

STOOM[▲]

WWW.MAROWIJNE.NL

Stichting Ondersteuning Onderwijs Marowijne

PROCESVERSLAG

ONTWIKKEL-
ING VAN EEN
WEBSITE MET
EEN HUISTIJL



PROCESVERSLAG
7 TUSSENPRODUCTEN
1 WEBSITE
IDEEËN EN PLAATJES

Instituut

Student: Akash Sewdajal 20046638
Opleiding: CMD
Instituut: De Haagse Hogeschool

Bedrijf

Opdrachtgever: Rudi Daron
Bedrijf: STOOM

Examinatoren

Begeleider: Lisa van Noorden
Expert: Jolanda Logtenberg
Afstudeerperiode: 22-09-09



REFERAAT

In het verslag worden de werkzaamheden van Akash Sewdajal beschreven, afkomstig van de Haagse Hogeschool. Dit verslag is geschreven in het kader van zijn afstudeertraject met betrekking tot de opleiding Communicatie & Multimedia Design (CMD).

Tijdens mijn afstudeertraject, wenste Stichting Ondersteuning Onderwijs Marowijne (STOOM), een functionerende website te verkrijgen. Deze website is voornamelijk bedoeld voor leraren en leerlingen van de Barronschool die gelegen is te Suriname.

Voordat de website wordt ontwikkeld is het voornamelijk belangrijk dat er onderzoeken en analyses vervaardigd worden om zo een goed onderbouwde ontwerprapport te kunnen opstellen. Daarnaast is er een testrapport opgesteld na het ontwerprapport te hebben geschreven. Tenslotte is de website ontwikkeld.

Het afstudeertraject heeft plaatsgevonden in Nederland. Het eindproduct, de website, is volgens de methodiek van Jesse James Garrett ontwikkeld. Daarnaast is voor het project de methodiek van Roel Grit gebruikt.

DESCRIPTOREN:

Jesse James Garrett
User-Centered Design
Roel Grit
Usability
Open Source
Content Management Systeem (CMS)
Testen
Website
Huisstijl

VOORWOORD

Tijdens het afstudeertraject heb ik plezier gehad maar vooral veel inspirerende informatie opgedaan op mijn vakgebied. Hierbij ben ik alleen werkzaam geweest, in opdracht van STOOM. Hoewel STOOM in Nederland geen kantoorruimte heeft heb ik mijn werkzaamheden kunnen uitvoeren door onder andere gebruik te maken van faciliteiten aan de HHS, zoals de bibliotheek.

Als eerst wil ik mijn dank betogen aan R. Darson, de opdrachtgever, die tijdens het hele project een praktijkgerichte blik heeft gegeven. Ik ben hem overigens dankbaar voor de medewerking die hij verschaftte tijdens het project. Ten slotte wil ik mijn begeleiders, Lisa van Noorden en Jolanda Logtenberg, bedanken voor de ondersteuning en feedback op mijn verslag. Zonder de feedback was mijn verslag hoogstwaarschijnlijk in omvang aanzienlijk groter geworden.

Met vriendelijke groet,

A handwritten signature in black ink, reading 'Akash Sewdajal'. The signature is stylized with a large 'A' and a long horizontal stroke at the bottom.

Akash Sewdajal

INHOUDSOPGAVE

1	Stichting STOOM	5
2	Opdrachtoomschrijving	6
3	Doelstelling	6
4	Aanpak	7
4.1	Het kiezen van de methodieken	7
4.2	Het maken van een planning	13
5	Initiatieffase	16
5.1	Opstarten van het project	16
5.2	Definiëren van het afstudeerplan	16
6	Definitiefase	18
6.2	Definiëren van de style guide	25
6.3	Het maken van de logo	27
6.4	Scope plane vaststellen	31
7	Ontwerpfase	33
7.1	Verloop van de Structure plane	33
7.2	Skeleton plane	38
8	Vorbereidingsfase	40
8.1	Usability test opstellen	40
8.2	Geschikte CMS kiezen	43
8.3	Het kiezen van een hosting bedrijf	45
9	Implementatiefase	50
9.1	Verloop van de Surface plane	50
10	Realisatiefase	52
10.1	Grafische ontwerpen maken	52
10.2	HTML-templates implementeren in het CMS	54
11	Nazorg fase	56
11.1	Handleiding schrijven	56
12	Evaluatie	57
12.1	Evaluatie producten	57
12.2	Evaluatie proces	58
13	Literatuurlijst	61
13.1	Bijlage 1: Afstudeerplan	62
13.2	Bijlage 2: Plan van aanpak	62
13.3	Bijlage 3: Concurrentieanalyse	62
13.4	Bijlage 3: Ontwerprapport	62
13.5	Bijlage 4: Style Guide	62
13.6	Bijlage 5: Testrapport	62
13.7	Bijlage 6: Handleiding	62

Inleiding

Dit verslag is geschreven in kader van mijn afstudeerproject in opdracht van STOOM voor de Barronschool te Suriname. STOOM is een stichting die streeft naar verbetering van onderwijs in het district Marowijne.

Dit verslag is in drie delen opgedeeld namelijk Deel 1: Bedrijf en opdracht, Deel 2: Werkzaamheden en Deel 3: Evaluatie. In deel twee wordt beschreven wat mijn activiteiten zijn geweest die ik heb uitgevoerd van 22-09-2009 tot nu toe. Overigens geef ik per hoofdstuk aan: waarom een activiteit is uitgevoerd, wat de activiteit was die ik heb uitgevoerd en hoe de activiteit is uitgevoerd.

Ten eerste doe ik verslag van het bedrijf en de opdracht, dit omvat hoofdstuk één tot en met hoofdstuk vijf. In dit deel beschrijf ik de organisatie in het algemeen, de plaats van de afstudeerder, de opdracht en uitgangssituatie van de afstudeerder.

Ten tweede beschrijf ik in deel twee mijn werkzaamheden. Dat begint bij hoofdstuk zes de initieffase waar ik beschrijf hoe het project is opgestart. Vervolgens doe ik in hoofdstuk zeven, namelijk de definitiefase, verslag van hoe het projectresultaat eruit komt te zien. Dit resulteert onder andere in een plan van aanpak. Verder beschrijf ik in hoofdstuk acht, de ontwerpfase, hoe het systeem eruit komt te zien. In hoofdstuk negen, de voorbereidingsfase, worden de nodige voorbereidingen getroffen voor het volgende hoofdstuk namelijk de realisatiefase. In de realisatiefase wordt het systeem daadwerkelijk gebouwd. In hoofdstuk elf wordt de nazorgfase beschreven, hier wordt onder andere documentatie voor het systeem geschreven.

Ten slotte eindig ik met deel drie waar ik een evaluatie geef van mijn proces en de producten.

1 Stichting STOOM

In dit hoofdstuk wordt beschreven wat de Stichting STOOM doet en de plaats van de afstudeerder binnen de organisatie.

Stichting Ondersteuning Onderwijs Marowijne (STOOM) is een vrijwilligersorganisatie die is opgericht in 2001 en heeft de doelstelling om de kwaliteitsverbetering door te voeren op het onderwijs in het district Marowijne. Tussen 1986 en 1992 is er een binnenlandse oorlog uitgevochten in het district Marowijne, waardoor er veel scholen vernietigd zijn. Sindsdien is er weinig onderhoud gepleegd aan de scholen. De huidige situatie van lesgeven vindt plaats in ongunstige omstandigheden. STOOM krijgt verzoeken van scholen om naast renovaties van de schoolgebouwen, in leermiddelen en meubilair te voorzien. De Barronschool bevindt zich in Marowijne en kan dienen als een voorbeeld voor het hele district. Hier wordt op dit moment extra hard gewerkt aan het renoveren van de gehele school en het voorzien van leermiddelen.

STOOM bestaat uit een bestuur, stagebureau en vertegenwoordigers. De stichting is relatief klein en bestaat uit voornamelijk drie leidinggevende personen. De opdrachtgever voor dit project is de heer Rudi Darson, vertegenwoordiger voor STOOM in Nederland.

STOOM heeft geen kantoorruimte in Nederland. Daarom dien ik mijn eigen werkplek te kiezen. Tijdens het afstudeertraject heb ik het meest contact gehad met de opdrachtgever. Hoewel ik ook contact heb gehad met mevrouw Carmen Pinas, medewerker van het stagebureau, te Suriname. Deze contactmomenten verlopen op verschillende manieren namelijk, telefonisch en per e-mail. Tijdens deze momenten wordt overlegd over de voortgang en alle andere project gerelateerde zaken besproken.

2 Opdrachtomschrijving

In dit hoofdstuk worden enkele belangrijke onderdelen beschreven van het afstudeerproject. Hierdoor krijg je inzicht over de opdracht. Ten eerste doe ik verslag van het kader van de opdracht. Ten tweede doe ik verslag van de doelstelling.

Op de Barronschool was het drop-outcijfer hoog, tussen de 20-30% per jaar. Uit een onderzoek naar schoolverlaters kwam naar voren dat gebrek aan individuele begeleiding wordt aangemerkt als één van de redenen om school vroegtijdig te verlaten. In 2008 heeft STOOM in overleg met de Barronschool besloten het portfolioproject op de Barronschool op te starten. Als onderdeel daarvan zullen de leerlingen stage lopen op projecten van de school en bij lokale bedrijven in Moengo. Daarnaast hebben de leerlingen een portfoliomap waar ze hun prestaties zelf bijhouden. Dat vergroot de kans dat de leerlingen hun studie afmaken. Het is gebleken dat onder andere door het portfolioproject het drop-outcijfer aanzienlijk is gedaald.

Werkgevers die uitkijken naar stagiaires hebben geen inzicht op portfolio's van leerlingen van de Barronschool.

3 Doelstelling

Ten eerste bespreek ik het ontwerpen van een nieuwe website voor de Barronschool in opdracht van STOOM. Ten tweede bespreek ik het ontwerpen van een eigen huisstijl en tot slot komt het implementeren van de website aan bod. De website bevat een digitaal portfolio dat wordt beheerd door de leerlingen van de Barronschool en bezichtigd wordt door werkgevers die stagiaires zoeken.

Het betreft een volledig werkend beheerbare website die gedreven is door een Open Source Content Management Systeem (CMS).

4 Aanpak

4.1 Het kiezen van de methodieken

In de volgende twee alinea's vindt je criteria voor het kiezen van geschikte methodieken voor dit project. Er wordt een vergelijking gemaakt tussen ontwikkelmethodieken IAD en The Elements of User Experience. Tevens worden de projectmethodieken Prince 2 en Roel Grit vergeleken.

Door de opdrachtgever up to date te houden zullen er veel tussenproducten opgeleverd moeten worden. Immers heeft STOOM geen kantoorruimte waar ik kan werken, er is dus weinig contact met de opdrachtgever. Alleen door middel van een ontwikkelmethodiek die de mogelijkheid biedt om veel tussenproducten op te leveren, kan er regelmatig contact plaatsvinden. Daarnaast is User Centered Design belangrijk omdat het succes van de website bepaald wordt door de gebruikers. Deze zullen immers de website gebruiken.

Mijn keuze voor een projectmethodiek baseer ik grotendeels op reeds positieve ervaringen. Het project duurt 17 weken waarin de opdrachtgever wenst dat er uiteindelijk een werkende website wordt geïmplementeerd op de Barronschool. De rode draad mag niet verloren gaan want het is erg makkelijk om overzicht te verliezen door je op details te storten. Een projectmethodiek kan hierbij helpen en daarnaast helpt het bij het maken van planning en het project in fases te splitsen. Hierdoor blijf je overzicht houden op het project en is de kans van slagen groter.

4.1.1 Ontwikkelmethodiek

Tijdens de opleiding CMD ben ik onder andere bekend geraakt met de ontwikkelmethodieken Iterative Application Development (IAD) en The Elements of Experience User.

In de onderstaande twee tabellen vind je de projectmethodieken IAD en JJG. Deze tabellen bevatten punten verdeeld over positieve kenmerken en negatieve kenmerken.

IAD	
Positieve kenmerken	Veel tussenproducten, wat leidt tot grote betrokkenheid tussen ontwikkelaar, gebruikers en opdrachtgever.
	Effectief en flexibel. Want er zijn in een vroeg stadium bruikbare onderdelen van het systeem. Mocht het project vroegtijdig worden onderbroken kan een deel van het systeem deels praktisch ingezet worden.
	Elke iteratie heeft een bruikbaar onderdeel van de website
Negatieve kenmerken	De scope staat niet vast, hierdoor is het niet mogelijk of lastig om een planning in een vroeg stadium te maken.
	Details van het eindproduct zijn niet te voorspellen
	Mogelijkheid om het systeem uit te bouwen door een ander team is ingewikkeld, vanwege weinig of gebrek aan documentatie.
	Ruime ervaring met de gebruikte technieken is vereist door ontwikkelaars.

kader 1 IAD ontwikkelmethodiek voor en nadelen

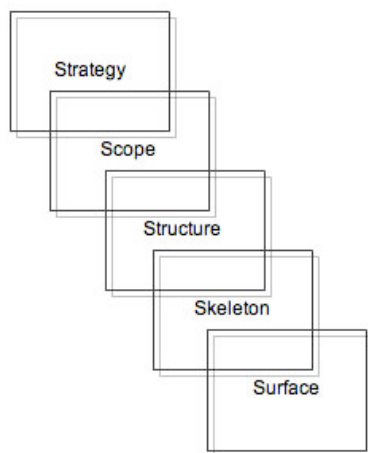
Jesse James Garrett: The Elements of User Experience	
Positieve kenmerken	Veel tussenproducten, wat leidt tot grote betrokkenheid ontwikkelaar gebruikers en de opdrachtgever
	Overlappende fasering binnen het project, waardoor je verder kan werken als de beschikbaarheid van de opdrachtgever gering is.
	Achteraf verbeteringen aanbrengen op User Experience is niet altijd nodig ten opzichte van IAD
Negatieve kenmerken	Bevat geen implementatie fase

kader 2 JJG ontwikkelmethodiek voor en nadelen

Jesse James Garrett lijkt het meest toepasbare ontwikkelmethodiek te zijn voor dit project vanwege een aantal punten. Hieronder worden alle punten op een rijtje gezet:

- Een groot gedeelte van de eisen van het systeem zijn vanaf het begin af aan bekend.
- Ontwerpkeuzes kunnen beter worden onderbouwd in het procesverslag.
- Overlappende fases bieden de mogelijkheid om door te werken in opeenvolgende fases.
- Vanaf het begin af aan richt deze methodiek zich op de gebruiker, waardoor de User Experience vaak wordt bevorderd.

Het is grotendeels bekend wat opgeleverd dient te worden. Hierdoor alleen is JJG een betere keuze dan IAD. Daarnaast moet ik mijn ontwerpkeuzes kunnen onderbouwen en de methodiek van JJG leent zich daar uitstekend voor. Daarnaast krijgt de opdrachtgever een helder beeld van het op te leveren product mede door de vele tussenproducten. Ten slotte richt deze methodiek zich van begin af aan op de gebruiker, hierdoor hoeft je achteraf geen planning te maken om de User Experience te verbeteren.



figuur 1 De planes van Jesse James Garret abstract weergegeven. Elke fase wordt achter elkaar doorlopen.

4.1.2 Projectmethodiek

De ontwikkelmethode van JJG biedt niet genoeg houvast voor het implementeren van een website in dit project. Daarom heb ik gekozen voor een projectmethodiek die ervoor zorgt dat implementatie activiteiten ingepland kunnen worden. De keuze valt op twee projectmethodieken waar ik ervaring mee heb, namelijk Prince 2 en Roel Grit.

In de onderstaande tabellen vind je de belangrijkste eigenschappen, verdeeld over positieve en negatieve kenmerken.

Prince 2	
Positieve kenmerken	Vrij bekende projectmethodiek, hierdoor is er een kans dat er minder weerstand plaatsvindt met de opdrachtgever in tegenstelling tot een ander projectmethodiek.
	Deze methodiek is up to date door best practice dat wil zeggen dat deze methode voortdurend wordt aangepast aan de huidige maatstaven.
Negatieve kenmerken	Meerdere rollen worden toegekend wat niet van toepassing is in dit project.
	Bureaucratisch methodiek omdat alles wordt vastgelegd.
	Deze methodiek is niet erg praktisch voor kleine projecten.

kader 3 Prince 2 projectmethodiek kenmerken

Roel Grit	
Positieve kenmerken	Zeer leerzaam voor een student met geen of weinig werkervaring, omdat een groot deel van de literatuur ingaat op het samenwerken in een bedrijf .
	Theorie gekoppeld met praktische actualiteiten.
	Duidelijke en overzichtelijke uitleg.
Negatieve kenmerken	Geen voor dit project naar mijn inziens.

kader 4 Roel Grit projectmethodiek kenmerken

Roel Grit lijkt het meest toepasbaar voor dit project, de belangrijkste punten worden hieronder beschreven:

- Geschikter voor kleine projecten.
- Roel Grit is uiterst geschikt voor studenten die weinig werkervaring hebben opgedaan.
- Er hoeft relatief weinig documentatie opgeleverd te worden.
- Reeds positieve ervaring met het gebruik van Roel Grit.

Ten eerste bestaat dit project uit één persoon. Roel Grit is in tegenstelling tot Prince2 erg praktisch in gebruik voor kleine projecten. Bij het gebruik van Prince2 moeten er bijvoorbeeld speciale rollen toegekend worden zoals een Business Executive, Senior Supplier etc. De interactie tussen projectleden speelt een belangrijke rol in deze methodiek. Deze interactie is niet van toepassing bij mijn project. Ten tweede is Roel Grit geschikt voor studenten die weinig werkervaring hebben, omdat theorie wordt gekoppeld met praktische voorbeelden. Het boek van Roel Grit bestaat ruwweg uit twee delen, namelijk enerzijds “de theoretische achtergronden over projectmatig werken” en anderzijds “praktische hulpmiddelen en vaardigheden om een project aan te pakken”. Ten derde vereist deze methodiek relatief weinig documentatie in tegenstelling tot Prince2. STOOM is tenslotte een relatief kleine stichting die praktisch te werk gaat. Hierdoor is het overbodig om documentatie op te leveren die weinig tot geen praktische resultaten oplevert voor de stichting. Het laatste punt is de doorslaggevende factor geweest bij het kiezen tussen deze twee methodieken. Reeds heb ik al aangegeven, zie kader 4, dat Prince2 gebruik maakt van best practice. Dit betekent dat er een hoop varianten van deze methodiek beschikbaar zijn. Er zijn bijvoorbeeld varianten van Prince2 die minder documentatie vergen of geen speciale rollen, waardoor Prince2 aantrekkelijker wordt om te gebruiken. Desalniettemin vond ik het een te groot risico om een aangepaste versie van Prince2 te gebruiken. Omdat ik dit project binnen een bepaalde tijd moet afronden. Immers heb ik 17 weken om het project af te ronden waar de nadruk ligt op zowel het procesverslag als het eindproduct.

4.1.3 Projectrisico's vaststellen

Projecten verlopen zelden probleemloos. Om de risico's te beperken heb ik de voorzienbare problemen geformuleerd met voorzorgsmaatregelen. Ik heb vooraf mogelijk risico's beschreven die ik kon verwachten voor dit project. Vervolgens heb ik bepaald hoe ik elk projectrisico kan oplossen zie tabel 1.

Gebrek aan kennis.
Een risico is de geringe kennis van de techniek php. Een maatregel hiervoor is om gebruik te maken van andere alternatieven zoals plug-in, frameworks en open source pakketten.
Lage beschikbaarheid van resources.
Geen mogelijkheid om de doelgroep te testen en te interviewen. Een maatregel hiervoor is vanaf afstand testen of een vergelijkbaar doelgroep vinden en eventueel betalen voor het testen. Interviews kunnen vanaf een afstand afgenomen worden of de opdrachtgever kan een aantal vragen stellen over de doelgroep.
Uitloop project.
Door onvoorziene problemen kan het project uitlopen en wordt er geen functionele website opgeleverd. Om dit tegen te gaan wordt een prioriteitsbepaling gemaakt van de functionele eisen. Hierdoor worden functionaliteiten met de laagste prioriteit als laatst ontwikkeld. Dit zorgt ervoor dat de essentiële functionaliteiten zoveel mogelijk al gedaan zijn.
Dataverlies.
In h geval van falende harde schijven kan data verloren gaan. Om te veel dataverlies te voorkomen worden elke vrijdag alle gegevens opgeslagen op een externe harde schijf.
Hardware calamiteiten .
In het geval van falende hardware kan het project zich niet voorzetten. Om te voorkomen dat het project zich niet kan voortzetten moet er een secundaire computer beschikbaar zijn. Door middel van de externe schijf kan informatie zonder problemen worden overgezet.

tabel 1 Projectrisico's met voorzorgsmaatregelen. Bron: Plan van aanpak

4.2 Het maken van een planning

In deze paragraaf doe ik verslag van hoe ik de planning heb beschreven. Tijdens het opzetten van een project is het essentieel dat er planmatig te werk wordt gegaan.

Aan de hand van JJG en Roel Grit heb ik de activiteiten kunnen bepalen. JJG en Roel Grit heb ik tijdens mijn studie vaker gebruikt. Ik wist dus uit ervaring welke tussenproducten in welke fase/plane ingeroosterd moeten worden.

Daarnaast heb ik aan de hand van het artikel “Plan the perfect site” uit de magazine “The ultimate guide to webdesign” meer inzicht verkregen over het plannen van een website. Ik heb dit artikel samengevat en als leidraad gebruikt om de activiteiten in te plannen. In tabel 2 vind je een beknopte samenvatting van het artikel.

- De eerste stap is om zo vroeg mogelijk het resultaat die de opdrachtgever voor ogen ziet te definiëren, zodat alle neuzen dezelfde kant op staan.
- Het uitvoeren van een benchmark naar concurrenten is zeer leerzaam om gemiste kansen te ontdekken die jij en de opdrachtgever over het hoofd zien.
- Door het uitvoeren van een doelgroepanalyse of interviews afnemen met de gebruikers en betrokkenen kun je een goed beeld krijgen van gebruikers.
- Onderschat het maken van de Informatie Architectuur niet, deze helpt je om de User Experience te bevorderen. Informatie architectuur wordt grotendeels bepaald door het maken van Flowcharts en sitemaps.
- Om Interaction Design te kunnen bepalen zijn Wireframes essentieel.
- Denk aan de technologie, dit is de laatste en belangrijke stap bij het plannen van een website.
- Technologie bepaald hoe de website eruit gaan zien en hoe deze gaat presteren.

tabel 2 Samenvatting van het artikel “Plan the perfect site”. Bron: The ultimate guide to webdesign

Aan de hand van de hierboven genoemde punten en eerdere ervaring heb ik bepaalt welke tussenproducten benodigd zijn. De tussenproducten die ik ga opleveren zijn in tabel 3 beschreven.

1. Plan van aanpak
2. Doelgroepanalyse
3. Ontwerprapport
4. Style Guide
5. Benchmarkrapport
6. Testrapport

tabel 3 Tussenproducten die nodig zijn voor het realiseren van de website.

4.2.1.1 Planning

Nu de tussenproducten zijn beschreven moeten deze ingedeeld worden in een planning. Ik gebruik RG om alle activiteiten van het project in te delen in 17 weken.

Als eerst wordt in de **initiatieffase** van RG een idee opgeleverd. In de initiatieffase lever ik het afstudeerplan op. Dit document geeft het resultaat of idee van het project weer.

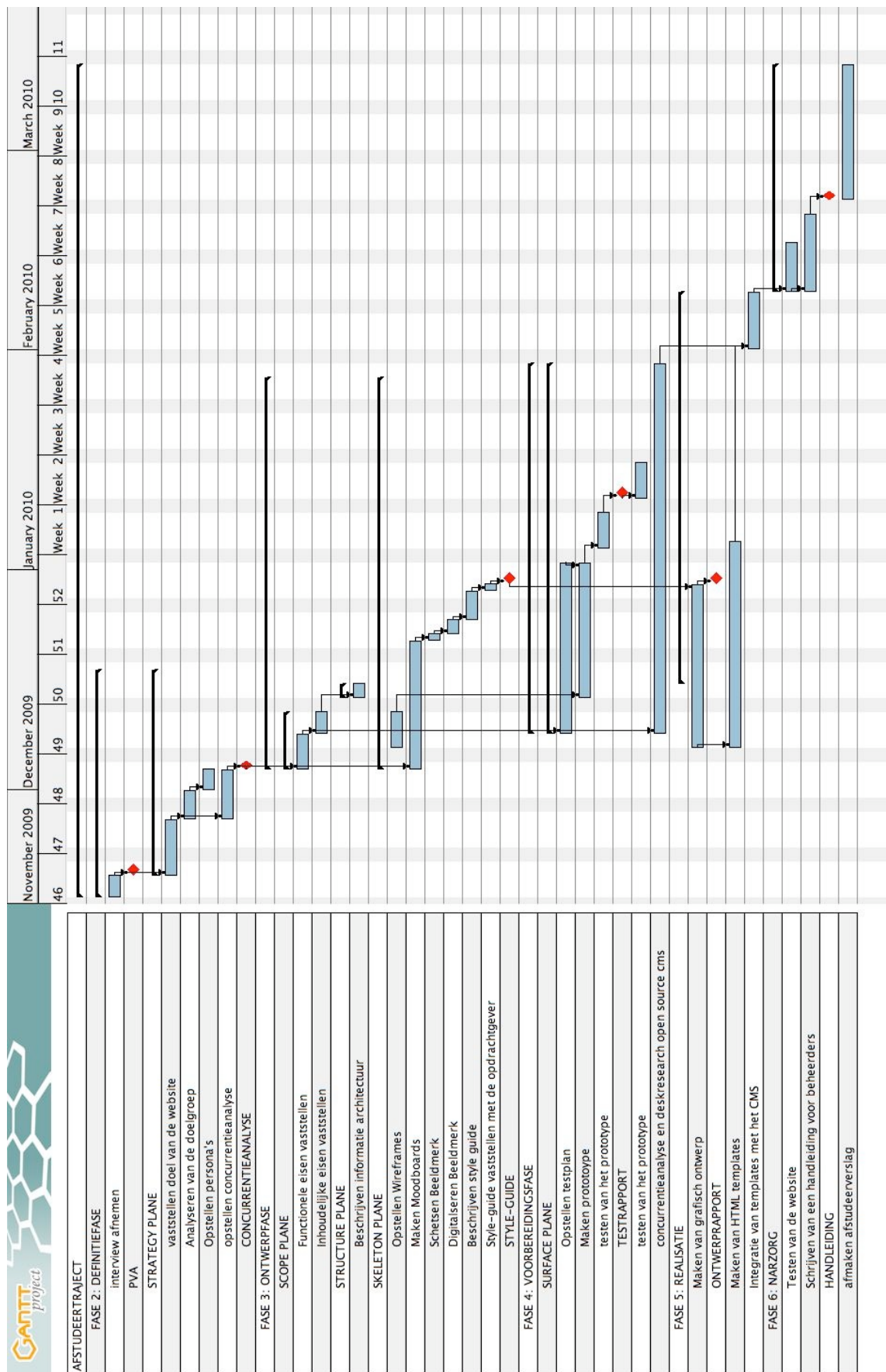
Hierna volgt de **definitiefase** waar onder andere een deel van het ontwerprapport, namelijk de Strategy plane, wordt opgeleverd. Ik heb de Strategy plane in de definitiefase ingedeeld omdat deze plane naar mijn inziens zo vroeg mogelijk moet worden uitgevoerd. Want in de Strategy plane wordt onder andere het doel van de website vastgesteld, dat ervoor zorgt dat de opdrachtgever en ik op één lijn zitten. Vervolgens heb ik een concurrentieonderzoek ingepland in deze fase, zodat ik ideeën kan ontwikkelen. Hoe later je dit onderzoek uitvoert des te meer planes je achteraf moet aanpassen. Vervolgens heb ik nog in dezelfde fase ook de Scope plane ingedeeld. Omdat je in de Scope plane de website afbakent en aangezien je in het plan van aanpak het project afbakent is het logisch deze twee activiteiten te groeperen in één fase. De Strategy plane, Scope plane en de plan van aanpak zijn de eerste stappen voor het definiëren van het bedachte resultaat. Deze planes/activiteiten zijn zo logisch mogelijk gegroepeerd in de definitiefase.

Na de definitiefase worden de rest van de planes die uit JJG voortkomen opgenomen in de **ontwerpfase** van RG. Dat zijn de Structure, Skeleton en enkele delen van de Surface plane. In deze fase wordt letterlijk en figuurlijk de geraamte van de website uitgetekend.

Ik heb gekozen om in de **voorbereidingsfase** mijn testactiviteiten in te plannen. Ik heb geprobeerd dit op een zo vroeg mogelijk stadium van deze fase te doen, zodat ik achteraf geen veranderingen hoef aan te brengen aan een werkende website. Dit bespaard natuurlijk veel tijd. Tevens wordt er aandacht besteed aan technologie zoals CMS'en en Hosting. Hoe meer aandacht hieraan wordt besteed, hoe minder ik sta voor onaangename verrassingen.

Tijdens de **realisatiefase** wordt er dan eindelijk gebouwd. Nu heb ik ingepland mij te focussen op het bouwen van de website. Dat gebeurt in drie stappen namelijk het maken van Grafische Ontwerpen (GO), vervolgens deze GO omzetten naar HTML/CSS templates en ten slotte deze templates implementeren in het CMS.

Tijdens de **nazorgfase** worden de website nog een keer getest op bugs. Vervolgens wordt de website opgeleverd. Dat wil zeggen zodra de website verholpen is van bugs wordt deze “verhuist” naar een vast URL zodat deze beschikbaar wordt voor bezoekers. Ten slotte wordt er een handleiding beschreven over hoe de website wordt gebruikt voor leerlingen en leraren.



5 Initiatieffase

In de initiatieffase beschrijf ik hoe het idee is ontstaan om dit project te starten. Verder doe ik verslag van het doel of resultaat van het potentiële project. In deze fase is er nog geen sprake van een project. Er is op dit moment een probleem of idee, waar iets aan moet gebeuren.

5.1 Opstarten van het project

Begin Juni heeft Ruud Aardbodem, die lesgeeft aan de Haagse Hogeschool, mij een potentieel afstudeeropdracht aangeboden. Namelijk het bouwen van een website voor een middelbare school in Suriname. Op dat moment was ik al aan het uitkijken voor een afstudeeropdracht en deze aangeboden opdracht beviel me wel. Ruud Aardbodem overhandigde mij de contactgegevens van de opdrachtgever. Eind Januari heb ik kennisgemaakt met de opdrachtgever Dhr Rudi Darson.

Nadat het project was goedgekeurd gingen ik en de opdrachtgever ervan uit dat het gehele project uitgevoerd kon worden in Moengoe te Suriname. Hoewel ik tijdens deze fase er achterkwam dat dit niet kon wegens verplichtingen naar school. Gezien de huidige situatie was ik compleet afhankelijk van het de opdrachtgever en het stagebureau.

5.2 Definiëren van het afstudeerplan

Middels, e-mails en een interview met de opdrachtgever is er beschreven wat het resultaat van het project zou moeten zijn. Ik heb gekozen voor meerdere communicatiemogelijkheden omdat de beschikbaarheid van de opdrachtgever gering is. Het werd vrij snel duidelijk dat het om een digitale portfolio ging.

Om het afstudeerplan te formuleren heb ik documentatie verzameld en bestudeerd die betrekking heeft met het portfolio-project, namelijk het rapport "Eindrapport Schooluitval Bij Ebo-leerlingen Van De Barronschool In Moengo: Oorzaken en Interventies". Tijdens een open interview heb ik voornamelijk doorgevraagd en aantekeningen gemaakt hoe de opdrachtgever de bedachte oplossing voor ogen ziet, zie tabel 4.

De Barronschool wenst dat er een website wordt opgeleverd waar leerlingen zelf hun digitale portfolio kunnen bijhouden.

- Drop-out cijfers van leerlingen zijn erg hoog. Gebrek aan begeleiding wordt aangemerkt als één van de oorzaken.
- Leerlingen houden nu een portfolio map bij en STOOM wil dat deze portfolio's makkelijk opvraagbaar is door leraren. Daarnaast wil STOOM een deel van het portfolio openbaar maken voor werkgevers die uitkijken naar stagiaires en bezoekers. Hierdoor krijgen werkgevers inzicht in het kunnen en doen van leerlingen op hun vakgebied.
- Leraren hebben de mogelijkheid om feedback te geven op de portfolio van leerlingen.

tabel 4 aantekeningen van de gesprekken en interviews Bron: afstudeerplan

De hierboven beschreven aantekeningen heb ik verwerkt in een probleemstelling, doelstelling en een resultaat. Hieronder wordt de probleemstelling uit het afstudeerplan weergegeven.

Werkgevers die uitkijken naar stagiaires en werknemers hebben geen inzicht op portfolio's van leerlingen van de Barronschool.

tabel 5 de probleemstelling zoals beschreven staat in het afstudeerplan

Het afstudeerplan is na mijn begeleidend en expert docent concreter geworden om zo definitief het project te kunnen starten. **Zie bijlage 1: Afstudeerplan** voor het goedgekeurde afstudeerplan.

6 Definitiefase

In dit hoofdstuk beschrijf ik hoe ik heb bepaald wat het doel is van het project en van de website. Ten eerste wordt beschreven wat de wensen en eisen zijn van het project. Ten tweede doe ik verslag van de Strategy plane. Ten slotte wordt een concurrentieanalyse gedaan met betrekking tot de concurrenten van de Barronschool.

6.1.1 Wensen en eisen

De eerste stap die ik heb gemaakt in de definitiefase is het beschrijven van de wensen en eisen. Hieronder worden de wensen en eisen beschreven die uit de gesprekken met de opdrachtgever naar voren zijn gekomen.

Eisen

- Er dient een werkende website te worden opgeleverd.
- Leerlingen kunnen middels de website zelf hun portfoliopagina beheren.
- Leraren kunnen feedback geven op de portfolio's van leerlingen.

Wensen

- Er wenst een logo te worden ontworpen voor de Barronschool.
- werkgevers en bezoekers kunnen gedeeltes van de portfolio's van leerlingen bekijken.

tabel 6 aantekeningen die zijn gemaakt tijdens gesprekken met de opdrachtgever. Bron: Plan van aanpak

Nu wordt er duidelijkheid geschept over wat de opdrachtgever verwacht van het project. De eisen dienen verplicht te worden gerealiseerd binnen het project, daarentegen zijn de wensen niet verplicht.

6.1.2 Strategy plane beschrijven

De Strategy plane is de eerste fase van the element of User Experience. In deze fase wordt bepaald wat het doel is van de website. Door de wensen en eisen te formuleren, zie tabel 6, heb ik de website doelen kunnen formuleren, zie tabel 7.

STOOM wenst dat leerlingen beter begeleid kunnen worden door middel van een website. Deze website bevat een digitaal portfolio dat wordt beheerd door de leerlingen van de Barronschool en beoordeeld kan worden door leraren. Tevens kunnen werknemers portfolio's bezichtigen van leerlingen.

tabel 7 Onderdeel van de website doelen. Bron: Ontwerprapport

6.1.3 Concurrentieanalyse

Nu het doel van de website is vastgesteld wordt er aandacht besteed aan een benchmark om ideeën op te wekken. De nadruk ligt bij dit onderzoek het bestuderen van websites met soortgelijk website doelen als de Barronschool. Hierdoor kan er geleerd worden van de sterke en zwakke punten van deze websites. Tevens worden gemiste ideeën die “concurrenten” aanbieden niet over het hoofd gezien door mij en de opdrachtgever. Daarnaast wordt er geobserveerd op een aantal punten zoals de looks van de website namelijk kleur, typografische en grafische consistentie.

6.1.3.1 Het vinden van geschikte websites

De eerste stap die ik heb gezet bij dit onderzoek is het vinden van geschikte websites. Een website is geschikt als deze een portfolio functionaliteit aanbied voor de gebruikers. Websites worden gevonden door gebruik te maken van relevante trefwoorden en een zoekmachine.

Google keywords

Om een volledige zoeklijst op te bouwen heb ik het trefwoord “portfolio” ingevoerd in Google keywords totdat ik een lijst met mogelijke synoniemen en gerelateerde trefwoorden heb opgebouwd. Het onderstaande lijst geeft weer welke trefwoorden ik heb gevonden:

- Portfolio's
- Portfolio
- Online portfolio's
- Student portfolio's
- Electronic portfolio's
- Photo portfolio's

Alexa

Met de hierboven genoemde trefwoorden heb ik gezocht op Alexa. Alexa is een zoekmachine die websites zoekt aan de hand van trefwoorden. Daarnaast is Alexa een goede bron voor website eigenaar die meer informatie zoeken naar concurrenten, website verkeer, gerelateerde websites, informatie over de website eigenaars etc. Kortom een goede manier voor website eigenaars die online concurrenten willen vergelijken of simpelweg de populairste websites vindt, volgens Alexa. De volgende websites zijn gevonden en opgenomen in de concurrentieanalyse:

- www.tanyamerone.com;
- www.mccoy.co.uk/
- www.elegantthemes.com/preview/Lumin/
- www.deviantart.com;
- www.conceptart.com;

De website is pas geschikt als een website, met de gevonden trefwoorden, een traffic rank heeft tussen één en honderd. Hoewel ik ook websites heb meegenomen in het onderzoek die niet zijn gevonden met Alexa. Dit zijn de websites elegantthemes.com en conceptart.org. Deze websites bevatten profielen pagina's voor gebruikers en portfolio's. Daarom zijn zij opgenomen in het onderzoek.

