

## **Startdocument v1.1**

### **Student:**

David Krijgsman, 20040036

### **Bedrijfsmentoren:**

Maarten van Appel, Diederik van Huijstee

### **Begeleidende docenten:**

Jacob van der Linden, Ellen Grummels

### **Datum:**

17 augustus 2007

## INHOUDSOPGAVE

1	INLEIDING	1
2	OPDRACHTOMSCHRIJVING	2
2.1	Opdrachtgever	2
2.2	Uitvoerende	2
2.3	Aanleiding	2
2.4	Probleemstelling	3
2.5	Doelstelling	3
2.6	Uitgangssituatie	3
3	AANPAK	4
3.1	Werkzaamheden	4
3.1.1	Projectoriëntatie en projectorganisatie	4
3.1.2	Vorbereiding op ontwerp	4
3.1.3	Technisch ontwerp	5
3.1.4	Visueel ontwerp van iconen en schermen in verschillende stijlen	5
3.1.5	Usability testen van iconen en schermen in verschillende stijlen	5
3.1.6	Visueel ontwerp uitwerken	5
3.1.7	Ontwikkelen van de applicatie	5
3.1.8	Usability testen van de gehele applicatie	6
3.1.9	Herzien van applicatie	6
3.2	Methoden en technieken	6
3.2.1	Projectoriëntatie en projectorganisatie	7
3.2.2	Vorbereiding op ontwerp	7
3.2.3	Technisch ontwerp	8
3.2.4	Visueel ontwerp van iconen en schermen in verschillende stijlen	9
3.2.5	Usability testen van iconen en schermen in verschillende stijlen	9
3.2.6	Visueel ontwerp uitwerken	9
3.2.7	Ontwikkelen van de applicatie	10
3.2.8	Usability testen van de gehele applicatie	10
3.2.9	Herzien van applicatie	11

3.3	Op te leveren producten	11
3.3.1	Startdocument	12
3.3.2	Vorbereidend ontwerprapport	12
3.3.3	Technisch ontwerprapport	13
3.3.4	Visueel ontwerprapport van iconen en schermen in verschillende stijlen	13
3.3.5	Testplan voor fase 'Usability testen van iconen en schermen'	14
3.3.6	Testresultaten en verwerking voor fase 'Usability testen van iconen en schermen'	14
3.3.7	Visueel ontwerprapport van alle schermen van de applicatie	14
3.3.8	Testplan voor fase 'Usability testen van de gehele applicatie'	15
3.3.9	Testresultaten en verwerking van fase 'Usability testen van de gehele applicatie'	15
3.3.10	Applicatie	15
3.3.11	Overdrachtsverslag	15
3.4	Rapportagetechniek	16
4	PLANNING	17
4.1	Faseverhouding	17
4.2	Doorloopkalender	18
4.3	Urenbegroting	19
4.4	Planning	21
4.4.1	Faseplanning	22
4.4.2	Projectoriëntatie en projectorganisatie	22
4.4.3	Vorbereiding op ontwerp	23
4.4.4	Technisch ontwerp	23
4.4.5	Visueel ontwerp van iconen en schermen in verschillende stijlen	24
4.4.6	Usability testing van iconen en schermen	24
4.4.7	Visueel ontwerp uitwerken	25
4.4.8	Ontwikkelen van de applicatie	25
4.4.9	Usability testing van de gehele applicatie	26
4.4.10	Herzien van applicatie	26

## 1 INLEIDING

Dit document is primair geschreven voor de projectleider en ontwikkelaar, David Krijgsman. Het dient als leidraad en als bron van informatie over het project. In het document wordt beschreven hoe ik invulling zal geven aan de projectperiode.

In opdracht van Wend Visual Communication (Wend) zal ik een applicatie ontwikkelen waarmee gebruikers videospelers in beperkte mate kunnen vormgeven en op hun site kunnen plaatsen.

In dit document wordt allereerst de opdracht omschreven waar ik tijdens dit project aan zal werken. Het hoofdstuk is verdeeld in de betrokken partijen, Wend als opdrachtgever en ik als uitvoerende, de aanleiding van de opdracht, de probleemstelling die aan het project ten grondslag ligt en tot slot de doelstelling die ik gedurende deze periode zal proberen te behalen.

Vervolgens zal ik in hoofdstuk 3 verder ingaan op hoe ik het project zal aanpakken. In dit hoofdstuk worden de werkzaamheden, methoden en technieken, op te leveren producten en rapportagetechniek beschreven.

Tot slot worden de werkzaamheden in hoofdstuk 4 uitgezet tegen de beschikbare tijd in de vorm van een doorloopkalender, urenbegroting en planning per fase.



## 2 OPDRACHTOMSCHRIJVING

In dit hoofdstuk zal ik de opdracht nader toelichten.

### 2.1 Opdrachtgever

Wend is al jaren bezig met het ontwikkelen van interactieve webapplicaties en websites. Wend werkt voor middelgrote en grote bedrijven. Ze kan onder andere Hema, Pearle en KLM onder haar klanten rekenen. Het bedrijf telt drie partners en beslaat in totaal ongeveer acht medewerkers. Wend is recentelijk verhuisd naar het businesspark in Amsterdam.

Vanuit Wend zullen de volgende twee personen mij tijdens het afstuderen begeleiden.

Maarten van Appel  
maarten@wend.nl

Diederik van Huijstee  
diederik@wend.nl

### 2.2 Uitvoerende

Het project zal worden uitgevoerd door:

David Krijgsman  
david@limoenmultimedia.nl

### 2.3 Aanleiding

Wend heeft gemerkt dat een groot deel van haar huidige klanten video aanbiedt op hun websites. Hiervoor wordt Windows Media Player gebruikt. Deze videospeler is minder geschikt voor andere Operating Systems dan Windows. Er is behoefte aan een gebruiksvriendelijke videospeler die browser en Operating System onafhankelijk op websites gebruikt kan worden. Bovendien is de vormgeving van Windows Media Player niet aan te passen waardoor de speler qua stijl, uitstraling en design niet overeen komt met de rest van de website.

## 2.4 Probleemstelling

Wend kan haar diensten slechts aan een beperkte doelgroep aanbieden omdat ze momenteel niet de mogelijkheid heeft om haar klanten een gebruiksvriendelijke en browser en Operating System onafhankelijke videospeler aan te bieden. De vormgeving van de huidige gebruikte videospeler heeft een standaard vormgeving die niet overeen komt met de omgeving waarin de videospeler zal komen te staan. Het kost te veel tijd om voor elke klant een passende vormgeving te ontwikkelen en daar de videospelers op aan te passen.

## 2.5 Doelstelling

De doelstelling van het project is het mogelijk maken om een bredere doelgroep aan te spreken, een doelgroep die videospelers in de stijl van de rest van het product wenst. Daarnaast is het doel tijd te winnen; het ontwikkelen van een product dat gebruik maakt van een videospeler zal minder tijd kosten omdat de klant zelf de vormgeving van de videospeler zal maken en zelf de videospeler kan implementeren. Wend kan dit via de applicatie ook op een gemakkelijkere manier doen. Tevens speelt het aftroeven van concurrenten een rol omdat Wend haar klanten een hogere mate van vrijheid in vormgeving biedt bij het gebruik van een videospeler.

## 2.6 Uitgangssituatie

Er is geen documentatie aanwezig die ik zou kunnen gebruiken voor het uitvoeren van de opdracht. Ook eventuele onderzoeksresultaten zijn niet aan de orde.

Wat betreft software maak ik gebruik van verschillende applicaties van Adobe zoals:

- Photoshop
- Dreamweaver
- Flash

Voor het documenteren van het project gebruik ik Microsoft Office:

- Word
- Excel
- Visio

### 3 AANPAK

In dit hoofdstuk zal ik de wijze waarop ik het project wil aanpakken beschrijven.

#### 3.1 Werkzaamheden

Het project is in de volgende fases ingedeeld.

- Projectoriëntatie en projectorganisatie
- Voorbereiding op ontwerp
- Technisch ontwerp
- Visueel ontwerp van iconen en schermen in verschillende stijlen
- Usability testen van iconen en schermen in verschillende stijlen
- Visueel ontwerp uitwerken
- Ontwikkelen van de applicatie
- Usability testen van de gehele applicatie
- Herzien van de applicatie

##### *3.1.1 Projectoriëntatie en projectorganisatie*

In deze fase wordt het project geïnitieerd. Er wordt een startdocument opgesteld dat informatie en afspraken met betrekking tot het project vastlegt. Hierin komen onder andere probleem- en doelstelling, uit te voeren werkzaamheden en de te gebruiken methoden en technieken. Ook worden de afspraken met betrekking tot regelmaat van rapportage en rapportagetechniek vastgelegd. Naast de afspraken die zijn gemaakt kent het startdocument ook een dynamisch gedeelte, de planning. Deze zal gedurende het project telkens worden bijgehouden en waar nodig aangepast, zodat ik altijd weet waar ik in het project sta.

##### *3.1.2 Voorbereiding op ontwerp*

Gedurende deze fase krijgt het project een inhoudelijke basis van waaruit verder gewerkt wordt. Er wordt informatie gewonnen over de aard van het project en de doelgroep. De systeemeisen worden opgesteld en ter goedkeuring aan de opdrachtgever voorgelegd.

### *3.1.3 Technisch ontwerp*

Tijdens deze fase wordt met de systeemeisen en de doelgroep in het achterhoofd het systeem technisch vormgegeven. Hierbij ligt de nadruk op de systeemeisen. Alle systeemeisen moeten in het technisch ontwerp verwerkt worden zodat niets over het hoofd wordt gezien en het systeem werkt zoals dat aanvankelijk is bedacht. De relatie van verschillende onderdelen van het systeem wordt duidelijk gemaakt en de mogelijkheden die de gebruiker heeft komen helder naar voren.

### *3.1.4 Visueel ontwerp van iconen en schermen in verschillende stijlen*

Voor het visueel ontwerp wordt informatie geput uit het technisch ontwerp, de systeemeisen en de doelgroepbeschrijving. Hierin speelt de doelgroepbeschrijving de belangrijkste rol. Bij elke stap die tijdens het visueel ontwerp wordt genomen wordt in ogenschouw genomen wat de reactie van de doelgroep zou zijn. Elke stap zal ook aan de opdrachtgever worden gepresenteerd en worden besproken. Er zullen verschillende concepten worden ontwikkeld; in de volgende fase wordt getest welke stijl of combinatie van stijlen het beste bij de doelgroep aansluit.

### *3.1.5 Usability testen van iconen en schermen in verschillende stijlen*

Het product bestaat tot nu toe alleen uit afbeeldingen en schermen in verschillende stijlen. Gedurende deze fase zullen de verschillende stijlen aan de doelgroep worden getoetst. De stijl die het beste uit de bus komt zal verder worden uitgewerkt tot volledig ontwerp.

### *3.1.6 Visueel ontwerp uitwerken*

De stijl of combinatie van stijlen die het beste blijken te werken zullen worden uitgewerkt en bijgeschaafd, totdat alle visuele aspecten van de applicatie vastliggen.

### *3.1.7 Ontwikkelen van de applicatie*

Tijdens deze fase wordt begonnen aan de bouw van het systeem. Omdat zowel het technisch ontwerp als het visueel ontwerp al vast ligt is dit een kwestie van toepassen. Het visueel ontwerp wordt vertaald naar de technieken die gebruikt worden voor de videogenerator. Er zullen naar verwachting wel enkele zaken ten opzichte van het technisch ontwerp veranderen. Uit eigen ervaring weet ik dat er altijd dingen zijn die anders lopen dan verwacht. In deze fase zal het grootste gedeelte van de applicatie worden ontwikkeld.

### *3.1.8 Usability testen van de gehele applicatie*

Bij het usability testen wordt gekeken of de applicatie aansluit bij de verwachtingen van de gebruiker. Er worden antwoorden gezocht op vragen als 'Kan de gebruiker makkelijk zijn weg vinden?', 'Zijn de verschillende mogelijkheden duidelijk?', 'Is het systeem consistent?' en 'In hoeverre is de gebruiker tevreden over de applicatie?'.

### *3.1.9 Herzien van de applicatie*

Gedurende deze fase zal de applicatie worden afgemaakt. De resultaten van het usability testen spelen hierbij een belangrijke rol. Alle zaken waar de gebruikers moeite mee hadden of suggesties die de gebruikers hadden zullen worden meegenomen bij het ontwikkelen. Verschillende reeds ontwikkelde onderdelen van het systeem zullen dus worden herzien om het geheel te laten aansluiten bij de verwachtingen van de gebruiker.

Omdat naar verwachting de applicatie niet 100% overeen komt met het aanvankelijke technische ontwerp zal de structuur van de applicatie nogmaals worden beschreven zodat eventuele vervolgon ontwikkelaars weten hoe het systeem in elkaar steekt.

## **3.2 Methoden en technieken**

De te hanteren methoden en technieken zullen in dit hoofdstuk per fase worden besproken. Er wordt gebruik gemaakt van verschillende ontwikkelmethoden waarbij The Elements of User Experience van Jesse James Garret (JJG) en Unified Modeling Language (UML) de belangrijkste rollen spelen.

- Projectoriëntatie en projectorganisatie
- Voorbereiding op ontwerp
- Technisch ontwerp
- Visueel ontwerp van iconen en schermen in verschillende stijlen
- Usability testen van iconen en schermen in verschillende stijlen
- Visueel ontwerp uitwerken
- Ontwikkelen van de applicatie
- Usability testen van de gehele applicatie
- Herzien van de applicatie

### 3.2.1 Projectoriëntatie en projectorganisatie

Er zullen afspraken met de opdrachtgever worden gemaakt met betrekking tot de wijze en regelmaat van rapporteren. Voor de grote lijnen van het project zal een Gantt-chart worden gebruikt. Daarna zal een Work Breakdown Structure (WBS) worden opgesteld. Elke activiteit die uit de WBS komt zal worden ingeschat op ontwikkeltijd. De tijd zal worden ingeschat met behulp van de volgende formule.

$$\text{ontwikkeltijd} = (\text{ondergrens} + (4 \times \text{geschatte ontwikkeltijd}) + \text{bovengrens}) / 6$$

Voor elk van deze ontwikkeltijden zal gedurende het project worden bijgehouden of ze nog kloppen met de werkelijkheid. Hiervoor wordt een schema opgesteld waaruit duidelijk wordt hoeveel tijd er voor een taak gepland staat, hoeveel tijd reeds aan een taak is besteed en hoeveel tijd er nog aan een taak te besteden is.

Van dit schema wordt een grafiek gemaakt die het geplande verloop van tijd en het werkelijke verloop van tijd weergeeft. Dit geeft een overzichtelijk beeld van de status van het project. Hiermee kan in een vroeg stadium de opdrachtgever worden geïnformeerd over eventuele wijzigingen in de planning.

In deze fase zal ik ook vraaggesprekken met de opdrachtgever voeren. Op basis van deze vraaggesprekken stel ik de userneeds (JJG, strategy plane) en de siteobjectives (JJG, strategy plane, in dit geval is het product een applicatie, niet zozeer een site maar ik hou de terminologie van JJG aan) op.

### 3.2.2 Voorbereiding op ontwerp

In deze fase beschrijf ik de doelgroep met behulp van geografische, demografische en gedragsmatige variabelen. De informatie hiervoor put ik uit de vraaggesprekken met de opdrachtgever. Daarnaast zal ik in deze fase mensen uit de doelgroep benaderen om gedurende het project als testpersoon te functioneren. Via e-mail zal direct een aantal vragen worden gesteld die bij de doelgroepanalyse zullen worden gebruikt.

Na een algemene beschrijving zal ik een tweetal persona's ontwikkelen die de doelgroep vertegenwoordigen. Ook zal ik een moodboard maken die de sfeer van de doelgroep uitbeeldt.

Tevens zal ik op basis van de vraaggesprekken de systeemeisen (JJG, scope plane) opstellen. De systeemeisen zullen van prioriteit worden voorzien middels de MoSCoW methode. Er zijn veel verschillende definities voor de betekenis van de hoofdletters in MoSCoW, maar ze komen allemaal op hetzelfde neer. De definitie die ik zal hanteren is de volgende.

- Must have**, essentiële eisen, zonder deze eisen is het systeem waardeloos;
- Should have**, belangrijke eisen, maar andere oplossingen die ook aan de eis voldoen mogen ook;
- Could have**, minder belangrijke eisen die toegevoegde waarde hebben maar slechts als extra dienen;
- Won't have but would like in the future**, de minst belangrijke eisen waarvan de ontwikkeling nu niet in de planning wordt opgenomen, maar die wel van nut zijn.

De systeemeisen worden ter goedkeuring aan de opdrachtgever voorgelegd zodat zowel de opdrachtgever als ik weten waar de applicatie aan moet voldoen en de mate van importantie van de verschillende onderdelen duidelijk is.

### *3.2.3 Technisch ontwerp*

Bij deze fase wordt gebruik gemaakt van UML. Er zullen een aantal klassen worden gedefinieerd en met behulp van een klassediagram wordt vervolgens de onderlinge relatie duidelijk. De verschillende mogelijkheden die de gebruiker heeft worden met behulp van usecases weergegeven wat resulteert in een usecasediagram. Deze usecases worden vervolgens met behulp van sequentiediagrammen aan de klassen gekoppeld.

Op basis van het klassediagram wordt de database ontworpen. De klassen in het klassediagram vormen vrijwel rechtstreeks de tabellen in de database.

Ook wordt tijdens het technisch ontwerp een navigatiemodel of architecture diagram (JJG, structure plane) opgesteld, een boomstructuur van de verschillende mogelijkheden die de gebruiker heeft. Hierin wordt duidelijk welke functionaliteiten waaronder vallen en hoe de gebruiker daar komt.

### *3.2.4 Visueel ontwerp van iconen en schermen in verschillende stijlen*

Allereerst zullen op basis van de systeemeisen, de usecases en het navigatiemodel een aantal wireframes (JJG, skeleton plane) worden gemaakt. Deze wireframes geven aan waar de verschillende elementen van de applicatie komen te staan. Vervolgens worden deze wireframes uitgewerkt tot schetsen en uiteindelijk gedigitaliseerd. Er zullen verschillende stijlen worden ontwikkeld, elke stijl zal zijn eigen serie van wireframes, schetsen en digitale uitwerkingen hebben.

Het product kent ook een beheergedeelte waar Wend een aantal zaken kan instellen. Het ontwerpen van het beheergedeelte zal op vergelijkbare wijze gebeuren, echter op een kleinere schaal.

### *3.2.5 Usability testen van iconen en schermen in verschillende stijlen*

Tijdens de eerste fase van usability testing zullen de variabelen 'herkenbaarheid' en 'tevredenheid' worden geoperationaliseerd. De applicatie bestaat op dit moment nog alleen uit een aantal schermen en afbeeldingen in verschillende stijlen. De stijlen moeten de doelgroep aanspreken en verschillende iconen moeten duidelijk maken welke functionaliteiten de applicatie bevat.

Het testen van het beheergedeelte zal op beperkte schaal gebeuren, maar ook hier zullen bovenstaande variabelen worden geoperationaliseerd.

De test wordt via internet uitgevoerd. Er is dus geen direct contact tussen ontwikkelaar en testpersoon.

### *3.2.6 Visueel ontwerp uitwerken*

Na het testen zal de stijl worden gekozen die het beste uit de bus komt. Deze wordt vervolgens verder uitgewerkt. Alle mogelijke schermen zullen tijdens deze fase worden vormgegeven. Alle usecases moeten met een combinatie van schermen kunnen worden uitgebeeld. Dit geldt zowel voor het gebruikersgedeelte als het beheergedeelte.

Gedurende deze fase worden ook templates voor de videospelers ontwikkeld. Er zullen verschillende videospelers worden ontworpen. Dit zijn de stijlen waaruit de gebruiker zal kunnen



kiezen. Het aantal videospelers dat wordt ontworpen hangt af van het onderscheid dat in de doelgroep gemaakt kan worden.

### *3.2.7 Ontwikkelen van de applicatie*

Tijdens de eerste ontwikkelfase wordt het systeem gebouwd aan de hand van het technisch en visueel ontwerp uit eerdere fases. Tijdens de ontwerpfasen is alles uitgedacht, gemodelleerd en vormgegeven zodat deze fase slechts een kwestie van toepassen is.

### *3.2.8 Usability testen van de gehele applicatie*

Voor het testen van de usability van de gehele applicatie zullen de volgende variabelen worden geoperationaliseerd.

- Efficiëntie
- Effectiviteit
- Tevredenheid
- Leerbaarheid

Voor elke te operationaliseren variabele worden testtaken geschreven. De gebruiker moet een taak uitvoeren en met behulp van verschillende technieken en methoden wordt gemeten of de applicatie voldoet aan de verwachtingen van de gebruiker.

Deze test zal plaatsvinden in een ruimte waarbij ik voornamelijk bezig zal zijn met het observeren van de testpersoon.

Effectiviteit is een ja/nee kwestie. De gebruiker is in staat de taak wel of niet uit te voeren. Efficiëntie wordt met behulp van het meten van tijd en aantal keer klikken vastgesteld. Er wordt een standaardwaarde gesteld en het uiteindelijke resultaat wordt vergeleken met die standaardwaarde. Door vergelijkbare taken op te stellen is te meten of de gebruiker leert van de applicatie, er wordt gemeten of de gebruiker minder tijd nodig heeft voor het uitvoeren van de taak dan de eerste keer. De tevredenheid kan worden gemeten door de gebruikers achteraf vragen te stellen over het gebruik van de applicatie.

Voor de testtaken zal onder andere gebruik worden gemaakt van 'cognitive walkthrough'. De gebruiker wordt gewezen op het te volgen pad en er wordt gekeken of problemen zich voor doen. Bij verschillende testtaken wordt de gebruiker ook 'losgelaten'. Hij krijgt een taak te volbrengen en moet zelf zijn weg zoeken.

Tijdens de uitvoering van de testtaken zal ik de gebruikers vragen hardop te denken, de think aloud methode. Hierdoor krijg ik inzicht in de zaken die zich in het hoofd van de gebruiker afspelen en kan ik beter beoordelen waar de gebruiker moeite mee heeft of wat de gebruiker juist gemakkelijk en handig vindt werken.

Ik zal ook gebruikmaken van Software Usability Measurement Inventory (SUMI). Dit is een gestandaardiseerde vragenlijst die al ontelbare keren in de praktijk is toegepast en inzicht geeft in de effectiviteit, tevredenheid en leerbaarheid van een applicatie.

Bij het ontwikkelen en beoordelen van de applicatie zal ook rekening worden gehouden met Nielsen's usability heuristics.

### *3.2.9 Herzien van de applicatie*

De bevindingen van de usability testing fase spelen in deze tweede ontwikkelfase de grootste rol. De resultaten zullen worden nagelopen en de applicatie dient te worden herzien op de punten waar de gebruiker moeite mee heeft. Daarnaast zal de applicatie definitief worden afgemaakt. Hiervoor worden geen speciale technieken gebruikt.

## **3.3 Op te leveren producten**

Gedurende het project zal ik de volgende producten opleveren.

- Startdocument
- Voorbereidend ontwerprapport
- Technisch ontwerprapport
- Visueel ontwerprapport van iconen en schermen in verschillende stijlen
- Testplan voor fase 'Usability testen van iconen en schermen in verschillende stijlen'
- Testresultaten en verwerking van fase 'Usability testen van iconen en'
- Visueel ontwerprapport van alle schermen van de applicatie

- Testplan voor fase 'Usability testen de gehele applicatie'
- Testresultaten en verwerking van fase 'Usability testen de gehele applicatie'
- Applicatie
- Overdrachtsverslag

### *3.3.1 Startdocument*

Dit rapport vormt de basis van het project. Alle relevante informatie, afspraken en planning worden hierin opgesteld. Het is een dynamisch document wat wil zeggen dat er gedurende het project zaken gewijzigd kunnen worden. Dit geldt met name voor de planning. Het document bevat de volgende elementen.

- Probleemstelling
- Doelstelling
- Werkzaamheden
- Methoden en technieken
- Rapportage techniek
- Lijst met op te leveren producten
- Doorloopkalender
- Planning
- Urenbegroting

### *3.3.2 Voorbereidend ontwerprapport*

Voordat ik kan beginnen met ontwerpen moet ik weten wat ik ga ontwerpen en voor wie ik ga ontwerpen. In dit rapport worden die twee zaken vastgelegd. Met name de systeemeisen zijn erg belangrijk, de opdrachtgever moet deze goedkeuren zodat zowel de opdrachtgever als ik weten wat ons te wachten staat en wat het resultaat van het project zal zijn. De volgende elementen komen in het Voorbereidend ontwerprapport.

- Userneeds
- Siteobjectives
- Systeemeisen

- Doelgroepomschrijving
- Persona's
- Moodboard

### *3.3.3 Technisch ontwerpbericht*

In dit document worden alle gemodelleerde aspecten van het systeem geplaatst. De relatie tussen de verschillende diagrammen en schema's wordt duidelijk en het geheel geeft een helder overzicht van wat er ontworpen moet worden en hoe er ontworpen moet worden. Het document bevat de volgende onderdelen.

- Klassen
- Klassediagram
- Usecases
- Usecasediagram
- Sequentiediagrammen
- Database ontwerp
- Navigatiemodel of architecture diagram
- Bestandsstructuur

### *3.3.4 Visueel ontwerpbericht van iconen en schermen in verschillende stijlen*

In dit document worden de verschillende onderwerpen van het ontwerpproces opgenomen. Tevens wordt de feedback van de opdrachtgever vermeld en welke wijzigingen als gevolg van die feedback zijn doorgevoerd. Het visueel ontwerp bevat de volgende elementen.

- Wireframes
- Schetsen
- Iconen en schermen in verschillende stijlen
- Gegeven feedback op de drie stappen

### *3.3.5 Testplan voor fase 'Usability testen van iconen en schermen'*

Dit plan bevat alle informatie om het usability testen in goede banen te leiden. Er worden testtaken beschreven, vragenlijsten opgesteld. Bij elke testtaak wordt beschreven welke variabele wordt geoperationaliseerd en op welke wijze dat dient te gebeuren. De onderdelen van het testplan zijn als volgt.

- Doel
- Beschrijving van testtaken
- Vragenlijsten
- Planning van het testen

### *3.3.6 Testresultaten en verwerking van fase 'Usability testen van iconen en schermen'*

Dit document geeft alle resultaten weer, vervolgens worden deze resultaten verwerkt en worden er conclusies aan verbonden. Deze lijst met conclusies reflecteert de zaken die aan het ontwerp van de applicatie moeten worden gewijzigd. De volgende onderdelen komen aan bod.

- Ruwe testresultaten
- Verwerkte testresultaten
- Conclusie en lijst met aanbevelingen

### *3.3.7 Visueel ontwerprapport van alle schermen van de applicatie*

In dit document worden de verschillende onderwerpen van het ontwerpproces opgenomen. Tevens wordt de feedback van de opdrachtgever vermeld en welke wijzigingen als gevolg van die feedback zijn doorgevoerd. Het visueel ontwerp bevat de volgende elementen.

- Wireframes
- Schetsen
- Uiteindelijke vormgeving
- Gegeven feedback op de drie stappen

### *3.3.8 Testplan voor fase 'Usability testen van de gehele applicatie'*

Dit plan bevat alle informatie om het usability testen in goede banen te leiden. Er worden testtaken beschreven, vragenlijsten opgesteld en beoordelingsformulieren gegeven. Bij elke testtaak wordt beschreven welke variabele wordt geoperationaliseerd en op welke wijze dat dient te gebeuren. De onderdelen van het testplan zijn als volgt.

- Doel
- Beschrijving van testtaken
- Vragenlijsten
- Beoordelingsformulieren
- Planning van het testen

### *3.3.9 Testresultaten en verwerking van fase 'Usability testen van de gehele applicatie'*

Dit document geeft alle resultaten weer, vervolgens worden deze resultaten verwerkt en worden er conclusies aan verbonden. Deze lijst met conclusies reflecteert de zaken die aan het ontwerp van de applicatie moeten worden gewijzigd. De volgende onderdelen komen aan bod.

- Ruwe testresultaten
- Verwerkte testresultaten
- Conclusie en lijst met aanbevelingen

### *3.3.10 Applicatie*

Aan het einde van het project zal ik de applicatie opleveren. Deze zal voldoen aan de systeemeisen die zijn gesteld in ontwerpfase.

### *3.3.11 Overdrachtsverslag*

Omdat naar verwachting het technisch ontwerp niet 100% aansluit bij de uiteindelijke applicatie zal dit verslag de applicatie nogmaals in beeld brengen. Hierbij worden dezelfde technieken gebruikt als tijdens het technisch ontwerp, het verslag kent dus ook dezelfde onderdelen.

### **3.4 Rapportagetechniek**

Gesprekken (face-to-face) met (één van) de bedrijfsmentoren vinden minimaal eenmaal per twee weken plaats en daarnaast zoveel als er behoefte aan is. Er wordt mondeling, telefonisch en via email contact onderhouden. Documenten zullen digitaal worden opgeleverd.

## 4 PLANNING

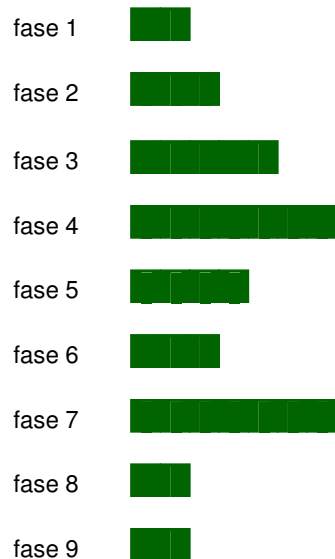
In dit hoofdstuk zal ik de beschreven werkzaamheden en producten tegen de beschikbare tijd uitzetten.

### 4.1 Faseverhouding

Dit project kent de volgende fases.

- Projectoriëntatie en projectorganisatie (fase 1)
- Voorbereiding op ontwerp (fase 2)
- Technisch ontwerp (fase 3)
- Visueel ontwerp van iconen en schermen in verschillende stijlen (fase 4)
- Usability testen van iconen en schermen in verschillende stijlen (fase 5)
- Visueel ontwerp uitwerken (fase 6)
- Ontwikkelen van de applicatie (fase 7)
- Usability testen van de gehele applicatie (fase 8)
- Herzien van applicatie (fase 9)

Deze verhouden zich als volgt.





## 4.2 Doorlooptkalender

In de doorlooptkalender wordt per week aangegeven wat van belang is. De werkzaamheden worden globaal ingedeeld en eventuele vakantiedagen worden aangegeven. De nummers onder 'fase(s)' referen aan de fases in de vorige paragraaf. Dit onderdeel is dynamisch; dat wil zeggen dat er wijzigingen in doorgevoerd kunnen worden.

week	werkzaamheden en opmerkingen	fase(s)
1 (16/08 - 17/08)	Installeren werkplek. Werken aan startdocument: projectdefinitie.	1
2 (20/08 - 24/08)	Werken aan startdocument: planning. Werken aan voorbereidend ontwerprapport: gesprekken met opdrachtgever over doelstelling, doelgroep en functionaliteiten. <i>Deadline: opleveren startdocument, 22-08-2007</i>	1,2
3 (27/08 - 31/08)	Werken aan voorbereidend ontwerprapport: doelgroepanalyse, opstellen persona's, moodboard. Werken aan technisch ontwerp: opstellen klassen en klassediagram. <i>Deadline: opleveren voorbereidend ontwerprapport, 31-08-2007</i>	2, 3
4 (03/09 - 07/09)	Werken aan technisch ontwerp: opstellen usecases en usecasediagram, sequentiediagrammen.	3
5 (10/09 - 14/09)	Werken aan technisch ontwerp: opstellen navigatiemodel, bestandstructuur en database ontwerp. <i>Deadline: opleveren technisch ontwerp, 14-09-2007</i>	3
6 (17/09 - 21/09)	Werken aan visueel ontwerp: wireframes, vormgeving en iconensets.	4
7 (24/09 - 28/09)	Werken aan visueel ontwerp: wireframes, vormgeving en iconensets.	4
8 (01/10 - 05/10)	Werken aan visueel ontwerp: wireframes, vormgeving en iconensets.	4
9 (08/10 - 12/10)	Werken aan visueel ontwerp: wireframes, vormgeving en iconensets. Werken aan testplan voor fase 4: testtaken bedenken, vragenlijsten samenstellen. <i>Deadline: opleveren eerste versie visueel ontwerp, 10-10-2007</i> <i>Deadline: opleveren testplan voor fase 4, 12-10-2007</i>	4, 5
10 (15/10 - 19/10)	Test uitvoeren en testresultaten verwerken. <i>Deadline: opleveren testresultaten en verwerking, 19-10-2007</i>	5
11 (22/10 - 26/10)	Visueel ontwerp uitwerken. Templates voor videospeler ontwerpen. <i>Deadline: opleveren definitief visueel ontwerp, 26-10-2007</i>	6
12 (29/10 - 02/11)	Templates voor videospeler ontwerpen. Ontwikkelen van applicatie: programmeren in HTML, PHP en Actionscript. <i>Deadline: opleveren templates voor videospeler, 31-10-2007</i>	6, 7

13 (05/11 - 09/11)	Ontwikkelen van applicatie: programmeren in HTML, PHP en Actionscript.	7
14 (12/11 - 16/11)	Ontwikkelen van applicatie: programmeren in HTML, PHP en Actionscript. Werken aan testplan voor fase 7: testtaken bedenken, beoordelingsformulieren opstellen, vragenlijsten samenstellen. <i>Deadline: opleveren eerste versie applicatie, 16-11-2007</i> <i>Deadline: opleveren testplan voor fase 7, 16-11-2007</i>	7, 8
15 (19/11 - 23/11)	Test uitvoeren en testresultaten verwerken. <i>Deadline: opleveren testresultaten en verwerking, 23-11-2007</i>	8
16 (26/11 - 30/11)	Applicatie aan de hand van testresultaten herzien. Werken aan overdrachtsverslag. <i>Deadline: opleveren definitieve versie applicatie, 30-11-2007</i> <i>Deadline: opleveren overdrachtsverslag, 30-11-2007</i>	9
17 (03/12 - 07/12)	Werken aan procesverslag.	-
18 (10/12 - 14/12)	Werken aan procesverslag.	-
19 (17/12 - 21/12)	Werken aan procesverslag. <i>Deadline: inleveren procesverslag 21-12-2007</i>	-

### 4.3 Urenbegroting

In deze paragraaf wordt per fase aangegeven welke activiteiten plaatsvinden. Vervolgens wordt daar een hoeveelheid tijd aan gekoppeld. Dit gebeurt middels een Work Breakdown Structure (WBS). Dit onderdeel is dynamisch; dat wil zeggen dat er wijzigingen in doorgevoerd zullen worden.

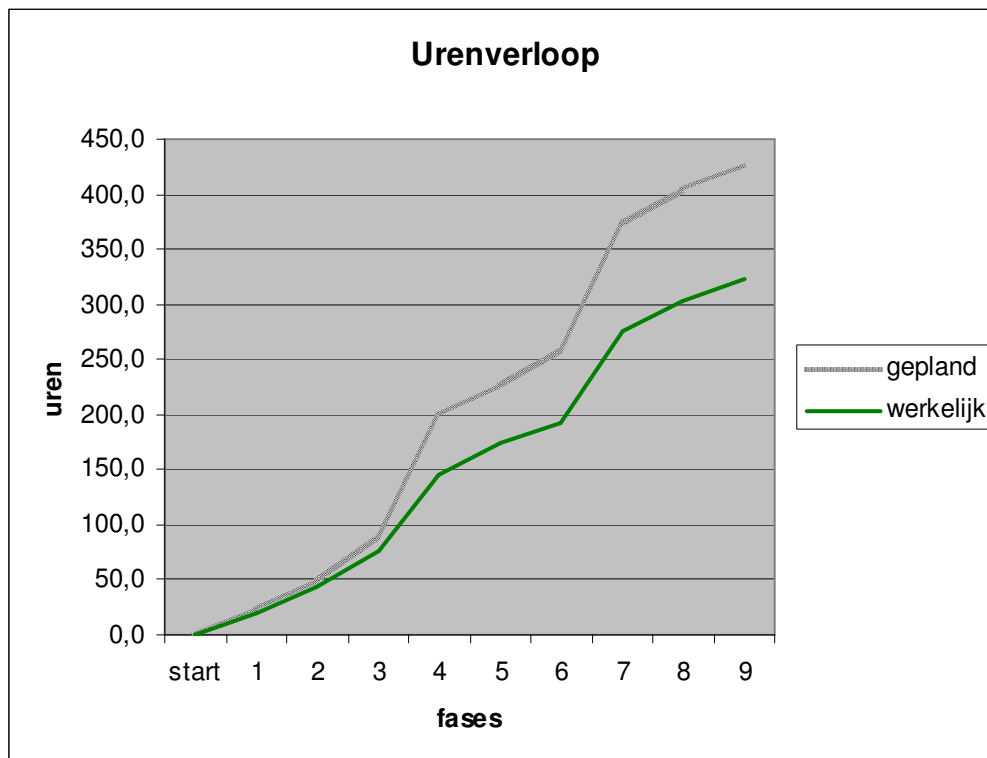
In onderstaand schema staan alle fases onderverdeeld in activiteiten. De getallen stellen uren voor.

activiteit	gepland	besteed	te besteden
<i>Projectoriëntatie en projectorganisatie</i>			
Userneeds en siteobjectives opstellen (incl. gesprekken met opdrachtgever)	2,0	1,0	0,0
Werkzaamheden beschrijven	4,2	2,5	0,0
Methoden en technieken en rapportagetechniek beschrijven	6,3	6,0	0,0
Lijst met op te leveren producten samenstellen	1,6	1,0	0,0
Doorloopkalender samenstellen	1,1	1,5	0,0
Urenbegroting opstellen	5,0	4,0	0,0
Planning opstellen	4,2	4,5	0,0
<i>Voorbereiding op ontwerp</i>			
Doelgroepanalyse uitvoeren (incl. gesprekken	6,2	4,0	0,0

met opdrachtgever)			
Doelgroep interviewen	4,5	4,0	0,0
Systeemeisen opstellen (incl. gesprekken met opdrachtgever)	6,3	4,0	0,0
Persona's ontwikkelen	6,3	4,0	0,0
Moodboard maken	2,0	4,0	0,0
<i>Technisch ontwerp</i>			
Definieren van klassen	2,0	1,0	0,0
Klassediagram opstellen	6,3	3,8	0,0
Usecases opstellen	8,7	12,3	0,0
Usecasediagram opstellen	1,8	2,5	0,0
Sequentiediagrammen opstellen	14,3	9,8	0,0
Database ontwerpen	2,0	1,5	0,0
Bestandstructuur opstellen	5,2	1,5	0,0
Navigatiemodel ontwerpen	1,9	1,5	0,0
<i>Visueel ontwerp van iconen en schermen in verschillende stijlen</i>			
Per stijl: wireframes opzetten	8,0	6,0	0,0
Per stijl: schetsen van schermen	8,3	3,0	0,0
Per stijl: schetsen van iconen	26,7	9,8	0,0
Per stijl: digitale uitwerkingen van schermen	49,0	30,8	0,0
Per stijl: digitale uitwerkingen van iconen	16,0	18,0	0,0
<i>Usability testen van iconen en schermen in verschillende stijlen</i>			
Testtaken opstellen	3,0	2,5	0,0
Vragenlijsten opstellen	1,8	0,0	0,0
Testinhoud verzorgen	7,7	10,0	0,0
Test uitvoeren	8,2	2,0	0,0
Testresultaten verwerken	6,2	15,3	0,0
<i>Visueel ontwerp uitwerken</i>			
Schermen uitwerken	10,3	8,5	0,0
Iconen uitwerken	11,0	4,0	0,0
Templates videospeler ontwerpen	12,0	6,0	0,0
<i>Ontwikkelen van de applicatie</i>			
HTML schrijven	4,5	10,0	0,0
Database maken	1,3	2,0	0,0
Inlogprocedure ontwikkelen	3,3	3,0	0,0
Klassen schrijven	42,7	30,0	0,0
Videospeler beheer functies schrijven	16,7	10,0	0,0
Flash videospeler functies schrijven	32,7	22,0	0,0
Restrictie functies schrijven	12,3	6,0	0,0
<i>Usability testen van de gehele applicatie</i>			

Testtaken opstellen	4,2	5,0	0,0
Vragenlijsten opstellen	4,2	2,0	0,0
Beoordelingsformulieren opstellen	2,3	1,0	0,0
Test plannen	2,0	0,0	0,0
Test uitvoeren	12,3	8,0	0,0
Testresultaten verwerken	6,0	11,0	0,0
<i>Herzien van de applicatie</i>			
Wijzigingen aan applicatie aanbrengen	16,3	12,0	0,0
Overdrachtsverslag schrijven	6,5	8,0	0,0

Het schema zal gedurende het project worden bijgehouden waarmee onderstaande grafiek steeds wordt bijgewerkt.



#### 4.4 Planning

Deze paragraaf verbindt de beschikbare tijd met de in de vorige paragraaf beschreven activiteiten.

#### 4.4.1 Faseplanning

We beschouwen opnieuw de volgende fases.

- Projectoriëntatie en projectorganisatie (fase 1)
- Voorbereiding op ontwerp (fase 2)
- Technisch ontwerp (fase 3)
- Visueel ontwerp van iconen en schermen in verschillende stijlen (fase 4)
- Usability testen van iconen en schermen in verschillende stijlen (fase 5)
- Visueel ontwerp uitwerken (fase 6)
- Ontwikkelen van de applicatie (fase 7)
- Usability testen van de gehele applicatie (fase 8)
- Herzien van applicatie (fase 9)

De faseplanning ziet er als volgt uit.

ID	Fase	Startdatum	Einddatum	Doorlooptijd	aug 2007		sep 2007				okt 2007				nov 2007				
					19-8	26-8	2-9	9-9	16-9	23-9	30-9	7-10	14-10	21-10	28-10	4-11	11-11	18-11	25-11
1	Fase 1	16-8-2007	22-8-2007	5d															
2	Fase 2	22-8-2007	30-8-2007	7d															
3	Fase 3	30-8-2007	14-9-2007	12d															
4	Fase 4	17-9-2007	10-10-2007	18d															
5	Fase 5	10-10-2007	19-10-2007	8d															
6	Fase 6	22-10-2007	30-10-2007	7d															
7	Fase 7	30-10-2007	16-11-2007	14d															
8	Fase 8	14-11-2007	23-11-2007	8d															
9	Fase 9	26-11-2007	30-11-2007	5d															

In de volgende paragrafen volgt van elke fase een Gantt chart.

#### 4.4.2 Projectoriëntatie en projectorganisatie

Deze fase is als volgt ingepland.

ID	Taak	Begindatum	Einddatum	Doorlooptijd	12 aug 2007			19 aug 2007			
					16	17	18	19	20	21	22
1	Userneeds en siteobjectives opstellen (incl. gesprekken met opdrachtgever)	17-8-2007	17-8-2007	1d							
2	Werkzaamheden beschrijven	17-8-2007	17-8-2007	1d							
3	Methoden en technieken en rapportagetechniek beschrijven	20-8-2007	21-8-2007	2d							
4	Lijst met op te leveren producten samenstellen	20-8-2007	21-8-2007	2d							
5	Doorloopkalender samenstellen	21-8-2007	21-8-2007	1d							
6	Urenbegroting opstellen	21-8-2007	22-8-2007	2d							
7	Planning opstellen	22-8-2007	22-8-2007	1d							
8	Uitloop	22-8-2007	22-8-2007	1d							

Deadline: opleveren startdocument, 22-08-2007.

#### 4.4.3 Voorbereiding op ontwerp

Deze fase is als volgt ingepland.

ID	Taak	Begindatum	Einddatum	Doorlooptijd	19 aug 2007				26 aug 2007					
					22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Doelgroepanalyse uitvoeren (incl. gesprekken met opdrachtgever)	22-8-2007	28-8-2007	5d										
2	Doelgroep interviewen	22-8-2007	28-8-2007	5d										
3	Systeemeisen opstellen (incl. gesprekken met opdrachtgever)	22-8-2007	24-8-2007	3d										
4	Persona's ontwikkelen	28-8-2007	29-8-2007	2d										
5	Moodboard maken	30-8-2007	30-8-2007	1d										
6	Uitloop	30-8-2007	30-8-2007	1d										

Deadline: opleveren voorbereidend ontwerprapport, 31-08-2007

#### 4.4.4 Technisch ontwerp

Deze fase is als volgt ingepland.

ID	Taak	Begindatum	Einddatum	Doorlooptijd	26 aug 2007			2 sep 2007							9 sep 2007											
					30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14						
1	Definieren van klassen	30-8-2007	30-8-2007	1d	<div></div>																					
2	Klassediagram opstellen	31-8-2007	3-9-2007	2d		<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>																
3	Usecases opstellen	3-9-2007	5-9-2007	3d					<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>														
4	Usecasediagram opstellen	5-9-2007	5-9-2007	1d							<div></div>	<div></div>														
5	Sequentiediagrammen opstellen	5-9-2007	10-9-2007	4d							<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>							
6	Database ontwerpen	10-9-2007	10-9-2007	1d																<div></div>	<div></div>					
7	Bestandsstructuur opstellen	11-9-2007	12-9-2007	2d																		<div></div>	<div></div>	<div></div>		
8	Navigatiemodel ontwerpen	12-9-2007	12-9-2007	1d																			<div></div>	<div></div>		
9	Uitloop	13-9-2007	14-9-2007	2d																				<div></div>	<div></div>	

Deadline: opleveren technisch ontwerp, 14-09-2007

#### 4.4.5 Visueel ontwerp van iconen en schermen in verschillende stijlen

Deze fase is als volgt ingepland.

ID	Taak	Begindatum	Einddatum	Doorlooptijd	16 sep 2007							23 sep 2007							30 sep 2007							7 okt 2007						
					17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Per stijl: wireframes opzetten	17-9-2007	18-9-2007	2d																												
2	Per stijl: schetsen van schermen	18-9-2007	19-9-2007	2d																												
3	Per stijl: schetsen van iconen	20-9-2007	25-9-2007	4d																												
4	Per stijl: digitale uitwerkingen van schermen	25-9-2007	5-10-2007	9d																												
5	Per stijl: digitale uitwerkingen van iconen	5-10-2007	9-10-2007	3d																												
6	Uitloop	10-10-2007	10-10-2007	1d																												

Deadline: opleveren eerste versie visueel ontwerp, 10-10-2007

#### 4.4.6 Usability testen van iconen en schermen

Deze fase is als volgt ingepland.

ID	Taak	Begindatum	Einddatum	Doorlooptijd	7 okt 2007				14 okt 2007									
					10	11	12	13	14	15	16	17	18	19				
1	Testtaken opstellen	10-10-2007	10-10-2007	1d	■													
2	Vragenlijsten opstellen	11-10-2007	11-10-2007	1d		■												
3	Testinhoud verzorgen	11-10-2007	12-10-2007	2d		■	■											
4	Test uitvoeren	15-10-2007	18-10-2007	4d						■	■	■	■					
5	Testresultaten verwerken	17-10-2007	18-10-2007	2d									■	■				
6	Uitloop	19-10-2007	19-10-2007	1d													■	

Deadline: opleveren testplan voor fase 4, 12-10-2007

Deadline: opleveren testresultaten en verwerking, 19-10-2007

#### 4.4.7 Visueel ontwerp uitwerken

Deze fase is als volgt ingepland.

ID	Taak	Begindatum	Einddatum	Doorlooptijd	21 okt 2007							28 okt 2007		
					22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Schermen uitwerken	22-10-2007	25-10-2007	4d	■	■	■	■						
2	Iconen uitwerken	22-10-2007	25-10-2007	4d	■	■	■	■						
3	Templates videospeler ontwerpen	26-10-2007	29-10-2007	2d					■	■	■	■		
4	Uitloop	29-10-2007	30-10-2007	2d									■	■

Deadline: opleveren definitief visueel ontwerp, 26-10-2007

Deadline: opleveren templates voor videospeler, 31-10-2007

#### 4.4.8 Ontwikkelen van de applicatie

Deze fase is als volgt ingepland.



ID	Taak	Begindatum	Einddatum	Doorlooptijd	28 okt 2007					4 nov 2007					11 nov 2007						
					30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	HTML schrijven	30-10-2007	30-10-2007	1d	<div></div>																
2	Database maken	31-10-2007	31-10-2007	1d	<div></div>																
3	Inlogprocedure ontwikkelen	31-10-2007	31-10-2007	1d	<div></div>																
4	Klassen schrijven	31-10-2007	9-11-2007	8d	<div></div>																
5	Videospeler beheer functies schrijven	5-11-2007	8-11-2007	4d																	
6	Flash videospeler functies schrijven	7-11-2007	13-11-2007	5d																	
7	Restrictie functies schrijven	13-11-2007	15-11-2007	3d																	
8	Uitloop	16-11-2007	16-11-2007	1d																	

Deadline: opleveren eerste versie applicatie, 16-11-2007

#### 4.4.9 Usability testen van de gehele applicatie

Deze fase is als volgt ingepland.

ID	Taak	Begindatum	Einddatum	Doorlooptijd	11 nov 2007					18 nov 2007				
					14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	Testtaken opstellen	14-11-2007	20-11-2007	5d	■	■	■	■	■	■				
2	Vragenlijsten opstellen	14-11-2007	20-11-2007	5d	■	■	■	■	■	■				
3	Beoordelingsformulieren opstellen	20-11-2007	20-11-2007	1d								■		
4	Test plannen	20-11-2007	20-11-2007	1d								■		
5	Test uitvoeren	21-11-2007	22-11-2007	2d								■	■	
6	Testresultaten verwerken	23-11-2007	23-11-2007	1d										■
7	Uitloop	23-11-2007	23-11-2007	1d										■

Deadline: opleveren testplan voor fase 7, 16-11-2007

Deadline: opleveren testresultaten en verwerking, 23-11-2007

#### 4.4.10 Herzien van de applicatie

Deze fase is als volgt ingepland.

ID	Taak	Begindatum	Einddatum	Doorlooptijd	25 nov 2007				
					26	27	28	29	30
1	Wijzigingen aan applicatie aanbrengen	26-11-2007	28-11-2007	3d					
2	Overdrachtsverslag schrijven	28-11-2007	29-11-2007	2d					
3	Uitloop	30-11-2007	30-11-2007	1d					

Deadline: opleveren definitieve versie applicatie, 30-11-2007

Deadline: opleveren overdrachtsverslag, 30-11-2007

# **Vorbereidend ontwerprapport v1.0**

## **Student:**

David Krijgsman, 20040036

## **Bedrijfsmentoren:**

Maarten van Appel, Diederik van Huijstee

## **Begeleidende docenten:**

Jacob van der Linden, Ellen Grummels

## **Datum:**

30 augustus 2007

## INHOUDSOPGAVE

1	INLEIDING	1
2	STRATEGIE	2
2.1	Userneeds	2
2.2	Siteobjectives	2
3	SYSTEEMEISEN	3
3.1	Gebruikersmodules	3
3.2	Beheerdersmodules	4
3.3	Technische systeemeisen	5
3.4	Visuele systeemeisen	5
4	DOELGROEP	7
4.1	Doelgroepomschrijving	7
4.2	Persona's	7
4.2.1	Miriam Verreveld, primaire persona	8
4.2.2	Wilfried Jongsma, secundaire persona	11
5	MOODBOARD	14

## 1 INLEIDING

Dit document is primair geschreven voor de projectleider en ontwikkelaar, David Krijgsman. Het dient als voorbereiding op het visueel ontwerp. In het document worden verschillende aspecten van de opdracht belicht en zo wordt een gedegen basis gelegd voor de vormgeving.

In dit document wordt allereerst de strategie beschreven aan de hand van de userneeds en de siteobjectives. Vervolgens worden de systeemeisen weergegeven in hoofdstuk 3. Deze zijn in vier groepen onderverdeeld: gebruikersmodules, beheerdersmodules, technische systeemeisen en visuele systeemeisen. Daarna wordt er dieper ingegaan op de doelgroep in hoofdstuk 4. Tot slot in hoofdstuk 5 het moodboard dat de sfeer van de applicatie weergeeft.

## 2 STRATEGIE

In dit hoofdstuk zal er met de userneeds en siteobjectives in worden gegaan op de strategie.

### 2.1 Userneeds

De gebruikers van de applicatie willen de vormgeving van een videospeler zodanig kunnen aanpassen dat de videospeler goed bij de rest van het product past. Ze willen video's die op de website worden getoond zelf op eenvoudige wijze kunnen beheren.

### 2.2 Siteobjectives

Wend wil met het bieden van deze service een bredere doelgroep aanspreken. Daarnaast willen ze tijdwinst boeken doordat de gebruiker zelf de implementatie van de videospeler verzorgt. Wend zelf kan via de applicatie ook gemakkelijker videospelers implementeren. Tot slot troeft Wend met de applicatie haar concurrenten af doordat ze haar klanten een grotere mate van vrijheid biedt.

### 3 SYSTEEMEISEN

In dit hoofdstuk zullen de systeemeisen in vier verschillende groepen van prioriteit worden voorzien middels de MoSCoW methode. Bij elke systeemeis wordt de prioriteit vermeld.

#### 3.1 Gebruikersmodules

Deze paragraaf beschrijft de systeemeisen die betrekking hebben op de gebruiker.

- Inloggen met gegeven gebruikersnaam en wachtwoord (**M**)
- Videos beheren (**M**)
  - Toevoegen van video's (**M**)
  - Wijzigen van video's (**M**)
  - Verwijderen van video's (**M**)
  - Titel bij videobestanden (**M**)
  - Beschrijving bij videobestanden (**S**)
  - Video's bewerken (**W**)
- Videospeler vormgeven (**M**)
  - Stijl kiezen (**M**)
  - Formaat instellen (**M**)
  - Kleuren kiezen (**M**)
  - Bedieningsknoppen selecteren (**M**)
  - Positie bedieningsknoppen instellen (**W**)
  - Afbeeldingen selecteren voor bedieningsknoppen (**W**)
  - SWF bestand of afbeelding selecteren die vóór het videofragment getoond wordt (**S**)
  - Afbeelding selecteren die tijdens het videofragment in een hoek van de videospeler getoond wordt (**S**)
- Afspeellijsten beheren (**M**)
  - Afspeellijsten aanmaken (**M**)
  - Afspeellijsten bewerken (**M**)
  - Afspeellijsten verwijderen (**M**)

- SWF / Afbeeldingen beheren (**S**)
  - Toevoegen van SWF bestanden en afbeeldingen (**S**)
  - Wijzigen van SWF bestanden en afbeeldingen (**S**)
  - Verwijderen van SWF bestanden en afbeeldingen (**S**)
  - Afbeeldingen bewerken (**W**)
- Code genereren (**M**)
  - Code genereren voor videospeler met een video, inline frame (**M**)
  - Code genereren voor videospeler met meerdere video's, inline frame (**M**)
- Statistieken (**M**)
  - Aantal keer bekeken per video (**S**)
  - Hoeveelheid dataverkeer per video (**W**)
  - Totaal aantal video's online (**S**)
  - Totaal hoeveelheid schijfruimte aan video's, SWF bestanden en afbeeldingen (**M**)
  - Totaal hoeveelheid dataverkeer (**W**)
- Profiel (**S**)
  - Naam, email en telefoonnummer van contactpersoon wijzigen (**S**)
  - Wachtwoord wijzigen (**S**)

### 3.2 Beheerdersmodules

Deze paragraaf beschrijft de systeemeisen die betrekking hebben op de beheerder.

