

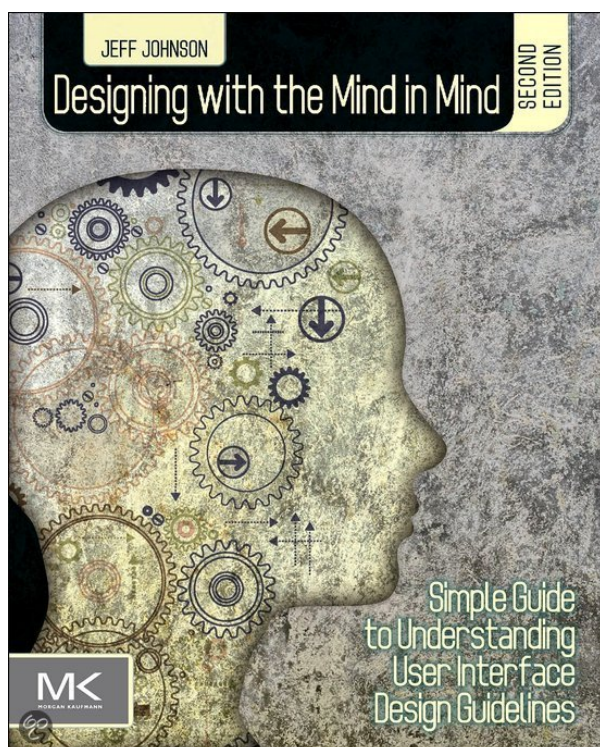
Het leuke van UX

Het leuke van het UX-vakgebied is dat het uit allerlei disciplines bestaat. De een houdt zich voornamelijk bezig met grafisch ontwerp terwijl de ander zich op het ontwikkelen van persona's stort. Zelf ben ik altijd erg geïnteresseerd geweest in de psychologische kant van gebruikersinteractie, wat ongetwijfeld te maken zal hebben met mijn alfa/bèta-achtergrond. Het raakvlak van twee vakgebieden zoals de 'harde' ICT en de 'zachte' psychologie is erg interessant.

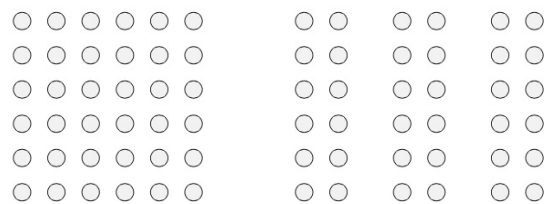
door Wopke Postuma

Een van mijn lievelingsauteurs is Jeff Johnson, die tal van boeken op dit gebied heeft geschreven. In dit artikel wil ik graag de aandacht vestigen op een van zijn bekendste titels: *Designing with the Mind in Mind*. Over de oubolligheid van de titel kan men van mening verschillen, feit blijft dat dit voor mij een standaardwerk is over de manier waarop de mens denkt en met computers samenwerkt.

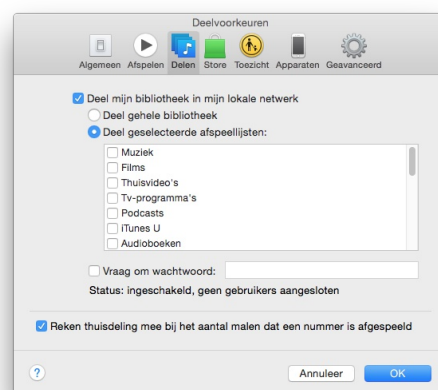
Na het eerste hoofdstuk duikt hij direct al de diepte in met een interessante verhandeling over de Gestalt-principes voor het groeperen van objecten en de rol die deze spelen in interactie-ontwerp. Voor wie het even niet helder voor de geest staat: de Gestalt-theorie houdt zich bezig met de wijze waarop we dingen waarnemen en groeperen. Klinkt vaag? In dit artikel wil ik met een aantal voorbeelden dit verhelderen.



Proximity - Nabijheid



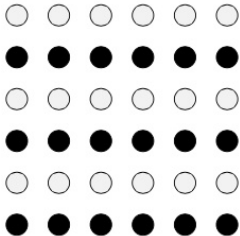
We zullen geneigd zijn om de stippen links als onderdeel van een en dezelfde groep te zien en rechts drie kolommen met stippen waar te nemen. Van dit principe wordt dankbaar gebruik gemaakt bij het groeperen van elementen in een formulier:



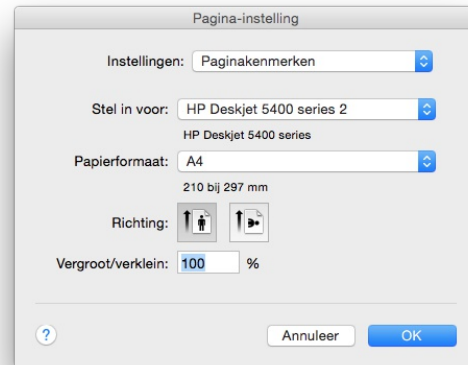
De afspeellijsten in het midden van het formulier staan dicht bij elkaar en horen duidelijk bij elkaar. Als ze verder uit elkaar zouden staan, zouden gebruikers moeite hebben ze als een geheel te zien.

Similarity - Gelijkvormigheid

Een groep objecten die zich onderscheidt van andere objecten omdat ze er hetzelfde uitzien wordt ervaren als een eenheid:



Je zult duidelijk het idee hebben dat de objecten uit een rij bij elkaar horen. Dit principe is ook toegepast op een pagina met printvoorkeuren waar de gebruiker de afdrukrichting kan selecteren:



De gelijkvormigheid van de printrichtingen stimuleert de indruk dat ze tot dezelfde groep van elementen behoren.

