

De kortste weg naar een goed ontwerp



Ruben Olslagers

Whitepaper Webdesign

Internetstrategie

Een goede website bereik je niet alleen door het kiezen van een mooi WordPress template. Je begint met een gedegen plan.

Bepaal je doel

Wat wil je bereiken met jouw site? Elke website heeft een doelstelling. Meestal meerdere. Toch kun je op sommige sites niets doen. Er is geen button die de bezoeker helpt met het uitvoeren van een taak. Vertaal je doelstelling daarom in taken. Wat moet de bezoeker doen om jouw doelstelling bereiken?

Wie is je klant?

De valkuil is dat je je eigen bedrijf te goed kent. Je verkoopt een product of levert een dienst en verwacht dat de klant het allemaal snapt. Je gebruikt termen en woorden die in jouw eigen bedrijf voor iedereen duidelijk zijn. Je kunt je niet voorstellen dat je klanten deze woorden niet gebruiken.

Bijna elk advocatenkantoor heeft zijn website opgedeeld in de rechtsgebieden die zij leveren. Maar iemand die wil scheiden zoekt niet op familie- en personenrecht. Deze zoekt eerder op woorden als 'scheidingsadvocaat + locatie'. Door in de huid te kruipen van je klant, zal jij jouw online doelstellingen bereiken.

Persona's

Ieder mens is anders. Niet iedereen laat zich op dezelfde manier overtuigen. Op basis van de theorieën van Carl Gustav Jung zijn mensen in verschillende persoonlijkheden te classificeren. Om te onderzoeken welk type iemand is zijn de volgende twee vragen bepalend:

1. Bent je een snelle of een langzame beslisser?
2. Beslis je op basis van feiten of emotie?

Door persona's te creëren op basis van deze vragen ga je anders naar je website kijken. Meer met de ogen van je bezoekers. Het allerbeste is om eerst gedegen onderzoek te doen voordat je de persona's gaat maken. Het liefst door ze te interviewen en het gedrag op jouw website of die van je concurrenten te observeren. Wat mensen uiteindelijk doen is vaak anders dan dat ze zeggen.

Scenario's

Beeld je vervolgens in hoe de persona een taak op de website gaat uitvoeren.

Waarom en hoe komt de persona op je website? Met welk gevoel bezoekt diegene je site en hoe gaat de persona weer weg? Schrijf vervolgens een scenario vanuit het perspectief van de persona.

Beschrijf in detail hoe deze handelt. Als je slim inspeelt op de behoeftes van je persona,

gaat deze met een tevreden gevoel weg en keert vervolgens naar jouw site terug in plaats van de concurrent.

Structuur

De structuur wordt in kaart gebracht door een interaction designer of een informatiearchitect middels een schema. Hierin staat welke onderwerpen zich onder het hoofdmenu bevinden en welke onder het submenu.

De structuur van de website wordt bepaald door je doelstelling en je lijst met taken.

Zoekmachineoptimalisatie

Maar ook de zoekwoorden bepalen je structuur. Als woorden goed vindbaar moeten zijn in zoekmachines,

is het aan te raden om daar aparte pagina's voor te maken. Het beste is als deze woorden dan ook in de structuur voorkomen. Zoekmachinevriendelijke websites zijn ook vaak gebruiksvriendelijk voor je klanten.

Meestal beginnen ze immers bij Google voordat ze bij een site komen.

Wireframes

Aan de hand van het structuurschema worden wireframes gemaakt. Dit zijn pagina's van een website puur in zwart/wit zonder vormgeving. Dit is een snelle methode om de werking van de website in kaart te brengen. De interaction designer hoeft namelijk nog geen rekening te houden met het design.

Hij kan zich hierdoor beter concentreren op zijn werkzaamheden zoals de functionaliteit en gebruiksvriendelijkheid (usability) van de website.

Ook bekijkt de interaction designer hoe een passieve bezoeker te verleiden is tot een actieve bezoeker.

Dan kan het bijvoorbeeld gaan om het kopen van een product, het downloaden van een brochure of het opnemen van contact.