- Inloggen met gegeven gebruikersnaam en wachtwoord (**M**)
- Gebruikers beheren (**M**)
  - Toevoegen van gebruikers (**M**)
  - Verwijderen van gebruikers (**M**)
  - Gebruikersgegevens wijzigen (**M**)
  - Gebruikersprofiel deactiveren (**S**)
  - Beschikbare stijlen per gebruiker instellen (**M**)
  - Toegang tot 'videospeler vormgeven' per gebruiker instellen (**S**)



- Maximum aantal video's per gebruiker instellen (**M**)
- Maximum grootte per video per gebruiker instellen (**M**)
- Maximum hoeveelheid schijfruimte per gebruiker instellen (**M**)
- Maximum hoeveelheid dataverkeer per gebruiker instellen (**W**)
- Statistieken (**M**)
  - Aantal video's per gebruiker (**M**)
  - Hoeveelheid schijfruimte per gebruiker (**M**)
  - Hoeveelheid dataverkeer per gebruiker (**W**)
- Stijlen beheren (**C**)
  - Stijlen toevoegen in SWF formaat (**C**)
  - Stijlen verwijderen (**C**)

### 3.3 Technische systeemeisen

Deze paragraaf beschrijft de systeemeisen die betrekking hebben op de techniek.

- Applicatie moet werken op Internet Explorer 6 en hoger, gebruikmakend van Flash Player 8 of hoger (**M**)
- Applicatie genereert automatisch thumbnails (**S**)
- Video's worden automatisch door applicatie naar FLV omgezet (**M**)
- Verhoudingen van de video's worden automatisch geïndexeerd (**M**)

### 3.4 Visuele systeemeisen

Deze paragraaf beschrijft de systeemeisen die betrekking hebben op de visuele weergave.

- Knoppen van videospeler (**M**)
  - Play / pauze combinatie (**M**)
  - Stop (**M**)
  - Fullscreen (**M**)
  - Geluid middels schuin oplopende balk (**M**)
  - Geluid uit / aan (**M**)
  - Volgende video (**M**)

- Vorige video (**M**)
- Scrubber balk met tijdsindicatie (**M**)
- Afspeellijst per video (**M**)
  - Afbeelding (**M**)
  - Titel (**M**)
  - Beschrijving (**S**)

## 4 DOELGROEP

In dit hoofdstuk zal ik beschrijven hoe de doelgroep eruit ziet.

### 4.1 Doelgroepomschrijving

De doelgroep bestaat uit zowel mannen als vrouwen, evenwichtig over de doelgroep verspreid in de leeftijd van 20 tot 50 jaar. De doelgroep zijn de zogenaamde 'heavy users' van Wend; klanten die regelmatig projecten bij Wend uitbesteden en veel gebruikmaken van de diensten die Wend biedt. Dit is ongeveer 75% van Wend's klantenkring wat neer komt op zo'n 75 bedrijven. Het betreffen middelgroot tot grote gerenommeerde bedrijven die een meer dan gemiddeld budget te besteden hebben. Het opleidingsniveau is HBO.

De applicatie is bedoeld voor bedrijven met een marketinggerichte website die gebruik maken van multimediale toepassingen.

#### *Demografisch*

Het kennisniveau van de doelgroep loopt uiteen van gemiddeld ervaren internetgebruikers tot zeer ervaren internetgebruikers. Het zijn middelgrote tot grote bedrijven die vaak beter opgeleide mensen tussen de 20 en 50 jaar in dienst hebben. Het budget is meer dan gemiddeld.

#### *Geografisch*

De applicatie is bedoeld voor een doelgroep die in Nederland actief is, met name in de randstad.

#### *Gedragmatig*

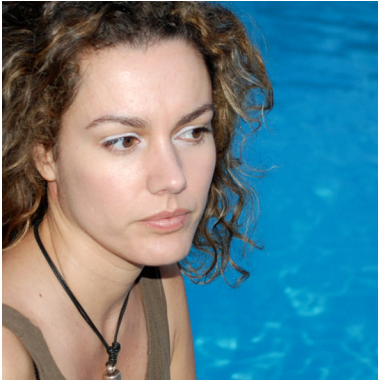
Het betreft professionele bedrijven die hun communicatie uitingen uitbesteden en op zoek zijn naar creatieve oplossingen. Het zijn 'heavy users' die maandelijks of jaarlijks projecten uitbesteden en vaak bij dezelfde bedrijven werk uitbesteden.

Deze doelgroep kan worden gesegmenteerd naar kennisniveau. Er is onderscheid te maken tussen gemiddeld ervaren internetgebruikers en zeer ervaren internetgebruikers. De wijze waarop de applicatie is vormgegeven moet worden afgestemd op deze twee segmenten.

### 4.2 Persona's

Deze paragraaf beschrijft de doelgroep middels persona's.

#### 4.2.1 Miriam Verreveld, primaire persona



Dit is Miriam Verreveld. Miriam is 31 en woont in Gouda. Ze is werkzaam bij DigEdu, een middelgroot bureau dat digitale concepten bedenkt en uitwerkt voor de onderwijssector. Miriam doet onderzoek en adviseert de conceptontwikkelaars bij het bedenken van concept. Binnen het bedrijf heerst een informele sfeer. Haar afdeling luncht altijd gezamenlijk waar uitgebreid de tijd voor genomen wordt. Ze houdt van haar werk en maakt soms lange dagen.

Voorheen was ze werkzaam als leerkracht op basisschool De Olifant in Utrecht. Na een paar jaar voor de klas gestaan te hebben wilde ze toch iets anders. Ze ging Communicatie studeren en toen DigEdu een presentatie van haar concepten op de Nationale Onderwijs Tentoonstelling gaf besloot ze bij DigEdu te solliciteren. DigEdu is nu al vier jaar haar werkgever.

Miriam beschouwt zichzelf als een gemiddeld ervaren internetgebruiker. Ze is visueel ingesteld en vindt het belangrijk dat websites duidelijk en overzichtelijk zijn, waarbij de vormgeving een belangrijke rol speelt. Hoewel ze af en toe wat videofragmenten op internet bekijkt, gebruikt ze internet vooral om dingen op te zoeken, waar ze met name Google voor gebruikt. Ook houdt ze graag het nieuws in de gaten; de site nu.nl is dan ook een veelbezochte website.

**“Ik hou ervan als ik in één oogopslag kan zien wat mijn opties zijn. Hoe iets eruit ziet speelt daarbij een belangrijke rol.”**

Ze is niet zo bekend met beheersystemen van websites of applicaties. Bij het gebruik van ingewikkelde software wil ze telkens weten of ze het goed doet. Bovendien wil ze er alleen uitkomen; ze houdt er niet van om haar collega's om hulp te vragen.

Miriam probeert vaak dingen te bedenken om de website van DigEdu nóg beter te maken. Ze vindt het belangrijk dat de website de interactiviteit van DigEdu's concepten reflecteert.

In haar vrije tijd houdt ze ervan om met vriendinnen te gaan shoppen. Ze koopt ook wel eens wat online maar ze vindt het leuker om langs de winkels te struinen. Miriam heeft een vaste relatie maar nog geen kinderen.

Miriam bezoekt regelmatig de volgende websites.

*Google.nl*

The screenshot shows a Google.nl search results page. At the top, there is a navigation bar with links for 'Het Internet', 'Afbeeldingen', 'Discussiegroepen', 'Nieuws', and 'meer »'. Below this is the Google logo and a search bar containing the text 'wend'. To the right of the search bar is a 'Zoeken' button and links for 'Geavanceerd zoeken' and 'Voorkeuren'. Below the search bar, there are radio buttons for 'Zoek:' with options: 'het Internet' (selected), 'pagina's in het Nederlands', and 'pagina's uit Nederland'.

The main content area is titled 'Het Internet' and lists several search results:

- WEND visual communication**  
Wend introduceert Korting 2.0 op website Pearle.nl ... Ter versterking van ons team zoekt Wend een enthousiaste Flash developer. + ga naar de vacature ...  
[www.wend.nl/](http://www.wend.nl/) - 10k - [In cache](#) - [Gelijkwaardige pagina's](#)
- WEND visual communication**  
Wend is gesitueerd aan de Rigakade 1 in stadsdeel Westerpark te Amsterdam. U bereikt de Rigakade door op de Ring A10 West afslag S101/Nieuwe Hemweg te nemen ...  
[www.wend.nl/contact.html](http://www.wend.nl/contact.html) - 12k - [In cache](#) - [Gelijkwaardige pagina's](#)  
[ [Meer resultaten van www.wend.nl](#) ]
- New Rock 1065 The End**  
Playing alternative and popular rock music. Also broadcasting online through the LiquidAudio player.  
[www.1065.com/](http://www.1065.com/) - 66k - [In cache](#) - [Gelijkwaardige pagina's](#)
- Wend Magazine - Adventure Travel, Bicycling, Surfing, Kayaking ...**  
Wend provides bold tales to fuel the passion of adventure, born from the love of climbing, bicycling, surfing, kayaking and backpacking.  
[www.wendmagazine.com/](http://www.wendmagazine.com/) - 7k - [In cache](#) - [Gelijkwaardige pagina's](#)
- E-Motional - Wend je niet af**  
E-Motional - Wend je niet af. ... Wend je niet af Wend je niet af van mij Zie je mij zie je mij zie je mij Zie je mij zie je mij dan niet? ...  
[emotional.pimpblog.nl/8677/Wend+je+niet+af.html](http://emotional.pimpblog.nl/8677/Wend+je+niet+af.html) - 24k - [In cache](#) - [Gelijkwaardige pagina's](#)
- partyflock lid: rieme.r(L)wend.y**

Nu.nl



[rss](#) [pda](#) [nieuwsbrief](#)

Vr. 7 september 2007. Het laatste nieuws lees je het eerst op NU.nl

**Voorpagina**

- Algemeen
- Economie
- Internet
- Sport
- Achterklap
- Opmerkelijk
- Beurs
- Wetenschap
- Gezondheid
- Plugged
- Auto
- Weer
- Verkeer
- Muziek
- TVFilm
- Dvd
- Film
- Boek
- Games
- NU-blog
- Column
- Cartoon
- Lezersfoto



**'Ouders Madeleine verdachten in vermissingszaak'**

Bloedvlekken gevonden in gehuurde auto ouders

Algemeen

- Nederlanders overvallen door sneeuw
- Toezicht meer toegespitst op prestaties scholen
- Kabinet wil inburgeringsakkoord met gemeentes
- Gebiedsverbod voor hooligans en hangjongeren
- Bejaarde verongelukt op spoor in Harlingen
- Gebreken op laboratoriumcomplex in buurt MKZ-bedrijf
- Vrijspraak in bizarre moord op kleuter



**Steden hoeven openbaar vervoer niet aan te besteden**

Onderhandse gunning aan bestaande vervoerders mag

Economie

19°C

33 files

521,07 ▼

€ 1,482 ▲

**Opmerkelijk**

**Advertentie**

 HUfoto

 HU Zakelijk

**Column**

"Sport is fout, sport is egoïstisch, sport is van het grootkapitaal"

Cartoon

#### 4.2.2 Wilfried Jongsma, *secundaire persona*



Wilfried Jongsma is 42 en woonachtig in Haarlem. Hij werkt bij de Postbank in Amsterdam waar hij verantwoordelijk is voor het netwerk- en systeembeheer. Binnen zijn werklust valt ook het beheer van de website. Hoewel hij niet gaat over de vormgeving of het opstellen van de inhoud zorgt hij er wel voor dat de juiste informatie op de juiste plek komt te staan. Als systeembeheerder zorgt hij er daarnaast voor dat zijn collega's over de software en mogelijkheden beschikken om hun werk te doen.

Na zijn studie is hij aan de slag gegaan bij KPN. KPN was een goede werkgever en hij had het er naar zijn zin. Maar Wilfried houdt van afwisseling en na een korte tussenstop bij Aegon is de Postbank zijn huidige werkgever. Bij de Postbank gaat het er formeel aan toe hoewel zijn afdeling daar soms een uitzondering op schijnt te zijn. Hij wordt door zijn collega's gezien als een man met visie en ervaring. Wilfried werkt minimaal 40 uur per week, waarbij zijn lunch soms een paar uur moet wachten voordat Wilfried er tijd voor gevonden heeft.

Wilfried beschouwt zichzelf als een ervaren internetgebruiker. Hij is bekend met sites als tweakers.net en als hij er de tijd voor kan vinden gebruikt hij internet naast het zoeken naar informatie ook voor ontspanning. Hij heeft een gebruikersaccount bij YouTube waar hij af en toe wat filmpjes plaatst.

Wilfried is technisch ingesteld en is aardig bekend met beheersystemen van websites of applicaties. Hij wil graag snel resultaat zien zonder allerlei ingewikkelde acties te moeten ondernemen. Hij vindt het vooral belangrijk dat zaken snel en goed werken, waarbij vormgeving wel een pré is maar een ondergeschikte rol speelt.

**“Ik wil snel resultaat zien. Het systeem moet werken. Daarbij is vormgeving een pré, maar geen must.”**

Wilfried heeft een dochter van 7 en een zoon van 4. In zijn vrije tijd kijkt hij graag televisie met zijn kinderen en vrouw. In het weekend gaat hij vaak met zijn dochter naar de sportvereniging.



Tweakers.net

**tweakers.net**

FRONTPAGE ARTIKELEN PRICEWATCH JOBS COMMUNITY MY

Tweakers.net Core Pro Life Over Tweakers.net Nieuwsbrief

powered by TRUE Main Index

### Nieuws

15:58 Consumentenbond: 'Vista geen v...

15:10 Thinkpad is 15 jaar oud; luxemode...

14:10 Sneltrainverbinding Keulen-Parijs ...

### Productreview

16:25 MSI GeForce 8800 GTS 640MB D...

10:48 Cooler Master Centurion 5 CAC-T...

10:31 Asus GeForce 7900 GS 256MB D...

### Vraag & Aanbod

16:23 V: EPIA 933 Mhz CPU koeling gez...

16:07 A: Canon EF 100-400mm f/4.5-5.6...

16:00 A: Asus P4P800-VM, i865G (Sou...

### Jobs

16:12 Microsoft Technisch Specialisten ...

16:11 Project Managers transitie en migr...

02:23 10x Application Developers voor ...

### Etc.

16:24 Shopreview: MNM Computers

14:55 Shopreview: Zercom Computers ...

14:20 Shopreview: Coolix.nl

## Nieuws van vrijdag 7 september

### Consumentenbond: 'Vista geen volwaardige vervanging XP'

15:58 - In vier weken tijd heeft de Consumentenbond 4200 klachten ontvangen over Windows Vista. De bond noemt het OS 'hog geen volwaardige vervanging van XP'. Microsoft kwalificeert deze conclusie in een reactie als onjuist. »

### Bus- of tramticket betalen met sms in België

11:19 - Sinds donderdag is het in bepaalde delen van België mogelijk om een bus- of tramticket via de mobiel aan te schaffen. Dit gaat door middel van het sturen van een sms met een code, waarna de reactie als ticket kan worden gebruikt. »

### Nieuws van vrijdag

	Main	Core	Pro	Life
15:58 Consumentenbond: 'Vista geen volwaardige vervanging XP'	111			
15:10 Thinkpad is 15 jaar oud; luxemodel gepresenteerd	29			
14:10 Sneltrainverbinding Keulen-Parijs krijgt internettoegang	27			
12:02 EVE Online biedt spelers keuze tussen twee engines	41			
12:00 Texas Instruments kondigt 3d-dlp-technologie aan	26			

### Reviews, .plans & re

#### Benchmarkblog: Xeon 'Tigerton'

donderdag - Niet la Tigerton-process van de nieuwe qu evalueren de situ vergelijken met d

#### 'The beat goes on': Live coverag

woensdag - In dez de hoogte van de verre San Francis iPods. Wie niet co evenement een c

#### ADSL Max

20 Mb/s voor €19,95 per mnd ( Modem

#### Meuktracker

Software





## 5 MOODBOARD

In dit hoofdstuk wordt het moodboard weergegeven die de sfeer en stijl van de applicatie weergeeft.



# **Technisch ontwerprapport v1.0**

**Student:**

David Krijgsman, 20040036

**Bedrijfsmentoren:**

Maarten van Appel, Diederik van Huijstee

**Begeleidende docenten:**

Jacob van der Linden, Ellen Grummels

**Datum:**

11 september 2007

## INHOUDSOPGAVE

1	INLEIDING	1
2	KLASSENONTWERP	2
2.1	Klassen	2
2.2	Klassediagram	3
3	USECASEONTWERP	4
3.1	Usecases voor Gebruiker en Beheerder	4
3.1.1	Inloggen	4
3.2	Usecases voor Gebruiker	5
3.2.1	Toevoegen van een video	5
3.2.2	Wijzigen van een video	6
3.2.3	Verwijderen van een video	7
3.2.4	Stijl kiezen	7
3.2.5	Kleuren kiezen	8
3.2.6	Formaat instellen	8
3.2.7	Bedieningsknoppen selecteren	9
3.2.8	Introbeeld kiezen	9
3.2.9	Hoekafbeelding kiezen	10
3.2.10	Toevoegen van een afspeellijst	10
3.2.11	Wijzigen van een afspeellijst	11
3.2.12	Verwijderen van een afspeellijst	11
3.2.13	Code genereren	12
3.2.14	Toevoegen van een videospelerbeeld	13
3.2.15	Wijzigen van een videospelerbeeld	14
3.2.16	Verwijderen van een videospelerbeeld	15
3.2.17	Statistieken inzien	15
3.2.18	Wijzigen van de gegevens van contactpersoon	16
3.2.19	Wijzigen van wachtwoord	16
3.3	Usecases voor Beheerder	17
3.3.1	Toevoegen van een gebruiker	17
3.3.2	Wijzigen van een gebruiker	17
3.3.3	Verwijderen van een gebruiker	18
3.3.4	(De)Activeren van een gebruiker	18

3.3.5	Restricties per gebruiker instellen	19
3.3.6	Gebruikersstatistieken inzien	19
3.3.7	Toevoegen van een stijl	20
3.3.8	Wijzigen van een stijl	20
3.3.9	Verwijderen van een stijl	21
3.4	Usecasediagrammen	21
3.4.1	Usecasediagram voor Gebruiker en Beheerder	22
3.4.2	Usecasediagrammen voor Gebruiker	23
3.4.3	Usecasediagram voor Beheerder	25
4	SEQUENTIEDIAGRAMMEN	26
4.1	Sequentiediagrammen voor Gebruiker en Beheerder	26
4.1.1	Inloggen	26
4.1.2	Stijlen ophalen	27
4.1.3	Statistieken inzien	27
4.2	Sequentiediagrammen voor Gebruiker	28
4.2.1	Video's ophalen	28
4.2.2	Video toevoegen	29
4.2.3	Video wijzigen	30
4.2.4	Video verwijderen	31
4.2.5	Stijl kiezen	32
4.2.6	Kleuren kiezen	32
4.2.7	Formaat instellen	33
4.2.8	Bedieningsknoppen selecteren	33
4.2.9	Introbeeld kiezen	34
4.2.10	Hoekafbeelding kiezen	34
4.2.11	Afspeellijsten ophalen	35
4.2.12	Afspeellijst toevoegen	36
4.2.13	Afspeellijst wijzigen	37
4.2.14	Afspeellijst verwijderen	38
4.2.15	Code genereren	38
4.2.16	Videospelerbeelden ophalen	39
4.2.17	Videospelerbeeld toevoegen	40
4.2.18	Videospelerbeeld wijzigen	41
4.2.19	Videospelerbeeld verwijderen	42
4.2.20	Contactpersoon wijzigen	43

	4.2.21	Wachtwoord wijzigen	44
4.3		Sequentiediagrammen voor Beheerder	44
	4.3.1	Gebruikers ophalen	45
	4.3.2	Gebruiker toevoegen	46
	4.3.3	Gebruiker wijzigen	47
	4.3.4	Gebruiker verwijderen	48
	4.3.5	Gebruiker (de)activeren	49
	4.3.6	Restricties per gebruiker instellen	50
	4.3.7	Stijl toevoegen	51
	4.3.8	Stijl wijzigen	52
	4.3.9	Stijl verwijderen	53
5		DATABASEONTWERP	54
6		STRUCTUUR	55
	6.1	Navigatiemodel voor de gebruiker	55
	6.2	Navigatiemodel voor de beheerder	56
	6.3	Bestandstructuur	57

## 1 INLEIDING

Dit document is primair geschreven voor de projectleider en ontwikkelaar, David Krijgsman. Het dient als basis voor de ontwikkeling van de applicatie. In het document worden de verschillende onderdelen van de applicatie gemodelleerd. De structuur en onderlinge relaties worden helder weergegeven.

In hoofdstuk 2 worden de klassen gedefinieerd. Vervolgens worden de relaties tussen de klassen duidelijk door middel van een klassediagram. Daarna worden de mogelijkheden die de gebruiker heeft weergegeven met behulp van usecases en usecasediagrammen in hoofdstuk 3. In hoofdstuk 4 volgen de sequentiediagrammen die de klassen met de usecases verbinden. Hoofdstuk 5 toont het ontwerp van de database, gebaseerd op het klassediagram. Tot slot volgt de structuur van de applicatie weergegeven met navigatiemodellen en de bestandstructuur in hoofdstuk 6.



## 2 KLASSENONTWERP

Dit hoofdstuk beschrijft de klassen en het klassediagram.

### 2.1 Klassen

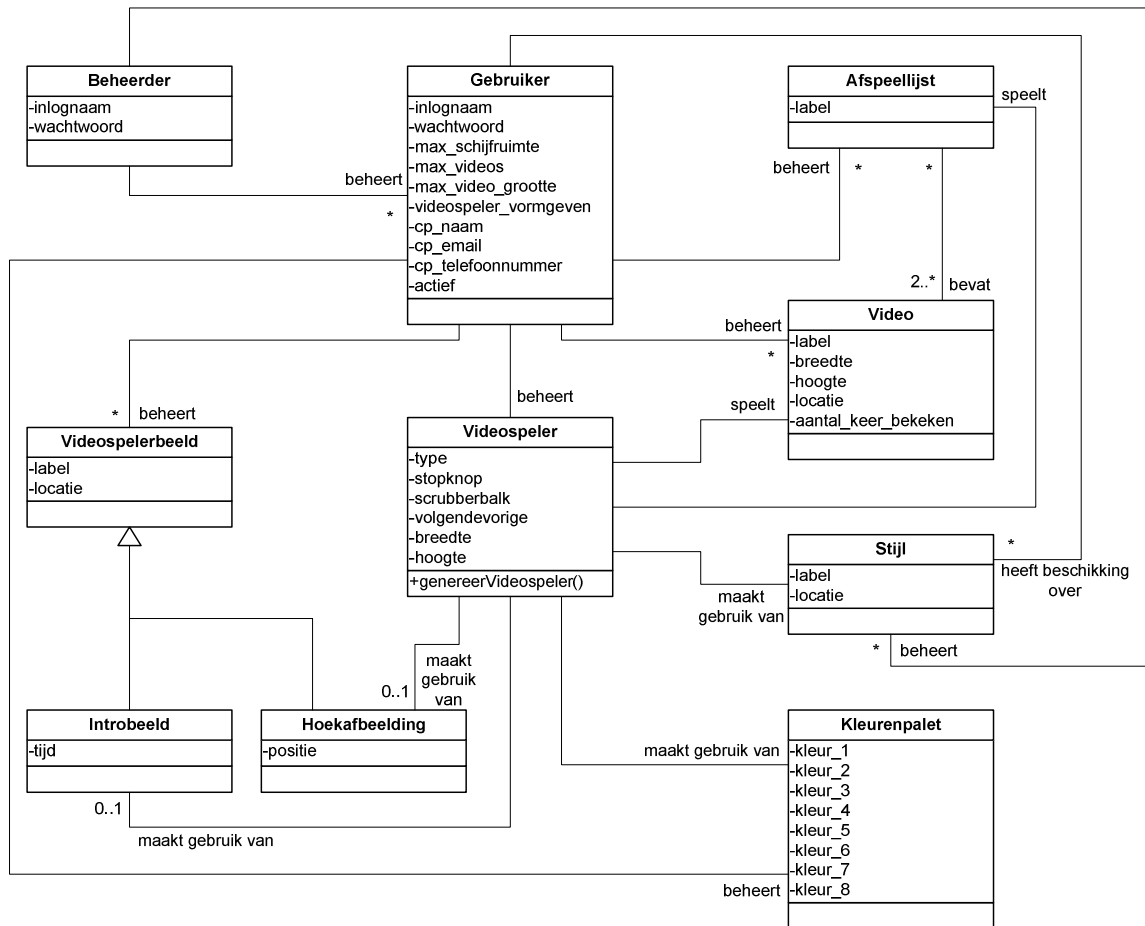
Deze paragraaf verklaart de klassen die in het klassediagram zijn gebruikt.

Beheerder	Deze klasse stelt de beheerder van de applicatie voor (= Wend).
Gebruiker	Deze klasse omvat de eigenschappen van de gebruikers, de klanten van Wend.
Videospeler	Dit is de klasse die de videospeler definieert.
Afspeellijst	Deze klasse bevat de eigenschappen van de afspeellijst
Video	Dit is de klasse die het filmfragment bevat.
Stijl	Hierin ligt de stijl van de videospeler vast.
Kleurenpalet	Hierin liggen de verschillende kleuren van de videospeler vast.
Videospelerbeeld	In instanties van deze klasse liggen de afbeeldingen die bij de videospeler gebruikt worden vast.
Introbeeld	Dit is een subklasse van Videospelerbeeld en betreft de afbeelding of SWF die als intro vóór het filmfragment getoond wordt.
Hoekafbeelding	Dit is een subklasse van Videospelerbeeld en betreft de afbeelding die tijdens het videofragment in een hoek van de videospeler getoond wordt.



## 2.2 Klassediagram

Dit diagram toont de relaties van bovenstaande klassen.



### 3 USECASEONTWERP

In dit hoofdstuk zullen de systeemeisen zoals vermeld in het Voorbereiden ontwerprapport worden vertaald naar usecases. Bij deze usecases wordt gebruik gemaakt van twee actoren, 'Gebruiker' en 'Beheerder'. Bij elke usecase wordt aangegeven welke sequentiediagrammen bepaalde handelingen omschrijven. De sequentiediagrammen worden in het volgende hoofdstuk besproken.

#### 3.1 Usecases voor Gebruiker en Beheerder

In deze paragraaf worden de usecases weergegeven waar zowel Gebruiker als Beheerder bij betrokken zijn.

##### 3.1.1 Inloggen

Naam	Inloggen.
Samenvatting	Gebruiker of Beheerder maakt zich bij het systeem bekend.
Actoren	Gebruiker of Beheerder.
Aannamen	Gebruiker of Beheerder beschikken over een inlognaam en wachtwoord.
Beschrijving	(1) Gebruiker of Beheerder navigeert naar het inloggedeelte van de applicatie. (2) Het systeem vraagt om een inlognaam en wachtwoord. (3) Gebruiker of Beheerder vult inlognaam en wachtwoord in. (4) Het systeem controleert de gegeven inlognaam / wachtwoord combinatie. Als de gegevens niet kloppen treedt uitzondering [Gegevens kloppen niet] op. (5) Het systeem stuurt Gebruiker of Beheerder door naar de pagina 'home'.
Uitzonderingen	[Gegevens kloppen niet] Het systeem geeft de melding dat de ingevoerde gegevens niet kloppen. Gebruiker of Beheerder heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren.
Resultaat	Gebruiker of Beheerder heeft zich bij het systeem bekend gemaakt en bevindt zich op de pagina 'home'.
Sequentie diagrammen	(1-5) Inloggen

### 3.2 Usecases voor Gebruiker

Deze paragraaf geeft alle usecases weer die alleen betrekking hebben op Gebruiker.

#### 3.2.1 Toevoegen van een video

Naam	Toevoegen van een video.
Samenvatting	Gebruiker voegt een video toe.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'video's beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare video's met de opties 'wijzigen', 'verwijderen' en 'code genereren' en een knop voor het toevoegen van een video. (3) Gebruiker klikt op de knop voor het toevoegen van een video. (4) Het systeem toont het scherm waarmee een video kan worden geselecteerd en de titel en omschrijving kunnen worden ingevuld. (5) Gebruiker selecteert een videobestand en vult een titel en beschrijving in. (6) Het systeem controleert of alle velden zijn ingevoerd. Als niet alle velden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle verplichte velden ingevoerd] op. (7) Het systeem controleert of het videobestand voldoet aan de ingestelde restricties. Als het videobestand niet voldoet aan de ingestelde restricties treedt uitzondering [Videobestand voldoet niet aan restricties] op. (8) Het systeem kopieert het videobestand van de harde schijf naar de server en zet de gegevens in de database. (9) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle verplichte velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle verplichte velden zijn ingevoerd. Gebruiker gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren. [Videobestand voldoet niet aan restricties] Het systeem geeft de melding dat het videobestand niet aan de ingestelde restricties voldoet en geeft aan welke restricties het betreft. Gebruiker gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid een videobestand te selecteren.
Resultaat	Gebruiker heeft een video toegevoegd.
Sequentie diagrammen	(2) Video's ophalen (5-9) Video toevoegen

### 3.2.2 Wijzigen van een video

Naam	Wijzigen van een video.
Samenvatting	Gebruiker wijzigt de gegevens van een video.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'video's beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare video's met de opties 'wijzigen', 'verwijderen' en 'code genereren' en een knop voor het toevoegen van een video. (3) Gebruiker klikt op de wijzigknop naast de video die hij wil wijzigen. (4) Het systeem toont het scherm waarmee de gegevens van een video kunnen worden gewijzigd. (5) Gebruiker geeft de wijzigingen in. (6) Het systeem controleert of alle tekstvelden zijn ingevoerd. Als niet alle tekstvelden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle verplichte velden ingevoerd] op. (7) Bij een nieuw videobestand controleert het systeem of het videobestand voldoet aan de ingestelde restricties. Als het videobestand niet voldoet aan de ingestelde restricties treedt uitzondering [Videobestand voldoet niet aan restricties] op. (8) Bij een nieuw videobestand kopieert het systeem het videobestand van de harde schijf naar de server. (9) Het systeem zet de gegevens in de database. (10) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle verplichte velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle verplichte velden zijn ingevoerd. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren. [Videobestand voldoet niet aan restricties] Het systeem geeft de melding dat het videobestand niet aan de ingestelde restricties voldoet en geeft aan welke restricties het betreft. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid een videobestand te selecteren.
Resultaat	Gebruiker heeft een video gewijzigd.
Sequentie diagrammen	(2) Video's ophalen (5-10) Video wijzigen

### 3.2.3 Verwijderen van een video

Naam	Verwijderen van een video.
Samenvatting	Gebruiker verwijdt een video.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'video's beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare video's met de opties 'wijzigen', 'verwijderen' en 'code genereren' en een knop voor het toevoegen van een video. (3) Gebruiker klikt op de verwijderknop naast de video die hij wil verwijderen. (4) Het systeem controleert of de video in een afspeellijst voorkomt. Als de video in een afspeellijst voorkomt treedt uitzondering [Video komt in afspeellijst voor] op. (5) Het systeem vraagt om een bevestiging voor het verwijderen van de video. Als Gebruiker het verwijderen niet bevestigt treedt uitzondering [Verwijderen niet bevestigd] op. (6) Het systeem verwijdt de video.
Uitzonderingen	[Video komt in afspeellijst voor] Het systeem geeft de melding dat de video nog in een afspeellijst voorkomt en dat de video eerst daaruit verwijderd moet worden. De usecase wordt afgebroken. [Verwijderen niet bevestigd] De video wordt niet verwijderd en de usecase wordt afgebroken.
Resultaat	Gebruiker heeft een video verwijderd.
Sequentie diagrammen	(2) Video's ophalen (4-10) Video verwijderen

### 3.2.4 Stijl kiezen

Naam	Stijl kiezen.
Samenvatting	Gebruiker kiest een stijl voor de opmaak van de videospeler.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'videospeler vormgeven'. (2) Het systeem toont een preview van de huidige videospeler met links voor 'kleuren kiezen', 'formaat instellen', 'knoppen selecteren', 'intro afbeelding of SWF kiezen', 'afbeelding in videospeler kiezen' en de beschikbare stijlen. (3) Gebruiker kiest een stijl. (4) Het systeem slaat de wijzigingen op. (5) Het systeem past de preview van de videospeler aan.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft een stijl gekozen.
Sequentie diagrammen	(3-5) Stijl kiezen

### 3.2.5 Kleuren kiezen

Naam	Kleuren kiezen.
Samenvatting	Gebruiker kiest een aantal kleuren voor de opmaak van de videospeler.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'videospeler vormgeven'. (2) Het systeem toont een preview van de huidige videospeler met links voor 'kleuren kiezen', 'formaat instellen', 'knoppen selecteren', 'intro afbeelding of SWF kiezen', 'afbeelding in videospeler kiezen' en de beschikbare stijlen. (3) Gebruiker kiest voor 'kleuren kiezen'. (4) Het systeem toont een scherm met een preview van de videospeler waarbij een aantal kleuren kunnen worden ingesteld. (5) Gebruiker stelt de kleuren in. (6) Het systeem slaat de wijzigingen op. (7) Het systeem past de preview van de videospeler aan.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft kleuren gekozen.
Sequentiediagram	(5-7) Kleuren kiezen

### 3.2.6 Formaat instellen

Naam	Formaat instellen.
Samenvatting	Gebruiker stelt het formaat van de videospeler in.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'videospeler vormgeven'. (2) Het systeem toont een preview van de huidige videospeler met links voor 'kleuren kiezen', 'formaat instellen', 'knoppen selecteren', 'intro afbeelding of SWF kiezen', 'afbeelding in videospeler kiezen' en de beschikbare stijlen. (3) Gebruiker kiest voor 'formaat instellen'. (4) Het systeem toont een scherm met een preview van de videospeler waarbij het formaat kan worden ingesteld. (5) Gebruiker geeft de breedte en hoogte aan. (6) Het systeem slaat de wijzigingen op. (7) Het systeem past de preview van de videospeler aan.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft het formaat ingesteld.
Sequentie diagrammen	(5-7) Formaat instellen

### 3.2.7 Bedieningsknoppen selecteren

Naam	Bedieningsknoppen selecteren.
Samenvatting	Gebruiker selecteert de bedieningsknoppen van de videospeler.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'videospeler vormgeven'. (2) Het systeem toont een preview van de huidige videospeler met links voor 'kleuren kiezen', 'formaat instellen', 'knoppen selecteren', 'intro afbeelding of SWF kiezen', 'afbeelding in videospeler kiezen' en de beschikbare stijlen. (3) Gebruiker kiest voor 'knoppen selecteren'. (4) Het systeem toont een scherm met een preview van de videospeler waarbij de knoppen kunnen worden geselecteerd. (5) Gebruiker geeft aan welke knoppen de videospeler moet bevatten. (6) Het systeem slaat de wijzigingen op. (7) Het systeem past de preview van de videospeler aan.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft bedieningsknoppen geselecteerd.
Sequentie diagrammen	(5-7) Bedieningsknoppen selecteren

### 3.2.8 Introbeeld kiezen

Naam	Introbeeld kiezen.
Samenvatting	Gebruiker selecteert een afbeelding of SWF die als intro vóór het videofragment getoond wordt.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'videospeler vormgeven'. (2) Het systeem toont een preview van de huidige videospeler met links voor 'kleuren kiezen', 'formaat instellen', 'knoppen selecteren', 'intro afbeelding of SWF kiezen', 'afbeelding in videospeler kiezen' en de beschikbare stijlen. (3) Gebruiker kiest voor 'intro afbeelding of SWF kiezen'. (4) Het systeem toont een scherm met een preview van de videospeler waarbij een SWF bestand of afbeelding kan worden geselecteerd. (5) Gebruiker selecteert een SWF bestand of een afbeelding. (6) Het systeem slaat de SWF- of afbeeldingkeuze op. (7) Het systeem past de preview van de videospeler aan.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft een SWF of afbeelding geselecteerd die als intro vóór het videofragment getoond wordt.
Sequentie diagrammen	(5-7) Introbeeld kiezen

### 3.2.9 Hoekafbeelding kiezen

Naam	Hoekafbeelding kiezen.
Samenvatting	Gebruiker selecteert een afbeelding die tijdens het videofragment in een hoek van de videospeler getoond wordt.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'videospeler vormgeven'. (2) Het systeem toont een preview van de huidige videospeler met links voor 'kleuren kiezen', 'formaat instellen', 'knoppen selecteren', 'intro afbeelding of SWF kiezen', 'afbeelding in videospeler kiezen' en de beschikbare stijlen. (3) Gebruiker kiest voor 'afbeelding in videospeler kiezen'. (4) Het systeem toont een scherm met een preview van de videospeler waarbij een afbeelding kan worden geselecteerd. (5) Gebruiker selecteert een afbeelding. (6) Gebruiker kiest een hoek van de videospeler waar de afbeelding getoond wordt. (7) Het systeem slaat de keuzes op. (8) Het systeem past de preview van de videospeler aan.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft een afbeelding geselecteerd die tijdens het videofragment in een hoek van de videospeler getoond wordt.
Sequentie diagrammen	(5-7) Hoekafbeelding kiezen

### 3.2.10 Toevoegen van een afspeellijst

Naam	Toevoegen van een afspeellijst.
Samenvatting	Gebruiker maakt een afspeellijst aan.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'afspeellijsten beheren'. (2) Het systeem toont een scherm met een lijst van alle beschikbare afspeellijsten met de opties 'wijzigen', 'verwijderen' en 'code genereren' en een knop voor het toevoegen van een afspeellijst. (3) Gebruiker klikt op de knop voor het toevoegen van een afspeellijst. (4) Het systeem toont een scherm met een lijst van alle beschikbare video's en een leeg veld voor een label voor de afspeellijst. (5) Gebruiker vult een label voor de afspeellijst in. (6) Gebruiker kiest een combinatie van video's. (7) Het systeem controleert of het label veld is ingevuld en of er meerdere video's zijn geselecteerd. Als er geen label is ingevuld toont uitzondering [Geen label ingevuld] op. Als er één of geen video's zijn geselecteerd treedt uitzondering [Te weinig video's geselecteerd] op. (8) Het systeem slaat de combinatie van video's op als een afspeellijst.
Uitzonderingen	[Geen label ingevuld] Het systeem geeft de melding dat er geen label is ingevuld. Gebruiker heeft opnieuw de mogelijkheid een label in te vullen. [Te weinig video's geselecteerd] Het systeem geeft de melding dat er te weinig video's zijn geselecteerd. Gebruiker heeft opnieuw de mogelijkheid video's te selecteren.
Resultaat	Gebruiker heeft een afspeellijst aangemaakt.
Sequentie diagrammen	(2) Afspeellijsten ophalen (5-8) Afspeellijst toevoegen



### 3.2.11 Wijzigen van een afspeellijst

Naam	Wijzigen van een afspeellijst.
Samenvatting	Gebruiker wijzigt een afspeellijst.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'afspeellijsten beheren'. (2) Het systeem toont een scherm met een lijst van alle beschikbare afspeellijsten met de opties 'wijzigen', 'verwijderen' en 'code genereren' en een knop voor het toevoegen van een afspeellijst. (3) Gebruiker klikt op de wijzigknop naast de afspeellijst die hij wil wijzigen. (4) Het systeem toont het scherm waarmee de afspeellijst kan worden gewijzigd. (5) Gebruiker geeft de wijzigingen in. (6) Het systeem controleert of het label veld is ingevuld en of er meerdere video's zijn geselecteerd. Als er geen label is ingevuld toont uitzondering [Geen label ingevuld] op. Als er één of geen video's zijn geselecteerd treedt uitzondering [Te weinig video's geselecteerd] op. (7) Het systeem slaat de combinatie van video's op als een afspeellijst.
Uitzonderingen	[Geen label ingevuld] Het systeem geeft de melding dat er geen label is ingevuld. Gebruiker heeft opnieuw de mogelijkheid een label in te vullen. [Te weinig video's geselecteerd] Het systeem geeft de melding dat er te weinig video's zijn geselecteerd. Gebruiker heeft opnieuw de mogelijkheid video's te selecteren.
Resultaat	Gebruiker heeft een afspeellijst gewijzigd.
Sequentie diagrammen	(2) Afspeellijsten ophalen (5-7) Afspeellijst toevoegen

### 3.2.12 Verwijderen van een afspeellijst

Naam	Verwijderen van een afspeellijst.
Samenvatting	Gebruiker verwijdert een afspeellijst.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'afspeellijsten beheren'. (2) Het systeem toont een scherm met een lijst van alle beschikbare afspeellijsten met de opties 'wijzigen', 'verwijderen' en 'code genereren' en een knop voor het toevoegen van een afspeellijst. (3) Gebruiker klikt op de verwijderknop naast de afspeellijst die hij wil wijzigen. (4) Het systeem vraagt om een bevestiging voor het verwijderen van de afspeellijst. (5) Als Gebruiker het verwijderen niet bevestigd treedt uitzondering [Verwijderen niet bevestigd] op. (6) Het systeem verwijdert de afspeellijst.
Uitzonderingen	[Verwijderen niet bevestigd] De afspeellijst wordt niet verwijderd en de usecase wordt afgebroken.
Resultaat	Gebruiker heeft een afspeellijst verwijderd.
Sequentie diagrammen	(2) Afspeellijsten ophalen (4-6) Afspeellijst verwijderen

### 3.2.13 Code genereren

Naam	Code genereren.
Samenvatting	Gebruiker genereert een code waarmee de videospeler op de website kan worden geplaatst.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'code genereren'. (2) Het systeem toont een scherm met een lijst van alle beschikbare afspeellijsten en video's en de mogelijkheid om in te stellen of de afspeellijst getoond moet worden. (3) Gebruiker kiest een afspeellijst en stelt in of de afspeellijst getoond moet worden. (4) Het systeem genereert een code met de gegeven variabelen. (5) Het systeem toont de gegenereerde code met een gebruiksinstructie.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft een code gegenereerd waarmee de videospeler op de website kan worden geplaatst.
Sequentie diagrammen	(3-5) Code genereren

### 3.2.14 Toevoegen van een videospelerbeeld

Naam	Toevoegen van een videospelerbeeld.
Samenvatting	Gebruiker voegt een videospelerbeeld toe.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'SWF en afbeeldingen beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare SWF bestanden en afbeeldingen met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een SWF of afbeelding. (3) Gebruiker klikt op de knop voor het toevoegen van een SWF of afbeelding. (4) Het systeem toont het scherm waarmee een SWF of afbeelding kan worden geselecteerd en een label kan worden ingevuld. (5) Gebruiker selecteert een SWF of een afbeelding en vult een label in. (6) Het systeem controleert of alle velden zijn ingevoerd. Als niet alle velden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle velden ingevoerd] op. (7) Het systeem controleert of de SWF of afbeelding voldoet aan de ingestelde restricties. Als de SWF of afbeelding niet voldoet aan de ingestelde restricties treedt uitzondering [SWF of afbeelding voldoet niet aan restricties] op. (8) Het systeem kopieert de SWF of afbeelding van de harde schijf naar de server en zet de gegevens in de database. (9) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle velden zijn ingevoerd. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren. [SWF bestand of afbeelding voldoet niet aan restricties] Het systeem geeft de melding dat de SWF of afbeelding niet aan de ingestelde restricties voldoet en geeft aan welke restricties het betreft. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid een SWF of afbeelding te selecteren.
Resultaat	Gebruiker heeft een videospelerbeeld toegevoegd.
Sequentie diagrammen	(2) Videospelerbeelden ophalen (5-9) Videospelerbeeld toevoegen

### 3.2.15 Wijzigen van een videospelerbeeld

Naam	Wijzigen van een videospelerbeeld.
Samenvatting	Gebruiker wijzigt een videospelerbeeld.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'SWF en afbeeldingen beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare SWF bestanden en afbeeldingen met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een SWF of afbeelding. (3) Gebruiker klikt op de wijzigknop naast de SWF of de afbeelding die hij wil wijzigen. (4) Het systeem toont het scherm waarmee de gegevens van een SWF of afbeelding kunnen worden gewijzigd. (5) Gebruiker geeft de wijzigingen in. (6) Het systeem controleert of alle tekstvelden zijn ingevoerd. Als niet alle tekstvelden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle tekstvelden ingevoerd] op. (7) Bij een nieuwe SWF of afbeelding controleert het systeem of de SWF of afbeelding voldoet aan de ingestelde restricties. Als de SWF of afbeelding niet voldoet aan de ingestelde restricties treedt uitzondering [SWF of afbeelding voldoet niet aan restricties] op. (8) Bij een nieuwe SWF of afbeelding kopieert het systeem de SWF of afbeelding van de harde schijf naar de server. (9) Het systeem zet de gegevens in de database. (10) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle tekstvelden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle velden zijn ingevoerd. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren. [SWF of afbeelding voldoet niet aan restricties] Het systeem geeft de melding dat de SWF of de afbeelding niet aan de ingestelde restricties voldoet en geeft aan welke restricties het betreft. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid een SWF of afbeelding te selecteren.
Resultaat	Gebruiker heeft een videospelerbeeld gewijzigd.
Sequentie diagrammen	(2) Videospelerbeelden ophalen (5-10) Videospelerbeeld wijzigen

### 3.2.16 Verwijderen van een videospelerbeeld

Naam	Verwijderen van een videospelerbeeld.
Samenvatting	Gebruiker verwijdt een videospelerbeeld.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'SWF en afbeeldingen beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare SWF bestanden en afbeeldingen met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een SWF of afbeelding. (3) Gebruiker klikt op de verwijderknop naast de SWF of de afbeelding die hij wil verwijderen. (6) Het systeem controleert of de SWF of de afbeelding in de videospeler gebruikt wordt. Als de SWF of de afbeelding in de videospeler gebruikt wordt treedt uitzondering [SWF of afbeelding wordt gebruikt] op. (7) Het systeem vraagt om een bevestiging voor het verwijderen van de SWF of de afbeelding. Als Gebruiker het verwijderen niet bevestigt treedt uitzondering [Verwijderen niet bevestigd] op. (8) Het systeem verwijdt de SWF of de afbeelding.
Uitzonderingen	[SWF of afbeelding wordt gebruikt] Het systeem geeft de melding dat de SWF of de afbeelding in de videospeler gebruikt wordt en daar eerst verwijderd moet worden. De usecase wordt afgebroken. [Verwijderen niet bevestigd] De SWF of de afbeelding wordt niet verwijderd en de usecase wordt afgebroken.
Resultaat	Gebruiker heeft videospelerbeeld verwijderd.
Sequentie diagrammen	(2) Videospelerbeelden ophalen (6-8) Videospelerbeeld verwijderen

### 3.2.17 Statistieken inzien

Naam	Statistieken inzien.
Samenvatting	Gebruiker ziet de statistieken in.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'statistieken'. (2) Het systeem toont een scherm met totaal aantal video's online, totaal hoeveel schijfruimte in gebruik en per video schijfruimte en aantal keer bekeken.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft de statistieken ingezien.
Sequentie diagrammen	(2) Statistieken inzien

### 3.2.18 Wijzigen van de gegevens van contactpersoon

Naam	Wijzigen van de gegevens van contactpersoon.
Samenvatting	Gebruiker wijzigt de gegevens van contactpersoon.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'profiel'. (2) Het systeem toont de gegevens van de contactpersoon en het wachtwoord in onherkenbare tekens. (3) Gebruiker klikt op de wijzigknop naast de gegevens van de contactpersoon. (4) Het systeem toont het scherm waarmee de naam, het emailadres en het telefoonnummer van de contactpersoon kunnen worden gewijzigd. (5) Gebruiker geeft de wijzigingen in. (6) Het systeem controleert of alle velden zijn ingevoerd. Als niet alle velden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle velden ingevoerd] op. (7) Het systeem zet de gegevens in de database. (8) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle velden zijn ingevoerd. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren.
Resultaat	Gebruiker heeft de gegevens van contactpersoon gewijzigd.
Sequentie diagrammen	(5-8) Contactpersoon wijzigen

### 3.2.19 Wijzigen van wachtwoord

Naam	Wijzigen van wachtwoord.
Samenvatting	Gebruiker wijzigt zijn wachtwoord.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'profiel'. (2) Het systeem toont de gegevens van de contactpersoon en het wachtwoord in onherkenbare tekens. (3) Gebruiker klikt op de wijzigknop naast het wachtwoord. (4) Het systeem toont het scherm waarmee het wachtwoord kan worden gewijzigd. (5) Gebruiker geeft de wijzigingen in. (6) Het systeem controleert of alle velden zijn ingevoerd. Als niet alle velden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle velden ingevoerd] op. (7) Het systeem zet de gegevens in de database. (8) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle velden zijn ingevoerd. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren.
Resultaat	Gebruiker heeft zijn wachtwoord gewijzigd.
Sequentie diagrammen	(5-8) Wachtwoord wijzigen

### 3.3 Usecases voor Beheerder

Deze paragraaf geeft alle usecases weer die alleen betrekking hebben op Beheerder.

#### 3.3.1 Toevoegen van een gebruiker

Naam	Toevoegen van een gebruiker.
Samenvatting	Beheerder voegt een gebruiker toe.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'gebruikers beheren'. (2) Het systeem toont een lijst van alle gebruikers met de opties 'wijzigen', 'verwijderen', '(de)activeren', 'restricties' en 'statistieken' en een knop voor het toevoegen van een gebruiker. (3) Beheerder klikt op de knop voor het toevoegen van een gebruiker. (4) Het systeem toont het scherm waarmee gebruikers kunnen worden toegevoegd. (5) Beheerder geeft de gebruikersgegevens in. (6) Het systeem controleert of alle velden zijn ingevoerd. Als niet alle velden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle velden ingevoerd] op. (7) Het systeem zet de gegevens in de database. (8) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle tekstvelden zijn ingevoerd. Beheerder heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren.
Resultaat	Beheerder heeft een gebruiker toegevoegd.
Sequentie diagrammen	(2) Gebruikers ophalen (5-8) Gebruiker toevoegen

#### 3.3.2 Wijzigen van een gebruiker

Naam	Wijzigen van een gebruiker.
Samenvatting	Gebruiker wijzigt de gegevens van een gebruiker.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'gebruikers beheren'. (2) Het systeem toont een lijst van alle gebruikers met de opties 'wijzigen', 'verwijderen', '(de)activeren', 'restricties' en 'statistieken' en een knop voor het toevoegen van een gebruiker. (3) Beheerder klikt op de wijzigknop naast de gebruiker die hij wil wijzigen. (4) Het systeem toont het scherm waarmee gebruikers kunnen worden gewijzigd. (5) Beheerder geeft de wijzigingen in. (6) Het systeem controleert of alle velden zijn ingevoerd. Als niet alle velden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle velden ingevoerd] op. (7) Het systeem zet de gegevens in de database. (8) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle velden zijn ingevoerd. Beheerder heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren.
Resultaat	Beheerder heeft een gebruiker gewijzigd.
Sequentie diagrammen	(2) Gebruikers ophalen (5-8) Gebruiker wijzigen

### 3.3.3 Verwijderen van een gebruiker

Naam	Verwijderen van een gebruiker.
Samenvatting	Beheerder verwijdert een gebruiker.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'gebruikers beheren'. (2) Het systeem toont een lijst van alle gebruikers met de opties 'wijzigen', 'verwijderen', '(de)activeren', 'restricties' en 'statistieken' en een knop voor het toevoegen van een gebruiker. (3) Beheerder klikt op de verwijderknop naast de gebruiker die hij wil verwijderen. (4) Het systeem vraagt om een bevestiging voor het verwijderen van de gebruiker. Als Beheerder het verwijderen niet bevestigt treedt uitzondering [Verwijderen niet bevestigd] op. (5) Het systeem verwijdert de gebruiker.
Uitzonderingen	[Verwijderen niet bevestigd] De gebruiker wordt niet verwijderd en de usecase wordt afgebroken.
Resultaat	Beheerder heeft een gebruiker verwijderd.
Sequentie diagrammen	(2) Gebruikers ophalen (4-5) Gebruiker verwijderen

### 3.3.4 (De)Activeren van een gebruiker

Naam	(De)Activeren van een gebruiker.
Samenvatting	Beheerder verwijdert een gebruiker.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'gebruikers beheren'. (2) Het systeem toont een lijst van alle gebruikers met de opties 'wijzigen', 'verwijderen', '(de)activeren', 'restricties' en 'statistieken' en een knop voor het toevoegen van een gebruiker. (3) Beheerder klikt op de (de)activeerknop naast de gebruiker die hij wil (de)activeren. (4) Het systeem vraagt om een bevestiging voor het (de)activeren van de gebruiker. Als Beheerder het (de)activeren niet bevestigt treedt uitzondering [(De)Activeren niet bevestigd] op. (5) Het systeem (de)activeert de gebruiker. (6) Als de gebruiker voor de eerste keer wordt geactiveerd genereert het systeem een wachtwoord en stuurt deze naar het opgegeven emailadres.
Uitzonderingen	[(De)Activeren niet bevestigd] De gebruiker wordt niet ge(de)activeerd en de usecase wordt afgebroken.
Resultaat	Beheerder heeft een gebruiker ge(de)activeerd.
Sequentie diagrammen	(2) Gebruikers ophalen (4-6) Gebruiker (de)activeren



### 3.3.5 Restricties per gebruiker instellen

Naam	Restricties per gebruiker instellen.
Samenvatting	Beheerder stelt restricties van een gebruiker in.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'gebruikers beheren'. (2) Het systeem toont een lijst van alle gebruikers met de opties 'wijzigen', 'verwijderen', '(de)activeren', 'restricties' en 'statistieken' en een knop voor het toevoegen van een gebruiker. (3) Beheerder klikt op de restrictiesknop naast de gebruiker waarvan hij de restricties wil instellen. (4) Het systeem toont een scherm met velden voor het maximum aantal video's, maximum grootte per video, maximum hoeveelheid schijfruimte en waarmee de stijlen en toegang tot 'videospeler vormgeven' kunnen worden ingesteld. (5) Beheerder geeft de restricties aan. (6) Het systeem controleert of de nieuwe restricties niet worden overschreven. Als de nieuwe restricties worden overschreven treedt uitzondering [Nieuwe restricties worden overschreven] op. (7) Het systeem slaat de restricties op.
Uitzonderingen	[Nieuwe restricties worden overschreven] Het systeem geeft de melding dat de nieuwe restricties worden overschreven en geeft aan op welke gebieden dat gebeurt. Nieuwe restricties worden niet opgeslagen en de usecase wordt afgebroken.
Resultaat	Beheerder heeft de restricties van een gebruiker ingesteld.
Sequentie diagrammen	(2) Gebruikers ophalen (5-7) Restricties per gebruiker instellen

### 3.3.6 Gebruikersstatistieken inzien

Naam	Gebruikersstatistieken inzien.
Samenvatting	Beheerder ziet de statistieken van een gebruiker in.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'gebruikers beheren'. (2) Het systeem toont een lijst van alle gebruikers met de opties 'wijzigen', 'verwijderen', '(de)activeren', 'restricties' en 'statistieken' en een knop voor het toevoegen van een gebruiker. (3) Beheerder klikt op de statistiekenknop naast de gebruiker waarvan hij de restricties wil instellen. (4) Het systeem toont een scherm met het aantal video's per gebruiker en de hoeveelheid schijfruimte per gebruiker.
Uitzonderingen	
Resultaat	Beheerder heeft de statistieken van een gebruiker ingezien.
Sequentie diagrammen	(4) Statistieken inzien

### 3.3.7 Toevoegen van een stijl

Naam	Toevoegen van een stijl.
Samenvatting	Beheerder voegt een stijl toe.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'Stijlen beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare stijlen met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een stijl. (3) Beheerder klikt op de knop voor het toevoegen van een stijl. (4) Het systeem toont het scherm waarmee een SWF kan worden geselecteerd en een label kan worden ingevuld. (5) Beheerder selecteert een SWF en vult een label in. (6) Het systeem controleert of alle velden zijn ingevoerd. Als niet alle velden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle velden ingevoerd] op. (7) Het systeem kopieert de SWF van de harde schijf naar de server en zet de gegevens in de database. (8) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle velden zijn ingevoerd. Beheerder heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren.
Resultaat	Beheerder heeft een stijl toegevoegd.
Sequentie diagrammen	(2) Stijlen ophalen (5-8) Stijl toevoegen

### 3.3.8 Wijzigen van een stijl

Naam	Wijzigen van een stijl.
Samenvatting	Beheerder wijzigt een stijl.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'Stijlen beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare stijlen met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een stijl. (3) Beheerder klikt op de wijzigknop naast de stijl die hij wil wijzigen. (4) Het systeem toont het scherm waarmee de gegevens van een stijl kunnen worden gewijzigd. (5) Beheerder geeft de wijzigingen in. (6) Het systeem controleert of alle tekstvelden zijn ingevoerd. Als niet alle tekstvelden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle tekstvelden ingevoerd] op. (7) Bij een nieuw SWF bestand kopieert het systeem de SWF van de harde schijf naar de server. (8) Het systeem zet de gegevens in de database. (9) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle tekstvelden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle velden zijn ingevoerd. Beheerder heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren.
Resultaat	Gebruiker heeft een stijl gewijzigd.
Sequentie diagrammen	(2) Stijlen ophalen (5-9) Stijl wijzigen

### 3.3.9 Verwijderen van een stijl

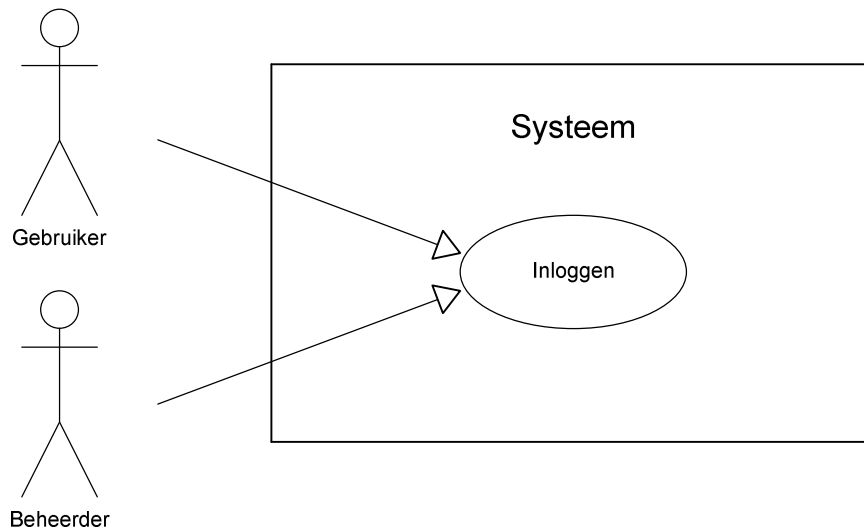
Naam	Verwijderen van een stijl.
Samenvatting	Beheerder verwijderd een stijl.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'Stijlen beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare stijlen met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een stijl. (3) Beheerder klikt op de verwijderknop naast de stijl die hij wil verwijderen. (4) Het systeem controleert of de stijl door een gebruiker gebruikt wordt. Als de stijl door een gebruiker gebruikt wordt treedt uitzondering [Stijl wordt gebruikt] op. (5) Het systeem vraagt om een bevestiging voor het verwijderen van de stijl. Als Beheerder het verwijderen niet bevestigt treedt uitzondering [Verwijderen niet bevestigd] op. (6) Het systeem verwijderd de stijl.
Uitzonderingen	[Stijl wordt gebruikt] Het systeem geeft de melding dat de stijl door een gebruiker gebruikt wordt en dat de gebruiker eerst een andere stijl moet selecteren. De usecase wordt afgebroken. [Verwijderen niet bevestigd] De stijl wordt niet verwijderd en de usecase wordt afgebroken.
Resultaat	Gebruiker heeft een stijl verwijderd.
Sequentie diagrammen	(2) Stijlen ophalen (4-6) Verwijder stijl

### 3.4 Usecasediagrammen

Deze paragraaf geeft bovenstaande usecases schematisch weer met behulp van usecasediagrammen.

