

# Koninklijke Bibliotheek

Van een concept naar een klikbaar prototype

KONINKLIJKE BIBLIOTHEEK ×

WEBSITE ×

PROTOTYPE ×

USER TESTS ×

USABILITY ×

UX ×

KINDEREN 9-12 JAAR ×

Als onderdeel van het netwerk van openbare bibliotheeken werkt de Koninklijke Bibliotheek (KB) aan een digitaal platform voor de jeugd. Het doel van dit platform is om in het digitale domein de ontwikkeling van taal-, lees-, en mediavaardigheden van kinderen te stimuleren.

De openbare bibliotheken hebben veel kennis en ervaring in huis op het gebied van het fysieke aanbod voor kinderen en jeugd. De bibliotheken besteden op de fysieke locaties al veel aandacht aan de jeugd met goed afgestemde producten en diensten.

Echter is het ontwikkelen van een kind- en gebruiksvriendelijke online omgeving voor de jonge doelgroep een nieuwe uitdaging voor de KB en ging de KB op zoek naar een usability specialist.



“UXKids bracht ons de expertise en kennis die wij als KB nog niet in huis hebben, en hebben een mooie eerste schets van onze digitale jeugdbibliotheek geleverd die aansluit bij de belevings-wereld van het kind. UXKids werkt snel, stelt de goede kritische vragen en levert mooie en bruikbare dingen op. Job well done!”

**Lieke Hoefs**

Projectmanager Jeugd bij de  
Koninklijke Bibliotheek

# Van een nieuw concept naar een interactief prototype voor kids 9-12 jaar

Het jeugdteam van de KB had al een duidelijk beeld bij de visie voor een digitaal platform voor de jeugd. Alleen miste het team de nodige kennis en ervaring op het gebied van digitale media voor kinderen om antwoord te geven op de volgende vragen:

- Wat is belangrijk voor een aansprekende en intuïtieve omgeving voor kinderen?
- Hoe zorgen we ervoor dat de jeugdbibliotheek.nl aansluit bij de wensen, behoeften en verwachtingen van de jonge lezers?
- Hoe zorgen wij ervoor dat het concept te realiseren is binnen de kaders van de technische mogelijkheden?
- Hoe maken we de jeugdbibliotheek.nl in een vroeg stadium al tastbaar voor alle betrokkenen?

## UXkids Expertises

- ☒ **Concept**
- ☒ **Interactie ontwerp**
- ☒ **Grafisch ontwerp**
- ☒ **Gebruikersonderzoek**



Het onderzoek kon via een live-stream online gevolgd worden door het jeugdteam van de KB.

Na een eerste kennismaking werd duidelijk dat UXkids de juiste match was om het jeugdteam van de KB te ondersteunen bij het beantwoorden van bovenstaande vraagstukken en het adviseren op het gebied van de usability.

## 1. UXkids versterkt het jeugdteam van de KB

Op basis van een inventariserend onderzoek met de gebruikers en de technische en organisatorische randvoorwaarden van de KB, is UXkids aan de slag gegaan met het ontwerpen van een kind- en gebruiksvriendelijke online-omgeving.

In nauwe samenwerking met het jeugdteam van de KB heeft UXkids antwoord kunnen geven op de vragen rondom de jeugdbibliotheek.nl.

## 2. Wat is belangrijk voor een aansprekende en intuïtieve omgeving voor kinderen?

Door haar jarenlange ervaring weet UXkids precies wat belangrijk is bij het ontwikkelen van digitale producten voor kinderen tussen de 9 en 12 jaar oud.

Hieronder beschrijven we vijf belangrijke aspecten bij het ontwerpen voor deze doelgroep:

### < 1 > Een intuïtieve structuur

Kinderen zijn over het algemeen niet of heel beperkt op zoek naar structuur op een website. Ze zijn actiegericht en houden van exploratie. Kinderen willen dan ook geen dead-ends tegenkomen maar juist exploratief kunnen rondneuzen op zoek naar interessante content.

### < 2 > Hulp bij het zoeken

Kinderen weten vaak wel wat ze zoeken maar missen de vaardigheid om systematisch op zoek te gaan op een website. Het is daarom belangrijk om kinderen te begeleiden en hen duidelijke handvatten en feedback te geven tijdens hun zoektocht.

### < 3 > Personalisatie

Kinderen zijn meer dan volwassenen op zoek naar wat relevant is voor hen. Content moet daarom zo

goed mogelijk worden afgestemd op de leeftijd en de interesses van het kind. Pas wanneer een kind verwacht relevante content te vinden op een website, is hij of zij gemotiveerd verder te exploreren.

### < 4 > Visuele content

Kinderen zijn zeer visueel ingesteld. Dit betekent dat afbeeldingen functioneel en relevant moeten zijn. Tekst werkt het beste wanneer deze geïntegreerd is in een afbeelding of visueel ondersteund wordt door bijvoorbeeld een icoon.

### < 5 > Een vrolijke vormgeving

Ook kleuren zijn belangrijk voor een kindvriendelijke uitstraling. Kleur kan worden ingezet als aanduiding van een content categorie of gewoon voor een afwisselende en vrolijke uitstraling. Afwisseling en uitstraling zijn zeer belangrijk voor kinderen omdat een website alles mag zijn behalve saai.

## 3. Hoe zorgen we ervoor dat de jeugdbibliotheek.nl aansluit bij de wensen, behoeften en verwachtingen van de jonge lezers?