6.1.3.2 Gevonden websites bestuderen

Nu de websites zijn gevonden, kunnen ze worden bestudeerd. Bij het vergelijken is er gelet op bepaalde criteria. Ik vind het vooral belangrijk om te letten op de sterke en zwakke punten en usability. Ten eerste zijn de zwakke en sterke punten van belang om valkuilen of gemiste kansen alsnog te herkennen. Ten tweede is usability belangrijk om de reden dat andere sites al een hoop usability werk al gedaan hebben. Hierdoor hoef je niet het wiel opnieuw uit te vinden. Tevens wordt er eventueel tijd mee bespaard tijdens de ontwerpfase en het testen van de website. Een manier om het succes van de website te bepalen is door usability factoren te meten. Hiervoor heb ik de HOME acroniem gebruikt van Jacob Nielsen. Home is een middel om te meten waarom gebruikers terugkomen op naar de website. HOME is een acroniem en staat voor:

- **H**igh – quality content
- **O**ften updated
- **M**inimal download time
- **E**ase of use

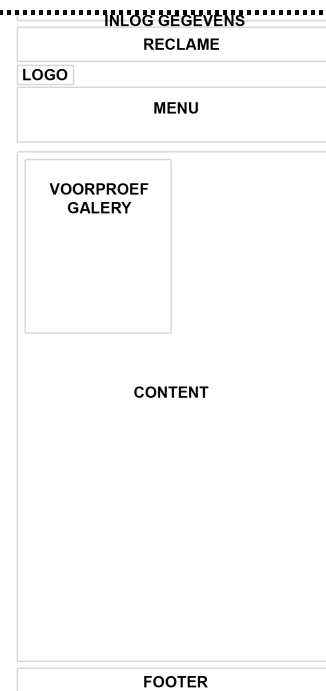
Daarnaast wordt er op de volgende punten gelet:

- **Looks:** Wat is de eerste indruk van de website.
- **Interface en consistentie:** Hoe is het menu opgebouwd en zijn deze consistent over de gehele website.
- **Inhoud en structuur:** Wat biedt de website aan de gebruikers op gebied van inhoud en hoe zit de structuur eruit.

De websites die zijn verzameld zijn getoetst op de hierboven genoemde punten. In het onderstaande tabel worden enkele stukken getoond uit het benchmark rapport.

Interface en consistentie

De interface is niet consequent doorgevoerd over de gehele website. De homepage bevat een submenu waar bezoekers een categorie kunnen kiezen, hierdoor verandert de content automatisch mee, zie figuur 1. Daarentegen heeft de profielenpagina geen submenu. Overigens vereist de profielenpagina dat je veel meer moet scrollen om de content te kunnen bekijken.



tabel 8 links een alinea uit het de concurrentieanalyse van de website DeviantArt. Deze website wordt rechts uitgebeeld, dit is de profielenpagina.

Website: DeviantArt

Positief

Gallery functionaliteit is goed uitgewerkt met name "Sitback" werkt erg goed.

Profielpagina is ten alle tijden bereikbaar .

Eenvoudig en snel een profiel aan te maken.

Het design van de website is tijdloos (smaak).

Negatief

De website oogt onoverzichtelijk door een groot aantal functionaliteiten

Vrij lange laadtijden

kader 5 sterke en zwakke punten van de website DeviantArt Bron: Concurrentieanalyse

Na het schrijven van de concurrentieanalyse heb ik een conclusie geschreven van de opgedane, zie tabel 9.

- Het essentieel dat de gebruiker zijn eigen profielenpagina ten alle tijden kan bereiken.
- Het menu heeft vaak een vaste plek binnen de website. Daarnaast geeft het menu aan door middel van kleur en vorm op welke pagina de gebruiker zich bevindt.
- Overigens is het van belang dat er op elke moment de mogelijkheid bestaat om te registreren.
- Iedere gebruiker heeft een eigen profielenpagina.
- Bij elke website die is bestudeerd was het duidelijk dat de gebruiker ingelogd was. Dit was bij de meeste website zo hoog mogelijk aangegeven meestal in een loginscherm.
- Niet te veel functionaliteiten aanbieden op één pagina want de gebruiker kan hierdoor in de war komen.
- Laadtijden vormen een belangrijke factor voor het succes van de website. Te lange laadtijden kan de user experience nadelig beïnvloeden.

tabel 9 conclusie van de concurrentieanalyse Bron: Concurrentieanalyse

6.1.4 Succes metrics bepalen

Om de succesfactoren te bepalen heb ik het type organisatie in mijn achterhoofd gehouden. Meestal worden succesfactoren van een website bepaald door financiële factoren als ROI (Return On Investment) aantal verkopen, aantal leads etc. Echter is de Barronschool geen commerciële instelling. In plaats mij te richten op de financiële factoren heb ik gekozen om usability factoren te gebruiken om het succes te kunnen bepalen.

In de concurrentie analyse heb ik een aantal usability factoren gemeten van andere websites. Deze punten dienen als referentiepunt zodat ik weet hoe de Barronschool scoort. Samen met de opdrachtgever hebben we de punten onderstaande beschreven punten doorgelopen en bepaald waar de zwaartepunt ligt op het gebied van usability.

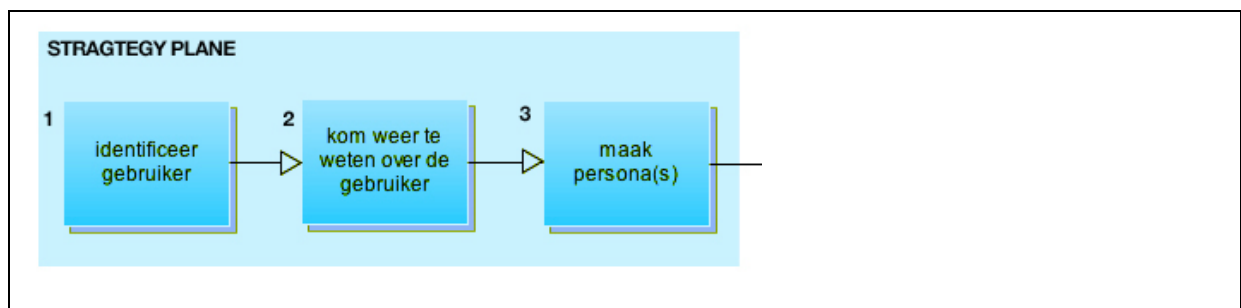
- **H**igh – quality content
- **O**ften updated
- **M**inimal download time
- **E**ase of use

Uit dit gesprek kwam eigenlijk vooral naar boven dat de opdrachtgever het belangrijk vindt dat de website vooral gebruikt kan worden door leraren en leerlingen. Dat is het punt ease of use. Daarnaast adviseerde ik hem dat de resterende punten ook van belang zijn, vooral de download tijd en high quality content. Want als de gebruikers te lang moeten wachten op een ladende pagina kan dit de user experience nadelig beïnvloeden. Tevens zijn er richtlijnen nodig voor het presenteren van content op de website, zoals foto's, zodat de website overzichtelijk blijft. Echter vond de opdrachtgever dat leerlingen zich niet druk

moeten druk maken over hoe content wordt gepresenteerd. Omdat hij bezorgd is dat leerlingen hierdoor geen content aanleveren. Daarentegen zag hij er wel het nu van in om minimale download tijden te hanteren vanwege de beperkte internet bandbreedte. Uiteindelijk is er besloten dat het succes wordt bepaald als gebruikers hun taken succesvol kunnen volbrengen. Dat wordt getoetst aan de hand van een usability test.

6.1.5 Gebruikerswensen en personas

In deze paragraaf wordt beschreven hoe de personas zijn gecreëerd. Om deze personas vast te stellen wordt er eerst een doelgroeponderzoek uitgevoerd. Zodat ik met deze gegevens een persna kan beschrijven. Een persona is een verzonnen archetype die een specifieke gebruikersgroep representeren. Deze personas zorgen ervoor, dat ik als webdesigner, betere keuzes kan maken tijdens het ontwerpproces.



tabel 10 stappenplan voor het maken van personas.

6.1.5.1 Uitvoeren van een doelgroeponderzoek

De eerste stap was het identificeren van de doelgroep. Deze stap is vastgesteld tijdens de gesprekken met de opdrachtgever en middels het rapport “Achtergrondsituatie Barronschool”. Uit dit rapport heb ik de leeftijd, geslacht en woonplaats van leerlingen kunnen achterhalen.

Uit dit rapport kwam naar voren dat de gebruikersgroep leerlingen een leeftijd heeft tussen de 16 en 19 jaar. Zij zijn gevestigd in Moengo en omgevingen, zoals Moengotapoe en Ovia Olo. Daarnaast zijn uit gesprekken met de opdrachtgever voortgekomen dat leerlingen van de opleiding eenvoudig nijverheidsonderwijs (ENO) de website alleen zullen gebruiken. Leraren zijn de tweede gebruikersgroep. Zij zullen de website gebruiken om persoonlijke feedback te geven aan leerlingen op foto's en sollicitatiebrieven etc. Daarnaast zijn de derde gebruikersgroep bezoekers van de website. Dit zijn voornamelijk werkgevers en hoogstwaarschijnlijk geïnteresseerden die de portfolio's willen bekijken van de leerlingen.

tabel 11 informatie over de gebruiker Bron: Doelgroeponderzoek

Om meer informatie te winnen over de gebruikers en hun wensen heb ik een doelgroeponderzoek uitgevoerd, waar ik op de volgende punten wou ingaan, zie

tabel 12. Deze punten zijn geordend, de belangrijkste punten worden als eerste weergegeven in de tabel.

1. Wat zijn de wensen van de gebruikers?
2. Wat is het computergebruik wat betreft online gedrag?
3. Welke content zien zij graag op het web?
4. Welke gegevens bewaren ze op het moment in hun portfolio?
5. Welke media gebruikt de doelgroep?

tabel 12 vragen doelgroeponderzoek Bron: Doelgroepanalyse

Ten eerste en tevens het belangrijkste zijn de wensen van de gebruikers van groot belang. De wensen zijn cruciaal om de scope te kunnen vaststellen. Ten tweede wil ik weten wat het computergebruik is van de gebruikers zodat ik kan bepalen hoeveel functionaliteiten ik op één pagina kan implementeren, zonder dat de gebruiker in de war raakt. Ten derde wil ik achterhalen welke content de gebruiker graag ziet op het web. Hierdoor kan ik bepalen welke technologie er gebruikt gaat worden. Denk aan content in vorm van video, wat tot een zwaardere hosting pakket leidt om de website draaiend te houden. Ten vierde wil ik de gegevens opsporen die de leerlingen bewaren in hun huidige portfoliomap. Hierdoor kan ik constateren welke functionaliteiten nodig zijn. Ten slotte wenste ik een beeld te krijgen welke media de doelgroep gebruikt. Immers kan ik deze gegeven gebruiken om elementen als kleur, indeling etc. te implementeren in de website. Tenslotte zijn de gebruikers al bekend met deze elementen.

Om antwoord te krijgen op mijn vragen een enquête opgesteld. De vragen heb ik zo geformuleerd zodat ik antwoord kreeg op mijn vragen uit tabel 12. Bij het samenstellen van de vragen heb ik geprobeerd zo min mogelijk technische vragen te stellen, zie tabel 13 waar enkele vragen worden gesteld.

- Wat zou je graag nog meer in je portfoliomap willen toevoegen?
- Als de Barronschool een website krijgt wat zou je graag willen zien erop?
- Lees je wel eens tijdschriften, kranten of andere gedrukte media? Zo ja welke?

tabel 13 Enkele vragen uit de enquête Bron: Doelgroepanalyse

Deze vragen waren middels de mail verstuurd naar het stagebureau, alleen volgde er geen antwoord. Het doelgroeponderzoek is een kritische activiteit, om het project niet in gevaar te brengen ben ik van de planning afgeweken. Ik heb gezocht naar alternatieve oplossingen. Zodat ik in ieder geval genoeg informatie heb om verder te kunnen werken aan de style guide. Alleen zijn de style guides afhankelijk van de personas. Om toch personas te kunnen opstellen heb ik Social Media websites geraadpleegd, zoals Hyves en Facebook, en gezocht naar leden die pasten binnen de gebruikersgroep van de leerlingen. Middels Social Media websites heb ik een aantal gegevens zoals hobby's en media gebruik kunnen achterhalen van een vergelijkbare doelgroep. Ik heb gezocht naar meisjes tussen de 16 en 19 jaar die in

Moengo of omgevingen wonen. Met deze gegevens die ik had gewonnen kon ik een gedeelte van de persona definiëren, zie tabel 14.

Leerling van de Barronschool

Naam: Samantha Drisi

Leeftijd: 19

Woonsituatie: Woont bij haar ouders.

Computerkennis: Gebruikt zelden een computer.

Internet gebruik: Geen online ervaringen.

Gedrukte media: Cosmopolitan, Elle Girl, Fancy, Sky

Mijn merken: Miss sixty, Prada.

TV programma's: Kijkt geen tv.

tabel 14 persona van een leerling van de Barronschool. Bron: Ontwerpproject

6.2 Definiëren van de style guide

Ik ben afgeweken van de planning en ben in plaats van de Scope plane begonnen met het maken van de style guide, immers had ik niet genoeg informatie om de Scope plane te kunnen beschrijven. Door de voorlopige personas te gebruiken als basis voor het maken van style guide kan ik gebruik maken van de tijd die ik anders verlies als ik moet wachten op het stagebureau. De style guide omvat de kleuren pallet, logo en lettertype. Ik doe verslag hoe ik heb bepaald hoe de deze drie elementen tot stand zijn gekomen in deze paragraaf.

De kleuren pallet, zie tabel 16, is vastgesteld aan de hand van de websites van de gedrukte media van de persona, zie tabel 15. Ik heb hierbij de drie verschillende kleuren paletten opgeslagen en gecombineerd naar een kleuren pallet voor de Barronschool.



tabel 15 websites van de gedrukte media

Base Color									

Helvetica bold 24 punts wordt gebruikt voor de headings en Garamond 14 punts wordt gebruikt voor de body van de website, zie tabel 18.

<i>Helvetica (BOLD)</i> Lorem Ipsum Dolar <i>Garamond</i> Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo.		
Heading 2:	Heading 3:	Body
Helvetica bold 24 punts Kleur: 292F2E	Helvetica bold 16 punts Kleur: 292F2E	Garamond: 12 punts Kleur: 292F2E

tabel 18 Lettertypes die worden gebruikt voor headings en body van de website **Bron: style guide**

6.3 Het maken van de logo

Voor het maken van de logo heb ik eerst een gesprek gevoerd met de opdrachtgever wat de Barronschool moest uitstralen. De opdrachtgever stelde voor om een woordmerk gebruiken. Ik adviseerde de opdrachtgever om juist symbolen/logos te gebruiken omdat het gebruik hiervan meer ruimte biedt om je organisatie abstract te representeren dan alleen een woordmerk. Dat is vooral van belang voor de bezoekers van je website die in een oogopslag willen zien wat jouw organisatie doet.

Vervolgens deelde de opdrachtgever mij mee dat Moengo op hoger gelegen grond was gevestigd ten opzichte de rest van Suriname. Dat is opmerkelijk want Paramaribo, de hoofdstad van Suriname, staat bekend om zijn overstromingen tijdens het regenseizoen. Hoewel ik nooit het district Moengo had bezocht hebben de bewoners van Moengo en omgevingen geen last van overstromingen. Ik heb de volgende kernwoorden geprobeerd te visualiseren in abstract figuren gecombineerd met het woordmerk "Barronschool".

- Gebergte/heuvels/hooggelegen

Samen met de opdrachtgever hebben we besproken welke logo er gebruikt gaat worden voor de Barronschool. Ik heb de volgende schetsen voorgelegd en de opdrachtgever koos voor nummer één, zie tabel 19.



tabel 19 Schetsen van mogelijke logo's

Toen de opdrachtgever nummer één koos, heb ik deze definitief uitgewerkt in Illustrator. Ik heb de lettertype Helvetica gebruikt omdat deze in bepaalde delen van de website gebruikt wordt. Tevens wordt deze font vaak gebruikt in logos en bestaat sinds 1950. Sindsdien wordt het gebruikt door grote Amerikaanse organisaties onder andere Microsoft , zie tabel 20. Deze font heeft zich bewezen op het gebied van gebruik in logos.



tabel 20 Helvetica gebruik in logo van enkele Amerikaanse organisaties.

Ik heb gekozen om deze logo in vector formaat te ontwerpen zodat de logo in elke gewenst formaat kan worden geschaald zonder dat er kwaliteitsverlies optreedt, zie tabel 21.



tabel 21 Logo van de website Bron: Style guide

6.3.1 Doelgroeponderzoek hervatten

Omdat ik geen reactie had ontvangen van het stagebureau op mijn enquête heb ik de opdrachtgever om hulp gevraagd. Hij heeft contact opgenomen met het stagebureau zodat ik mijn doelgroeponderzoek kan hervatten. De snelste manier om respons terug te krijgen op mijn enquête is door middel van online enquête tool. Het probleem is echter dat er vrijwel geen gratis online enquêtes kunnen worden afgenomen. Vervolgens heb ik uitgezocht welke websites gratis online formulieren aanbieden, dat waren geen één. Want je was namelijk vrij beperkt ben in het aantal vragen dat je wilt stellen. Ik had twintig vragen en de meeste websites boden tien of minder vragen gratis aan. Hierdoor was ik genoodzaakt twee accounts aan te maken. Na enige tijd heb ik besloten om twee accounts aan te maken op www.surveymonkey.com.

Er ontstond wel een onvoorzien probleem. Ik kreeg te horen van de opdrachtgever dat na het invullen van de enquête de link niet meer verwijst naar de enquête, maar naar een bedank scherm. Ik ben vervolgens gaan kijken bij de instellingen van Surveymonkey. Hier bleek dat de opties verkeerd stond ingesteld. Na deze optie te verandert hebben naar meerdere enquêtes afnemen op dezelfde ip adres kon de enquête worden hervat. Daarnaast kreeg ik een bericht van het stagebureau dat de leerlingen vroeg vrij hadden en ook nog eens vakantie hadden. Ik heb met het stagebureau afgesproken dat de enquête zo spoedig mogelijk kan worden hervat. Het stagebureau stemde hiermee in. Alleen is de enquête door niet meer dan twee leerlingen ingevuld.

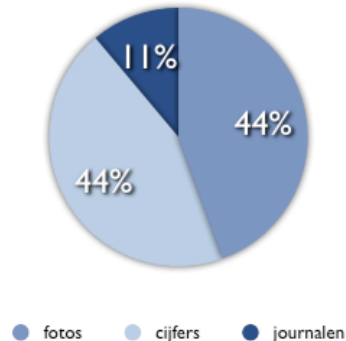
Uit de enquête kwam onder andere naar voren dat de gebruikersgroep geen ervaring heeft op het gebied van online media evenals gedrukte media. Zie figuur 2.

Daarnaast wenste de gebruikersgroep om meer foto's op te nemen in hun huidige portfoliomap.

Hoeveel uur per week zit je achter internet?



Welke gegevens hou je bij in je portfoliomap?



figuur 2 uitslag online enquête van de gebruikersgroep. Bron: doelgroepanalyse

Aan de hand van de enquête heb ik de gebruikerswensen kunnen achterhalen. In de enquête heb ik gevraagd wat de gebruikers dagelijks doen met hun portfoliomap. De gebruikerswensen zijn in het onderstaande tabel beschreven.

- Mogelijkheid tot het bijhouden van foto's
- Mogelijkheid tot het versturen van berichten
- Mogelijkheid tot het bijhouden cijfers
- Mogelijkheid tot het bijhouden van materialen

tabel 22 Gebruikerswensen van de leerlingen. Bron: Doelgroepanalyse

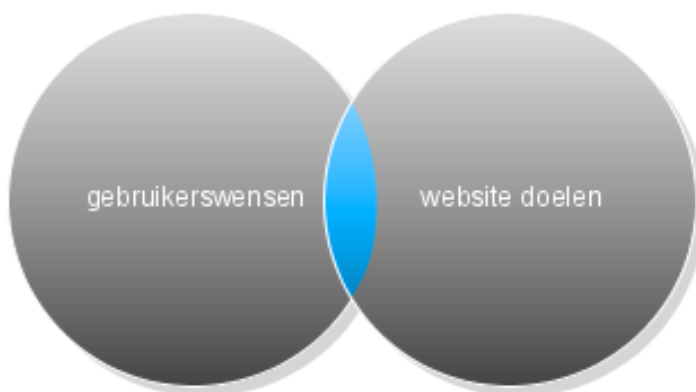
Aan de hand van de gebruikerswensen en de doelgroepanalyse heb ik personas kunnen opstellen. De persona van een leerling vind je in tabel 23.

Samantha volgt de opleiding ENO aan de Barronschool. Ze zit in de derde klas. Ze is erg enthousiast over mode en dansen. Ze voegt vaak foto's toe aan haar portfolio. Ook schrijft ze vaak journalen en houdt haar cijfers zelf bij. Ze heeft moeite met het schrijven van sollicitatiebrieven. Hier oefent ze dagelijks mee. Ze krijgt vaak feedback op haar brieven van leraren. Hierdoor is haar portfolio aanzienlijk gegroeid.

tabel 23 Persona omschrijving Bron: Ontwerprapport

6.4 Scope plane vaststellen

Tijdens de Scope plane van JJG baken je niet alleen de website af maar wordt ook bepaald welke gebruikerswensen worden geïmplementeerd. Wat er wordt ontwikkeld hangt af van de overlap van de gebruikerswensen met de businessgoals, zie figuur 3. Als de gebruikerswensen niet aansluiten op die van de opdrachtgever dan heeft de concurrentie een streepje voor. Aan de andere kant als je gebruikers forceert om iets te doen wat niet aansluit op hun wensen dan kunnen ze vertrouwen en geduld verliezen in de organisatie. Waar deze twee elementen overlap met elkaar hebben is waar ik op zoek ben geweest.



figuur 3 het blauwe vlak illustreert de overeenkomsten tussen de wensen van de gebruiker en de website doelen.

Aan de hand van de enquête heb ik de wensen van de gebruikers kunnen vaststellen. Daarnaast heb ik op de vraag “Wat zou je op de website willen zien?” de wensen van de gebruiker in beeld gekregen. Uit de Strategy plane heb ik de website doelen achterhaald. De wensen heb ik vergeleken met de website doelen. Met deze informatie heb ik een lijst gemaakt en besproken met de opdrachtgever.

6.4.1 Het vaststellen van de functionaliteiten

Na het formuleren van de gebruikerswensen en de website doelen was het volgens de planning de bedoeling dat dit samen met de opdrachtgever besproken zou worden welke functionaliteiten er daadwerkelijk worden geïmplementeerd. Alleen was de beschikbaarheid van de opdrachtgever gering. Ik besloot om toch door te gaan met mijn activiteiten.

De functionaliteiten die ik heb samengesteld zijn bepaald aan de hand van de opgedane ideeën uit de concurrentieanalyse, zie tabel 9, en de gebruikerswensen, zie tabel 22. Deze twee lijsten heb ik vervolgens naar de opdrachtgever gemaild en gevraagd om feedback.

Deze functionaliteiten heb ik ingedeeld aan de hand van MoSCoW methode. MoSCoW is een manier om prioriteiten te stellen en staat voor:

- **M** - MUST have this.
- **S** - SHOULD have this if at all possible.
- **C** - COULD have this if it does not affect anything else.
- **W** - WON'T have this time but WOULD like in the future.

In tabel 24 vind je de vastgesteld en ingedeeld functionaliteiten die uiteindelijk zijn bepaald in een veel later stadium van het project. De Must have's zijn de functionaliteiten die moeten worden ontwikkeld zodat het project een succes is.

Must have

- Leerlingen en leraren moeten inloggen en uitloggen.
- Leerlingen moeten hun eigen profielpagina beheren.
- Leraren moeten een account kunnen aanmaken voor leerlingen.
- Leraren en leerlingen moeten onderling berichten versturen.
- Bezoekers moeten galeriën kunnen bekijken vanaf de homepage.
- Leerlingen moeten foto's kunnen plaatsen op hun profielpagina
-

Should have

- Leraren moeten feedback kunnen geven op foto's van de leerlingen.
- Bezoekers kunnen zoeken op leerlingen.
- Werkgevers kunnen een openstaande functie plaatsen.

Could have

- Gebruiker kan zien waar hij/zij zich bevindt in de hiërarchische structuur (broodkruimels) en kan terug navigeren.

Wont have

- gebruikers kunnen materialen toevoegen in hun portfolio.

tabel 24 De vastgestelde functionaliteiten die later met de opdrachtgever zijn vastgesteld
Bron: Ontwerprapport

7 Ontwerpfase

In de hiervoor beschreven fase, namelijk de definitiefase, is grotendeels alle onderzoek gedaan. Nu wordt in de ontwerpfase de geraamte de website ontworpen. Dit resulteert in de volgende planes van JJG namelijk de Structure plane en de Skeleton plane. Deze twee punten worden in de volgende paragrafen behandeld.

7.1 Verloop van de Structure plane

In de Structure plane wordt de website structuur gedefinieerd. Dit resulteert in twee onderdelen volgens Jesse James Garrett namelijk Interaction Design en Informatie architectuur. Beiden elementen zullen aanbod komen in de volgende paragrafen.

7.1.1 Interaction design definiëren

Interaction design is de omgang tussen gebruiker en het systeem. In dat geval wordt interactie gebruikt om de leercurve voor bepaalde gebruikers te minimaliseren en het bevorderen van efficiëntie van een taak. Het doel is om frustraties te beperken en het stimuleren van productiviteit en tevredenheid.

Ik heb use cases beschreven om foutmeldingen van de gebruikers te beschrijven. “Een use case is een beschrijving het gedrag van een systeem, dat reageert op een verzoek dat stamt buiten het systeem. Met andere woorden, het use case beschrijft “wie” met het betreffende systeem “wat” kan doen.”¹

Aan de hand van de functionele eisen uit de scope heb ik use case kunnen beschrijven. Ik heb eerst bepaald welke gebruikers het systeem gebruiken. Dat zijn de leerlingen, leraren en bezoekers. Aan de hand van de Must have's functionele eisen en personas heb ik de acties van de gebruikers kunnen bepalen. De volgende acties heb ik bepaald, zie tabel 25.

¹ Bron: website: http://nl.wikipedia.org/wiki/Use_case

- Inloggen
- Uitloggen
- Profiel pagina foto toevoegen
- Berichten versturen
- Berichten verwijderen
- Foto toevoegen
- Foto verwijderen
- Zoek leerling

tabel 25 Acties van de gebruikers Bron: Ontwerprapport

Aan de hand van de acties heb ik de Use Cases kunnen opstellen, zie tabel 26.

Naam	1. Inloggen
Beschrijving	Een leerling of leraar wilt zijn eigen profielenpagina beheren.
Aannamen	De leerlingen bevind zich op de website en zijn inloggegevens zijn bekend.
Beschrijving	1) De gebruiker voert zijn gebruikersnaam en wachtwoord in. 2) De website controleert of de gegevens kloppen. 3) De gebruiker is ingelogd en het systeem toont de zijn gebruikersnaam die verwijst naar zijn profielenpagina. 4) De gebruiker klikt op zijn naam en de website verwijst de leerling door naar zijn persoonlijke profielenpagina.
Foutmelding	Leerling of leraar krijgt een foutmelding dat er geen geldige gebruikersnaam of wachtwoord is ingevoerd.
Resultaat	De leerling of leraar is nu ingelogd en kan zijn eigen profielenpagina beheren.

tabel 26 Use case van de actie inloggen. Bron: Ontwerprapport

7.1.2 Information Architecture definiëren

Nu het duidelijk is wat het doel is van de website, wie het gaat gebruiken en wat de gebruikers ermee gaan doen, kan de aandacht gericht worden op welke informatie er aangeboden zal worden, hoe de gebruiker hierdoor navigeert en hoe het zal worden uitgebeeld. Tijdens de Information architecture wordt het volgende opgeleverd:

- Sitemap
- Flowchart van de website

7.1.3 Sitemap definiëren

De sitemap draagt bij aan een betere user experience door mij als ontwerper te dwingen na te denken over functionaliteiten in dieper gelegen pagina's van de website. Vaak zie je dat website knoppen duidelijk worden weergegeven op het top niveau van een website, maar op het derde, vierde of vijfde niveau beginnen de knoppen en navigatie uit elkaar te vallen. Hierdoor wordt het moeilijker voor gebruikers om door de site heen te navigeren. Daarnaast is een sitemap handig bij het indelen van functionaliteiten over de website pagina's.

Ik heb de sitemap gemaakt door eerst de benodigde pagina's te beschrijven. Deze pagina's zijn opgenomen in tabel 27.

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Home (start pagina)• Mijn pagina (profielen pagina)• Over ons (algemene pagina)• Contact (contact pagina) |
|--|

tabel 27 benodigde pagina's voor de use cases. Bron: Ontwerprapport

Vervolgens heb ik de belangrijkste functionaliteiten ingedeeld in het eerste en tweede niveau van de website. Aan de hand van personas en use cases heb ik kunnen bepalen welke functionaliteiten het belangrijkste zijn.

❖ Home (1^e niveau)

- ◆ Inloggen/profiel aanmaken (functionaliteit)
- ◆ Uitloggen (functionaliteit)
- ◆ Bekijk mijn profiel (functionaliteit)
- ◆ Zoek leerling (functionaliteit)

➤ Mijn pagina (1^e niveau)

• Profiel (subpagina) (2^e niveau)

- ◆ Profiel bewerken (functionaliteit)

- ◆ Bericht toevoegen (functionaliteit)

- ◆ Foto toevoegen (functionaliteit)

- ◆ Feedback bijhouden (functionaliteit tevens alleen voor de leraar zichtbaar.)

• Fotoalbum (subpagina) (2^e niveau)

- ◆ Foto toevoegen (functionaliteit)

- ◆ Foto verwijderen (functionaliteit)

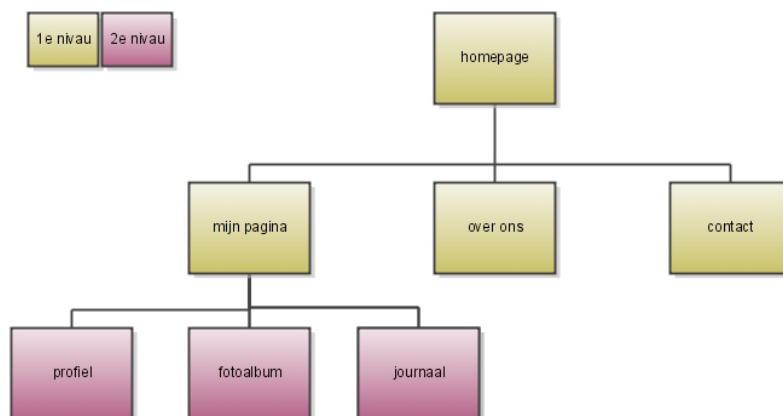
• Journaal (subpagina) (2^e niveau)

- ◆ Journaal toevoegen (functionaliteit)

- ◆ Journaal verwijderen (functionaliteit)

➤ Over ons (1^e niveau)

➤ Contact (1^e niveau)

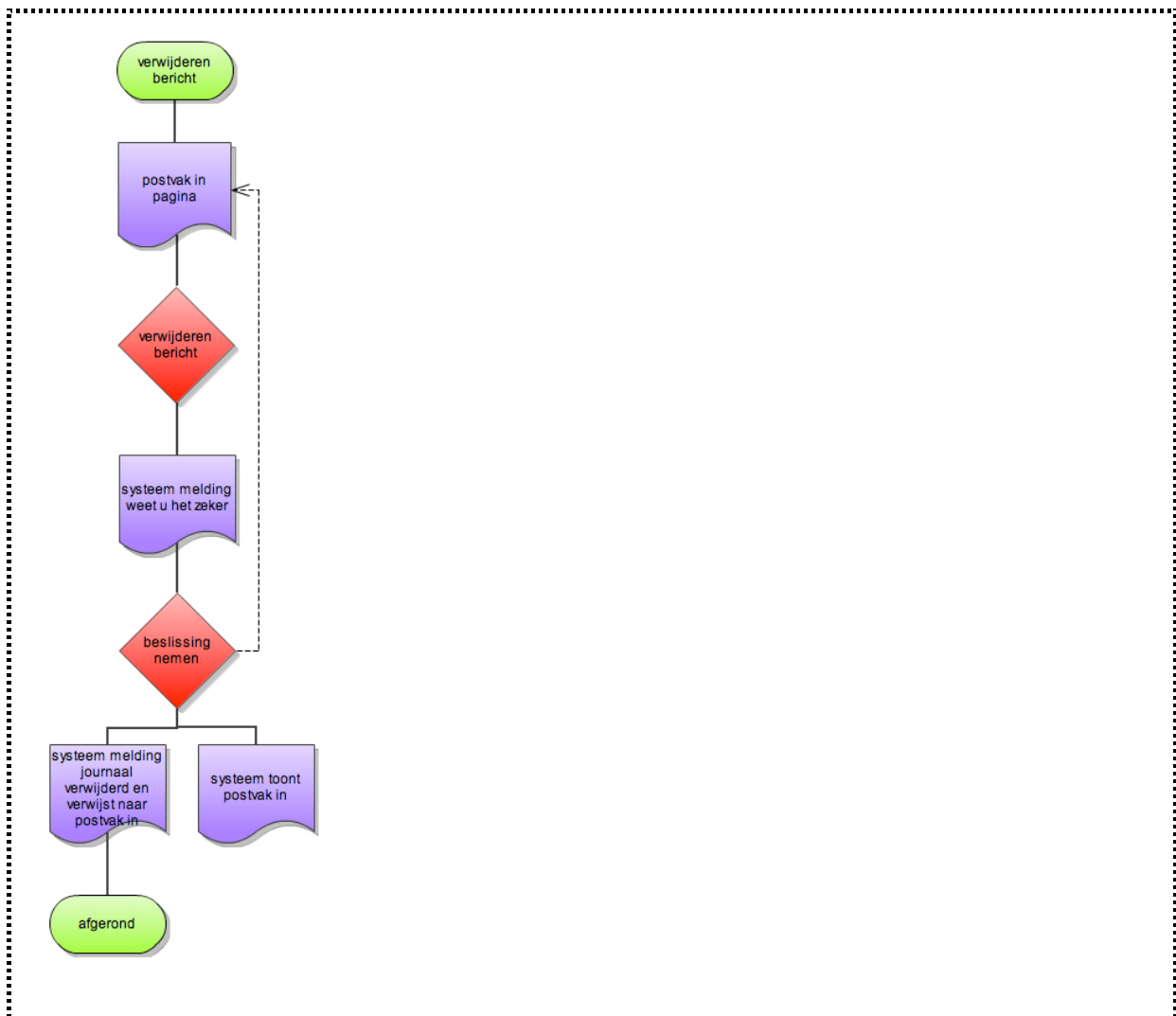


kader 6 sitemap en grafische sitemap uitgebeeld Bron: Ontwerprapport

7.1.4 Flowchart definiëren

Een flowchart geeft aan op welke pagina een gebruiker begint met een taak en waar de gebruiker eindigt. Deze flowchart is een proces stap voor stap grafisch weergegeven. Door het maken van een flowchart wordt de user experience vaak bevordert, want hier wordt je gedwongen om na te denken over de interactie van het systeem en de gebruiker. Meestal verwacht de gebruiker bepaalde stroom van bepaalde informatie tijdens het doorlopen van zijn taken.

Ik heb alle Use Cases omgezet naar Flowcharts. Hierbij ben ik vanuit de acties van de klant, de stappen binnen de website doorlopen. In het onderstaande kader vind je een afbeelding van een uitgewerkte flowchart. Hier wil een leerling een bericht verwijderen.



tabel 28 De flowchart van een leerling een bericht wilt verwijderen Bron: Ontwerprapport

7.2 Skeleton plane

In de Skeleton plane van JJG worden de website pagina's en interface gedefinieerd. Dit resulteert uiteindelijk in wireframes. Wireframes is in basis de geraamte van de verschillende pagina's van de website. Wireframes stelt je in staat ideeën te communiceren naar de opdrachtgever en deze als basis te gebruiken bij het ontwerpen van de schil in de Structure plane. Dit forceert de opdrachtgever om alleen feedback te geven over de structurele aspecten van de website. Zodat de opdrachtgever geen feedback geeft op punten als "kun je de logo groter maken" of "kun je die menu items iets naar links verschuiven". Tevens dient een groot deel van de wireframes als prototype in de voorbereidingsfase, zie hoofdstuk 8.