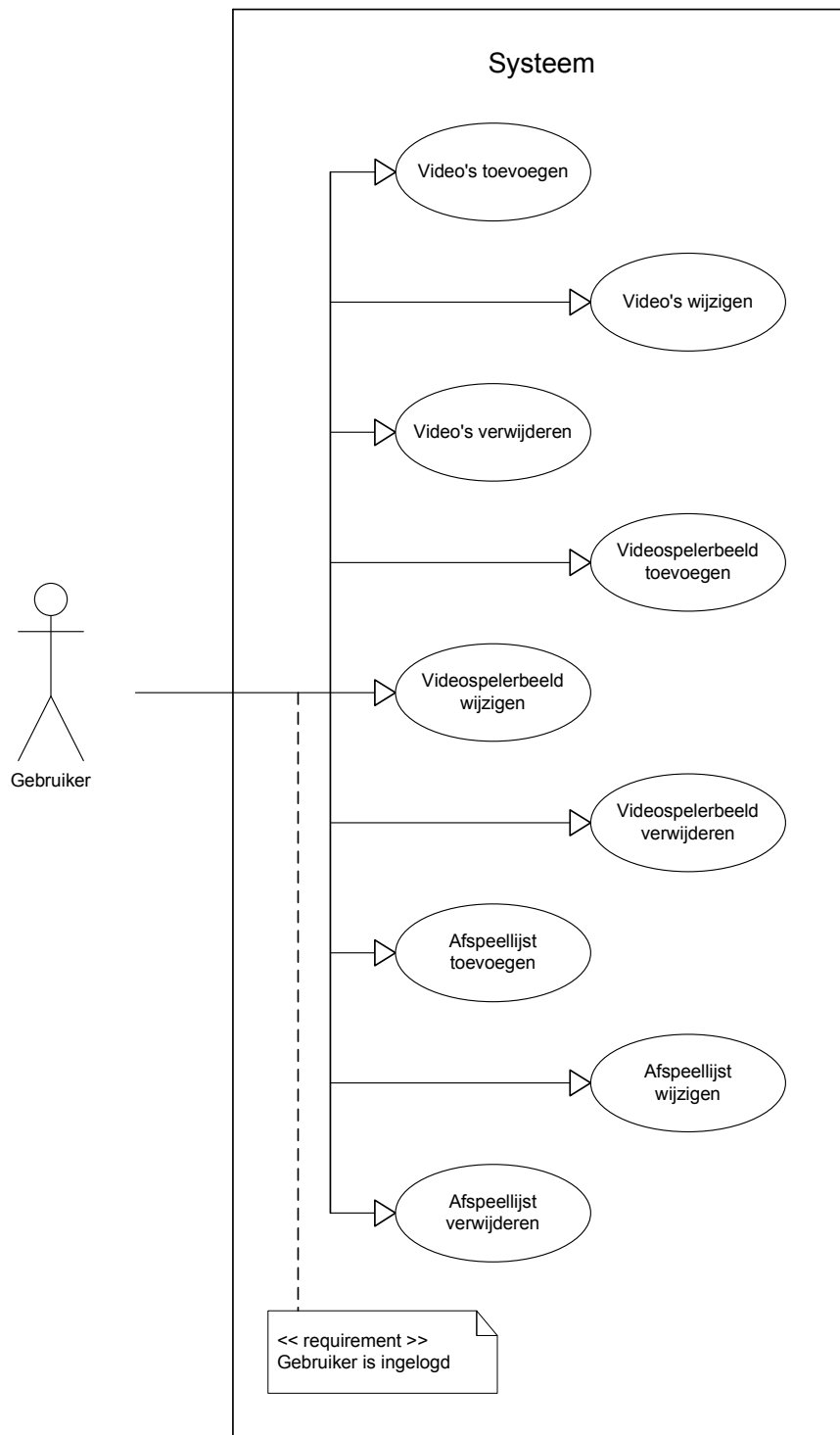
### 3.4.1 Usecasediagram voor Gebruiker en Beheerder

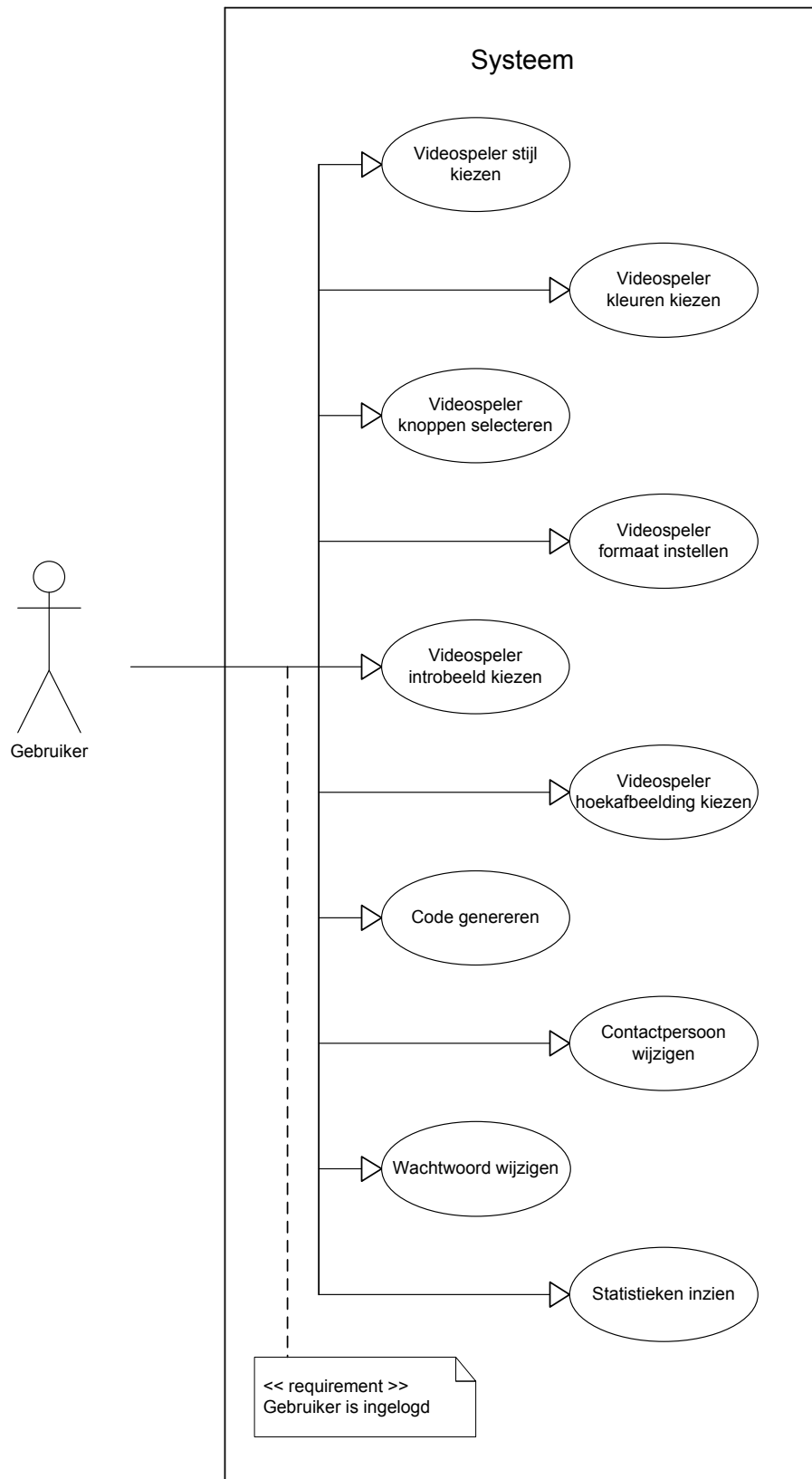
Onderstaand diagram heeft betrekking op beide actoren, Gebruiker en Beheerder



### 3.4.2 Usecasediagrammen voor Gebruiker

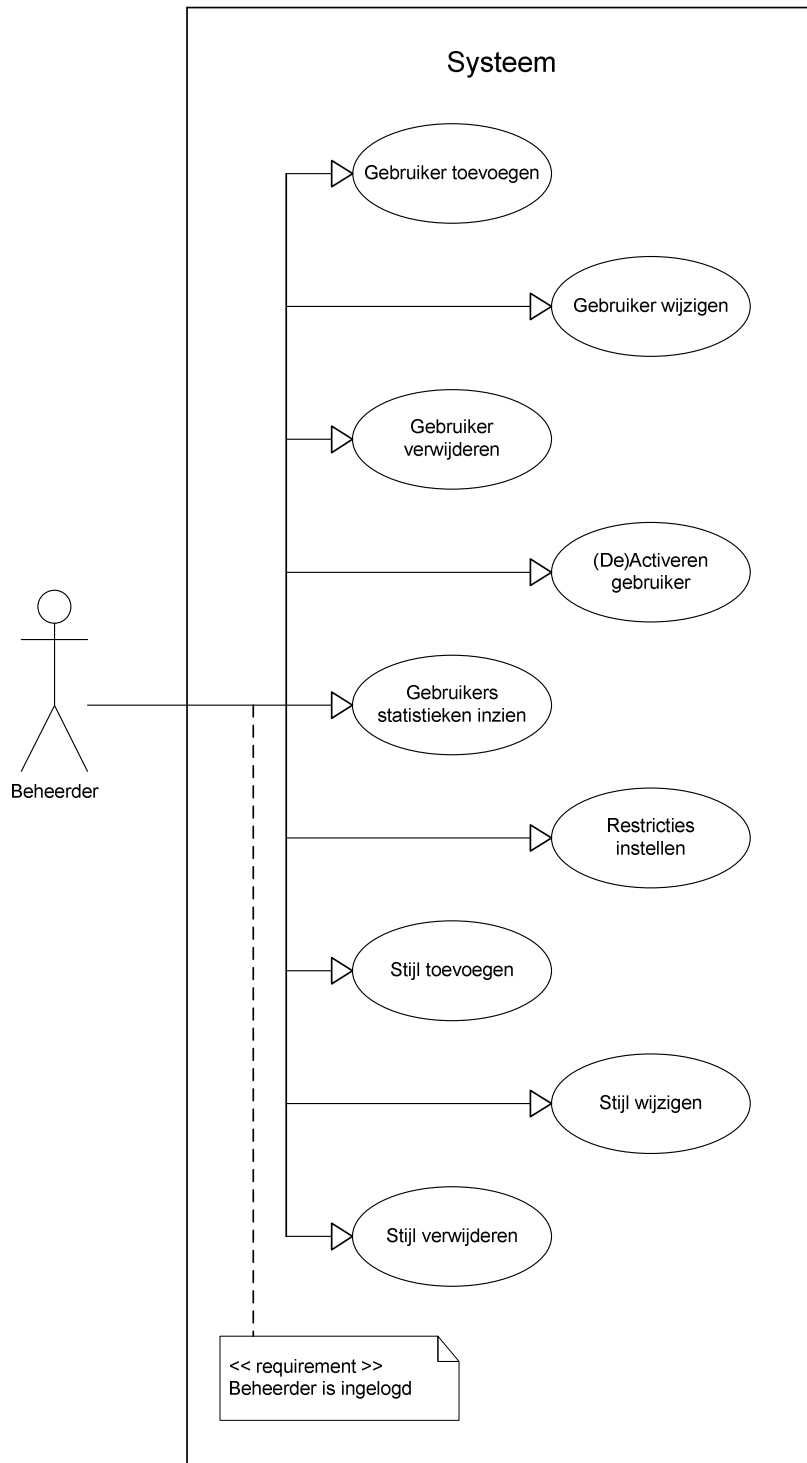
Onderstaande diagrammen hebben betrekking op Gebruiker.





### 3.4.3 Usecasediagram voor Beheerder

Onderstaand diagram heeft betrekking op Beheerder.



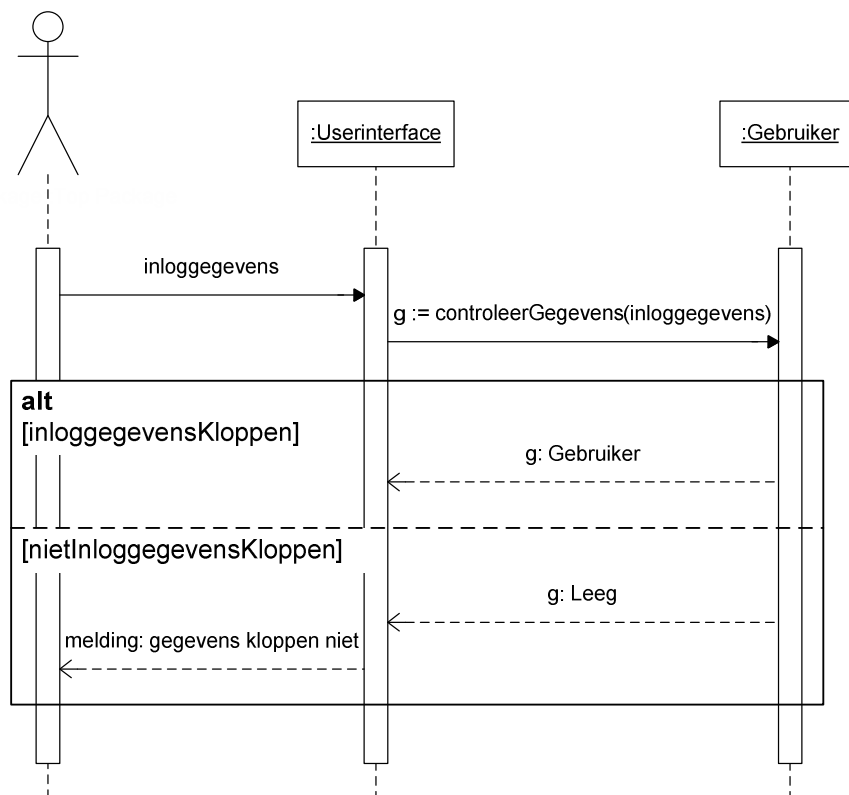
## 4 SEQUENTIEDIAGRAMMEN

In dit hoofdstuk zullen de systeemeisen zoals vermeld in het Voorbereiden ontwerprapport worden vertaald naar usecases. Bij deze usecases wordt gebruik gemaakt van twee actoren, 'Gebruiker' en 'Beheerder'. Bij elke usecase wordt aangegeven welke sequentiediagrammen bepaalde handelingen omschrijven. De sequentiediagrammen worden in het volgende hoofdstuk besproken.

### 4.1 Sequentiediagrammen voor Gebruiker en Beheerder

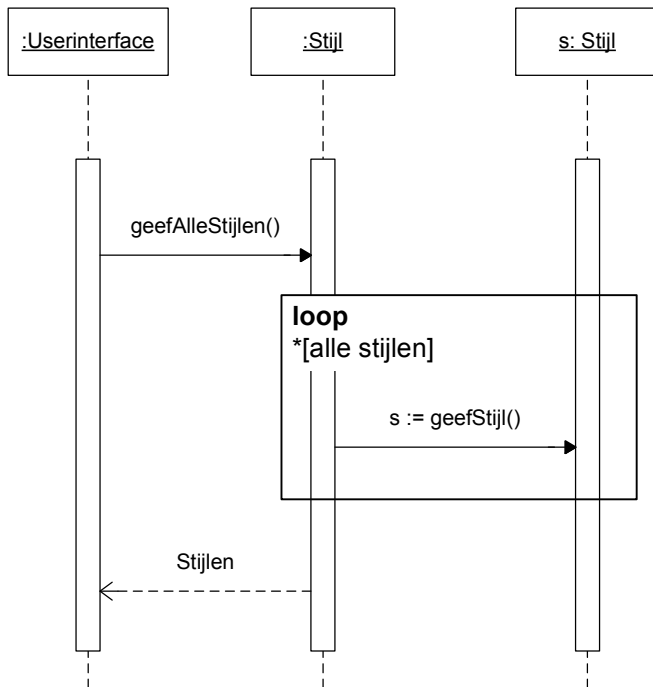
In deze paragraaf worden de sequentiediagrammen weergegeven waar zowel Gebruiker als Beheerder bij betrokken zijn.

#### 4.1.1 Inloggen

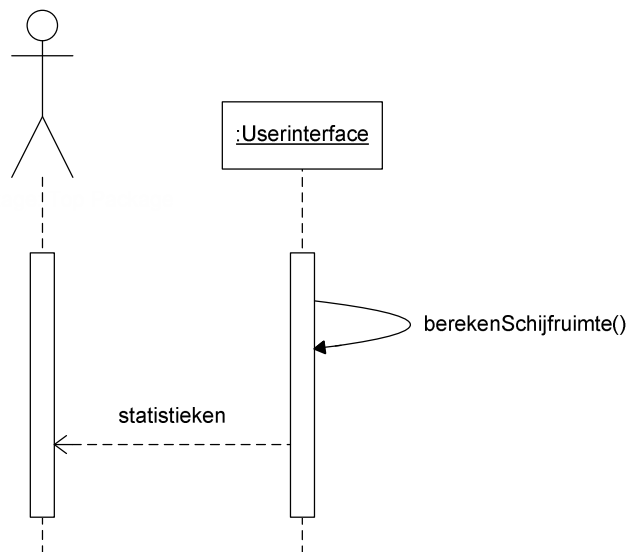




#### 4.1.2 Stijlen ophalen



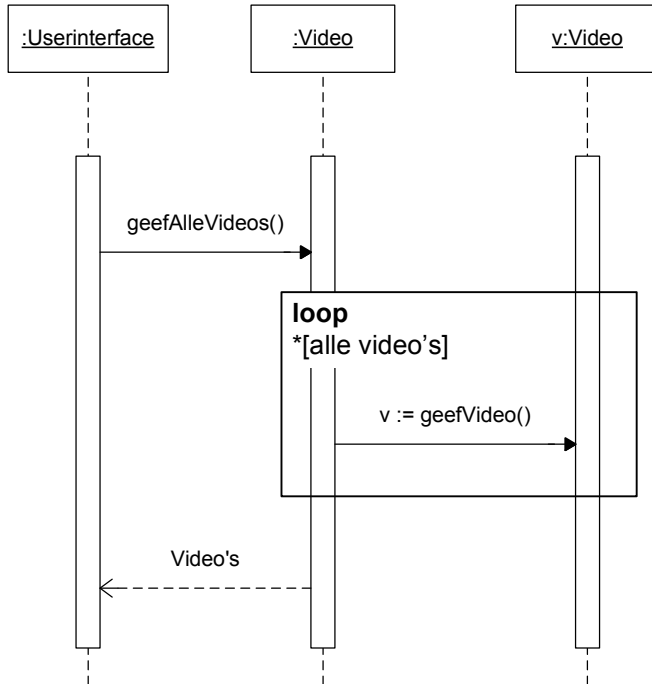
#### 4.1.3 Statistieken inzien



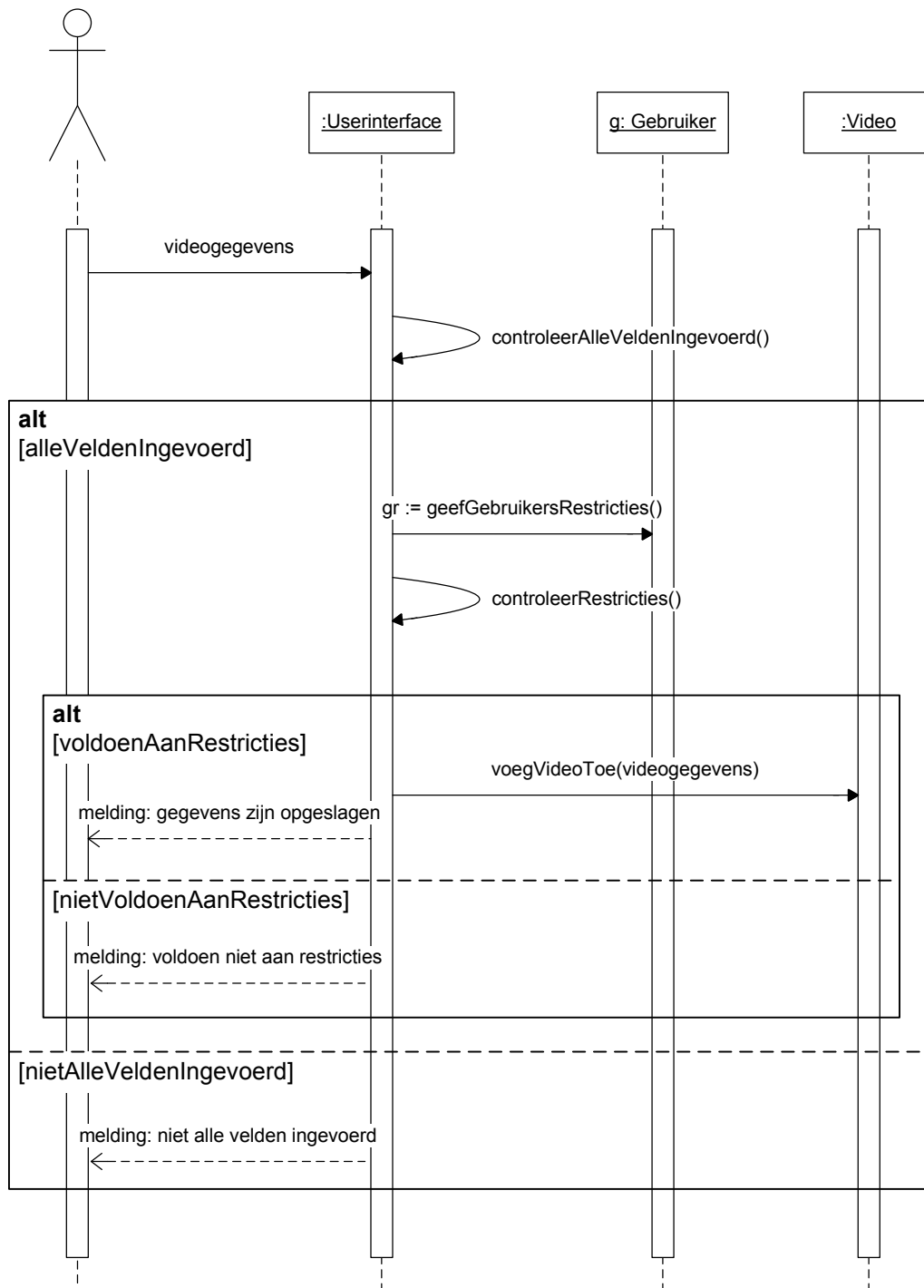
## 4.2 Sequentiediagrammen voor Gebruiker

In deze paragraaf staan de sequentiediagrammen die betrekking hebben op Gebruiker.

