSIE 5 MIN)

Minuten
Sessie 1



Minuten
Sessie 2



7: REFLECTEER EN BEDENK EEN NIEUWE OPLOSSING

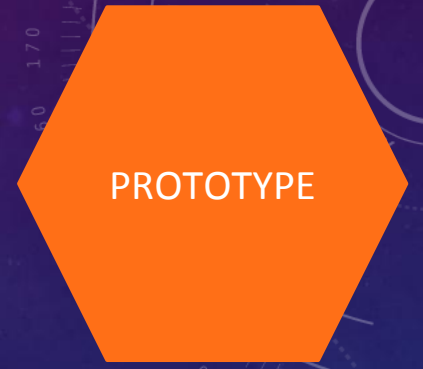
3 MIN



Minuten



8: MAAK JE OPLOSSING 10 MIN



9: DEEL JE OPLOSSING EN ONTVANG FEEDBACK 8 MIN (2X SESSIE 4 MIN)



Minuten
Sessie 1



Minuten
Sessie 2



Empathize

Ideate

Define

Prototype

Test

NAPRATEN, DEBRIEFEN

4 3 2 1