7.2.1 Interface design definiëren

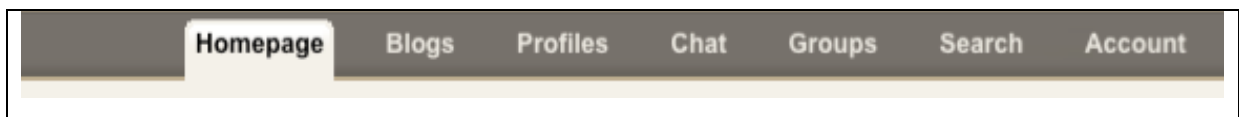
De eerste stap die ik heb gemaakt is een opzet maken voor het uiterlijk van de menu. Ten eerste wordt beschreven hoe ik heb bepaald waar de menu wordt geplaatst. Ten tweede doe ik verslag van welke vorm de menu zich gaat aannemen.

Het menu van de Barronschool bestaat uit pagina titels van de website. Deze titels hebben relatieve korte titel, zie tabel 27. Dat maakt deze menu items geschikt zijn om horizontaal geplaatst te worden. Daarnaast wilde ik het menu boven de inhoud plaatsen. Hierdoor heeft de gebruiker snel toegang tot de navigatie bij het belanden van een pagina. Tevens heb ik gekozen voor deze opstelling omdat de meeste websites uit de concurrentieanalyse ook een vaste horizontale plek hebben gekregen voor het menu, zie tabel 29.



tabel 29 Interface Design van de website Tana Merone, tevens is deze website ook gebruikt in de concurrentieanalyse Bron: Ontwerprapport

Daarnaast wilde ik gebruik maken van tabs om de gebruiker duidelijk te maken wat zijn locatie is binnen de website. Hoewel er in de concurrentieanalyse maar twee van de zeven websites gebruik maakt van tabs binnen de menu structuur. want uit de Design Patterns ² van Yahoo wordt het aangemoedigd om tabs te gebruiken wanneer de namen en aantal van deze hoogwaarschijnlijk niet veranderen.



tabel 30 Interface design van de website Skyrock, ook deze website is bestudeerd in de concurrentieanalyse. Bron: Ontwerprapport

² Design Patterns: in de informatica is een generiek opgezette softwarestructuur, die een bepaald veelvoorkomend type software-ontwerpprobleem oplost. Het patroon geeft geen concrete oplossing, maar biedt een soort sjabloon, waarmee het ontwerpprobleem kan worden aangepakt. Bron: Wikipedia.

7.2.2 Wireframes definiëren

Voor het maken van wireframes heb ik eerst bepaald welke verschillende pagina's de website bevat. Dit zijn namelijk:

- Startpagina
- Profielenpagina
- Journaalpagina
- Galeriepagina

De wireframe modellen worden gebruikt bij het testen en uiteindelijk bij de ontwikkeling van een website. De eerste stap was het downloaden van de 960 grid systeem, zie figuur 4. Dit systeem is uitermate geschikt om in te zetten tijdens de ontwerp en ontwikkelingsfase van een website. Door middel van de vaste breedte en kolommen kunnen de elementen vast worden gepositioneerd.

Uiteindelijk heb ik vier verschillende webpagina's uitgetekend in wireframes met behulp van de 960 grid systeem. Ik heb het programma Illustrator gebruikt om de webpagina's uit te tekenen. Tijdens het maken van de sitemaps zijn de functionaliteiten gerangschikt op prioriteiten van een pagina. Ik heb besloten om de belangrijkste functionaliteiten van gebruikers zo hoog en links mogelijk van de gebruiker te positioneren. Volgens Jakob Nielsen besteden gebruikers 80% van hun aandacht op de weergegeven, zonder te scrollen, inhoud van een pagina. Daarnaast scrollen gebruikers wel. Alleen besteden ze 20% van hun aandacht op de inhoud van de gescrollde pagina. Bovendien lezen gebruikers van links naar rechts. Middels deze twee gegevens heb ik gekozen om de belangrijkste functionaliteiten links boven de wireframes te plaatsen.



figuur 4 960 Grid system zonder wireframe en rechts 960 Grid met wireframe

8 Voorbereidingsfase

In deze fase worden de nodige voorbereidingen getroffen voor de realisatiefase, waar de website daadwerkelijk wordt gebouwd en in de organisatie wordt geïmplementeerd. Nu de website doelen, structuur en informatie architecturen bekend zijn kan de aandacht gevestigd worden op technologie namelijk het CMS en daarnaast usability testen. Als resultaat wordt het volgende opgeleverd, namelijk een benchmark rapport en een testrapport.

8.1 Usability test opstellen

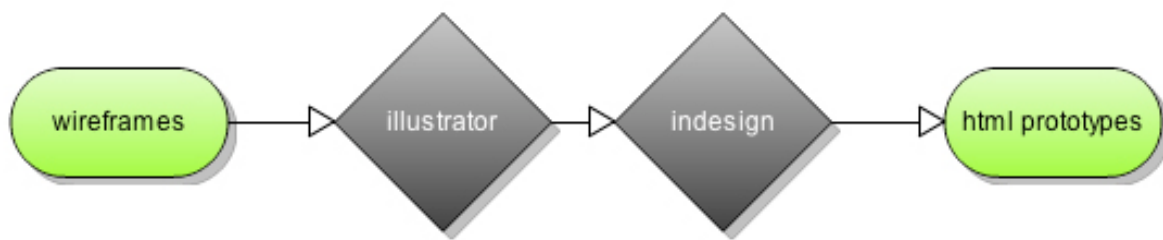
Usability testen zorgt ervoor dat er potentiële design oplossingen boven water kunnen komen en eventuele foutieve design beslissingen ontdekt kunnen worden. Daardoor kan de website alleen maar beter worden.

Het testen van een prototype is veel efficiënter dan het testen van een uitgewerkt website. Met efficiënter bedoel ik dat het minder tijd en geld kost om een probleem op te lossen wat tijdens het testen naar boven is gekomen. Natuurlijk is het testen van een uitgewerkte website effectiever dan het testen van een prototype. Omdat een prototype niet echt een website kan representeren. Vaak zitten in een prototype geen uitgewerkte plaatjes en geen tekst. Alleen heb ik de toch gekozen om een prototype te testen. Immers is het testen van een uitgewerkte website tijdrovend.

8.1.1 Opstellen prototype

De prototype bestaat uit de wireframes die ik door middel van knoppen met elkaar heb verbonden. Ik heb ervoor gekozen om extra tijd in de prototype te steken. Door foto's en kleur toe te voegen aan de banner, menu-items en de footer voelt de prototype natuurlijker en vollediger aan voor de gebruiker. Hierdoor kan ik betere test resultaten verkrijgen.

De prototype is gemaakt in Illustrator, Indesign en Clickheat. De wireframes heb ik geïmporteerd in Illustrator, zie figuur 5. Dat ging redelijk vlekkeloos op een aantal fouten na. Elke pagina die nodig is voor het voltooien van een user task is uitgewerkt als een laag (layer) in illustrator. Zodra alle illustrator bestanden van een user scenario zijn uitgewerkt kunnen deze bestanden in Indesign worden verwerkt. De pagina's worden door middel van knoppen met elkaar verbonden en uiteindelijk geëxporteerd naar HTML pagina's. Daarnaast heb ik Clickheat op elke pagina geïnstalleerd. Clickheat is een programma dat die bijhoudt waar de gebruiker heeft geklikt, zie figuur 6. Dat heb ik gedaan zodat ik achteraf kan kijken waar de gebruiker heeft geklikt bij een bepaalde taak. Tevens heb ik Clickheat gebruikt met oog om de gebruikers te kunnen testen waar ik zelf niet bij ben.



figuur 5 Het proces voor het maken van de html prototypes. Hiervoor heb ik Illustrator gebruikt en Indesign.

8.1.2 Opstellen test scenario's

De eerste stap die ik heb genomen is het beschrijven van de test scenario's. Aan de hand van de personas en de use cases heb ik de test scenario's geformuleerd. Alleen de Must haves zijn verwerkt in de prototype. Want usability testen is vrij tijdsintensieve taak.

- Inloggen
- Uitloggen
- Profiel pagina foto toevoegen
- Journaal toevoegen
- Journaal verwijderen
- Feedback geven op journaal
- Foto toevoegen
- Foto verwijderen
- Zoek leerling

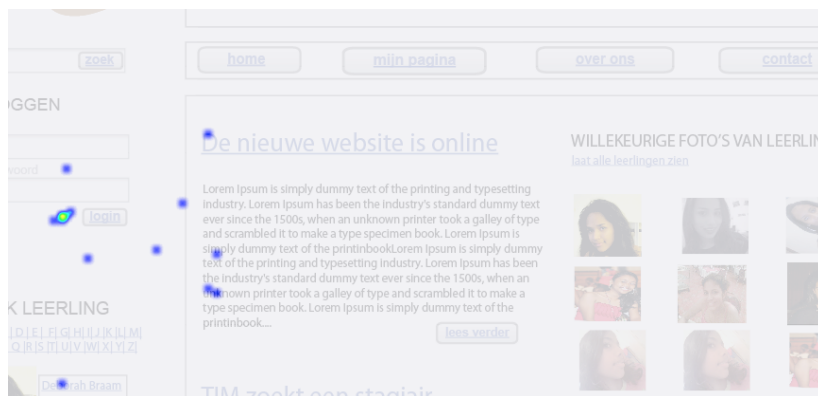
tabel 31 Testscenario's opgesteld aan de hand van de acties van de gebruikers Bron: Testplan

Ik heb de website eerst laten testen door mensen die niets met het project te maken hebben. Deze meisjes zijn familieleden en kennissen tussen 15 en 19 jaar. De prototype is door drie mensen doorlopen.

Dit heb ik gedaan omdat ik zelf geen eerlijke oordeel kan vellen of het ontwerp werkt voor andere mensen. Ten eerste ben ik niet de doelgroep en ten tweede ken ik het ontwerp door en door. Zodoende worden fouten eerder ontdekt door derden die ik anders over het hoofd zie.

8.1.3 Testopstelling en resultaten

Ik heb een kwalitatieve test uitgevoerd. Hierbij was ik tijdens het testen er zelf bij, alleen heb ik de testpersonen zo min mogelijk geholpen. Daarnaast heb ik de testpersoon gevraagd om hard op te denken. Als een testpersoon met een vraag aankwam "Wat doet deze knop?" ik daarop antwoordde "Wat denk je dat het doet?". Ik heb achteraf de testpersonen gevraagd waar ze moeilijkheden mee hadden en hiervan aantekeningen gemaakt.



figuur 6 Clickheat laat zien en houdt bij waar de gebruiker op klikt.

Uit de test kwam het volgende naar voren:

- Gebruikers verwachten een uitlog knop rechtsboven de website.
- Resultaten van het zoeken verwachten de gebruikers in het in de inhoud in plaats van de linkerscherf.
- Door de linkerkolom rechts te plaatsen, waar de inlog en uitlog zich bevindt, kon een groot deel van de ontwerpfouten uit de prototype gehaald worden.

tabel 32 aantekeningen die ik heb gemaakt tijdens het observeren van de testpersonen Bron: Testplan

De punten die hierboven heb ik verwerkt in de nieuwe prototype. Volgens de planning zou deze nieuwe prototype getest worden door de leerlingen van de Barronschool. Ik had intussen de opdrachtgever gevraagd om alvast uit te kijken naar een hosting bedrijf met de volgende eisen:

- PHP 4.2 or greater
- MySQL 4.0 or greater
- The mod_rewrite Apache module

Om de prototype te kunnen laten testen door de leerlingen en leraren was er hosting nodig. Want ik zou mijn prototype op afstand testen. De opdrachtgever had nog niet voor hosting gezorgd. Ik liep op dit moment al achter dus ik heb besloten om het testen van het prototype over te slaan.

8.2 Geschikte CMS kiezen

Ik heb drie verschillende open source CMS platformen met elkaar vergeleken. Het doel van dit onderzoek is om een geschikte CMS te selecteren voor de Barronschool. Het CMS platform moet open source zijn met de reden dat er geen licentiekosten hoeven te worden betaald. Daarnaast is het wenselijk dat er veel documentatie beschikbaar is zodat de website eventueel doorontwikkeld kan worden door een ander webbureau.

Ik heb CMS platformen verzameld aan de hand van het rapport “2009 Open Source Market Share Rapport” en middels de website www.CMSmatrix.org. Op de website kunnen CMS worden vergeleken, en beoordeeld. Vervolgens heb ik mijn conclusie getrokken door één CMS platform te selecteren wat als CMS dient voor de website van de Barronschool. In de volgende paragraaf beschrijf ik wat mijn werkwijze is geweest.

Aan de hand van de website en het rapport komen de volgende CMS kandidaten het beste naar voren, namelijk:

- Drupal
- Joomla
- Wordpress

De criteria voor het kiezen van een CMS platform voor de Barronschool wordt hieronder beschreven.

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Aanschafkosten- Soortgelijke functionaliteiten als modules/plugin- Aanbod van naslagwerk- Ervaring met het CMS platform |
|--|

tabel 33 Criteria voor het kiezen van een geschikt CMS

STOOM heeft geen budget voor het ontwikkelen van een website met huisstijl voor de Barronschool, daarom is er gekozen voor Open Source CMS. Open Source CMS hebben geen aanschafkosten. De software kun je gratis downloaden en er worden geen licentiekosten betaald aan de ontwikkelaar. Alle eerder genoemde CMS'en zijn Open Source.

De volgende stap die ik heb gemaakt is het zoeken naar modules/plugin's die de must have's functionaliteiten dekken. Ik ben een betere designer dan een programmeur. Het zou dan in mijn voordeel werken als er modules/plugin's beschikbaar zijn die de functionaliteiten dekken uit tabel 24. Hiervoor heb ik de websites bestudeerd van de CMS kandidaten en gekeken welke functionaliteiten deze websites beschikken. Ik heb de volgende websites bestudeerd om hierachter te komen:

- <http://community.joomla.org/showcase/sites/educational/colleges-and-universities.html>
- <http://www.drupalsites.net/categories/education>
- <http://wordpress.org/showcase/tag/startups/>

Op één van de hierboven genoemde websites vond ik <http://www.h-mag.com/>. Deze websites sloot vergeleken met de rest van grotendeels aan de functionaliteiten en use cases van de Barronschool. Deze website was gebaseerd op het CMS van Wordpress en een plug-in genaamd Buddypress.

Het is essentieel dat de hoeveelheid naslagwerk maximaal is, omdat dit simpelweg betekent dat problemen sneller opgelost worden. Je kunt stellen dat hoe populairder het CMS, hoe meer naslagwerk. Uit het rapport bleek dat alle drie de CMS'en erg populair zijn.

Het is praktisch als ik ervaring heb met een CMS platform, omdat er weinig tot geen tijd is voor het leren van een nieuw CMS platform. Het leren van een nieuw CMS kan voor onvoorziene problemen zorgen waardoor het project in gevaar komt. Ik had zelf het meest gewerkt met Wordpress.

In de onderstaande kader vindt je een tabel waar er ik heb berekend op basis van een punt systeem welke CMS het best gebruikt kan worden. Dat is Wordpress geworden. De doorslaggevende factor is de al reeds opgedane ervaring met dit CMS en de het tot het downloaden van een plug-in die eventueel de functionaliteiten van de Barronschool overlappen.

	Drupal	Joomla	Wordpress
Soortgelijke functionaliteiten als modules/plugin	9	7	10
Aanbod van modules/plugin	9	9	9
Aanbod van naslagwerk	9	9	9
Ervaring met het CMS platform	5	5	10
Totaal	32	30	38

kader 7 Drie populaire Open Source CMS

8.3 Het kiezen van een hosting bedrijf

Nu bekend is welk CMS pakket gebruikt zal worden moet er een hosting en een domeinnaam geregeld worden. Sinds het begin van deze fase heb ik met de opdrachtgever gesproken over het hosten van de website. Hij zei dat hij hiernaar zou kijken. Omdat het project al enige vertraging had opgelopen stelde ik voor om een lijst met geschikte bedrijven naar te sturen waar hij dan een selectie uit kon maken. Ik heb bij het kiezen van de hosting bedrijf rekening moeten houden met de minimum requirements die ik eerder had beschreven.

Daarnaast zijn er enkele andere belangrijke punten van belang bij het uitkiezen van een bedrijf, namelijk de hoeveelheid beschikbare ruimte op de server. Hoe meer gebruikers, hoe meer ruimte op de server nodig zal zijn. Denk aan media die veel ruimte innemen zoals foto's. Laten we aannemen dat elke geregistreerde leerling 20 foto's in zijn album heeft dat is dan 75mb aan ruimte ($20 \text{ foto's} \times 1.5\text{mb} = 75\text{mb}$) Verder nemen we aan dat er 100 leerling geregistreerd worde. Dat is dan 750mb aan ruimte wat je nodig zult hebben.

Aan de hand van de hierboven genoemde eisen heb ik een aantal hosting bedrijven gekozen waar de opdrachtgever uit kan kiezen, zie tabel 34.

Hosting bedrijf	Domein prijs	Link	Hosting prijs	Sterke punten/zwakke punten
www.godaddy.com	10.69	http://www.godaddy.com/domains/searchresults2.aspx?ci=16811	6.99 p.m.	Relatief goedkoop Bieden een goed pakket voor het CMS Mogelijkheid om e-mail adressen bijkopen
http://wpwebhost.com/	8.00 OF 15.00 per 2 jaar	https://wpwebhost.com/billing/cart.php?a=add&pid=2	16.00 p.m of 10.00 p. 24 maanden.	Onbeperkt email adressen Sluit goed aan op de gekozen CMS Goede documentatie en support voor het CMS Veel ruimte namelijk: 100GB
http://www.psek.com/hosting/	10.95	https://www.psek.com/billing/cart.php?a=add&pid=3	25.00 (Corporate optie je krijgt dan 1gb aan ruimte en meerdere opties)	Onbeperkt email adressen Relatief duur vergeleken met de rest van de hosting bedrijven

tabel 34 Vergelijking van hostings bedrijven die geschikt zijn voor Wordpress in combinatie met Buddypress

Nadat ik deze lijst naar de opdrachtgever stuurde kreeg ik een week later een mail terug met als voorstel om de website op usb stick te plaatsen zodat er geen hosting bedrijf hoeft worden ingeschakeld. Ik deelde hem mee dat dit niet mogelijk was omdat Wordpress gebonden is aan een installatieprocedure en gekoppeld is aan een database. Over de telefoon hebben we een gesprek gehad dat hij alsnog naar die lijst zou kijken.

8.3.1 Installatie van Wordpress en Buddypress

Nu bepaald is welke CMS systeem gebruikt gaat worden heb ik deskresearch gedaan naar Wordpress en Buddypress. Hiervoor heb ik eerst Wordpress en Buddypress geïnstalleerd op mijn laptop door middel van Xampp. Xampp is een programma dat een web server lokaal emuleert op een computer.

Voor de installatie van Wordpress en Buddypress was het volgende nodig namelijk een database waar een gebruiker alle rechten op heeft. Door Xampp te activeren kon ik via de browser naar de volgende url navigeren namelijk <http://localhost/xampp/>. Vervolgens klikte ik op privileges en add new user waar de volgende scherm verscheen, zie tabel 35.

The screenshot shows the 'Add a new User' form in the MySQL interface. The form is organized into several sections:

- Login Information:** Fields for User name (mu), Host (localhost), Password (sega), and Re-type (sega). There are buttons for 'Generate Password' and 'Copy'.
- Database for user:** Radio buttons for 'None', 'Create database with same name and grant all privileges' (selected), and 'Grant all privileges on wildcard name (username,%)'.
- Global privileges (Check All / Uncheck All):** A section with a note 'Note: MySQL privilege names are expressed in English'. It contains four columns of checkboxes: Data (SELECT, INSERT, UPDATE, DELETE, FILE), Structure (CREATE, ALTER, INDEX, DROP, CREATE TEMPORARY TABLES, CREATE VIEW, SHOW VIEW, CREATE ROUTINE, ALTER ROUTINE, EXECUTE), Administration (GRANT, SUPER, PROCESS, RELOAD, SHUTDOWN, SHOW DATABASES, LOCK TABLES, REFERENCES, REPLICATION CLIENT, REPLICATION SLAVE, CREATE USER), and Resource limits (MAX QUERIES PER HOUR, MAX UPDATES PER HOUR, MAX CONNECTIONS PER HOUR, MAX USER CONNECTIONS). All checkboxes are checked.
- Site Details:** Fields for Site Title (barronschool) and Email (akashsewdajal@hotmail.com). There is a 'Submit' button at the bottom right.

tabel 35 links het aanmaken van een nieuwe gebruiker met alle rechten en rechts het installatie scherm van Wordpress. 2.9.2.

Ten slotte heb ik de installatie gestart door bestanden van Wordpress te plaatsen in de htdocs. En naar de volgende adres te navigeren namelijk <http://localhost/wordpress/wp-content/>. Na de installatieprocedure succesvol te hebben volbracht kon ik Buddypress installeren. Hiervoor moest ik een aantal Buddypress bestanden verplaatsen naar de Wordpress folder en via de backend van Wordpress de Buddypress plug-in activeren.

Nu de installatie was volbracht was Wordpress en Buddypress lokaal geïnstalleerd. Vervolgens heb ik eerst tijd ingestoken in het experimenteren van de mogelijkheden van Buddypress. Dit waren in essentie de volgende features.

- Activity Streams: houdt alle activiteiten op één pagina.
- Extended Profiles: Het aanmaken van aangepaste formulieren.
- Friend Connections: Maak connecties met anderen zodat je kunt volgen.
- Private Messaging: Stuur berichten naar één gebruiker of een groep gebruikers.
- Wordpress Blogging: Start je eigen blog.
- Extensible Groups: Start een groep waar gebruikers over een specifiek onderwerp kunnen discussiëren.
- Discussion Forums: Een aparte onderdeel van de website waar gebruikers berichten kunnen posten, lezen en antwoorden.

Nu ik “gespeeld” met de features van Buddypress heb ik de functionaliteiten, zie tabel 36, van de Barronschool erbij gepakt. Ik heb hierbij gekeken naar wat de gebruikers moeten kunnen en welke van de bovenstaande features mij hierbij kunnen helpen.

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Leerlingen en leraren moeten kunnen inloggen en uitloggen. - Iedere gebruiker heeft een profielenpagina. - Bezoekers moeten galeries kunnen bekijken vanaf de homepage. - Leraren moeten feedback kunnen geven op de journalen van de leerlingen. - Leerlingen kunnen foto's kunnen plaatsen op hun profielenpagina |
|---|

tabel 36 Must have functionaliteiten die geïmplementeerd moeten worden. Bron: Ontwerprapport

Daarnaast heb ik deskresearch gedaan hoe ik de functionaliteiten kan verwerken in Buddypress. Hieronder worden enkele links getoond die ik heb geraadpleegd.

- <http://webdevstudios.com/support/wordpress-plugins/buddypress-registration-options/>
- <http://buddypress.org/forums/topic/h-magcom>
- <http://codex.buddypress.org/how-to-guides/building-a-buddypress-child-theme/>
- <http://wordpress.org/extend/plugins/bp-member-filter/installation/>
- http://codex.wordpress.org/WordPress_Lessons
- <http://www.davidairey.com/customize-your-wordpress-login/>
- <http://buddypress.org/community/groups/how-to-and-troubleshooting/forum/topic/language-translation-problems/>

Aan de hand van de links heb ik de functionaliteiten kunnen implementeren in Buddypress. In de volgende alinea's beschrijf ik beknopt hoe ik de functionaliteiten heb geïmplementeerd en eventuele problemen die ik ben tegengekomen.

Ten eerste zijn extended profiles was een uitstekende feature om te gebruiken voor het inloggen, uitloggen, het aanmaken van een account en het beheren van

profielenpagina's. Het enige probleem die ik ondervond was na het inloggen de gebruiker beland op de homepage in plaats van de profielenpagina. Ik ben gaan zoeken naar een oplossing en vond een plug-in die het mogelijk maakte om automatisch na het inloggen naar de profielenpagina van de ingelogde gebruiker te navigeren. Ten tweede is private messaging een goede manier voor leraren om persoonlijke feedback te geven aan leerlingen. Ten derde heb ik een de plug-in album+ gebruikt zodat leerlingen foto's kunnen plaatsen op hun profielenpagina. Ook bied deze plug-in de mogelijkheid om reacties te kunnen plaatsen op foto's, die je publiekelijk of alleen of ingelogde gebruikers zichtbaar zijn. Nu ik alle minimumeisen heb kunnen verwerken in de Wordpress kan ik beginnen met het maken van de schil van de website namelijk het Grafisch Ontwerp (GO).

9 Implementatiefase

9.1 Verloop van de Surface plane

De laatste stap van JJG is de Surface plane, hier wordt de design van de website bepaald in een afbeelding. Deze afbeelding geeft de opdrachtgever een blik hoe de website er uiteindelijk uit komt te zien.

9.1.1 Het maken van Moodboard

Een Moodboard geeft de toon aan van een website. Hierdoor ziet de opdrachtgever grafische elementen van de website. De reden voor het maken van een Moodboard is dat het maken van uitgewerkte grafische designs erg veel tijd kost, bijvoorbeeld 24 uur. Het is mogelijk dat de opdrachtgever niet tevreden is met de grafische designs. Er zijn dan 24 uur verloren gegaan en er moeten weer nieuwe grafische designs gemaakt worden. Dat is erg tijdrovende klus. Het maken van een moodboard gaat erg snel en geeft de opdrachtgever een idee welk gedachtegang je hebt bij het maken van de grafische designs. Feedback als “ik vind die kleuren niet mooi” kan snel worden verwerkt in een moodboard.

Een moodboard bestaat uit wireframes, kleurenschema's, inspiratie bronnen met textures en descripties. De kleurenschema's zijn vastgesteld aan de hand van de kleuren van de favoriete websites van de gebruikers. De inspiratie websites zijn gekozen uit websites van het benchmark rapport en mijn persoonlijke ervaringen en mijn persoonlijke ervaring met andere websites. De textures zijn gemaakt door middel van Photoshop. Textures is de schil van de elementen, bijvoorbeeld de schil van knoppen of de achtergrond. Naderhand kunnen deze textures makkelijk hergebruikt worden bij het maken van de grafisch ontwerpen

Ik heb wireframes toegevoegd zodat de lay-out van de website wordt weergegeven. Daarnaast zijn de kleurenpaletten die tijdens de style guides zijn vastgesteld. Tot slot worden er websites opgenomen waar ik van vindt dat de huisstijl past bij het merk of organisatie van de opdrachtgever. Als laatst worden textures weergegeven. Deze textures geven de look en feel weer van de knoppen en achtergrond, zie figuur 7. Deze moodboard heb ik gemaild naar de opdrachtgever voor feedback.



Achtergrond van de website

Goed herkenbare knoppen.

figuur 7 Mogelijke achtergrond en knoppen uit de moodboard met descripties. Bron: Ontwerprapport

Nadat ik na een geen feedback kreeg over de mail besloot ik om telefonisch een afspraak te maken om de hosting en Moodboard te bespreken. Enerzijds hebben we de moodboard besproken. Waarop ik feedback kreeg om de saturatie van de kleuren op te schroeven waardoor je een felle kleuren krijgt. Anderzijds hebben we het over de hosting gehad. We hebben een aantal zaken besproken wat betreft het hosten van de website.

Hij stelde voor om de hosting te gebruiken van STOOM. Dit was een mogelijkheid alleen had ik dan wel de server gebruikersnaam en wachtwoord gegevens nodig. Deze gegevens zou ik nog dezelfde dag gemaild krijgen. Helaas was dit niet het geval.

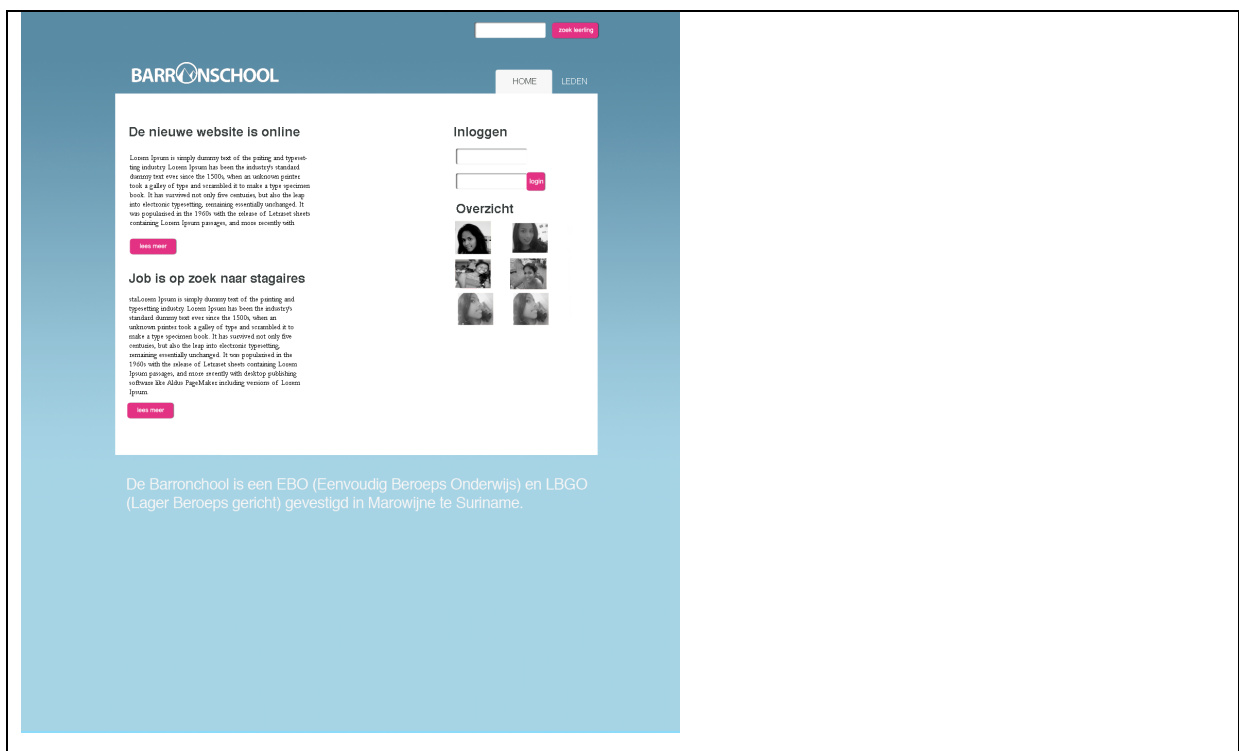
10 Realisatiefase

Nu de voorbereidingsfase achter de rug is worden er aan de elementen gewerkt van het eindproduct. In deze fase worden grafische ontwerpen gemaakt van de website en omgezet naar HTML-templates. Vervolgens worden deze HTML templates geïmplementeerd in het CMS.

10.1 Grafische ontwerpen maken

Het grafisch ontwerp (GO) is de uiteindelijke schil van de website. Deze schil zal worden gebruikt voor de HTML templates. De HTML templates zullen uiteindelijk in Wordpress worden geïmplementeerd.

Volgens de planning zou ik van elke unieke webpagina een GO maken. Ik heb hiervan afgeweken gezien de tijd die ik nog had. Ik heb gekozen om één GO ontwerp te maken van de homepage. Deze GO is gemaakt in Photoshop. Ik heb de moodboard gebruikt als leidraad voor het maken van de GO. Vervolgens heb ik deze GO omgezet naar een HTML-template. Deze zou ik later kunnen gebruiken bij de implementatie van de website.



tabel 37 grafisch ontwerp van de homepage van de Barronschool

Bij het maken van de HTML-templates heb ik eerst de geraamte getekend met behulp van CSS. De website bestaat grofweg uit vier delen, namelijk header, rechterkollom, content en footer, zie tabel 38.

```

body {
text-align: center;
margin:0px;
background-image:url("../image/bg.jpg");
background-repeat:repeat-x;
background-color:#97cadf;
font-family: garamond;}

#container {
position: relative;
margin: 0px auto;
width: 960px;
text-align:left;}

#header {
    position:relative;
    float:left;
    background-image:url("../image/header.png");
    width:960px;
    height:362px;}

#content {
    float:left;
    width:960px;
    height:auto;}

```

tabel 38 enkele css regels van de HTML-templates

Aan de hand van de grafische ontwerpen heb ik de afmetingen kunnen bepalen. Hierbij heb ik veel gebruik gemaakt van de 960 grid systeem. Hierdoor kon ik snel en efficiënt de HTML-templates bouwen. Want de afmetingen had ik van te voren bepaald en staan in een grid, zie figuur 4. Daarnaast heb ik de achtergrond, formulieren en knoppen omgezet naar de HTML-templates.

10.2 HTML-templates implementeren in het CMS

Na het maken van een de HTML-templates heb ik deze geïmplementeerd in het CMS. Dat vind plaats door thema's te ontwikkelen. Ik had enige ervaring met thema's maken voor Wordpress. Echter wanneer je Wordpress in combinatie met Buddypress gebruikt zul je moeten werken met Parrent en Child themes. Dat was nieuw voor mij. Alleen door een tutorial te volgen op de officiële Buddypress support pagina heb ik de GO kunnen verwerken in het CMS. Child themes maken is de meest toekomstbestendige manier om een thema aan te passen voor Buddypress.

De eerste stap die ik heb gemaakt zijn aanpassingen maken in de Child themes in tegenstelling tot de bp-default folder. Alle veranderingen vinden plaats in de wp-content/themes/mijn thema/ folder.

In deze folder heb ik de style.css uit de bp-default gekopieerd en de volgende code aan toegevoegd, zie tabel 39.

```
./ *
02.Theme Name: Barronschool
03.Theme URI: http://www.Barronschool.com
04.Description: Barronschool thema voor BuddyPress.
05.Version: 1.0
06.Author: Akash Sewdajal
07.Author URI: http://www.Barronschool.com
08.Template: bp-default
09.Tags: Buddypress, two-column, grey, dark
10.* /
```

tabel 39 door middel van deze style.css bestand kan je in de backend van Wordpress in appearance deze thema selecteren.

Alle veranderingen die ik gemaakt hebt de HTML templates heb ik overgezet met de in deze folder. Zie tabel 40 voor de enkele css elementen die worden overschreven. Ik heb hierbij de css stijlen uit de HTML-templates vergeleken met de Parent css stijlen en alle juiste selectoren veranderd.

```
/* Inherit the default theme styles */ @import url(
../../plugins/buddypress/bp-themes/bp-default/_inc/css/default.css );
/* Inherit the default theme adminbar styles */ @import url(
../../plugins/buddypress/bp-themes/bp-default/_inc/css/adminbar.css );

body {
text-align: center;
margin:0px;
background-image:url("../image/bg.jpg");
background-repeat:repeat-x;
background-color:#97cadf;
font-family: garamond;}

#container {
position: relative;
margin: 0px auto;
width: 960px;
text-align:left;}
```

tabel 40 deze css worden overschreven in de bp-default css bestand

Daarnaast was de taal van Buddypress Engelstalig. De doelgroep is Nederlandstalig dus heb ik tijd ingestoken om de taal te veranderen. Ook dit was iets wat ik nog niet eerder had gedaan. Zodoende heb ik de officiële Buddypress support pagina geraadpleegd. De taal heb ik veranderd door het bestand buddypress.pot uit de bp-default te kopiëren en deze andere naam te geven met de extensie .po. Vervolgens heb ik Poedit gedownload waarmee ik de .po bestand heb geopend. Vervolgens kon ik de taal van elke element uit de Buddypress taal kon veranderen. Om bijvoorbeeld “Profile” te vervangen met “Profiel” heb ik simpelweg gezocht naar het woord profile in het .po bestand en vervangen met de Nederlandstalige woord. Hierna heb ik het .po bestand geëxporteerd naar een .mo bestand en deze in de plug-in folder geplaatst. Bij het updaten van een nieuwe versie blijf je hierdoor de taal behouden. Dit werkt in principe hetzelfde als de Child Parent relatie, zie **Error! Reference source not found.**

11 Nazorg fase

In de laatste fase heb ik een handleiding geschreven. De website is zo opgezet dat de gebruikers in principe geen hulp nodig hebben om hun doelen te bereiken. Echter heb ik de website niet laten testen door de gebruikersgroep door tijdgebrek en gebrek aan middelen.

11.1 Handleiding schrijven

Ik heb tijdens het schrijven van de handleiding onderscheid gemaakt tussen twee gebruikers namelijk de leraren en leerlingen. Daarnaast heb ik een handleiding geschreven voor de beheerders. Bij deze handleiding was het doel om de lezer een duidelijk beeld te geven hoe hij zijn taken kan volbrengen.

Aan de hand van de functionaliteiten beschreven, uit tabel 24, heb ik een bouwplan gemaakt voor de handleiding. Ik heb deze functionaliteiten en de website gebruikt om de handleiding te kunnen schrijven. Daarnaast heb ik voor de beheerders een aparte handleiding geschreven. Hoewel er geen functionaliteiten zijn beschreven voor de beheerder vond ik belangrijk om back-ups te kunnen maken. Omdat het maken van back-ups en wachtwoorden beheren belangrijk zijn voor het functioneren van de website. Ik heb hierbij gebruik gemaakt van de ingebouwde back-up functionaliteit van Wordpress, die te vinden is in de back-end van het CMS. De back-end is de interface die de front-end beïnvloed. De front-end is de interface waar de gebruikers tegen aan kijken. Overigens vindt het beheren van wachtwoorden ook plaats in de back-end. De handleiding wordt als document aangeleverd.