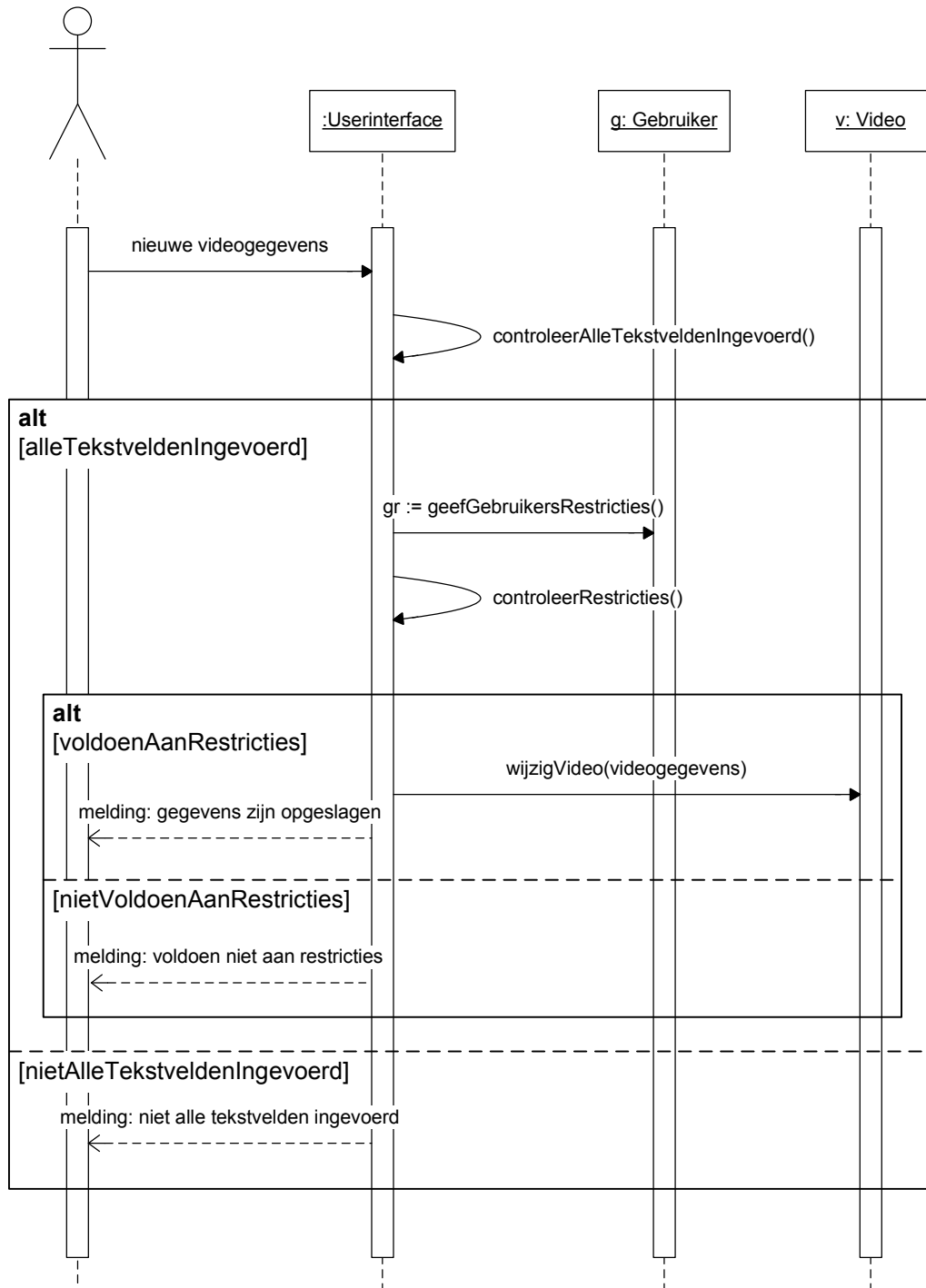
### 4.2.1 Video's ophalen



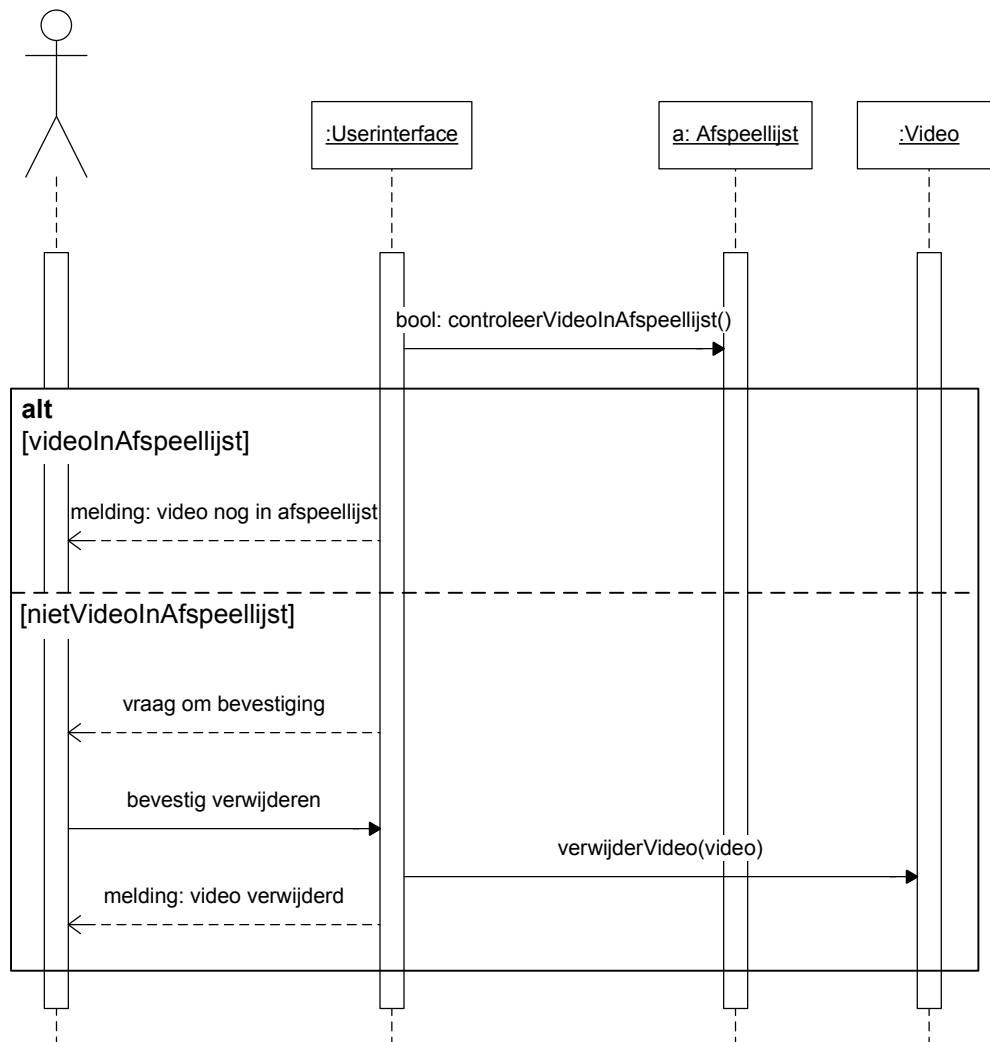
#### 4.2.2 Video toevoegen



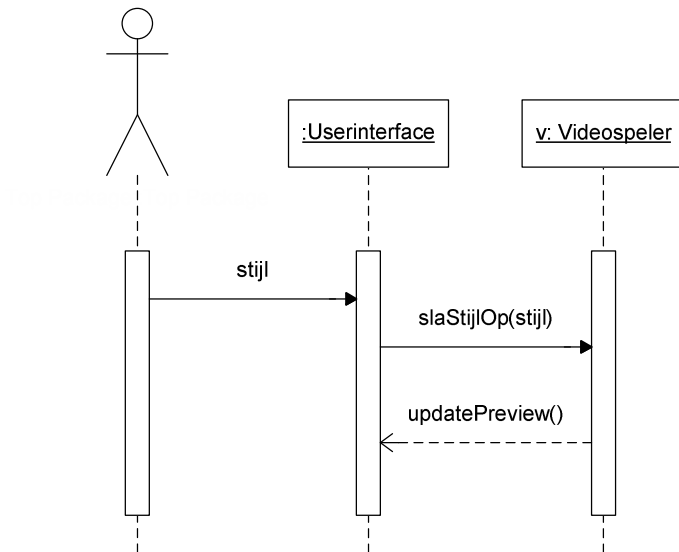
#### 4.2.3 Video wijzigen



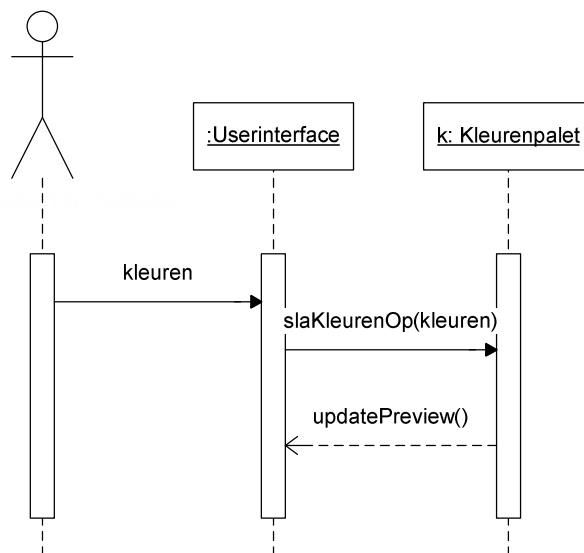
#### 4.2.4 Video verwijderen



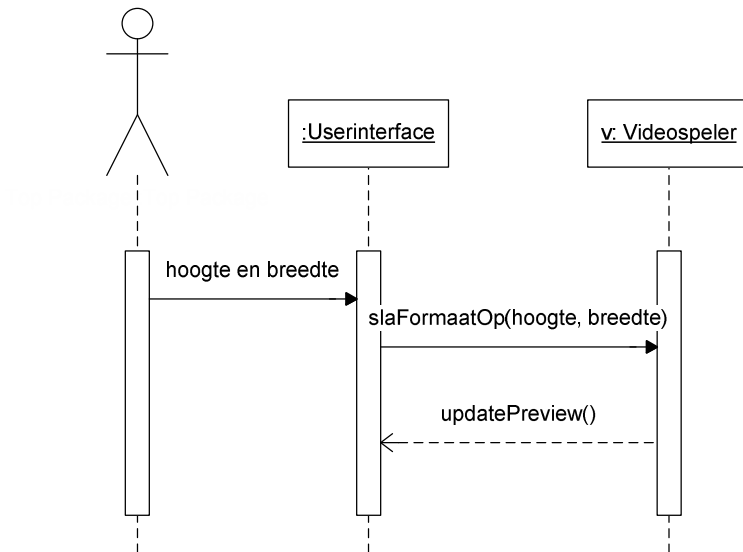
#### 4.2.5 Stijl kiezen



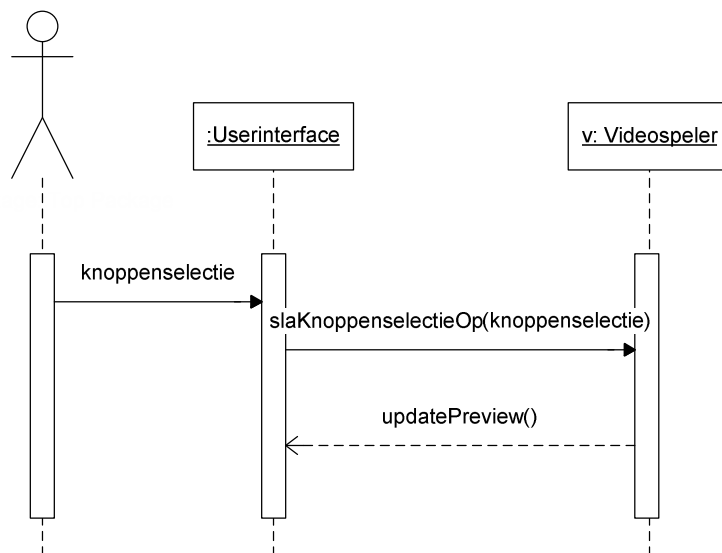
#### 4.2.6 Kleuren kiezen



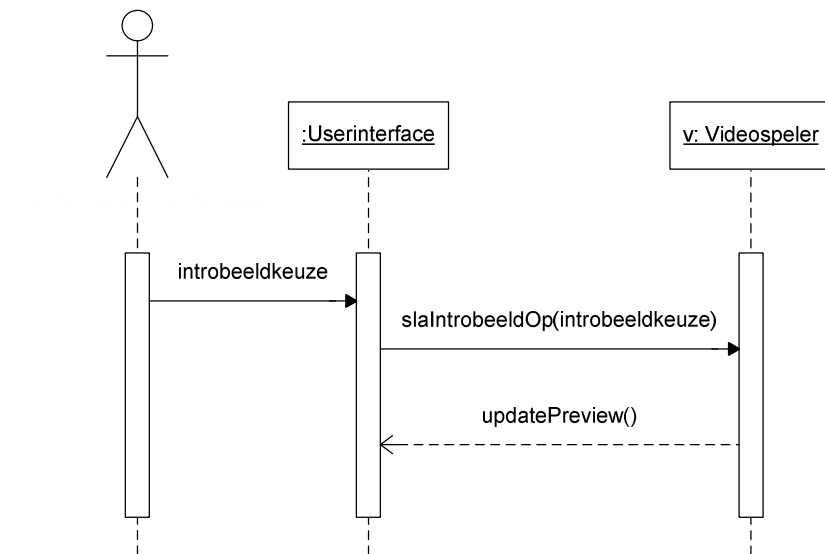
#### 4.2.7 Formaat instellen



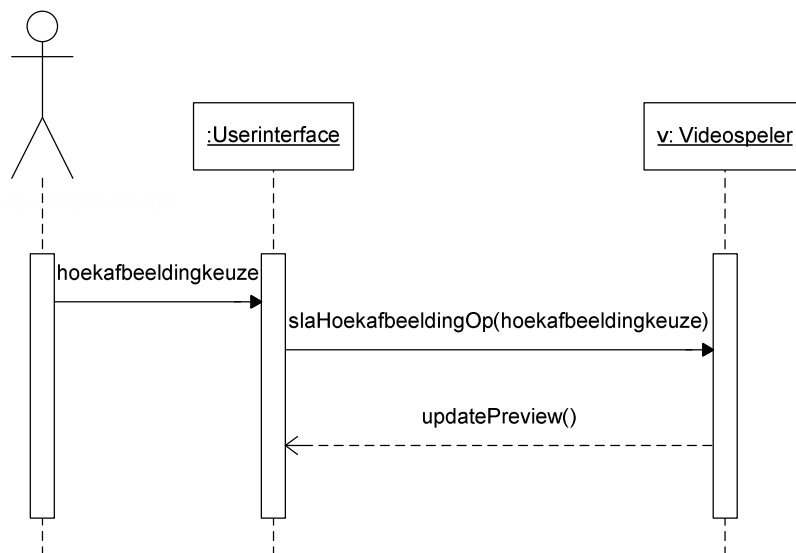
#### 4.2.8 Bedieningsknoppen selecteren



#### 4.2.9 Introbeeld kiezen

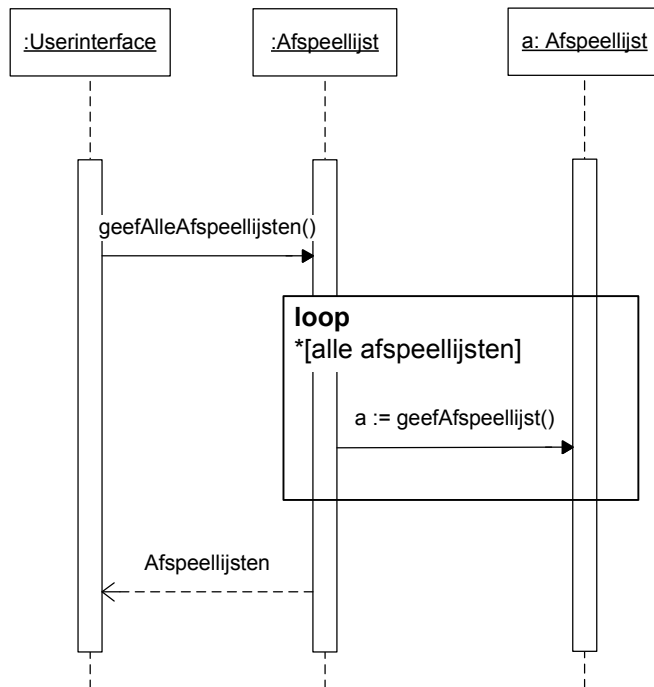


#### 4.2.10 Hoekafbeelding kiezen

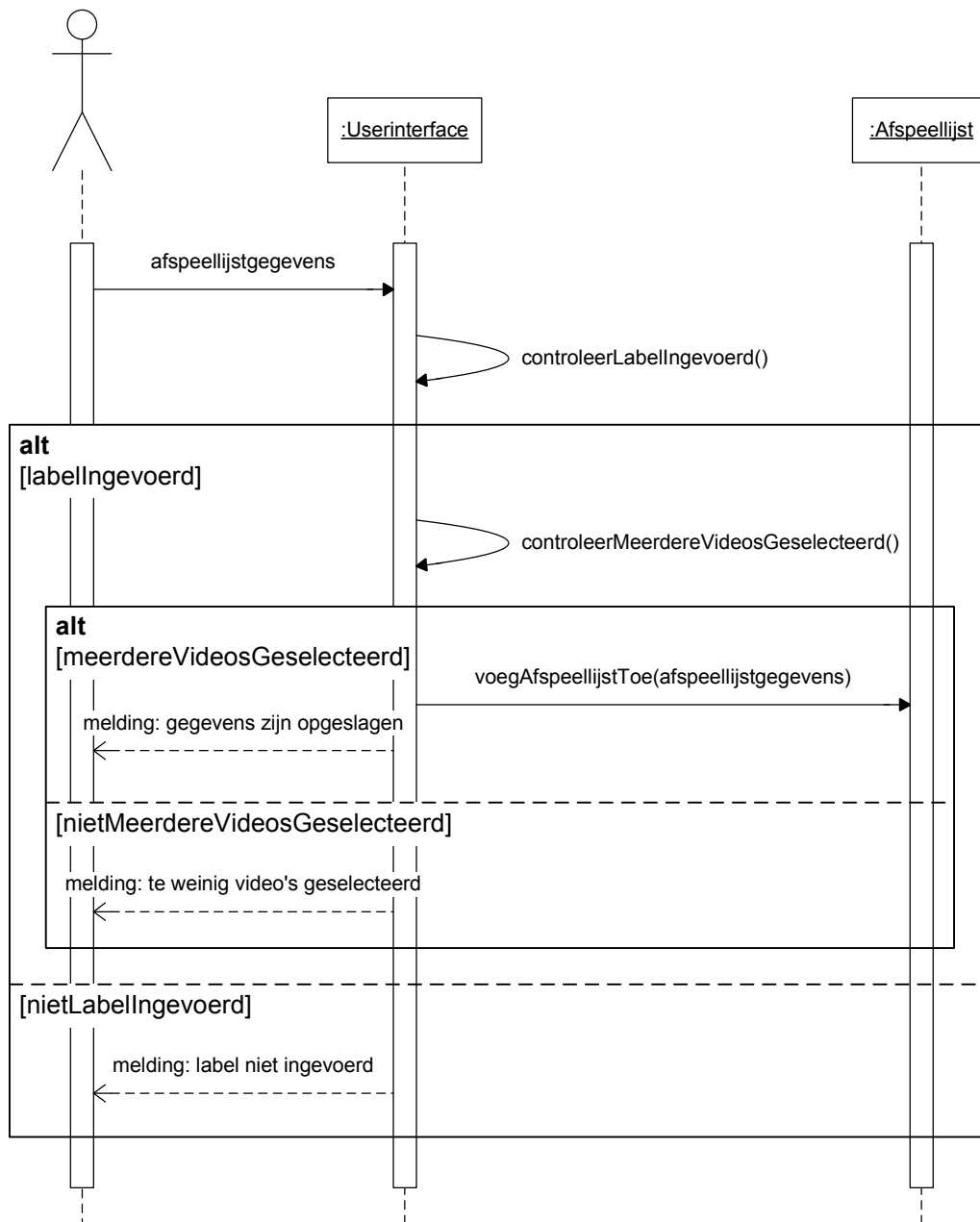




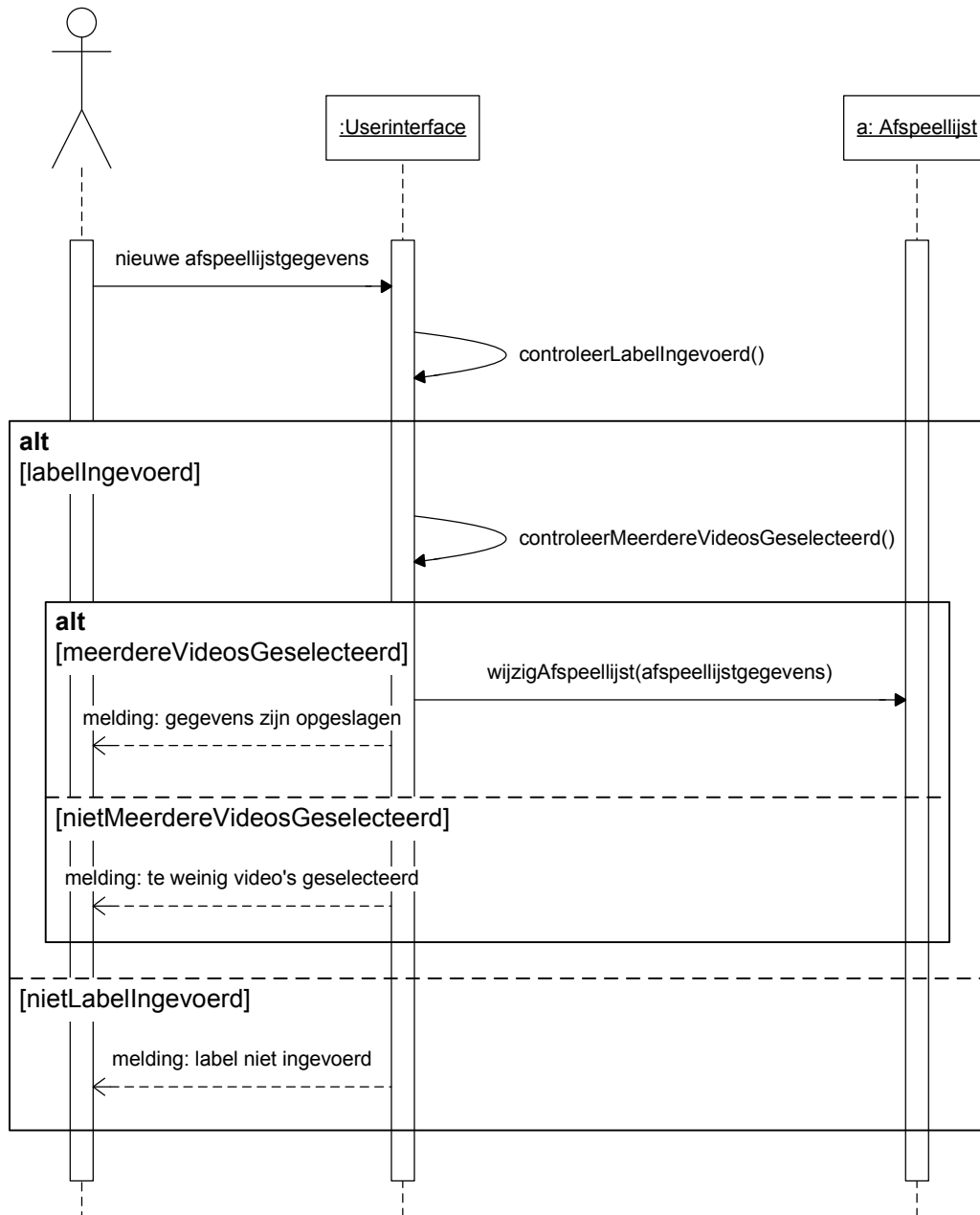
#### 4.2.11 Afspeellijsten ophalen



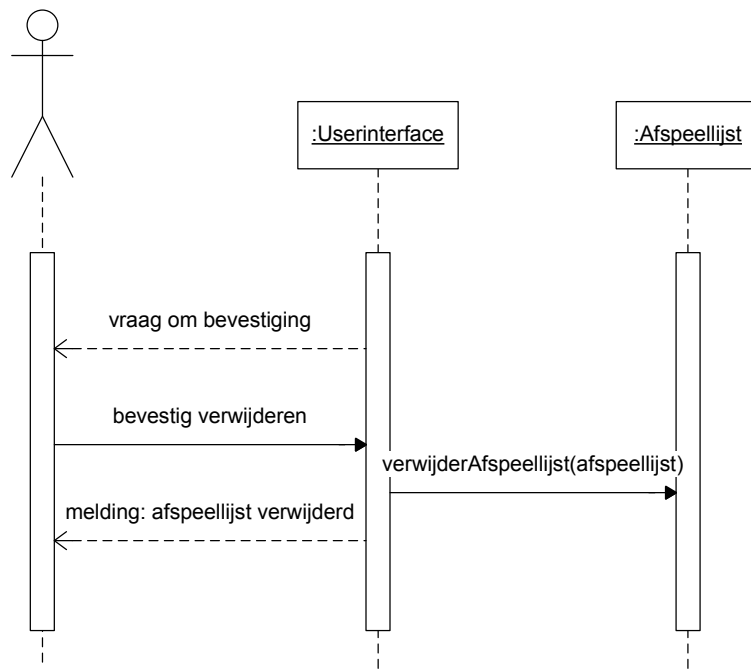
#### 4.2.12 Afspeellijst toevoegen



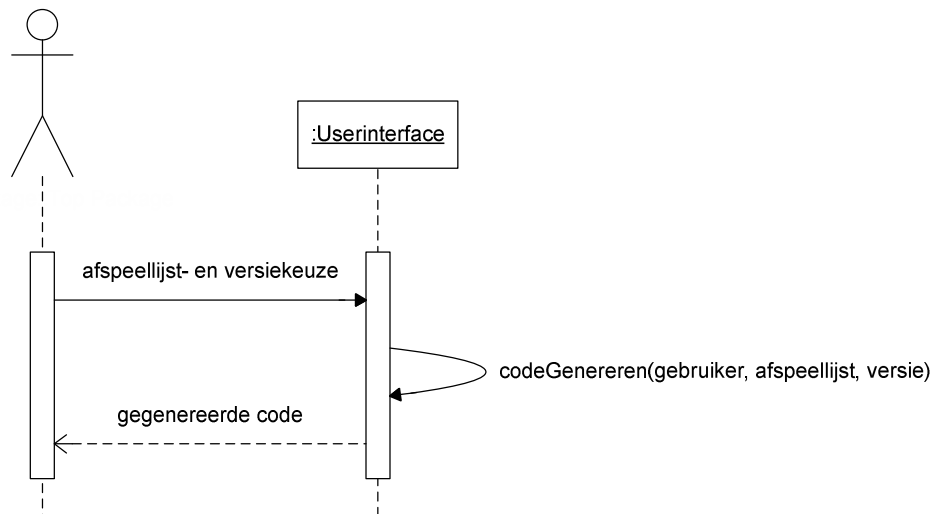
#### 4.2.13 Afspeellijst wijzigen



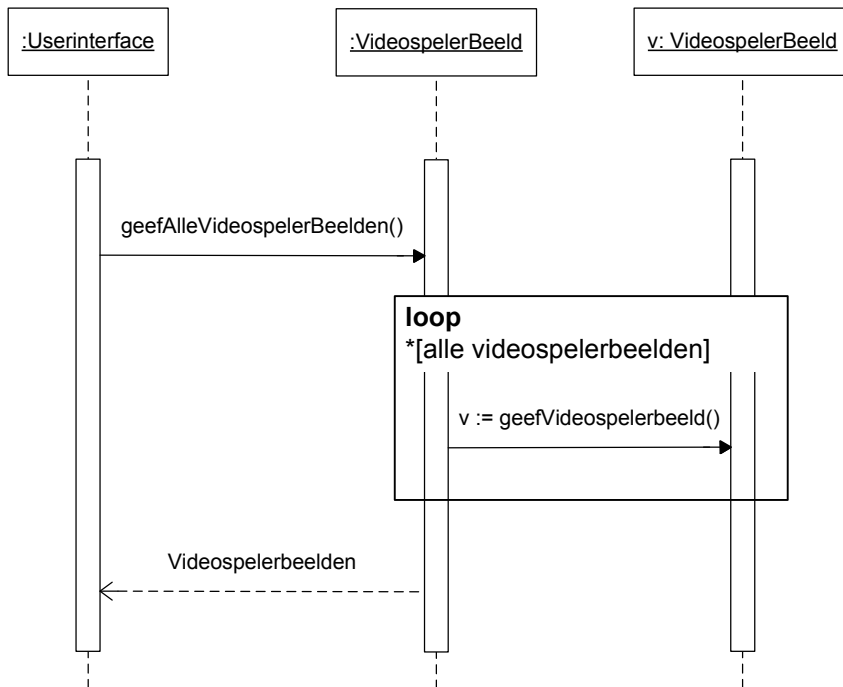
#### 4.2.14 Afspeellijst verwijderen



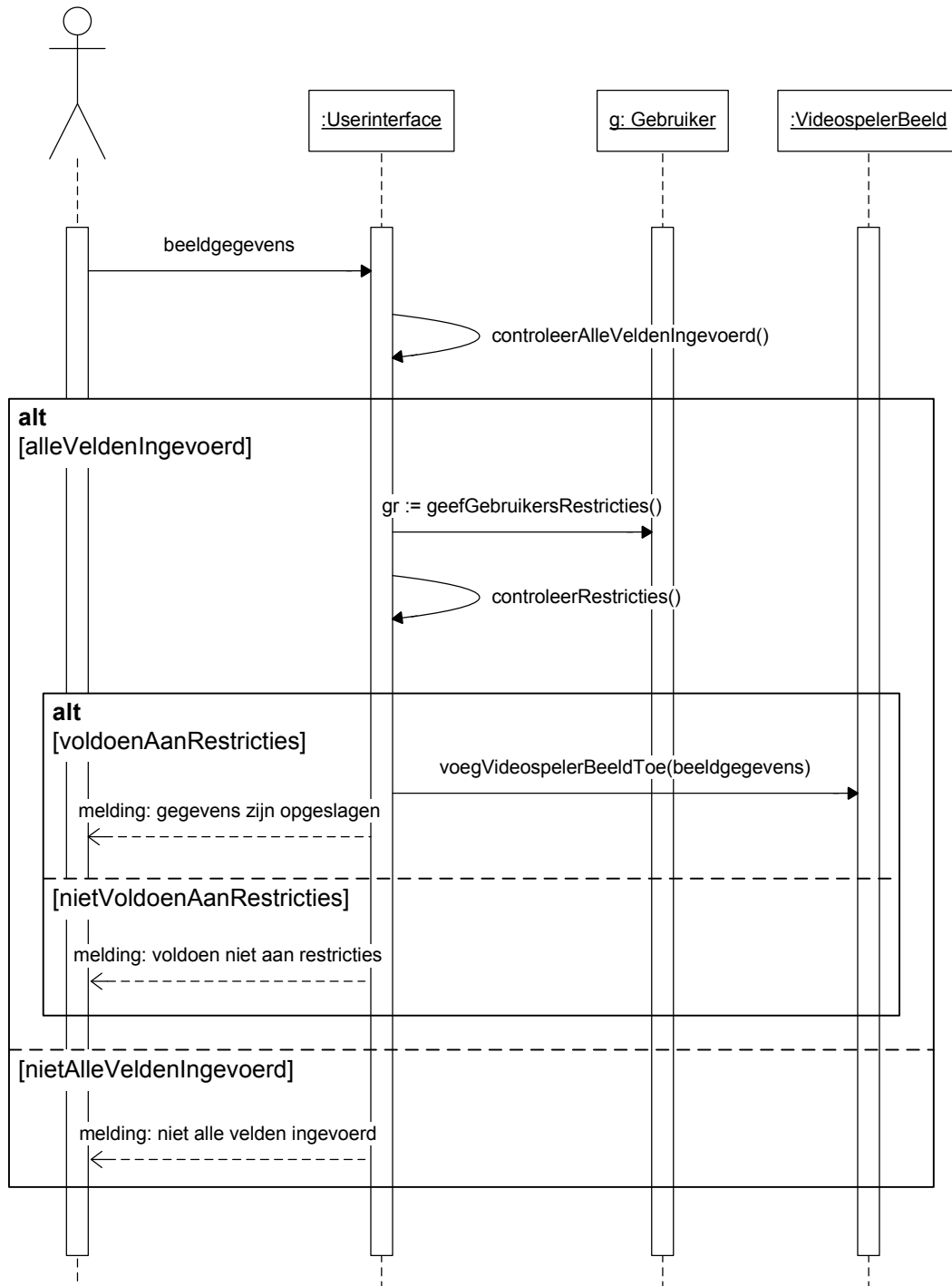
#### 4.2.15 Code genereren



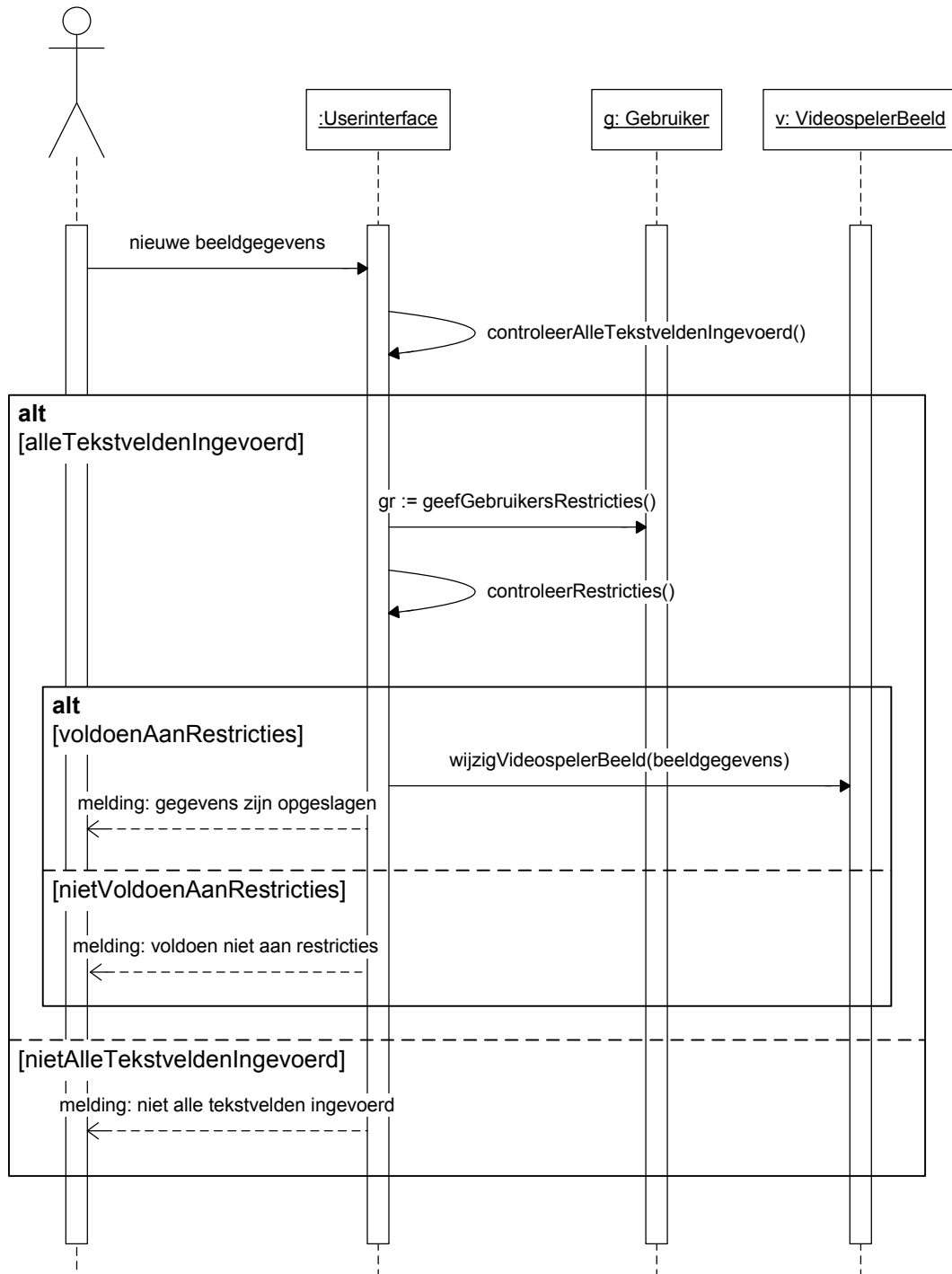
#### 4.2.16 Videospelerbeelden ophalen



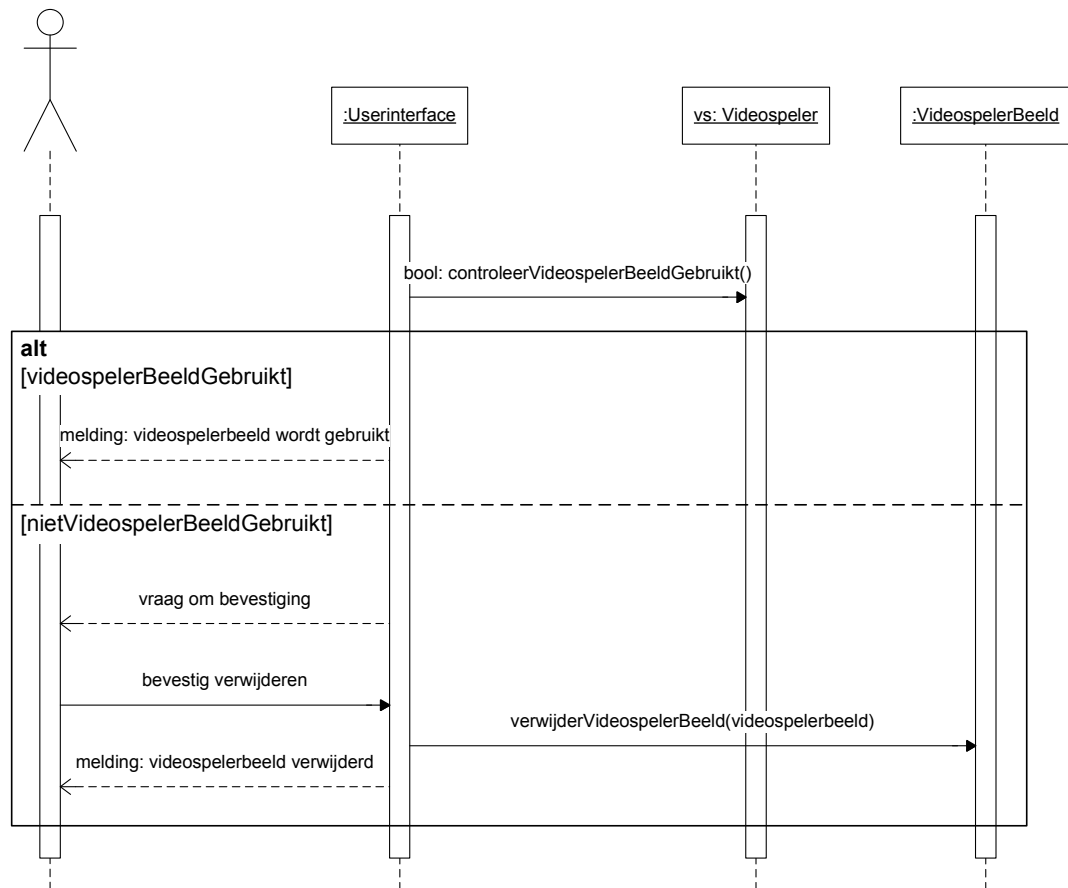
#### 4.2.17 Videospelerbeeld toevoegen



#### 4.2.18 Videospelerbeeld wijzigen

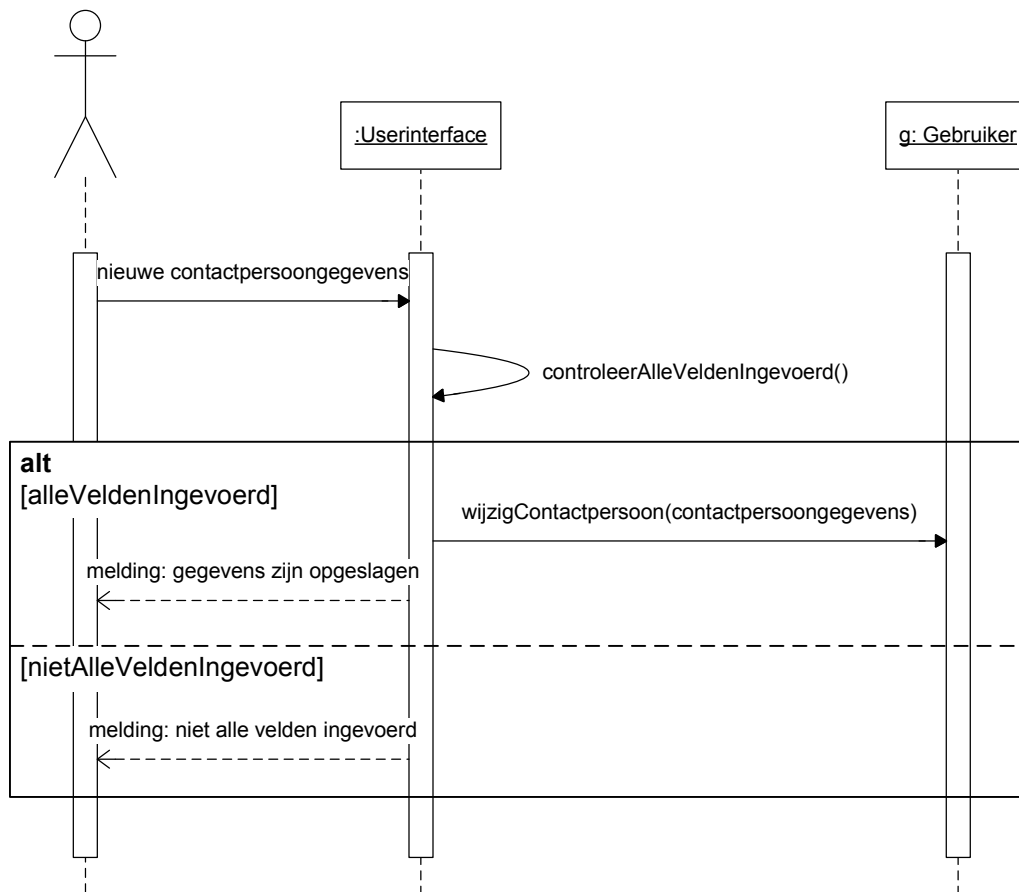


#### 4.2.19 Videospelerbeeld verwijderen

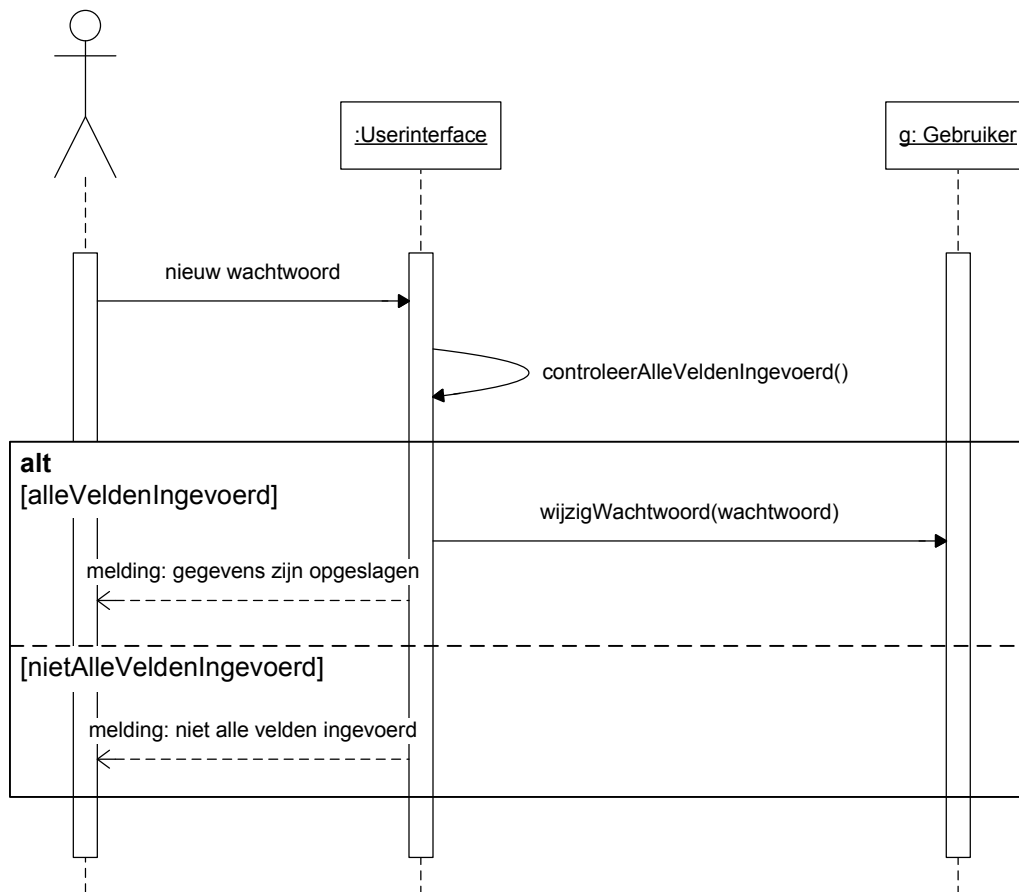




#### 4.2.20 Contactpersoon wijzigen



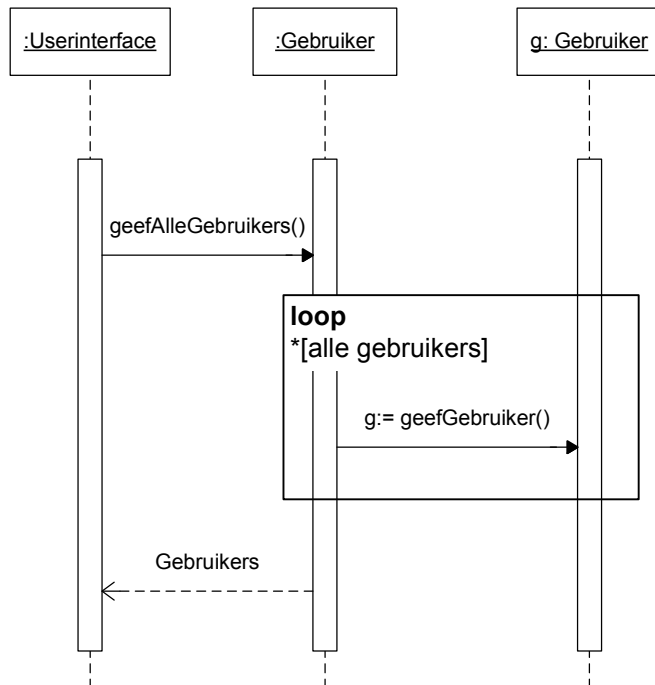
#### 4.2.21 Wachtwoord wijzigen



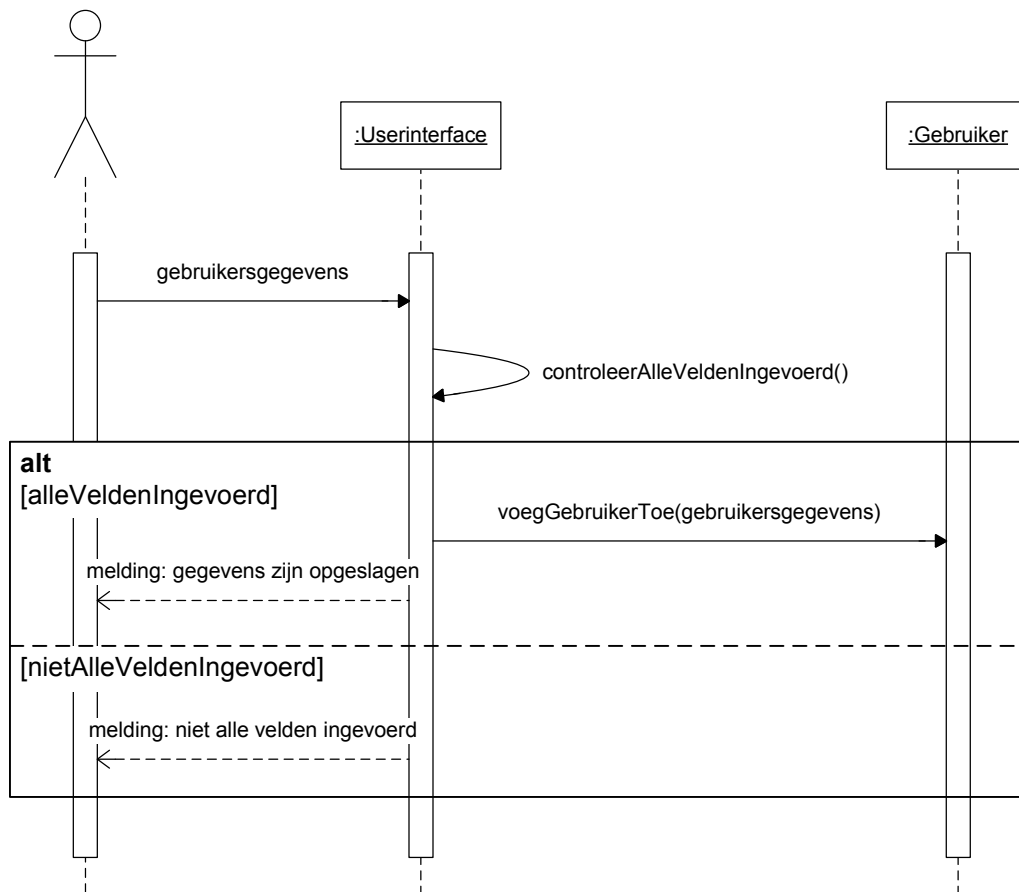
### 4.3 Sequentiediagrammen voor Beheerder

Deze paragraaf beschrijft de sequentiediagrammen die betrekking hebben op Beheerder.

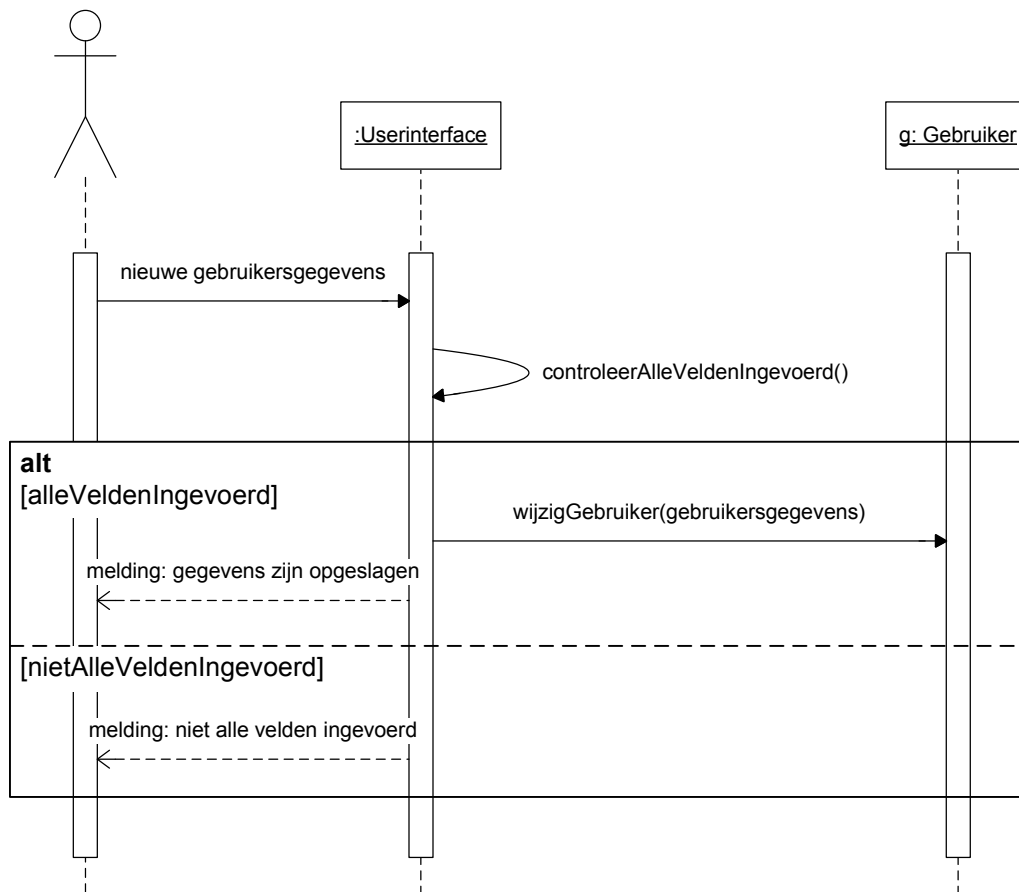
#### 4.3.1 Gebruikers ophalen



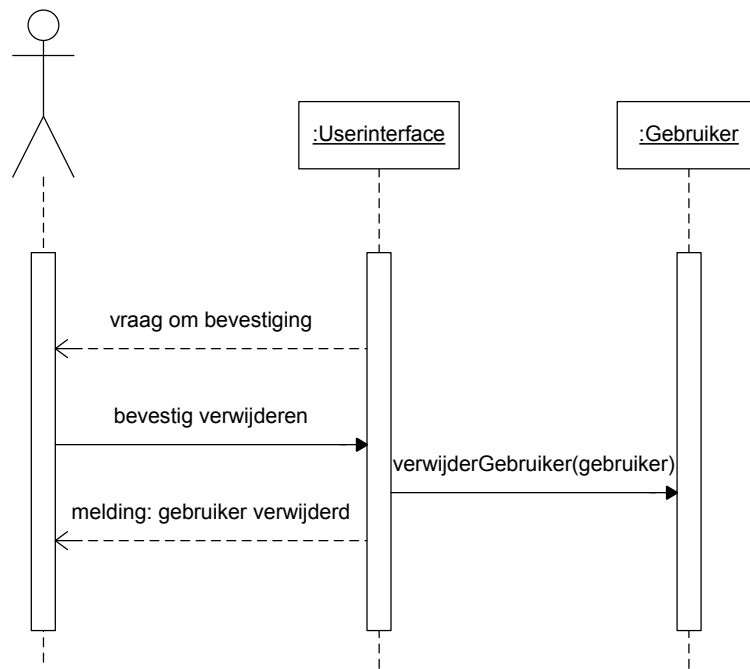
#### 4.3.2 Gebruiker toevoegen



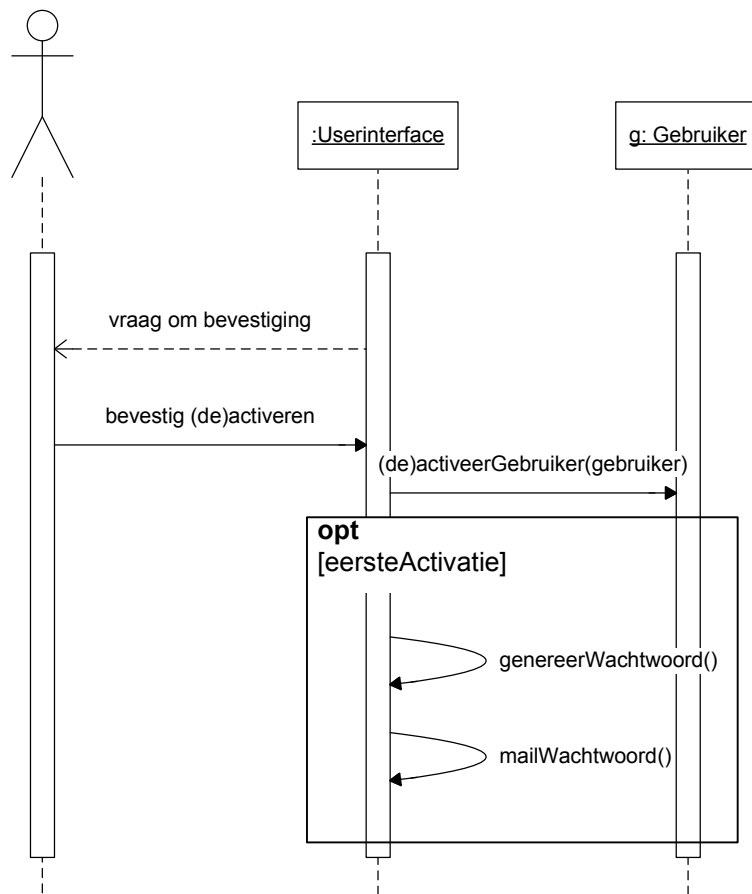
### 4.3.3 Gebruiker wijzigen



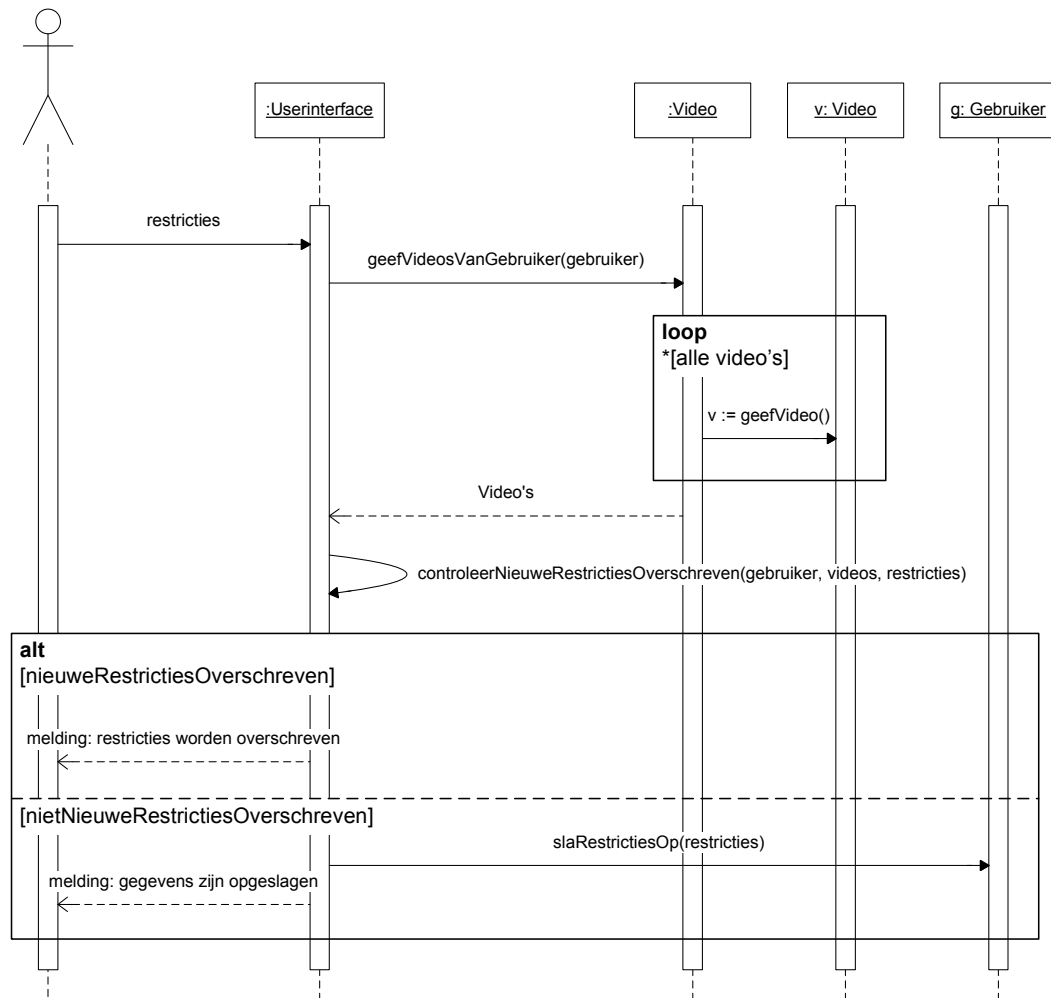
#### 4.3.4 Gebruiker verwijderen



#### 4.3.5 Gebruiker (de)activeren

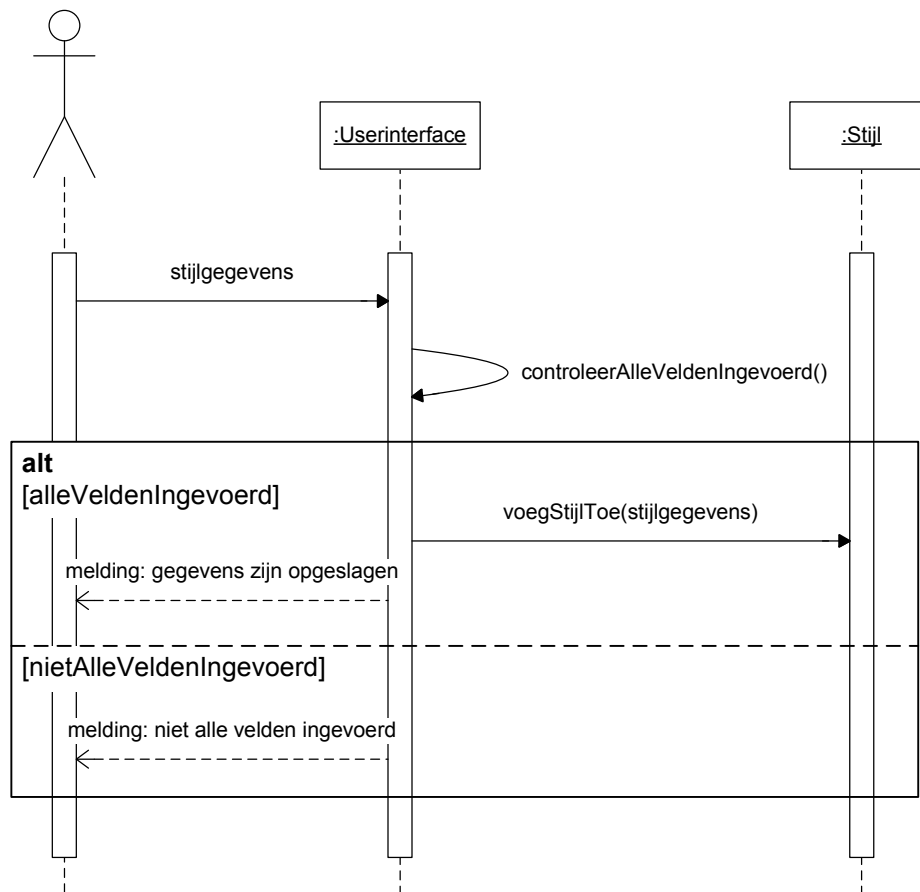


#### 4.3.6 Restricties per gebruiker instellen

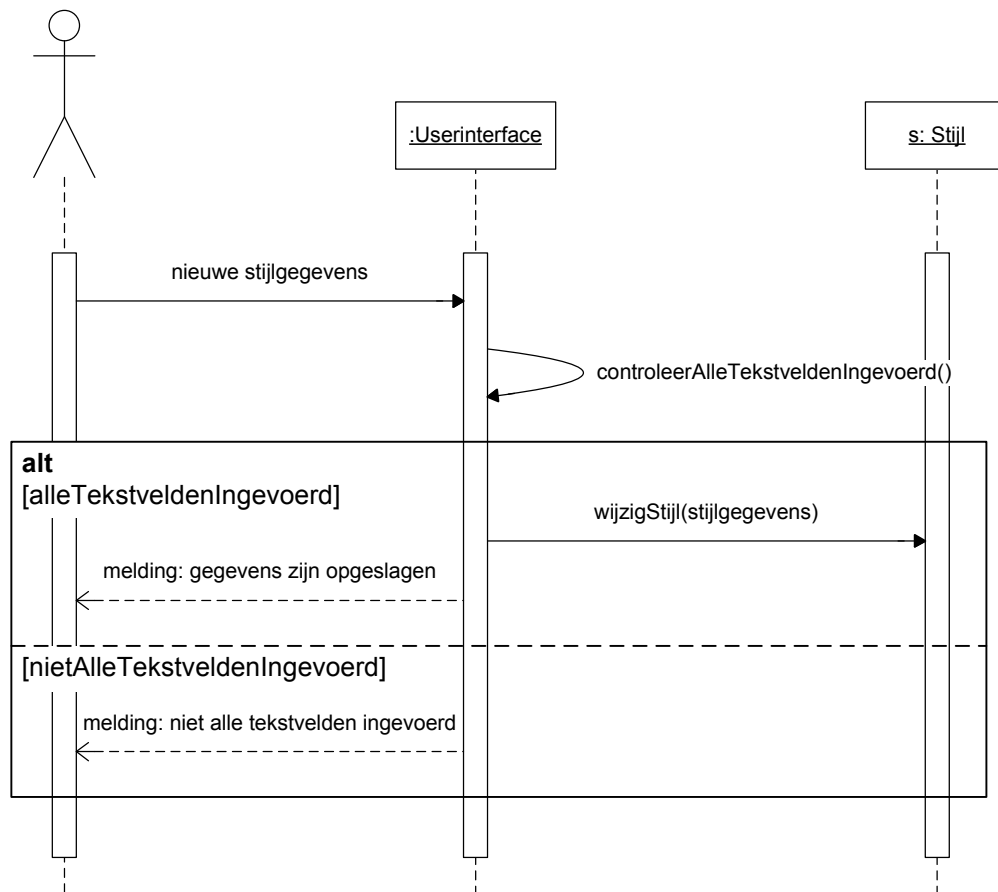




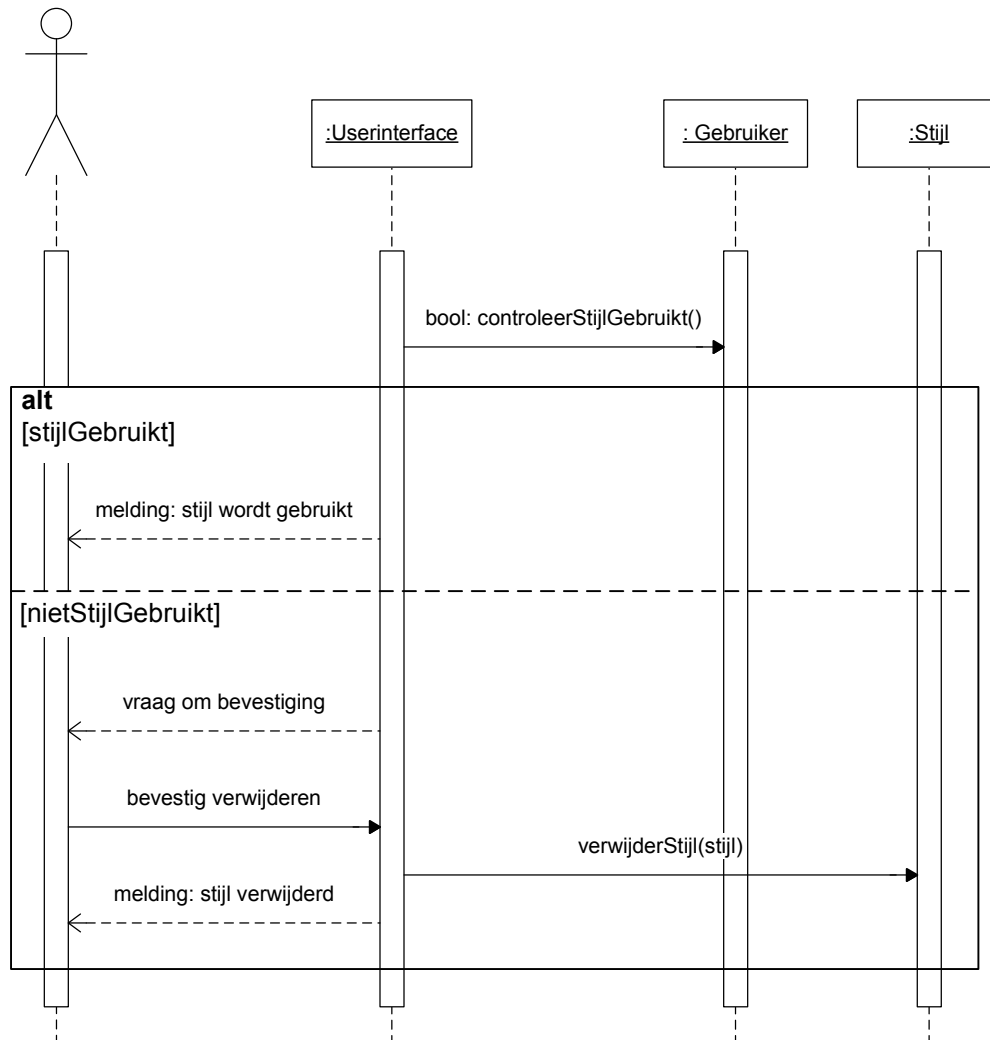
#### 4.3.7 Stijl toevoegen



#### 4.3.8 Stijl wijzigen

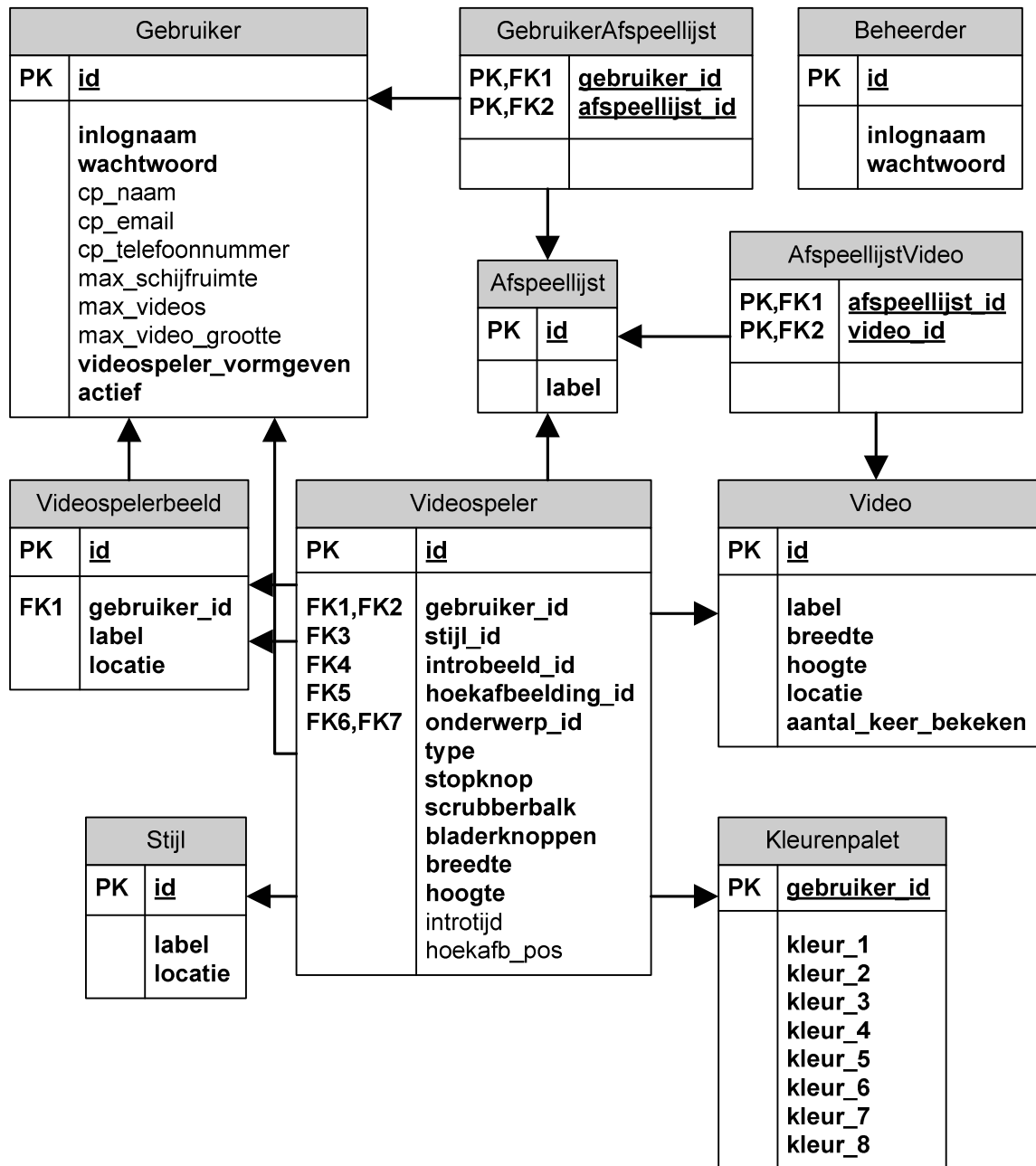


#### 4.3.9 Stijl verwijderen



## 5 DATABASEONTWERP

In dit hoofdstuk wordt de ontworpen database weergegeven.

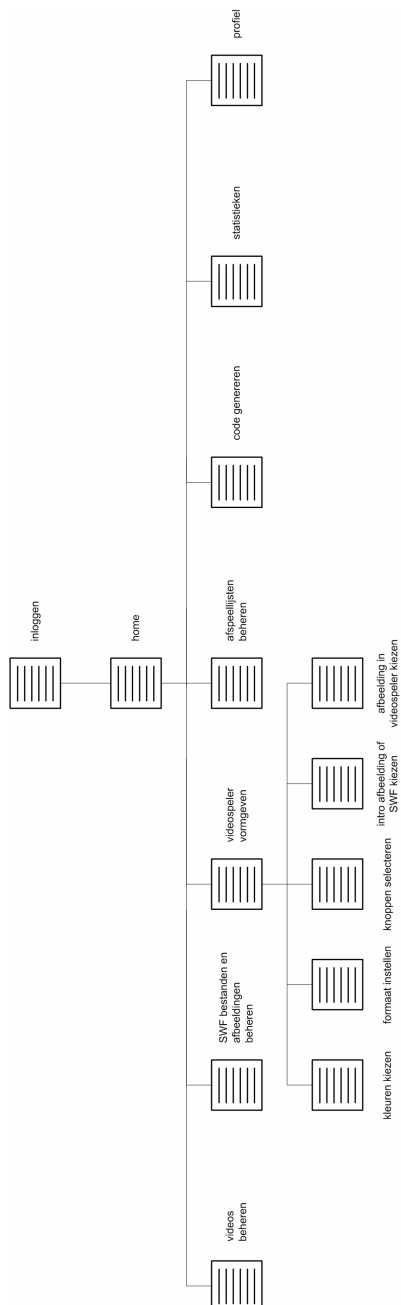


## 6 STRUCTUUR

In dit hoofdstuk wordt de structuur van de applicatie duidelijk.

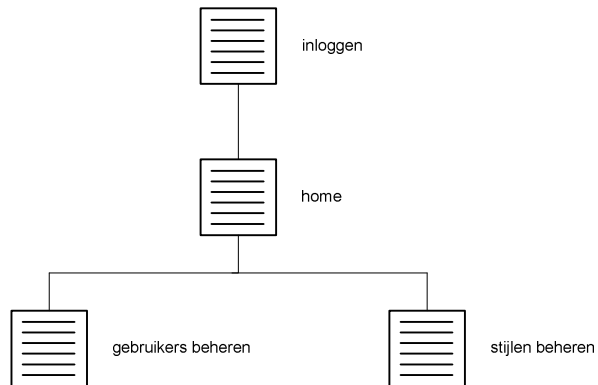
### 6.1 Navigatiemodel voor de gebruiker

Bij de pagina's 'videos beheren', 'afspeellijsten beheren' en 'SWF bestanden en afbeeldingen beheren' horen de pagina's 'toevoegen' en 'wijzigen'. Deze zijn niet in het model opgenomen.



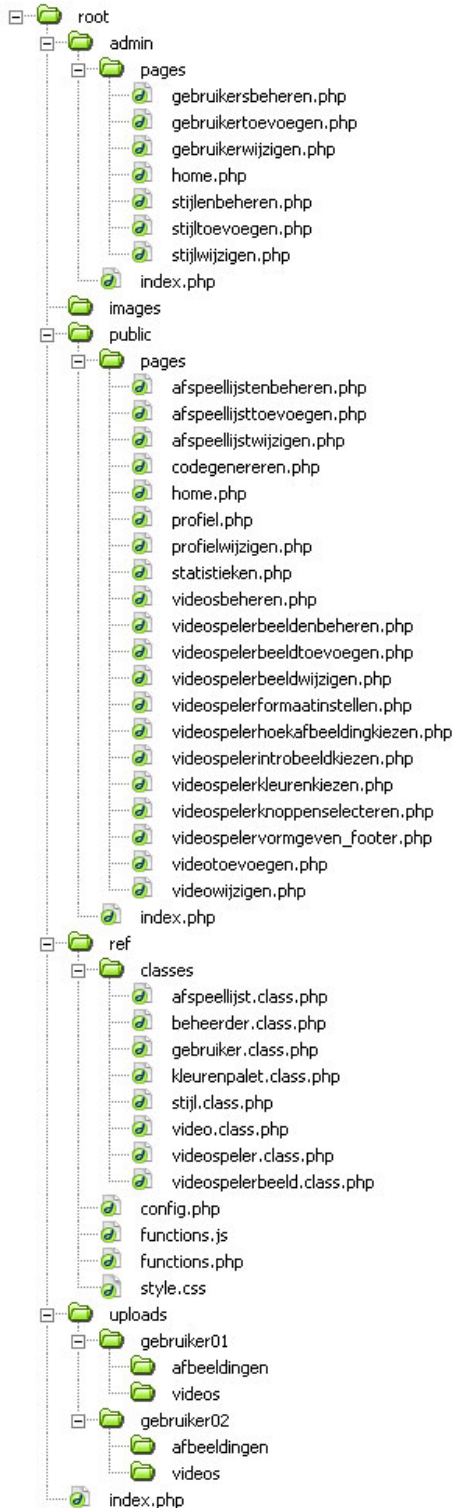
## 6.2 Navigatiemodel voor de beheerder

Bij de pagina's 'gebruikers beheren' en 'stijlen beheren' horen de pagina's 'toevoegen' en 'wijzigen'. Deze zijn niet in het model opgenomen.



## 6.3 Bestandsstructuur

De ontworpen bestandsstructuur ziet er als volgt uit.



# **Visueel ontwerprapport van iconen en schermen v1.0**

## **Student:**

David Krijgsman, 20040036

## **Bedrijfsmentoren:**

Maarten van Appel, Diederik van Huijstee

## **Begeleidende docenten:**

Ellen Grummels

Jacob van der Linden

## **Datum:**

24 september 2007



## INHOUDSOPGAVE

1	INLEIDING	1
2	WIREFRAMES	2
3	SCHETSEN	6
4	ICONEN	9
4.1	Algemene iconen	9
4.2	Applicatie specifieke iconen	10
5	SCHERMEN EN SCHERMELEMENTEN	11
5.1	Algemene elementen	11
5.2	Video's beheren	12
5.3	Afbeeldingen beheren	13
5.4	Afspeellijsten beheren	14
5.5	Afspeellijst wijzigen	15
5.6	Kleuren kiezen	16
5.7	Formaat instellen	17
5.8	Knoppen selecteren	18
5.9	Intro afbeelding kiezen	19
5.10	Videospelerafbeelding kiezen	20

## 1 INLEIDING

Dit document is geschreven voor David Krijgsman en dient als basis voor het 'Testplan voor fase 'Usability testen van iconen en schermen'. Het document geeft de ontwikkelde wireframes, schetsen, iconen en schermen weer.

In hoofdstuk 2 worden de wireframes getoond. Deze zijn gebaseerd op de reeds ontwikkelde persona's en opgestelde systeemeisen. Vervolgens worden de wireframes vertaald naar schetsen in hoofdstuk 3. Deze schetsen worden vervolgens gedigitaliseerd in hoofdstuk 4 'Iconen' en hoofdstuk 5 'Schermen en schermelementen'.

## 2 WIREFRAMES

Dit hoofdstuk geeft de ontwikkelde wireframes weer.

### *Video's / Afbeeldingen / Afspeellijsten beheren*

APPLICATIE TITEL			LOGO
	BREADCRUMBS		
	TITEL		
MENÜ	<input type="text"/>	<input type="button" value="ZOEKEN"/>	
	<input type="button" value="TOEVOEGEN"/>		
	<input type="text"/>		
	<input type="text"/>		
	<input type="text"/>		
	<input type="text"/>		
	<input type="text"/>	<input type="button" value="W"/> <input type="button" value="V"/> <input type="button" value="C"/>	
	<input type="text"/>	<input type="button" value="W"/> <input type="button" value="V"/> <input type="button" value="C"/>	
	<input type="text"/>	<input type="button" value="W"/> <input type="button" value="V"/> <input type="button" value="C"/>	
	<input type="text"/>	<input type="button" value="W"/> <input type="button" value="V"/> <input type="button" value="C"/>	
	<input type="text"/>	<input type="button" value="W"/> <input type="button" value="V"/> <input type="button" value="C"/>	
	<input type="button" value="TOEVOEGEN"/>		
HELP KNOP			

Na overleg met de opdrachtgever is besloten de knop 'toevoegen' zowel boven als onder te plaatsen. Daarnaast is de zoekfunctie toegevoegd.

