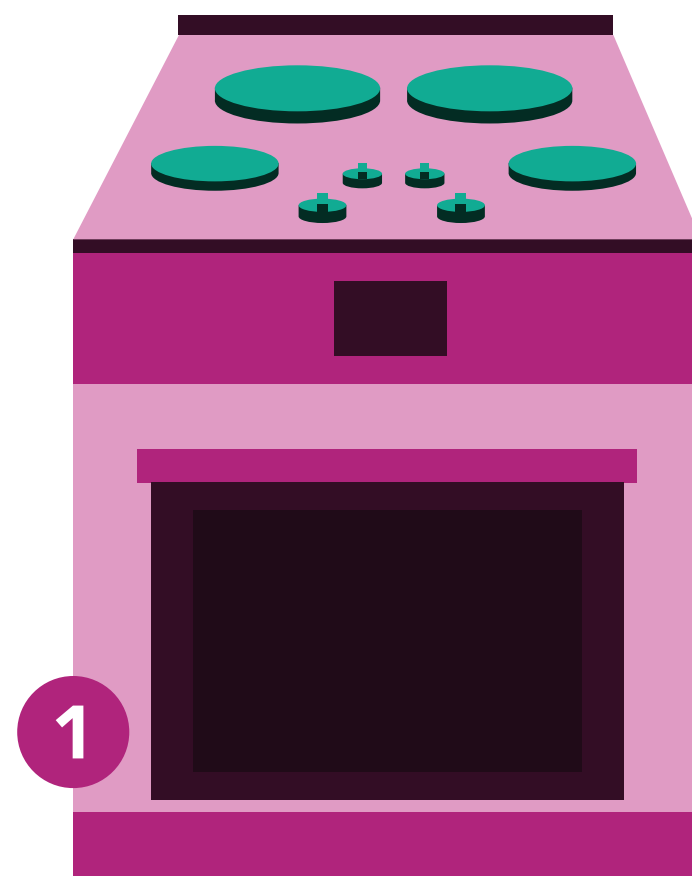




## 2 Match tussen systeem en de echte wereld

**Omschrijving** Het design moet de taal van de gebruikers spreken. Gebruik woorden, zinnen en concepten die **bekend zijn bij de gebruiker**, in plaats van intern jargon. Volg realistische conventies, zodat informatie in een natuurlijke en logische volgorde verschijnt.



De taal die je moet gebruiken hangt sterk af van jouw specifieke gebruikers.

**Tip:** Zorg dat gebruikers de betekenis *begrijpen* zonder de omschrijving van een woord op te hoeven zoeken.

**Tip:** Ga er nooit vanuit dat jouw begrip van woorden of concepten overeenkomt met dat van jouw gebruikers.

**Tip:** Gebruikersonderzoek helpt je de vertrouwde terminologie van gebruikers te ontdekken, evenals hun denkproces bij belangrijke concepten.

### 1 **Kookplaatbediening**

*Wanneer de kookplaatbediening overeenkomt met de lay-out van de verwarmingselementen, begrijpen gebruikers snel welke waarbij hoort.*

### 2 **“Auto” versus “automobil”**

*Als gebruikers dit object beschouwen als een “auto”, gebruik dit dan als label.*

### 3 **Winkelwagenpictogram**

*Een winkelwagenpictogram is gemakkelijk herkenbaar omdat die dezelfde functie heeft als zijn echte tegenhanger.*

