# Vak: Usability Ontwerp

credits: 5

| | |
|---|---|
| **Vakcode** | CMVP22USO |
| **Naam** | Usability Ontwerp |
| **Studiejaar** | 2023-2024 |
| **ECTS credits** | 5 |
| **Taal** | Engels, Nederlands |
| **Coördinator** | P.A. Zwart |
| **Werkvormen** | Werkcollege |
| **Toetsen** | Usability Ontwerp - Overige toetsing |

**Leeruitkomsten**

- A) Je definieert het probleem, (de probleemcontext) van een bestaande, zelfgekozen, niet gebruiksvriendelijke website en onderbouwt dit probleem door middel van theorie over usability en webdesign en legt dit vast in het Design Document.
- B) Je onderbouwt gemaakte veranderingen in het ontwerp van de gekozen website op basis van theorie en legt dit vast in een toelichting in het Design Document en verwerkt de veranderingen in je prototype.
- C) Je ontwerpt zelfstandig een verbeterde interface (HiFi) van een website naar keuze en bouwt dit prototype in een wireframing/prototyping tool.
- C) Je werkt zelfstandig een pagina van het interactieve prototype uit tot een werkende pagina gemaakt met HTML, CSS en JavaScript.
- D) Je evalueert het prototype met gebruikers d.m.v. Usertesting en legt deze evaluatie repliceerbaar vast in een toelichting in het Design Document.
- C) Je verwerkt belangrijke verbeterpunten die zijn voortgekomen uit Usertesting in het prototype.

**Inhoud**

Als CMDer ben je een User Centered Designer. De gebruiker staat dus centraal en daarom is het van essentieel belang dat het product wat jij ontwerpt gebruiksvriendelijk is. Daar draait het vak Usability Ontwerp om. Gebruiksvriendelijke ontwerpen maken voor jouw eind-gebruiker. Je krijgt bij Usability Ontwerp basisinformatie over het maken van een gebruiksvriendelijke website en je leert ook hoe je een webpagina kan bouwen door middel van programmeren.

OPDRACHT
Voor het vak Usability Ontwerp ga je op zoek naar een niet gebruiksvriendelijke website. Op basis van theorie ga jij onderbouwen waarom deze website niet gebruiksvriendelijk is. Deze website ga jij herontwerpen.
Je bouwt jouw redesign in het programma Figma. Gedurende dit proces verzamel je feedback op je ontwerp, om zo je ontwerp te verbeteren. Daarnaast ga je ook een pagina van je redesign uitwerken in HTML/CSS/Javascript.

Je levert een Zipmap in met:

- Je webpagina
- Je Figma document
- Je Design Document

**Opgenomen in opleiding(en)**

Communication & Multimedia Design

**School(s)**

Instituut voor Communicatie, Media & IT

share your talent. move the world.

De ECTS onderwijscatalogus van de Hanzehogeschool Groningen wordt met de grootst mogelijke zorg samengesteld. Het is echter mogelijk dat de inhoud van de catalogus -en de daarin vervatte informatie- verouderd, incompleet of onjuist is. Aan de inhoud van de catalogus kunnen dan ook geen rechten worden ontleend.