*Video / Afbeelding toevoegen / wijzigen*

APPLICATIE TITEL			LOGO
	BREADCRUMBS		
	Titel		
MENU	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="button" value="OPSLAAN"/>		
HELP KNOP			

*Afspeellijst toevoegen / wijzigen*

APPLICATIETITEL			LOGO
	BREADCRUMBS		
	TITEL		
MENU	<div><div><input type="checkbox"/> <input type="text"/></div><div><input type="checkbox"/> <input type="text"/></div><div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="text"/></div><div><input type="checkbox"/> <input type="text"/></div><div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="text"/></div><div><input type="checkbox"/> <input type="text"/></div></div> <div><div>&gt;</div><div>&gt;&gt;</div><div>&lt;</div><div>&lt;&lt;</div></div> <div><div><input type="checkbox"/> <input type="text"/></div><div><input type="checkbox"/> <input type="text"/></div></div>		

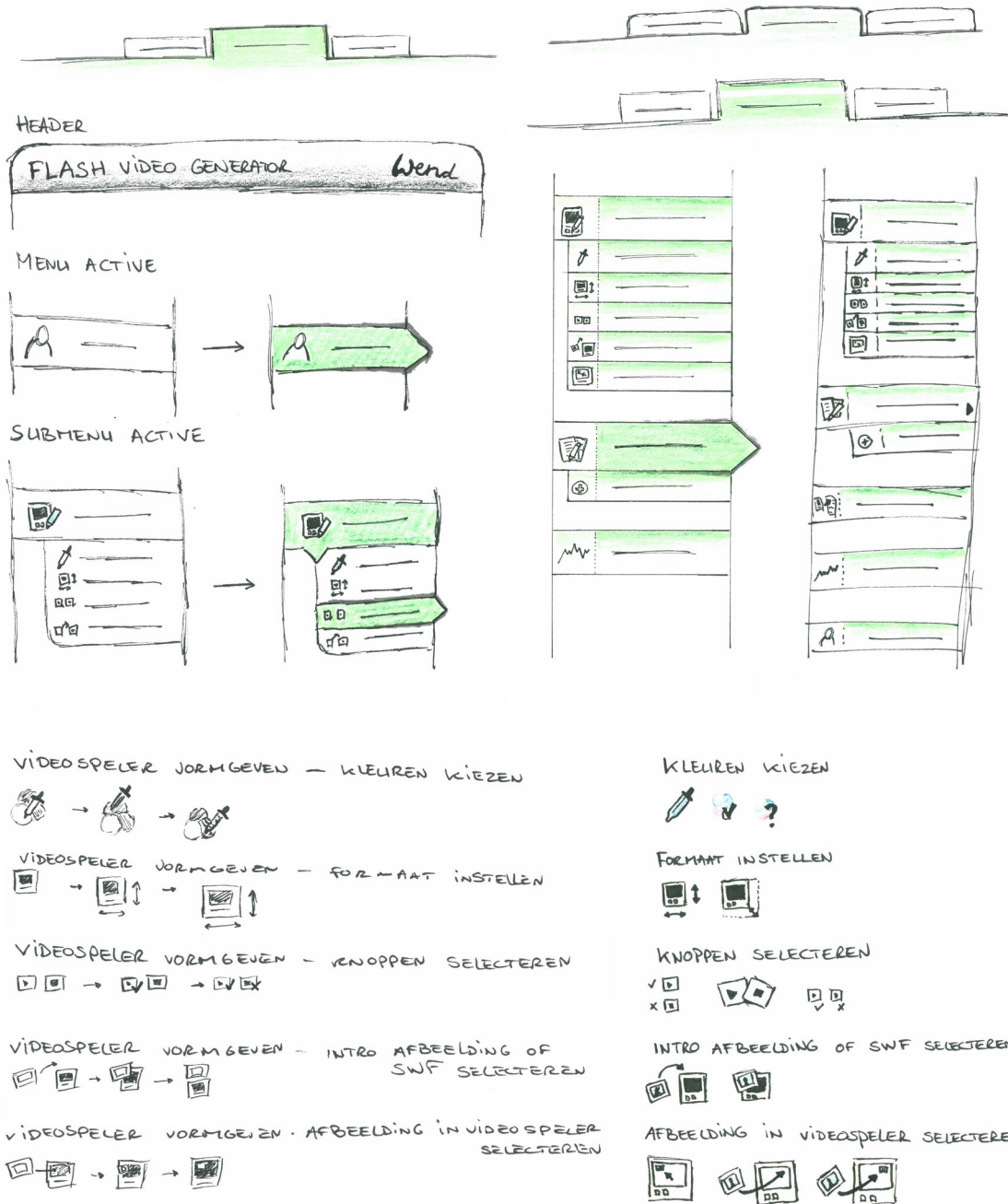
### Videospeler beheren

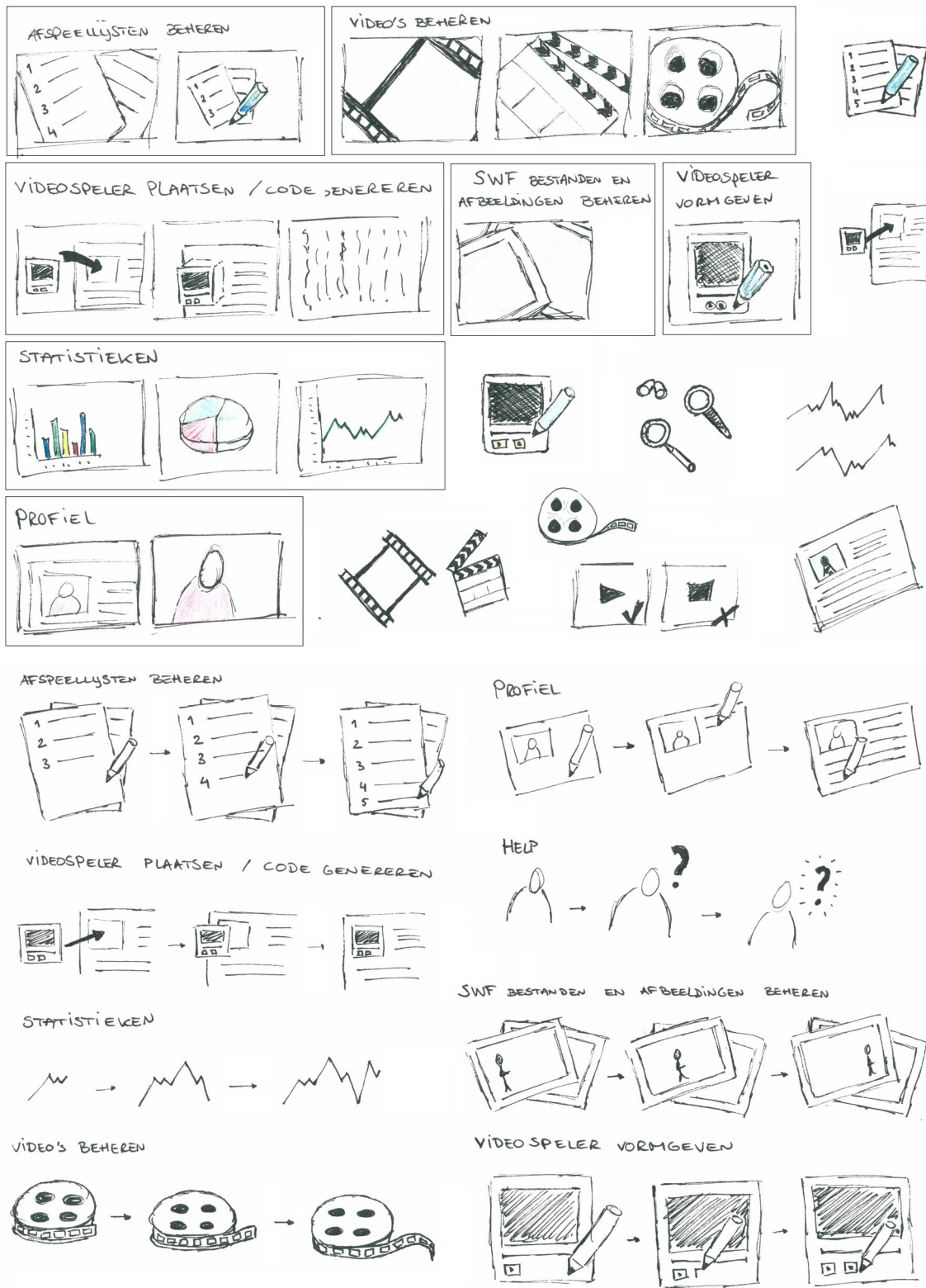
APPLICATIE TITEL				LOGO
		BREADCRUMBS		
		TITEL		
			SUBMENU	
MENU		VIDEOSPELER PREVIEW		SUBTITEL
				— <input type="text"/>
				— <input type="text"/>
				— <input type="text"/>
		<input type="text"/>		
		BESCHIKBARE STYLEN		
HELP KNOP				

Na overleg met opdrachtgever is besloten de beschikbare stijlen op elke subpagina van de pagina 'Videospeler beheren' te plaatsen.

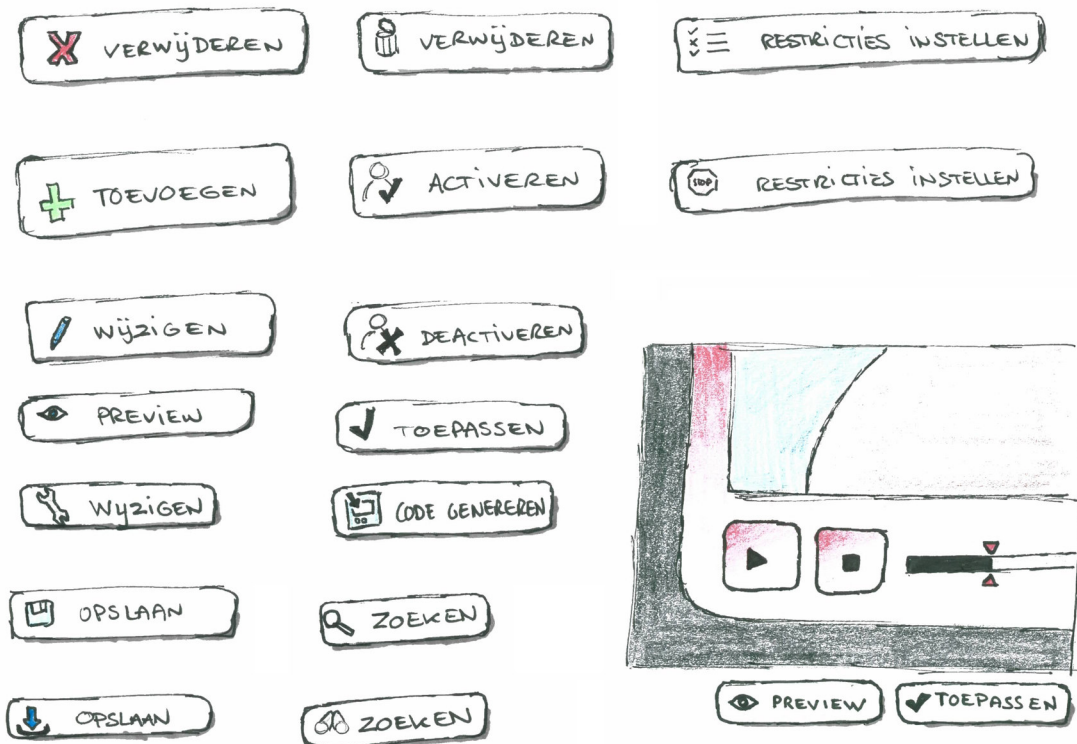
### 3 SCHETSEN

Dit hoofdstuk geeft de schetsen weer die zijn voortgevloeid uit de wireframes uit hoofdstuk 2 'Wireframes'.









## 4 ICONEN

Voor de applicatie zijn een aantal iconen ontwikkeld. Deze iconen zijn onder te verdelen in twee categoriën.

- Algemene iconen
- Applicatie specifieke iconen



Algemene iconen zijn iconen die ook bij applicaties als Word, Excel en andere Content Management Systemen worden gebruikt.

De applicatie specifieke iconen zijn nieuwe iconen die speciaal zijn ontworpen voor de te ontwikkelen applicatie en hebben betrekking op handelingen die alleen binnen de applicatie worden uitgevoerd.

### 4.1 Algemene iconen







Deze paragraaf geeft de algemene iconen weer.

icoon	bedoelde betekenis
	toevoegen
	opslaan
	wijzigen
	verwijderen
	verwijderen
	zoeken
	volgende / verplaatsen naar rechts
	vorige / verplaatsen naar links

	kleur kiezen
	help

## 4.2 Applicatie specifieke iconen

In deze paragraaf worden de applicatie specifieke iconen weergegeven.

icoon	bedoelde betekenis
	video's beheren
	afbeeldingen beheren
	afbeeldingen beheren
	videospeler beheren
	afspeellijsten beheren
	videospeler plaatsen
	statistieken
	profiel
	voorbeeld bekijken
	toepassen

## 5 SCHERMEN EN SCHERMELEMENTEN

Dit hoofdstuk toont de ontwikkelde schermen. Hiermee wordt een beeld geschetst van de richting waarin de vormgeving zal gaan. Nog niet alle schermen zijn vormgegeven; de overige schermen worden ontwikkeld nadat de eerste usability test is uitgevoerd.

De opdrachtgever heeft op verschillende schermen feedback gegeven. De schermen die worden getoond zijn de laatste versies, waarin de feedback reeds is verwerkt. De feedback zal bij de betreffende schermen worden vermeld. Daarnaast zijn er een aantal algemene feedback punten gegeven.

### 5.1 Algemene elementen

Hieronder wordt weergegeven hoe de knoppen zijn geëvolueerd.



De eerste versie van de knoppen moest iets meer 'web 2.0' zijn. Daarmee werd het contrast met het hoofdmenu echter te groot (versie 2), de knop is daarom iets verkleind en is het witte verloop iets subtieler weergegeven. Ook is het hoofdmenu meer afgestemd op de 'web 2.0 look'. De icoon was echter te weinig zakelijk, te speels. Uiteindelijk is de icoon van de eerste versie gebruikt om de website een 'zakelijke web 2.0 look' te geven.

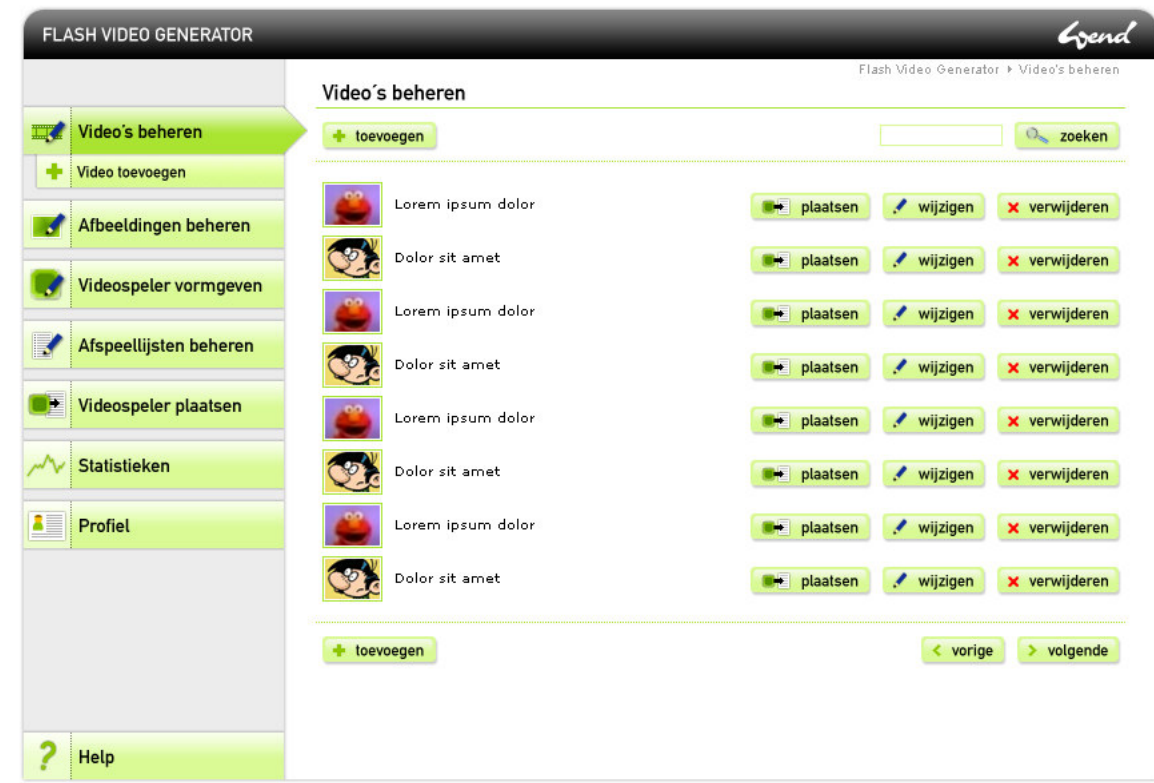
Daarnaast heeft de opdrachtgever aangegeven dat de ruimte tussen de menu items wellicht weggelaten voor meer rust en overzicht. Deze keuze wordt tijdens de eerste usability test aan de testpersonen voorgelegd.



of



## 5.2 Video's beheren



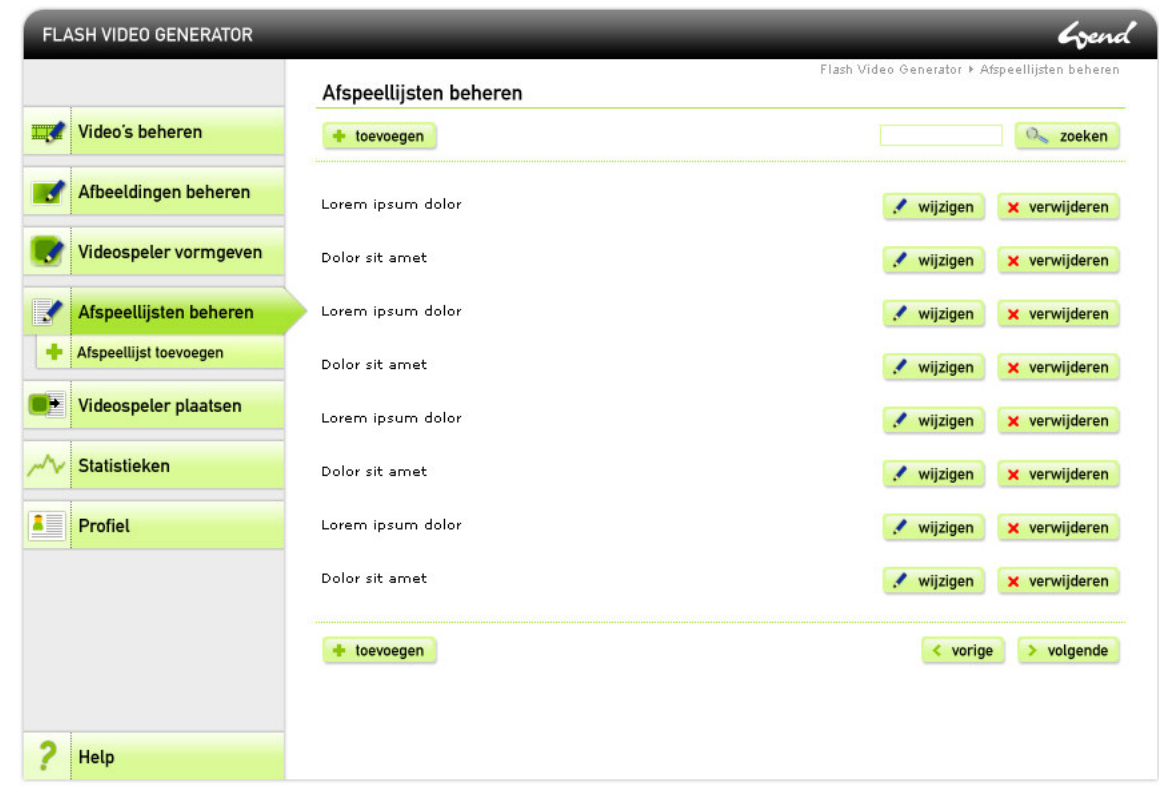
Deze pagina toont alle toegevoegde video's; per afspeellijst worden de knoppen 'plaatsen', 'wijzigen' en 'verwijderen' getoond.

### 5.3 Afbeeldingen beheren



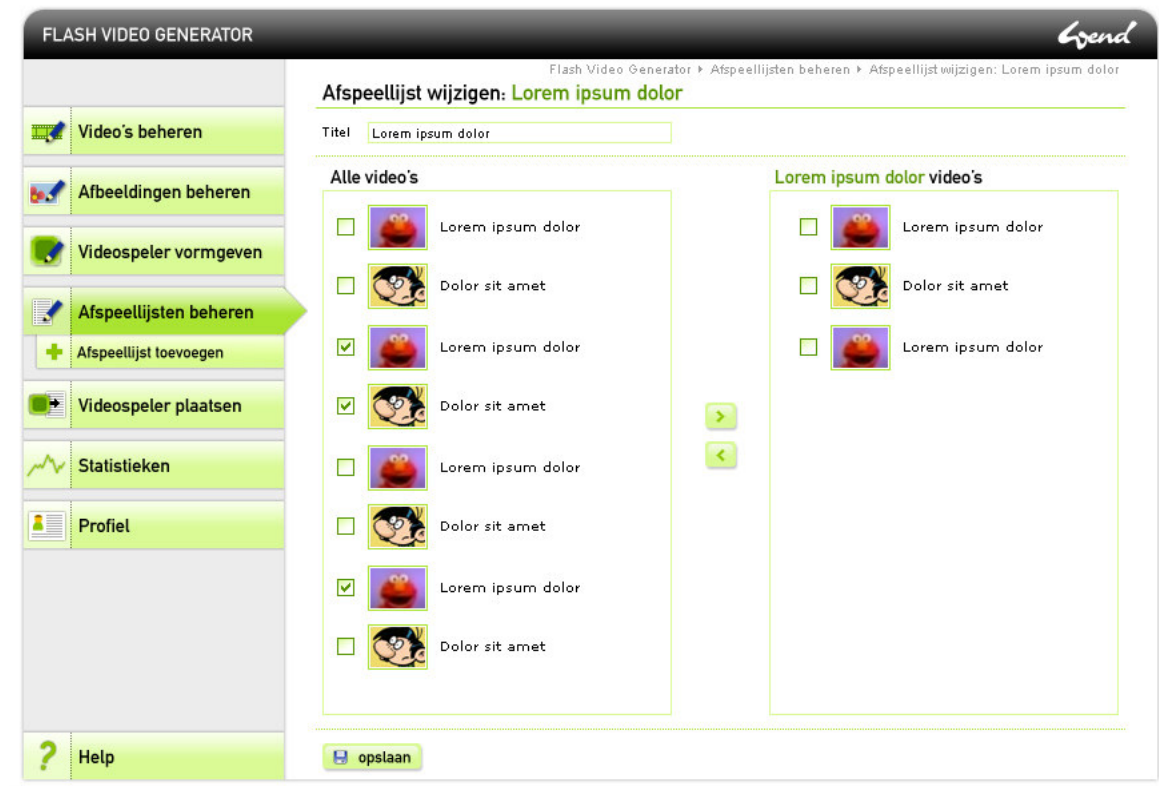
Deze pagina toont alle toegevoegde afbeeldingen; per afspeellijst worden de knoppen 'wijzigen' en 'verwijderen' getoond.

## 5.4 Afspeellijsten beheren



Deze pagina toont alle toegevoegde afspeellijsten; per afspeellijst worden de knoppen 'wijzigen' en 'verwijderen' getoond.

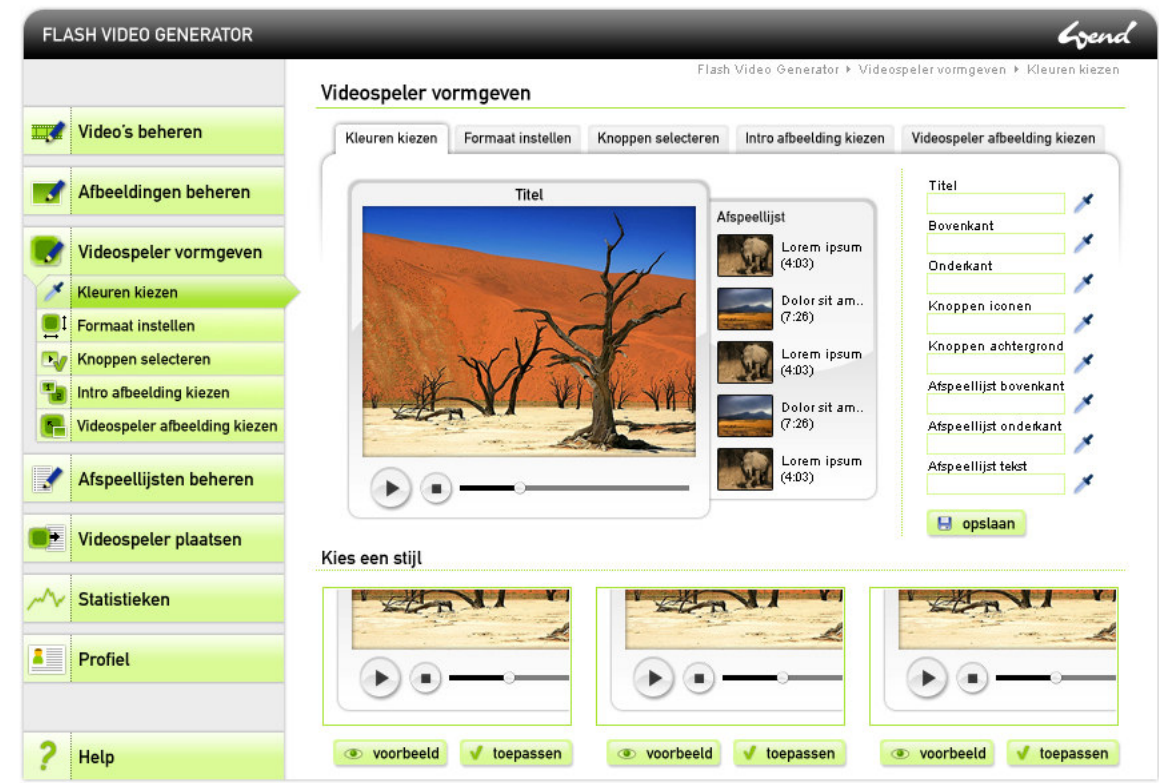
## 5.5 Afspeellijst wijzigen



Dit is het scherm 'Afspeellijst wijzigen'. Aan de linkerkant wordt het hoofdmenu getoond. In het contentgedeelte staan naast de titel van de pagina twee lijsten, 'Alle video's' aan de linkerkant en de video's van de afspeellijst 'Zuid Afrika' aan de rechterkant. Door de video's binnen een lijst aan te vinken en op een van de pijltjes in het midden van de pagina aan te klikken kan de inhoud van een lijst worden beheerd.



## 5.6 Kleuren kiezen



Deze afbeelding toont het scherm 'Videospeler vormgeven - Kleuren kiezen'. Aan de rechterkant kan de kleur van verschillende elementen van de videospeler worden weergegeven. In het midden wordt een preview van de videospeler getoond zodat de gebruiker gelijk kan zien hoe aanpassingen eruit zien. Op elke subpagina van het onderdeel 'Videospeler vormgeven' kan de gebruiker een stijl kiezen.

Het submenu wordt in dit geval zowel in het hoofdmenu als met tabs weergegeven. De opdrachtgever heeft aangegeven dat alleen tabs rustgevend zou kunnen werken. De testpersonen krijgen deze keuze in de fase 'Usability testen van iconen en schermen' voorgelegd.

Aanvankelijk was er een groen verloop op de achtergrond te zien en waren de tabjes ook groen. In verband met het weergeven van een preview van de videospeler waarbij kleuren kunnen worden ingesteld zou dit groene verloop met de preview van de videospeler kunnen gaan vloeken. De achtergrond is daarom neutraal gehouden. Een bijkomend voordeel is dat de focus op de videospeler wordt gelegd.

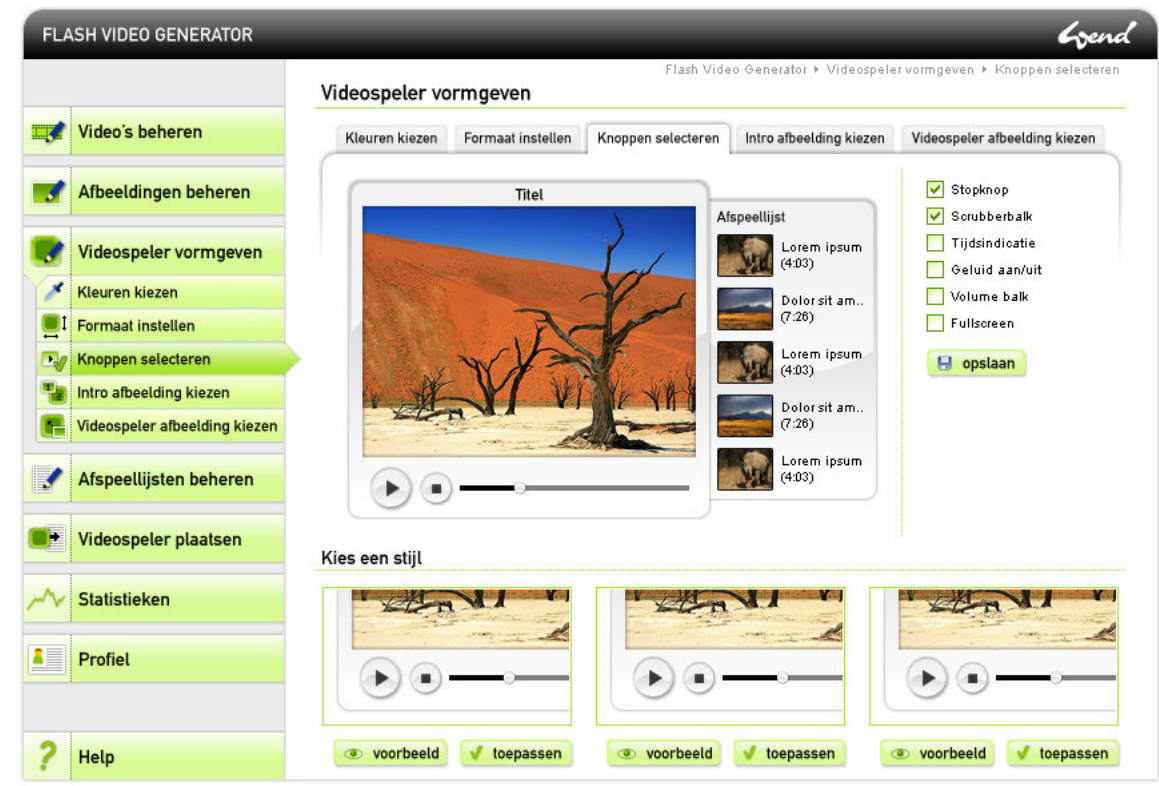
## 5.7 Formaat instellen



Wederom zijn er aanpassingen aan de rechterkant te maken. In het midden wordt nu weergegeven welke formaten ingesteld kunnen worden; de nummers corresponderen met de velden aan de rechterkant.

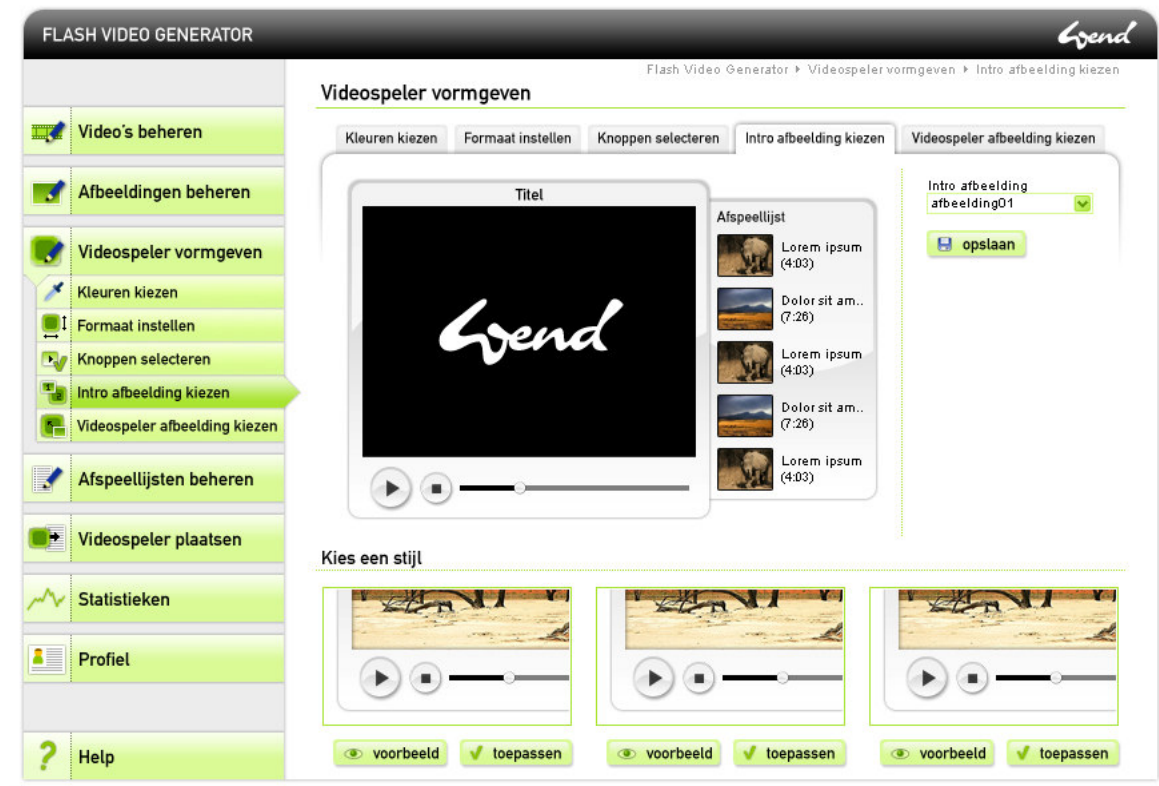
Aankankelijk waren de velden aan de rechterkant breder weergegeven. Op verzoek van de opdrachtgever zijn deze verkleind.

## 5.8 Knoppen selecteren



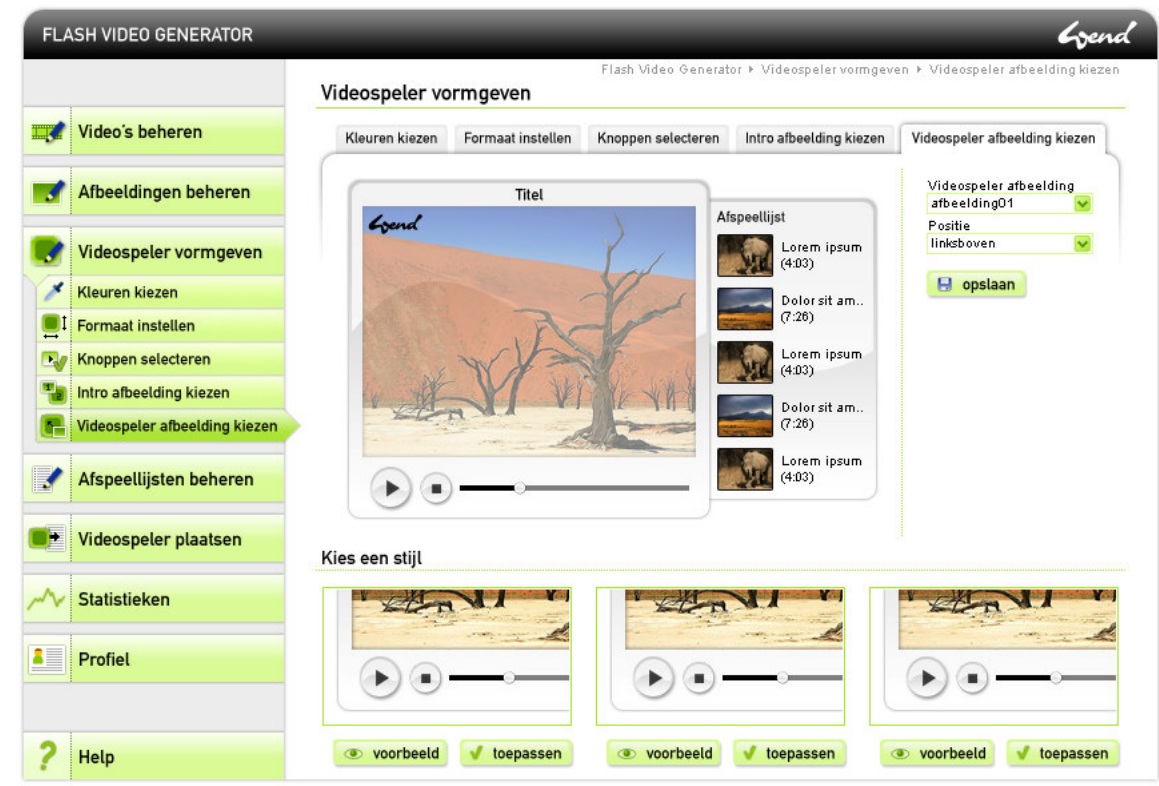
Op deze pagina kan worden aangegeven welke knoppen die videospeler moet tonen.

## 5.9 Intro afbeelding kiezen



Met bovenstaand scherm kan een afbeelding worden ingesteld die voor de video een aantal seconden zal worden getoond. Deze afbeeldingen kunnen worden beheerd onder 'Afbeeldingen beheren' in het hoofdmenu.

## 5.10 Videospelerafbeelding kiezen



Met bovenstaand scherm kan een afbeelding worden ingesteld die in een hoek van de videospeler zal worden getoond. Deze afbeeldingen kunnen worden beheerd onder 'Afbeeldingen beheren' in het hoofdmenu.

# **Testplan voor 'Usability testen van iconen en schermen' v1.0**

**Student:**

David Krijgsman, 20040036

**Bedrijfsmentoren:**

Maarten van Appel, Diederik van Huijstee

**Begeleidende docenten:**

Jacob van der Linden, Ellen Grummels

**Datum:**

6 oktober 2007

## INHOUDSOPGAVE

1	INLEIDING	1
2	DOEL	2
2.1	Hoofdvraag	2
2.2	Deelvragen	2
3	BESCHRIJVING VAN TESTTAKEN	3
3.1	Iconen herkennen	3
3.2	Iconen en betekenissen koppelen	4
3.3	Vragen over schermen	4
BIJLAGEN		
B1	ICONEN	15
B1.1	Algemene iconen	15
B1.2	Applicatie specifieke iconen	16

## 1 INLEIDING

Dit document is geschreven voor David Krijgsman, die de test zal uitvoeren en dient als leidraad bij de voorbereiding en uitvoering van de usability test van iconen en schermen. Als onderdeel van de ontwikkeling van de Flash Video Generator zijn er een aantal iconen en schermen ontwikkeld die op usability getest zullen worden. Dit document geeft inzicht in de wijze waarop deze test zal plaatsvinden.

In hoofdstuk 2 wordt het doel van de test uit de doeken gedaan. Vervolgens worden in hoofdstuk 3 de taken die de gebruiker moet uitvoeren gegeven. Tot slot volgen enkele vragen met betrekking tot de ontworpen schermen..



## 2 DOEL

### 2.1 Hoofdvraag

Het doel van dit onderzoek is bepalen of de ontwikkelde iconen en schermen voldoende overeenkomen met de verwachtingen van de gebruiker. Dit resulteert in de volgende hoofdvraag.

*Komen de iconen en schermen voldoende overeen met de verwachtingen van de gebruiker?*

Deze hoofdvraag valt uiteen in drie deelvragen die in de volgende paragraaf staan beschreven.

### 2.2 Deelvragen

Het onderzoek zoekt het antwoord op bovenstaande hoofdvraag. Hiertoe zijn drie deelvragen geformuleerd:

- *In hoeverre herkennen gebruikers de ontwikkelde iconen?*
- *In hoeverre herkennen gebruikers de iconen als de betekenissen bekend zijn?*
- *In hoeverre geven de schermen duidelijkheid over de wijze waarop taken uitgevoerd moeten worden?*

Corresponderend met bovenstaande deelvragen wordt het onderzoek opgedeeld in drie delen. In het volgende hoofdstuk wordt elk deel nader toegelicht.

### 3 BESCHRIJVING VAN TESTTAKEN

#### 3.1 Iconen herkennen

Dit onderdeel van het onderzoek geeft antwoord op de volgende deelvraag.

*In hoeverre herkennen de gebruikers de ontwikkelde iconen?*

Hiertoe krijgen de testpersonen een lijst met alle ontwikkelde iconen voorgelegd. Voor een aantal handelingen zijn meerdere iconen ontwikkeld. Het is de bedoeling dat de testpersonen bij elk icoon de betekenis of associatie geven.

Bij het verwerken van de testresultaten wordt de daadwerkelijke betekenis vergeleken met wat de testpersonen hebben ingevuld. Aan de hand van deze resultaten zullen de iconen worden doorontwikkeld.

Bij de iconen is het volgende onderscheid te maken.

- Algemene iconen
- Applicatie specifieke iconen

Algemene iconen zijn iconen die ook bij applicaties als Word, Excel en andere Content Management Systemen worden gebruikt.

De applicatie specifieke iconen zijn nieuwe iconen die speciaal zijn ontworpen voor de te ontwikkelen applicatie en hebben betrekking op handelingen die alleen binnen de applicatie worden uitgevoerd. De kans dat testpersonen de iconen herkennen is vrij laag omdat het geheel nieuw ontworpen iconen zijn.

Naar verwachting zullen de algemene iconen eerder worden herkend dan de applicatie specifieke iconen.

Alle ontworpen iconen zijn terug te vinden in de bijlagen.

### 3.2 Iconen en betekenissen koppelen

Het tweede deel van het onderzoek geeft antwoord op de volgende deelvraag.

*In hoeverre herkennen gebruikers de iconen als de betekenissen bekend zijn?*

De testpersonen krijgen opnieuw de lijst met iconen voorgelegd. Nu hebben ze echter beschikking over een tweede lijst met alle mogelijke betekenissen. Het is de bedoeling dat de iconen aan de betekenissen worden gekoppeld.

### 3.3 Vragen over schermen

Als laatste onderdeel wordt de testpersoon gevraagd een aantal taken uit te voeren aan de hand van enkele ontworpen schermen. Dit geeft antwoord op de volgende deelvraag.

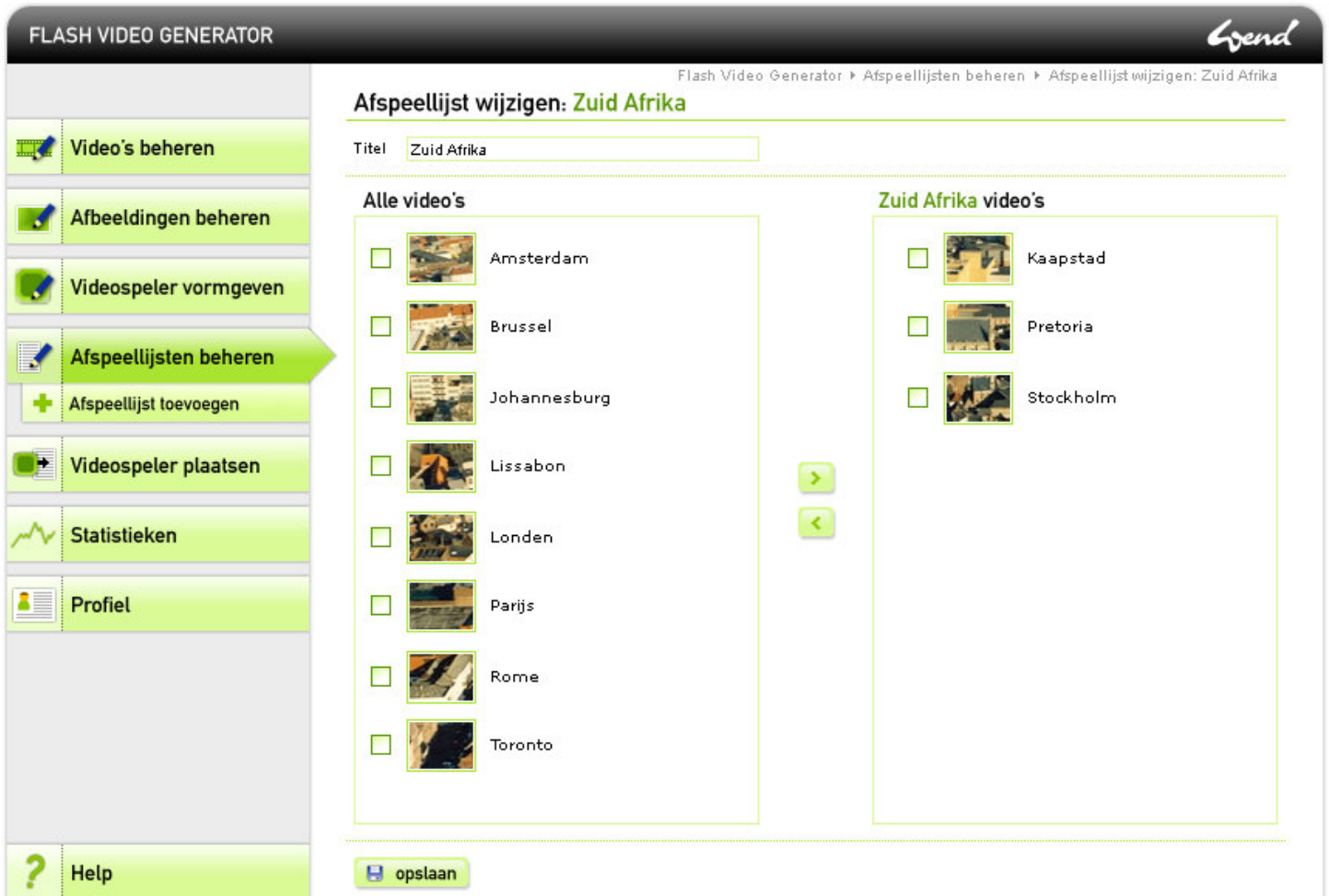
*In hoeverre geven de schermen duidelijkheid over de wijze waarop taken uitgevoerd moeten worden?*

Hierbij is gekozen voor vragen die gaan over handelingen die wat gecompliceerder zijn of maar zelden worden uitgevoerd. Daarnaast wordt duidelijk of de gebruikers de relatie tussen verschillende onderdelen van de applicatie begrijpen.

Tot slot volgen vragen met betrekking tot de vormgeving van de applicatie waarover de testpersoon zijn of haar voorkeur kan uitspreken.

De vragen zullen nu worden weergegeven en toegelicht.

### Vraag 1



De testpersoon wordt gevraagd de handelingen te beschrijven die nodig zijn om 'Johannesburg' aan de afspeellijst 'Zuid Afrika' toe te voegen en 'Stockholm' eruit te halen.

Hiermee wordt getoetst of de gebruiker het toevoegen en verwijderen van video's aan een afspeellijst begrijpt. Bij deze handeling wordt het principe van twee lijsten gebruikt, een principe dat regelmatig op het web voor komt.

Regelmaat van uitvoeren: regelmatig

## Vraag 2

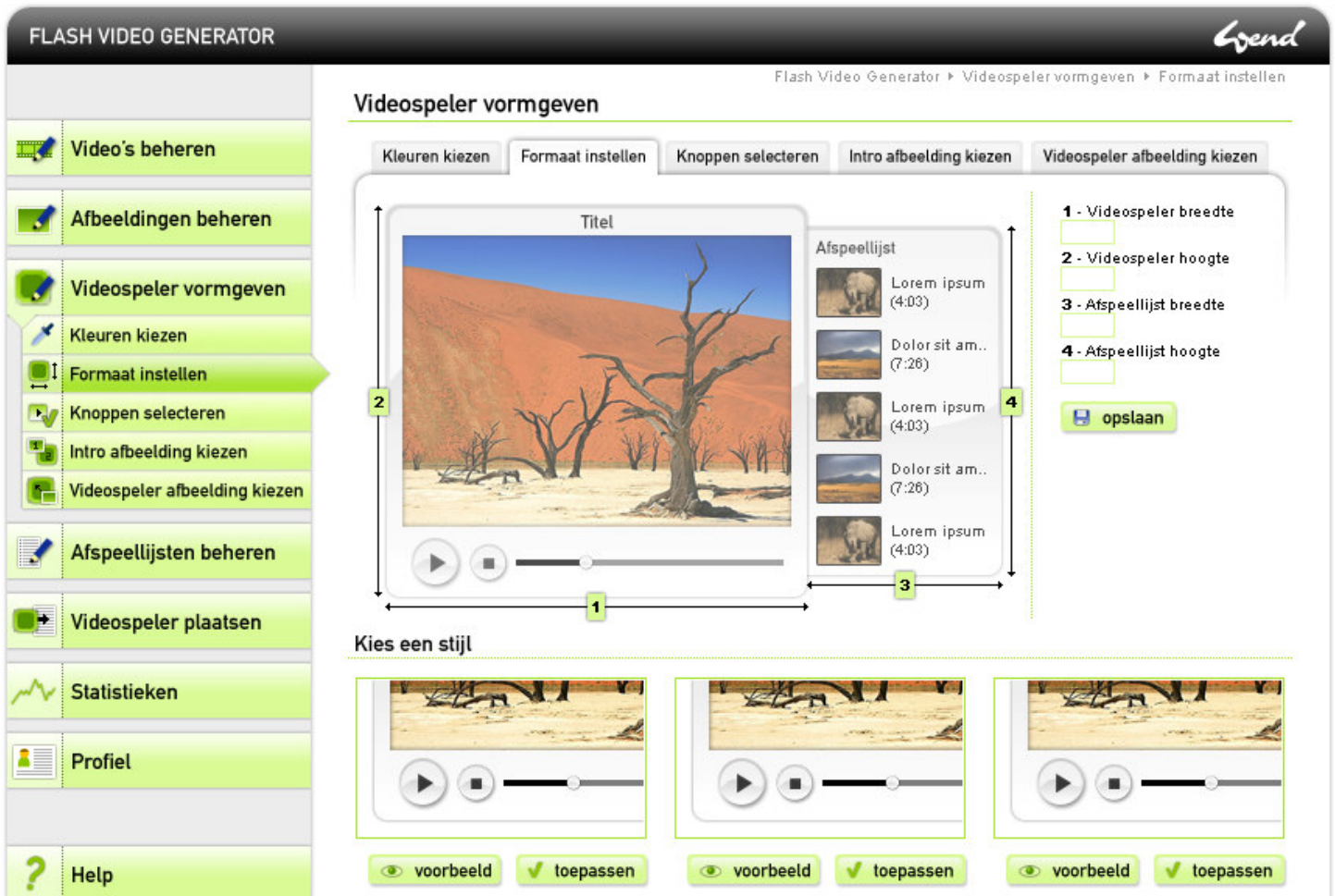


De testpersoon wordt gevraagd de videospeler rood te kleuren.

Hiermee wordt gekeken of de gebruiker begrijpt dat in de velden een hexadecimale waarde moet worden ingevuld. Daarnaast wordt gecontroleerd of de gebruiker begrijpt dat hij een kleur kan kiezen met de pipet als de hexadecimale waarde van een kleur niet bekend is.

Regelmaat van uitvoeren: zelden

### Vraag 3



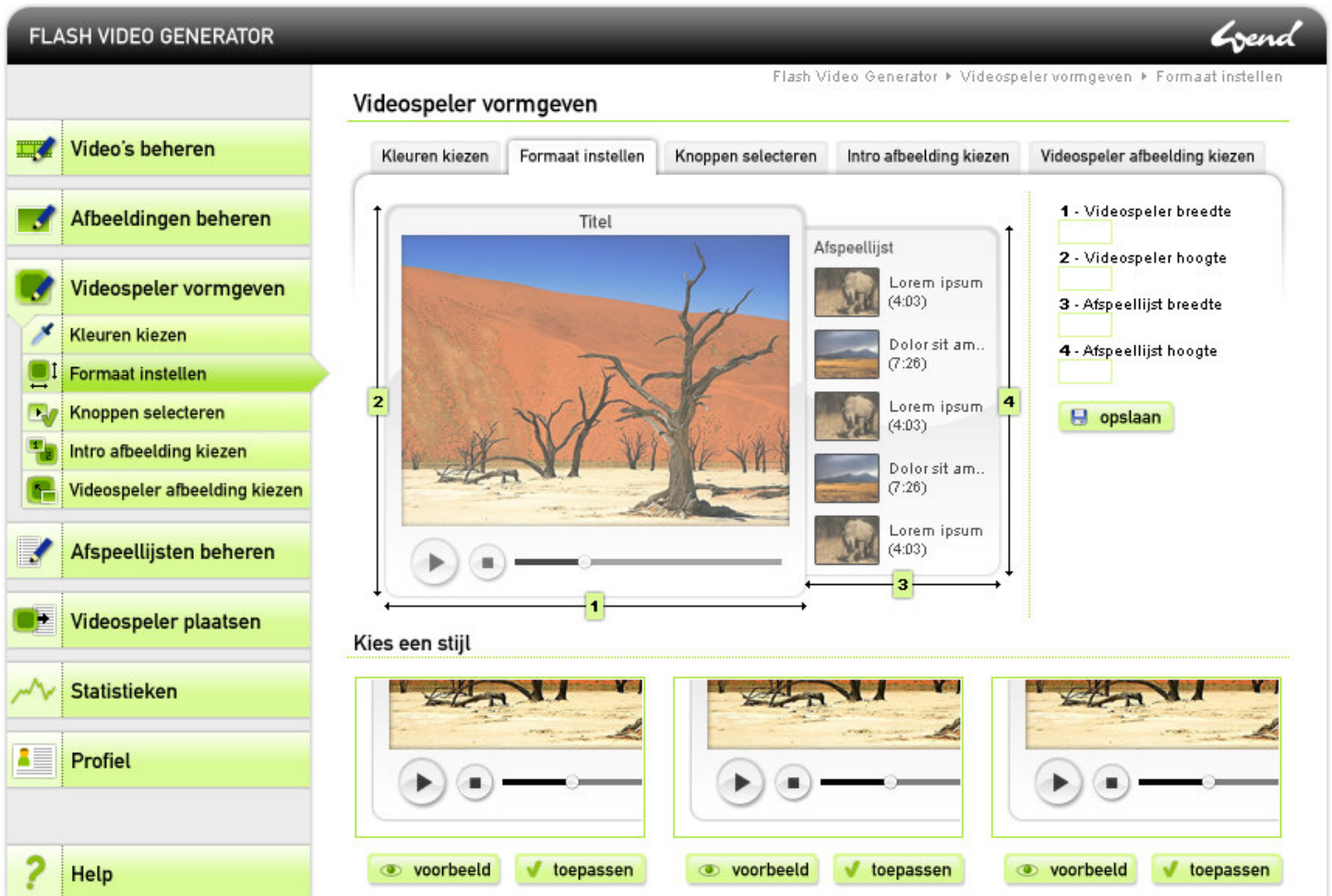
De testpersoon wordt gevraagd de videospeler van een ander formaat te voorzien.

Hiermee wordt gecontroleerd of de gebruiker de relatie tussen de nummers in de figuur en de nummers van de velden begrijpt.

Regelmaat van uitvoeren: zelden



#### Vraag 4

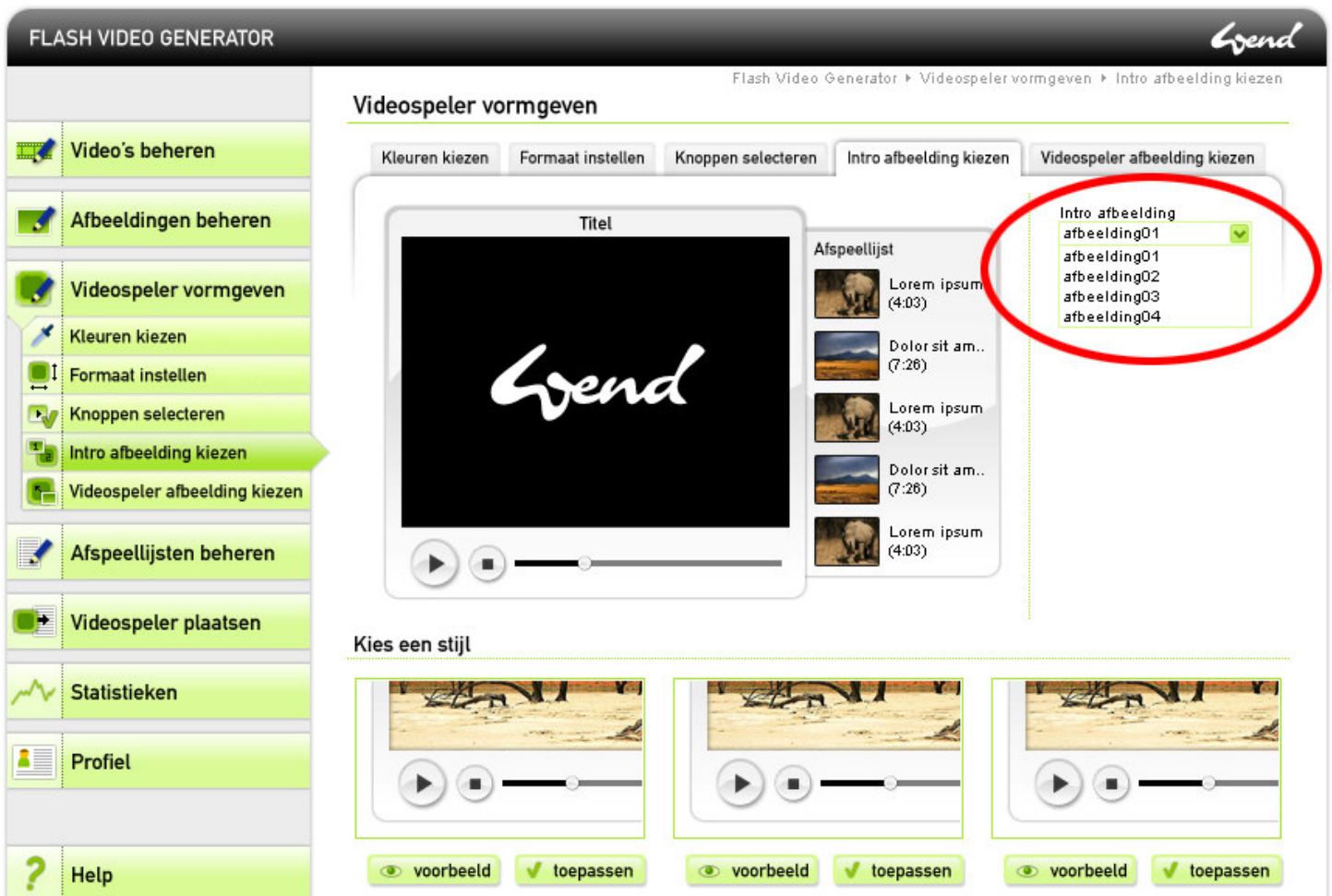


De testpersoon wordt gevraagd om de videospeler van een andere stijl te voorzien.