12 Evaluatie

In dit hoofdstuk evalueer ik het proces tijdens mijn stagetraject. Ten eerste worden eerst de producten besproken die zijn opgeleverd. Ten tweede wordt het proces besproken.

12.1 Evaluatie producten

Tijdens mijn afstudeertraject heb ik vijf tussenproducten opgeleverd. Deze producten bespreek ik in de volgende alinea's. Vervolgens doe ik verslag van het eindproduct dat ik heb opgeleverd.

12.1.1 Plan van aanpak

Het eerste product dat ik heb opgeleverd is het plan van aanpak. Ik ben tevreden over de opstelling van de planning. Hoewel mijn eerste planning niet de kritieke paden weergaf heb ik deze later in het project veranderd naar een Gantt planning. Dat gaf mij meer inzicht waar de kritieke paden zich vormen. Vooral omdat de beschikbaarheid van de resources zeer gering was. Daarnaast hadden er bij de projectrisico's meerdere alternatieve oplossingen beschreven en bedacht moeten worden zodat problemen sneller opgelost kunnen worden. Bij het maken van een plan van aanpak in een volgende project zal ik proberen gebruik te maken van meerdere resources als dit mogelijk is.

12.1.2 Concurrentieanalyse

De concurrentieanalyse naar websites is naar mijn gevoel goed uitgevoerd. Tijdens het project heb ik veel keuzes gemaakt aan de hand van de informatie die ik had vergaard tijdens de concurrentieanalyse.

Op mijn zoektocht naar geschikte CMS'en ben ik tevreden over. Naar mijn gevoel heb ik de juiste keuze gemaakt om Wordpress te gebruiken. Mede door de plug-in Buddypress die goed aansluit op de functionaliteiten van de Barronschool. Hoewel deze plug-in vrij nieuw was en er weinig documentatie beschikbaar was.

12.1.3 Doelgroepanalyse

De doelgroepanalyse is minder goed verlopen. Ik heb weinig informatie over de gebruikers kunnen vergaren. Dat komt omdat de doelgroep bijna niet beschikbaar is geweest. Mede doordat de doelgroep zich in Suriname bevond was het lastig om informatie te vergaren.

12.1.4 Ontwerprapport

Het ontwerprapport heb ik serieus genomen en tegelijk met plezier uitgevoerd. Ik merkte wel op dat enkele onderdelen die ik heb geïmplementeerd in het eindproduct anders beschreven zijn in het ontwerprapport. Mede door tijdsgebrek heb ik elementen niet één op één kunnen implementeren in het eindproduct.

Tijdens het project heb ik zelf veel gehad aan de sitemaps en wireframes. In een organisatie is het ontwerprapport een belangrijk middel om je ideeën door te communiceren naar de opdrachtgever. Door alle beslissingen vast te leggen weten de opdrachtgever wat er verwacht wordt. Alleen in de praktijk werkte dit anders. Ik merkte op dat ik het ontwerprapport alleen voor mezelf schreef, want de opdrachtgever kreeg geen inzicht van het eindproduct. Dat komt mede doordat JJG vooral in de beginnende fases vrij abstract wordt beschreven hoe het eindproduct er uit komt te zien. In enkele gevallen heb ik mondeling mijn keuzes moeten beargumenteren.

12.1.5 Style Guide

De style guide vond ik als prettig ervaren. Dit product is vrij beknopt beschreven omdat de Style guide alleen bedoeld is voor de website. Al met al ben ik tevreden over de gemaakte styleguide, want dit heeft mij geholpen om de opdrachtgever te overtuigen van de grafische elementen voor de website.

12.1.6 Testrapport

Ik had meer uit het testrapport willen halen dan er in zit. Door gebrek aan middelen kon ik geen usability test uitvoeren op de leerlingen van de Barronschool. Hoewel ik wel tevreden ben over de eerste run van testpersonen. Hierdoor heb ik in ieder geval een aantal ontwerpfouten kunnen ontdekken.

12.2 Evaluatie proces

In deze paragraaf beschrijf ik het proces dat ik heb doorlopen tijdens mijn afstudeertraject. Over het gehele traject die in fasen zijn ingedeeld zijn er overwogen beslissingen gemaakt.

12.2.1 Initiatieffase

De initiatieffase is de eerste fase van de methodiek van Roel Grit. Hier is er nog geen sprake van een project maar wel een idee. In deze fase worden geen activiteiten uitgevoerd, echter wel het vaststellen van de globale probleemstelling of vaststellen van het doel of het resultaat van het project en het inrichten van mijn werkplek.

De problemen die ik tegenkwam in deze fase hebben betrekking tot het inrichten van mijn werkplek. Aangezien STOOM geen kantoorruimte heeft heb ik voornamelijk gewerkt in bibliotheek van de HHS en thuis. Hierdoor heb ik mijn niet kunnen inwerken in de organisatie STOOM. Daardoor heb ik weinig kansen gehad om de

opdrachtgever beter te leren kennen. Het stellen van vragen en krijgen van antwoorden duurt gewoonweg langer. Deze fase heb ik gezien als een leerproces voor het aannemen van opdrachten op internationaal gebied. Al met al ben redelijk tevreden over deze fase.

12.2.2 Definitiefase

In de definitiefase heb ik het vereiste projectresultaat vastgelegd. Daarnaast heb ik een plan van aanpak opgeleverd waarin onder andere een de wensen en eisen worden beschreven. De plan van aanpak moest alle betrokkenen inzicht geven over hoe ik te werk zou gaan. Daarnaast is er concurrentieanalyse en doelgroepanalyse uitgevoerd.

Tijdens het afstudeertraject wilde ik de tussenproducten gebruiken om contact momenten tussen mij en de opdrachtgever te vergroten. Middels mail stuurde ik de tussenproducten. Echter kreeg nauwelijks of geen feedback op mijn tussenproducten via de mail. Na een aantal weken kreeg ik feedback wanneer er face to face was afgesproken.

Het plan van aanpak was zeer nuttig voor mij. Namelijk om te bepalen welke activiteit ik kan doen als er geen resources beschikbaar. Ik had alleen meer moeten nadenken over de gevolgen van het uitstellen van de activiteiten in de definitiefase, zoals de doelgroepanalyse. Dit heeft er toe geleid dat er zeer weinig informatie heb kunnen vergaren over de gebruikersgroepen dan ik aanvankelijk voor ogen had.

12.2.3 Ontwerpfase

Tijdens de ontwerpfase heb ik het grootste gedeelte van het ontwerprapport beschreven. Dit ontwerprapport is gebaseerd op de methodiek van JJG. De opdrachtgever vroeg zich af wanneer ik iets tastbaars van het eindproduct kon laten zien. JJG werkte in dit geval tegen mij in, omdat er vooral in de eerste paar planes vrij abstract documentatie wordt opgeleverd. Dit gaf de opdrachtgever geen inzicht in het eindproduct.

Terugkijkend naar de ontwerpfase heb ik deze vrij goed uitgevoerd. Ondanks de geringe resources die ik had. Hoewel bij een soortgelijk project en situatie wel een andere methodiek zou gebruiken. Bijvoorbeeld IAD, want deze methodiek levert bij elke iteratie een bruikbaar product. Achteraf was dit een betere keuze geweest om de opdrachtgever een beter beeld te geven over de website. Hoewel de methode IAD misschien een betere keus was geweest ben ik toch redelijk tevreden geweest over hoe de ontwerpfase zich heeft uitpakkt. Ik heb namelijk mondeling een hoop kunnen toelichten naar de opdrachtgever.

12.2.4 Voorbereidingsfase

De voorbereidingsfase was voornamelijk bedoeld om de gebruikersgroep te testen en een geschikte CMS te kiezen voor de Barronschool. Ik ben zeer tevreden over mijn keuze. Ook tijdens het deskresearchen en experimenteren met Wordpress en Buddypress heb de kennis die ik opgedaan goed kunnen gebruiken. Waar ik minder

tevreden over ben is het testrapport. Ik had graag de doelgroep willen testen. Ook in de Ontwerpfase had ik relatief veel tijd en moeite ingestoken in het maken van de prototypes. Ondanks dat de gebruikers niet zijn getest ben ik blij dat ik in ieder geval een aantal testpersonen heb gevonden. Hierdoor heb ik mijn ontwerpfouten eruit kunnen halen.

12.2.5 Realisatiefase

Tijdens de realisatiefase ben ik daadwerkelijk begonnen met de bouw van de website. Hier merkte ik op dat ik iets te strak had gepland waardoor ik minder tijd in de Grafische Designs heb kunnen stoppen. Dit is tijdens het project voorgekomen door onvoorziene problemen met resources en een te strakke planning. Hoewel ik weinig tijd heb toch de Must have functionaliteiten kunnen verwerken in het eindproduct.

Terugkijkend ben ik zeer tevreden wat ik heb in korte tijd heb gebouwd, namelijk een werkende portfolio website. Het risico dat het niet functioneel zou zijn was namelijk groot. Ten eerste had ik weinig ervaring met php en ten tweede was de plug-in er vrijwel geen Buddypress documentatie te vinden. Ik ben dan ook zeer tevreden over deze fase.

12.2.6 Nazorgfase

Tijdens de nazorgfase heb ik een handleiding geschreven en heb de Must have functionele doorgelopen. De website is niet online. Het was de bedoeling dat ik de website voor het einde van project functionerend aflever. Ik zal dit dan ook na mijn afstudeertraject de website installeren zodat het in gebruik kan worden genomen.

13 Literatuurlijst

Anonymous The ultimate guide to webdesign 2009

Douglas Bonneville. 19 top fonts in 19 top combinations 2009

Drs. S.S.L. Emanuels, Mr. O. Apai. Eindrapport Schooluitval Bij Ebo-Leerlingen Van De Barronschool In Moengo:Oorzaken En Interventies

G., Kodde, W. , ten Noever Bakker. Een goed advies 2006

Jacob Morzinski. Safe web fonts

Jakob Nielsen. Attention Focused at the Top

Jesse James Garrett. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web 2002

Lodewijk Darson. Achtergrondsituatie Barronschool 2009

Lodewijk Darson. Fact sheet STOOM 2009

Nathan Curtis. Quickstart on Prototyping with Wireframes 2009

Paul Boag. 10 Things To Consider When Choosing The Perfect CMS

Roel Grit. Project management 2005

W Craig Tomlin. 24 Usability Testing Tools 2009

Ward van der Put. Usability en gebruikersvriendelijkheid: inleiding tot website-usability

web devolpers. Yahoo! Design Pattern Library 2010

13.1 Bijlage 1: Afstudeerplan

13.2 Bijlage 2: Plan van aanpak

13.3 Bijlage 3: Concurrentieanalyse

13.4 Bijlage 4: Ontwerprapport

13.5 Bijlage 5: Style Guide

13.6 Bijlage 6: Testrapport

13.7 Bijlage 7: Doelgroepanalyse

13.8 Bijlage 8: Handleiding

BIJLAGE 1

AFSTUDEERPLAN

Afstudeerplan

Informatie afstudeerder en gastbedrijf (*structuur niet wijzigen*)

Afstudeerblok: 2009-2.1

Startdatum: 07-09-2009

Einddatum:

Inleverdatum: 1 september 2009

Studentnummer: 20046638

Achternaam: dhr Sewdajal

(*) weghalen niet van toepassing

Voorletters: E.A.K.

Roepnaam: Akash

Adres: Liszstraat 38

Postcode: 2625BK

Woonplaats: Delft

Telefoon:

Mobiel: 06-14925342

Opleiding:

Locatie: Den Haag

(*) weghalen niet van toepassing

Variant: voltijd

Naam studieloopbaanbegeleider: Deters, P.J.G.

Naam begeleider/examinator:

Naam expert/examinator:

Naam bedrijf: Stichting Ondersteuning Onderwijs Marowijne (STOOM)

Afdeling bedrijf:

Bezoekadres bedrijf:

Postcode bezoekadres:

Postbusnummer: 980

Postcode postbusnummer: 2501 CZ

Plaats: Den Haag

Telefoon bedrijf: 0610438125

Telefax bedrijf:

Internetsite bedrijf: www.marowijne.nl

Achternaam opdrachtgever: dhr Darson

(*) weghalen niet van toepassing

Voorletters opdrachtgever: R

Titulatuur opdrachtgever: drs

Functie opdrachtgever: projectmanager

Doorkiesnummer opdrachtgever:

Email opdrachtgever: marowijne.stoom@gmail.com

Achternaam bedrijfsmentor: dhr Darson

(*) weghalen niet van toepassing

Voorletters bedrijfsmentor: R

Titulatuur bedrijfsmentor: drs

Functie bedrijfsmentor: projectmanager

Doorkiesnummer bedrijfsmentor:

Email bedrijfsmentor: marowijne.stoom@gmail.com

Doorkiesnummer afstudeerder:

Bedrijfsemail afstudeerder:

Functie afstudeerder (deeltijd/duaal):

Opdrachtomschrijving: Het ontwikkelen van een digitale portfolio/webwinkel

1. Bedrijf

Stichting Ondersteuning Onderwijs Marowijne (STOOM) helpt sinds het schooljaar 2001-2002 scholen in Marowijne (Suriname) om de kwaliteit van hun onderwijs te verbeteren. In Marowijne zijn er ruim 21 scholen en daar is de Barronschool er één van. Deze school heeft twee niveaus namelijk het Lager Beroepsgericht Onderwijs (LBGO) en het elementair Beroepsgericht Onderwijs (EBO). LBGO is vergelijkbaar met het VMBO en EBO is een niveau lager.

2. Aanleiding

Op de Barronschool was het drop-outcijfer hoog, tussen 20-30% per jaar. Dat kwam onder andere omdat de leerlingen onvoldoende mogelijkheden krijgen om stage te lopen en in de praktijk een vak te leren. In 2008 heeft STOOM in overleg met de Barronschool daarom besloten het portfolioproject op de Barronschool op te zetten om leerlingen stage te laten lopen en nauwkeurig bij te houden wat hun prestaties zijn. Ze worden in de praktijk begeleid door hun praktijkdocenten en bedrijfsbegeleiders om hun technische en sociale vaardigheden te vergroten. Het is gebleken dat onder andere door het portfolioproject het drop-outcijfer aanzienlijk is gedaald.

Maar de leerlingen (allemaal meisjes) die textiel doen, moeten naar Paramaribo, enkele uren verwijderd van de Barronschool in Moengo, om daar twee weken te verblijven om stage te kunnen lopen in een boetiek (kledingwinkel) of in een naaiatelier. Met twee weken is de stage echter te kort om belangrijke technische en sociale vaardigheden te leren. Daarom is besloten dat ze in de toekomst langer stage moeten lopen. Alleen hebben zij en de school niet de middelen voor een langere stage in Paramaribo en is besloten op de Barronschool een atelier en boetiek neer te zetten. De leerlingen zullen daardoor meer praktijkervaringen kunnen opdoen in het atelier en in de boetiek. Leerlingen zullen daarnaast nog stage kunnen lopen in Paramaribo en ze zullen beter voorbereid zijn dan tot nu toe.

3. Probleemstelling

Binnen de nieuwe structuur zullen leerlingen producten (kleding en accessoires) in een digitaal portfolio kunnen bijhouden zodat derden kunnen zien wat ze presteren en waartoe ze in staat zijn.

Huidige situatie: Op dit moment is er nog geen digitaal portfolio waar derden kunnen inkijken, want leerlingen houden dat bij in een losse map.

Gewenste situatie: De Barronschool heeft een website waar de leerlingen een digitaal portfolio bijhouden en een webwinkel (webshop) om hun producten aan te bieden.

4. Doelstelling van de afstudeeropdracht

Het opleveren van een website met een digitaal portfolio waar leerlingen van de Barronschool zelf hun digitaal portfolio kunnen bijhouden. Daarnaast wil de Barronschool een webshop waar de leerlingen producten te koop kunnen aanbieden.

5. Resultaat

Het opleveren van een volledig werkende website.

6. Uitgangssituatie aan de hand van:

De volgende noodzakelijke software applicaties of pakketten zijn nodig:

- Internet browser: Firefox 2.0, 3.0, Internet Explorer 6.0, 7.0, 8.0
- Tekstverwerkingprogramma: Microsoft Word of open source
- Source code editor: Coda
- Tekenprogramma: Gliffy, Adobe Photoshop CS4

De volgende noodzakelijke hardware componenten zijn nodig:

- Computer of laptop (aanwezig)
- Printer (beschikbaar)
- Monitor (aanwezig)
- Internetverbinding (beschikbaar)

De volgende ideeën zijn beschikbaar ter attentie van de webshop.

- Op de Barronschool wordt er gewerkt aan het aanbieden van ICT opleidingen . Door het gebruik van een de digitale portfolio kunnen leerlingen beter leren gebruikt te maken van internettoepassingen.

7. Werkzaamheden aan de hand van:

Voor dit project hanteer ik een aantal methodieken. Roel Grit wordt gebruikt als projectmethodiek, omdat ik hiermee ervaring heb. Voor de ontwikkeling van de website is er gekozen voor methodiek van Jesse James Garret, omdat de gebruiksvriendelijkheid centraal staat tijdens ontwikkelingsfase. De gebruikers hebben namelijk zeer weinig computerervaring.

- Webontwikkeling: The Elements of User Experience Jesse James Garrett ISBN:100735712026
- Advisering: Een goed advies ISBN: 9006950823
- Projectmethodiek: Projectmanagement Roel Grit ISBN: 9001347037

b. Uit te voeren activiteiten

Hieronder worden de activiteiten puntsgewijs beschreven, deze zijn onderverdeeld in vijf fases. Deze fases komen uit het projectmethodiek van Roel Grit.

Definitiefase

- Maken plan van aanpak/Detailplanning
- Opstellen benchmark, nadruk ligt op websites met soortgelijke systeemeisen

Ontwerpfase

- Maken van een ontwerprapport, de hieronder genoemde punten vallen onder dit rapport.
- Vaststellen doel van de website (plane 1: Strategy)
- Onderzoek doen naar de doelgroep (plane 1: Strategy)
- Opstellen persona's (plane 1: Strategy)
- Brainstormen met de opdrachtgever
- Opstellen systeemeisen en prioriteiten (MoSCoW) vastleggen (plane 2: Scope)
- Bijstellen van persona's en eventueel systeemeisen aan de hand van de benchmark
- Beschrijven Informatie architectuur en sitemaps/flowcharts (plane 3: Structure)
- Maken van Paper Prototyping
- Opstellen van wireframes (plane 4: Skeleton)
- Maken Moodboards
- Beschrijven Style guide

Voorbereiden

- Maken van een Testplan
- Maken van een Prototype
- Testen van het Prototype verwerken door circa vijf personen.
- Opstellen testrapport en eventuele fouten en verbeteringen aanbrengen.

Realisatie

- Ontwerpen Visuealdesign (plane 5: Surface)
- Vaststellen van de Style-guide
- Maken van een Grafisch Ontwerp
- Maken van HTML templates
- Integratie van de templates in het CMS

Nazorg

- Opstellen instructies voor gebruikers en beheerders.
- Website opleveren

c. Te gebruiken technieken

- PHP
- MySQL
- HTML
- CSS
- Benchmarken
- Wireframes
- Persona's
- Testen
- MosCoW
- Paper Prototyping

d. Te vermelden nadrukken

De webhosting in Suriname is duur, het is de bedoeling dat de hosting in Nederland plaatsvindt.

8. Risico's en maatregelen

Het afstudeerproject wordt voor een groot deel in Suriname uitgevoerd. Risico's die zich kunnen voordoen bij langdurig verblijf in een ander cultuur heet cultuurshock. Hierbij valt te denken aan onbegrip, verbazing, afkeuring en stress. Een maatregel hiertegen is om een deel van het afstudeerproject in Nederland uit te voeren zodat langdurig verblijf zoveel mogelijk wordt vermeden.

Een ander risico is de geringe kennis op het gebied van php. Een maatregel hiervoor is om gebruik te maken van frameworks en open source software. Daarnaast is het internet erg langzaam en onstabiel, open source pakketten zullen van te voren moeten worden gedownload.

9. Op te leveren (tussen)producten

De student levert een website met een digitale portfolio met een webshop op, hierbij horen de volgende (tussen)producten:

- Plan van aanpak
- Ontwerprapport
- Testrapport
- Website

10. Benodigde competenties

Hieronder worden de competenties beschreven die tijdens het afstuderen worden verworven:

CMD 12 - Definieren ontwikkeltraject

CMD 13 - Uitvoeren doelgroepanalyse

CMD 14 - Verkennen visuele, auditieve, etc. 'omgeving'

CMD 15 - Bepalen visuele, auditieve, etc. vormgeving

CMD 16 - Verzamelen usability requirements
CMD 17 - Maken conceptueel ontwerp interactie
CMD 18 - Verkennen content / informatie-inhoud
CMD 19 - Maken information design
CMD 20 - Ontwikkelen eenvoudig prototype
CMD 21 - Uitvoeren van concepttesten
CMD 22 - Ontwerpen stijlguides
CMD 23 - Ontwikkelen voor speciale groepen
CMD 24 - Bepalen ontwikkelomgeving
CMD 25 - Realiseren vormgevingsconcept
CMD 26 - Maken van multimediacontent
CMD 28 - Maken gebruikersondersteuning
CMD 30 - Ontwikkelen uitgewerkt prototype
CMD 31 - Uitvoeren gebruikerstesten uitgewerkt prototype

b. Te demonstreren competenties en wijze waarop

CMD 12

Met het Plan van aanpak wordt deze competentie verwezenlijkt.

CMD 13 t/m CMD 18 en CMD 22, 23 en 25

Het ontwerprapport omvat de hierboven genoemde competenties.

CMD 24

In het benchmarkrapport komt deze competentie terug.

CMD 26

Het maken van grafische ontwerpen realiseert deze competentie.

CMD 28

Documentatie voor beheerders en gebruikers omvat deze competentie.

CMD 30 en 31

Uiteindelijk zal er een werkende website worden opgeleverd en getest, deze omvatten de competentie.

c. Persoonlijke verantwoording van keuze opdracht/bedrijf/competenties

STOOM heeft een visie over de Barronschool. Ik denk dat ik wel een positieve bijdrage kan leveren voor deze school. Ik wist altijd wel dat het onderwijs in Suriname niet al te best was maar in het binnenland is de situatie slechter. Ik denk dat er heel wat creatieve leerlingen in het binnenland wonen die niet de kans

hebben gehad om te laten zien waar ze in staat zijn. Daarnaast zijn het unieke producten waar een markt voor is.

Activiteitenplanning

tijd	fase RG	fase JIG	activiteiten	documenten
week 0	initiatiefase		Laten goedkeuren van het afstudeerplan	Afstudeerplan Plan van aanpak
week 1	definitiefase		Plan van aanpak schrijven	
week 2			Opstellen benchmark/concurrentie analyse	
week 3	onderwerpfase	strategie	Vaststellen doel van de website	Ontwerprapport
			Doelgroep onderzoek	
			Opstellen persona's	
			brainstorm sessie	
		strategie	Bijstellen persona's	
week 4		scope	Functionele eisen vaststellen (MosCoW)	
			Inhoudelijke eisen	
			Risico's	
week 5		structure	Beschrijven informatie architectuur	
			Paper Prototyping	
week 6		skeleton	Opstellen Wireframes	Testrapport
			Maken Moodboards	
			Style-guide vaststellen	
			Interface/Navigation design	
week 8		voorbereiden	Opstellen testplan	
			Maken prototype	
			Testen van het prototype	
			Opstellen testrapport	
week 9		surface	vaststellen Style-guide	
week 11			Maken van grafisch ontwerp	
week 12			Maken van HTML templates	
week 13			Uploaden van procesverslag naar blackboard (af voor circa 70%)	Concept afstudeerverslag
week 14			Integratie van templates met het CMS	
week 16	nazorg		Schrijven van een handleiding voor beheerders en gebruikers	Handleiding Afstudeerverslag
week 17			Schrijven afstudeerverslag	

Naam opdrachtgever:
Handtekening voor akkoord:
Datum:

Naam bedrijfsmentor:
Handtekening voor akkoord
Datum:

Naam begeleider/examinator:
Handtekening voor akkoord:
Datum:

Naam expert/examinator:
Handtekening voor akkoord:
Datum:

BIJLAGE 2

PLAN VAN AANPAK

INHOUDSOPGAVE

1. Inleiding	3
2. Achtergronden.....	4
3. Aanleiding	4
4. Doelstelling	5
5. Resultaat.....	5
6. Projectactiviteiten	6
7. Projectgrenzen	8
8. Producten	9
9. Kwaliteitsbewaking	9
10. Projectorganisatie.....	9
11. Planning.....	11
12. Kosten	12
13. Risico's en maatregelen	13

1. Inleiding

In dit document is er een beschrijving gegeven van het ontwikkelen van een website met huisstijl. Tevens is het bedoeld om duidelijkheid te scheppen voor iedereen die bij dit project belangen heeft. Dit document is ten delen gebaseerd op het afstudeerplan, alleen is er nog scherper gekeken naar de opdracht. Hierdoor is er een nieuwe planning geformuleerd.

2. Achtergronden

Stichting Ondersteuning Onderwijs Marowijne (STOOM) is een vrijwilligersorganisatie die is opgericht in 2001 en heeft de doelstelling om de kwaliteitsverbetering door te voeren op het onderwijs in het district Marowijne. Tussen 1986 en 1992 is er een binnenlandse oorlog uitgevochten in het district Marowijne, waardoor er veel scholen vernietigd zijn. Sindsdien is er weinig onderhoud gepleegd aan de scholen. De huidige situatie van lesgeven vindt plaats in ongunstige omstandigheden. STOOM krijgt verzoeken van scholen om naast renovaties van de schoolgebouwen, in leermiddelen en meubilair te voorzien. De Barronschool bevindt zich in Marowijne en kan dienen als een voorbeeld voor het hele district. Hier wordt op dit moment extra hard gewerkt aan het renoveren van de gehele school en het voorzien van leermiddelen. Zodoende is er in een stagebureau opgezet. Dit stagebureau vangt op dit moment Nederlandse studenten op.

De opdrachtgever van dit project is R. Darson. Hij is vertegenwoordiger van STOOM in Nederland. Carmen Pinas is de medewerker van het stagebureau van STOOM op de Barronschool. Uiteindelijk moet deze stagebureau de leerlingen van de Barronschool helpen met het vinden van stageplekken. Mevrouw Elkerbout Kromowidjojo is de praktijkdocent Textiel, belast met de uitvoering van het TMA-project. Mevrouw Doelkamid is directeur van de Barronschool.

3. Aanleiding

Uit een onderzoek naar schooluitval bij EBO-leerlingen van de Barronschool in Moengo, komt naar voren dat het drop-outcijfer op de Barronschool erg hoog ligt, tussen 20-30% per jaar. Dit onderzoek is uitgevoerd is door Drs. S.S.L Emanuels en Mr. O. Apai in opdracht van STOOM. Daarnaast komt het onderzoek naar voren dat gebrek aan individuele begeleiding wordt aangemerkt als één van de redenen om school vroegtijdig te verlaten. In 2008 heeft STOOM in overleg met de Barronschool besloten het portfolioproject op de Barronschool op te starten. Als onderdeel daarvan zullen de leerlingen stage lopen op projecten van de school en bij lokale bedrijven in Moengo. Daarnaast hebben de leerlingen een portfoliomap waar ze hun prestaties zelf bijhouden. Dat vergroot de kans dat de leerlingen hun studie afmaken. Het is gebleken dat onder andere door het portfolioproject het drop-outcijfer aanzienlijk is gedaald.

Gezien dat het portfolioproject een succes is wil STOOM delen van de portfolio's van leerlingen openbaar maken.

De probleemstelling is dat werkgevers en derden die uitkijken naar stagiaires of de kwaliteiten van leerlingen geen inzicht op portfolio's van leerlingen van de Barronschool.

4. Doelstelling

Ten eerste het ontwerpen van een nieuwe website voor de Barronschool in opdracht van STOOM. Ten tweede het ontwerpen van een eigen huisstijl en tot slot het implementeren van de website. De website bevat een digitaal portfolio dat wordt beheerd door de leerlingen van de Barronschool en bezichtigd wordt door werkgevers die stagiaires zoeken.

5. Resultaat

Een volledig werkend beheerbare website die gedreven is door een Open Source Content Management Systeem (CMS).

6. Projectactiviteiten

methodieken

Voor dit project worden er een aantal activiteiten uitgevoerd. Deze activiteiten zijn ingedeeld aan de hand van de projectmethodieken. Door het gebruik van methodieken kunnen activiteiten logisch gerangschikt worden. Hierdoor ontstaat er een duidelijk overzicht wat later helpt bij het maken van een planning.

Roel Grit wordt als projectmethodiek gebruikt. Er is gekozen voor Jesse James Garrett als ontwikkelmethodiek. Hieronder worden de activiteiten benoemd en ingedeeld in de fases van Roel Grit.

Definitiefase

- Maken plan van aanpak/Detailplanning
- Opstellen benchmark, nadruk ligt op websites en CMS met soortgelijke systeemeisen

Ontwerpfase

- Maken van een ontwerprapport, de hieronder genoemde punten vallen onder dit rapport.
- Vaststellen doel van de website (plane 1: Strategy)
- Opstellen van een doelgroepanalyse (plane 1: Strategy)
- Opstellen persona's dit zijn de werkgevers en de leerlingen. (plane 1: Strategy)
- Brainstormen met de opdrachtgever over de huisstijl
- Opstellen functionele eisen en prioriteiten (MoSCoW) vastleggen (plane 2: Scope)
- Bijstellen van persona's en eventueel functionele eisen aan de hand van de benchmark
- Beschrijven Informatie architectuur en sitemap/flowcharts (plane 3: Structure)
- Opstellen van wireframes (plane 4: Skeleton)
- Maken Moodboards voor het ontwerp van de website
- Schetsen Beeldmerk
- Digitaliseren Beeldmerk
- Beschrijven Style guide voor de nieuwe huisstijl

Vorbereiden

- Maken van een Testplan
- Maken van een Prototype
- Testen van het Prototype verwerken door circa vijf personen.
- Opstellen testrapport en eventuele fouten en verbeteringen aanbrengen.

Realisatie

- Ontwerpen Visuaal design (plane 5: Surface)
- Vaststellen van de Style-guide
- Maken van een Grafisch Ontwerp
- Maken van HTML templates volgens W3c standaarden.
- Integratie van de templates in het CMS.

Nazorg

- Opstellen instructies voor de beheerders.
- Website opleveren

Technieken

Hieronder worden de technieken benoemd die in dit project worden gebruikt.

- PHP
- MySQL
- HTML
- CSS
- Benchmarken
- Wireframes
- Persona's
- Testen
- MosCoW
- Interviewen

7. Projectgrenzen

Afbakening

Voor dit project wordt aangenomen dat de functionele eisen die in de ontwerpfase worden vastgesteld leidend zijn. Zodra deze de status definitief heeft zijn alle activiteiten benoemd. Alles wat niet benoemd is, maakt geen deel uit van het project. Er kunnen naderhand dus geen functionele eisen worden toegevoegd.

Als nazorg wordt er een instructies beschreven voor de beheerders. De breedte en diepgang van de instructies wordt samengesteld aan de hand van de functionele eisen. Er zullen geen functionaliteiten worden beschreven in de instructies die buiten de scope van dit project vallen.

In de ontwerpfase wordt er een huisstijl ontwikkeld. Het ontwikkelen van een huisstijl heeft betrekking tot de website. Traditionele mediums zoals visitekaartjes, briefpapier vallen buiten het de scope van dit project.

Het daadwerkelijk toevoegen van gebruikers binnen het CMS valt buiten de scope van het project. Dit project omvat alleen het maken van de functie voor het toevoegen van gebruikers.

Projectduur

Het project duurt 17 weken. Het project gaat plaatsvinden in Nederland van 16 november 2009 tot 12 maart 2010 in Suriname.

Randvoorwaarden

Om te kunnen voldoen aan de doelstelling van dit project moet er aan een aantal randvoorwaarden voldaan. Ten eerste zal dit project weerstand oproepen, door de veranderingen die de website te weeg zal brengen. Alle belanghebbenden bij het project moeten geïnformeerd worden dit zijn:

- Opdrachtgever
- Stagebureau
- Leerlingen en leraren van de Barronschool
- Directeur van de Barronschool

Ten tweede is ook een behoefte om informatie op te vragen aan de belanghebbenden. Het op tijd verkrijgen van informatie zal essentieel zijn voor het slagen van dit project.

8. Producten

De opdrachtnemer levert een website, hierbij horen de volgende (tussen)producten:

- Plan van aanpak
- Doelgroepanalyse
- Benchmarkrapport
- Ontwerprapport
- Styleguide
- Testplan

9. Kwaliteitsbewaking

De kwaliteit van het eindproduct wordt beoordeeld door de opdrachtgever. Het terugkoppelen tussenproducten vormt een methode om de tussentijdse resultaten te aan te geven. Tevens dienen enkele tussenproducten als beslissingsmomenten om belangrijke onderdelen van het eindproduct vast te leggen.

10. Projectorganisatie

Opdrachtgever

Achternaam opdrachtgever: dhr Darson

Voorletters opdrachtgever: R

Titulatuur opdrachtgever: drs

Functie opdrachtgever: projectmanager

Email opdrachtgever: marowijne.stoom@gmail.com

Telefoon: 06-208 13 922

Beschikbaarheid: full time

Stagebureau

Achternaam medewerker: Mvr Pinas

Voorletters medewerker: P

Functie opdrachtgever: medewerker

Email opdrachtgever: jennepinas@gmail.com

Telefoon: 00597 341315

Beschikbaarheid: full time

Opdrachtnemer

Achternaam: dhr Sewdajal

Voorletters: E.A.K.

Roepnaam: Akash

Email opdrachtnemer: Akashsewdajal@hotmail.com

Telefoon: 06-149 25 342

Beschikbaarheid: full time

Leerlingen

Beschikbaarheid: full time

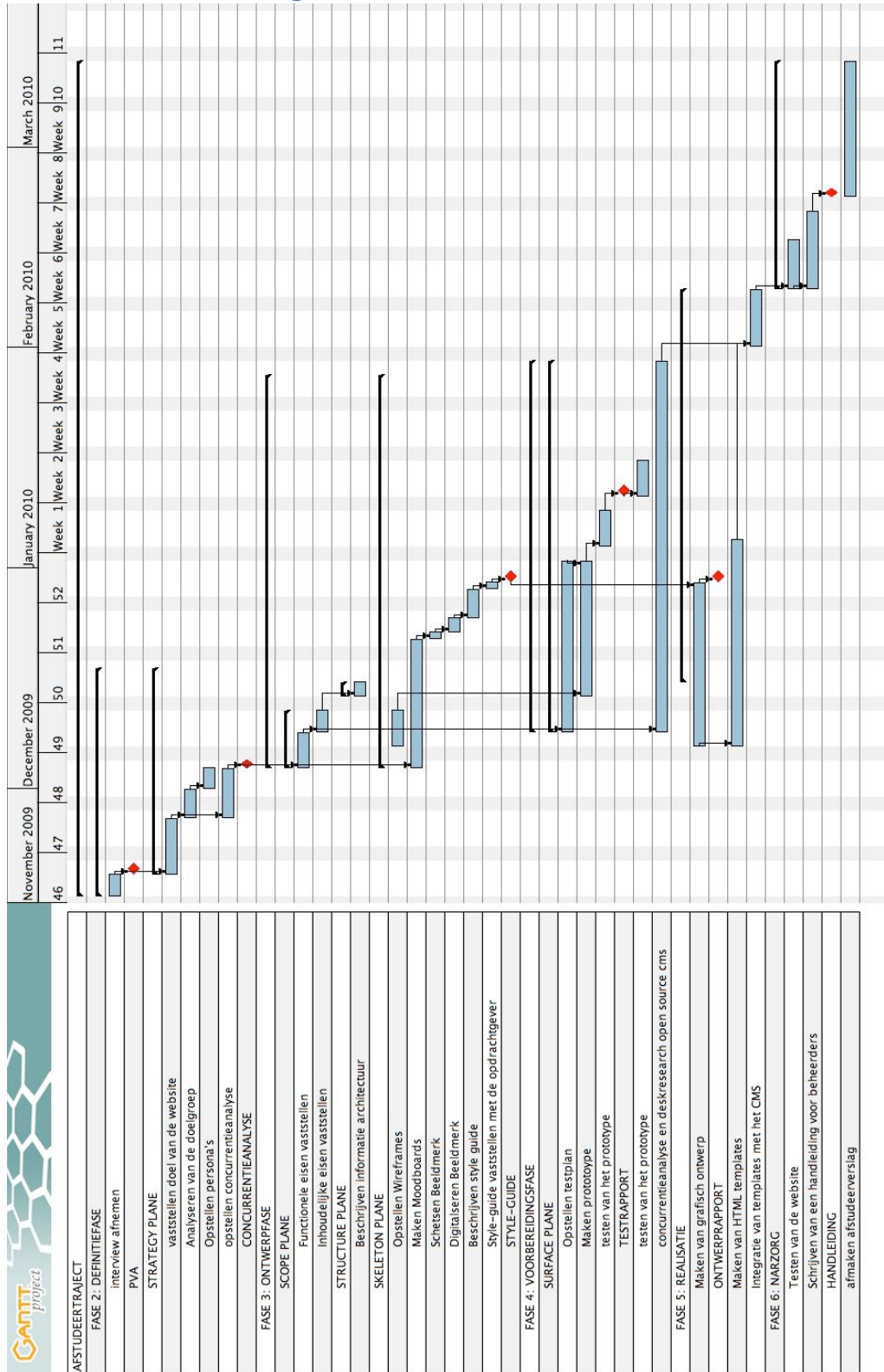
Rapportage

Er wordt gerapporteerd en verantwoording afgelegd naar de opdrachtgever dus de heer R.Darson.

