

# De Elementen van User Experience

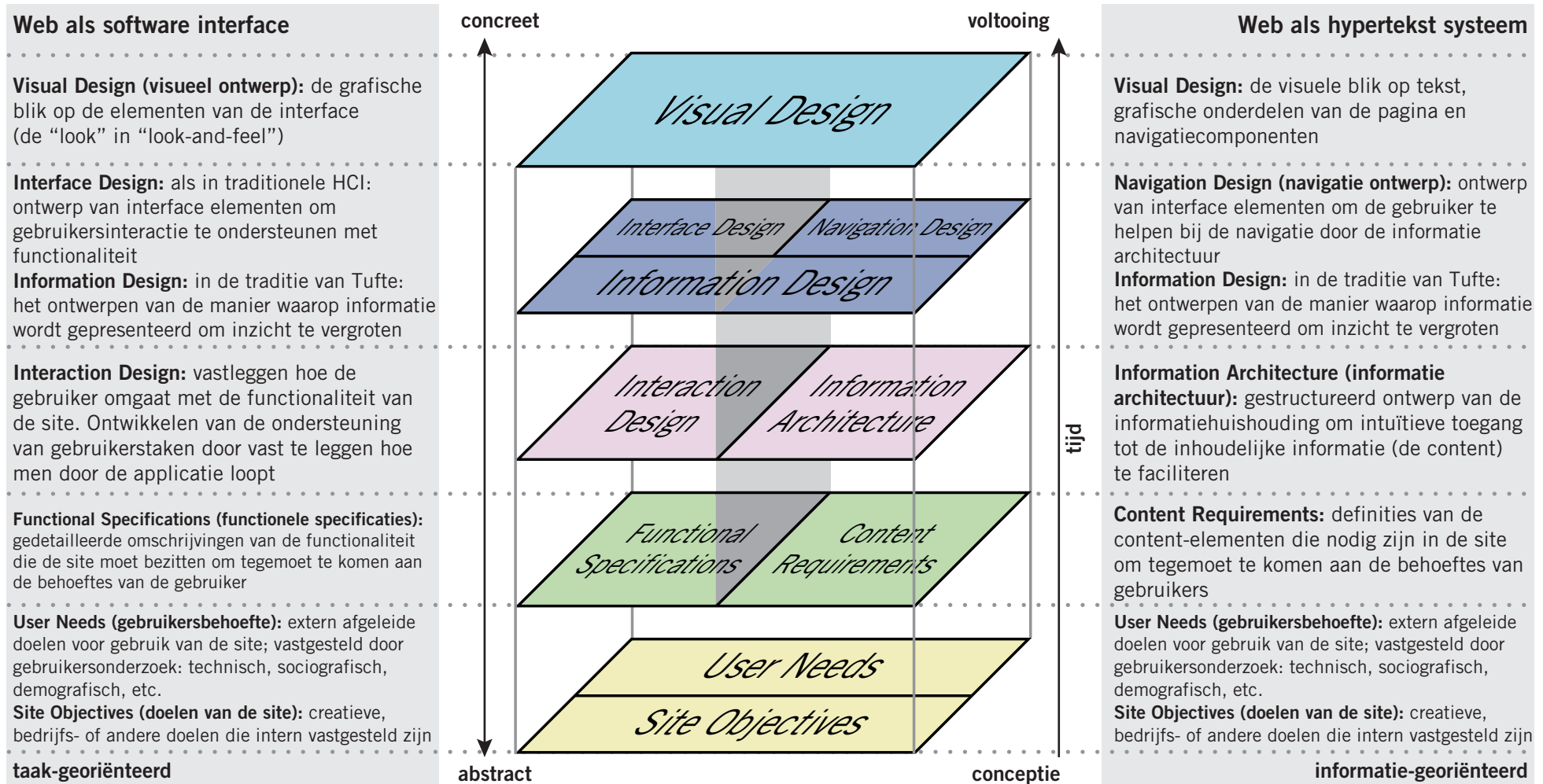
Jesse James Garrett

jgg@jgg.net

30 maart 2000

vrije vertaling  
in het Nederlands  
Sven van de Riet

**Een tweevoudigheid:** Oorspronkelijk werd het web gezien als een informatieruimte met hypertext; de snelle ontwikkeling van geraffineerde technieken aan de voorkant (de interface) en de achterkant (informatiesystemen) maakten het web steeds meer tot een software interface op afstand. Deze dubbele functie heeft geleid tot veel verwarring. Professionals op het gebied van user experience hebben tevergeefs geprobeerd om hun eigen terminologie ook te gebruiken binnen gebieden waar ze niet voor bedoeld waren. Het doel van dit document is om enkele van deze termen, in een relevante context, te definiëren en om de onderliggende relaties tussen de verschillende elementen te verduidelijken.



**Dit plaatje is niet compleet:** het hier geschetste model houdt geen rekening met secundaire overwegingen (zoals die kunnen ontstaan gedurende de technische of inhoudelijke ontwikkeling) die invloed kunnen uitoefenen op beslissingen gedurende het ontwerptraject van de user experience. Ook beschrijft het model géén ontwikkelproces, noch definieert het rollen die nodig zijn binnen ontwikkelteams op het gebied van user experience. Er is slechts gepoogd om de belangrijkste overwegingen in kaart te brengen die we op dit moment tegenkomen bij het ontwerpen van user experience voor het web.