Hiermee wordt gecontroleerd of de gebruiker begrijpt dat op alle subpagina's van 'Videospeler vormgeven' hij de mogelijkheid heeft om een stijl te kiezen.

Regelmaat van uitvoeren: zelden

### Vraag 5



De testpersoon wordt gevraagd waar de afbeeldingen in het aangegeven vlak beheerd kunnen worden.

Hiermee wordt gecontroleerd of de gebruiker de relatie tussen de afbeeldingen die bij deze pagina te selecteren zijn en het onderdeel waar de afbeeldingen te beheren zijn begrijpt.

Regelmaat van uitvoeren: zelden



## Vraag 6


FLASH VIDEO GENERATOR Legend

Flash Video Generator > Videospeler vormgeven > Knoppen selecteren






### Videospeler vormgeven

Kleuren kiezen   Formaat instellen   Knoppen selecteren   Intro afbeelding kiezen   Videospeler afbeelding kiezen


**Titel**



**Afspeellijst**



-  Lorem ipsum (4:03)
-  Dolor sit am.. (7:26)
-  Lorem ipsum (4:03)
-  Dolor sit am.. (7:26)
-  Lorem ipsum (4:03)

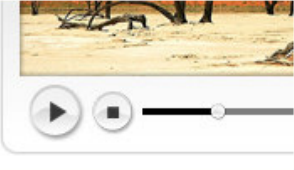
- ☒ Stopknop
- ☒ Scrubberbalk
- ☐ Tijdsindicatie
- ☐ Geluid aan/uit
- ☐ Volume balk
- ☐ Fullscreen



 **opslaan**

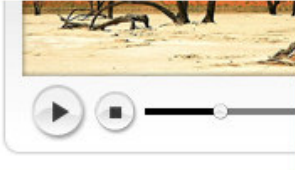
### Kies een stijl




 voorbeeld    toepassen



 voorbeeld    toepassen



 voorbeeld    toepassen

6.1 'Videospeler vormgeven met' navigatie in **hoofdmenu en tabs**

FLASH VIDEO GENERATOR

Legend

Flash Video Generator ▶ Videospeler vormgeven ▶ Knoppen selecteren

Video's beheren

Afbeeldingen beheren

Videospeler vormgeven

Kleuren kiezen

Formaat instellen

Knoppen selecteren

Intro afbeelding kiezen

Videospeler afbeelding kiezen

Afspeellijsten beheren

Videospeler plaatsen


Statistieken

Profiel

Help

Knoppen selecteren

Titel



Afspeellijst

Lorem ipsum (4:03)

Dolor sit am.. (7:26)

Lorem ipsum (4:03)

Dolor sit am.. (7:26)

Lorem ipsum (4:03)

☒ Stopknop

☒ Scrubberbalk

☐ Tijdsindicatie

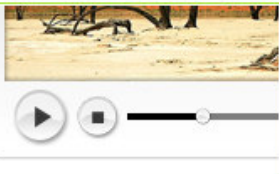
☐ Geluid aan/uit

☐ Volume balk

☐ Fullscreen

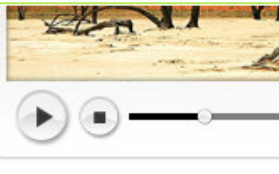
opslaan

Kies een stijl



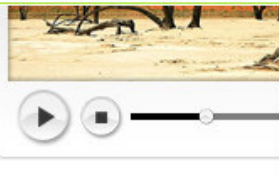
voorbeeld

toepassen



voorbeeld

toepassen

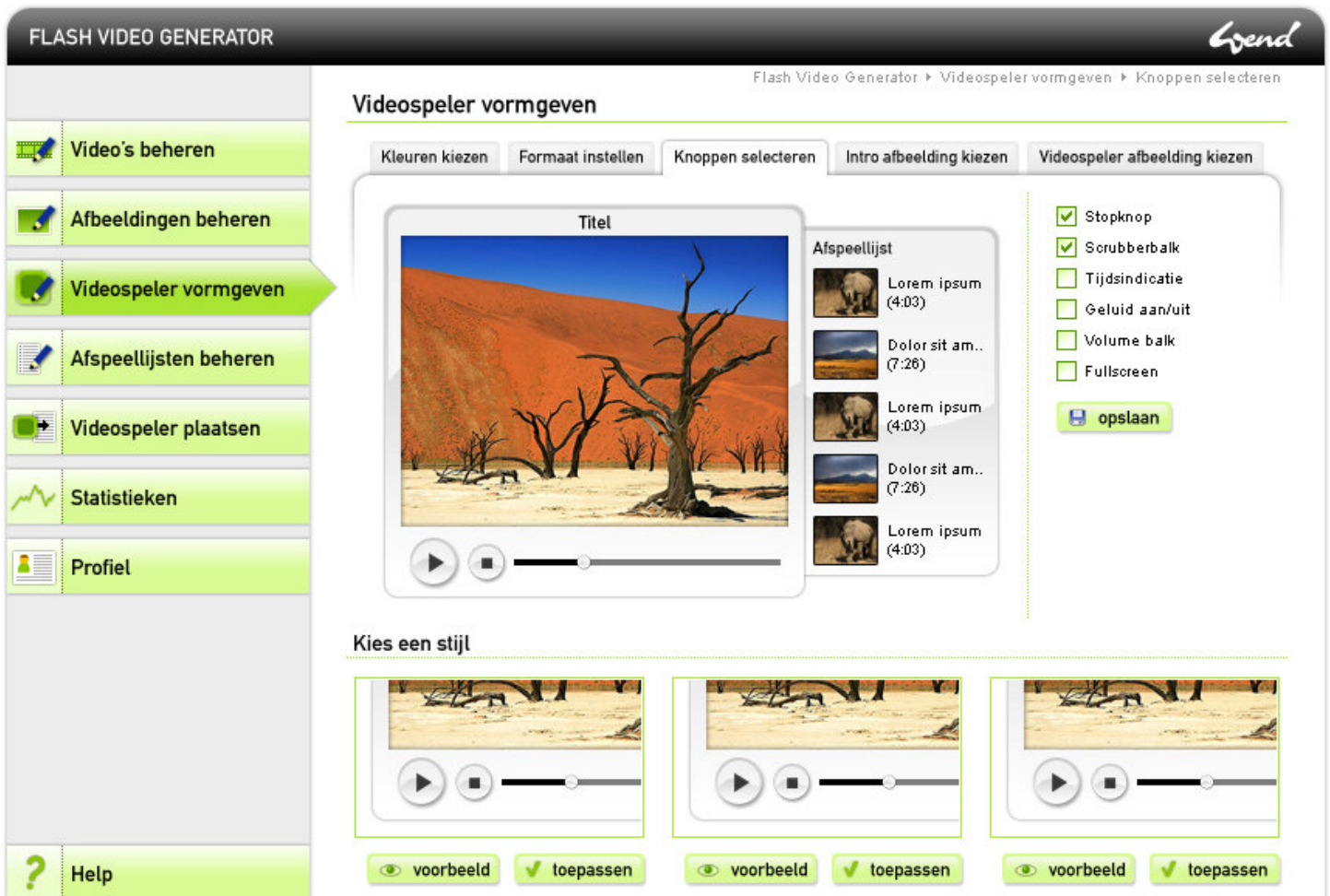


voorbeeld

toepassen

6.2 'Videospeler vormgeven' met navigatie in **alleen hoofdmenu**

11

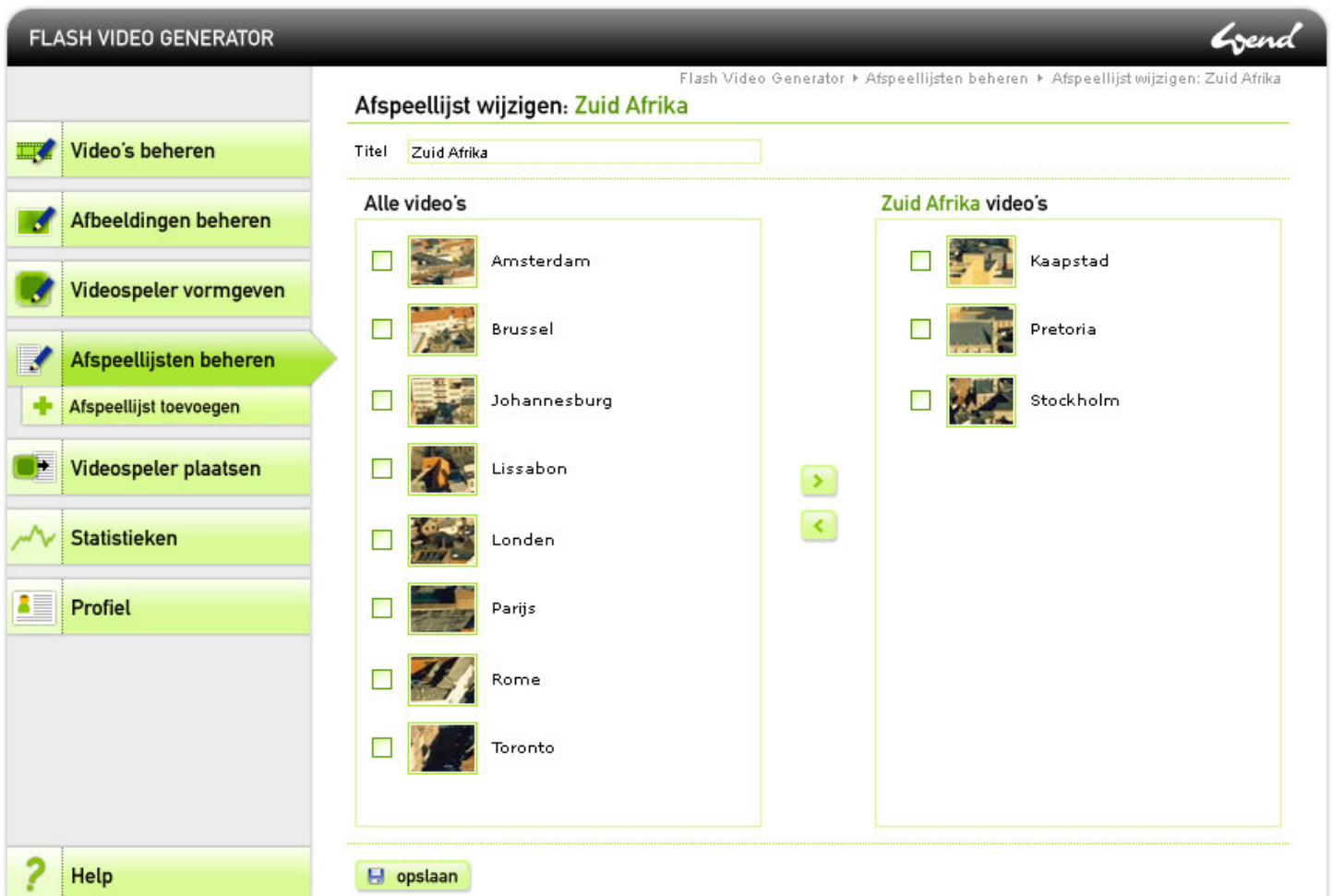


### 6.3 'Videospeler vormgeven' met navigatie in **alleen tabs**

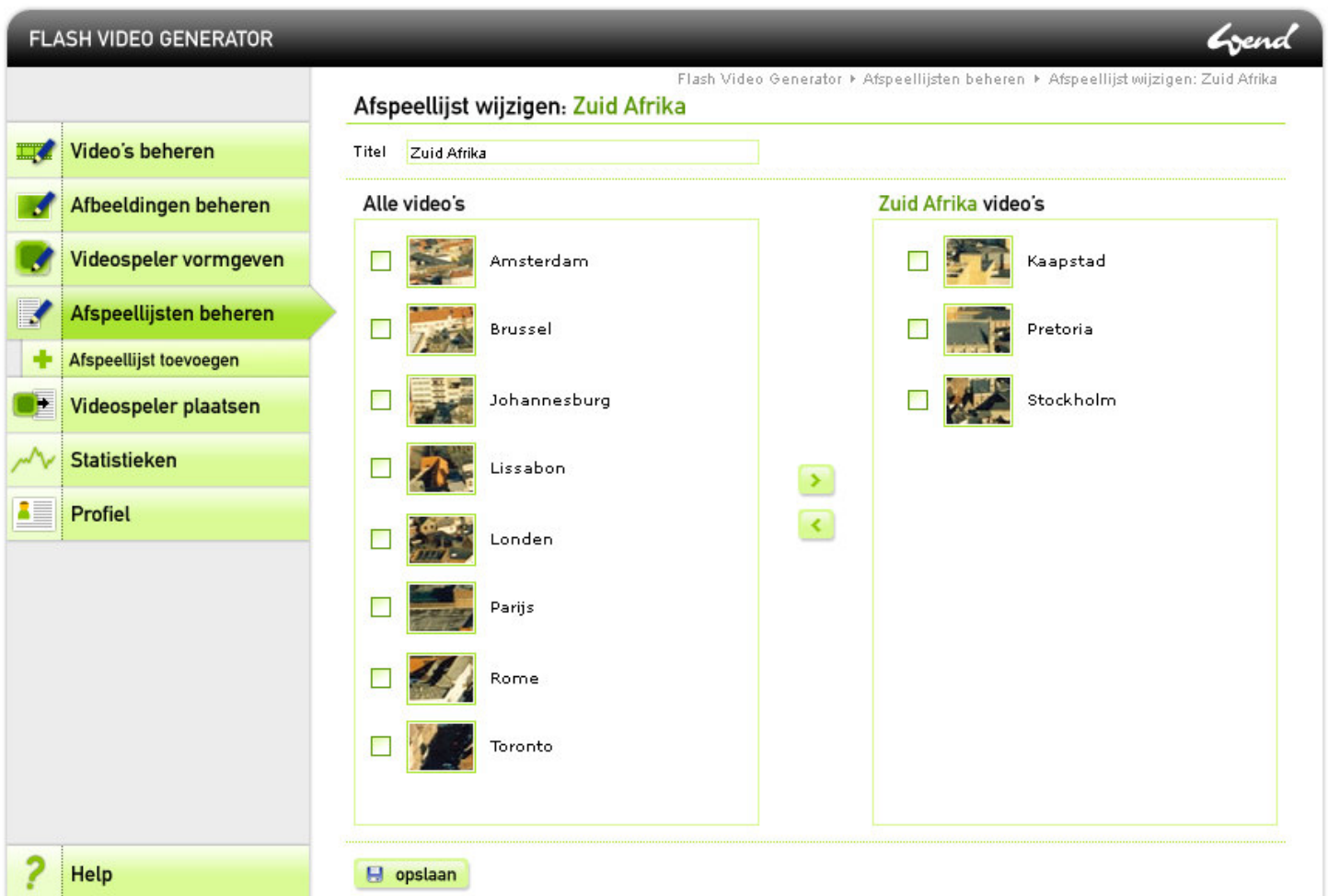
De testpersoon wordt gevraagd zijn voorkeur uit te spreken over bovenstaande drie variaties op de subnavigatie.

Met deze vraag wordt gekeken welke variatie de gebruiker het meest aanspreekt.

## Vraag 7



7.1 Menu met ruimte



## 7.2 Aansluitend menu zonder ruimte

Wederom wordt de gebruiker gevraagd zijn voorkeur uit te spreken, ditmaal met betrekking tot het menu.






Met deze vraag wordt gekeken of de gebruiker de ruimte tussen menu items als overzichtelijker of juist minder overzichtelijk ervaart.

## B1 ICONEN

### B1.1 Algemene iconen

icoon	betekenis
	toevoegen
	opslaan
	wijzigen
	verwijderen
	verwijderen
	zoeken
	volgende / naar rechts verplaatsen
	vorige / naar links verplaatsen
	kleur kiezen
	help

## B1.2 Applicatie specifieke iconen

icoon	betekenis
	video's beheren
	afbeeldingen beheren
	afbeeldingen beheren
	videospeler vormgeven
	afspeellijsten beheren
	videospeler plaatsen
	statistieken
	profiel
	formaat instellen
	knoppen selecteren
	intro afbeelding kiezen
	videospeler afbeelding kiezen
	voorbeeld bekijken
	toepassen



# **Testresultaten van 'Usability testen van iconen en schermen' v1.0**

## **Student:**

David Krijgsman, 20040036

## **Bedrijfsmentoren:**

Maarten van Appel, Diederik van Huijstee

## **Begeleidende docenten:**

Jacob van der Linden, Ellen Grummels

## **Datum:**

24 oktober 2007



## INHOUDSOPGAVE

1	INLEIDING	1
2	VERWERKTE TESTRESULTATEN ICONEN EN SCHERMEN	2
2.1	Iconen herkennen	2
2.1.1	<i>Algemene iconen</i>	2
2.1.2	<i>Applicatie specifieke iconen</i>	3
2.2	Iconen en betekenissen koppelen	4
2.2.1	<i>Algemene iconen</i>	4
2.2.2	<i>Applicatie specifieke iconen</i>	5
2.3	Vragen over schermen	6
3	CONCLUSIE EN AANBEVELINGEN	17
4	VERWERKTE TESTRESULTATEN HERONTWORPEN ICONEN	20
BIJLAGEN		
B1	ONVERWERKTE TESTRESULTATEN ICONEN EN SCHERMEN	22
B1.1	Iconen herkennen	22
B1.2	Iconen en betekenissen koppelen	33
B1.3	Vragen over schermen	43
B2	ONVERWERKTE TESTRESULTATEN HERONTWORPEN ICONEN	50

## 1 INLEIDING

Dit document is geschreven voor David Krijgsman, die aan de hand van de testresultaten de geadviseerde wijzigingen door zal uitvoeren. Als onderdeel van de ontwikkeling van de Flash Videospeler Generator zijn er een aantal iconen en schermen ontwikkeld die op usability getest zijn. Dit document geeft de testresultaten weer en geeft antwoord op de hoofdvraag en deelvragen die in het document 'Testplan voor 'Usability testen van iconen en schermen' v1.0' zijn geformuleerd.

De hoofdvraag was als volgt geformuleerd.

*Komen de iconen en schermen voldoende overeen met de verwachtingen van de gebruiker?*

Deze hoofdvraag valt uiteen in drie deelvragen die als volgt zijn geformuleerd.

- *In hoeverre herkennen gebruikers de ontwikkelde iconen?*
- *In hoeverre herkennen gebruikers de iconen als de betekenissen bekend zijn?*
- *In hoeverre geven de schermen duidelijkheid over de wijze waarop taken uitgevoerd moeten worden?*

Omdat blijkt dat de ondervraagde mensen de voorkeur geven aan een vormgeving zonder submenu en met tabs (zie paragraaf 2.3 'Vragen over schermen') wordt er geen gebruik meer gemaakt van de iconen 'formaat instellen', 'knoppen selecteren', 'intro afbeelding kiezen' en 'videospeler afbeelding kiezen'. Deze iconen zijn bij het verwerken van de testresultaten dan ook buiten beschouwing gelaten. Het icoon 'kleuren kiezen' is ook een icoon voor het submenu maar wordt ook op andere pagina's gebruikt en wordt dus wel meegenomen in het verwerken van resultaten.

Het eerste deel van het onderzoek is door 16 mensen ingevuld; het tweede en derde deel door 13 personen.

In hoofdstuk 2 worden de verwerkte testresultaten weergegeven, onderverdeeld in de categorieën vermeld in het document 'Testplan voor 'Usability testen van iconen en schermen' v1.0'. In dit hoofdstuk wordt duidelijk welke iconen zijn geslaagd en welke nog verdere ontwikkeling behoeven en of de ontworpen schermen duidelijk zijn. In hoofdstuk 3 wordt vervolgens samengevat wat voor invloed de usability test op het ontwerp zal hebben met behulp van een lijst van aanbevelingen. Tot slot volgen de onverwerkte testresultaten in de bijlagen.

## 2 VERWERKTE TESTRESULTATEN ICONEN EN SCHERMEN

### 2.1 Iconen herkennen









Dit onderdeel van het onderzoek geeft antwoord op de volgende deelvraag.



*In hoeverre herkennen de gebruikers de ontwikkelde iconen?*

Hier toe krijgen de testpersonen een lijst met alle ontwikkelde iconen voorgelegd. Voor een aantal handelingen zijn meerdere iconen ontwikkeld. Het is de bedoeling dat de testpersonen bij elk icoon de betekenis of associatie geven.

#### 2.1.1 Algemene iconen

In deze paragraaf worden de verwerkte resultaten van de algemene iconen weergegeven. Het percentage geeft aan hoeveel van de ondervraagde testpersonen de icoon hebben herkend.







icoon	bedoelde betekenis	herkenningspercentage	geïnterpreteerde betekenis
	toevoegen	81,3 %	toevoegen; meer; combineren; drogist;
	opslaan	100,0 %	opslaan;
	wijzigen	62,5 %	wijzigen; tekenen / schrijven; aantekeningen;
	verwijderen	50,0 %	verwijderen; sluiten; stoppen / annuleren; vermenigvuldigen; wissen;
	verwijderen	75,0 %	verwijderen; vergrendelen;
	zoeken	68,8 %	zoeken; vergroten;
	volgende / verplaatsen naar rechts	100,0 %	volgende / verplaatsen naar rechts;
	vorige / verplaatsen naar links	100,0 %	vorige / verplaatsen naar links;

	kleur kiezen	75,0 %	kleur kiezen; snijden; verwijderen; ?;
	help	100,0 %	help;

Bij dit onderdeel scoort de icoon voor 'verwijderen' weergegeven als prullenbak hoger dan de icoon 'verwijderen' weergegeven met een kruis. Bij dit eerste onderdeel krijgt de icoon voor 'verwijderen' weergegeven met een prullenbak dan ook de voorkeur.

### 2.1.2 Applicatie specifieke iconen

In deze paragraaf worden de verwerkte resultaten van de applicatie specifieke iconen weergegeven. Het percentage geeft aan hoeveel van de ondervraagde testpersonen de icoon hebben herkend.

icoon	bedoelde betekenis	herkenningspercentage	geïnterpreteerde betekenis
	video's beheren	56,3 %	video's bewerken / wijzigen; afbeelding toevoegen; ondertiteling schrijven; metadata plaatsen; film inkleuren; speellijst wijzigen; tijdlijn aanpassen; ?;
	afbeeldingen beheren	18,8 %	afbeeldingen bewerken / wijzigen; achtergrond bewerken; videospeler wijzigen; tekenen; titel geven; commentaar geven;
	afbeeldingen beheren	30,8 %	afbeeldingen bewerken / wijzigen; tekenen; beeld omkaderen;
	videospeler beheren	18,8 %	videospeler wijzigen / scherm aanpassen; afbeeldingen wijzigen; stemmen; titel geven; commentaar geven; ?;
	afspeellijsten beheren	25,0 %	afspeellijst bewerken; formulier / test invullen; schrijven; ?;
	videospeler plaatsen	6,3 %	videospeler plaatsen; video in afspeellijst plaatsen; samenvoegen; afbeelding in tekst plaatsen; omzetten naar tekst; teletekst;

	statistieken	50,0 %	?; statistieken; geluid; financiële cijfers; equalizer; ziekenhuis; ?;
	profiel	50,0 %	profiel / persoonsgegevens; weergave; tekst en afbeelding invoegen; tekst om afbeelding plaatsen; indeling; contactgegevens; ?;
	voorbeeld bekijken	62,5 %	voorbeeld / preview / bekijken; gepubliceerd / zichtbaar; help info; ?;
	toepassen	75,0 %	toepassen / ok / akkoord; klaar; selecteren / geselecteerd; ?;

Bij dit onderdeel scoort de icoon voor 'afbeeldingen beheren' weergegeven met een afbeelding van een bloem hoger dan de icoon 'afbeeldingen beheren' weergegeven met een groen kleurverloop. De icoon voor 'afbeeldingen beheren' weergegeven met een afbeelding van een bloem krijgt bij dit onderdeel dan ook de voorkeur.

## 2.2 Iconen herkennen



Dit onderdeel van het onderzoek geeft antwoord op de volgende deelvraag.

*In hoeverre herkennen gebruikers de iconen als de betekenissen bekend zijn?*

De testpersonen krijgen opnieuw de lijst met iconen voorgelegd. Nu hebben ze echter beschikking over een tweede lijst met alle mogelijke betekenissen. Het is de bedoeling dat de iconen aan de betekenissen worden gekoppeld.

### 2.2.1 Algemene iconen

In deze paragraaf worden de verwerkte resultaten van de algemene iconen weergegeven.




icoon	bedoelde betekenis	herkenningspercentage	geïnterpreteerde betekenis
	toevoegen	92,3 %	toevoegen; toepassen; opslaan;
	opslaan	100,0 %	opslaan;

	wijzigen	69,2 %	wijzigen; afbeeldingen beheren; toepassen; knoppen selecteren; kleuren kiezen;
	verwijderen	84,6 %	verwijderen; volgende; video's beheren;
	verwijderen	100,0 %	verwijderen; zoeken;
	zoeken	92,3 %	zoeken; toon voorbeeld;
	volgende	100,0 %	volgende;
	vorige	100,0 %	vorige;
	kleur kiezen	84,6 %	kleur kiezen; formaat instellen; verwijderen;
	help	100,0 %	help;

Bij dit onderdeel scoort de icoon voor 'verwijderen' weergegeven als prullenbak opnieuw hoger dan de icoon 'verwijderen' weergegeven met een kruis. De icoon voor 'verwijderen' weergegeven met een prullenbak heeft dus nog steeds de voorkeur.

### 2.2.2 Applicatie specifieke iconen

In deze paragraaf worden de verwerkte resultaten van de applicatie specifieke iconen weergegeven.

icoon	bedoelde betekenis	herkenningspercentage	geïnterpreteerde betekenis
	video's beheren	38,5 %	video's beheren; kleuren kiezen; afbeeldingen beheren; videospeler beheren; afspeellijsten beheren;
	afbeeldingen beheren	46,2 %	afbeeldingen beheren; kleuren kiezen; intro afbeelding kiezen; videospeler beheren; videospeler afbeelding kiezen;
	afbeeldingen beheren	40,0 %	afbeeldingen beheren; kleuren kiezen; intro afbeelding kiezen; videospeler afbeelding kiezen;

	videospeler beheren	46,2 %	videospeler beheren; afbeeldingen beheren; knoppen selecteren; formaat instellen; kleuren kiezen; videospeler afbeelding kiezen;
	afspeellijsten beheren	92,3 %	afspeellijst bewerken; profiel; videospeler afbeelding kiezen;
	videospeler plaatsen	30,8 %	videospeler plaatsen; videospeler beheren; afspeellijsten beheren; intro afbeelding kiezen; videospeler afbeelding kiezen; afbeeldingen beheren; toevoegen;
	statistieken	100,0 %	statistieken;
	profiel	76,9 %	profiel; videospeler afbeelding kiezen; toon voorbeeld; afspeellijsten beheren;
	voorbeeld bekijken	92,3 %	toon voorbeeld; zoeken;
	toepassen	84,6 %	toepassen / ok / akkoord; wijzigen; opslaan;

De icoon voor 'afbeeldingen beheren' weergegeven met een afbeelding van een bloem scoort in tegenstelling tot het vorige onderdeel lager dan de icoon 'afbeeldingen beheren' weergegeven met een groen kleurverloop. Het verschil bij het vorige onderdeel is echter significant groter zodat de icoon voor 'afbeeldingen beheren' weergegeven met een afbeelding van een bloem nog steeds de voorkeur heeft.

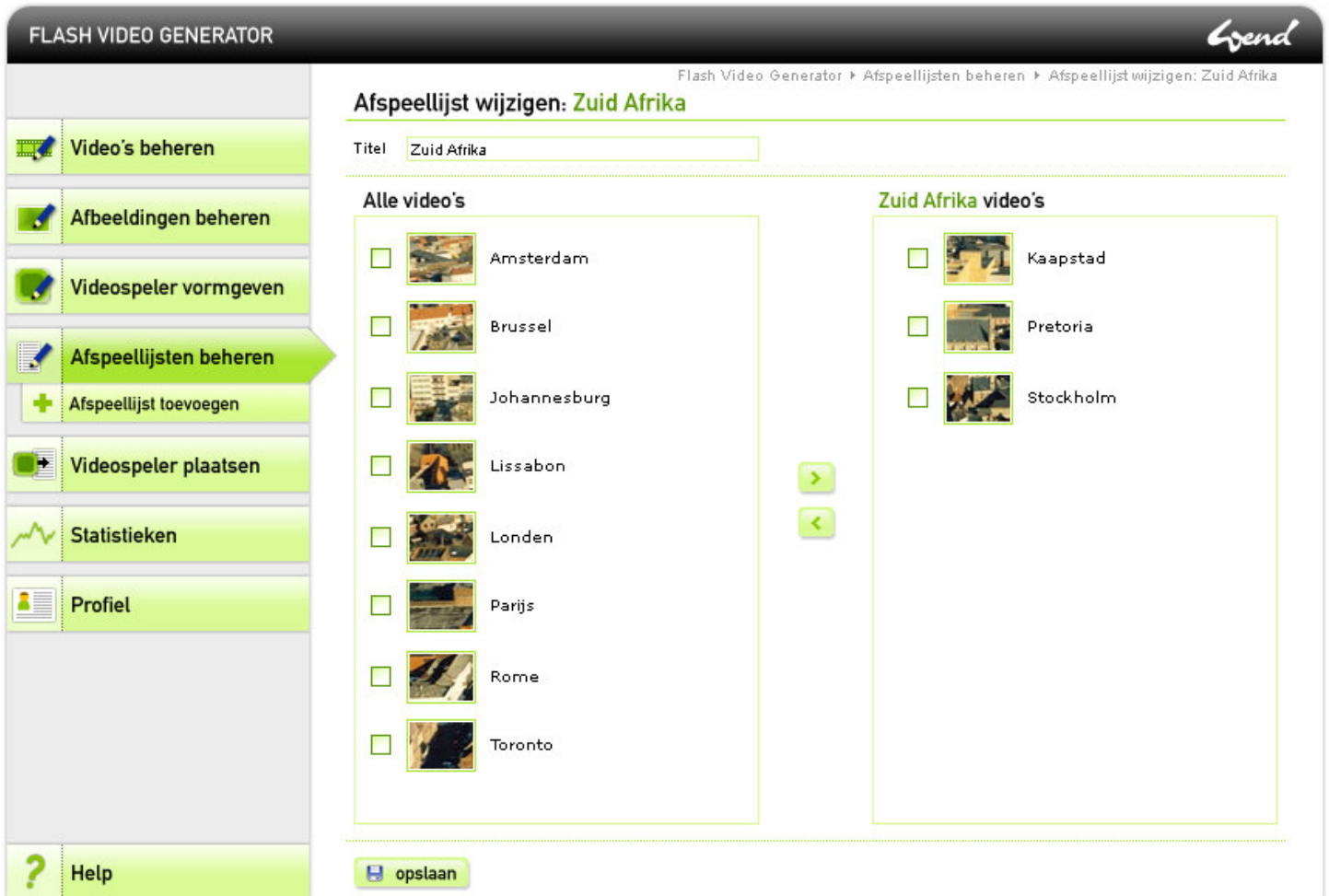
### 2.3 Vragen over schermen

Als laatste onderdeel wordt de testpersoon gevraagd een aantal taken uit te voeren aan de hand van enkele ontworpen schermen. Dit geeft antwoord op de volgende deelvraag.

*In hoeverre geven de schermen duidelijkheid over de wijze waarop taken uitgevoerd moeten worden?*

De vragen met betrekking tot de uit te voeren handelingen zullen nu worden weergegeven en toegelicht.

### Vraag 1

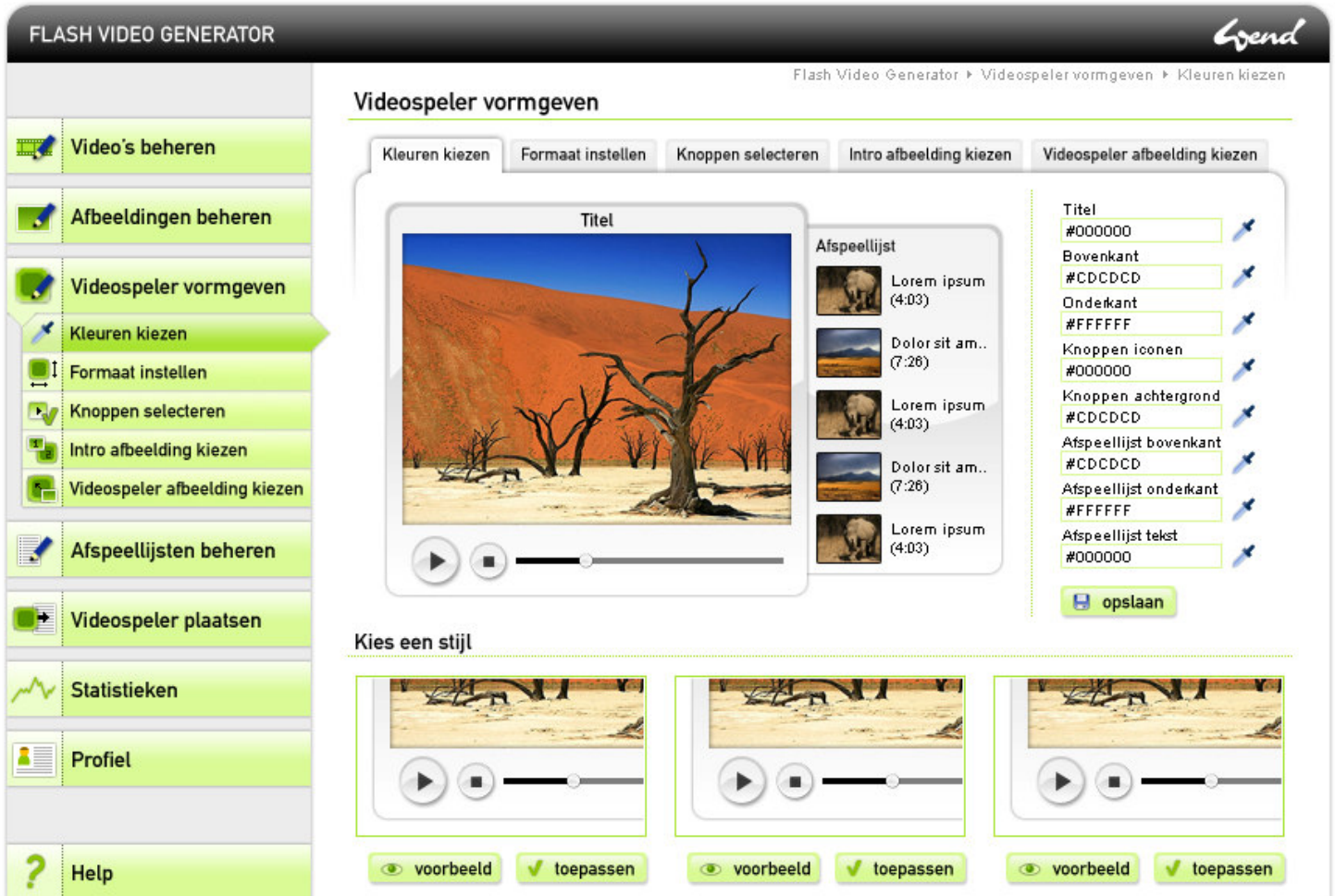


De testpersoon wordt gevraagd de handelingen te beschrijven die nodig zijn om 'Johannesburg' aan de afspeellijst 'Zuid Afrika' toe te voegen en 'Stockholm' eruit te halen.

Alle testpersonen weten direct de juiste methode gebruiken.



## Vraag 2



De testpersoon wordt gevraagd de videospeler rood te kleuren.

Alle testpersonen weten direct de juiste methode gebruiken.

### Vraag 3

FLASH VIDEO GENERATOR

Video's beheren

Afbeeldingen beheren

Videospeler vormgeven

Kleuren kiezen

Formaat instellen

Knoppen selecteren

Intro afbeelding kiezen

Videospeler afbeelding kiezen

Afspeellijsten beheren

Videospeler plaatsen

Statistieken

Profiel

Help

Flash Video Generator > Videospeler vormgeven > Formaat instellen

Videospeler vormgeven

Kleuren kiezen


Formaat instellen

Knoppen selecteren

Intro afbeelding kiezen

Videospeler afbeelding kiezen

Titel



Afspeellijst

Lorem ipsum (4:03)

Dolor sit am.. (7:26)

Lorem ipsum (4:03)

Dolor sit am.. (7:26)

Lorem ipsum (4:03)

1 - Videospeler breedte

2 - Videospeler hoogte

3 - Afspeellijst breedte

4 - Afspeellijst hoogte

opslaan

Kies een stijl

voorbeeld toepassen

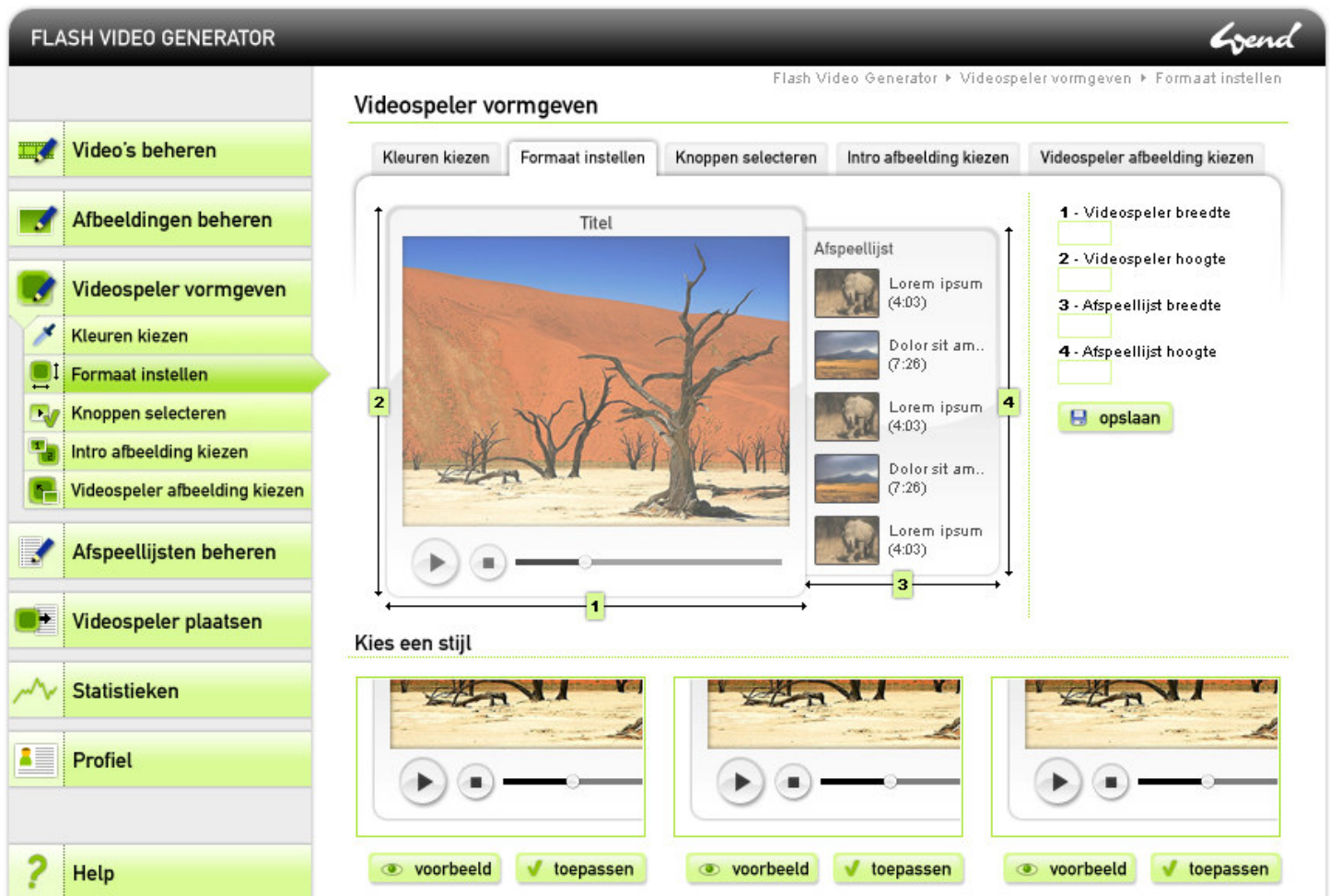
voorbeeld toepassen

voorbeeld toepassen

De testpersoon wordt gevraagd de videospeler van een ander formaat te voorzien.

Alle testpersonen weten direct de juiste methode gebruiken.

## Vraag 4



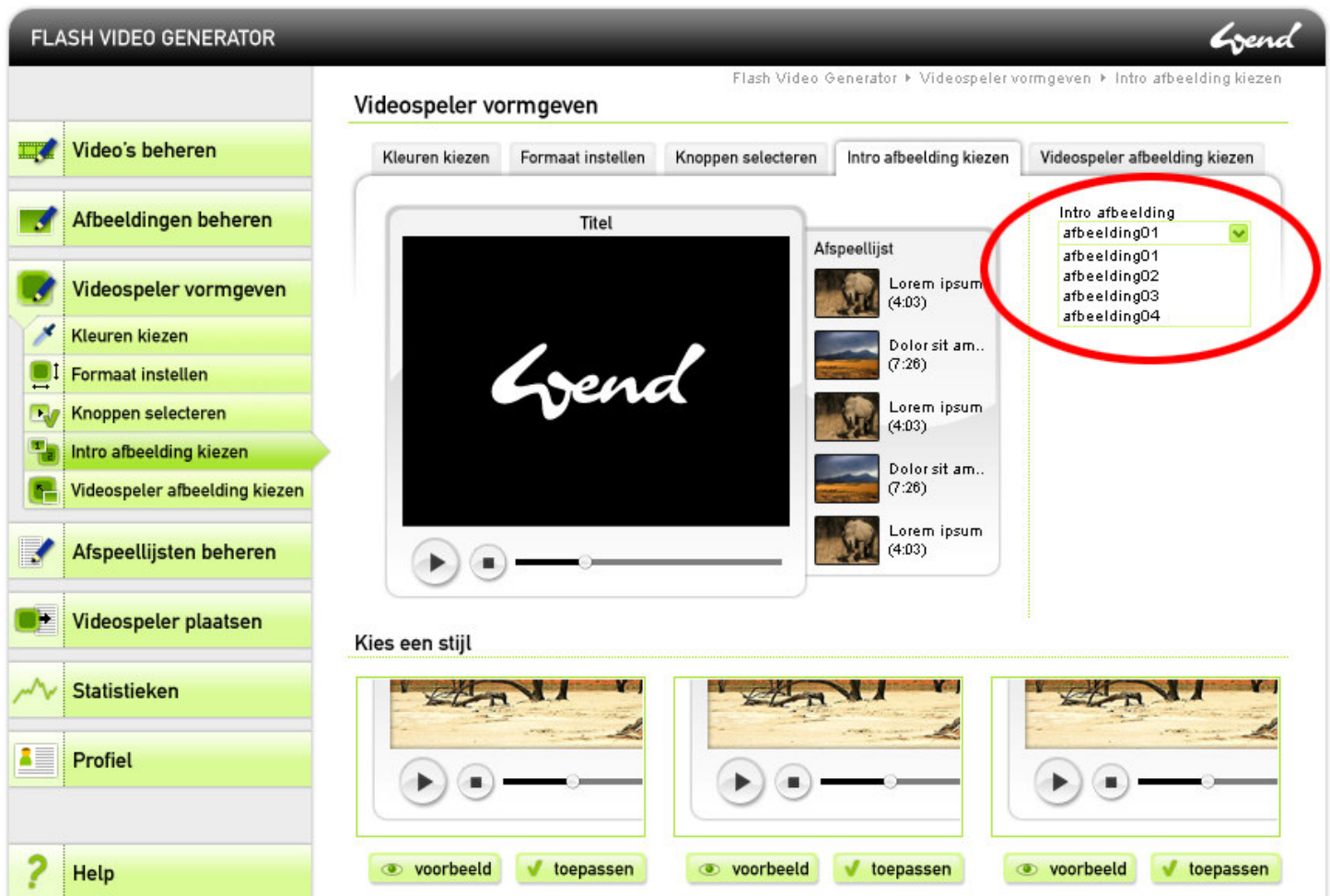
De testpersoon wordt gevraagd om de videospeler van een andere stijl te voorzien.

De testpersonen antwoordden het volgende.

actie	percentage
Klik op 'toepassen' bij een van de stijlen onderin	91,7 %
Klik op 'Videospeler vormgeven'	8,3 %

Een grote meerderheid weet dus direct hoe een nieuwe stijl kan worden gekozen.

## Vraag 5



De testpersoon wordt gevraagd waar de afbeeldingen in het aangegeven vlak beheerd kunnen worden.

De testpersonen antwoordden het volgende.

actie	percentage
'Afbeeldingen beheren' in menu	83,3 %
'Videospeler afbeelding kiezen'	8,3 %
geen idee	8,3 %

Een grote meerderheid begrijpt dus de relatie tussen deze afbeeldingen en 'Afbeeldingen beheren'.



## Vraag 6

FLASH VIDEO GENERATOR Lyond

Flash Video Generator > Videospeler vormgeven > Knoppen selecteren

### Videospeler vormgeven

Kleuren kiezen   Formaat instellen   **Knoppen selecteren**   Intro afbeelding kiezen   Videospeler afbeelding kiezen

**Titel**



**Afspeellijst**

- Lorem ipsum (4:03)
- Dolor sit am... (7:26)
- Lorem ipsum (4:03)
- Dolor sit am... (7:26)
- Lorem ipsum (4:03)

- ☒ Stopknop
- ☒ Scrubberbalk
- ☐ Tijdsindicatie
- ☐ Geluid aan/uit
- ☐ Volume balk
- ☐ Fullscreen

**opslaan**

### Kies een stijl



voorbeeld   toepassen



voorbeeld   toepassen



voorbeeld   toepassen

**Left sidebar menu:**

- Video's beheren
- Afbeeldingen beheren
- Videospeler vormgeven**
  - Kleuren kiezen
  - Formaat instellen
  - Knoppen selecteren**
  - Intro afbeelding kiezen
  - Videospeler afbeelding kiezen
- Afspeellijsten beheren
- Videospeler plaatsen
- Statistieken
- Profiel
- Help

### 6.1 'Videospeler vormgeven met' navigatie in **hoofdmenu en tabs**

FLASH VIDEO GENERATOR

Legend

Flash Video Generator ▶ Videospeler vormgeven ▶ Knoppen selecteren

Video's beheren

Afbeeldingen beheren

Videospeler vormgeven

Kleuren kiezen

Formaat instellen

Knoppen selecteren

Intro afbeelding kiezen

Videospeler afbeelding kiezen

Afspeellijsten beheren

Videospeler plaatsen


Statistieken

Profiel

Help

Knoppen selecteren

Titel



Afspeellijst

Lorem ipsum (4:03)

Dolor sit am.. (7:26)

Lorem ipsum (4:03)

Dolor sit am.. (7:26)

Lorem ipsum (4:03)

☒ Stopknop

☒ Scrubberbalk

☐ Tijdsindicatie

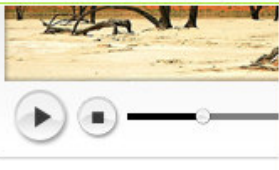
☐ Geluid aan/uit

☐ Volume balk

☐ Fullscreen

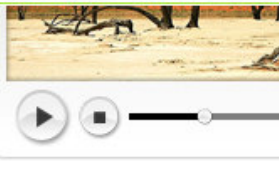
opslaan

Kies een stijl



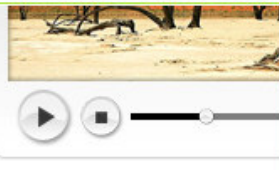
voorbeeld

toepassen



voorbeeld

toepassen

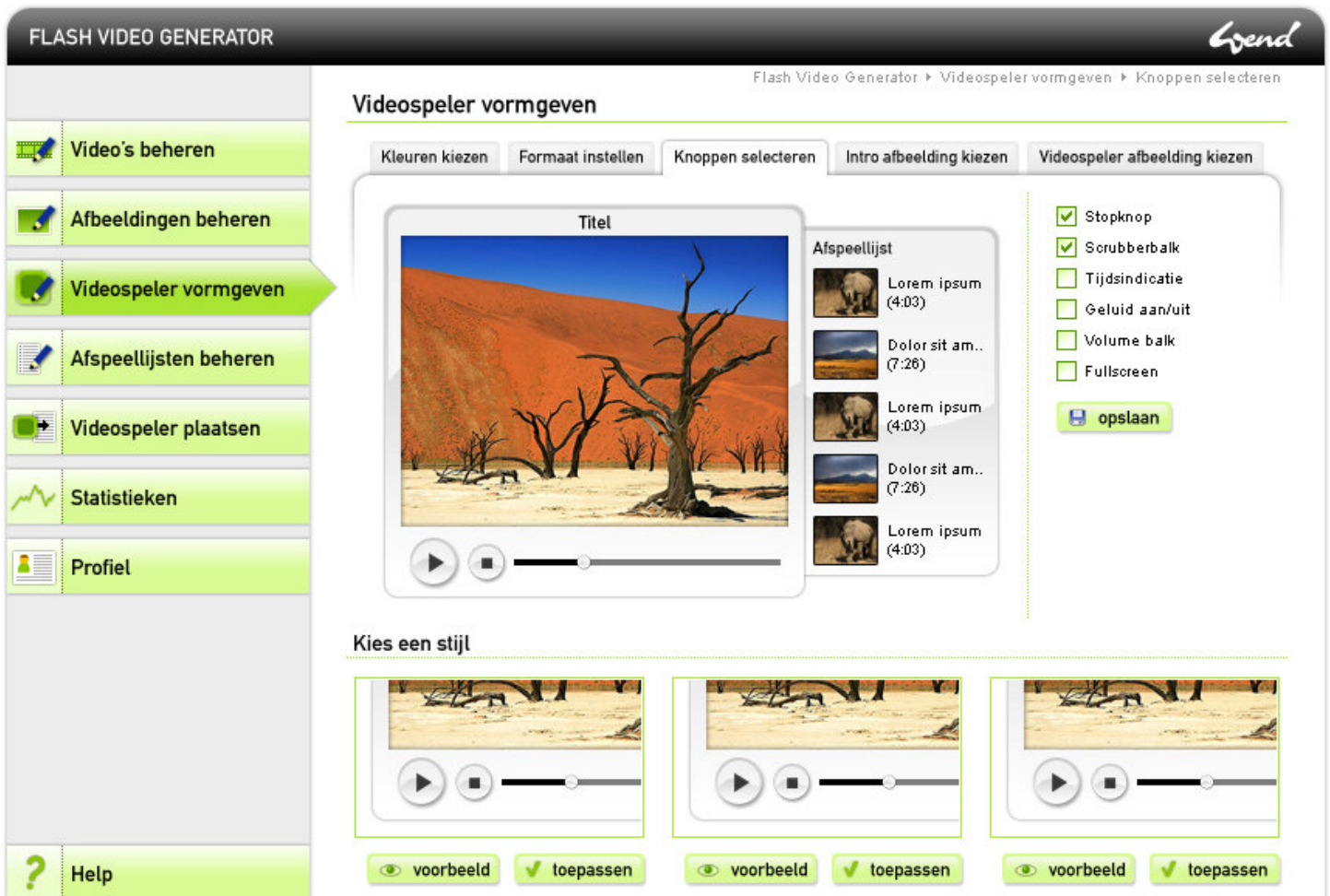


voorbeeld

toepassen

6.2 'Videospeler vormgeven' met navigatie in **alleen hoofdmenu**

13



### 6.3 'Videospeler vormgeven' met navigatie in **alleen tabs**

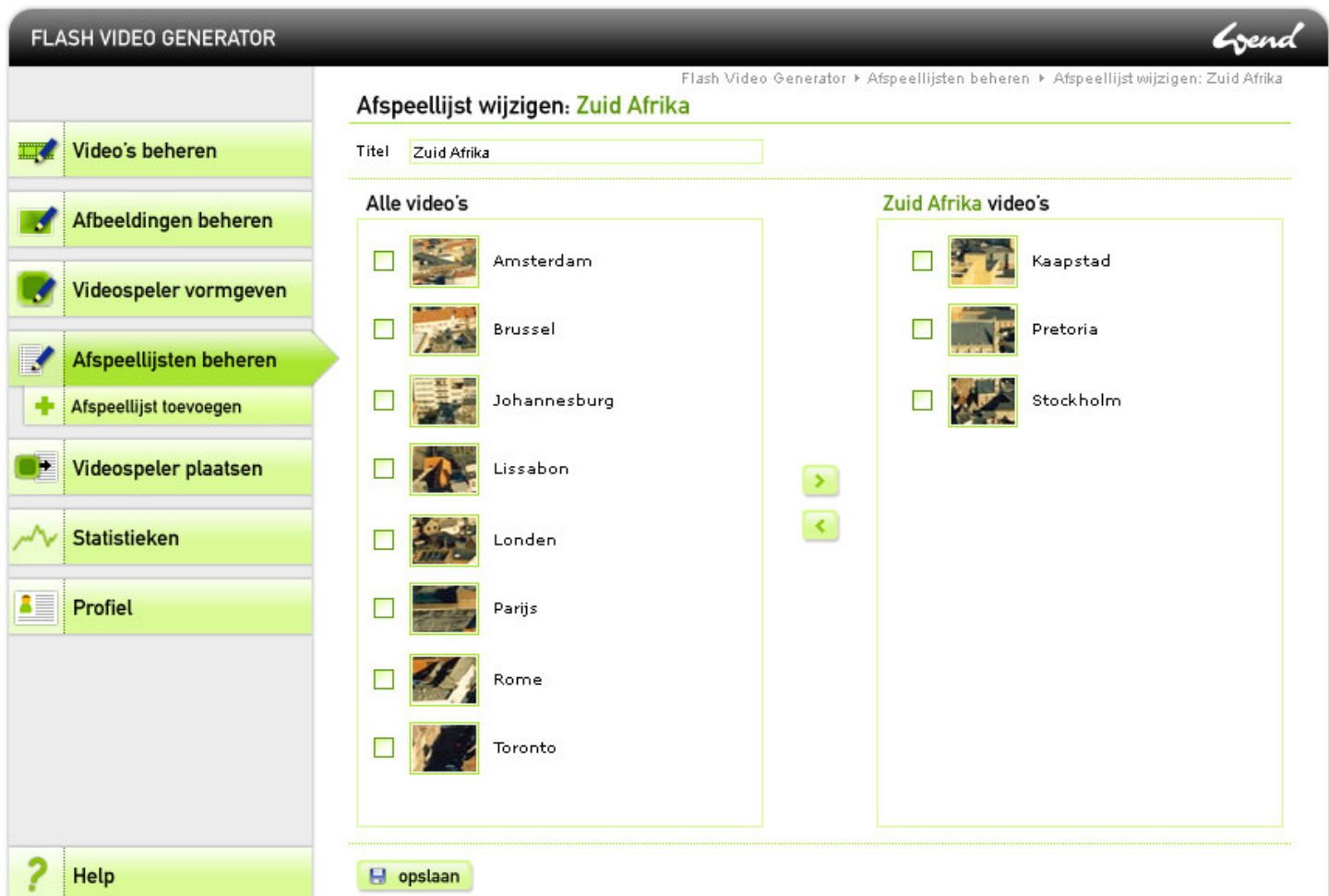
De testpersoon wordt gevraagd zijn voorkeur uit te spreken over bovenstaande drie variaties op de subnavigatie.