E-mail

De betrokkenen voor dit project zullen minimaal een keer per 3 dagen hun e-mail moeten controleren op berichten, zodat zowel de belanghebbende als de opdrachtnemer geen belemmering kunnen vormen voor het succes van het project.

11. Planning



12. Kosten

Mensuren

Tijdens dit project is er 40 (uur per week) x 17 (weken) = 680 uur benodigd.

Hulpmiddelen

Aanschaf apparatuur: Back-up apparatuur (externe harde schijf) 100 euro

Test software: nog niet bekend

Exploitatiekosten (schatting)

Website domeinnaam: 6 euro per jaar

Website hosting: 50 euro per jaar

13. Risico's en maatregelen

Gebrek aan kennis.
Een risico is de geringe kennis van de techniek php. Een maatregel hiervoor is om gebruik te maken van andere alternatieven zoals plug-in, frameworks en open source pakketten.
Lage beschikbaarheid van resources.
Geen mogelijkheid om de doelgroep te testen en te interviewen. Een maatregel hiervoor is vanaf afstand testen of een vergelijkbaar doelgroep vinden en eventueel betalen voor het testen. Interviews kunnen vanaf een afstand afgenomen worden of de opdrachtgever kan een aantal vragen stellen over de doelgroep.
Uitloop project.
Door onvoorziene problemen kan het project uitlopen en wordt er geen functionele website opgeleverd. Om dit tegen te gaan wordt een prioriteitsbepaling gemaakt van de functionele eisen. Hierdoor worden functionaliteiten met de laagste prioriteit als laatst ontwikkeld. Dit zorgt ervoor dat de essentiële functionaliteiten zoveel mogelijk al gedaan zijn.
Dataverlies.
In h geval van falende harde schijven kan data verloren gaan. Om te veel dataverlies te voorkomen worden elke vrijdag alle gegevens opgeslagen op een externe harde schijf.
Hardware calamiteiten .
In het geval van falende hardware kan het project zich niet voorzetten. Om te voorkomen dat het project zich niet kan voortzetten moet er een secundaire computer beschikbaar zijn. Door middel van de externe schijf kan informatie zonder problemen worden overgezet.

BIJLAGE 3

CONCURRENTIEANALYSE

Inhoudsopgave

1. INLEIDING	3
2. AANPAK	4
3. CONCURRENTEN	5
3.1. WWW.DEVIANTART.COM	5
3.2. WWW.TANYAMERONE.COM	10
3.3. WWW.MCCOY.CO.UK.....	14
3.4. WWW.ELEGANTTHEMES.COM	18
3.5. WWW.CONCEPTART.ORG.....	21
4. CONCLUSIE	24
4.1. BIJLAGE 1: DEVIANTART.....	25
4.2. BIJLAGE 2: TANYAMERONE.....	28
4.3. BIJLAGE 3: MCCOY	28
4.4. BIJLAGE 6: ELEGANTTHEMES	30
4.5. BIJLAGE 7 :CONCEPTART	32

1. Inleiding

In dit document worden concurrerende websites van de Barronschool beschreven. Met als doel de valkuilen en successen van deze concurrerende websites te ontdekken. Volgens Andy Budd “er kan veel geleerd worden van de succes en falen van “concurrerende” websites. Hierbij moet je de term concurrentie niet letterlijk opvatten, omdat de “concurrent” ook in een andere geografische of sector markt kan opereren zolang de functionaliteiten min of meer hetzelfde zijn.

Hierdoor worden de valkuilen en successen van andere website ontdekt. Daarnaast kunnen nieuwe ideeën worden opgedaan die door mij en de opdrachtgever over het hoofd zijn gezien. Om de vergelijkbare website te vinden is er gebruik gemaakt van de website doelen uit het ontwerprapport. Tevens is er gebruik gemaakt van zoekmachines om de websites op te sporen.

Ten eerste wordt beschreven wat mijn aanpak is geweest voor het vinden van de concurrerende websites van de Barronschool. Ten tweede worden de websites geanalyseerd en beschreven. Ten slotte volgt er een conclusie met opgedane ideeën.

2. Aanpak

De eerste stap in deze concurrentieanalyse is het vinden van geschikte websites. Voordat er een geschikte websites kunnen worden gezocht moet het doel van de website helder zijn. Hieronder wordt een alinea weergegeven van de website doelen uit de Strategy Plane.

STOOM wenst dat leerlingen beter begeleid kunnen worden door middel van een website. Deze website bevat een digitaal portfolio dat wordt beheerd door de leerlingen van de Barronschool en beoordeeld kan worden door leraren. Tevens kunnen bezoekers de portfolio's van leerlingen bezichtigen.

Een website is geschikt als deze soortgelijke doelen aanbied voor de bezoekers. Websites worden gevonden door gebruik te maken van relevante trefwoorden en een zoekmachines.

- Portfolio's
- Portfolio
- Online portfolio's
- Student portfolio's
- Electronic portfolio's
- Photo portfolio's

tabel 1 gevonden keywords door middel van Google keywords en synoniemen.net

De hierboven genoemde trefwoorden zijn ingevoerd in Alexa. Alexa is een zoekmachine die websites zoekt aan de hand van trefwoorden. De websites die worden vergeleken zijn gevonden door te zoeken met alle mogelijke trefwoorden in Alexa, zie tabel 2. Hoewel de laatste twee websites niet zijn gevonden met Alexa, ik was namelijk al bekend met deze websites en vind dat ze een goede portfolio functionaliteit aanbieden. Daarom staan ze ook in de lijst.

- www.tanyamerone.com;
- www.mccoy.co.uk/
- www.elegantthemes.com/preview/Lumin/
- www.deviantart.com;
- www.conceptart.com;

tabel 2 Websites die in deze concurrentieanalyse worden behandeld.

De hiervoor genoemde websites worden in deze hoofdstuk uitgebreid beschreven. Bij de gevonden websites wordt er gelet op de volgende punten:

- Eerste indruk: wat is de eerste indruk van de website op het gebied van kleur en typografie?
- Menu en consistentie: hoe is de menu opgebouwd en is deze consistent over de gehele website?
- Onderwerp en structuur: wat biedt de website aan de gebruikers op het gebied van inhoud en hoe ziet deze structuur eruit?
- Usability en gebruiker: Waarom komen de gebruikers terug naar de website?
- Sterke en zwakke punten: Wat zijn de succes en valkuilen samengevat?

3. Concurrenten

In deze hoofdstuk worden de concurrenten van de Barronschool uitgebreid beschreven op de punten uit het vorige hoofdstuk.

3.1. *www.deviantArt.com*

Deviantart is een digitale portfolio website voor artiesten die hun werk presenteren middels een gallery. Deze artiesten kunnen hun eigen profielpagina aanmaken en hun werk toevoegen in bepaalde categorieën. Op de profielpagina van deze gebruikers kunnen onder andere afbeeldingen en journalen worden geplaatst.

Eerste indruk

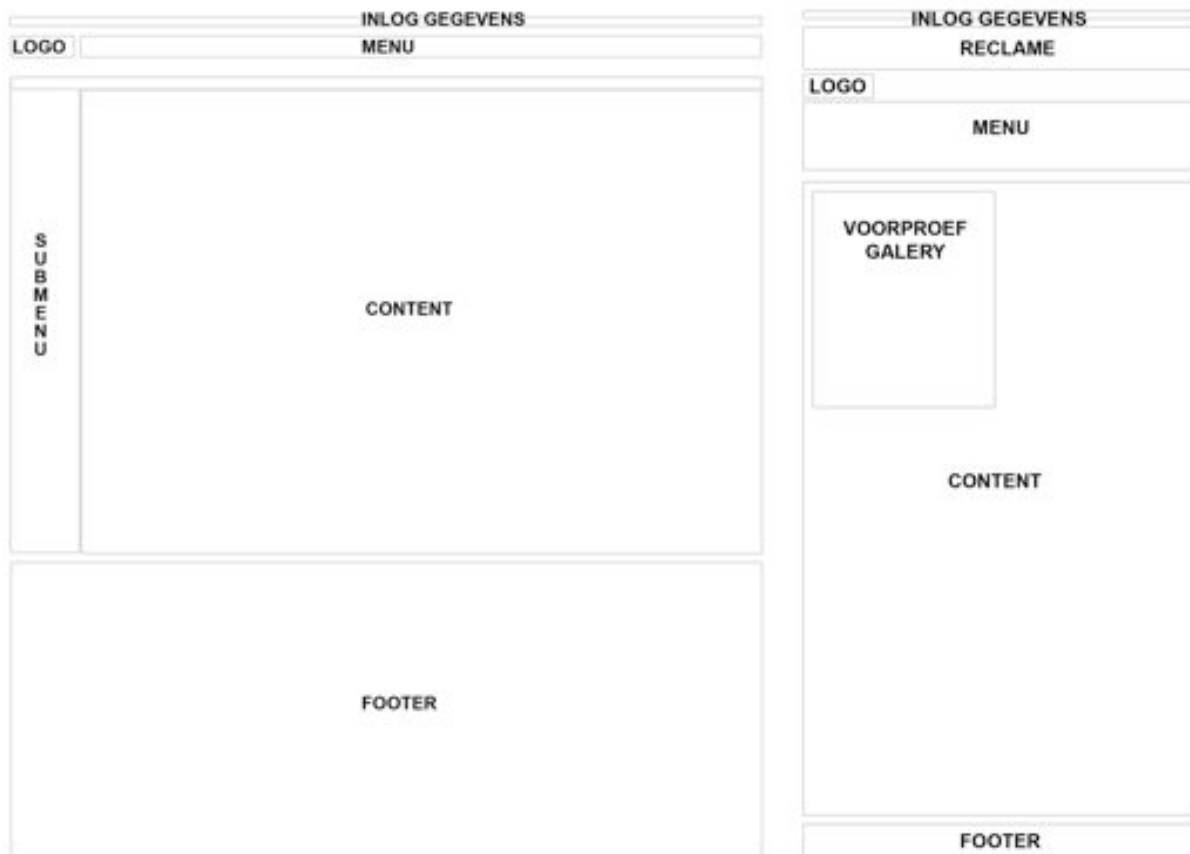
Deviantart valt visueel heel er op. Mede door het gebruik van complementaire kleuren. De website zelf gebruikt namelijk groen en bruine tinten. Daarnaast gebruikt de website het font type Verdana. Deze wordt consistent gebruikt in de website zowel in de body als de headings.



figuur 1 Deviantart gebruikt complementaire kleuren voor de website.

Interface en consistentie

De interface is niet consistent over de gehele website. De homepage bevat een submenu weer waar bezoekers een categorie kunnen kiezen, hierdoor verandert de content automatisch mee, figuur 2. Daarentegen heeft de profielenpagina geen submenu. Er verschijnt namelijk een andere layout, zie **Error! Reference source not found..** De profielenpagina vereist dat je veel meer moet scrollen om de content te kunnen bekijken.



figuur 2 Deviantart links afgebeeld homepage en rechts de profielenpagina

Inhoud en structuur

De bezoeker navigeert zich middels het menu en het submenu. Het hoofdmenu geeft het volgende weer:

- Wall Art
- Groups
- T-Shirts
- More

Zodra de bezoeker op “More” klikt dan komen er meer menu items vrij. Een deel van deze onderdelen komen voor op de homepage in het submenu. Middels het kiezen van een categorie in het submenu verandert de overzicht van afbeeldingen. Het submenu geeft de volgende categorieën weer:

- Digital art
- Photography
- Traditionele Art
- Film & Animation
- Contest
- Customization
- Artisan Crafts
- Design & Interfaces
- Games development Art
- Literature
- Resources & Stock Images
- Cartoons & Comics
- Manga/Anime
- Flash
- Fan Art
- Anthro
- Community Projects
- DeviantARt Relate
- Scraps

Nadat de bezoeker een categorie heeft gekozen verschijnen er afbeeldingen van verschillende artiesten in de vooraf bepaalde categorie. Als de bezoeker op een afbeelding wordt deze groter afgebeeld. Tevens kan hij de volgende en vorige afbeeldingen oproepen door middel van iconen boven de afbeelding. Daarnaast kan de gebruiker de profielpagina bereiken door boven op de artiesten naam te klikken.

In het profielenpagina van een artiest heeft de bezoeker de volgende opties binnen het menu, namelijk:

- Profile
- Gallery
- Prints
- Faves
- Journaal

Binnen de profielpagina van een artiest worden er een aantal inhoud elementen gepresenteerd aan de bezoeker. Zo wordt er een voorproef gegeven van de nieuwste afbeelding en favoriete afbeelding van anderen artiesten. Zo wordt er ook journaal gepresenteerd en reacties van ander artiesten.

Bezoekers kunnen op drie manieren de afbeeldingen van een artiest bekijken. Een is simpelweg klikken op een voorproefje van een afbeelding of door in het menu op de “Gallery” of de “Browse Gallery” knop te drukken, zie bijlage 1. Op het moment dat de bezoeker de gallery betreed kan hij op de “Sitback knop klikken en opent er een nieuw scherm. In dit scherm wordt er een foto gepresenteerd met nodige controlls. Bijlage 1 geeft de iconen weer. De functies van de iconen zijn (van links naar rechts) play, back, next, options, full screen en share. Deze feature maakt het zeer gemakkelijk om afbeeldingen te bekijken van een artiest.

Binnen de profielenpagina kan een gebruiker journalen toevoegen, verwijderen en bewerken. Als de gebruiker in het menu voor journaal heeft gekozen wordt links de volledige journaal gepresenteerd en rechts een tabel met een overzicht van alle journalen gepresenteerd. Nadat de gebruiker een journaal selecteert in het overzicht kan hij vervolgens in het menu op “edit this entry” klikt dan kan hij de tekst en opmaak van de journaal bewerken. Door pre

Doelgroep en usability

Deviantart spreekt vooral jongeren aan zowel mannen als vrouwen. Als je kijkt naar de menu items dan zijn dit voornamelijk fotograven, designers en conceptartiesten die actief zijn. Zij gebruiken dit platform om hun kennis en werk ten toonstellen. Tevens bied deviantart een functie om kunsten van artiesten af te drukken op canvas.



figuur 3 Deviantart doelgroepgegevens Bron: Alexa

Deviantart nadert de honderdmiljoenste afbeelding. Dus de website wordt vaak bezocht. Er is kwantitatief veel content mede door de grote groep gebruikers. Hierdoor is de update frequentie van deviantart zeer hoog, omdat er zoveel gebruiker user generated content aanleveren in vorm van afbeeldingen of tekst.

	<i>Download tijd in seconden</i>	<i>Gewicht in KB</i>	<i>Aantal HTTP requeusts</i>
Homepage	12.93	795	124
Profielpagina	9.92	460	85
Gallerypagina	10.67	610	90

tabel 3 web snelheid getest op een 20MBit verbinding

Deviantart is al met al een vrij gebruiksvriendelijk desondanks het grote aantal aan features die zij aanbied. De website blinkt niet uit op gebied van gebruiksvriendelijk omdat er te veel features aangeboden worden aan bezoekers en gebruikers, waardoor de leerbaarheid en onthoudbaarheid van de website nauwelijks op gang komt. De efficiëntie van het volbrengen van gebruikerstaken zit goed in elkaar. Een voorbeeld is het toevoegen van content door de gebruiker direct via het menu te doen is tegenover het toevoegen van content in de back end van het CMS. Een ander voorbeeld voor bezoekers is dat ze op de homepage bezoekers meteen afbeelding kunnen bekijken en browsen door te categorieën. De website is niet geheel consistent maar dat kan bijna niet met zoveel features. Elk taak verijst namelijk een andere lay-out om de efficiëntie te bevorderen. Nadat er een taak is volbracht brengt geeft de website wel op een goede manier visuele terugkoppeling. Vervelend zijn de verwerkingsnelheden van de site. Hij “voelt” erg traag aan, zie tabel 3.

Website: DeviantArt	
Positief	
Gallery functionaliteit is goed uitgewerkt met name "Sitback" werkt erg goed	
Profielpagina ten alle tijden bereikbaar	
Eenvoudig en snel een profiel aangemaakt	
De design van de website is tijdloos (smaak)	
Negatief	
De website oogt onoverzichtelijk door grote aantal functionaliteiten	
Relatief lange laadtijden	

3.2. *WWW.Tanyamerone.com*

Tanya Merone is een portfolio website. Zij is een grafische designer gevestigd in New York. Zij is gespecialiseerd in User Interface Design en webdesign development.

Eerste indruk

De website is overzichtelijk omdat het uit één pagina bestaat. Daarnaast wordt er relatief veel gebruik gemaakt van afbeelding ten op zichte van tekst. Daarnaast oogt de website modern hoewel de achtergrond een klassiek motief gebruikt. Daarnaast wordt er voornamelijk gebruik gemaakt van een monochromatische kleurenschema, zie figuur 4.



figuur 4 Tanyamerone kleurenschema

HEADER
MENU
CONTENT
WEBSITES
GALLERY WEBSITES
PORTALS EN APPLICATIONS
PRINT DESIGN
GALLERY PRINT
LOGOS
PHOTOGRAPHY
GALLERY FOTOGRAFIE
ILLUSTRATION
GALLERY ILLUSTRATIES
CONTACT ME
GOODIES
FAVORIETES
RECOGNITION
FOOTER

figuur 5 homepage tanyamerone

Menu en consistentie

De website van Tanya Menore onderscheidt zich met de rest van de websites door alle content op één pagina te plaatsen. Zodoende moet er veel gescrolled worden om tot de gewenste content te kunnen komen. Hoewel door het gebruik van de menu items is scrollen niet nodig. Omdat deze website gebruik maakt van anchor punten. Anchor punten zorgen ervoor dat je naar een bepaald punt gaat wanneer de bezoeker op een link klikt. Door dus gebruik te maken van de menu kun je als bezoeker efficiënt navigeren. Daarnaast zijn de menu items overzichtelijk weergegeven op de pagina.

Inhoud en structuur

Tanya Mereno bevat de volgende menu items, namelijk:

- Websites
- Portals & applications
- Print design
- Logos
- Photography
- Illustration

Ten eerste worden de websites uitgebeeld in een kader, deze verandert zodra je met je muis er overheen zweeft. Als de bezoeker er opklikt dan verschijnt er een pop up window waar de website groter is afgebeeld. Tevens vindt je een link naar de betreffende website, een beschrijving en knoppen om naar het volgende en vorige afbeelding te navigeren. Ten tweede wordt bij Portal en Applications een aantal prototypes, internet portals en applicaties weergegeven. Dit zijn afbeelding zonder kader en je kunt er niet op klikken. Ten derde is er bij Print Design net als websites afbeeldingen met een kader waar een pop up window verschijnt. Echter wordt er geen link weergegeven. Ten vierde wordt bij zowel photography als illustration dezelfde interface gebruikt als logos.

Usabilty en gebruiker

Tanyamerone heeft een vrij unieke doelgroep namelijk mensen die opzoek zijn naar online portfolio's. In dit geval spreekt Tanyamerone mensen aan die opzoek zijn naar een grafische designer in New York en omstreken. Het grootste deel van haar bezoekers bezoekt haar website vanaf Noord-Amerika, India, Verenigd Koninkrijk en Australië. Opvallend is dat ze een doelgroep aantrekt tussen de 18 en 34 jaar.



figuur 6 Tanya Merone doelgroep gegevens Bron: Alexa

Doordat alle content op één pagina geplaatst zijn de download tijden in de eerste instantie relatief lang. Hoewel de rest van de pagina's snel verschijnen omdat alles al is ingeladen. Tevens wanneer je een foto uitvergroot zijn de laadtijden ook snel door het gebruik van Lightbox. Deze ervoor zorgt dat de afbeelding over de website wordt weergegeven.

	<i>Download tijd in seconden</i>	<i>Gewicht in KB</i>	<i>Aantal HTTP requeusts</i>
Homepage	12.95	945.9	197
Foto uitvergroten	0.597	133	2

tabel 4 web snelheid getest op een 20MBit verbinding

Website: Tanya Merone
Positief
Één pagina en het gebruik van Javascript (Lightbox 2) en anchor points maakt de website zeer snel in het navigeren en bekijken van foto's.
Categorieën galleries duidelijk gescheiden van elkaar.
Illustraties hebben een consistent achtergrond kleur.
Consistent gebruik gemaakt van aardtonen.
Creatieve motieven die gebruikt worden in de achtergrond, header en footer.
Negatief

De website is al enige tijd niet meer geüpdate.

3.3. *www.mccoy.co.uk*

McCoy is een freelance webdesigner die zijn portfolio gemaakte websites online presenteert. Hoewel hij meer doet dan websites. Zodoende worden ook mobile interfaces print, illustraties etc ten toon gesteld in zijn potfolio. Daarnaast verkoopt hij t-shirts en boeken. Echter biedt hij ook een aantal gratis fonts aan en Photoshop brushes.

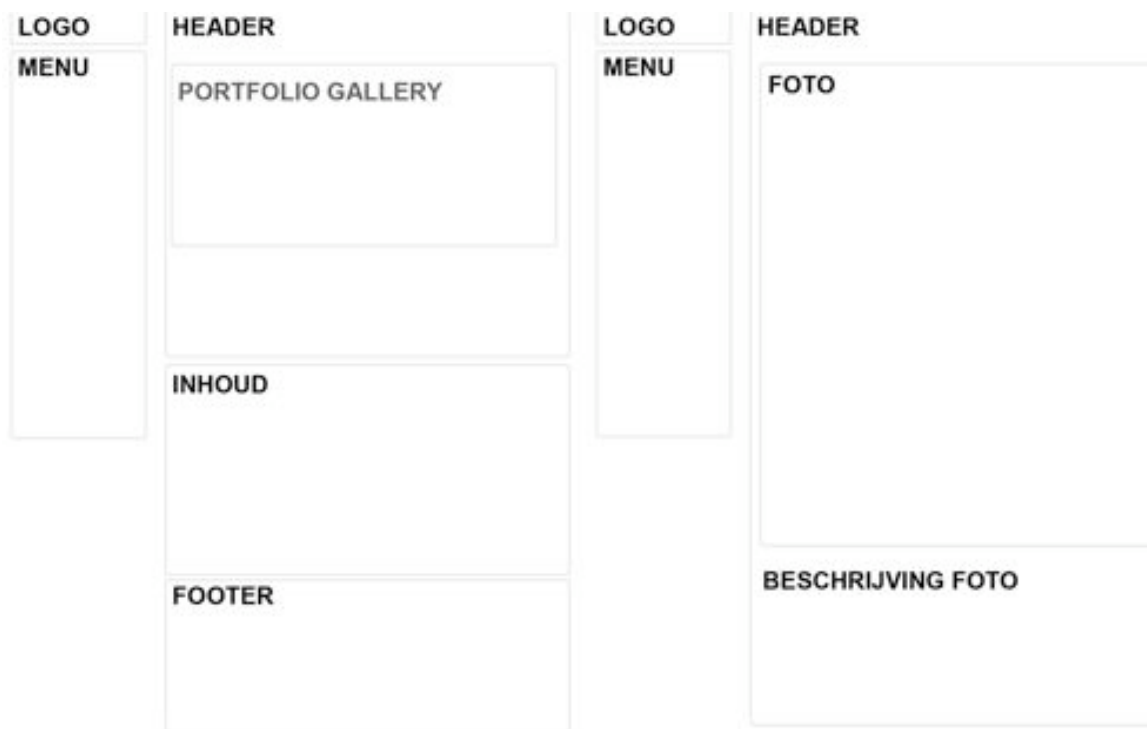
Eerste indruk

De website komt erg natuurlijk over. Mede door het gebruik van een papieren achtergrond en kwast vegen. Daarnaast gebruikt de website klassieke lettertypen die de website nog natuurlijker doet aanvoelen. Toch wordt de website er niet onoverzichtelijk door. Dat komt mede door het kleurgebruik. Er wordt voornamelijk gebruik gemaakt van de kleur groen en tamelijk warme grijswaarden. Hierdoor valt de groene kleur juist meer op. Tevens wordt de kleur groen vooral gebruikt voor de knoppen, links en headings.



Menu en consistentie

Het menu heeft over de gehele website een vaste plek. Hoewel bij het aanklikken van een menu item verschuift de gehele menu naar onder. Hierdoor wordt het gehele menu langer.



figuur 7 links homepage Mccoy en rechts een portfoliopagina met foto's

Inhoud en structuur

Als bezoeker kun je vanaf de homepage meteen naar de portfolio pagina navigeren. Het hoofdmenu bestaat uit de volgende elementen:

- Portfolio
- Store
- Other stuff

Als de bezoeker op portfolio klikt dan kan de gebruiker het volgende selecteren, namelijk websites, mobile, touch screens, photography, illustration, print en archive. Op de foto pagina worden eerste één grote foto weergegeven. Daaronder vind de bezoeker meer informatie over de foto. Daarnaast ziet de gebruiker alleen de footer op de homepage. In de footer worden enkele logos weergegeven van bedrijven waar Mccoy werk voor heeft geleverd.

Onder het menu item store wordt er onderscheid gemaakt tussen betaald en gratis. De webpagina verandert niet in structuur als producten gratis zijn. Bovendien wordt zelfs dezelfde structuur aangehouden als de portfoliopagina, zie figuur 7. Echter bij de betaalde producten wordt de gebruiker verwezen naar een externe site.

Usability en gebruiker

Mccoy wordt vooral bezocht door jongeren tussen de 18 en 24 jaar die op zoek zijn naar een freelance web designer/developer. Tevens zoals de url aangeeft is Mcocoy gevestigd in het Verenigd Koninkrijk. Meer dan 40% van de bezoekers komt uit het Verenigd Koninkrijk.



De website wordt vrij snel geladen. Hoewel er soms wel bijna 1MB aan gegevens wordt binnengehaald. Alleen door het aantal HTTP requests te verminderen worden downloadsnelheden beperkt, zie tabel 5.

	<i>Download tijd in seconden</i>	<i>Gewicht in KB</i>	<i>Aantal HTTP requests</i>
Homepage	3.44	830.7	42
Gallery bekijken	3.47	1018.6	20

tabel 5 web snelheid getest op een 20MBit verbinding

Website: Mccoy	
Positief	
Één velle kleur gebruiken voor links maakt het voor de bezoeker duidelijk waar hij op kan klikken.	
Design spreekt voornamelijk jongeren aan.	
Gebruik van foto's op de homepage nodigt de gebruiker uit om erop te klikken.	
Snelle laadtijden, mede de relatieve lage HTTP requeusts.	
Negatief	
Soms moet je scrollen om tot	
Het is niet duidelijk wanneer je wordt verwezen naar een externe website.	

3.4. *www.elegantthemes.com*

ElegantThemes heeft een professioneel portfolio thema , genaamd Lumin, ontwikkeld voor Wordpress. Je kunt tevens met Wordpress bloggen. De blog functionaliteit en portfolio hebben allebei een link in het menu. De blog functionaliteit heeft een traditioneel post lay-out. Terwijl de portfolio lay-out alleen maar uit plaatjes bestaat.

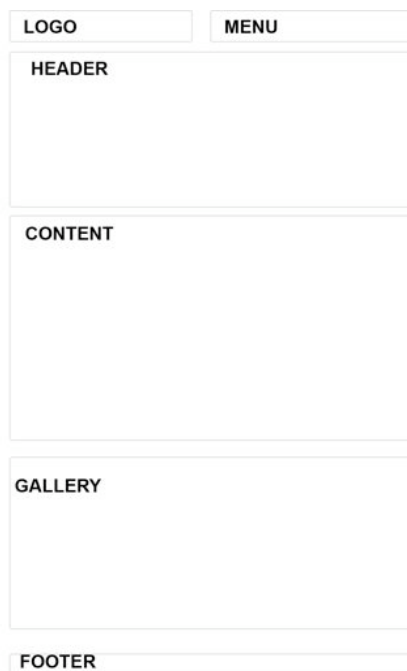
Eerste indruk

De Thema komt heel erg overzichtelijk over. De maker heeft zich beperkt tot grijstinten voor de achtergronden en titels van de pagina.



Menu en consistentie

Het menu blijft consistent in plaatsing en inhoud en geeft hierdoor in één oogopslag de bezoeker een overzicht van informatie die op de website te vinden is. Er zijn dus geen verborgen onderdelen dieper verstopt op de website.



Inhoud en structuur

Het thema Lumin biedt aan de gebruiker een overzicht van afbeeldingen, journalen en algemene informatie. De website bevat de volgende menu items:

- Home
- Blog
- Portfolio
- About/ E-mail contact/
- Services

De blog en gallery secties veranderen wel van interface. De gallery bevat afbeeldingen, als de bezoeker met de muis over een afbeelding zweeft, wordt deze vergroot in een pop up venster. Bij het klikken van een afbeelding verandert de website weer naar de standaard interface. Het blog gedeelte wordt gepresenteerd met één afbeelding en tekst ernaast. Na het klikken van de foto of de more knop wordt het gehele verhaal gepresenteerd in de normale interface.

Usability en gebruikeronderzoek

Deze website is volledig werkende website maar een preview. Dat wil zeggen de website geen inhoud bevat maar opvultekst en afbeelding. Daarom kan er voor deze website geen oordeel worden geveld op het gebied van content, update frequentie etc. Wel heb ik de download tijden gemeten.

	<i>Download tijd in seconden</i>	<i>Gewicht in KB</i>	<i>Aaatal HTTP regeusts</i>
Homepage	6.56	3185	87
Bloggen	2.6	245	10
Gallery	4.14	1976	36

Website: ElegantThemes
Positief
Zeer mooi en overzichtelijke design
Draait op Open Source software.
Negatief
Geen volledig werkende website dus er niet alles is getest.

3.5. **www.conceptart.org**

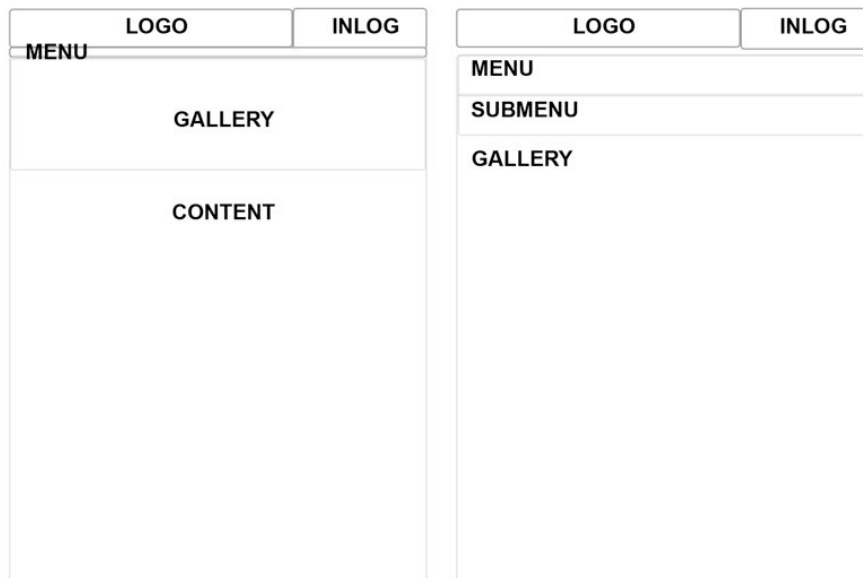
Conceptart is een initiatief van Massive Black Studios. Conceptart verstrekt een plek om art werk te demonstreren daarnaast kennis van art te vergroten en artiesten in contact komen met werkgevers.

Eerste indruk

De website ziet er op zich vrij aardig uit. Er zijn gematigde tonen gebruikt waardoor de afbeeldingen opvallen.

Menu en consistentie

De menu plaatsing is consistent gehouden over de gehele website. Alleen verandert de inhoud van de menu wel per pagina.



figuur 8 homepage Conceptart

Inhoud en structuur

Op de homepage krijgt de gebruiker meteen een voorproef van afbeeldingen die hij kan in het klein kan bekijken. Op het moment dat de gebruiker op een van de afbeelding klikt komt hij op de profielenpagina van de artiest. Als de gebruiker op afbeelding klikt verschijnt die afbeelding vergroot in een pop up window.

Naast de homepage biedt conceptart de volgende menu items:

- Forums
- Gallery
- School
- Workshop
- Chat
- Sponsors
- Industry Jobs
- Contact us
- Donate

In deze paragraaf worden de inhoud van de hierboven genoemde menu items beknopt beschreven. De gallery en Industry jobs zijn menu items die interessant zijn voor dit onderzoek deze worden later uitgebreid beschreven. Op de forums kunnen bezoekers nieuws items lezen. Events worden evenementen bekend gemaakt en beschreven. In het menu school wordt informatie is er een plaatje met de als tekst "ConceptArt.org ATELIER". Als de bezoeker hierop klikt dan verandert de structuur van de website. Dat geldt ook voor het menu item workshop. In Chat word er informatie gegeven op welke kanaal je met behulp van IRC (Text chat) kunt chatten met ConceptArt. Sponsors bestaat uit een aantal plaatjes met link naar de bedrijf websites. Contact us bestaat uit een links naar twee e-mail adressen. En tot slot hebben we het menu items Donate, deze link is helaas niet beschikbaar.

Op de pagina Industry Jobs vindt de bezoeker vacatures. Als de bezoeker op één van de links klikt wordt hij doorverwezen naar het forum. Hier kan de bezoeker meer informatie lezen over de functie en eisen die een werkgever zoekt. Als artiest geïnteresseerd zijn plaatsen zij een reactie met contactgegevens en een link die verwijst naar hun portfolio.

Op Gallery pagina worden willekeurige afbeeldingen van artiesten gepresenteerd. Daarnaast bestaat er de mogelijkheid om afbeeldingen te sorteren op de volgende criteria:

- Random
- Most recent gallery
- Best of
- CA Favorites
- Groups
- Most viewed
- Recently updated

Klik je op één van de afbeeldingen dan bevind je vervolgens op de profielenpagina van de artiest. Hier staan alle afbeelding van deze artiest. Bovendien kun je als bezoeker de pagina “raten”. De submenu items van de profielenpagina zijn:

- Forum member profile
- Threads started by User
- All posts by user
- Homepage
- Contact

Op de profielenpagina krijgt de geregistreerde gebruiker de optie om een gallery aan te maken. Hij komt hier door op de extra menu item te klikken namelijk “Edit gallery”.

Usability en gebruikersonderzoek

De content, voornamelijk afbeeldingen, die wordt aangeboden op conceptart is gevarieerd en in vrij grote aantallen. De homepage en onderliggende pagina's worden niet erg vaak geüpdate. Daarentegen wordt de forum vaak gebruikt. Deze gebruiken de werkgevers ook om hun vacatures te plaatsen. De website is erg makkelijk in gebruik tenzij je jouw profielpagina wil gaan bewerken. De lay-out verandert op een drastische manier.

	<i>Download tijd in seconden</i>	<i>Gewicht in KB</i>	<i>Aantal HTTP requests</i>
Homepage	14.58	534	88
Profielenpagina	17.07	795	112
Gallery	10.67	610	90

Website: ConceptArt

Positief

Gallery functionaliteit op de homepage geeft een goede indruk van verschillende artiesten

Pagina “Industry Jobs” is eenvoudige manier voor werkgevers om een vacature te plaatsen.

Als je een tijd niet bent ingelogd krijg je een e-mail met de veranderingen die hebben plaatsgevonden op de website.

