

# WAAROM ONTWERPEN MET ERVARINGSDESKUNDIGEN?

Posted on 17 januari 2020 by stichtingmeo



Category: [Samenwerken met ervaringsdeskundigen](#)



Net als bij het ontwikkelen van gebouwen, is het ook bij het ontwerpen van websites en apps belangrijk dat ervaringsdeskundigen betrokken worden. [Het filmpje Niets Over Ons Zonder Ons laat zien waarom dat belangrijk is en wat ervaringsdeskundigen toevoegen.](#)

## Vier redenen

Vier redenen voor het betrekken van ervaringsdeskundigen bij het ontwerpen van websites en apps:

1. Het levert een website op die toegankelijk én gebruiksvriendelijk is voor mensen met een beperking.
2. Het leidt niet alleen tot een bruikbare website voor mensen met een beperking, maar ook tot een betere website voor iedereen.
3. Het is goedkoper om mensen met een beperking vanaf het begin te betrekken; aanpassingen achteraf zijn dan minder vaak nodig.
4. Het werken met ervaringsdeskundigen creëert bewustwording en draagvlak binnen de gemeentelijke organisatie en geeft energie.

## WCAG en gebruiksvriendelijkheid

De WCAG-richtlijnen zijn ontworpen om websites toegankelijk te maken. Het voldoen aan de richtlijnen betekent niet dat de website automatisch ook gebruiksvriendelijk is. De WCAG gaat vooral over wat minimaal nodig is voor de toegankelijkheid en minder over gebruiksvriendelijkheid. Ook daarom is het belangrijk om ervaringsdeskundigen te betrekken. Door samen te werken met mensen met een beperking ontstaat een groter begrip over hoe zij een website gebruiken en wat nodig is om een website echt toegankelijk en gebruiksvriendelijk te maken.

## Inclusief ontwerpen

Vaak wordt gesproken over 'Inclusief ontwerpen', ook wel 'Design for all', 'Inclusive Design' of 'Ontwerpen voor iedereen' genoemd. Het betekent dat zoveel mogelijk mensen, onafhankelijk van zaken als leeftijd, functiebeperking of leesvaardigheid, gebruik kunnen maken van de producten en diensten.

'Ontwerpen voor iedereen' kun je bereiken door ervaringsdeskundigen te betrekken bij het ontwerp. Ontwerpbureaus bedenken ook andere manieren om vanuit de gebruiker te denken en ontwerpen. Bijvoorbeeld door te werken met 'klantreizen' en 'persona's'. In dat geval is het belangrijk om ook persona's met beperkingen op te nemen.