De vorige twee principes hielden zich bezig met het fysiek groeperen van objecten. De volgende wekken de indruk dat objecten bij elkaar horen. Ze maken onze hersenen als het ware wijs dat losse objecten toch een geheel vormen.

Continuity - Continuïteitsprincipe

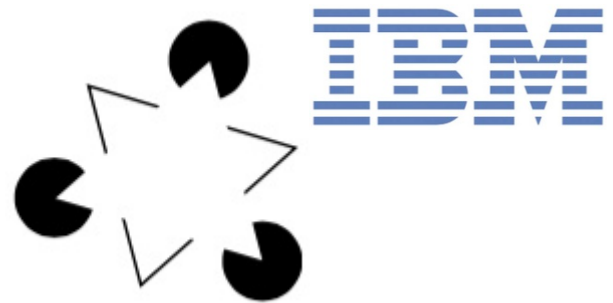


We zien dit principe terug bij de zogenaamde slider. Grafisch gezien bestaat hij uit een horizontale grijze lijn, een 5-hoekige onderbreking en nog een grijze lijn. Toch nemen we hem waar als een schuif waarvan de waarde kan worden aangepast:



Closure - Insluiting

Insluiting laat ons denken dat niet-complete objecten toch een geheel vormen. Leuke (en bekende) voorbeelden hiervan zijn de volgende figuren:

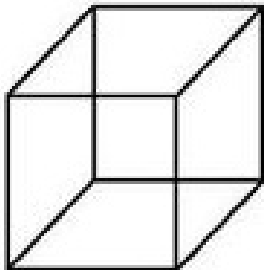


Hoewel de eerste figuur uit drie pacmannen en drie V-vormen bestaat, wordt de indruk van een zes-puntige ster geschapen omdat onze hersens de neiging hebben de vormen met elkaar te verbinden.

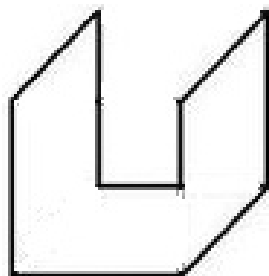
In grafische gebruikersinterfaces wordt dit principe vaak toegepast in stapels. Slechts één object wordt compleet weergegeven; van de andere wordt alleen gesuggereerd dat ze volledig aanwezig zijn.

Symmetry - Symmetrie

Het Symmetry - Symmetrie-principe gaat er van uit dat we complexe figuren altijd zullen proberen te vertalen naar eenvoudig, hapklare brokken. Zo zullen we deze figuur:



terugbrengen tot een kubus, en niet tot een complexe vorm als:



Dit komt omdat we de figuur zo makkelijk mogelijk proberen te interpreteren.

Een complexe tweedimensionale figuur zoals onderstaande:



zullen onze hersenen altijd vertalen naar individuele driedimensionale objecten.

Figure/Ground - Voorgrond/Achtergrond

Dit principe heeft alles te maken met het idee dat we voor- en achtergrond van elkaar onderscheiden. Om dit te illustreren geef ik een voorbeeld van Escher die voor- en achtergrond door elkaar heen laat lopen:



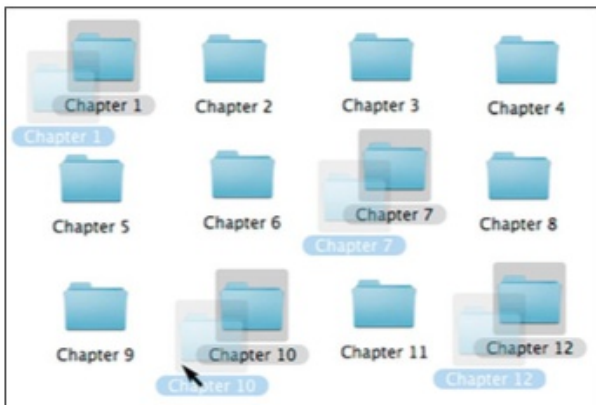
In user interface ontwerpen wordt vaak gespeeld met de achtergrond. Er wordt bijvoorbeeld subtiel een afbeelding in verwerkt, in dit geval een afbeelding van het Afrikaanse continent.

Het leuke van UX

Common Fate – Gemeenschappelijke bestemming



De vorige principes waren statisch. Het volgende principe is dynamisch van aard en beschrijft dat objecten die in dezelfde richting bewegen als bij elkaar behorend zullen worden ervaren.



Wopke Postuma is een ontwerper / analist met een voorliefde voor usabilityvraagstukken, zoals interactie-optimalisering en toegankelijkheid voor alle gebruikers (WCAG). Hij ziet alle reacties met belangstelling tegemoet: wopke.postuma@atos.net.



All together now

Meestal worden Gestalt-principes niet geïsoleerd, maar juist gezamenlijk toegepast. Op een typische website kun je er heel wat aantreffen:

Select travel date
November

EUR 99

Wed 18 Thu 19 Fri 20 Sat 21 Sun 22

✈ Saturday 21 November 2015

Return price from

<input type="radio"/>	EUR 114	08:05	-2h10- Direct	10:15
<input type="radio"/>	EUR 129	10:20	-2h10- Direct	12:30
<input type="radio"/>	EUR 114	14:00	-2h05- Direct	16:05
<input type="radio"/>	EUR 114	16:55	-2h05- Direct	19:00
<input type="radio"/>	EUR 99	20:55	-2h10- Direct	23:05

Meer weten?

Bekijk eens:
<http://www.usabilityweb.nl/2006/05/gestaltpsychologie-en-webdesign/>
<http://conferences.computer.org/stc/2014/papers/5034a062.pdf>

Het boek van Jeff Johnson:
<http://www.bol.com/nl/p/designing-with-the-mind-in-mind/1001004011028554/>