Negatief

Lange laadtijden

4. Conclusie

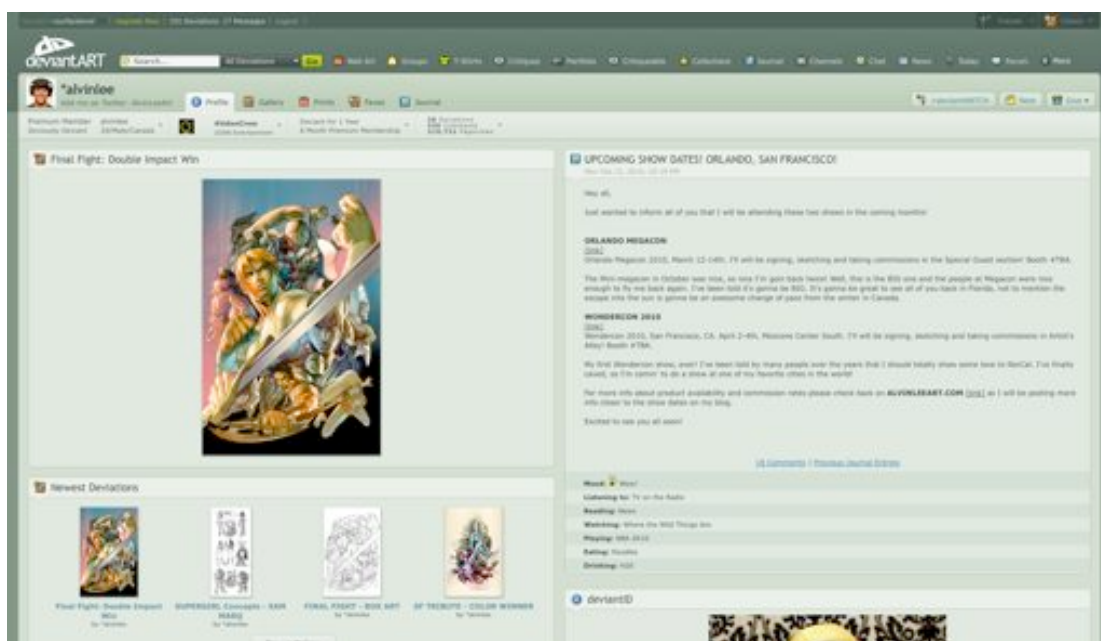
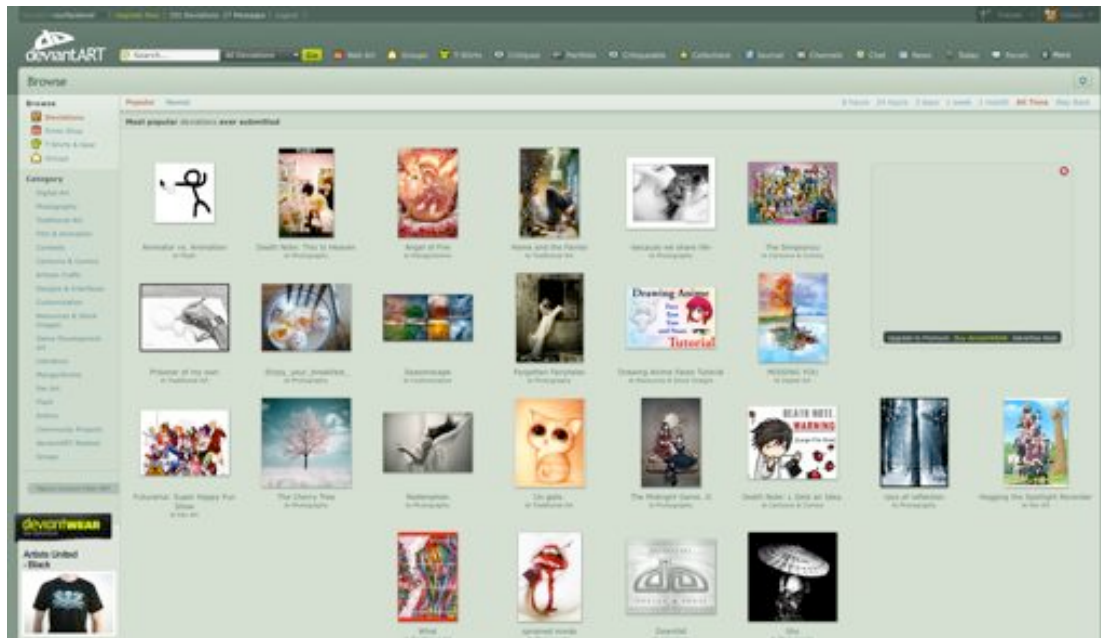
Er wordt verslag gedaan van de ideeën, valkuilen en sterke punten van de concurrenten. Ten eerste worden de ideeën die zijn opgedaan beschreven. Ten tweede worden de valkuilen benoemd. En ten derde worden de sterke punten van andere websites besproken.

Uit de websites die ik heb vergeleken zijn de volgende ideeën opgedaan. De meeste concurrenten maken gebruik van formulieren om vacatures te plaatsen echter kan er geen reactie worden geplaatst. Om te kunnen reageren kan een werkgever een vacature plaatsen op een forum, zoals ConceptArt. Een alternatief is om reacties te plaatsen onder een geposte vacature. Daarnaast zie je op de meeste homepage willekeurige of nieuwe foto's van de gebruikers.

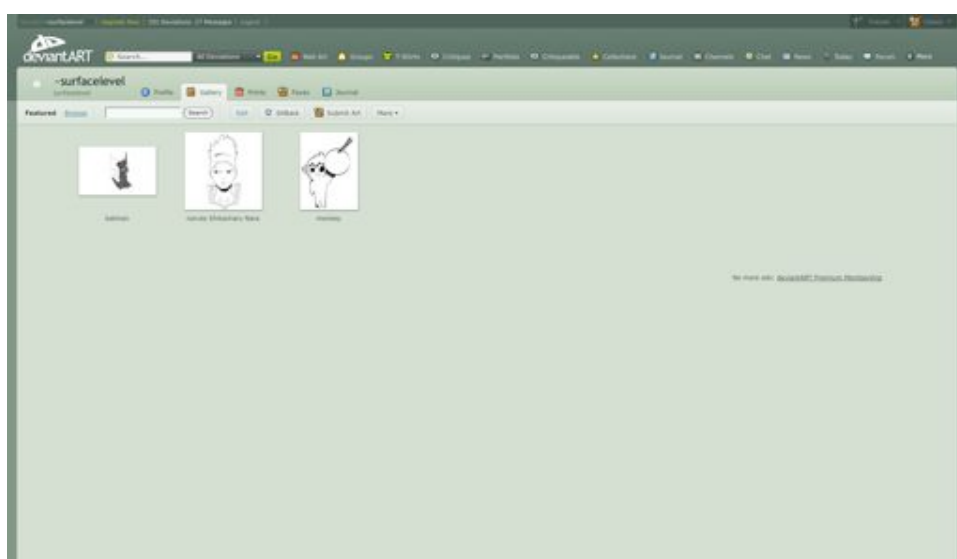
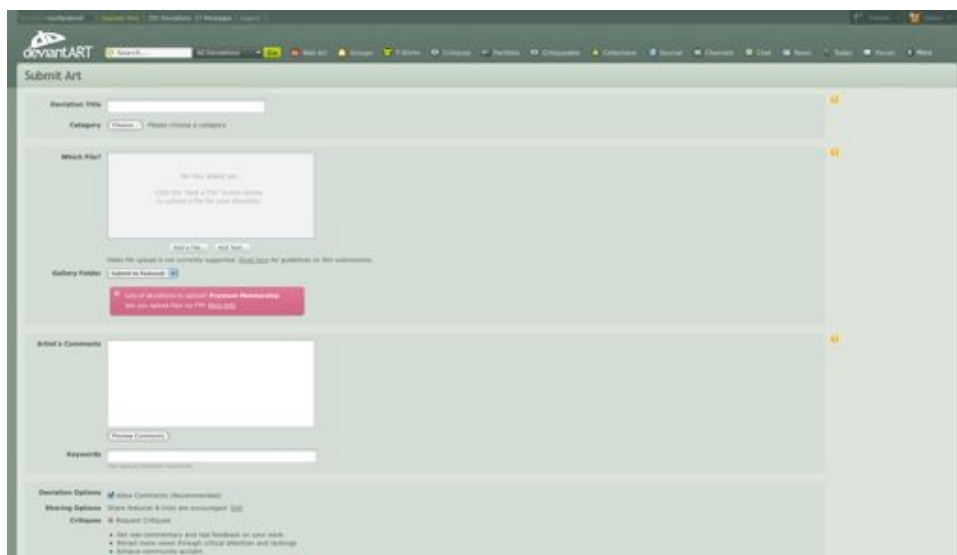
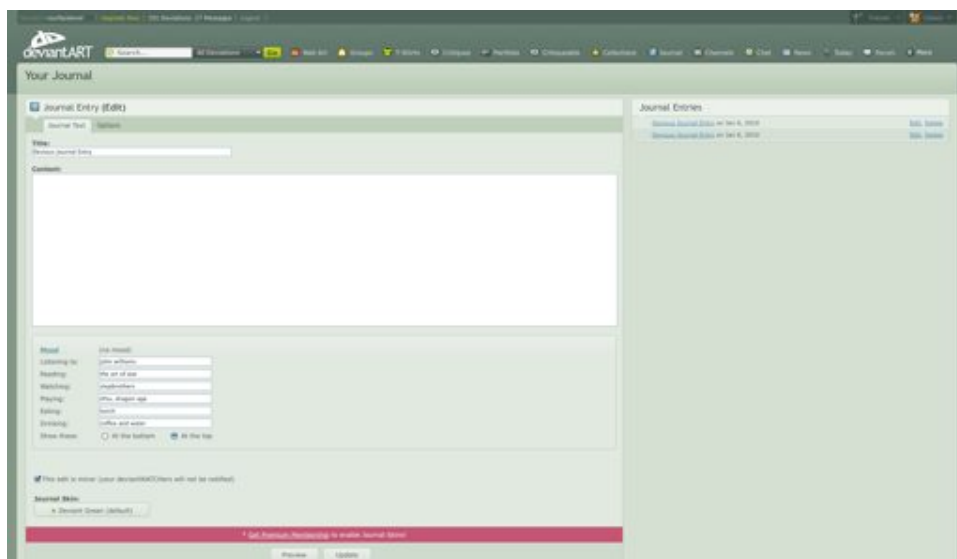
Er kan vooral geleerd worden van de valkuilen, hierdoor weet je wat je niet moet doen. Een van de valkuilen die ik ben tegengekomen zijn de lange laadtijden van de meest websites. Dit wordt veroorzaakt door teveel aantal verzoeken naar de server omdat een pagina teveel functionaliteiten bevat of HTTP requests verstuurd naar de server. Of door simpelweg teveel gebruikers dan de server aankan.

Enkele sterke punten zijn dat het ten alle tijden duidelijk is voor de gebruiker wanneer hij is ingelogd en dat zijn profielenpagina ten alle tijden bereikbaar is. Hierdoor wordt er minder snel overzicht verloren. Daarnaast is het essentieel dat de gebruiker zijn eigen profielenpagina ten alle tijden kan bereiken.

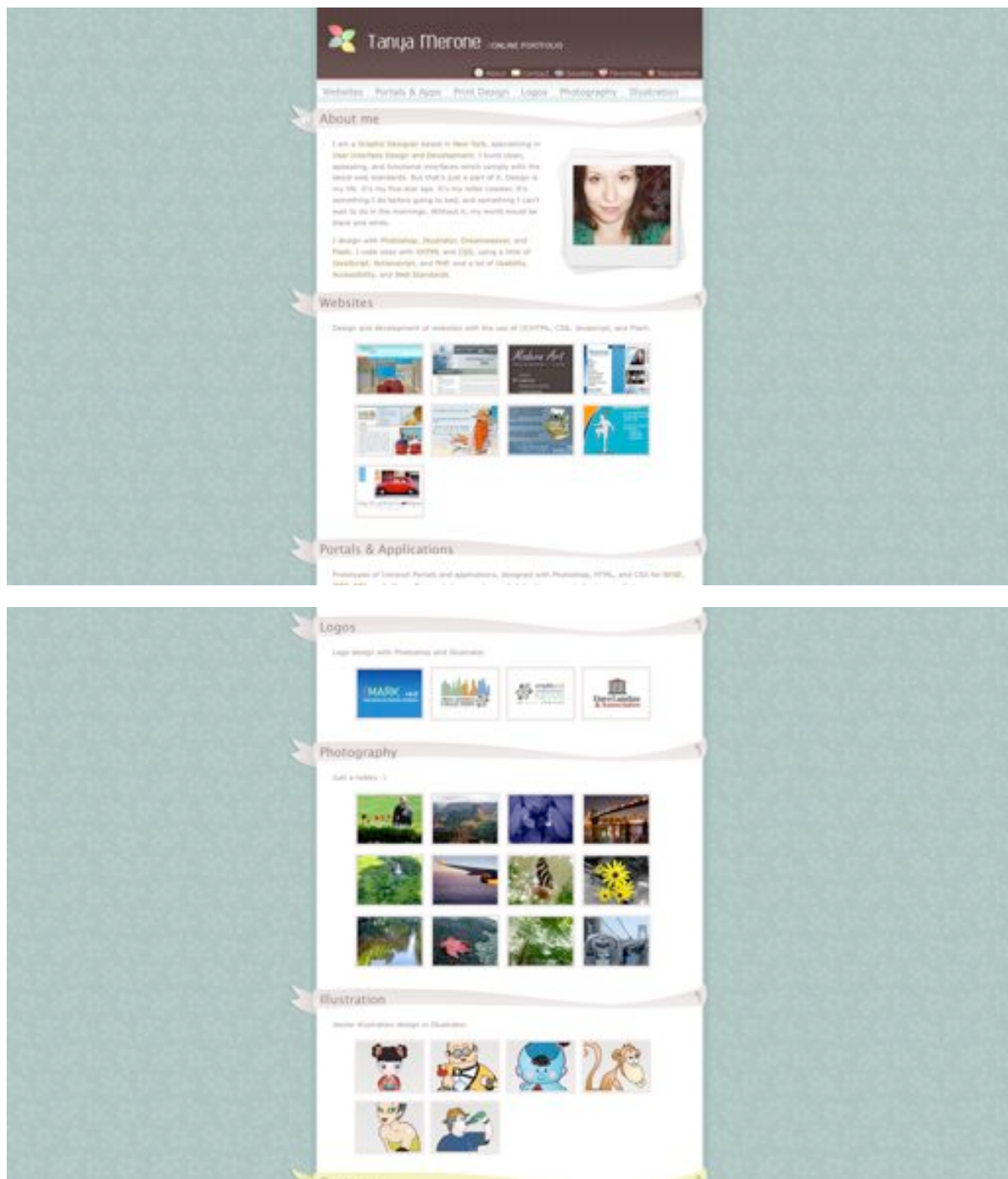
4.1. Bijlage 1: DeviantArt



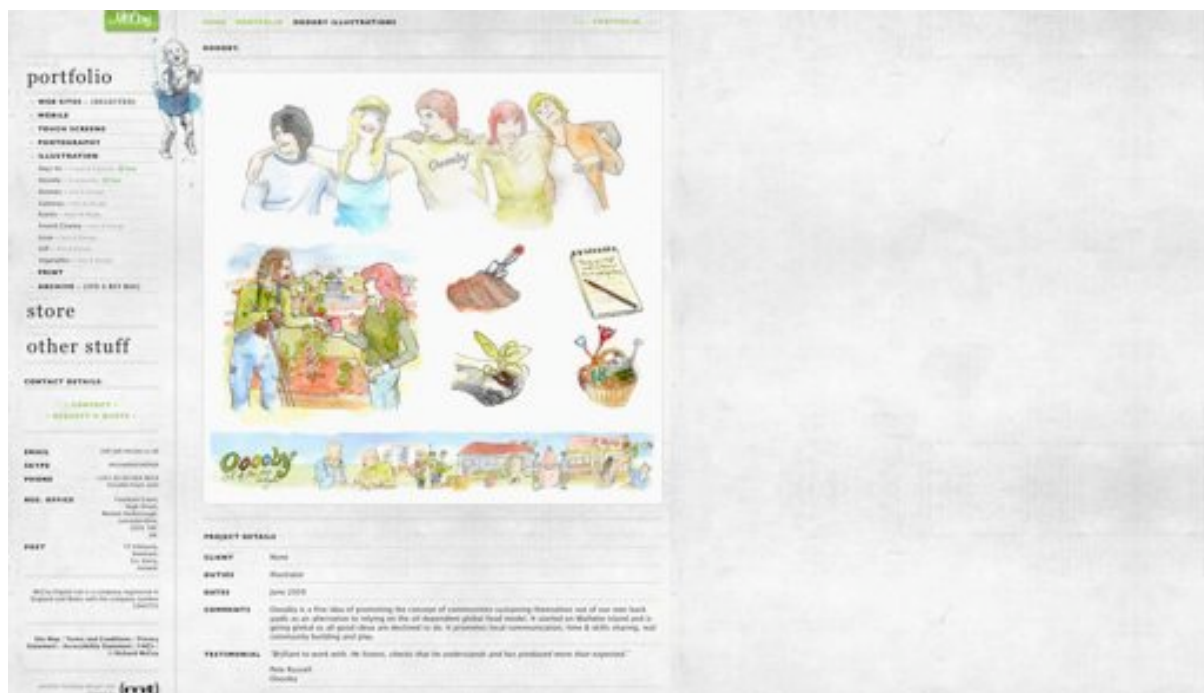
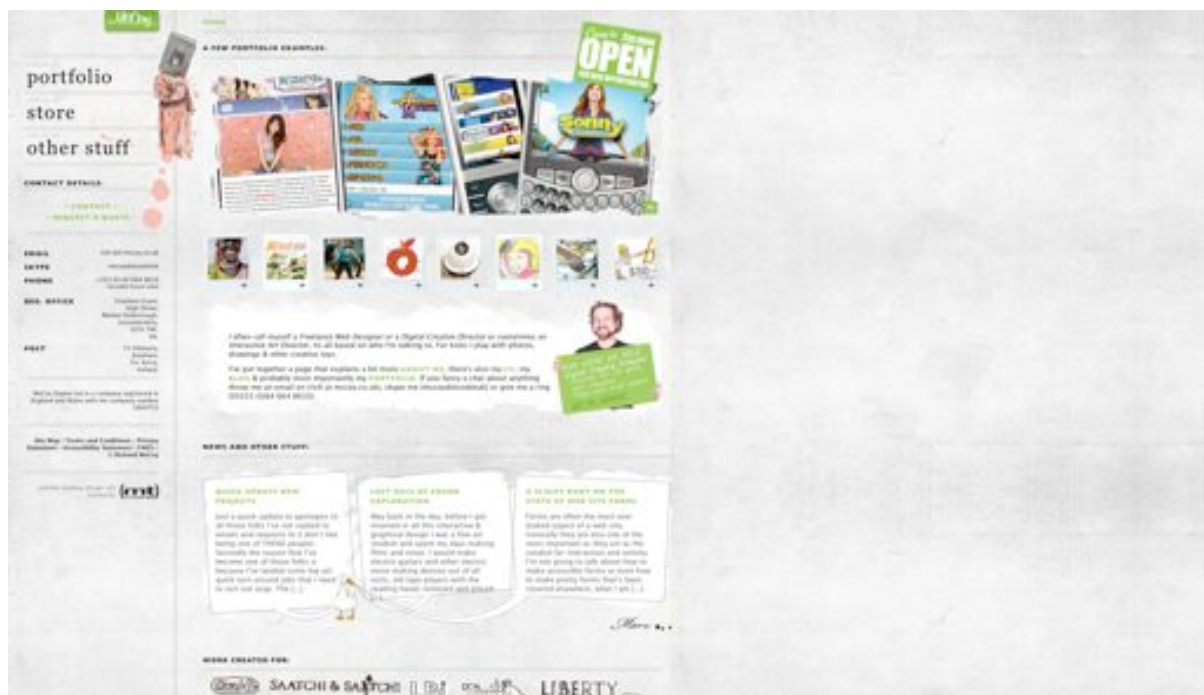
Concurrentie analyse



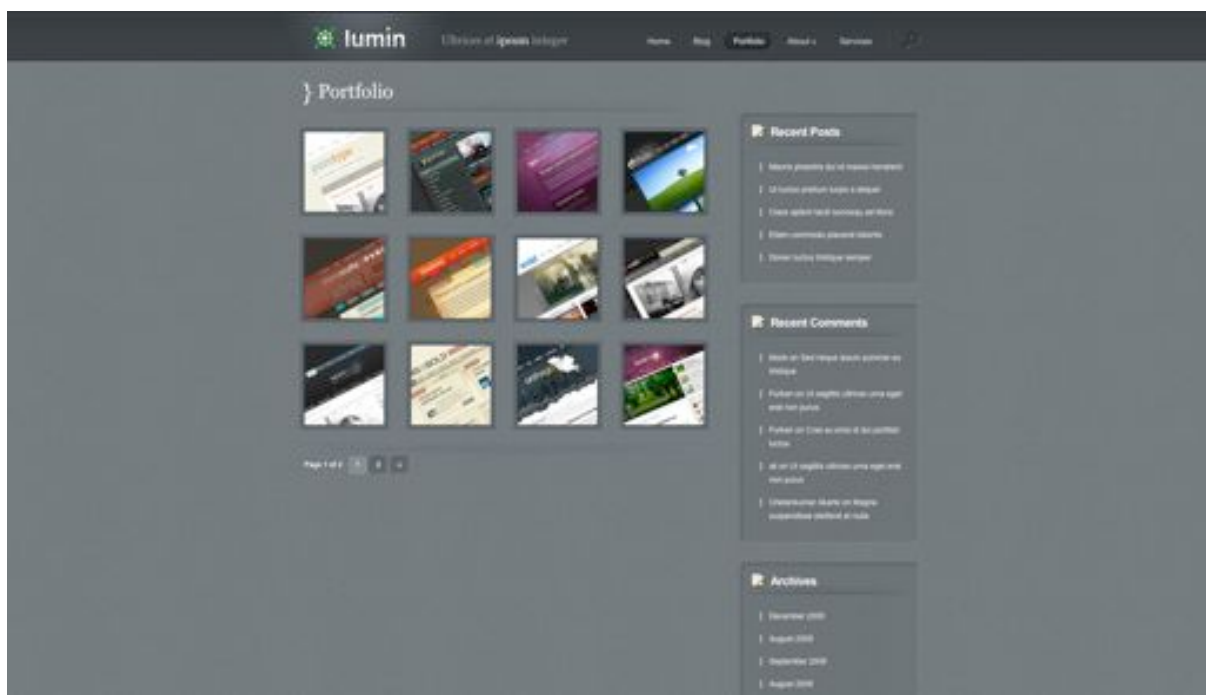
4.2. Bijlage 2: TanyaMerone

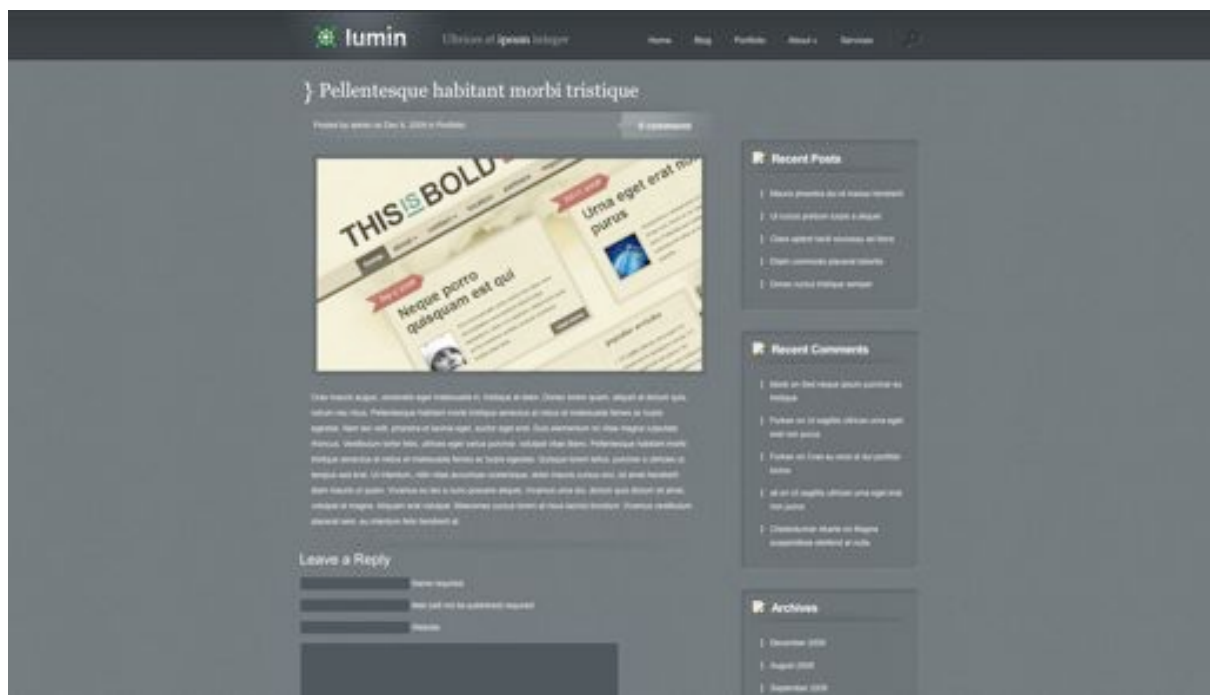


4.3. Bijlage 3: Mccoy



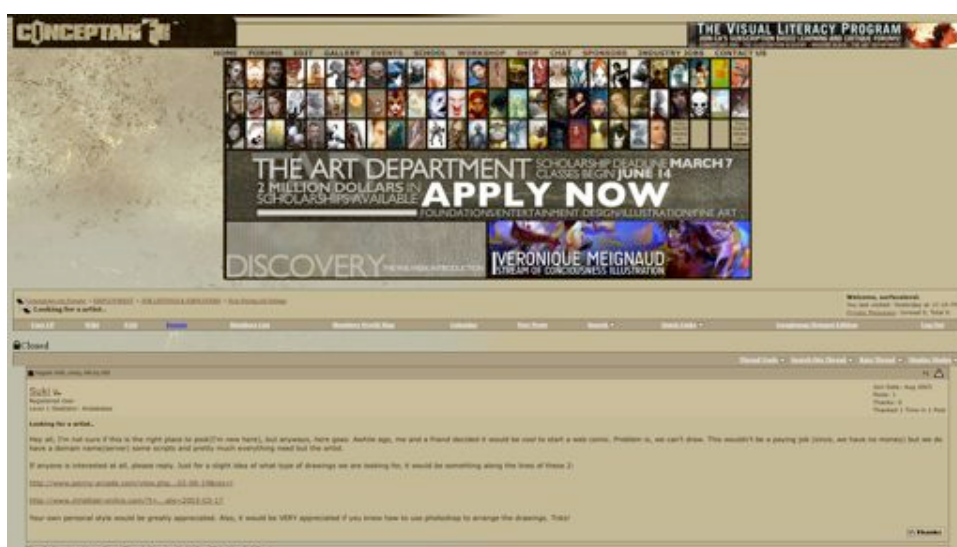
4.4. Bijlage 6: Elegantthemes





4.5. Bijlage 7 :ConceptArt





BIJLAGE 4

CONCURRENTIEANALYSE

Inhoudsopgave

1. INLEIDING	3
2. AANPAK	4
3. CONCURRENTEN	5
3.1. WWW.DEVIANTART.COM	5
3.2. WWW.TANYAMERONE.COM	10
3.3. WWW.MCCOY.CO.UK.....	14
3.4. WWW.ELEGANTTHEMES.COM	18
3.5. WWW.CONCEPTART.ORG.....	21
4. CONCLUSIE	24
4.1. BIJLAGE 1: DEVIANTART.....	25
4.2. BIJLAGE 2: TANYAMERONE.....	28
4.3. BIJLAGE 3: MCCOY	28
4.4. BIJLAGE 6: ELEGANTTHEMES	30
4.5. BIJLAGE 7 :CONCEPTART	32

1. Inleiding

In dit document worden concurrerende websites van de Barronschool beschreven. Met als doel de valkuilen en successen van deze concurrerende websites te ontdekken. Volgens Andy Budd “er kan veel geleerd worden van de succes en falen van “concurrerende” websites. Hierbij moet je de term concurrentie niet letterlijk opvatten, omdat de “concurrent” ook in een andere geografische of sector markt kan opereren zolang de functionaliteiten min of meer hetzelfde zijn.

Hierdoor worden de valkuilen en successen van andere website ontdekt. Daarnaast kunnen nieuwe ideeën worden opgedaan die door mij en de opdrachtgever over het hoofd zijn gezien. Om de vergelijkbare website te vinden is er gebruik gemaakt van de website doelen uit het ontwerprapport. Tevens is er gebruik gemaakt van zoekmachines om de websites op te sporen.

Ten eerste wordt beschreven wat mijn aanpak is geweest voor het vinden van de concurrerende websites van de Barronschool. Ten tweede worden de websites geanalyseerd en beschreven. Ten slotte volgt er een conclusie met opgedane ideeën.

2. Aanpak

De eerste stap in deze concurrentieanalyse is het vinden van geschikte websites. Voordat er een geschikte websites kunnen worden gezocht moet het doel van de website helder zijn. Hieronder wordt een alinea weergegeven van de website doelen uit de Strategy Plane.

STOOM wenst dat leerlingen beter begeleid kunnen worden door middel van een website. Deze website bevat een digitaal portfolio dat wordt beheerd door de leerlingen van de Barronschool en beoordeeld kan worden door leraren. Tevens kunnen bezoekers de portfolio's van leerlingen bezichtigen.

Een website is geschikt als deze soortgelijke doelen aanbied voor de bezoekers. Websites worden gevonden door gebruik te maken van relevante trefwoorden en een zoekmachines.

- Portfolio's
- Portfolio
- Online portfolio's
- Student portfolio's
- Electronic portfolio's
- Photo portfolio's

tabel 1 gevonden keywords door middel van Google keywords en synoniemen.net

De hierboven genoemde trefwoorden zijn ingevoerd in Alexa. Alexa is een zoekmachine die websites zoekt aan de hand van trefwoorden. De websites die worden vergeleken zijn gevonden door te zoeken met alle mogelijke trefwoorden in Alexa, zie tabel 2. Hoewel de laatste twee websites niet zijn gevonden met Alexa, ik was namelijk al bekend met deze websites en vind dat ze een goede portfolio functionaliteit aanbieden. Daarom staan ze ook in de lijst.

- www.tanyamerone.com;
- www.mccoy.co.uk/
- www.elegantthemes.com/preview/Lumin/
- www.deviantart.com;
- www.conceptart.com;

tabel 2 Websites die in deze concurrentieanalyse worden behandeld.

De hiervoor genoemde websites worden in deze hoofdstuk uitgebreid beschreven. Bij de gevonden websites wordt er gelet op de volgende punten:

- Eerste indruk: wat is de eerste indruk van de website op het gebied van kleur en typografie?
- Menu en consistentie: hoe is de menu opgebouwd en is deze consistent over de gehele website?
- Onderwerp en structuur: wat biedt de website aan de gebruikers op het gebied van inhoud en hoe ziet deze structuur eruit?
- Usability en gebruiker: Waarom komen de gebruikers terug naar de website?
- Sterke en zwakke punten: Wat zijn de succes en valkuilen samengevat?

3. Concurrenten

In deze hoofdstuk worden de concurrenten van de Barronschool uitgebreid beschreven op de punten uit het vorige hoofdstuk.

3.1. ***www.deviantArt.com***

Deviantart is een digitale portfolio website voor artiesten die hun werk presenteren middels een gallery. Deze artiesten kunnen hun eigen profielpagina aanmaken en hun werk toevoegen in bepaalde categorieën. Op de profielpagina van deze gebruikers kunnen onder andere afbeeldingen en journalen worden geplaatst.

Eerste indruk

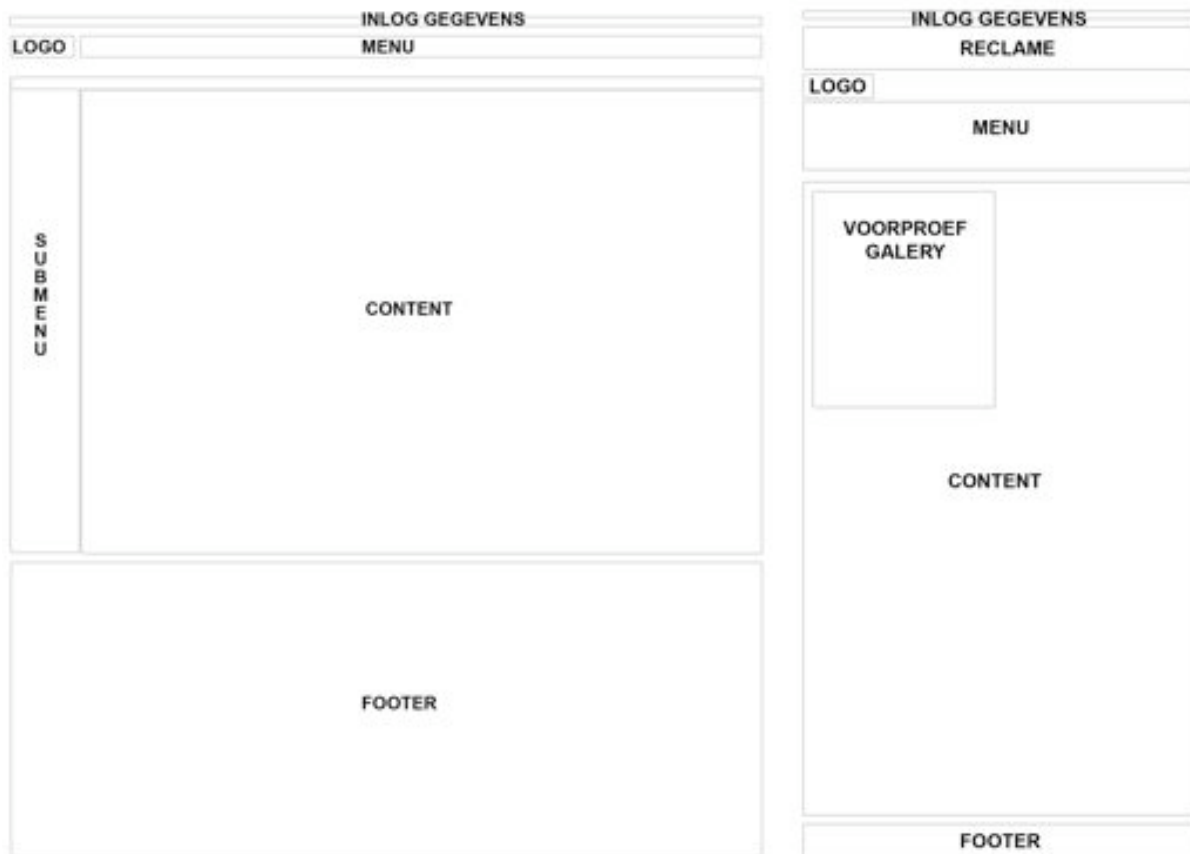
Deviantart valt visueel heel er op. Mede door het gebruik van complementaire kleuren. De website zelf gebruikt namelijk groen en bruine tinten. Daarnaast gebruikt de website het font type Verdana. Deze wordt consistent gebruikt in de website zowel in de body als de headings.



figuur 1 Deviantart gebruikt complementaire kleuren voor de website.

Interface en consistentie

De interface is niet consistent over de gehele website. De homepage bevat een submenu waar bezoekers een categorie kunnen kiezen, hierdoor verandert de content automatisch mee, figuur 2. Daarentegen heeft de profielenpagina geen submenu. Er verschijnt namelijk een andere layout, zie **Error! Reference source not found..** De profielenpagina vereist dat je veel meer moet scrollen om de content te kunnen bekijken.



figuur 2 Deviantart links afgebeeld homepage en rechts de profielenpagina

Inhoud en structuur

De bezoeker navigeert zich middels het menu en het submenu. Het hoofdmenu geeft het volgende weer:

- Wall Art
- Groups
- T-Shirts
- More

Zodra de bezoeker op “More” klikt dan komen er meer menu items vrij. Een deel van deze onderdelen komen voor op de homepage in het submenu. Middels het kiezen van een categorie in het submenu verandert de overzicht van afbeeldingen. Het submenu geeft de volgende categorieën weer:

- Digital art
- Photography
- Traditionele Art
- Film & Animation
- Contest
- Customization
- Artisan Crafts
- Design & Interfaces
- Games development Art
- Literature
- Resources & Stock Images
- Cartoons & Comics
- Manga/Anime
- Flash
- Fan Art
- Anthro
- Community Projects
- DeviantARt Relate
- Scraps

Nadat de bezoeker een categorie heeft gekozen verschijnen er afbeeldingen van verschillende artiesten in de vooraf bepaalde categorie. Als de bezoeker op een afbeelding wordt deze groter afgebeeld. Tevens kan hij de volgende en vorige afbeeldingen oproepen door middel van iconen boven de afbeelding. Daarnaast kan de gebruiker de profielpagina bereiken door boven op de artiesten naam te klikken.

In het profielenpagina van een artiest heeft de bezoeker de volgende opties binnen het menu, namelijk:

- Profile
- Gallery
- Prints
- Faves
- Journaal

Binnen de profielpagina van een artiest worden er een aantal inhoud elementen gepresenteerd aan de bezoeker. Zo wordt er een voorproef gegeven van de nieuwste afbeelding en favoriete afbeelding van anderen artiesten. Zo wordt er ook journaal gepresenteerd en reacties van ander artiesten.

Bezoekers kunnen op drie manieren de afbeeldingen van een artiest bekijken. Een is simpelweg klikken op een voorproefje van een afbeelding of door in het menu op de “Gallery” of de “Browse Gallery” knop te drukken, zie bijlage 1. Op het moment dat de bezoeker de gallery betreed kan hij op de “Sitback knop klikken en opent er een nieuw scherm. In dit scherm wordt er een foto gepresenteerd met nodige controlls. Bijlage 1 geeft de iconen weer. De functies van de iconen zijn (van links naar rechts) play, back, next, options, full screen en share. Deze feature maakt het zeer gemakkelijk om afbeeldingen te bekijken van een artiest.