Onderstaande tabel geeft weer hoe de testpersonen hebben gekozen.

variatie	percentage
6.1 Hoofdmenu en tabs	33,3 %
6.2 Alleen hoofdmenu	16,7 %
6.3 Alleen tabs	50,0 %

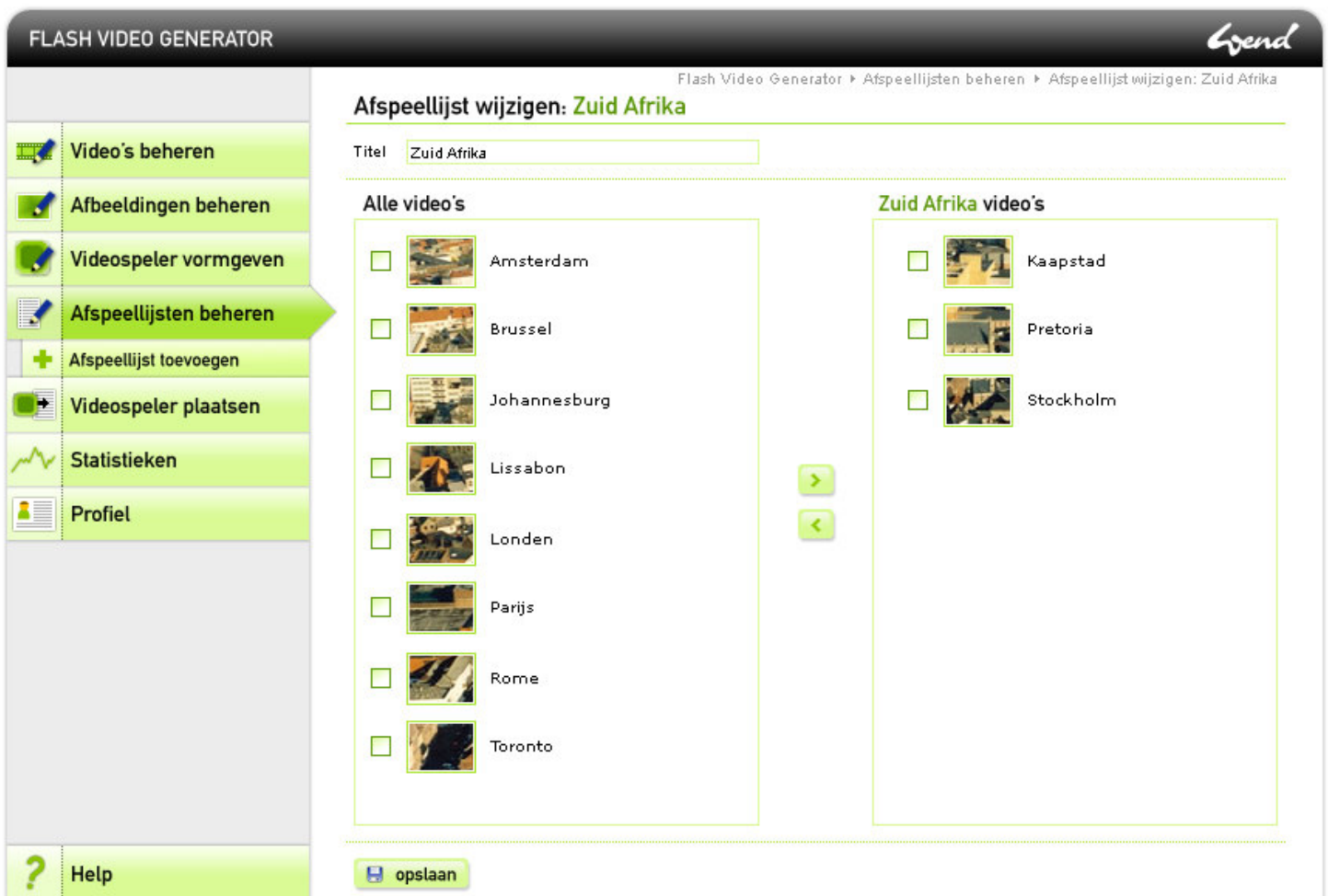
De testpersonen hebben gekozen voor de laatste variant waarbij de navigatie alleen wordt weergegeven met tabs.

## Vraag 7



7.1 Menu met ruimte





## 7.2 Aansluitend menu zonder ruimte

Wederom wordt de gebruiker gevraagd zijn voorkeur uit te spreken, ditmaal met betrekking tot het menu.

Uit onderstaande tabel blijkt de voorkeur van de testpersonen.

variatie	percentage
7.1 Menu met ruimte	90,9 %
7.2 Aansluitend menu zonder ruimte	9,1 %

De doelgroep heeft dus gekozen voor de eerste variatie, het menu met ruimte.

### 3 CONCLUSIE EN AANBEVELINGEN


Een meerderheid van de testpersonen heeft gekozen voor alleen tabs bij het weergeven van submenu items. Dit zal dan ook de wijze zijn waarop de submenu items in de uiteindelijke applicatie zullen worden weergegeven. Tevens heeft een meerderheid aangegeven dat voorkeur te hebben voor een menu met ruimte. Ook dit zal in de uiteindelijke applicatie worden verwerkt.

Een aantal iconen worden door de testpersonen anders geïnterpreteerd dan waar het icoon daadwerkelijk voor staat. Er zullen daarom een aantal wijzigingen worden doorgevoerd. Deze wijzigingen zijn gebaseerd op de antwoorden uit de test. Een aantal iconen zijn wel anders geïnterpreteerd, maar worden niet gewijzigd. Dit zal het geval zijn als slechts een klein gedeelte van de testpersonen de iconen anders heeft geïnterpreteerd.







Onderstaande tabel geeft de wijzigingen weer.

#### *Algemene iconen*

icoon	bedoelde betekenis	geïnterpreteerde betekenis	aanbevelingen
	toevoegen	toevoegen; s1: meer; s1: combineren; s1: drogist; s2: toepassen; s2: opslaan;	-
	opslaan	opslaan;	-
	wijzigen	wijzigen; s1: tekenen / schrijven; s1: aantekeningen; s1: afbeeldingen beheren; s2: toepassen; s2: knoppen selecteren; s2: kleuren kiezen;	potlood vervangen door steeksleutel;
	verwijderen	verwijderen; s1: vergrendelen; s2: zoeken;	weergave verbeteren;
	zoeken	zoeken; s1: vergroten; s2: toon voorbeeld;	-
	volgende	volgende / verplaatsen naar rechts;	-
	vorige	vorige / verplaatsen naar links;	-
	kleur kiezen	kleur kiezen; s1: snijden; s1: verwijderen;	minder scherp; kleurvakjes; pipet vullen met kleur;

		s2: formaat instellen; s2: verwijderen;	
	help	help;	-

### Applicatie specifieke iconen




icoon	bedoelde betekenis	geïnterpreteerde betekenis	wijzigingen
	video's beheren	video's beheren; s1: ondertiteling schrijven; s1: metadata plaatsen; s1: tijdlijn aanpassen; s1 / s2: kleuren kiezen; s1 / s2: afbeeldingen beheren; s1 / s2: afspeellijsten beheren; s2: videospeler beheren;	videofilm 90 graden draaien; potlood vervangen door steeksleutel;
	afbeeldingen beheren	afbeeldingen beheren; s1: tekenen; s1: beeld omkaderen; s2: kleuren kiezen; s2: intro afbeelding kiezen; s2: videospeler afbeelding kiezen;	potlood vervangen door steeksleutel;
	videospeler beheren	videospeler beheren; s1: stemmen; s1: titel geven; s1: commentaar geven; s1 / s2: afbeeldingen beheren; s2: knoppen selecteren; s2: formaat instellen; s2: kleuren kiezen; s2: videospeler afbeelding kiezen;	videospeler voorzien van knoppen; content plaatsen; potlood vervangen door steeksleutel;
	afspeellijsten beheren	afspeellijst bewerken; s1: formulier / test invullen; s1: schrijven; s2: profiel; s2: videospeler afbeelding kiezen;	nummering; potlood vervangen door steeksleutel;
	videospeler plaatsen	videospeler plaatsen; s1: video in afspeellijst plaatsen; s1: samenvoegen; s1: afbeelding in tekst plaatsen; s1: omzetten naar tekst; s1: teletekst; s2: videospeler beheren; s2: afspeellijsten beheren; s2: intro afbeelding kiezen; s2: videospeler afbeelding kiezen; s2: afbeeldingen beheren; s2: toevoegen;	videospeler voorzien van knoppen; content plaatsen; 'www' op pagina plaatsen;
	statistieken	statistieken; s1: geluid; s1: financiële cijfers; s1: equalizer;	-

		s1: ziekenhuis;	
	profiel	profiel; s1: weergave; s1: tekst en afbeelding invoegen; s1: tekst om afbeelding plaatsen; s1: indeling; s1: contactgegevens; s2: videospeler afbeelding kiezen; s2: toon voorbeeld; s2: afspeellijsten beheren;	nadruk op poppetje leggen;
	voorbeeld bekijken	toon voorbeeld; s1: gepubliceerd / zichtbaar; s1: help info; s2: zoeken;	-
	toepassen	toepassen / ok / akkoord; s1: klaar; s1: selecteren / geselecteerd; s2: wijzigen; s2: opslaan;	-

Een ingrijpende wijziging is het vervangen van het potlood door een steeksleutel. Het potlood werd te vaak verward met schrijven of tekenen.

#### 4 VERWERKTE TESTRESULTATEN HERONTWORPEN ICONEN

Op basis van de in hoofdstuk 3 'Conclusie en wijzigingen' aangegeven wijzigingen zijn een aantal iconen herontworpen en opnieuw aan de doelgroep voorgelegd. Dit hoofdstuk geeft de resultaten weer. In onderstaande schema's zijn de keuzes gevallen op de iconen met groene percentages. Waar nodig zal deze keuze worden toegelicht.





			
kleuren kiezen	11,8 %	41,2 %	47,1 %


Het verschil in voorkeur tussen de laatste twee iconen is te weinig om als basis te dienen voor een keuze voor een bepaald icoon. Ik heb daarom de keuze gemaakt en gekozen voor de laatste icoon, de versimpelde weergave van de popup. De pipet was als zodanig lastig te herkennen.

		
Beheren	23,5 %	76,5 %



		
Profiel	52,9 %	47,1 %

Ook hier was het verschil in voorkeur te weinig voor een gedegen keuze. Ik heb daarom wederom de keuze gemaakt en gekozen voor de tweede icoon. Ik denk dat de icoon beter aansluit bij de rest en meer nadruk legt op het poppetje en het poppetje ook als zodanig beter te herkennen is.

				
verwijderen	64,7 %	17,9 %	5,9 %	11,8 %

		
afbeeldingen beheren	29,4 %	70,6 %

		
video's beheren	23,5 %	76,5 %

		
videospeler	5,9 %	94,1 %

		
videospeler beheren	5,9%	94,1 %

		
videospeler plaatsen	47,1 %	52,9 %

Hier liggen de resultaten dicht bij elkaar. Ik heb ervoor gekozen om de iconen te combineren, de videospeler van de tweede icoon geplaatst op de visuele weergave van een pagina. Ik denk dat 'www' het plaatsen of 'online' zetten niet duidelijk genoeg overbrengt. De videospeler van de tweede icoon is echter wel beter te herkennen.

		
afspeellijsten beheren	23,5 %	76,5 %

## B1 ONVERWERKTE TESTRESULTATEN ICONEN EN SCHERMEN

### B1.1 Iconen herkennen

Deze paragraaf geeft de onverwerkte resultaten van de testtaak 'Iconen herkennen' weer.

Voor de dubbele punt (:) staat welk icoon werd getoond. Achter de dubbele punt staat hoe de testpersonen de icoon hebben geïnterpreteerd.

#### *Testpersoon 1*

statistieken : grafiek  
videos beheren : film  
videospeler beheren : ?  
videospeler plaatsen : ?  
afspeellijsten beheren : tekst  
afbeeldingen beheren : ?  
toevoegen : meer  
profiel : ?  
help : hulp  
zoeken : vergroten  
wijzigen : schrijven  
verwijderen kruisje : stop  
volgende : verder  
vorige : terug  
verwijderen prullenbak : vuilbak  
formaat instellen : ?  
intro afbeelding : volgend scherm  
kleuren kiezen : ?  
knoppen selecteren : ?  
videospeler afbeelding : vergroten  
toepassen : ok  
voorbeeld : ?  
opslaan : opslaan  
afbeeldingen beheren : ?

#### *Testpersoon 2*

statistieken : Statistics

videos beheren : Add foto  
videospeler beheren : Edit picture  
videospeler plaatsen : Add picture  
afspeellijsten beheren : Take test  
afbeeldingen beheren : Color fill  
toevoegen : Add  
profiel : Contact  
help : Help  
zoeken : Search  
wijzigen : Write  
verwijderen kruisje : Close  
volgende : Next  
vorige : Previous  
verwijderen prullenbak : Delete  
formaat instellen : Resize  
intro afbeelding : Change screen  
kleuren kiezen : Pick color  
knoppen selecteren : Ready to play  
videospeler afbeelding : Maximize  
toepassen : Entry done  
voorbeeld : Help info  
opslaan : Save  
afbeeldingen beheren : Draw

### *Testpersoon 3*

statistieken : Grafieken  
videos beheren : Ondertiteling bij filmpje kunnen aangeven  
videospeler beheren : Iets bij een beeld kunnen schrijven  
videospeler plaatsen : Van TV naar teletekst  
afspeellijsten beheren : Zelf iets kunnen schrijven , dus tekst  
afbeeldingen beheren : beheer van foto's  
toevoegen : Combineren van zaken  
profiel : Tekst rond afbeelding plaatsen  
help : Helpfunctie  
zoeken : Vergrootglas  
wijzigen : iets kunnen schrijven



verwijderen kruisje : iets kunnen vermenigvuldigen  
volgende : groter dan of verplaatsen naar rechts  
vorige : verkleinen of verplaatsen naar links  
verwijderen prullenbak : iets weggooien  
formaat instellen : Beeldformaat kunnen aangeven  
intro afbeelding : Dubbel scherm kunnen openen  
kleuren kiezen : iets kunnen verwijderen  
knoppen selecteren : iets kunnen aanvinken  
videospeler afbeelding : Dubbele schermen kunnen gebruiken  
toepassen : iets kunnen aanvinken  
voorbeeld : Vergrootmogelijkheid  
opslaan : Opslaan  
afbeeldingen beheren : Kleuren kunnen aangeven

#### *Testpersoon 4*

statistieken : statistieken  
videos beheren : bewerk video  
videospeler beheren : bewerk beeld  
videospeler plaatsen : tekst in beeld  
afspeellijsten beheren : tekst invoeren  
afbeeldingen beheren : ??  
toevoegen : toevoegen  
profiel : profiel  
help : help  
zoeken : zoek  
wijzigen : bewerk  
verwijderen kruisje : annuleren  
volgende : volgende  
vorige : vorige  
verwijderen prullenbak : lock ???  
formaat instellen : size  
intro afbeelding : wisselen van beeld  
kleuren kiezen : color picker  
knoppen selecteren : play ok  
videospeler afbeelding : vergroot beeld  
toepassen : ok

voorbeeld : preview

opslaan : opslaan

afbeeldingen beheren : kader om beeld

#### *Testpersoon 5*

statistieken : bandbreedte gebruik, prestatie

videos beheren : film van metadata voorzien

videospeler beheren : titel geven

videospeler plaatsen : playlist

afspeellijsten beheren : speellijst bewerken

afbeeldingen beheren : zelfde als de derde naam geven?

toevoegen : toevoegen

profiel : persoonsgegevens

help : hulp

zoeken : zoeken

wijzigen : aantekeningen

verwijderen kruisje : niet van toepassing/wissen

volgende : vooruit

vorige : terug

verwijderen prullenbak : verwijderen

formaat instellen : scherm vergroten/verkleinen

intro afbeelding : font

kleuren kiezen : kleur kiezen

knoppen selecteren : gereed om af te spelen

videospeler afbeelding : kanaal?

toepassen : OK

voorbeeld : bekijken

opslaan : opslaan

afbeeldingen beheren : afbeelding bewerken?

#### *Testpersoon 6*

statistieken : ziekenhuis

videos beheren : inkleuren film

videospeler beheren : onduidelijk

videospeler plaatsen : van beeld naar tekst

afspeellijsten beheren : teksteditor

afbeeldingen beheren : geen  
toevoegen : plus  
profiel : plaatje in tekst  
help : help functie  
zoeken : vergroten  
wijzigen : schrijven  
verwijderen kruisje : fout  
volgende : verder  
vorige : terug  
verwijderen prullenbak : blikje?  
formaat instellen : vergroten beeld  
intro afbeelding : wisselen van scherm  
kleuren kiezen : pipet  
knoppen selecteren : ok  
videospeler afbeelding : vergroten beeld  
toepassen : ok  
voorbeeld : bekijken  
opslaan : opslaan  
afbeeldingen beheren : tekenen in beeld

#### *Testpersoon 7*

statistieken : verloop?  
videos beheren : video bewerken  
videospeler beheren : bewerken  
videospeler plaatsen : ?  
afspeellijsten beheren : tekst bewerken  
afbeeldingen beheren : bewerken  
toevoegen : toevoegen  
profiel : persoonsgegevens  
help : help/vragen  
zoeken : zoeken  
wijzigen : tekst bewerken  
verwijderen kruisje : sluiten  
volgende : volgende  
vorige : vorige  
verwijderen prullenbak : verwijderen

formaat instellen : formaat aanpassen  
intro afbeelding : volgorde (boven/onder) aanpassen  
kleuren kiezen : snijden  
knoppen selecteren : afspelen  
videospeler afbeelding : beeld vergroten  
toepassen : akkoord  
voorbeeld : preview  
opslaan : opslaan  
afbeeldingen beheren : tekenen

### *Testpersoon 8*

statistieken : grafiek  
videos beheren : film bewerken  
videospeler beheren : iets bewerken  
videospeler plaatsen : iets omzetten naar beschrijving  
afspeellijsten beheren : lijst bewerken  
afbeeldingen beheren : iets anders bewerken  
toevoegen : toevoegen  
profiel : persoonlijk profiel  
help : help  
zoeken : zoeken/vergroten  
wijzigen : bewerken  
verwijderen kruisje : verwijderen  
volgende : volgende/naar rechts  
vorige : vorige/naar links  
verwijderen prullenbak : ? is dit soms een prullenbak ?  
formaat instellen : formaat aanpassen van iets  
intro afbeelding : volgorde van dingen??  
kleuren kiezen : ? eyedrop ?? kleurbepaling  
knoppen selecteren : afspelen en goed gekeurd  
videospeler afbeelding : ?  
toepassen : goedgekeurd  
voorbeeld : zichtbaar/in de gaten houden  
opslaan : opslaan  
afbeeldingen beheren : image bewerken

### *Testpersoon 9*

statistieken : equalizer  
videos beheren : wijzigen speellijst  
videospeler beheren : wijzigen  
videospeler plaatsen : Item toevoegen aan lijst  
afspeellijsten beheren : lijst wijzigen  
afbeeldingen beheren : item wijzigen  
toevoegen : toevoegen  
profiel : contactinformatie openen  
help : help  
zoeken : zoeken  
wijzigen : wijzigen  
verwijderen kruisje : annuleren  
volgende : volgende  
vorige : vorige  
verwijderen prullenbak : verwijderen  
formaat instellen : grootte van het scherm aanpassen  
intro afbeelding : positie 2e scherm bepalen  
kleuren kiezen : kleur selecteren met pipet  
knoppen selecteren : OK  
videospeler afbeelding : positie bepalen  
toepassen : OK  
voorbeeld : oog; voorbeeld op het scherm  
opslaan : opslaan  
afbeeldingen beheren : afbeelding wijzigen

### *Testpersoon 10*

statistieken : ??  
videos beheren : ??  
videospeler beheren : ??  
videospeler plaatsen : ??  
afspeellijsten beheren : tekst  
afbeeldingen beheren : plaatje???  
toevoegen : toevoegen  
profiel : tekst + beeld invoegen  
help : help

zoeken : vergroten  
wijzigen : edit  
verwijderen kruisje : verwijderen  
volgende : vooruit  
vorige : achteruit  
verwijderen prullenbak : prullenbak  
formaat instellen : maat van scherm aanpassen  
intro afbeelding : zoom in, zoom out  
kleuren kiezen : inkleuren  
knoppen selecteren : toepassen  
videospeler afbeelding : ??  
toepassen : aanvinken  
voorbeeld : ??  
opslaan : opslaan  
afbeeldingen beheren : ??

#### *Testpersoon 11*

statistieken : beurs  
videos beheren : videobewerking  
videospeler beheren : vakje invullen  
videospeler plaatsen : omzetten naar tekst  
afspeellijsten beheren : formulier invullen  
afbeeldingen beheren : tekenen  
toevoegen : drogist  
profiel : persoonsgegevens  
help : vraagteken  
zoeken : zoeken  
wijzigen : tekenen  
verwijderen kruisje : fout  
volgende : verder  
vorige : terug  
verwijderen prullenbak : weggooien  
formaat instellen : hoogte breedte  
intro afbeelding : vernieuwen  
kleuren kiezen : kleur pikken  
knoppen selecteren : volgende goed

videospeler afbeelding : stap terug

toepassen : ok

voorbeeld : oog

opslaan : floppy

afbeeldingen beheren : tekening

### *Testpersoon 12*

statistieken : financiële cijfers

videos beheren : video editing

videospeler beheren : stemmen - invul mogelijkheid

videospeler plaatsen : toevoegen afbeelding aan tekst

afspeellijsten beheren : tekst editing

afbeeldingen beheren : invul mogelijkheid

toevoegen : toevoegen

profiel : weergave

help : vraagteken

zoeken : zoekfunctie - in/uitzoomen

wijzigen : editing - tekenen- toevoegen

verwijderen kruisje : verwijderen

volgende : doorgaan- vooruit- verder

vorige : teruggaan- achteruit- terug

verwijderen prullenbak : een hele kleine prullebak?

formaat instellen : gegevens/opties afbeelding

intro afbeelding : - weet ik niet verandering kanaal?

kleuren kiezen : niet goed te zien, een pipet? kleurkenmerken of mesje..

knoppen selecteren : volgende - voldaan

videospeler afbeelding : vergoten?

toepassen : voldaan- goed

voorbeeld : bekijken - zien

opslaan : opslaan

afbeeldingen beheren : editing pict.

### *Testpersoon 13*

statistieken : statistieken, bezoekersaantallen?

videos beheren : iets met film editten / vormgeven / wijzigen

videospeler beheren : videoplayer editten / vormgeven

videospeler plaatsen : videoplayer toevoegen aan tekst  
afspeellijsten beheren : tekst wijzigen  
afbeeldingen beheren : plaatje wijzigen  
toevoegen : iets toevoegen  
profiel : identiteitskaart - gegevens van een gebruiker  
help : help  
zoeken : zoeken  
wijzigen : iets wijzigen / vormgeven  
verwijderen kruisje : iets verwijderen  
volgende : volgende item  
vorige : vorige item  
verwijderen prullenbak : een heel klein prullenbakje - verwijderde items?  
formaat instellen : afmetingen videoplayers... bekijken? of ook wijzigen?  
intro afbeelding : volgorde videoplayers  
kleuren kiezen : kleurselecteerdinjetje  
knoppen selecteren : wel knopjes bij de player (knopjes geselecteerd / aangevinkt)?  
videospeler afbeelding : plaatje (watermerk/icoontje?) toevoegen aan videoplayer  
toepassen : item is geselecteerd  
voorbeeld : item gepubliceerd op t web  
opslaan : opslaan  
afbeeldingen beheren : tekeningetje maken?

#### *Testpersoon 14*

statistieken : Grafiek, dus iets met statistieken  
videos beheren : Video editen cq. maken?  
videospeler beheren : Plaatje editen cq. maken?  
videospeler plaatsen : Plaatje in de tekst proppen.  
afspeellijsten beheren : Tekst editen, bijv. omschrijving  
afbeeldingen beheren : Ik heb echt, geen FLAUW idee.  
toevoegen : Toevoegen  
profiel : Profiel  
help : Help!  
zoeken : Zoeken  
wijzigen : Aanpassen?  
verwijderen kruisje : Sluiten, verwijderen, cancel  
volgende : Volgende



vorige : Vorige

verwijderen prullenbak : HANDGRANAAT. Of een slot, lock zodat geen verandering meer mogelijk is etc

formaat instellen : Grootte aanpassen

intro afbeelding : O.o Scherm...veranderen als je twee schermen hebt?

kleuren kiezen : Eyedropper voor kleur

knoppen selecteren : O.o geen idee

videospeler afbeelding : Full screen

toepassen : Ok, toepassen etc.

voorbeeld : Preview

opslaan : Opslaan

### *Testpersoon 15*

statistieken : Een associatie dan maar: Geluidsgolven

videos beheren : Timeline aanpassen

videospeler beheren : Scherm aanpassen

videospeler plaatsen : Samenvoegen

afspeellijsten beheren : Tekst aanpassen

afbeeldingen beheren : Kleur aanpassen

toevoegen : toevoegen

profiel : Indeling

help : help

zoeken : zoeken

wijzigen : aanpassen

verwijderen kruisje : verwijder

volgende : volgende

vorige : vorige

verwijderen prullenbak : verwijderen

formaat instellen : Groote aanpassen

intro afbeelding : Scherm switch

kleuren kiezen : Geen idee gozer

knoppen selecteren : Toepassen

videospeler afbeelding : Vergroten

toepassen : Toepassen

voorbeeld : Bekijk

opslaan : Opslaan

### *Testpersoon 16*

statistieken : geluid

videos beheren : video bewerken

videospeler beheren : videowindow bewerken

videospeler plaatsen : video in playlist plaatsen

afspeellijsten beheren : playlist bewerken

afbeeldingen beheren : achtergrond bewerken

toevoegen : iets toevoegen

profiel : profiel pagina

help : meer uitleg

zoeken : zoeken

wijzigen : item bewerken

verwijderen kruisje : item verwijderen

volgende : volgende item

vorige : vorig item

verwijderen prullenbak : item verwijderen

formaat instellen : item schalen

intro afbeelding : item volgorde aanpassen

kleuren kiezen : kleur bepalen

knoppen selecteren : item goedgekeurd

videospeler afbeelding : toon fullscreen

toepassen : goedkeuren

voorbeeld : bekijken

opslaan : opslaan

## **B1.2 Iconen en betekenissen koppelen**

Deze paragraaf geeft de onverwerkte resultaten van de testtaak 'Iconen en betekenissen koppelen' weer.

Voor de dubbele punt (:) staat welk icoon werd getoond. Achter de dubbele punt staat welke betekenis de testpersonen aan de icoon hebben gekoppeld.

### *Testpersoon 1*

statistieken : statistieken

videos beheren : afbeeldingen beheren

videospeler beheren : afbeeldingen beheren  
videospeler plaatsen : videospeler plaatsen  
afspeellijsten beheren : profiel  
afbeeldingen beheren : afbeeldingen beheren  
toevoegen : toepassen  
profiel : profiel  
help : help  
zoeken : zoeken  
wijzigen : kleuren kiezen  
verwijderen kruisje : verwijderen  
volgende : volgende  
vorige : vorige  
verwijderen prullenbak : verwijderen  
formaat instellen : formaat instellen  
intro afbeelding : formaat instellen  
kleuren kiezen : kleuren kiezen  
knoppen selecteren : afspeellijsten beheren  
videospeler afbeelding : formaat instellen  
toepassen : toepassen  
voorbeeld : toon voorbeeld  
opslaan : opslaan  
afbeeldingen beheren : afbeeldingen beheren

### *Testpersoon 2*

statistieken : statistieken  
videos beheren : afbeeldingen beheren  
videospeler beheren : videospeler beheren  
videospeler plaatsen : videospeler afbeelding kiezen  
afspeellijsten beheren : afspeellijsten beheren  
afbeeldingen beheren : videospeler afbeelding kiezen  
toevoegen : toevoegen  
profiel : videospeler afbeelding kiezen  
help : help  
zoeken : toon voorbeeld  
wijzigen : wijzigen  
verwijderen kruisje : toevoegen

volgende : volgende

vorige : vorige

verwijderen prullenbak : verwijderen

formaat instellen : formaat instellen

intro afbeelding : toon voorbeeld

kleuren kiezen : verwijderen

knoppen selecteren : knoppen selecteren

videospeler afbeelding : intro afbeelding kiezen

toepassen : wijzigen

voorbeeld : toon voorbeeld

opslaan : opslaan

afbeeldingen beheren : kleuren kiezen

### *Testpersoon 3*

statistieken : statistieken

videos beheren : videospeler beheren

videospeler beheren : knoppen selecteren

videospeler plaatsen : afbeeldingen beheren

afspeellijsten beheren : afspeellijsten beheren

afbeeldingen beheren : intro afbeelding kiezen

toevoegen : toevoegen

profiel : profiel

help : help

zoeken : zoeken

wijzigen : knoppen selecteren

verwijderen kruisje : verwijderen

volgende : volgende

vorige : vorige

verwijderen prullenbak : zoeken

formaat instellen : formaat instellen

intro afbeelding : formaat instellen

kleuren kiezen : kleuren kiezen

knoppen selecteren : videospeler plaatsen

videospeler afbeelding : formaat instellen

toepassen : toepassen

voorbeeld : toon voorbeeld

opslaan : opslaan

afbeeldingen beheren : videospeler afbeelding kiezen

#### *Testpersoon 4*

statistieken : statistieken

videos beheren : videos beheren

videospeler beheren : videospeler afbeelding kiezen

videospeler plaatsen : afbeeldingen beheren

afspeellijsten beheren : afspeellijsten beheren

afbeeldingen beheren : afbeeldingen beheren

toevoegen : toevoegen

profiel : profiel

help : help

zoeken : zoeken

wijzigen : wijzigen

verwijderen kruisje : verwijderen

volgende : volgende

vorige : vorige

verwijderen prullenbak : verwijderen

formaat instellen : formaat instellen

intro afbeelding : toon voorbeeld

kleuren kiezen : kleuren kiezen

knoppen selecteren : toepassen

videospeler afbeelding : knoppen selecteren

toepassen : toepassen

voorbeeld : toon voorbeeld

opslaan : opslaan

afbeeldingen beheren : videospeler afbeelding kiezen

#### *Testpersoon 5*

statistieken : statistieken

videos beheren : kleuren kiezen

videospeler beheren : kleuren kiezen

videospeler plaatsen : afspeellijsten beheren

afspeellijsten beheren : afspeellijsten beheren

afbeeldingen beheren : kleuren kiezen

toevoegen : toevoegen  
profiel : profiel  
help : help  
zoeken : zoeken  
wijzigen : wijzigen  
verwijderen kruisje : verwijderen  
volgende : volgende  
vorige : vorige  
verwijderen prullenbak : verwijderen  
formaat instellen : formaat instellen  
intro afbeelding : formaat instellen  
kleuren kiezen : kleuren kiezen  
knoppen selecteren : opslaan  
videospeler afbeelding : formaat instellen  
toepassen : toepassen  
voorbeeld : toon voorbeeld  
opslaan : opslaan  
afbeeldingen beheren : kleuren kiezen

#### *Testpersoon 6*

statistieken : statistieken  
videos beheren : videos beheren  
videospeler beheren : formaat instellen  
videospeler plaatsen : intro afbeelding kiezen  
afspeellijsten beheren : afspeellijsten beheren  
afbeeldingen beheren : afbeeldingen beheren  
toevoegen : toevoegen  
profiel : profiel  
help : help  
zoeken : zoeken  
wijzigen : wijzigen  
verwijderen kruisje : verwijderen  
volgende : volgende  
vorige : vorige  
verwijderen prullenbak : verwijderen  
formaat instellen : formaat instellen

intro afbeelding : afbeeldingen beheren  
kleuren kiezen : formaat instellen  
knoppen selecteren : toepassen  
videospeler afbeelding : formaat instellen  
toepassen : toepassen  
voorbeeld : toon voorbeeld  
opslaan : opslaan  
afbeeldingen beheren : afbeeldingen beheren

#### *Testpersoon 7*

statistieken : statistieken  
videos beheren : afspeellijsten beheren  
videospeler beheren : videospeler beheren  
videospeler plaatsen : toevoegen  
afspeellijsten beheren : afspeellijsten beheren  
afbeeldingen beheren : videospeler beheren  
toevoegen : toevoegen  
profiel : profiel  
help : help  
zoeken : zoeken  
wijzigen : wijzigen  
verwijderen kruisje : verwijderen  
volgende : volgende  
vorige : vorige  
verwijderen prullenbak : verwijderen  
formaat instellen : formaat instellen  
intro afbeelding : vorige  
kleuren kiezen : kleuren kiezen  
knoppen selecteren : opslaan  
videospeler afbeelding : videospeler afbeelding kiezen  
toepassen : opslaan  
voorbeeld : toon voorbeeld  
opslaan : opslaan  
afbeeldingen beheren : afbeeldingen beheren

### *Testpersoon 8*

statistieken : statistieken  
videos beheren : videospeler beheren  
videospeler beheren : knoppen selecteren  
videospeler plaatsen : afspeellijsten beheren  
afspeellijsten beheren : afspeellijsten beheren  
afbeeldingen beheren : kleuren kiezen  
toevoegen : toevoegen  
profiel : afspeellijsten beheren  
help : help  
zoeken : zoeken  
wijzigen : wijzigen  
verwijderen kruisje : videos beheren  
volgende : volgende  
vorige : vorige  
verwijderen prullenbak : verwijderen  
formaat instellen : formaat instellen  
intro afbeelding : afbeeldingen beheren  
kleuren kiezen : kleuren kiezen  
knoppen selecteren : toepassen  
videospeler afbeelding : afbeeldingen beheren  
toepassen : toepassen  
voorbeeld : zoeken  
opslaan : opslaan  
afbeeldingen beheren : afbeeldingen beheren

### *Testpersoon 9*

statistieken : statistieken  
videos beheren : videospeler beheren  
videospeler beheren : afbeeldingen beheren  
videospeler plaatsen : afspeellijsten beheren  
afspeellijsten beheren : afspeellijsten beheren  
afbeeldingen beheren : afbeeldingen beheren  
toevoegen : toevoegen  
profiel : toon voorbeeld  
help : help



zoeken : zoeken  
wijzigen : toepassen  
verwijderen kruisje : verwijderen  
volgende : volgende  
vorige : vorige  
verwijderen prullenbak : verwijderen  
formaat instellen : formaat instellen  
intro afbeelding : formaat instellen  
kleuren kiezen : kleuren kiezen  
knoppen selecteren : knoppen selecteren  
videospeler afbeelding : formaat instellen  
toepassen : toepassen  
voorbeeld : toon voorbeeld  
opslaan : opslaan  
afbeeldingen beheren : videospeler afbeelding kiezen

#### *Testpersoon 10*

statistieken : statistieken  
videos beheren : videos beheren  
videospeler beheren : videospeler beheren  
videospeler plaatsen : videospeler plaatsen  
afspeellijsten beheren : afspeellijsten beheren  
afbeeldingen beheren : afbeeldingen beheren  
toevoegen : toevoegen  
profiel : profiel  
help : help  
zoeken : zoeken  
wijzigen : wijzigen  
verwijderen kruisje : verwijderen  
volgende : volgende  
vorige : vorige  
verwijderen prullenbak : verwijderen  
formaat instellen : formaat instellen  
intro afbeelding : afspeellijsten beheren  
kleuren kiezen : kleuren kiezen  
knoppen selecteren : knoppen selecteren

videospeler afbeelding : videospeler afbeelding kiezen

toepassen : toepassen

voorbeeld : toon voorbeeld

opslaan : opslaan

afbeeldingen beheren : intro afbeelding kiezen

### *Testpersoon 11*

statistieken : statistieken

videos beheren : videos beheren

videospeler beheren : videospeler beheren

videospeler plaatsen : videospeler plaatsen

afspeellijsten beheren : afspeellijsten beheren

afbeeldingen beheren : afbeeldingen beheren

toevoegen : toevoegen

profiel : profiel

help : help

zoeken : zoeken

wijzigen : wijzigen

verwijderen kruisje : verwijderen

volgende : volgende

vorige : vorige

verwijderen prullenbak : verwijderen

formaat instellen : formaat instellen

intro afbeelding : videospeler afbeelding kiezen

kleuren kiezen : kleuren kiezen

knoppen selecteren : knoppen selecteren

videospeler afbeelding : formaat instellen

toepassen : toepassen

voorbeeld : toon voorbeeld

opslaan : opslaan

### *Testpersoon 12*

statistieken : statistieken

videos beheren : video

videospeler beheren : videospeler afbeelding kiezen

videospeler plaatsen : videospeler beheren

afspeellijsten beheren : afspeellijsten beheren

afbeeldingen beheren : kleuren kiezen

toevoegen : toevoegen

profiel : profiel

help : help

zoeken : zoeken

wijzigen : afbeeldingen beheren

verwijderen kruisje : verwijderen

volgende : volgende

vorige : vorige

verwijderen prullenbak : verwijderen

formaat instellen : formaat instellen

intro afbeelding : toon voorbeeld

kleuren kiezen : kleuren kiezen

knoppen selecteren : toepassen

videospeler afbeelding : formaat instellen

toepassen : toepassen

voorbeeld : toon voorbeeld

opslaan : opslaan

### *Testpersoon 13*

statistieken : statistieken

videos beheren : videospeler beheren

videospeler beheren : videospeler beheren

videospeler plaatsen : videospeler plaatsen

afspeellijsten beheren : afspeellijsten beheren

afbeeldingen beheren : intro afbeelding kiezen

toevoegen : toevoegen

profiel : profiel

help : help

zoeken : zoeken

wijzigen : wijzigen

verwijderen kruisje : verwijderen

volgende : volgende

vorige : vorige

verwijderen prullenbak : verwijderen

formaat instellen : formaat instellen  
intro afbeelding : intro afbeelding kiezen  
kleuren kiezen : kleuren kiezen  
knoppen selecteren : knoppen selecteren  
videospeler afbeelding : videospeler plaatsen  
toepassen : opslaan  
voorbeeld : toon voorbeeld  
opslaan : opslaan

### **B1.3 Vragen over schermen**

Deze paragraaf geeft de onverwerkte resultaten van de vragen over de schermen weer.

#### *Testpersoon 1*

Antwoord 1: Het hokje aanvinken en op de pijl naar links te klikken.  
Antwoord 2: Op het pipet icoontjes klikken om de juiste kleur te kiezen bij elk onderdeel.  
Antwoord 3: De juiste hoogte en breedte invoeren in de tekstvelden en dan op opslaan klikken.  
Antwoord 4: Eerst de voorbeelden van de stijlen bekijken door op de betreffende knop te klikken en dan toepassen klikken bij de stijl die ik wil hebben.  
Antwoord 5: Onder de knop 'Afbeeldingen beheren'.  
Antwoord 6: Figuur 6.2  
Antwoord 7: Figuur 7.1  
Antwoord 8: Nee.

#### *Testpersoon 2*

Antwoord 1: Video Johannesburg selecteren en via bovenste knop in het midden plaatsen in rechterkolom.  
Video Stockholm selecteren en via onderste knop in het midden plaatsen in linkerkolom.  
Antwoord 2: Via het icoon kleuren kiezen rood selecteren en het gehele scherm hiermee invullen. Mogelijkheid tot het bekijken van de voorbeeldfunctie onderaan inschakelen tot het gewenste resultaat is bereikt.  
Antwoord 3: Knop formaat instellen inschakelen en via de mogelijkheid helemaal rechts de afspeellijst breedte en afspeellijst hoogte aanklikken en daarmee de breedte en hoogte instellen.  
Antwoord 4: Ik zou de knop profiel aanklikken en daarin een andere stijl aanklikken. Via de voorbeeldfuncties onderaan het scherm de juiste stijl selecteren  
Antwoord 5: Deze afbeeldingen kunnen worden beheerd onder de tweede knop van boven Afbeeldingen beheren.

Antwoord 6: Hoofdmenu + tabs

Antwoord 7: Menu met ruimte

Antwoord 8: Het is voor een leek zoals ik niet altijd even duidelijk wat ik nu precies moest doen.  
Ik denk dat je vaker met dit soort zaken gewerkt moet hebben.

#### *Testpersoon 3*

Antwoord 1: ik zou stockholm selecteren en op de knop < klikken om hem eruit te doen.  
andersom voor jburg, dus selecteren en > klikken.

Antwoord 2: ik zou met de bovenste kleurenpicker rood selecteren en dat copieren in alle andere velden. en natuurlijk opslaan.

Antwoord 3: deze zou ik rechts handmatig invoeren en opslaan. 150 wat ? en 200 wat? pixels, cm, mm ,km??

Antwoord 4: ik zou alle voorbeelden bekijken en dan de mooiste selecteren.

Antwoord 5: linker menu -afbeeldingen beheren.

Antwoord 6: tabs

Antwoord 7: mm lastig! denk toch liever met!

Antwoord 8: nog niet ;) greets en suc6

#### *Testpersoon 4*

Antwoord 1: klik selectieveld Johannesburg onder Alle video's klik op > pijltje naar rechts  
selecteer bij Zuid Afrika video's rechts vakje Stockholm klik op < pijltje links

Antwoord 2: Zou ik sowieso niet doen op deze manier. Te veel werk.

Antwoord 3: Zouden twee schuifregelaars moeten zijn, en door te schuiven op horizontaal of vertikaal zou je moeten kunnen zien hoe groot of klein het wordt.

Antwoord 4: klikken op derde menukeuze videospeler vormgeven.

Wat er dan gebeurt is onbekend.

Antwoord 5: nee

Antwoord 6: de laatste

Antwoord 7: de eerste

Antwoord 8: Ik vraag me af of de gemiddelde gebruiker wel behoefte heeft aan de finetuning van de speler.

Misschien een paar 'skins' aanbieden, is genoeg

#### *Testpersoon 5*

Antwoord 1: Stockholm aanvinken

pijltje naar links aanklikken

Johannesburg omgekeerde handeling

Antwoord 2: Pippet bij alle onderdelen aanklikken en keuze maken uit de kleuren van de popup die ongetwijfeld dan naar voren komt.

Antwoord 3: sssssssss

Antwoord 4: sssssssss

Antwoord 5: sssssssssss

Antwoord 6: sssssssss

Antwoord 7: ssss

Antwoord 8: Ik vind het onderzoek te lang, sorry.

Heb geen tijd meer om het af te maken.

Beter is het om met een panel te werken, dwz mensen uit te nodigen en ze de vragen voor te leggen.

De incentive zou kunnen zijn dat ze gratis het prototype mogen gebruiken bijvoorbeeld.

Ik moet nu weer door met mijn eigen werk.

Succes!

#### *Testpersoon 6*

Antwoord 1: vink johannesburg aan en klik op volgende; vink stockholm aan en klik op vorige

Antwoord 2: Ik zie videospeler niet staan. Ik hoop niet dat ik voor onderkant en boven kant moet kiezen om de container rood te maken?

Antwoord 3: klik in vakje 1 en typ 150; klik in vakje 2 en kies 200; klik op opslaan. (waarom nog opslaan? en waarom staan de huidige maten er nu niet in)

Antwoord 4: Klik op een stijl en klik op toepassen. (waarom is het hier toepassen en geen opslaan?)

Antwoord 5: onder afbeeldingen beheren.

Antwoord 6: Alleen tabs

Antwoord 7: ruimte onder afbeeldingen

Antwoord 8: Ik mis consistentie in het dingen doen. 1x vinkjes, andere keer klikken op het item. zelfde als met opslaan en toepassen. belangrijke buttons (bijv. opslaan) staan niet altijd op dezelfde plek.

Alhoewel tabs mijn voorkeur heeft, vind ik dit juist niet fijn als er meer tabs zijn dan dat het scherm breed is (m.a.w. ik wil iets in 1 oog opslag zien).

Waarom kan ik in elk afzonderlijk scherm videostijl selecteren?

De eyedrop knop (pipet) vind ik niet duidelijk aangeven dat ik daaronder kleuren kan kiezen. Lijk meer er op dat ik een kleur kan \"prikken\"

#### *Testpersoon 7*

Antwoord 1: Klikken in de checkbox voor Johannesburg, zodat deze geselecteerd wordt.

Vervolgens pijltje naar rechts.

Idem dito Stockholm selecteren en met pijltje naar links naar links verplaatsen

Antwoord 2: Bij

- bovenkant

-onderkant

-afspeellijst bovenkant

- afspeellijst onderkant

de kleurcodering veranderen, waarschijnlijk door op het zwaardje te klikken en dan voor een kleur te kiezen.

Antwoord 3: Bij 3-afspeellijst breedte '150' intypen.

Bij 4 - afspeellijst hoogte '200' intypen

Antwoord 4: Een van de drie stijlen onderin kiezen en op 'toepassen' klikken

Antwoord 5: In het linkermenu, de tweede knop van boven

Antwoord 6: de laatste

Antwoord 7: de eerste

Antwoord 8: nee

#### *Testpersoon 8*

Antwoord 1: Klik op vakje voor Johannesburg.

Klik op [>] in het midden.

Klik op vakje voor Stockholm.

Klik op [<] in het midden.

Klik op [Opslaan]

Antwoord 2: Er vanuitgaande dat rood #FF0000 is zou ik dit invullen in de volgende velden:

Bovenkant, Onderkant, Knoppen achtergrond, Afspeellijst bovenkant, Afspeellijst onderkant.

Klik op [Opslaan].

Antwoord 3: Vul in onder 1- Videospeler breedte: 150 Vul in onder 2- Videospeler hoogte: 200

Antwoord 4: Klik op [Voorbeeld] van de stijl die ik nader wil bekijken.

Klik op sluiten van dat scherm.

Als gewenste stijl, dan klik[Toepassen] anders klik [voorbeeld] van een andere stijl.

Antwoord 5: In de linkerbalk bij \"Afbeeldingen beheren\".

Antwoord 6: derde optie: Alleen tabs

Antwoord 7: Eerste, omdat daarin duidelijker is wat de submenu's zijn.

Antwoord 8: Geen opmerkingen of vragen.

#### *Testpersoon 9*

Antwoord 1: Johannesburg aanvinken, afspeellijst beheren, afspeellijst toevoegen.

Stockholm aanvinken, afspeellijst beheren....en dan ergens verwijderen...maar zie dat niet direct staan

Antwoord 2: Kleurenkiezen, op pipet-icoontje klikken voor bovenkant met het juiste kleurnummer CDCDCD (?) en als het nodig is om deze op te slaan op het discette icoontje klikken

Antwoord 3: In invoerscherm 'afspeellijst breedte' 150 invoeren.

In het invoerscherm 'afspeellijst hoogte' 200 invoeren.

Daarna het diskette icoontje aanklikken

Antwoord 4: door op een van de oog-icoontjes onderaan te klikken, bij de juiste stijl, de knop 'V toepassen' aanklikken.

Antwoord 5: onder de knop voor Videospeler-afbeelding-kiezen in het meest linker menu.

Antwoord 6: mijn voorkeur gaat uit naar de beide weergegeven navigatie, omdat dat gebruikers vriendelijker is, en je sneller kunt bereiken wat je nodig hebt, Op welke manier dan ook..

Antwoord 7: de bovenste, omdat de linkjes nét wat groter zijn en duidelijker is dat de knop-afspeellijst toevoegen- ónder beheer hoort.

Antwoord 8: nee, het is allemaal overduidelijk, maar de vraagstelling wel in een erg klein lettertype..dat de afbeeldingen uit te vergroten zijn is daaren tegen wel prettig, maar wel steeds heen en weer klikken naar de vraag en de afbeelding..

Verder alles mooi vormgegeven en duidelijke vraagstelling! doe!

#### *Testpersoon 10*

Antwoord 1: - checkbox naast 'Johannesburg' aanklikken

- op het '>'-knopje klikken

- checkbox naast 'Stokholm' aanklikken

- op het '<'-knopje klikken

- klik op 'opslaan'-knopje

Antwoord 2: - bij de kopjes 'bovenkant' en 'onderkant' '#ff0000' invullen (en zo ook 'afspeellijst bovenkant' en 'afspeellijst onderkant' als dat ook bij 'de gehele videospeler' hoort)

- klik op 'opslaan'-knopje

Antwoord 3: - vul in bij 'afspeellijst breedte': 150

- vul in bij 'afspeellijst hoogte': 200



- klik op 'opslaan'-knopje

Antwoord 4: - stijl uitkiezen die ik leuk vind

- eventueel op 'voorbeeld' onder die stijl klikken om te kijken of het echt leuk is

- op 'toepassen' klikken onder de stijl die ik uiteindelijk gekozen heb

Antwoord 5: - onder het kopje 'afbeeldingen beheren' in het menu aan de linkerkant van het scherm

Antwoord 6: tabs lijken me erg overzichtelijk; dus 6.1 of 6.3 - met lichte voorkeur voor 6.3; die is wat minder vol / druk

Antwoord 7: met ruimte indien met subnavigatie in menu - 7.1; indien met alleen tabs (zie vrg 6), dan is zonder ruimte ook prima

Antwoord 8:

#### *Testpersoon 11*

Antwoord 1: Johannesburg aanvinken, pijltje naar rechts klikken(>), Stockholm aanvinken, pijltje naar links klikken(<), opslaan.

Antwoord 2: Tekst bij 'Bovenkant', 'Onderkant' en misschien ook 'Afspeellijst Bovenkant', 'Afspeellijst Onderkant' en 'Knoppen achtergrond' vervangen met #ff0000 en dan opslaan klikken. mmmmmrood.

Antwoord 3: 150 invullen bij 3. Afspeellijst breedte en 200 bij 4. Afspeellijst hoogte en dan wederom opslaan klikken.

Antwoord 4: Eerst op 'Voorbeeld' onder de stijl klikken om te zien of het er een beetje redelijk uitziet en dan na een keuze gemaakt te hebben op 'Toepassen' klikken.

Antwoord 5: Afbeeldingen beheren? =P

Antwoord 6: 6.2

Antwoord 7: 7.1

Antwoord 8: Neen.

#### *Testpersoon 12*

Antwoord 1: Stockholm aanvinken en op pijltje terug klikken vervolgens Johannesburg aanvinken en op pijltje vooruit klikken en dan opslaan.

Antwoord 2: Bovenkant, onderkant, afspeellijst bovenkant en afspeellijst onderkant naar #FFFFFF dmv het pipet en dan op opslaan.

Antwoord 3: Bij 1. Videospeler breedte 150 te geven en bij 2. Videospeler hoogte 200 te geven en op opslaan te drukken.

Antwoord 4: Op de voorbeeld plaatjes klikken en toepassen te drukken.

Antwoord 5: Button afbeeldingen beheren.

Antwoord 6: 6.1

Antwoord 7: 7.2

Antwoord 8: Nope

*Testpersoon 13*

Antwoord 1: toevoegen:

- selecteer de video Johannesburg
- klik op > om toe te voegen

verwijderen:

- selecteer de video Stockholm
- klik op < om de video te verwijderen

Klik op opslaan om de aanpassingen definitief te maken.

Antwoord 2: - klik op de pipetten van

- . bovenkant
- . onderkant
- . knoppen achtergrond
- . afspeellijst bovenkant
- . afspeellijst onderkant
- selecteer bij ieder pipet de kleur rood
- klik op opslaan

Antwoord 3: - vul de waarde 150 in het veld afspeellijst breedte in

- vul de waarde 200 in het veld afspeellijst hoogte in
- klik op opslaan

Antwoord 4: - maak een keuze uit 1 van de drie stijlen en klik op de toepassen knop bij de stijl die je wilt

Antwoord 5: - onder de knop \"afbeeldingen beheren\" in het linker menu

Antwoord 6: 6.1

Antwoord 7: 7.1

Antwoord 8: -

## B2 ONVERWERKTE TESTRESULTATEN HERONTWORPEN ICONEN

Deze paragraaf geeft de onverwerkte resultaten van de herontworpen iconen weer.

### *Testpersoon 1*

kleuren\_kiezen: 3

beheren: 2

profiel: 2

verwijderen: 1

afbeeldingen\_beheren: 2

videos\_beheren: 2

videospeler: 2

videospeler\_beheren: 2

videospeler\_plaatsen: 2

afspeellijsten\_beheren: 2

### *Testpersoon 2*

kleuren\_kiezen: 3

beheren: 1

profiel: 1

verwijderen: 1

afbeeldingen\_beheren: 1

videos\_beheren: 1

videospeler: 2

videospeler\_beheren: 2

videospeler\_plaatsen: 2

afspeellijsten\_beheren: 1

### *Testpersoon 3*

kleuren\_kiezen: 2

beheren: 2

profiel: 1

verwijderen: 1

afbeeldingen\_beheren: 2

videos\_beheren: 2

videospeler: 2

videospeler\_beheren: 2

videospeler\_plaatsen: 2  
afspeellijsten\_beheren: 2

*Testpersoon 4*

kleuren\_kiezen: 3  
beheren: 2  
profiel: 2  
verwijderen: 4  
afbeeldingen\_beheren: 2  
videos\_beheren: 2  
videospeler: 2  
videospeler\_beheren: 2  
videospeler\_plaatsen: 1  
afspeellijsten\_beheren: 1

*Testpersoon 5*

kleuren\_kiezen: 2  
beheren: 1  
profiel: 1  
verwijderen: 4  
afbeeldingen\_beheren: 1  
videos\_beheren: 1  
videospeler: 1  
videospeler\_beheren: 1  
videospeler\_plaatsen: 1  
afspeellijsten\_beheren: 1

*Testpersoon 6*

kleuren\_kiezen: 2  
beheren: 1  
profiel: 2  
verwijderen: 2  
afbeeldingen\_beheren: 1  
videos\_beheren: 1  
videospeler: 2  
videospeler\_beheren: 2

videospeler\_plaatsen: 1  
afspeellijsten\_beheren: 1

*Testpersoon 7*

kleuren\_kiezen: 3  
beheren: 1  
profiel: 1  
verwijderen: 2  
afbeeldingen\_beheren: 2  
videos\_beheren: 2  
videospeler: 2  
videospeler\_beheren: 2  
videospeler\_plaatsen: 2  
afspeellijsten\_beheren: 2

*Testpersoon 8*

kleuren\_kiezen: 3  
beheren: 2  
profiel: 1  
verwijderen: 3  
afbeeldingen\_beheren: 1  
videos\_beheren: 1  
videospeler: 2  
videospeler\_beheren: 2  
videospeler\_plaatsen: 1  
afspeellijsten\_beheren: 2

*Testpersoon 9*

kleuren\_kiezen: 3  
beheren: 2  
profiel: 2  
verwijderen: 1  
afbeeldingen\_beheren: 2  
videos\_beheren: 2  
videospeler: 2  
videospeler\_beheren: 2

videospeler\_plaatsen: 1  
afspeellijsten\_beheren: 2

*Testpersoon 10*

kleuren\_kiezen: 3  
beheren: 2  
profiel: 2  
verwijderen: 1  
afbeeldingen\_beheren: 2  
videos\_beheren: 2  
videospeler\_beheren: 2  
videospeler\_plaatsen: 2  
afspeellijsten\_beheren: 2

*Testpersoon 11*

kleuren\_kiezen: 1  
beheren: 2  
profiel: 1  
verwijderen: 1  
afbeeldingen\_beheren: 2  
videos\_beheren: 2  
videospeler\_beheren: 2  
videospeler\_plaatsen: 1  
afspeellijsten\_beheren: 2

*Testpersoon 12*

kleuren\_kiezen: 2  
beheren: 2  
profiel: 2  
verwijderen: 2  
afbeeldingen\_beheren: 2  
videos\_beheren: 2  
videospeler\_beheren: 2  
videospeler\_plaatsen: 2  
afspeellijsten\_beheren: 2

# **Testplan voor**

## **‘Usability testen van de gehele applicatie’ v1.0**

### **Student:**

David Krijgsman, 20040036

### **Bedrijfsmentoren:**

Maarten van Appel, Diederik van Huijstee

### **Begeleidende docenten:**

Jacob van der Linden

Ellen Grummels

### **Datum:**

26 november 2007

## INHOUDSOPGAVE

1	INLEIDING	1
2	DOEL	2
2.1	Hoofdvraag	2
2.2	Deelvragen	2
3	HULPMIDDELEN EN TECHNIEKEN	3
4	BESCHRIJVING VAN TESTTAKEN	4
4.1	Video toevoegen	4
4.2	Video wijzigen	4
4.3	Afbeelding toevoegen	5
4.4	Video zoeken	5
4.5	Afbeelding wijzigen	5
4.6	Afspeellijst toevoegen	5
4.7	Videospeler plaatsen	6
4.8	Kleuren wijzigen	6
4.9	Intro afbeelding kiezen	6
4.10	Contactpersoon naam wijzigen	6
4.11	Kies een stijl	7
4.12	Videospelerafbeelding kiezen	7
5	VRAGENLIJSTEN	8
5.1	Applicatie vragen	8
5.2	SUMI / WAMMI	8
BIJLAGEN		
B1	REGISTRATIEFORMULIER	14



## 1 INLEIDING

Dit document is geschreven voor David Krijgsman, die de test zal uitvoeren en dient als leidraad bij de voorbereiding en uitvoering van de usability test van de gehele applicatie. De Flash Videospeler Generator is inmiddels in een vergevorderd stadium. Alle systeemeisen zijn erin verwerkt. De applicatie zal nu aan een aantal testpersonen worden voorgelegd om te testen of de applicatie voldoet aan de verwachtingen van de gebruiker. Dit document geeft inzicht in de wijze waarop deze test zal plaatsvinden.