UXkids gelooft in Child Centered Design. Veel design aspecten, zoals ook bovenstaande voorbeelden zijn universeel.

Hieruit kan UXkids best practices herleiden als houvast en uitgangspunt voor een nieuw ontwerp. Echter blijft het kind de belangrijkste expert als het gaat om de kind- en gebruiksvriendelijkheid.

## De voordelen van een klikbaar prototype

Door de jarenlange ervaring met de doelgroep, was UXkids in staat om binnen enkele dagen een klikbaar prototype voor de jeugdbibliotheek.nl te ontwerpen.

Een dergelijke prototype biedt een laagdrempelige en goedkope manier om:

1. Zeker te weten dat alle neuzen binnen een team dezelfde kant op staan,
2. Een doelgerichte en constructieve discussie binnen het team te faciliteren,
3. Een idee of concept tastbaar te maken voor alle stakeholders
4. De technische realiseerbaarheid te toetsen,
5. De grafische realiseerbaarheid binnen de huisstijl te toetsen,
6. Een idee of concept te toetsen met de gebruikers, en om
7. Een duidelijk kader te bepalen voor de scope van een project.



Ook de ideeën en doelen van de KB zijn meegenomen tijdens de conceptuele fase van dit project.

Door kinderen blijvend te betrekken tijdens het ontwerpproces/ontwikkelingsproces, weet de KB zeker, dat het concept en ontwerp aansluiten bij de wensen en behoeften van de jonge gebruikers.

#### 4. Hoe zorgen wij ervoor dat het concept te realiseren is binnen de kaders van de technische mogelijkheden?

De technische realiseerbaarheid binnen het bestaande framework van de KB was een belangrijke voorwaarde voor dit project.

UXkids heeft vanaf het begin nauw samengewerkt met het jeugdteam van de KB om (1) gebruik te maken van alle beschikbare kennis en expertise en (2) om alle teamleden mede eigenaar te maken van het project.

Zo was het mogelijk om al vroeg in het project de realiseerbaarheid van het concept te toetsen en samen met de KB weloverwogen ontwerpbeslissingen te nemen.

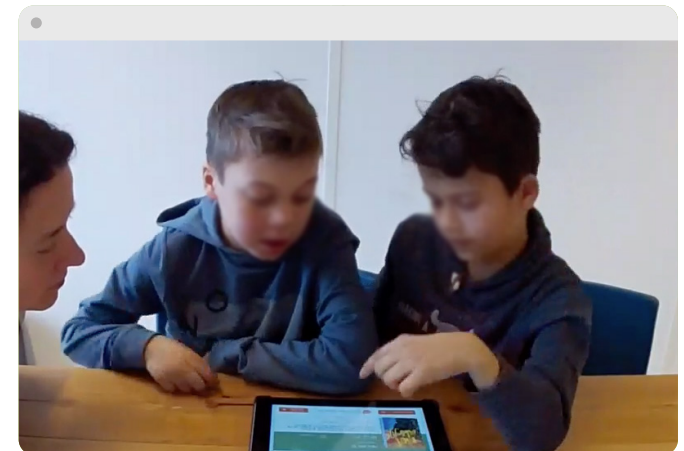
#### 5. Hoe maken we de jeugdbibliotheek.nl in een vroeg stadium al tastbaar voor alle betrokkenen?

Een beeld spreekt meer dan 1000 woorden. Dit geldt ook voor digitale producten.

Door middel van een klikbaar prototype, welke is gebaseerd op de bestaande huisstijl van de KB en verrijkt met een kindvriendelijk karakter, heeft UXkids de vertaalslag gemaakt van een abstract en textueel visiedocument, naar een eerste concept en naar het scherm.

Een interactieve omgeving, waar men net zoals op een werkende website doorheen kan klikken, laat het project jeugdbibliotheek.nl direct tot leven komen - Nog voordat er een enkele regel code is geschreven.

Dit biedt een zeer effectieve manier om het concept voor het nieuwe online platform zowel intern binnen de KB als met het netwerk van openbare bibliotheken te delen. Zo is iedereen op de hoogte en heeft men een duidelijk beeld bij het concept.



Het prototype werd tijdens duo-interviews voorgelegd aan kinderen tussen de 9 en 10 jaar oud.

# 4 redenen waarom kids en jongeren uw beste adviseurs zijn

Jonge gebruikers staan vaak ver af van de technische en conceptuele kant van een product. Toch (en juist daarom) zijn zij waardevolle critici en adviseurs als het gaat om het optimaliseren van uw product.



## 1.

Jonge gebruikers hebben goede ideeën en suggesties. Door de natuurlijke interactie hebben jonge gebruikers een duidelijk beeld bij mogelijke tekortkomingen van uw product en oplossingen hiervoor.

## 2.

Jonge gebruikers weten wat belangrijk is. Jonge gebruikers weten het beste wanneer, waar en voor welk doeleinde zij uw product gebruiken. Zo kunnen zij functionaliteiten rangschikken en prioriteren en weten zij of uw concept of product essentiële functionaliteiten mist.

## 3.

Jonge gebruikers zijn de expert. Jonge gebruikers zijn uniek in hun wensen, behoeften en doelen m.b.t. uw specifieke product. Alleen zij kunnen aangeven of uw product aan hun verwachtingen voldoet.

## 4.

Jonge gebruikers zijn objectief en eerlijk. Jonge gebruikers hebben geen alternatieve agenda of politieke belangen. Hun mening is 100% puur en gericht op uw product.



UXKIDS

BIG EXPERIENCES FOR SMALL PEOPLE