

Het proces naar een modulair designsysteem bepalen

Gerlinde Schuller

Ik heb onderzoek gedaan naar het opzetten van designsystemen en het gebruik van contentmanagementsystemen in de journalistiek. Vervolgens heb ik na gesprekken met informatieontwerpers en software engineers een overzicht gemaakt van de processtappen voor het ontwerp van een modulair systeem. De modulariteit van het webplatform is belangrijk, want redacties moeten het individueel kunnen aanpassen en zelf kunnen invullen. Bovendien is het de bedoeling dat deze testrun verder ontwikkelt kan worden tot een functioneel 'webtemplate' dat flexibel, stabiel, schaalbaar en makkelijk onderhoudbaar is op de lange termijn.

Inclusive design for digital applications

July/October 2020

Every design decision has the potential to include or exclude customers. Designers shouldn't marginalise people with an impairment and should create designs that are inclusive for all people. How can they create products that enable a wide range of diverse people to access those products?



In July and October I took part in design brainstormings, which examined the methods and goals of Inclusive Design. The sessions were organized by Greenberry, a digital design studio in Utrecht (NL).

More than 20 designers, clients and stakeholders brainstormed around the following questions:

- What is successful in the field of Inclusive Design and what goes wrong?
- What needs to be improved to make design more inclusive?
- What is needed from clients, authorities and design teams to achieve this?

The long-term objective is to start working on a design toolkit for digital applications that will be broadly deployable for companies, government, organisations, designers and developers.

<https://theworldasflatland.net/inclusive-design/>

Wat vinden journalisten van het CMS waarin ze werken?

Elger van der Wel
Augustus 2020

Een CMS is een systeem dat het makkelijk maakt om informatie op het internet te publiceren. Veel journalisten omschrijven het dan ook als een publicatiesysteem.

Op de vraag wat er mogelijk moet zijn met zo'n CMS kwamen antwoorden binnen als 'verhalen publiceren en opmaken', 'direct online publiceren' en 'artikelen maken en verrijken'.

Er zijn ook mensen die vinden dat een CMS een compleet redactiesysteem moet zijn. Medewerkers van landelijke en regionale omroepen gaven bijvoorbeeld antwoorden als 'overzicht geven van producties, database voor agenda en contacten' en 'alles, inclusief audio- en videomontage'. Onlogisch is dat niet, want zij werken over het algemeen met redactiesystemen waarin alles kan, van het maken van tv-draaiboeken tot de publicatie op internet.

De NOS introduceerde in 2016 een zelfgebouwd redactiesysteem en gebruikers hiervan die de enquête invulden zijn allemaal positief. NOS-redacteur Sven Schaap zegt erover: **'Je schrijft artikelen op basis van blokken. Een tekstblok, een fotoblok, je voegt het allemaal makkelijk in. Het werkt precies zoals je als journalist wilt dat het werkt.'**

Online publicatie lijkt dan ook geen sluitpost te zijn in het systeem, zoals dat bij NIS wel is. 'De online-redactie zit in de kern op de nieuwsvloer bij de NOS en is leidend bij veel berichtgeving. Berichten die voor online geschreven worden, worden gebruikt binnen de rest van de NOS. iNOS is daar ook echt op ingericht.'

...

Source: <https://www.svdj.nl/wat-vinden-journalisten-van-het-cms-waar-in-ze-werken/>

CMS in journalism

November 2020

A content management system (CMS) is a computer software used to manage the creation and modification of digital content.

Important functions:

A/B-Testing: of an article (two versions of an article are tested; comparison of headlines, length, designs and advertising measures)
A plugin in WordPress provides an option to show a different header on social media or in Google than on the nieuws website.

SEO: optimize an article for search engines (SEO)

Automatic suggestions for tags, images and related articles/videos:

CMS would make automatic suggestions prompted by artificial intelligence. It would automatically suggest tags based on the content of an article. It could also make automatic photo suggestions when it is linked to a photo provider, e.g. Getty Images or ANP. It could also make automatic suggestions for related articles and videos which are already produced by the media company.

Finding relevant old content/articles in the archive: CMS would make automatic suggestions for republishing 'old' content.

Simple user interfaces: proving guidelines for delivering/uploading content

Data about the behavior of the reader flows back into the CMS:

the system helps to put the correct headline above an article, but also makes suggestions on how you can best spread a story on social media.

Duplicate stories for other websites and channels

Different CMS

CMS built by publishers:

The Washington Post – Arc
Vox Media – Chorus
NOS – iNOS

Other CMS used by the media:

WordPress (used by Linda.nl)
Drupal (www.drupal.org)
Wagtail (<https://wagtail.io>)
ExpressionEngine (<https://expressionengine.com/>)
DNR
MNT
Joomla (www.joomla.org)

Building a Digital Design System

1. Conduct a visual audit

The first step in building a design system is to do a visual audit of your current design, whether that's the design of an app, a website, or some other digital product. Taking inventory of the CSS you're using and the visual qualities of the elements can help you gauge how much of an undertaking this process might be.

2. Create a visual design language

The visual design language is the core of a design system. It's made up of the discernible components that you'll use to construct your digital product. Your visual design language is made up of four main categories, and you should consider the role each of these design elements plays in every component on the screen.

–Color

Common colors in a design system include 1-3 primaries that represent your brand. You may want to include a range of tints—a color mixed with white—and shades—a color mixed with black—to give your designers a few more options.

–Typography

Most design systems include just 2 fonts: 1 font for both headings and body copy, and a mono-space font for code. Keep it simple to avoid overloading and confusing your user. Keep the number of fonts low; it's not only a best practice of typographic design, and it also prevents performance issues caused by excessive use of web fonts.

–Sizing and spacing

The system you use for spacing and sizing looks best when you have rhythm and balance. A 4-based scale is growing in popularity as the recommended scale due to its use in iOS and Android standards, ICO size formats, and even the standard browser font size.

–Imagery

Set guidelines for illustrations, icons, and image formats.

3. User testing of visual concept and design

4. Programming concept

Research software needs and CMD system.

5. Create a User Interface/pattern library

Unlike the visual audit you've already conducted, this step in the process looks at the actual components of your UI. Collect all of the parts and pieces of your UI currently in production (every button, form, modal, and image). Merge and remove what you don't need.

6. Programming design

7. User testing of interactive user interface

8. Document what each component is and when to use it (manual with guidelines)

Documentation and standards are what separate a pattern library from a true design system.

Most important inspiration sources:

Systemic Design Toolkit

<https://www.systemicdesigntoolkit.org/>

Comprehensive guide to design systems

<https://www.invisionapp.com/inside-design/guide-to-design-systems/>

Universal Principles of Design

<http://universalprinciplesofdesign.com/>

This research is part of the project *The Infinite Narrative*

<https://theworldasflatland.net/the-infinite-narrative/>