Binnen de profielenpagina kan een gebruiker journalen toevoegen, verwijderen en bewerken. Als de gebruiker in het menu voor journaal heeft gekozen wordt links de volledige journaal gepresenteerd en rechts een tabel met een overzicht van alle journalen gepresenteerd. Nadat de gebruiker een journaal selecteert in het overzicht kan hij vervolgens in het menu op “edit this entry” klikt dan kan hij de tekst en opmaak van de journaal bewerken. Door pre

Doelgroep en usability

Deviantart spreekt vooral jongeren aan zowel mannen als vrouwen. Als je kijkt naar de menu items dan zijn dit voornamelijk fotograven, designers en conceptartiesten die actief zijn. Zij gebruiken dit platform om hun kennis en werk ten toonstellen. Tevens bied deviantart een functie om kunsten van artiesten af te drukken op canvas.



figuur 3 Deviantart doelgroepgegevens Bron: Alexa

Deviantart nadert de honderdmiljoenste afbeelding. Dus de website wordt vaak bezocht. Er is kwantitatief veel content mede door de grote groep gebruikers. Hierdoor is de update frequentie van deviantart zeer hoog, omdat er zoveel gebruiker user generated content aanleveren in vorm van afbeeldingen of tekst.

	<i>Download tijd in seconden</i>	<i>Gewicht in KB</i>	<i>Aantal HTTP requeusts</i>
Homepage	12.93	795	124
Profielpagina	9.92	460	85
Gallerypagina	10.67	610	90

tabel 3 web snelheid getest op een 20MBit verbinding

Deviantart is al met al een vrij gebruiksvriendelijk desondanks het grote aantal aan features die zij aanbied. De website blinkt niet uit op gebied van gebruiksvriendelijk omdat er te veel features aangeboden worden aan bezoekers en gebruikers, waardoor de leerbaarheid en onthoudbaarheid van de website nauwelijks op gang komt. De efficiëntie van het volbrengen van gebruikerstaken zit goed in elkaar. Een voorbeeld is het toevoegen van content door de gebruiker direct via het menu te doen is tegenover het toevoegen van content in de back end van het CMS. Een ander voorbeeld voor bezoekers is dat ze op de homepage bezoekers meteen afbeelding kunnen bekijken en browsen door te categorieën. De website is niet geheel consistent maar dat kan bijna niet met zoveel features. Elk taak verijst namelijk een andere lay-out om de efficiëntie te bevorderen. Nadat er een taak is volbracht brengt geeft de website wel op een goede manier visuele terugkoppeling. Vervelend zijn de verwerkingsnelheden van de site. Hij “voelt” erg traag aan, zie tabel 3.

Website: DeviantArt	
Positief	
Gallery functionaliteit is goed uitgewerkt met name "Sitback" werkt erg goed	
Profielpagina ten alle tijden bereikbaar	
Eenvoudig en snel een profiel aangemaakt	
De design van de website is tijdloos (smaak)	
Negatief	
De website oogt onoverzichtelijk door grote aantal functionaliteiten	
Relatief lange laadtijden	

3.2. *WWW.Tanyamerone.com*

Tanya Merone is een portfolio website. Zij is een grafische designer gevestigd in New York. Zij is gespecialiseerd in User Interface Design en webdesign development.

Eerste indruk

De website is overzichtelijk omdat het uit één pagina bestaat. Daarnaast wordt er relatief veel gebruik gemaakt van afbeelding ten op zichte van tekst. Daarnaast oogt de website modern hoewel de achtergrond een klassiek motief gebruikt. Daarnaast wordt er voornamelijk gebruik gemaakt van een monochromatische kleurenschema, zie figuur 4.



figuur 4 Tanyamerone kleurenschema

HEADER
MENU
CONTENT
WEBSITES
GALLERY WEBSITES
PORTALS EN APPLICATIONS
PRINT DESIGN
GALLERY PRINT
LOGOS
PHOTOGRAPHY
GALLERY FOTOGRAFIE
ILLUSTRATION
GALLERY ILLUSTRATIES
CONTACT ME
GOODIES
FAVORIETES
RECOGNITION
FOOTER

figuur 5 homepage tanyamerone

Menu en consistentie

De website van Tanya Menore onderscheidt zich met de rest van de websites door alle content op één pagina te plaatsen. Zodoende moet er veel gescrolled worden om tot de gewenste content te kunnen komen. Hoewel door het gebruik van de menu items is scrollen niet nodig. Omdat deze website gebruik maakt van anchor punten. Anchor punten zorgen ervoor dat je naar een bepaald punt gaat wanneer de bezoeker op een link klikt. Door dus gebruik te maken van de menu kun je als bezoeker efficiënt navigeren. Daarnaast zijn de menu items overzichtelijk weergegeven op de pagina.

Inhoud en structuur

Tanya Mereno bevat de volgende menu items, namelijk:

- Websites
- Portals & applications
- Print design
- Logos
- Photography
- Illustration

Ten eerste worden de websites uitgebeeld in een kader, deze verandert zodra je met je muis er overheen zweeft. Als de bezoeker er opklikt dan verschijnt er een pop up window waar de website groter is afgebeeld. Tevens vindt je een link naar de betreffende website, een beschrijving en knoppen om naar het volgende en vorige afbeelding te navigeren. Ten tweede wordt bij Portal en Applications een aantal prototypes, internet portals en applicaties weergegeven. Dit zijn afbeelding zonder kader en je kunt er niet op klikken. Ten derde is er bij Print Design net als websites afbeeldingen met een kader waar een pop up window verschijnt. Echter wordt er geen link weergegeven. Ten vierde wordt bij zowel photography als illustration dezelfde interface gebruikt als logos.

Usabilty en gebruiker

Tanyamerone heeft een vrij unieke doelgroep namelijk mensen die opzoek zijn naar online portfolio's. In dit geval spreekt Tanyamerone mensen aan die opzoek zijn naar een grafische designer in New York en omstreken. Het grootste deel van haar bezoekers bezoekt haar website vanaf Noord-Amerika, India, Verenigd Koninkrijk en Australië. Opvallend is dat ze een doelgroep aantrekt tussen de 18 en 34 jaar.



figuur 6 Tanya Merone doelgroep gegevens Bron: Alexa

Doordat alle content op één pagina geplaatst zijn de download tijden in de eerste instantie relatief lang. Hoewel de rest van de pagina's snel verschijnen omdat alles al is ingeladen. Tevens wanneer je een foto uitvergroot zijn de laadtijden ook snel door het gebruik van Lightbox. Deze ervoor zorgt dat de afbeelding over de website wordt weergegeven.

	<i>Download tijd in seconden</i>	<i>Gewicht in KB</i>	<i>Aantal HTTP requeusts</i>
Homepage	12.95	945.9	197
Foto uitvergroten	0.597	133	2

tabel 4 web snelheid getest op een 20MBit verbinding

Website: Tanya Merone
Positief
Één pagina en het gebruik van Javascript (Lightbox 2) en anchor points maakt de website zeer snel in het navigeren en bekijken van foto's.
Categorieën galleries duidelijk gescheiden van elkaar.
Illustraties hebben een consistent achtergrond kleur.
Consistent gebruik gemaakt van aardtonen.
Creatieve motieven die gebruikt worden in de achtergrond, header en footer.
Negatief

De website is al enige tijd niet meer geüpdate.

3.3. *www.mccoy.co.uk*

McCoy is een freelance webdesigner die zijn portfolio gemaakte websites online presenteert. Hoewel hij meer doet dan websites. Zodoende worden ook mobile interfaces print, illustraties etc ten toon gesteld in zijn potfolio. Daarnaast verkoopt hij t-shirts en boeken. Echter bied hij ook een aantal gratis fonts aan en Photoshop brushes.

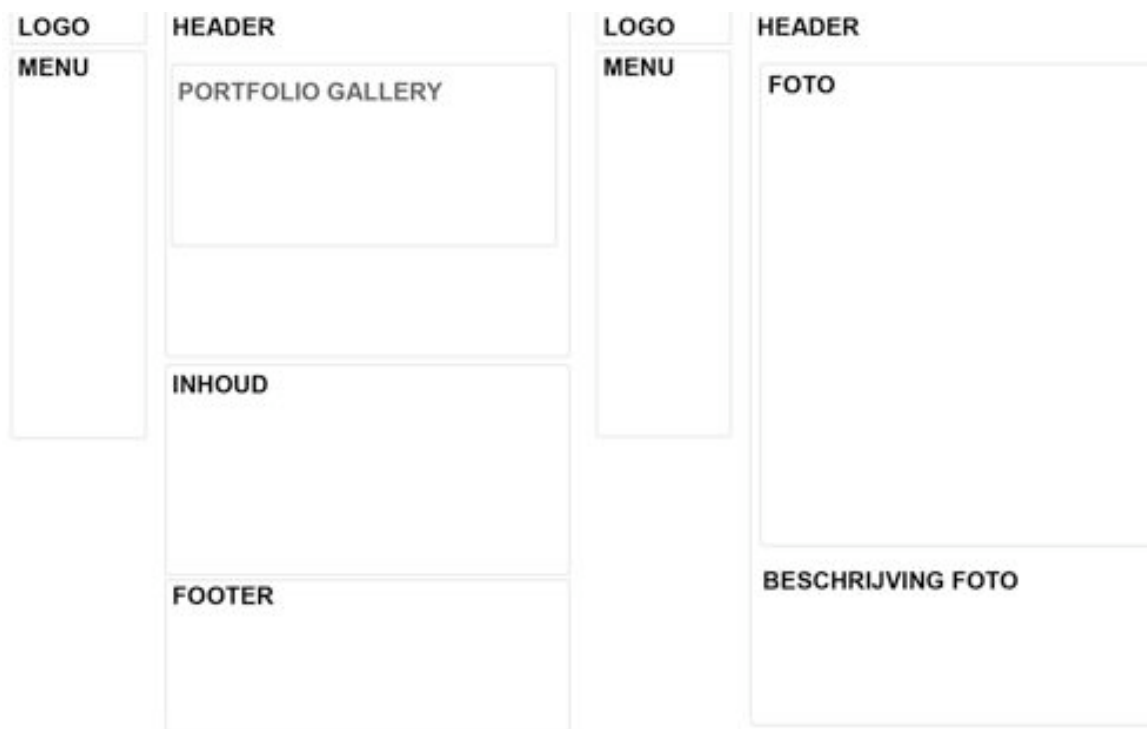
Eerste indruk

De website komt erg natuurlijk over. Mede door het gebruik van een papieren achtergrond en kwast vegen. Daarnaast gebruikt de website klassieke lettertypen die de website nog natuurlijker doet aanvoelen. Toch wordt de website er niet onoverzichtelijk door. Dat komt mede door het kleurgebruik. Er wordt voornamelijk gebruik gemaakt van de kleur groen en tamelijk warme grijswaarden. Hierdoor valt de groene kleur juist meer op. Tevens wordt de kleur groen vooral gebruikt voor de knoppen, links en headings.



Menu en consistentie

Het menu heeft over de gehele website een vaste plek. Hoewel bij het aanklikken van een menu item verschuift de gehele menu naar onder. Hierdoor wordt het gehele menu langer.



figuur 7 links homepage Mccoy en rechts een portfoliopagina met foto's

Inhoud en structuur

Als bezoeker kun je vanaf de homepage meteen naar de portfolio pagina navigeren. Het hoofdmenu bestaat uit de volgende elementen:

- Portfolio
- Store
- Other stuff

Als de bezoeker op portfolio klikt dan kan de gebruiker het volgende selecteren, namelijk websites, mobile, touch screens, photography, illustration, print en archive. Op de foto pagina worden wordt eerste één grote foto weergegeven. Daaronder vind de bezoeker meer informatie over de foto. Daarnaast ziet de gebruiker alleen de footer op de homepage. In de footer worden enkele logos weergegeven van bedrijven waar Mccoy werk voor heeft geleverd.

Onder het menu item store wordt er onderscheid gemaakt tussen betaald en gratis. De webpagina verandert niet in structuur als producten gratis zijn. Bovendien wordt zelfs dezelfde structuur aangehouden als de portfoliopagina, zie figuur 7. Echter bij de betaalde producten wordt de gebruiker verwezen naar een externe site.

Usability en gebruiker

Mccoy wordt vooral bezocht door jongeren tussen de 18 en 24 jaar die op zoek zijn naar een freelance web designer/developer. Tevens zoals de url aangeeft is Mcocoy gevestigd in het Verenigd Koninkrijk. Meer dan 40% van de bezoekers komt uit het Verenigd Koninkrijk.



De website wordt vrij snel geladen. Hoewel er soms wel bijna 1MB aan gegevens wordt binnengehaald. Alleen door het aantal HTTP requests te verminderen worden downloadsnelheden beperkt, zie tabel 5.

	<i>Download tijd in seconden</i>	<i>Gewicht in KB</i>	<i>Aantal HTTP requests</i>
Homepage	3.44	830.7	42
Gallery bekijken	3.47	1018.6	20

tabel 5 web snelheid getest op een 20MBit verbinding

Website: Mccoy	
Positief	
Één velle kleur gebruiken voor links maakt het voor de bezoeker duidelijk waar hij op kan klikken.	
Design spreekt voornamelijk jongeren aan.	
Gebruik van foto's op de homepage nodigt de gebruiker uit om erop te klikken.	
Snelle laadtijden, mede de relatieve lage HTTP requeusts.	
Negatief	
Soms moet je scrollen om tot	
Het is niet duidelijk wanneer je wordt verwezen naar een externe website.	

3.4. *www.elegantthemes.com*

ElegantThemes heeft een professioneel portfolio thema , genaamd Lumin, ontwikkeld voor Wordpress. Je kunt tevens met Wordpress bloggen. De blog functionaliteit en portfolio hebben allebei een link in het menu. De blog functionaliteit heeft een traditioneel post lay-out. Terwijl de portfolio lay-out alleen maar uit plaatjes bestaat.

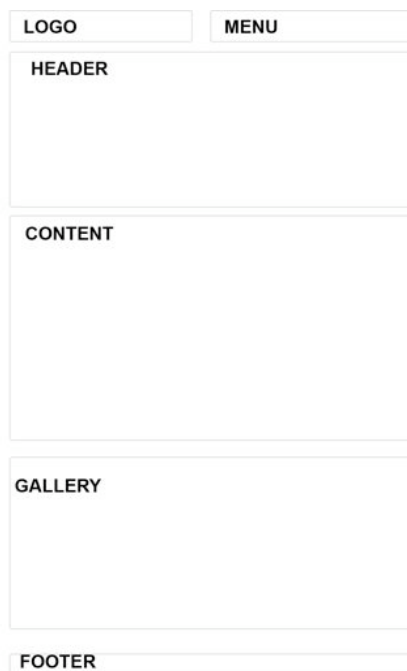
Eerste indruk

De Thema komt heel erg overzichtelijk over. De maker heeft zich beperkt tot grijstinten voor de achtergronden en titels van de pagina.



Menu en consistentie

Het menu blijft consistent in plaatsing en inhoud en geeft hierdoor in één oogopslag de bezoeker een overzicht van informatie die op de website te vinden is. Er zijn dus geen verborgen onderdelen dieper verstopt op de website.



Inhoud en structuur

Het thema Lumin bied aan de gebruiker een overzicht van afbeeldingen, journalen en algemene informatie. De website bevat de volgende menu items:

- Home
- Blog
- Portfolio
- About/ E-mail contact/
- Services

De blog en gallery secties veranderen wel van interface. De gallery bevat afbeeldingen, als de bezoeker met de muis over een afbeelding zweeft , wordt deze vergroot in een pop up venster. Bij het klikken van een afbeelding verandert de website weer naar de standaard interface. Het blog gedeelte wordt gepresenteerd met één afbeelding en tekst ernaast. Na het klikken van de foto of de more knop wordt het gehele verhaal gepresenteerd in de normale interface.

Usabilty en gebruikeronderzoek

Deze website is volledig werkende website maar een preview. Dat wil zeggen de website geen inhoud bevat maar opvultekst en afbeelding. Daarom kan er voor deze website geen oordeel worden geveld op het gebied van content, update frequentie etc. Wel heb ik de download tijden gemeten.

	<i>Download tijd in seconden</i>	<i>Gewicht in KB</i>	<i>Aaatal HTTP regeusts</i>
Homepage	6.56	3185	87
Bloggen	2.6	245	10
Gallery	4.14	1976	36

Website: ElegantThemes
Positief
Zeer mooi en overzichtelijke design
Draait op Open Source software.
Negatief
Geen volledig werkende website dus er niet alles is getest.

3.5. **www.conceptart.org**

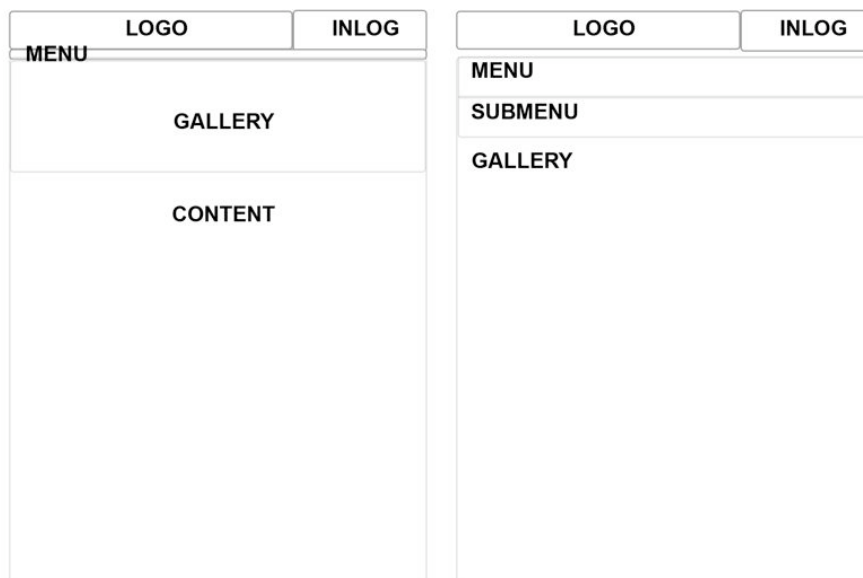
Conceptart is een initiatief van Massive Black Studios. Conceptart verstrekt een plek om art werk te demonstreren daarnaast kennis van art te vergroten en artiesten in contact komen met werkgevers.

Eerste indruk

De website ziet er op zich vrij aardig uit. Er zijn gematigde tonen gebruikt waardoor de afbeeldingen opvallen.

Menu en consistentie

De menu plaatsing is consistent gehouden over de gehele website. Alleen verandert de inhoud van de menu wel per pagina.



figuur 8 homepage Conceptart

Inhoud en structuur

Op de homepage krijgt de gebruiker meteen een voorproef van afbeeldingen die hij kan in het klein kan bekijken. Op het moment dat de gebruiker op een van de afbeelding klikt komt hij op de profielenpagina van de artiest. Als de gebruiker op afbeelding klikt verschijnt die afbeelding vergroot in een pop up window.

Naast de homepage biedt conceptart de volgende menu items:

- Forums
- Gallery
- School
- Workshop
- Chat
- Sponsors
- Industry Jobs
- Contact us
- Donate

In deze paragraaf worden de inhoud van de hierboven genoemde menu items beknopt beschreven. De gallery en Industry jobs zijn menu items die interessant zijn voor dit onderzoek deze worden later uitgebreid beschreven. Op de forums kunnen bezoekers nieuws items lezen. Events worden evenementen bekend gemaakt en beschreven. In het menu school wordt informatie is er een plaatje met de als tekst "ConceptArt.org ATELIER". Als de bezoeker hierop klikt dan verandert de structuur van de website. Dat geldt ook voor het menu item workshop. In Chat word er informatie gegeven op welke kanaal je met behulp van IRC (Text chat) kunt chatten met ConceptArt. Sponsors bestaat uit een aantal plaatjes met link naar de bedrijf websites. Contact us bestaat uit een links naar twee e-mail adressen. En tot slot hebben we het menu items Donate, deze link is helaas niet beschikbaar.

Op de pagina Industry Jobs vindt de bezoeker vacatures. Als de bezoeker op één van de links klikt wordt hij doorverwezen naar het forum. Hier kan de bezoeker meer informatie lezen over de functie en eisen die een werkgever zoekt. Als artiest geïnteresseerd zijn plaatsen zij een reactie met contactgegevens en een link die verwijst naar hun portfolio.

Op Gallery pagina worden willekeurige afbeeldingen van artiesten gepresenteerd. Daarnaast bestaat er de mogelijkheid om afbeeldingen te sorteren op de volgende criteria:

- Random
- Most recent gallery
- Best of
- CA Favorites
- Groups
- Most viewed
- Recently updated

Klik je op één van de afbeeldingen dan bevind je vervolgens op de profielenpagina van de artiest. Hier staan alle afbeeldingen van deze artiest. Bovendien kun je als bezoeker de pagina “raten”. De submenu items van de profielenpagina zijn:

- Forum member profile
- Threads started by User
- All posts by user
- Homepage
- Contact

Op de profielenpagina krijgt de geregistreerde gebruiker de optie om een gallery aan te maken. Hij komt hier door op de extra menu item te klikken namelijk “Edit gallery”.

Usability en gebruikersonderzoek

De content, voornamelijk afbeeldingen, die wordt aangeboden op conceptart is gevarieerd en in vrij grote aantallen. De homepage en onderliggende pagina's worden niet erg vaak geüpdate. Daarentegen wordt de forum vaak gebruikt. Deze gebruiken de werkgevers ook om hun vacatures te plaatsen. De website is erg makkelijk in gebruik tenzij je jouw profielpagina wil gaan bewerken. De lay-out verandert op een drastische manier.

	<i>Download tijd in seconden</i>	<i>Gewicht in KB</i>	<i>Aantal HTTP requests</i>
Homepage	14.58	534	88
Profielenpagina	17.07	795	112
Gallery	10.67	610	90

Website: ConceptArt

Positief

Gallery functionaliteit op de homepage geeft een goede indruk van verschillende artiesten

Pagina “Industry Jobs” is eenvoudige manier voor werkgevers om een vacature te plaatsen.

Als je een tijd niet bent ingelogd krijg je een e-mail met de veranderingen die hebben plaatsgevonden op de website.

Negatief

Lange laadtijden

4. Conclusie

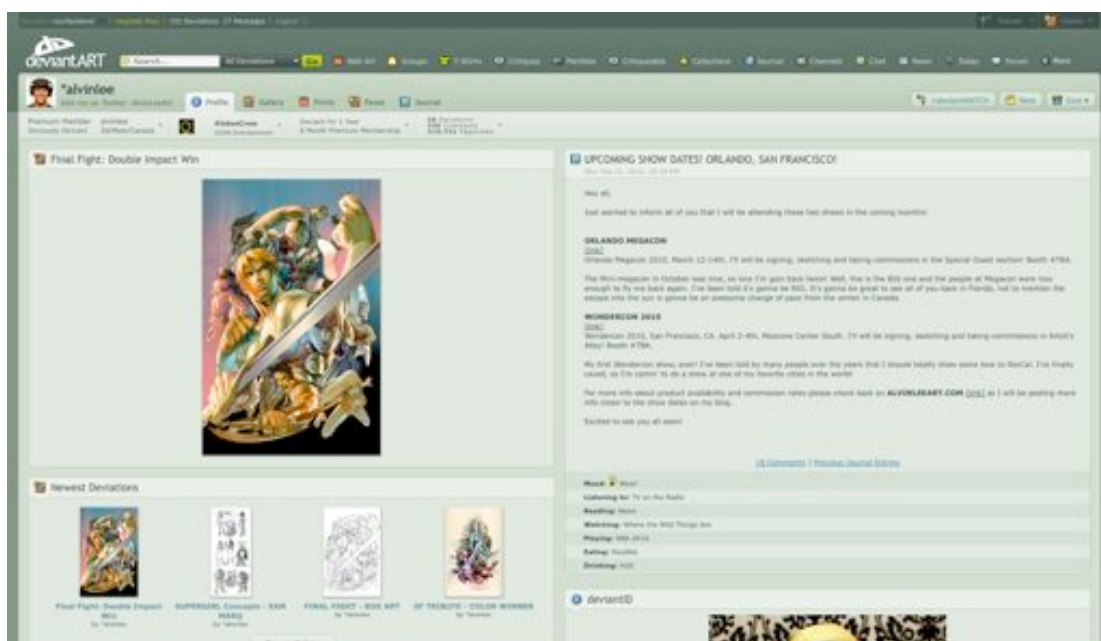
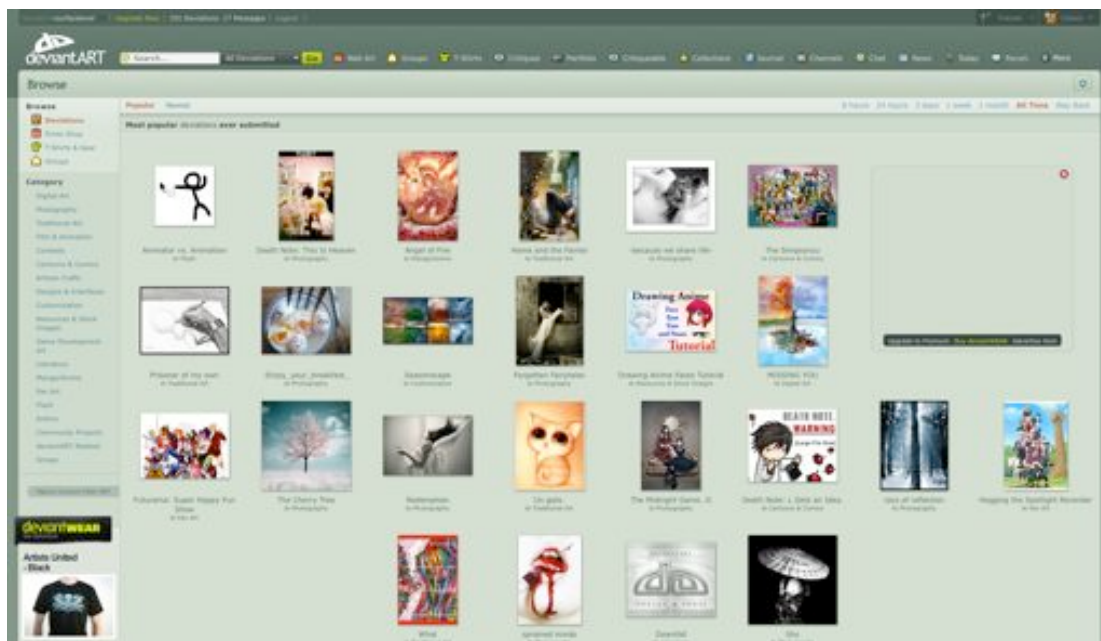
Er wordt verslag gedaan van de ideeën, valkuilen en sterke punten van de concurrenten. Ten eerste worden de ideeën die zijn opgedaan beschreven. Ten tweede worden de valkuilen benoemd. En ten derde worden de sterke punten van andere websites besproken.

Uit de websites die ik heb vergeleken zijn de volgende ideeën opgedaan. De meeste concurrenten maken gebruik van formulieren om vacatures te plaatsen echter kan er geen reactie worden geplaatst. Om te kunnen reageren kan een werkgever een vacature plaatsen op een forum, zoals ConceptArt. Een alternatief is om reacties te plaatsen onder een geposte vacature. Daarnaast zie je op de meeste homepage willekeurige of nieuwe foto's van de gebruikers.

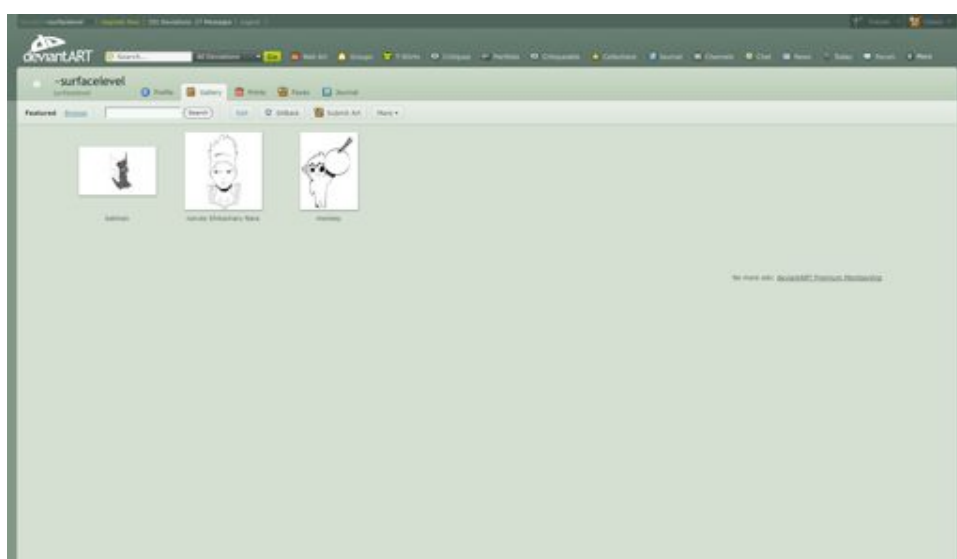
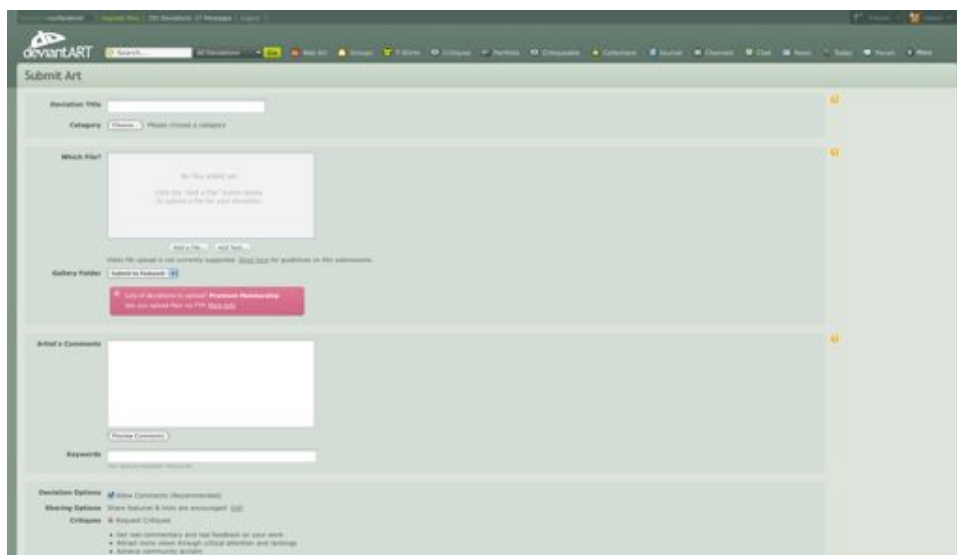
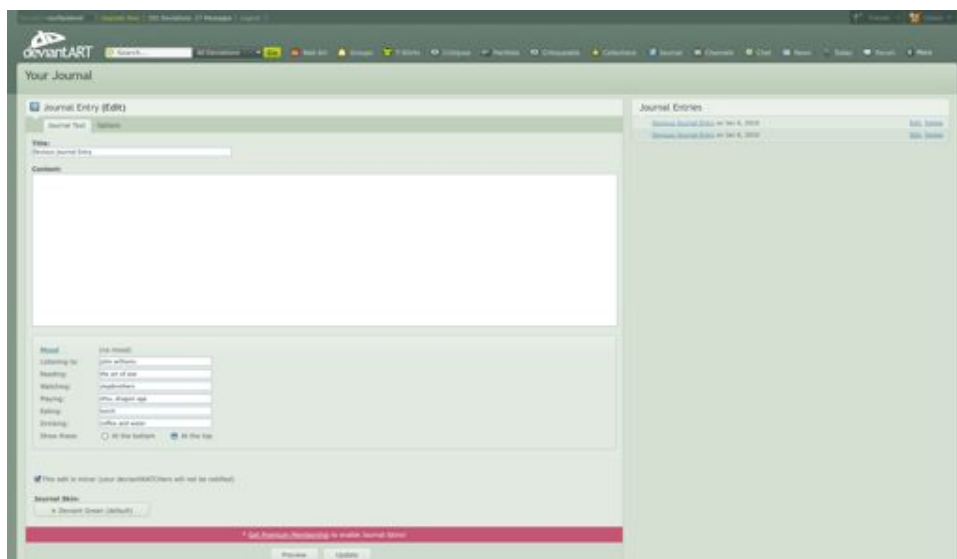
Er kan vooral geleerd worden van de valkuilen, hierdoor weet je wat je niet moet doen. Een van de valkuilen die ik ben tegengekomen zijn de lange laadtijden van de meest websites. Dit wordt veroorzaakt door teveel aantal verzoeken naar de server omdat een pagina teveel functionaliteiten bevat of HTTP requests verstuurd naar de server. Of door simpelweg teveel gebruikers dan de server aankan.

Enkele sterke punten zijn dat het ten alle tijden duidelijk is voor de gebruiker wanneer hij is ingelogd en dat zijn profielenpagina ten alle tijden bereikbaar is. Hierdoor wordt er minder snel overzicht verloren. Daarnaast is het essentieel dat de gebruiker zijn eigen profielenpagina ten alle tijden kan bereiken.

