



Cardan Experience Square: gedigitaliseerd

UX GROEP 2

Korte introductie

01

Analyse

02

Simulaties

03

Resultaat

Feedback

- ▶ Doelgroep specificeren
- ▶ Duidelijkheid in wie welke dingen overbrengen.
- ▶ Zorgen dat de boodschap duidelijk overkomt.

Hoofdvraag



Hoe kunnen we de experience square digitaliseren?



Toegankelijker & effectiever voor onze doelgroep

Doelgroep



Leeftijd: 25–60 jaar



Achtergrond: HBO/WO – ICT, UX, communicatie, management



Functies: UX/UI-designers, IT'ers, projectmanagers, beleidsmakers



Relevantie: Mensen die werken aan digitale producten en beleid



Niveau: Beginnend tot ervaren met digitale toegankelijkheid

Ideevorming

Visueel

- ▶ Kleurenblindheid-filter + slider
- ▶ Kokervisiefilter (flashlight effect)
- ▶ Zoom op 200%: breekt de interface?

Waarom?

- ▶ Doelgroep webdesigner

Interactieve prototypes

- ▶ <https://www.figma.com/proto/zvBkWrOHRqpQH0wJWZYjFo/Cardan?node-id=151-4&t=32b7gHTxkD2Cprfg-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=151%3A4&show-prototype-sidebar=1>

Level: 1 | Score: 0 | Vliegen over: 2 | Tijd: 1 s



Polestar 4

Geen achterrait, wel HD camera

Ervaar de toekomst, nu vanaf 59.988,-

Configureer →

Ontdek meer →



Resultaat

- ▶ Door middel van deze simulaties wordt onze doelgroep meer bewust over waarom je hoge contrasten nodig hebt en waarom iconen zo belangrijk zijn voor de website.