

[pju:i]

The Programmer | User Interface

Eigenzinnige programmeurs en het raakvlak met
de eigenaardigheden van echte eindgebruikers.

Antoni Dol



independent publisher

2020 Amsterdam

Copyright 2002-2020 Antoni Dol

Grafische vormgeving Antoni Dol

Niet van deze uitgave mag worden verveelvoudigd in enige vorm of op enige wijze zonder schriftelijke toestemming met uitzondering van korte citaten als onderdeel van kritieken en boekbesprekingen.

ISBN 9789083044002

NUR 994, 241, 811, 988

www.antonidol.nl

[pju:i]

Deel I
Design

Uit de lucht gegrepen

Ontwerp een vliegtuig. Ga je gang, je hebt ervoor gestudeerd. Je weet alles van aerodynamica, materialen en techniek. Je ontwerp wordt gebouwd door ervaren vliegtuigbouwers en zal dagelijks in de lucht zijn. Off you go!

Daar zit je dan aan de tekentafel met een fantastische uitdaging. Je stort je op de klus met al je inzet, kennis en creativiteit. Na maanden strak doorwerken heb je een technische tekening van je vliegtuig: een elegante jager met straalmotoren, geavanceerde aanvals- en verdedigingssystemen, verticaal landen én opstijgen. Je laat het trots zien aan je opdrachtgever...

Terug naar de tekentafel: het vliegtuig heeft geen wapens nodig. En hoeft niet verticaal op te stijgen en te landen. Nog eens...

Je hebt nog genoeg energie over: Na maanden stevig doorwerken heb je een nieuwe technische tekening van je vliegtuig: Een passagiersvliegtuig dat supersonisch de Atlantische oceaan kan oversteken en waar alle luxe aan boord is. Je laat het trots zien aan je opdrachtgever...

Terug aan de tekentafel: het vliegtuig hoeft niet snel en luxe te zijn. Nog eens...

Je presenteert je lijnvliegtuig, maar het toestel hoeft geen passagiers te vervoeren, wel bemanning. Je presenteert je vrachtvliegtuig, maar het is veel te groot en maakt teveel lawaai. Als je tenslotte je pleziervliegtuig laat zien, hoor je dat het vliegtuig geen motor hoeft te hebben.

Natuurlijk is dit een gechargeerd verhaal: Niemand gaat stomweg met zo'n opdracht aan de slag zonder om meer informatie te vragen. Geen mens zal als een computer steeds hetzelfde procesje afdraaien om tot steeds hetzelfde foute eindresultaat te komen. Ik had net

zo goed een andere opdracht kunnen geven: kantoorgebouw, filmscenario, poster. Het principe dat een goed ontwerp een probleem oplost binnen randvoorwaarden geldt voor alle designdisciplines.

Dus ook voor webdesign, vandaar dat de designers bij mijn werkgever al jarenlang een standaard briefingformulier kennen, dat in een oriënterend gesprek met een opdrachtgever de agenda bepaalt. Bovendien, met het bewustzijn dat design beter Goal Directed kan zijn, is een gedegen onderzoek naar de gebruikers en wat ze willen bereiken noodzakelijk om de juiste functies van het systeem te kunnen bepalen.

Voor je vliegtuig heb je dus van je opdrachtgever te horen gekregen welke grootte, afstand, snelheid en geluidsniveau voor welk budget verwacht wordt. Van de mensen die het toestel daadwerkelijk gaan vliegen wil je weten hoe ze het moeten bedienen om zo lang mogelijk in de lucht te blijven en of ze een goed uitzicht hebben en lekker ontspannen zitten. Die laatste twee zijn voor hun doel namelijk minstens even belangrijk als de eerste.

Aan de tekentafel ontstaat je ontwerp op basis van alle gegevens die je verzameld hebt. Je past de lengte van de vleugels en de vorm van de kist aan. Je zorgt voor grote ramen en comfortabele stoelen in de cockpit. Door prototypes vroeg te testen weet je of je concept in de praktijk voldoet. Het moge duidelijk zijn dat je geen enkel design zomaar uit de lucht kan grijpen. Niet van een zweefvliegtuig, maar ook niet dat van een website.