Mobiel

Een taak volbrengen op een mobiel is een gehele andere gebruikerservaring dan op een desktop.

Hiervoor moet ook een apart scherm voor worden getekend.

Vaak hanteren bedrijven het begrip 'Mobile first'. Met het idee dat wanneer het op het kleine scherm van een telefoon duidelijk is, dat het dan ook duidelijk is voor een desktop. Dat idee is prima maar vergeet niet dat een desktop anders wordt gebruikt als een mobiel. Voor beide moeten verschillende ontwerpen worden gemaakt.

Responsive design

Technisch is niet meer nodig om twee verschillende sites te bouwen. Door gebruik te maken van een

responsive design past de site zich aan voor elk apparaat (desktop, tablet, mobiel) en toont het de juiste lay-out.

Zonder dat dit ten koste gaat van de leesbaarheid of de gebruikersinterface.

Testen

Aan de hand van de wireframes kan de site in een vroeg stadium worden getest.

Foutjes kunnen makkelijker in een interaction design opgelost worden dan in een ontwerp of, nog lastiger, in een al werkende website. Het testen bespaart dus tijd en geld.

Visual design

Niemand komt op je site omdat deze zo mooi eruit ziet. Men komt met een doel op je site.

Mensen willen overtuigd worden van wat je biedt. Dat ze bij jou de beste deal met de beste service kunnen krijgen. Zorg daarom dat je bezoekers hun taak snel en met tevredenheid kunnen afronden.

Haal daarom al die toetsers en bellen weg. Geen bewegende teksten maar laat direct zien wie je bent, wat je doet en wat de klant er kan doen.

Design principles

De visual designer zorgt voor balans, stabiliteit en structuur in het ontwerp. Een goed design moet rustig ogen.

Dit kan onder andere door het uitlijnen van elementen en het creëren van voldoende witruimte.

Met herhaling versterkt de visual designer het ontwerp en worden individuele elementen samengebonden.

Met contrast kan de visual designer belangrijke elementen in uw ontwerp benadrukken.

Aan de hand van deze designprincipes stuurt de visual designer de ogen van de bezoeker precies naar de belangrijke onderdelen van de website.

En weer testen

De ontwerpen van de site zijn nog niet interactief, maar kunnen toch al worden getest.

Ze kunnen eventueel wel in een mock-up worden geplaatst om het testen makkelijker te maken.

HTML & CSS

Als het visual design van de webpagina's helemaal naar wens is, kan de frontend developer aan de slag.

Deze zal de pagina's op de pixel nauwkeurig nabouwen in HTML en CSS. De website wordt gebouwd volgens de webrichtlijnen. Om dit goed te doen moet je de code testen en eventuele foutjes verwijderen. Door je te houden aan de webstandaarden zal de site goed leesbaar zijn op verschillende apparaten en browsers, maar ook bijvoorbeeld toegankelijker zijn voor blinden en slechtzienden.

En nu? Testen!

Ondanks dat de website volgens de webrichtlijnen wordt gebouwd, moet de frontend developer de site ook

testen in diverse webbrowsers. Momenteel is Google Chrome de meest gebruikte browser in Nederland,

maar ook browsers als Safari, Firefox, Internet Explorer, Edge en Opera komen voor. En ja ook het gebruiksgemak

moet je weer testen. De site is nu interactief en werkt toch weer anders dan het visual design.

Mobiel

Behalve in de verschillende browsersversies moet de site uiteraard ook getest worden op diverse smartphones en tablets. Om het beste resultaat te krijgen op al die apparaten is een responsive design aan te raden.

Hierbij schaalt de site mee met de verschillende resoluties.

Programmeren

Na het werk van de frontend developer gaat de programmeur aan de slag. Dit kan zijn voor de koppeling met een CMS, zodat de site eenvoudig bijgehouden kan worden of voor het programmeren van diverse interactieve functionaliteiten.

Klaar?

Nee helaas, je website is nooit af. En ja, je moet weer testen en verbeteren.