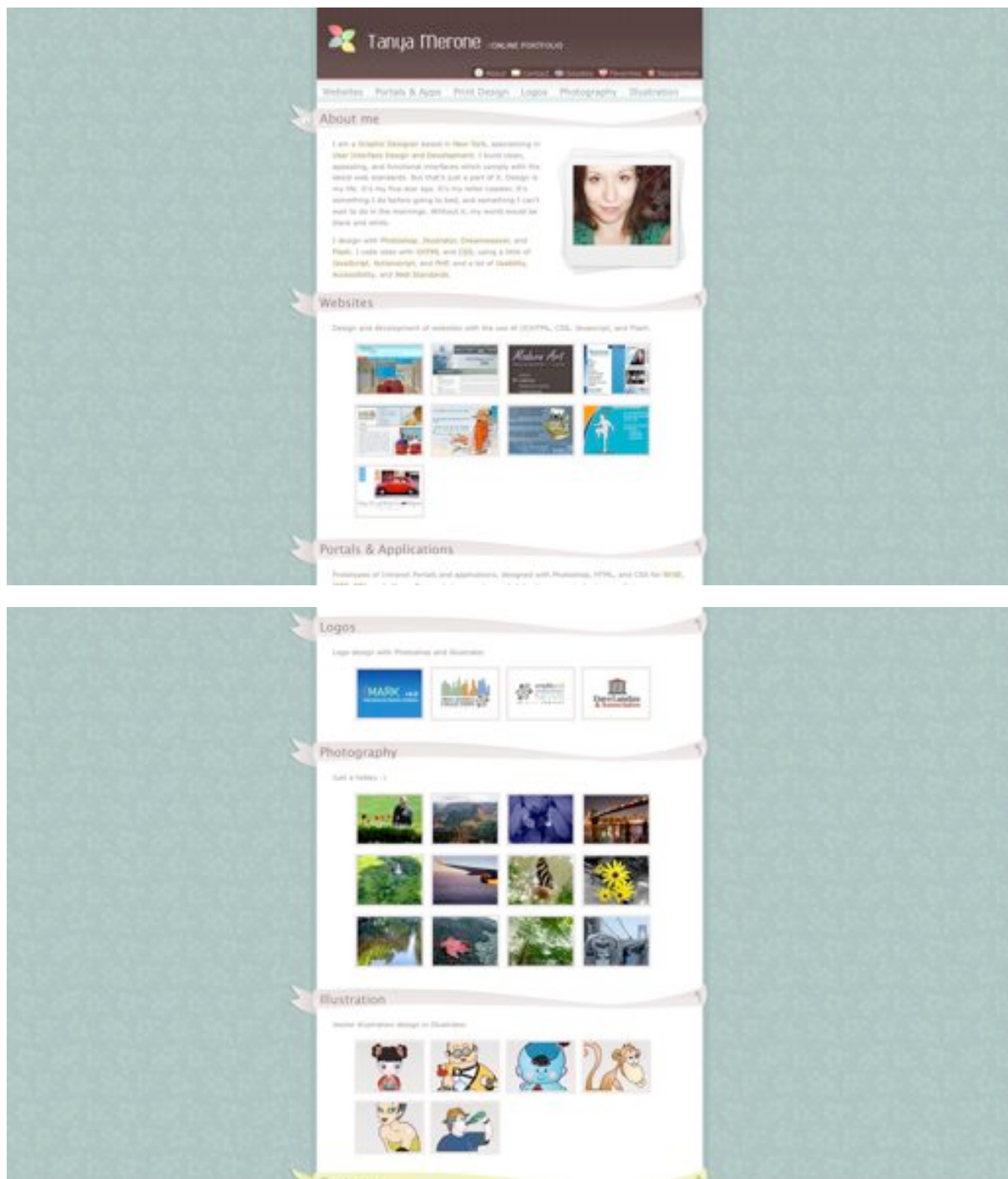
4.1. Bijlage 1: DeviantArt



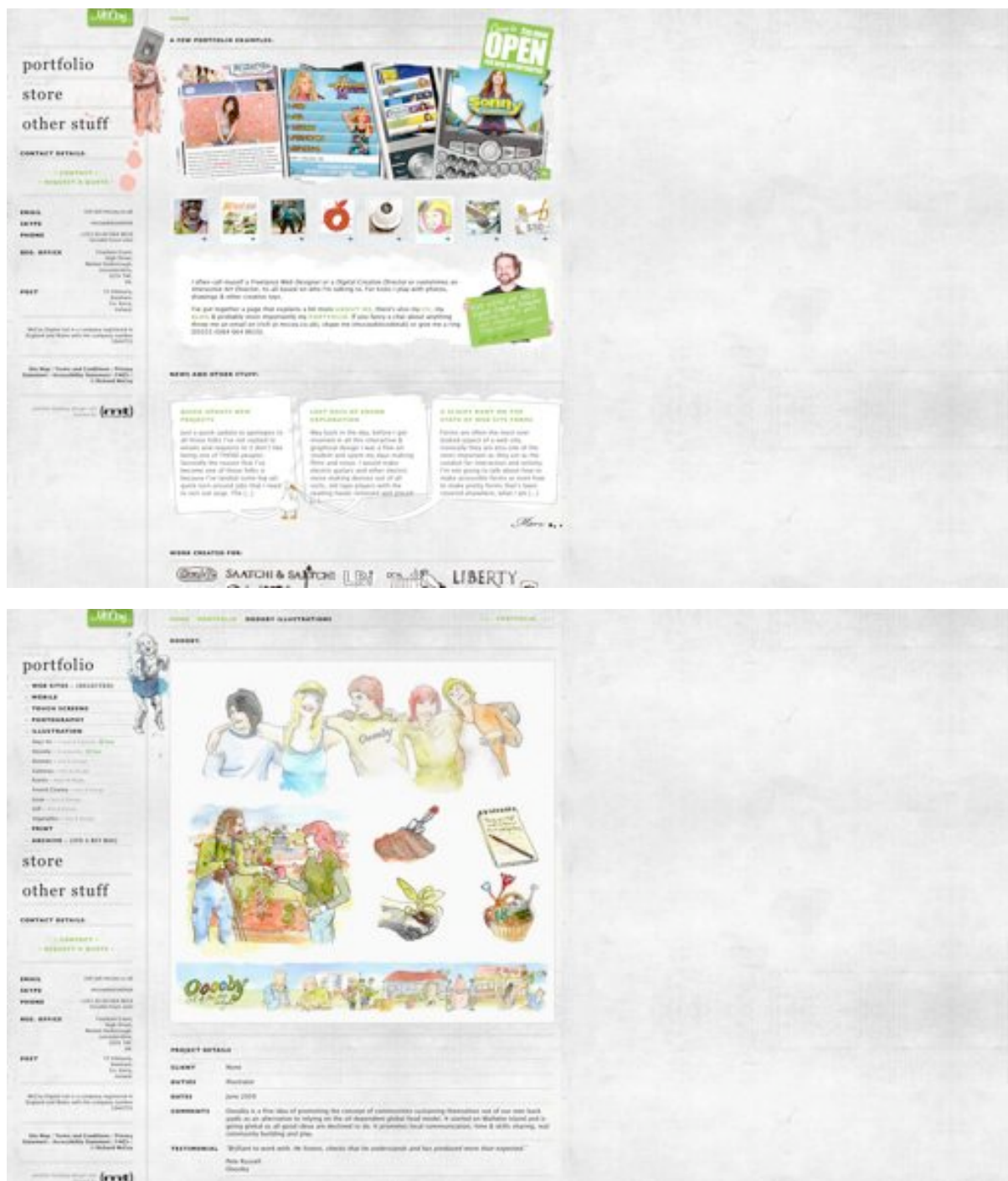
Concurrentie analyse



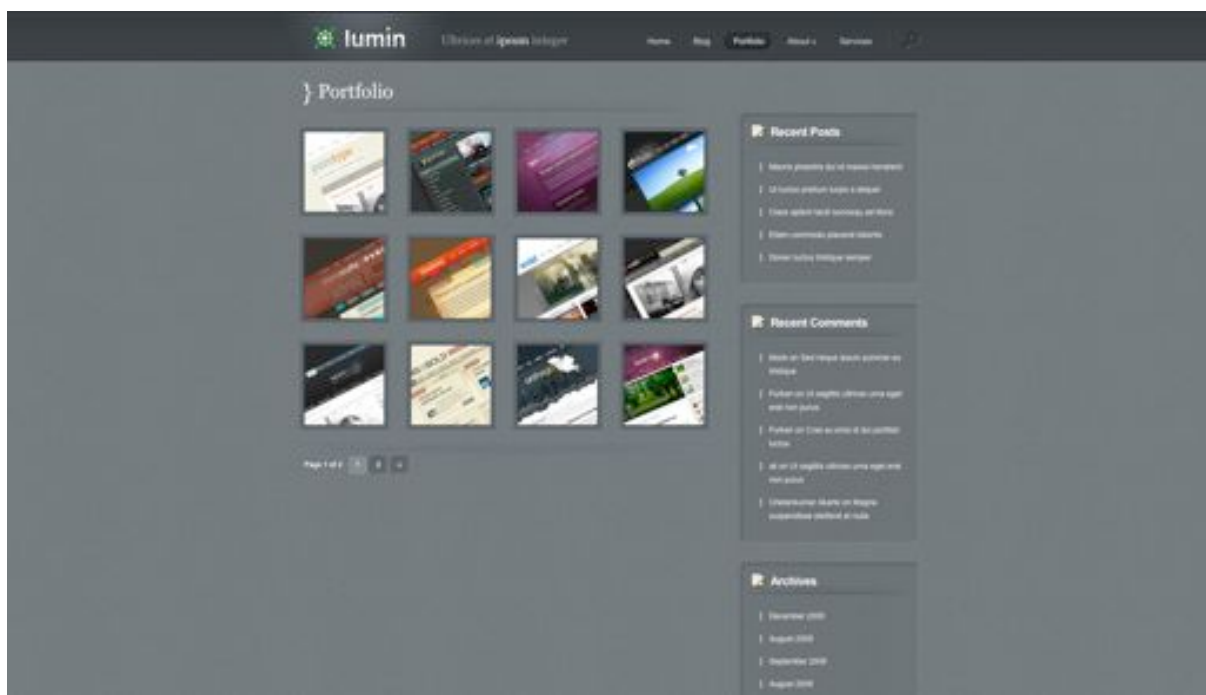
4.2. Bijlage 2: TanyaMerone

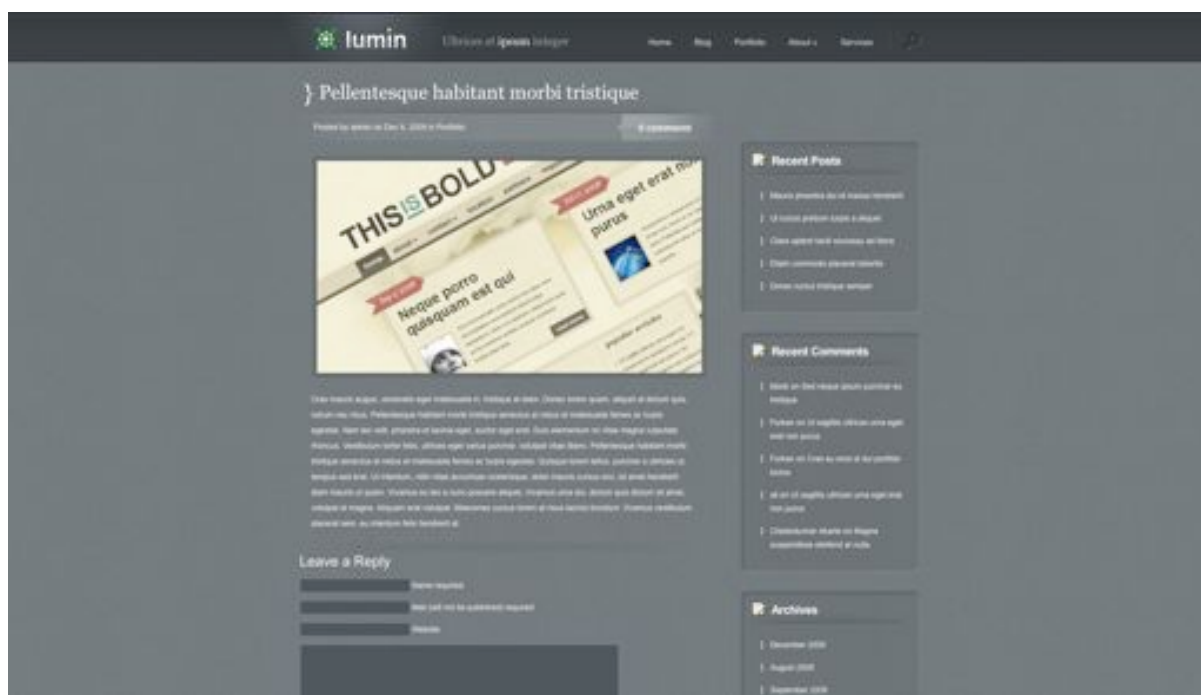


4.3. Bijlage 3: Mccoy



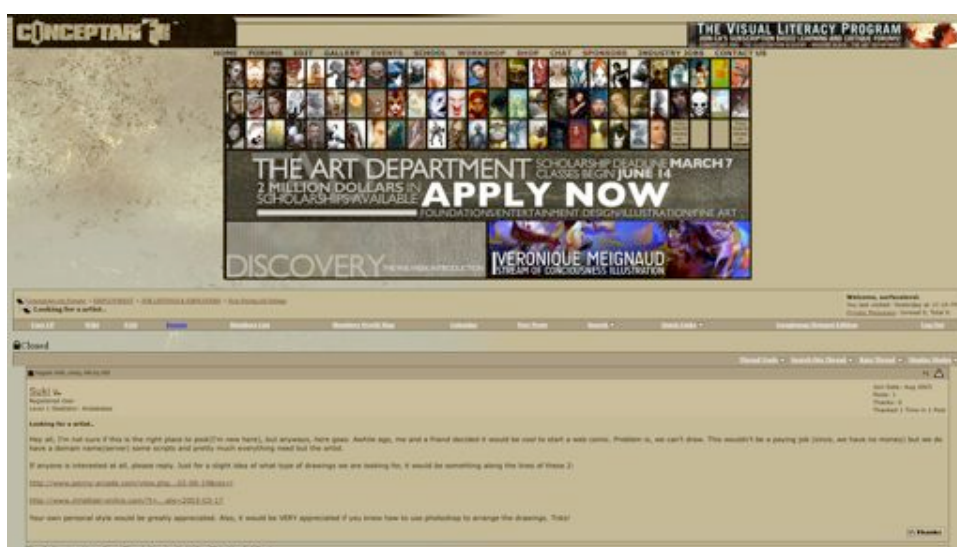
4.4. Bijlage 6: Elegantthemes





4.5. Bijlage 7 :ConceptArt





BIJLAGE 5

STYLEGUIDE

INHOUDSOPGAVE

Inleiding	3
Kleurenpalet	4
Lettertype	4
Logo	5
Moodboard	6
Lay-out	6
Inspiratie	7
Textures	10

Inleiding

Deze styleguide geeft de standaarden weer wat betreft de huisstijl. Deze styleguide is bedoeld zodat de Barronschool hun huisstijl kan doorvoeren op de website en eventueel gedrukte media. In deze styleguide komen de volgende onderwerpen aan de orde namelijk kleurenpalet, typografie, logogebruik en moodboards.

Kleurenpalet

De website van de Barronschool bevat een aantal neutrale kleuren met enkele felle kleuren. De felle kleuren worden gebruikt voor interactieve elementen zoals knoppen en (fout)meldingen. Voor de website van de Barronschool worden de volgende kleurencodes gebruikt:

- D91470
- 497995
- 98CADF
- 292F2E
- BF6550



Lettertype

De lettertypes die voor de website gaan worden gebruikt zijn Helvetica en Garamond. In het onderstaande tabel vind je hoe de koppen en platte tekst worden weggegeven.

Kop 1:	Kop 2:	Body
Helvetica 24 punts Kleur: 292F2E	Helvetica 24punts Kleur: 292F2E	Garamond: 12 punts Kleur: 292F2E

Logo

De logo is opgebouwd uit letters en een symbool, de symbool representeert de letter “o”. Er is rekening gehouden voor het drukken van de logo op briefpapier. Dat kan met een zwarte achtergrond of een witte achtergrond. Tevens is de margin bepaald op minimaal 15px 10px 15px 10px met andere woorden 15px aan beide zijanten en 10px aan zowel de bovenkant als de onderkant.



Het logo is beschikbaar in de volgende formaten

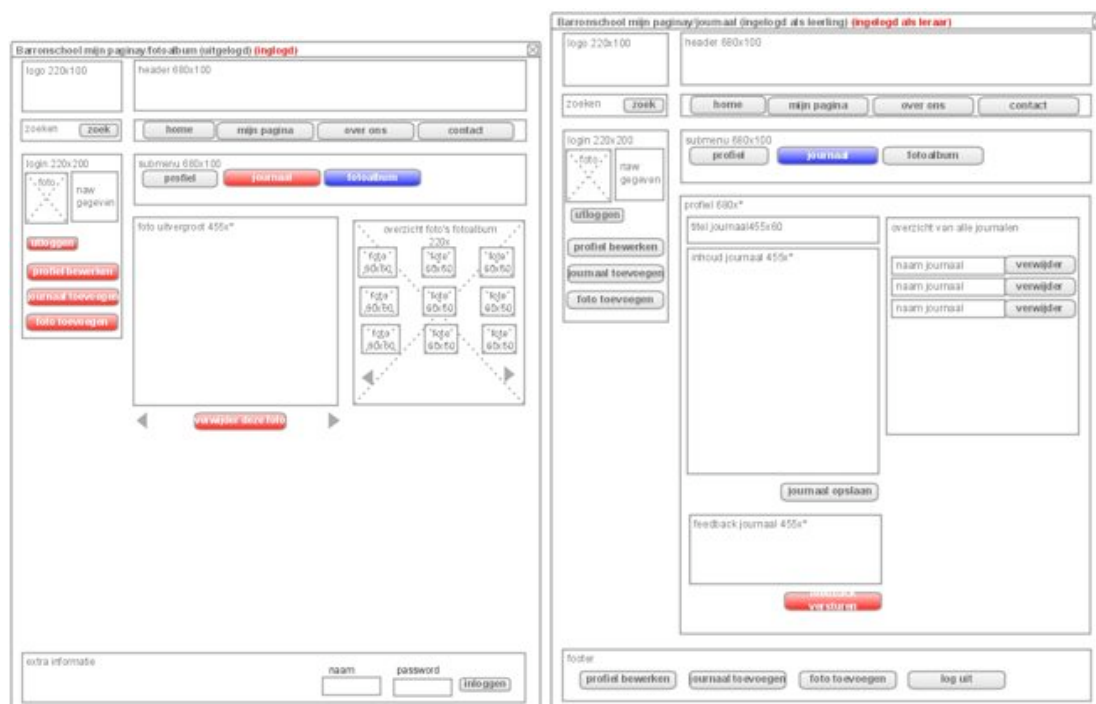
- .ill 300dpi voor druk
- .psd 72 dpi voor web
- .ill 72 dpi voor web
- .jpg 72 dpi voor web
- .png24 72 dpi met alpha transparantie voor web
- .png 24 300 dip met alpha transparantie voor druk

Moodboard

Een Moodboard geeft de toon aan van een website. Tevens dient het ook als ondersteuning om mijn ideeën te communiceren naar de opdrachtgever. De moodboard bestaat uit een aantal elementen namelijk lay-out, inspiratie en textures.

Lay-out

De lay-out geeft de globale weergave van de website aan, deze website bestaat uit drie elementen namelijk de Header, Content en Footer. Ten eerste vind je aan de bovenkant van de website de Header. Daaronder vind je de Content, deze bestaat uit drie kolommen. Tenslotte vind je de footer onderaan de website.



Inspiratie



Foto's komen goed naar voren door
kleurgebruik



Het menu en inhoud elementen
springen eruit.



Goed gebruik gemaakt van wit spatering tussen elementen



Tabs en kleurgebruik zijn goed uitgewerkt

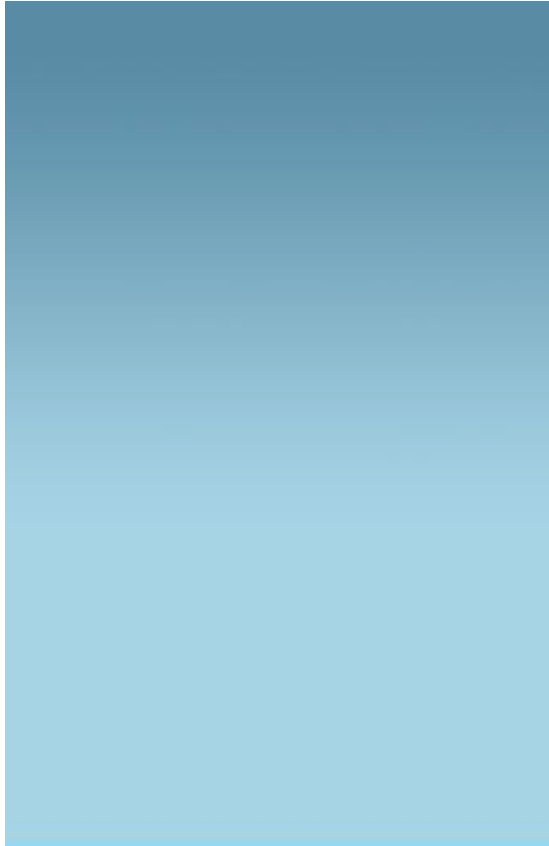


Kleuren van de achtergrond zijn subtiel in de inhoud verwerkt.



Goed herkenbare knoppen

Textures



Achtergrond van de website



Goed herkenbare knoppen.

BIJLAGE 6

TESTRAPPORT

Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
2	Aanpak test.....	4
3	Test scenario's	5
4	Test resultaten	5
5	Conclusie	6

1 Inleiding

Gebruiksvriendelijkheid is een vertaling van het Engelse usability. Met usability wordt de gebruiksvriendelijkheid van een toepassing bedoeld. Het gaat om de efficiëntie, effectiviteit en tevredenheid waarmee de toepassing kan worden gebruikt. Usability problemen kunnen er niet alleen voor zorgen dat gebruikers gefrustreerd raken omdat de toepassing moeilijk is om mee te werken, maar kunnen er zelfs voor zorgen dat bepaalde taken niet kunnen worden uitgevoerd.

2 Aanpak test

Tijdens het testen worden opmerkingen op papier beschreven door mij. Daarnaast worden de klikpunten bijgehouden door middel van Heatmaps. Heatmaps geeft grafisch weer waar de gebruiker heeft geklikt. Daarnaast krijgen de testpersonen na de test de mogelijkheid om feedback te geven.

De resultaten worden verwerkt in de conclusie en er zal eventueel een aanbeveling volgen. Aan de hand van de aanbevelingen wordt er eventueel een nieuw prototype gemaakt die weer wordt getest op een later stadium door de leerlingen van de Barronschool.

Tijdens het testen ligt de nadruk op de volgende punten namelijk effectiviteit, efficiëntie en tevredenheid.

Effectiviteit

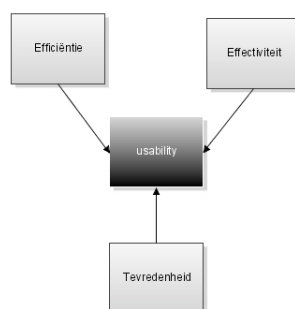
Met effectiviteit wordt bedoeld of een gebruik in staat is zijn doelen te bereiken. Als een testpersoon, bijvoorbeeld een e-mail bericht moet weggooiden, is zijn handeling alleen effectief als het e-mail bericht daadwerkelijk is verwijderd.

Efficiëntie

Bij dit begrip gaat het om de inspanning die een testpersoon moet verrichten om bepaalde handelingen uit te voeren. Als een testpersoon er, bijvoorbeeld email bericht zoekt van een bepaalde afzender in zijn email box met honderden berichten, dan is het niet efficiënt om elke bericht een voor een te lezen. Een mogelijke oplossing is er een zoekfunctie. Met de zoekfunctie kan de testpersoon met drie klikken het juiste berichtje vinden, hierdoor wordt er een tijd bespaard.

Tevredenheid

Tevredenheid is een zeer subjectieve begrip van de drie punten en is zeer verschillend per persoon. Het gaat erom of de persoon de handeling op het website als prettig ervaart en of hij geen problemen ondervindt met het uitvoeren van zijn taken.



figuur 1 usability factoren

3 Test scenario's

In deze fase worden de volgende functionaliteiten getest op het gebied van usability.

- Inloggen
- Profiel pagina foto toevoegen
- Nieuwe bericht versturen
- Foto toevoegen
- Uitloggen
- Zoek een leerling

4 Test resultaten

In de onderstaande tabel worden de resultaten weergegeven.

Functionaliteit	Mogelijke problemen op het gebied van usability en eventuele oplossingen
Inloggen	Efficiëntie: testpersonen verwachten rechtsboven te kunnen inloggen.
Profiel pagina foto toevoegen	-
Nieuw bericht versturen	Tevredenheid: Testpersonen verwachten een bevestiging dat journaal is verstuurd.
Foto toevoegen	-
Uitloggen	Efficiëntie: testpersonen verwachten deze knop rechts boven het scherm
Zoek een leerling	Effectiviteit: Testpersonen vinden niet altijd de zoekresultaten. Ze verwachten deze in het middelste kolom in plaats van de linker kolom.

5 Conclusie

Uit de resultaten bleek dat een aantal ontwerpfouten zijn gemaakt door mij. Deze ontwerpfouten heb meegenomen in het maken van de grafische ontwerpen en de nieuwe prototypes. Één van de veranderingen die ik heb doorgevoerd is het verplaatsen van de linkerkolom van links naar rechts. Het is gebleken dat de testpersonen dit fijner vinden. Hierdoor wordt de grootste gedeelte van de ontwerpfouten verholpen.

Bijlage 7

DOELGROEPANALYSE

1 Inleiding

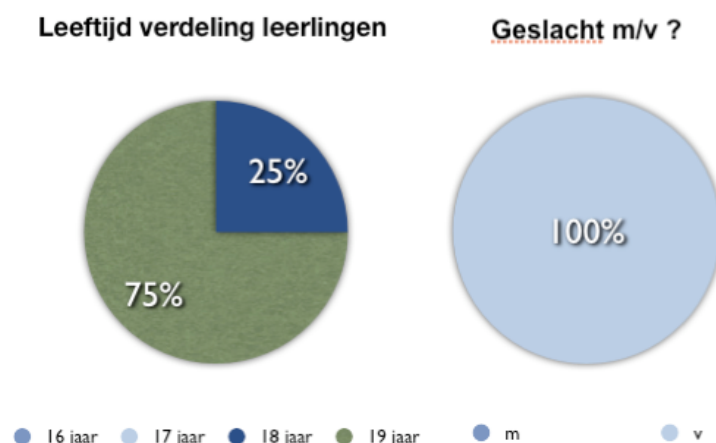
In dit document wordt verslag gedaan van de gebruikers van de website. Er wordt verslag gedaan van de demografische gegevens en de sociografische gegevens. Tevens vind je als bijlage de vragen die zijn gesteld aan de leerlingen en leraren.

2 Doelgroepanalyse

De doelgroepanalyse geeft weer wie de gebruikers precies zijn. Hier wordt ingegaan op de wat de computergebruik is, wat de wensen zijn, welke content zij graag zien op het web en welke media de doelgroep gebruikt. Deze gegevens zijn achterhaald middels het rapport “Achtergrondsituatie Barronschool” en een online enquête.

Demografische gegevens

De gebruikers van de website zijn leerlingen met de leeftijden tussen 16 en 19 jaar. Uit de enquête is naar voren gekomen dat de meeste leerlingen van de opleiding ENO wat ouder zijn, zie bijlage 1 voor de vragen. Alle gebruikers zijn van de opleiding eenvoudig nijverheidsonderwijs (ENO) en zijn vrouwen. De hieronder afgebeelde diagram geeft de verdeling aan van leeftijd en geslacht aan. Daarnaast wonen alle leerlingen nog bij hun ouders die wonen in en rond Moengo.



Sociografische gegevens

Uit de enquête is naar voren gekomen dat de leerlingen veel magazines lezen en amper televisie kijken, als ze tv kijken dan wordt MTV aangemerkt als meest bekeken. Wat betreft magazines worden de volgende bladen gelezen door leerlingen namelijk Cosmopolitan, Elle Girl, Fancy en Sky. De leerlingen zijn daarnaast erg veel met mode en dansen bezig.

Verder heeft de doelgroep van de website heeft de volgende eigenschappen:

- Leerlingen, Leraren en bezoekers.
- Leerlingen die informatie over hun kunnen en doen willen publiceren.
- Leraren die hun portfolio monitoren en feedback geven.
- Mensen die op het internet geïnteresseerd zijn naar het kunnen en doen van de leerlingen van de Barronschool.

Geografische kenmerken:

- Leerlingen uit Moengo en omgevingen die de Nederlandse taal kunnen begrijpen.
- Leraren uit Moengo die Nederlandstalig zijn.
- Mensen uit Suriname en Nederland die Nederlandstalig zijn.
- Mensen buiten Suriname en Nederland die Nederlandstalig zijn.

Geografische kenmerken.

- Leerlingen wonen in omgeving Moengo
- Leraren wonen in omgeving Moengo

Computergebruik

- Leerlingen zitten erg weinig tot niet achter het internet. Wel hebben ze enige ervaring met computers.

Bijlage 1: vragen uit de enquête

Vul je Naam, Woonplaats en E-mail adres in de volgende velden.
Wat zijn je interesses?
In welke schooljaar zit je en welke opleiding volg je?
Lees je wel eens tijdschriften, kranten of andere gedrukte media? Zo ja welke?
Hoeveel uur per week kijk je tv?
Hoeveel uur per week zit je achter internet?
Van welke maak je gebruik? (meerdere antwoorden zijn mogelijk. Als je geen van de onderstaande websites gebruikt ga verder met de vraag 4)
Voor welke redenen bezoek je deze websites?
Welke andere websites bezoek je regelmatig en waarom?
Als de Barronschool een website krijgt wat zou je graag willen zien erop?
Heb je gehoord van het portfolioproject?
Hou je een portfoliomap bij?
. Wat doe je dagelijks met je portfoliomap?
Welke gegevens hou je bij in je portfoliomap? (meerdere antwoorden mogelijk)
Wat hou je nog meer bij in je portfoliomap?
Wat zou je graag nog meer in je portfoliomap willen toevoegen?
Mag ik je later per e-mail vragen stellen over het portfolioproject? (* Je e-mail adres wordt vertrouwelijk behandeld en niet aan anderen doorgegeven.)

BIJLAGE 8

HANDLEIDING

Inhoudsopgave

1	Inleiding.....	3
2	Leerling	4
2.1	Inloggen en uitloggen.....	4
2.2	Wachtwoord veranderen	4
2.3	Profielpagina wijzigen.....	4
2.4	berichten bekijken	4
2.4.1	Berichten verwijderen	5
2.5	Berichten terug sturen naar afzender.....	5
2.6	Nieuw bericht versturen	5
2.7	Foto's bekijken	5
2.8	Foto's toevoegen	5
2.9	Foto's verwijderen.....	6
3	Leraar.....	7
3.1	Inloggen en uitloggen.....	7
3.2	Account aanmaken voor leerlingen.....	7
3.3	Wachtwoord opnieuw instellen voor leerlingen.....	7
3.4	Berichten sturen naar leerlingen	7
4	Beheerder	8
4.1	Inloggen en uitloggen.....	8
4.2	Account aanmaken voor leraar	8
4.3	Wachtwoord opnieuw instellen voor leraren	8
4.4	Nieuws items plaatsen	8
4.5	Back-up maken van de website.....	8

1 Inleiding

Deze handleiding is bedoeld voor de leerlingen, leraren en beheerder. In dit document wordt beschreven hoe deze gebruikers hun taken kunnen volbrengen in het systeem. In dit rapport de gebruiker in de hij vorm beschreven.

2 Leerling

2.1 Inloggen en uitloggen

Om te kunnen inloggen heb je een gebruikersnaam en wachtwoord nodig. Bepaalde leraren kunnen je deze gegevens verschaffen. Zodra je deze gegevens hebt gekregen bewaar je ze goed, want ze worden maar één keer meegegeven.

Als je bevindt op de website kun je rechts je gebruikersnaam invullen en wachtwoord. Vervolgens klik je op de knop inloggen. Je wordt nu doorverwezen naar je profielenpagina. Zie de volgende paragraaf om je profielpagina te wijzigen.

2.2 Wachtwoord veranderen

Om je wachtwoord te veranderen moet je ingelogd zijn. Vervolgens ga je naar **Voorkeuren** hier kun je nieuwe wachtwoord invoeren. Deze vul je twee keer in en daarna klik je op **Bewaar veranderingen**. Je krijgt een melding dat je veranderingen succesvol zijn bewaard.

2.3 Profielpagina wijzigen

Nadat je bent ingelogd bevind jij je op jouw profielenpagina. Je wordt automatisch verwezen naar je **Publiek** profiel. Dit is de pagina die bezoekers zien als ze je profiel willen bekijken. Om je profielenpagina aan te passen ga je naar **Wijzig profiel**. Hier kun je **Basisgegevens** aanpassen. Daarnaast heb je CV, sociale vaardigheden etc. Hier kun je de rest van je profielenpagina aanpassen. Alle gegevens die niet van toepassing zijn kun je overslaan. Als je per ongeluk iets hebt aangevinkt kun je op **Ongedaan maken** klikken. Om je gegevens op te slaan klik je op **Bewaar verandering**.

2.4 berichten bekijken

Om je nieuwe berichten te bekijken klik je op de tab **Messages**. Je wordt automatisch verwezen naar je **Postvak in**. Hier zie je al je binnengekomen berichten. Nieuwe of ongelezen berichten kun je herkennen aan het onderstaande afbeelding. Naast deze afbeelding kun je zien wie de afzender is. Tevens door op het onderwerp te klikken kun je het bericht openen.



figuur 1 icoon voor nieuw binnengekomen berichten

2.4.1 Berichten verwijderen

Je hebt de optie om berichten te verwijderen. Let op verwijder alleen berichten waarvan je zeker weet dat ze niet meer belangrijk zijn, want als je eenmaal een bericht hebt verwijderd kun je het niet meer terughalen. Om een bericht te verwijderen ga je naar je **Postvak in** of **Verstuurde berichten**. Vervolgens selecteer je de gewenste berichten door ze rechts aan te vinken. Vervolgens scroll je naar onder en klik je op **Verwijder het geselecteerde**. Je kunt meerdere berichten tegelijk verwijderen door ze te selecteren. Tevens kun je automatisch gelezen, ongelezen en alle berichten selecteren en verwijderen. Daarnaast kun je ze markeren als gelezen of ongelezen.

2.5 Berichten terug sturen naar afzender

Als je het bericht hebt geopend kun je antwoorden op het bericht van de afzender. Om een antwoord te geven op de afzender stel je bericht op in het tekstveld. Als je bericht hebt opgesteld klik je op de knop **Verstuur bericht**.

2.6 Nieuw bericht versturen

Om een nieuw bericht te versturen klik je op berichten en vervolgens klik je op **nieuw bericht versturen**. Ten eerste voer je de naam van de persoon waar je het bericht naar toe wilt versturen. Ten tweede voer je een onderwerp in. Ten slotte stel je bericht samen in de tekstveld en klik je op **Verstuur bericht**. Vervolgens krijg je een melding dat je bericht succesvol is verstuurd. Als je niet alle velden invult zul je een foutmelding krijgen.

Als je niet de naam weet van de gebruiker naar wie je het bericht wil versturen klik je op **Leden**. Vervolgens navigeer je of zoek je naar de gebruiker naar wie je het bericht wilt versturen.

Als je zoekt naar leden kun je naast zijn profielfoto klikken op **verstuur deze gebruiker een bericht**. Vervolgens kun je een nieuw bericht versturen naar deze gebruiker.

2.7 Foto's bekijken

Je kunt je eigen foto's bekijken door vanaf je profielpagina te klikken op **Album**. Hier zie je al je foto's die je hebt geplaatst. Om deze uit te vergroten klik je op de gewenste foto. Je hebt drie opties namelijk het toevoegen van een foto en het verwijderen van een foto. In de onderstaande paragrafen wordt beschreven hoe je deze handelingen kan uitvoeren.

2.8 Foto's toevoegen

Als je op **Album** hebt geklikt kun je door middel van de **Upload picture** een foto toevoegen aan je album. Ten eerste selecteer je de foto door op de knop **Choose file** te klikken. Navigeer naar je foto op de computer of digitale camera. Ten tweede

selecteer je wie de foto allemaal kan bekijken. Ten derde klik je op de knop **Upload picture**. Nu wordt je verwezen naar een nieuwe pagina waar je details kan meegeven aan je foto. Deze details zijn zichtbaar wanneer een bezoeker de foto uitvergroot.

2.9 Foto's verwijderen

Om een foto te verwijderen klik je op de gewenste foto vanaf de album pagina en klik je op **Delete picture**. Je wordt nu doorverwezen naar je album pagina. Tevens zie je dat de foto niet meer wordt weergegeven in je album.

3 Leraar

3.1 Inloggen en uitloggen

Om te kunnen inloggen heb je een gebruikersnaam en wachtwoord nodig. De beheerder kan je deze gegevens verschaffen. Zodra je deze gegevens hebt gekregen bewaar je ze goed, want ze worden maar één keer meegegeven.

Als je bevindt op de website kun je rechts je gebruikersnaam invullen en wachtwoord. Vervolgens klik je op de knop inloggen. Je wordt nu doorverwezen naar je profielenpagina

3.2 Account aanmaken voor leerlingen

Leraren kunnen accounts aanmaken voor leerlingen door op de knop te klikken **nieuwe gebruiker aanmaken**. Vervolgens voer je de benodigde gegevens in en klik je daarna op **maak nieuwe gebruiker aan**.

3.3 Wachtwoord opnieuw instellen voor leerlingen

Als een leerling zijn wachtwoord is vergeten kun je deze opnieuw instellen. Door naar het volgende adres te navigeren www.barronschool.com/wp-admin/users.php. Let op deze adres werkt alleen als je ingelogd bent als leraar.

Vervolgens selecteer je de leerling die zijn wachtwoord vergeten is. Aan de onderkant van de pagina vind twee invoervelden waar je een nieuwe password kunt invullen. Vul het eerste veld met het nieuwe wachtwoord en herhaal het wachtwoord in het volgende invoerveld. Vervolgens klik je op de knop **Update user**. Je hebt nu succesvol het wachtwoord verandert van een leerling.

3.4 Berichten sturen naar leerlingen

Om een nieuw bericht te versturen klik je op **Messages** en vervolgens klik je op **Nieuw bericht versturen**. Ten eerste voer je de naam van de persoon waar je het bericht naar toe wilt versturen. Ten tweede voer je een onderwerp in. Ten slotte stel je bericht samen in de tekstveld en klik je op **Verstuur bericht**. Vervolgens krijg je een melding dat je bericht succesvol is verstuurd. Als je niet alle velden invult zul je een foutmelding krijgen.

Als je niet de naam weet van de gebruiker naar wie je het bericht wil versturen klik je op **Leden**. Vervolgens navigeer je of zoek je naar de gebruiker naar wie je het bericht wilt versturen. Naast zijn profielfoto kun je klikken op **Verstuur deze gebruiker een bericht**. Vervolgens kun je een nieuw bericht versturen naar deze gebruiker.

4 Beheerder

4.1 Inloggen en uitloggen

Ga naar het volgende adres www.barronschool.com/wp-admin/ hier vul je de gebruikersnaam en wachtwoord. Dit is de back end van de website.

4.2 Account aanmaken voor leraar

Ga naar **Users** en klik vervolgens op **Add New**. Voer de vereiste gegevens in en kies als laatste voor de rol **Editor**. Je hebt nu succesvol een account aangemaakt voor een leraar.

4.3 Wachtwoord opnieuw instellen voor leraren

Als een leraar zijn wachtwoord is vergeten kun je deze opnieuw instellen. Door naar het volgende adres te navigeren www.barronschool.com/wp-admin/users.php of nadat je bent ingelogd als administrator navigeer je naar **Users**.

Vervolgens selecteer je de leraar die zijn wachtwoord vergeten is. Je kunt aan de onderkant van de pagina twee invoervelden waar je een nieuwe wachtwoord kunt invullen. Vul deze veld in en herhaal het wachtwoord in het volgende input veld. Vervolgens klik je op de knop update user. Je hebt nu succesvol het wachtwoord verandert voor deze gebruiker.

4.4 Nieuws items plaatsen

Om een nieuws item te plaatsen ga je naar het volgende adres www.barronschool.com/wp-admin/edit.php. Om een nieuwe post op de homepage te plaatsen klik je op **Add new**. Hier voer je eerst een onderwerp in en in de tekstveld stel je bericht samen. Om het bericht te publiceren klik je op **Publish**.

4.5 Back-up maken van de website

Om een back-up te kunnen maken navigeer je naar het volgende adres namelijk www.barronschool.com/wp-admin/ Vervolgens klik je op **Backup** en daarna klik je op de knop **Create new backup**. Je hebt nu succesvol een back-up gemaakt van de site. Je heb ook de mogelijkheid om alleen een back-up te maken van de bestanden of database of bestanden en database. Het laatste is aangeraden als je een volledig back-up wilt maken.