In hoofdstuk 2 wordt het doel van de test beschreven. Vervolgens wordt in hoofdstuk 3 aangegeven welke technieken en hulpmiddelen bij het testen zullen worden gebruikt. In hoofdstuk 4 worden de verschillende testtaken weergegeven. Tot slot volgen in hoofdstuk 5 de vragenlijsten die aan de gebruiker zullen worden voorgelegd. Hiervoor zijn de standaard vragenlijsten Software Usability Measurement Inventory (SUMI) en Website Analysis and MeasureMent Inventory (WAMMI) gecombineerd.

## 2 DOEL

### 2.1 Hoofdvraag

Het doel van dit onderzoek is bepalen welke onderdelen van de applicatie moeten worden herzien om beter aan te sluiten op de wensen en verwachtingen van de gebruiker. Hiervoor is de volgende hoofdvraag geformuleerd.

*Komen de werking en het ontwerp van de applicatie voldoende overeen met de verwachtingen van de gebruiker?*

Deze hoofdvraag valt uiteen in vier deelvragen die in de volgende paragraaf staan beschreven.

### 2.2 Deelvragen

Het onderzoek zoekt het antwoord op bovenstaande hoofdvraag. Hiertoe zijn vier deelvragen geformuleerd:

- *Hoe effectief is de applicatie?*
- *Hoe efficiënt is de applicatie?*
- *In hoeverre leert men van de applicatie?*
- *In hoeverre geeft het werken met de applicatie voldoening en tevredenheid?*

Corresponderend met bovenstaande deelvragen worden de volgende variabele met behulp van testtaken en vragenlijsten geoperationaliseerd.

- *Effectiviteit*
- *Efficiëntie*
- *Leerbaarheid*
- *Tevredenheid*

### 3 TECHNIEKEN EN HULPMIDDELEN

Om de vier variabelen te kunnen meten worden verschillende technieken en hulpmiddelen gebruikt.

Bij elke taak wordt aangegeven of de testpersoon deze heeft volbracht. Dit geeft inzicht in de effectiviteit van de applicatie.

Om de efficiëntie te meten wordt per taak bijgehouden hoeveel tijd en muisklikken de gebruiker nodig heeft. Vervolgens wordt de tijd vergeleken met de vooraf gestelde streeftijd en de muisklikken met de minimale hoeveelheid klikken die nodig is om de taak te volbrengen.

Er zullen vergelijkbare testtaken worden opgesteld. Door de tijd die de gebruiker nodig heeft om de taken te volbrengen met elkaar te vergelijken kan worden vastgesteld of de gebruiker leert van de applicatie. Als de gebruiker een vergelijkbare taak (significant) sneller uitvoert dan kan worden gesteld dat de gebruiker leert hoe hij het systeem moet bedienen.

De tevredenheid zal worden gemeten door de gebruiker na de testtaken een lijst met stellingen voor te leggen. De lijst bevat stellingen als 'Het gebruik van dit programma is frustrerend' en 'De wijze waarop de systeemberichten worden weergegeven is duidelijk en begrijpbaar'.

Om achteraf de gegevens goed te kunnen verwerken zal ik zaken die aandacht behoeven noteren op de registratieformulieren (zie Bijlagen).

De testpersonen zullen worden geïnstrueerd om hardop te denken, de think-aloud techniek. Zo kan worden vastgesteld waar de gebruikers moeite mee hebben en welke zaken juist gemakkelijk gaan. Bij het testen zal er gebruik worden gemaakt van opname apparatuur wat me in staat stelt om de gedachten en handelingen op een later tijdstip - tijdens het verwerken van de resultaten - terug te luisteren.

Voor het uitvoeren van de testtaken is de volgende tijdsplanning gemaakt.

- Testtaken                      20 min
- Applicatievragen            5 min
- SUMI / WAMMI               15 min

## 4 BESCHRIJVING VAN TESTTAKEN

Dit hoofdstuk beschrijft de verschillende testtaken. Elke taak heeft een gestelde streeftijd. Deze streeftijd is gebaseerd op de tijd die de ontwikkelaar nodig had om de taak uit te voeren en wat als acceptabel kan worden gezien. De tijd die de gebruiker nodig heeft zal met deze streeftijd worden vergeleken. Hetzelfde geldt voor de muisklikken. Daarnaast wordt bijgehouden welke taken zijn volbracht. Van elke taak voor dus de efficiëntie en effectiviteit gemeten. Sommige taken zullen ook betrekking hebben op de variabele leerbaarheid. Bij de betreffende taken zal dit worden vermeld.

Bij verschillende taken zal ook gebruik worden gemaakt van de 'cognitive walkthrough'. De gebruiker wordt bij het uitvoeren van een taak gewezen op de verschillende handelingen die moeten worden gedaan om de taak te volbrengen. Bij de taken waar dit niet het geval is wordt alleen het te behalen resultaat van de taak vermeld.

### 4.1 Video toevoegen

Navigeer naar de pagina 'Video's beheren'.

Klik op de knop 'toevoegen'.

Geef als titel 'Toy Story'

Geef als label 'toy story'.

Selecteer het bestand 'toystory.mov'.

Klik op de knop 'opslaan'.

*Streeftijd: 60 sec*

*Minimale hoeveelheid muisklikken: 8*

### 4.2 Video wijzigen

Wijzig de titel van de video 'toystory' in 'Toy Story 2'.

*Streeftijd: 60 sec*

*Minimale hoeveelheid muisklikken: 5/6*

De te wijzigen video staat op pagina 2 van 'Video's beheren'. De video kan zowel via de knop 'volgende' als via 'zoeken' worden gewijzigd. Het zoeken kost een extra muisklik maar wordt niet als misstap gezien.

### 4.3 Afbeelding toevoegen

Voeg de afbeelding 'intro.jpg' toe en geef de afbeelding het label 'intro'.

*Streeftijd: 40 sec*

*Minimale hoeveelheid klikken: 7*

Deze taak is vergelijkbaar met de taak 'Video toevoegen', hierbij kan de leerbaarheid dus worden gemeten.

### 4.4 Video zoeken

Navigeer naar de pagina 'Video's beheren'.

Vul de zoekterm 'xmen' in het veld naast de knop 'zoeken'.

Klik op de knop 'zoeken'.

*Streeftijd: 30 sec*

*Minimale hoeveelheid klikken: 3*

### 4.5 Afbeelding wijzigen

Wijzig het label van de afbeelding 'intro' in 'intro afbeelding'.

*Streeftijd: 25 sec*

*Minimale hoeveelheid klikken: 4*

Deze taak is vergelijkbaar met de taak 'Video wijzigen', hierbij kan de leerbaarheid dus worden gemeten.

### 4.6 Afspeellijst toevoegen

Voeg de afspeellijst 'Animatiefilms' toe en selecteer de video's 'finding nemo', 'ice age', 'incredibles', 'madagascar', 'monsters', 'ratatouille', 'shrek' en 'toy story'.

*Streeftijd: 90 sec*

*Minimale hoeveelheid klikken: 12*

#### 4.7 Videospeler plaatsen

Navigeer naar de pagina 'Videospeler plaatsen'.

Selecteer de afspeellijst 'Animatiefilms'.

*Streeftijd: 25 sec*

*Minimale hoeveelheid klikken: 4*

#### 4.8 Kleuren wijzigen

Maak de bovenkant van de videospeler blauw.

*Streeftijd: 90 sec*

*Minimale hoeveelheid klikken: 3/5*

Deze taak kan worden volbracht door de hexadecimale waarde van een blauwtint in te vullen (3 muisklikken) of via de kleurkeuze popup (5 muisklikken). Beide manier worden als 'goed' beschouwd.

#### 4.9 Intro afbeelding kiezen

Navigeer naar de pagina 'Videospeler beheren'.

Navigeer naar de subpagina 'Intro afbeelding kiezen'.

Selecteer de afbeelding 'intro afbeelding'.

Zet het aantal seconden op 6.

Klik op de knop 'opslaan'.

*Streeftijd: 40 sec*

*Minimale hoeveelheid klikken: 6*

#### 4.10 Contactpersoon naam wijzigen

Navigeer naar de pagina 'Profiel'.

Wijzig de naam van de contactpersoon in 'David Krijgsman'.

Klik op de knop 'opslaan'.

*Streeftijd: 40 sec*

*Minimale hoeveelheid klikken: 3*

#### **4.11 Kies een stijl**

Kies een andere stijl voor de videospeler.

*Streeftijd: 45 sec*

*Minimale hoeveelheid klikken: 2/4*

Bij deze taak wordt zowel in de tijd als bij de minimale hoeveelheid klikken rekening gehouden met mogelijkheid om eerst voor 'voorbeeld' te kiezen.

#### **4.12 Videospelerafbeelding kiezen**

Kies de afbeelding 'logo' als videospelerafbeelding.

*Streeftijd: 35 sec*

*Minimale hoeveelheid klikken: 5*

Deze taak is vergelijkbaar met de taak 'Intro afbeelding kiezen', hierbij kan de leerbaarheid dus worden gemeten.

## 5 VRAGENLIJSTEN

### 5.1 Applicatie vragen

Na het uitvoeren van de taken zullen de volgende vragen worden gesteld. De antwoorden op de vragen geven inzicht in de manier waarop gebruikers verschillende onderdelen van de applicatie interpreteren.

*Waar komen de afbeeldingen vandaan die in de dropdowns op de pagina's 'Intro afbeelding kiezen' en 'Videospeler afbeelding kiezen' staan?*

*Is relatie tussen de fullscreen knop en de (transparante) achtergrond van de videospeler duidelijk?*

*Wat gebeurt er als op de pagina 'Formaat instellen' 4:3 of 16:9 wordt geselecteerd?*

*Wat doet de 'plaatsen' knop op de pagina 'Afspeellijsten beheren'?*

### 5.2 SUMI / WAMMI

Als ook de applicatie vragen zijn beantwoord zal onderstaande lijst met stellingen aan de testpersoon worden voorgelegd. Deze lijst is een combinatie van de standaard lijsten die bekend staan als SUMI en WAMMI.

*Ik zou mijn collega's aanraden dit computerprogramma te gebruiken.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*De gebruiker wordt geholpen door de instructies en door de tekens dat invoer van de gebruiker verwacht wordt.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Het leren omgaan met het computerprogramma levert in het begin veel problemen op.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens



*Met dit computerprogramma weet ik vaak helemaal niet wat het volgende is dat ik moet doen.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Ik vind het werken met dit computerprogramma leuk.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*De berichten van het computerprogramma zijn niet erg behulpzaam.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Het werken met dit computerprogramma geeft mij voldoening.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*De wijze waarop de systeemberichten worden weergegeven is duidelijk en begrijpbaar.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*De documentatie van het computerprogramma is erg informatief.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Het lijkt alsof vlot werken door het computerprogramma onmogelijk wordt gemaakt.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Er is nooit genoeg informatie op het beeldscherm als dit nodig is.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Ik heb het gevoel de baas te zijn over dit computerprogramma.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Ik denk dat dit computerprogramma niet consequent is.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Ik kan de berichten van dit computerprogramma begrijpen en er iets mee doen.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Er moet teveel gelezen worden voordat ik het computerprogramma kan gebruiken.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*De taken kunnen zonder moeilijkheden worden uitgevoerd met dit computerprogramma.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Het gebruik van dit computerprogramma is frustrerend.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Het computerprogramma heeft mij geholpen bij het oplossen van mijn problemen tijdens het gebruik.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Ik moet telkens de handleiding weer raadplegen.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Het is duidelijk dat er volledig rekening is gehouden met wensen van gebruikers.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*De indeling van de menu's en informatielijsten ziet er logisch uit.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Er moeten teveel stappen genomen worden om iets gedaan te krijgen.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Het computerprogramma bezorgt me soms hoofdpijn.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*De meldingen ter voorkoming van fouten zijn niet toereikend.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Het is gemakkelijk om dit computerprogramma precies dat te laten doen wat je wilt.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Het computerprogramma heeft niet altijd datgene gedaan wat ik verwachtte.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Het computerprogramma heeft een zeer aantrekkelijke presentatie.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*De hoeveelheid en de kwaliteit van de help-informatie varieert over de verschillende delen van het computerprogramma.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Ik kan relatief gemakkelijk overspringen van de ene taak naar de andere.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Je vergeet makkelijk hoe je dingen moet doen met dit computerprogramma.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Het computerprogramma gedraagt zich soms onbegrijpelijk.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Dit computerprogramma is echt erg onhandig.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Bij elke stap is het, in een oogopslag, gemakkelijk te zien wat de verschillende mogelijkheden zijn.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Het transporteren van data files naar het systeem is niet gemakkelijk.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Het computerprogramma heeft meer uitleg nodig in de vorm van introductie teksten op de verschillende pagina's.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Onthouden op welke pagina ik me bevind vind ik lastig.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

*Als ik ergens op klik krijg ik wat ik verwacht.*

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens

## BIJLAGEN

### B1. Registratieformulier

taak	tijd (sec)	muisklikken	opmerkingen
1. Video toevoegen			
2. Video wijzigen			
3. Afbeelding toevoegen			
4. Video zoeken			
5. Afbeelding wijzigen			
6. Afspeellijst toevoegen			
7. Videospeler plaatsen			
8. Kleuren wijzigen			
9. Intro afbeelding kiezen			
10. Contactpersoon naam			
11. Kies een stijl			
12. Videospeler afbeelding kiezen			

# **Testresultaten van 'Usability testen van de gehele applicatie' v1.0**

## **Student:**

David Krijgsman, 20040036

## **Bedrijfsmentoren:**

Maarten van Appel, Diederik van Huijstee

## **Begeleidende docenten:**

Jacob van der Linden, Ellen Grummels

## **Datum:**

7 december 2007

## INHOUDSOPGAVE

1	INLEIDING	1
2	VERWERKTE TESTRESULTATEN	2
2.1	Testtaken	2
2.1.1	<i>Video toevoegen</i>	2
2.1.2	<i>Video wijzigen</i>	3
2.1.3	<i>Afbeelding toevoegen</i>	3
2.1.4	<i>Video zoeken</i>	4
2.1.5	<i>Afbeelding wijzigen</i>	4
2.1.6	<i>Afspeellijst toevoegen</i>	5
2.1.7	<i>Videospeler plaatsen</i>	5
2.1.8	<i>Kleuren kiezen</i>	6
2.1.9	<i>Intro afbeelding kiezen</i>	6
2.1.10	<i>Contactpersoon naam wijzigen</i>	6
2.1.11	<i>Kies een stijl</i>	7
2.1.12	<i>Videospelerafbeelding kiezen</i>	7
2.2	Applicatie vragen	8
2.3	SUMI / WAMMI	9
3	CONCLUSIE EN AANBEVELINGEN	10
	BIJLAGEN	
B1	ONVERWERKTE TESTRESULTATEN	11
B1.1	Testtaken	11
B1.2	Applicatie vragen	18
B1.3	SUMI / WAMMI	22



## 1 INLEIDING

Dit document is geschreven voor David Krijgsman, die aan de hand van de testresultaten de geadviseerde wijzigingen door zal uitvoeren. De applicatie is inmiddels in een vergevorderd stadium en zal aan een aantal testpersonen worden voorgelegd. Dit document geeft de testresultaten weer en geeft antwoord op de hoofdvraag en deelvragen die in het document 'Testplan voor 'Usability testen van de gehele applicatie' v1.0' zijn geformuleerd. De hoofdvraag was als volgt geformuleerd.

*Komen de werking en het ontwerp van de applicatie voldoende overeen met de verwachtingen van de gebruiker?*

Deze hoofdvraag valt uiteen in vier deelvragen die als volgt zijn geformuleerd.

- *Hoe effectief is de applicatie?*
- *Hoe efficiënt is de applicatie?*
- *In hoeverre leert men van de applicatie?*
- *In hoeverre geeft het werken met de applicatie voldoening en tevredenheid?*

Aan de test hebben 7 personen deelgenomen.

In verschillende delen van het document wordt er gesproken over een 'significant verschil' met betrekking tot de tijd die een testpersoon nodig had om de testtaak uit te voeren. Deze significantie is gebaseerd op 20% van de bijbehorende streeftijd.

In hoofdstuk 2 worden de verwerkte testresultaten per testtaak weergegeven. Deze testtaken staan beschreven in het document 'Testplan voor 'Usability testen van de gehele applicatie' v1.0'. Daarnaast worden de antwoorden op de applicatie vragen weergegeven en de belangrijkste en opmerkelijkste punten uit de SUMI / WAMMI lijst besproken. In hoofdstuk 3 wordt vervolgens samengevat wat voor invloed de usability test op het ontwerp zal hebben met behulp van een lijst van aanbevelingen. Tot slot volgen de onverwerkte testresultaten in de bijlagen.

## 2 VERWERKTE TESTRESULTATEN

### 2.1 Testtaken

Dit onderdeel van het onderzoek geeft antwoord op de volgende deelvragen.

- *Hoe effectief is de applicatie?*
- *Hoe efficiënt is de applicatie?*
- *In hoeverre leert men van de applicatie?*

De testpersonen krijgen een lijst met 12 testtaken die ze moeten uitvoeren. Bij elke taak wordt de tijd en het aantal muisklikken bijgehouden. Bij het verwerken van de gegevens wordt gekeken of de testtaken zijn volbracht (effectiviteit), of de tijd en muisklikken die de testpersonen voor de taken nodig hadden binnen de streefwaarden vallen (efficiëntie) en of de testpersonen vergelijkbare taken sneller volbrengt (leerbaarheid).

#### 2.1.1 Video toevoegen

Bij deze taak wordt er gebruik gemaakt van een 'cognitive walkthrough'. De testtaak zag er als volgt uit.

Navigeer naar de pagina 'Video's beheren'.  
Klik op de knop 'toevoegen'.  
Geef als titel 'Toy Story'  
Geef als label 'toy story'.  
Selecteer het bestand 'toystory.mov'.  
Klik op de knop 'opslaan'.

*Streeftijd: 60 sec*

*Minimale hoeveelheid muisklikken: 8*

Geen van de testpersonen had problemen met deze testtaak. De taak werd zonder omwegen en binnen de streeftijd uitgevoerd met uitzondering van een testpersoon die 64 seconden nodig had om deze testtaak te volbrengen.

### 2.1.2 Video wijzigen

Deze testtaak zag er als volgt uit.

Wijzig de titel van de video 'toy story' in 'Toy Story 2'.

*Streeftijd: 60 sec*

*Minimale hoeveelheid muisklikken: 5/6*

De te wijzigen video stond in het overzicht op pagina 2. De video kon worden benaderd door ernaar te zoeken met de zoekfunctie of door op de knop 'volgende' te klikken waarna pagina 2 wordt getoond. Beide methoden zijn toegepast.

Elke testpersoon wist deze testtaak te volbrengen, maar twee testpersonen hadden meer dan de gestelde tijd en muisklikken nodig omdat ze moeite hadden de video te wijzigen en pagina 2 te benaderen.

Na het volbrengen van de taak heb ik de testpersonen gewezen op de methode die ze niet hebben gebruikt. Daaruit bleek dat verschillende testpersonen de knop 'volgende' niet hebben opgemerkt.

Een van de testpersonen maakte gebruik van de zoekfuncties op andere pagina's maar kwam uiteindelijk toch op de juiste pagina waarna de video werd gevonden. Een andere testpersoon heeft geprobeerd in de preview van de videospeler een video te wijzigen.

### 2.1.3 Afbeelding toevoegen

Deze taak ziet er als volgt uit.

Voeg de afbeelding 'intro.jpg' toe en geef de afbeelding het label 'intro'.

*Streeftijd: 40 sec*

*Minimale hoeveelheid muisklikken: 7*

Deze testtaak is vergelijkbaar met 'Video toevoegen'. De tijd die nodig was om de taak te volbrengen zal dus worden vergeleken met de tijd die de testpersonen nodig hadden om een video toe te voegen.

Een enkele testpersoon had moeite met deze taak en wist niet binnen de streefwaarden te blijven. Deze testpersoon navigeerde naar de pagina 'Intro afbeelding kiezen', maar wist uiteindelijk toch de taak op de juiste manier uit te voeren. De overige testpersonen hadden geen moeite met de taak en hebben de taak significant sneller voltooid dan de taak 'Video toevoegen'.

#### 2.1.4 Video zoeken

Bij deze testtaak is opnieuw gebruik gemaakt van de 'cognitive walktrough'. De taak zag er als volgt uit.

Navigeer naar de pagina 'Video's beheren'.  
Vul de zoekterm 'xmen' in het veld naast de knop 'zoeken'.  
Klik op de knop 'zoeken'.

*Streeftijd: 30 sec*

*Minimale hoeveelheid muisklikken: 3*

Geen van de testpersonen had problemen met deze testtaak, de zoekfunctie werd gemakkelijk gevonden.

#### 2.1.5 Afbeelding wijzigen

Deze testtaak werd de testpersonen als volgt voorgelegd.

Wijzig het label van de afbeelding 'intro' in 'intro afbeelding'.

*Streeftijd: 25 sec*

*Minimale hoeveelheid muisklikken: 4*

De taak is vergelijkbaar met de testtaak 'Video wijzigen'. De tijden van beide taken zullen weer met elkaar worden vergeleken.

De taak werd zonder veel moeite uitgevoerd. Slechts een enkeling besteedde significant meer tijd aan de taak dan waarnaar gestreefd werd. De meeste testpersonen voerden deze taak sneller uit dan de taak 'Video wijzigen'. Een testpersoon had voor beide taken 13 seconden nodig.

#### 2.1.6 Afspeellijst toevoegen

Deze taak zag er als volgt uit.

Voeg de afspeellijst 'Animatiefilms' toe en selecteer de video's 'finding nemo', 'ice age', 'incredibles', 'madagascar', 'monsters', 'ratatouille', 'shrek' en 'toy story'.

*Streeftijd: 90 sec*

*Minimale hoeveelheid muisklikken: 12*

Een enkeling wist de taak niet te volbrengen. Deze persoon klikte na het selecteren van de video's gelijk op opslaan om de afspeellijst op te slaan in plaats van eerst de knop met het pijltje naar rechts te gebruiken om de video's ook daadwerkelijk aan de lijst toe te voegen. De melding die het systeem gaf was niet voldoende om duidelijk te maken dat de video's eerst aan de afspeellijst toegevoegd diende te worden.

De overige testpersonen voerden de taak zonder omwegen en binnen de tijd uit.

#### 2.1.7 Videospeler plaatsen

Bij deze taak werd weer gebruik gemaakt van de 'cognitive walkthrough'. De taak zag er als volgt uit.

Navigeer naar de pagina 'Videospeler plaatsen'.  
Selecteer de afspeellijst 'Animatiefilms'.

*Streeftijd: 25 sec*

*Minimale hoeveelheid muisklikken: 4*

Geen van de testpersonen had moeite met deze taak.

### 2.1.8 Kleuren kiezen

De testpersonen kregen de volgende taak.

Maak de bovenkant van de videospeler blauw.

*Streeftijd: 90 sec*

*Minimale hoeveelheid muisklikken: 3/5*

De meeste testpersonen wisten deze taak binnen de tijd en zonder omwegen te volbrengen. Een enkeling wist de taak wel te volbrengen maar had daar meer tijd en muisklikken voor nodig dan waar naar gestreefd werd. Deze testpersoon had moeite om het juiste veld ('bovenkant') te vinden en heeft de knoppen 'voorbeeld' en 'toepassen' onder 'Kies een stijl' geprobeerd. Uiteindelijk werd toch de juiste knop gevonden.

### 2.1.9 Intro afbeelding kiezen

Wederom werd er gebruik gemaakt van de 'cognitive walkthrough'.

Navigeer naar de pagina 'Videospeler beheren'.  
Navigeer naar de subpagina 'Intro afbeelding kiezen'.  
Selecteer de afbeelding 'intro afbeelding'.  
Zet het aantal seconden op 6.  
Klik op de knop 'opslaan'.

*Streeftijd: 40 sec*

*Minimale hoeveelheid muisklikken: 6*

Geen van de testpersonen ervoer problemen bij het uitvoeren van deze testtaak. Een enkeling had wel meer tijd nodig dan waarnaar werd gestreefd.

### 2.1.10 Contactpersoon naam wijzigen

Bij deze taak werd gebruikt gemaakt van de 'cognitive walkthrough'.

Navigeer naar de pagina 'Profiel'.  
Wijzig de naam van de contactpersoon in 'David Krijgsman'.  
Klik op de knop 'opslaan'.

*Streeftijd: 40 sec*

*Minimale hoeveelheid muisklikken: 3*

Geen van de testpersonen had problemen bij het uitvoeren van de testtaak.

#### *2.1.11 Kies een stijl*

Deze taak werd als volgt aan de testpersonen voorgelegd.

Kies een andere stijl voor de videospeler.

*Streeftijd: 45 sec*

*Minimale hoeveelheid muisklikken: 2/4*

Verschillende testpersonen hadden moeite met deze taak. Drie personen wisten de taak niet uit te voeren. Nadat ik deze personen had uitgelegd hoe het zou moeten werd als belangrijkste reden van mislukken opgegeven dat er te weinig onderscheid gemaakt wordt tussen de stijlen. Met name dezelfde kleuren brachten mensen in de war. Hiervoor worden de kleuren die de gebruiker aan de videospeler heeft toegekend gebruikt. Daarnaast ontbreekt er een label. De help-informatie was niet afdoende om het probleem op te lossen.

De overige testpersonen hebben deze taak zonder moeite uitgevoerd.

#### *2.1.12 Videospelerafbeelding kiezen*

De taak zag er als volgt uit.

Kies de afbeelding 'logo' als videospelerafbeelding

*Streeftijd: 35 sec*

*Minimale hoeveelheid muisklikken: 5*

Deze taak is vergelijkbaar met de taak 'Intro afbeelding kiezen'. De tijden worden vergeleken.

Geen van de testpersonen had problemen met het uitvoeren van deze taak. De meeste personen wisten deze taak sneller uit te voeren dan de vergelijkbare taak 'Intro afbeelding kiezen'. Een enkeling had significant meer tijd nodig. Een ander had voor beide taken 15 seconden nodig.

## 2.2 Applicatie vragen

Bij de test zijn een viertal vragen over verschillende elementen van de applicatie gesteld. Dit zijn de volgende.

*Waar komen de afbeeldingen vandaan die in de dropdowns op de pagina's 'Intro afbeelding kiezen' en 'Videospeler afbeelding kiezen' staan?*

De meeste testpersonen begrepen het verband tussen de pagina 'Afbeeldingen beheren' en de afbeeldingen die in het dropdownmenu werden getoond. Een enkeling had geen idee waar de afbeeldingen vandaan kwamen. Een ander dacht dat het standaard afbeeldingen waren die door de ontwikkelaar in het programma waren geplaatst.

*Is relatie tussen de fullscreen knop en de (transparante) achtergrond van de videospeler duidelijk?*

3 personen begrepen deze relatie niet. Deze mensen begrepen niet wat er werd bedoeld met de transparante achtergrond.

*Wat gebeurt er als op de pagina 'Formaat instellen' 4:3 of 16:9 wordt geselecteerd?*

Slechts twee personen begrepen dat de invulvelden volgens de geselecteerde verhouding met elkaar verbonden werden nadat er op geklikt werd. Het werd gezien als onderdeel van het formulier maar de relatie dus het veld 'hoogte' en het veld 'breedte' was niet duidelijk.

*Wat doet de 'plaatsen' knop op de pagina 'Afspeellijsten beheren'?*

Een enkeling begreep dat deze knop bedoeld is om de code voor de betreffende afspeellijst te genereren. De rest begreep de bedoeling van de knop niet.



## 2.3 SUMI / WAMMI

Deze paragraaf geeft de belangrijkste en opmerkelijkste bevindingen van de lijst met stellingen weer.

- Enkele mensen hadden in het begin moeite met begrijpen van de applicatie.
- De testpersonen vinden het werken met het systeem leuk en raden anderen aan het te gebruiken.
- Systeemberichten zijn duidelijk en de documentatie is informatief.
- Enkele testpersonen hadden niet het gevoel de baas te zijn over het systeem.
- Het aantal stappen dat voor taken moet worden genomen is niet storend.
- Enkele testpersonen vinden de indeling van de menu's en informatiellijsten onlogisch.
- Over het algemeen zijn taken gemakkelijk en zonder moeilijkheden uit te voeren.
- Het gebruik van het systeem is niet frustrerend.
- De kwaliteit en hoeveelheid van de documentatie varieert.
- Het systeem heeft een aantrekkelijke presentatie.
- Het systeem gedraagt zich niet onbegrijpelijk.
- De verschillende mogelijkheden zijn gemakkelijk in een oogopslag te zien.
- Over het algemeen krijgen gebruikers wat ze verwachten als er ergens op wordt geklikt.
- Het systeem heeft meer uitleg in de vorm van introductie teksten nodig.

### 3 CONCLUSIE EN AANBEVELINGEN

Over het algemeen wordt de applicatie goed ontvangen. De testpersonen zijn enthousiast over de presentatie en het idee. Wel zijn er een aantal zaken die aandacht behoeven om het systeem gebruiksvriendelijker te maken. Er zijn een aantal problemen geconstateerd. In onderstaand schema zijn deze problemen weergegeven. Daarnaast worden de aanbevelingen met betrekking tot het probleem weergegeven.

problemen	aanbevelingen
Documentatie is niet altijd toereikend.	Documentatie verbeteren.
Introductie teksten ontbreken.	Introductie teksten toevoegen.
Herkomst van afbeeldingen in de dropdown op de pagina's 'Intro afbeelding kiezen' en 'Videospelerafbeelding kiezen' onduidelijk.	Achter het label 'Afbeelding' in het grijs de link 'beheren' plaatsen die verwijst naar de pagina 'Afbeeldingen beheren'.
Het doel van de knop 'plaatsen' is onduidelijk en zorgt voor verwarring.	De knop 'plaatsen' verwijderen.
Relatie hoogte en breedte en 'afmetingen koppelen' is onduidelijk.	Velden naast elkaar plaatsen met een weergave van een slotje ertussen. Daaronder verhouding kunnen aangeven. Verhouding koppeling opslaan.
Inzien van video, afbeelding of afspeellijst is onduidelijk.	Label van de video, afbeelding of afspeellijst aanklikbaar maken.
Stijlen te weinig onderscheidend.	Toevoegen van een label aan een stijl. Kleuren van de originele SWF gebruiken.
Menu volgorde onlogisch.	Knop 'Afspeellijsten beheren' bij knop 'Video's beheren' plaatsen.
De preview van de videospeler wordt gezien als manier om content te wijzigen.	'Voorbeeld' kopje plaatsen.
Relatie tussen fullscreen knop en (transparante) achtergrond is niet duidelijk.	Transparantie aanvink vakje plaatsen die ook invloed heeft op de fullscreen knop.
Bladerknoppen niet duidelijk.	Pagina's met nummers bij bladerknoppen aanduiden.

## B1 ONVERWERKTE TESTRESULTATEN

### B1.1 Testtaken

*Testpersoon 1*

taak	tijd (sec)	muisklikken	opmerkingen
1. Video toevoegen	25	8	
2. Video wijzigen	93	9	In videospeler preview geklikt om dingen te wijzigen.
3. Afbeelding toevoegen	80	12	Navigeren naar intro afbeelding.
4. Video zoeken	29	3	
5. Afbeelding wijzigen	19	4	
6. Afspeellijst toevoegen	39	12	
7. Videospeler plaatsen	12	4	
8. Kleuren wijzigen	9	5	
9. Intro afbeelding kiezen	18	6	
10. Contactpersoon naam	10	3	
11. Kies een stijl	96	9	Onderscheid tussen stijlen onvoldoende.
12. Videospeler afbeelding kiezen	9	3	

*Testpersoon 2*

<b>taak</b>	<b>tijd (sec)</b>	<b>muisklikken</b>	<b>opmerkingen</b>
1. Video toevoegen	35	8	
2. Video wijzigen	22	6	Gebruik gemaakt van zoeken.
3. Afbeelding toevoegen	23	7	
4. Video zoeken	10	3	
5. Afbeelding wijzigen	12	4	
6. Afspeellijst toevoegen	48	12	Na het toevoegen doorsturen naar afspeellijst? Titel aanklikbaar.
7. Videospeler plaatsen	29	4	
8. Kleuren wijzigen	29	5	
9. Intro afbeelding kiezen	15	6	Relatie met preview duidelijk.
10. Contactpersoon naam	13	3	
11. Kies een stijl	86	7	Taak niet volbracht. Stijlen onderscheid onvoldoende. Geen onderscheid in kleuren.
12. Videospeler afbeelding kiezen	15	5	

*Testpersoon 3*

taak	tijd (sec)	muisklikken	opmerkingen
1. Video toevoegen	31	8	
2. Video wijzigen	52	6	Gebruik gemaakt van zoeken.
3. Afbeelding toevoegen	20	7	
4. Video zoeken	16	3	
5. Afbeelding wijzigen	14	4	
6. Afspeellijst toevoegen	50	12	
7. Videospeler plaatsen	27	4	
8. Kleuren wijzigen	17	5	
9. Intro afbeelding kiezen	20	6	
10. Contactpersoon naam	18	3	
11. Kies een stijl	39	4	Eerst voorbeeld bekeken.
12. Videospeler afbeelding kiezen	35	5	

*Testpersoon 4*

taak	tijd (sec)	muisklikken	opmerkingen
1. Video toevoegen	46	8	
2. Video wijzigen	141	16	Knop 'volgende' is niet duidelijk. Zoeken op pagina's 'afbeeldingen beheren' en 'afspeellijsten beheren'.
3. Afbeelding toevoegen	33	7	
4. Video zoeken	7	3	
5. Afbeelding wijzigen	34	4	
6. Afspeellijst toevoegen	65	12	
7. Videospeler plaatsen	14	4	
8. Kleuren wijzigen	154	5	Klikken op 'voorbeeld' en 'toepassen'.
9. Intro afbeelding kiezen	52	6	
10. Contactpersoon naam	26	3	
11. Kies een stijl	186	2/4	Veel op 'voorbeeld' geklikt, niet op toepassen. Te weinig onderscheid tussen stijlen. Te weinig info over 'Kies een stijl' in documentatie.
12. Videospeler afbeelding kiezen	13	5	

*Testpersoon 5*

<b>taak</b>	<b>tijd (sec)</b>	<b>muisklikken</b>	<b>opmerkingen</b>
1. Video toevoegen	28	8	
2. Video wijzigen	13	5	Knop 'volgende' direct gevonden.
3. Afbeelding toevoegen	12	7	
4. Video zoeken	13	3	
5. Afbeelding wijzigen	13	4	
6. Afspeellijst toevoegen	28	12	
7. Videospeler plaatsen	5	4	
8. Kleuren wijzigen	9	5	
9. Intro afbeelding kiezen	11	6	
10. Contactpersoon naam	12	3	
11. Kies een stijl	12	2/4	
12. Videospeler afbeelding kiezen	6	5	

*Testpersoon 6*

<b>taak</b>	<b>tijd (sec)</b>	<b>muisklikken</b>	<b>opmerkingen</b>
1. Video toevoegen	27	8	
2. Video wijzigen	58	6	Gebruik gemaakt van zoekfunctie. Knop 'volgende' valt niet op.
3. Afbeelding toevoegen	22	7	
4. Video zoeken	3	3	
5. Afbeelding wijzigen	12	4	
6. Afspeellijst toevoegen	57	12	
7. Videospeler plaatsen	26	4	
8. Kleuren wijzigen	20	5	
9. Intro afbeelding kiezen	22	6	
10. Contactpersoon naam	13	3	
11. Kies een stijl	24	4	Eerst op voorbeeld geklikt.
12. Videospeler afbeelding kiezen	18	5	



*Testpersoon 7*

<b>taak</b>	<b>tijd (sec)</b>	<b>muisklikken</b>	<b>opmerkingen</b>
1. Video toevoegen	64	8	
2. Video wijzigen	34	5	Gebruik van de knop 'volgende'.
3. Afbeelding toevoegen	28	7	
4. Video zoeken	19	3	
5. Afbeelding wijzigen	27	4	
6. Afspeellijst toevoegen	104	12	Na selecteren video's gelijk 'opslaan'.
7. Videospeler plaatsen	13	4	
8. Kleuren wijzigen	46	5	
9. Intro afbeelding kiezen	35	6	
10. Contactpersoon naam	22	3	
11. Kies een stijl	25	2/4	
12. Videospeler afbeelding kiezen	24	5	

## B1.2 Applicatie vragen

### *Testpersoon 1*

Waar komen de afbeeldingen vandaan die in de dropdowns op de pagina's 'Intro afbeelding kiezen' en 'Videospeler afbeelding kiezen' staan?

- Is aan gegeven door maker programma.

Is relatie tussen de fullscreen knop en de (transparante) achtergrond van de videospeler duidelijk?

- Ja.

Wat gebeurt er als op de pagina 'Formaat instellen' 4:3 of 16:9 wordt geselecteerd?

- Grootte afbeelding wijzigt.

Wat doet de 'plaatsen' knop op de pagina 'Afspeellijsten beheren'?

- Als je film aanklikt kun je aangeven waar je de film wilt opslaan.

### *Testpersoon 2*

Waar komen de afbeeldingen vandaan die in de dropdowns op de pagina's 'Intro afbeelding kiezen' en 'Videospeler afbeelding kiezen' staan?

- Via menu 'afbeeldingen beheren'.

Is relatie tussen de fullscreen knop en de (transparante) achtergrond van de videospeler duidelijk?

- Nee.

Wat gebeurt er als op de pagina 'Formaat instellen' 4:3 of 16:9 wordt geselecteerd?

- Verhouding velden wijzigt.

Wat doet de 'plaatsen' knop op de pagina 'Afspeellijsten beheren'?

- Toevoegen van item aan afspeellijst.

### *Testpersoon 3*

Waar komen de afbeeldingen vandaan die in de dropdowns op de pagina's 'Intro afbeelding kiezen' en 'Videospeler afbeelding kiezen' staan?

- Deze kun je toevoegen op de pagina 'Afbeeldingen beheren'.

Is relatie tussen de fullscreen knop en de (transparante) achtergrond van de videospeler duidelijk?

- Nee.

Wat gebeurt er als op de pagina 'Formaat instellen' 4:3 of 16:9 wordt geselecteerd?

- Switchen tussen breedbeeld en gewoon; niet duidelijk dat veldwaarden en 'afmetingen koppelen' bij elkaar horen.

Wat doet de 'plaatsen' knop op de pagina 'Afspeellijsten beheren'?

- Ik denk dat je hiermee kan bepalen welke afspeellijst er in een reeds geplaatste videospeler afgespeeld wordt.

#### *Testpersoon 4*

Waar komen de afbeeldingen vandaan die in de dropdowns op de pagina's 'Intro afbeelding kiezen' en 'Videospeler afbeelding kiezen' staan?

- De afbeelding upload je met 'afbeeldingen beheren' en vervolgens kun je ze terugvinden op de pagina's

Is relatie tussen de fullscreen knop en de (transparante) achtergrond van de videospeler duidelijk?

- Ik vind het duidelijk.. Misschien duidelijker als 'kleuren kiezen' ook een linkje is naar de desbetreffende pagina.

Wat gebeurt er als op de pagina 'Formaat instellen' 4:3 of 16:9 wordt geselecteerd?

- Dan veranderen de proporties van de player (breedbeeld ↔ geen breedbeeld).

Wat doet de 'plaatsen' knop op de pagina 'Afspeellijsten beheren'?

- Publiceren / online zetten.

#### *Testpersoon 5*

Waar komen de afbeeldingen vandaan die in de dropdowns op de pagina's 'Intro afbeelding kiezen' en 'Videospeler afbeelding kiezen' staan?

- Uit submenu 'afbeeldingen beheren'.

Is relatie tussen de fullscreen knop en de (transparante) achtergrond van de videospeler duidelijk?

- Nee.

Wat gebeurt er als op de pagina 'Formaat instellen' 4:3 of 16:9 wordt geselecteerd?

- Beeldverhouding wordt aangepast, normaal → breedbeeld.

Wat doet de 'plaatsen' knop op de pagina 'Afspeellijsten beheren'?

- Publishen (beschikbaar maken) van een afspeellijst.

#### *Testpersoon 6*

Waar komen de afbeeldingen vandaan die in de dropdowns op de pagina's 'Intro afbeelding kiezen' en 'Videospeler afbeelding kiezen' staan?

- Geen idee.

Is relatie tussen de fullscreen knop en de (transparante) achtergrond van de videospeler duidelijk?

- Ja, is duidelijk.

Wat gebeurt er als op de pagina 'Formaat instellen' 4:3 of 16:9 wordt geselecteerd?

- Dan wordt de beeldschermgrootte aangepast.

Wat doet de 'plaatsen' knop op de pagina 'Afspeellijsten beheren'?

- Hiermee plaats je film op afspeellijst.

#### *Testpersoon 7*

Waar komen de afbeeldingen vandaan die in de dropdowns op de pagina's 'Intro afbeelding kiezen' en 'Videospeler afbeelding kiezen' staan?

- In afbeeldingen beheer.

Is relatie tussen de fullscreen knop en de (transparante) achtergrond van de videospeler duidelijk?

- Duidelijk.

Wat gebeurt er als op de pagina 'Formaat instellen' 4:3 of 16:9 wordt geselecteerd?

- Duidelijk verschil van formaat beeld. Duidelijk te zien wat breedbeeld is.

Wat doet de 'plaatsen' knop op de pagina 'Afspeellijsten beheren'?

- Het daadwerkelijk plaatsen op de site (in afspeler).

### B1.3 SUMI / WAMMI

#### *Testpersoon 1*

Ik zou mijn collega's aanraden dit computerprogramma te gebruiken.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De gebruiker wordt geholpen door de instructies en door de tekens dat invoer van de gebruiker verwacht wordt.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het leren omgaan met het computerprogramma levert in het begin veel problemen op.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens (al was voor mij het aanpassen van de speler niet duidelijk)

Met dit computerprogramma weet ik vaak helemaal niet wat het volgende is dat ik moet doen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik vind het werken met dit computerprogramma leuk.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De berichten van het computerprogramma zijn niet erg behulpzaam.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het werken met dit computerprogramma geeft mij voldoening.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De wijze waarop de systeemberichten worden weergegeven is duidelijk en begrijpbaar.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

De documentatie van het computerprogramma is erg informatief.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het lijkt alsof vlot werken door het computerprogramma onmogelijk wordt gemaakt.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Er is nooit genoeg informatie op het beeldscherm als dit nodig is.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik heb het gevoel de baas te zijn over dit computerprogramma.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Ik denk dat dit computerprogramma niet consequent is.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik kan de berichten van dit computerprogramma begrijpen en er iets mee doen.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Er moet teveel gelezen worden voordat ik het computerprogramma kan gebruiken.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

De taken kunnen zonder moeilijkheden worden uitgevoerd met dit computerprogramma.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het gebruik van dit computerprogramma is frustrerend.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft mij geholpen bij het oplossen van mijn problemen tijdens het gebruik.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik moet telkens de handleiding weer raadplegen.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het is duidelijk dat er volledig rekening is gehouden met wensen van gebruikers.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens (layout enz.)

De indeling van de menu's en informatielijsten ziet er logisch uit.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens



Er moeten teveel stappen genomen worden om iets gedaan te krijgen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma bezorgt me soms hoofdpijn.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

De meldingen ter voorkoming van fouten zijn niet toereikend.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het is gemakkelijk om dit computerprogramma precies dat te laten doen wat je wilt.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het computerprogramma heeft niet altijd datgene gedaan wat ik verwachtte.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft een zeer aantrekkelijke presentatie.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De hoeveelheid en de kwaliteit van de help-informatie varieert over de verschillende delen van het computerprogramma.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Ik kan relatief gemakkelijk overspringen van de ene taak naar de andere.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Je vergeet makkelijk hoe je dingen moet doen met dit computerprogramma.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma gedraagt zich soms onbegrijpelijk.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Dit computerprogramma is echt erg onhandig.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Bij elke stap is het, in een oogopslag, gemakkelijk te zien wat de verschillende mogelijkheden zijn.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het transporteren van data files naar het systeem is niet gemakkelijk.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft meer uitleg nodig in de vorm van introductie teksten op de verschillende pagina's.

☒ eens ☐ geen mening ☒ oneens (eventueel bij het aanpassen van de stijl van de speler)

Onthouden op welke pagina ik me bevind vind ik lastig.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Als ik ergens op klik krijg ik wat ik verwacht.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

### *Testpersoon 2*

Ik zou mijn collega's aanraden dit computerprogramma te gebruiken.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De gebruiker wordt geholpen door de instructies en door de tekens dat invoer van de gebruiker verwacht wordt.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het leren omgaan met het computerprogramma levert in het begin veel problemen op.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Met dit computerprogramma weet ik vaak helemaal niet wat het volgende is dat ik moet doen.

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens (soms)

Ik vind het werken met dit computerprogramma leuk.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De berichten van het computerprogramma zijn niet erg behulpzaam.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het werken met dit computerprogramma geeft mij voldoening.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

De wijze waarop de systeemberichten worden weergegeven is duidelijk en begrijpbaar.

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens (vaak wel)

De documentatie van het computerprogramma is erg informatief.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het lijkt alsof vlot werken door het computerprogramma onmogelijk wordt gemaakt.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Er is nooit genoeg informatie op het beeldscherm als dit nodig is.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik heb het gevoel de baas te zijn over dit computerprogramma.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik denk dat dit computerprogramma niet consequent is.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik kan de berichten van dit computerprogramma begrijpen en er iets mee doen.

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens (soms niet)

Er moet teveel gelezen worden voordat ik het computerprogramma kan gebruiken.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

De taken kunnen zonder moeilijkheden worden uitgevoerd met dit computerprogramma.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het gebruik van dit computerprogramma is frustrerend.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft mij geholpen bij het oplossen van mijn problemen tijdens het gebruik.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Ik moet telkens de handleiding weer raadplegen.

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens (soms)

Het is duidelijk dat er volledig rekening is gehouden met wensen van gebruikers.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

De indeling van de menu's en informatielijsten ziet er logisch uit.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Er moeten teveel stappen genomen worden om iets gedaan te krijgen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma bezorgt me soms hoofdpijn.

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens (soms)

De meldingen ter voorkoming van fouten zijn niet toereikend.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het is gemakkelijk om dit computerprogramma precies dat te laten doen wat je wilt.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft niet altijd datgene gedaan wat ik verwachtte.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft een zeer aantrekkelijke presentatie.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De hoeveelheid en de kwaliteit van de help-informatie varieert over de verschillende delen van het computerprogramma.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Ik kan relatief gemakkelijk overspringen van de ene taak naar de andere.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Je vergeet makkelijk hoe je dingen moet doen met dit computerprogramma.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma gedraagt zich soms onbegrijpelijk.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Dit computerprogramma is echt erg onhandig.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Bij elke stap is het, in een oogopslag, gemakkelijk te zien wat de verschillende mogelijkheden zijn.

☐ eens ☐ geen mening ☐ oneens (soms)

Het transporteren van data files naar het systeem is niet gemakkelijk.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het computerprogramma heeft meer uitleg nodig in de vorm van introductie teksten op de verschillende pagina's.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Onthouden op welke pagina ik me bevind vind ik lastig.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Als ik ergens op klik krijg ik wat ik verwacht.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

### *Testpersoon 3*

Ik zou mijn collega's aanraden dit computerprogramma te gebruiken.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De gebruiker wordt geholpen door de instructies en door de tekens dat invoer van de gebruiker verwacht wordt.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het leren omgaan met het computerprogramma levert in het begin veel problemen op.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Met dit computerprogramma weet ik vaak helemaal niet wat het volgende is dat ik moet doen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik vind het werken met dit computerprogramma leuk.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De berichten van het computerprogramma zijn niet erg behulpzaam.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het werken met dit computerprogramma geeft mij voldoening.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De wijze waarop de systeemberichten worden weergegeven is duidelijk en begrijpbaar.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De documentatie van het computerprogramma is erg informatief.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het lijkt alsof vlot werken door het computerprogramma onmogelijk wordt gemaakt.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens



Er is nooit genoeg informatie op het beeldscherm als dit nodig is.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik heb het gevoel de baas te zijn over dit computerprogramma.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Ik denk dat dit computerprogramma niet consequent is.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik kan de berichten van dit computerprogramma begrijpen en er iets mee doen.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Er moet teveel gelezen worden voordat ik het computerprogramma kan gebruiken.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

De taken kunnen zonder moeilijkheden worden uitgevoerd met dit computerprogramma.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het gebruik van dit computerprogramma is frustrerend.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft mij geholpen bij het oplossen van mijn problemen tijdens het gebruik.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Ik moet telkens de handleiding weer raadplegen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het is duidelijk dat er volledig rekening is gehouden met wensen van gebruikers.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

De indeling van de menu's en informatielijsten ziet er logisch uit.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Er moeten teveel stappen genomen worden om iets gedaan te krijgen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma bezorgt me soms hoofdpijn.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

De meldingen ter voorkoming van fouten zijn niet toereikend.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het is gemakkelijk om dit computerprogramma precies dat te laten doen wat je wilt.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het computerprogramma heeft niet altijd datgene gedaan wat ik verwachtte.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft een zeer aantrekkelijke presentatie.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De hoeveelheid en de kwaliteit van de help-informatie varieert over de verschillende delen van het computerprogramma.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Ik kan relatief gemakkelijk overspringen van de ene taak naar de andere.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Je vergeet makkelijk hoe je dingen moet doen met dit computerprogramma.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma gedraagt zich soms onbegrijpelijk.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Dit computerprogramma is echt erg onhandig.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Bij elke stap is het, in een oogopslag, gemakkelijk te zien wat de verschillende mogelijkheden zijn.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het transporteren van data files naar het systeem is niet gemakkelijk.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft meer uitleg nodig in de vorm van introductie teksten op de verschillende pagina's.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Onthouden op welke pagina ik me bevind vind ik lastig.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Als ik ergens op klik krijg ik wat ik verwacht.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

#### *Testpersoon 4*

Ik zou mijn collega's aanraden dit computerprogramma te gebruiken.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De gebruiker wordt geholpen door de instructies en door de tekens dat invoer van de gebruiker verwacht wordt.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het leren omgaan met het computerprogramma levert in het begin veel problemen op.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Met dit computerprogramma weet ik vaak helemaal niet wat het volgende is dat ik moet doen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik vind het werken met dit computerprogramma leuk.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

De berichten van het computerprogramma zijn niet erg behulpzaam.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het werken met dit computerprogramma geeft mij voldoening.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

De wijze waarop de systeemberichten worden weergegeven is duidelijk en begrijpbaar.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens (1x niet gemerkt)

De documentatie van het computerprogramma is erg informatief.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het lijkt alsof vlot werken door het computerprogramma onmogelijk wordt gemaakt.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Er is nooit genoeg informatie op het beeldscherm als dit nodig is.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik heb het gevoel de baas te zijn over dit computerprogramma.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik denk dat dit computerprogramma niet consequent is.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Ik kan de berichten van dit computerprogramma begrijpen en er iets mee doen.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Er moet teveel gelezen worden voordat ik het computerprogramma kan gebruiken.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

De taken kunnen zonder moeilijkheden worden uitgevoerd met dit computerprogramma.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het gebruik van dit computerprogramma is frustrerend.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft mij geholpen bij het oplossen van mijn problemen tijdens het gebruik.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Ik moet telkens de handleiding weer raadplegen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het is duidelijk dat er volledig rekening is gehouden met wensen van gebruikers.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

De indeling van de menu's en informatielijsten ziet er logisch uit.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Er moeten teveel stappen genomen worden om iets gedaan te krijgen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma bezorgt me soms hoofdpijn.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

De meldingen ter voorkoming van fouten zijn niet toereikend.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het is gemakkelijk om dit computerprogramma precies dat te laten doen wat je wilt.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het computerprogramma heeft niet altijd datgene gedaan wat ik verwachtte.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het computerprogramma heeft een zeer aantrekkelijke presentatie.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De hoeveelheid en de kwaliteit van de help-informatie varieert over de verschillende delen van het computerprogramma.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Ik kan relatief gemakkelijk overspringen van de ene taak naar de andere.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Je vergeet makkelijk hoe je dingen moet doen met dit computerprogramma.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma gedraagt zich soms onbegrijpelijk.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Dit computerprogramma is echt erg onhandig.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Bij elke stap is het, in een oogopslag, gemakkelijk te zien wat de verschillende mogelijkheden zijn.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het transporteren van data files naar het systeem is niet gemakkelijk.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft meer uitleg nodig in de vorm van introductie teksten op de verschillende pagina's.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Onthouden op welke pagina ik me bevind vind ik lastig.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Als ik ergens op klik krijg ik wat ik verwacht.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens



### *Testpersoon 5*

Ik zou mijn collega's aanraden dit computerprogramma te gebruiken.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De gebruiker wordt geholpen door de instructies en door de tekens dat invoer van de gebruiker verwacht wordt.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het leren omgaan met het computerprogramma levert in het begin veel problemen op.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Met dit computerprogramma weet ik vaak helemaal niet wat het volgende is dat ik moet doen.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens (volgorde menu items niet helemaal logisch)

Ik vind het werken met dit computerprogramma leuk.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De berichten van het computerprogramma zijn niet erg behulpzaam.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het werken met dit computerprogramma geeft mij voldoening.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De wijze waarop de systeemberichten worden weergegeven is duidelijk en begrijpbaar.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De documentatie van het computerprogramma is erg informatief.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het lijkt alsof vlot werken door het computerprogramma onmogelijk wordt gemaakt.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Er is nooit genoeg informatie op het beeldscherm als dit nodig is.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik heb het gevoel de baas te zijn over dit computerprogramma.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Ik denk dat dit computerprogramma niet consequent is.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Ik kan de berichten van dit computerprogramma begrijpen en er iets mee doen.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Er moet teveel gelezen worden voordat ik het computerprogramma kan gebruiken.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

De taken kunnen zonder moeilijkheden worden uitgevoerd met dit computerprogramma.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het gebruik van dit computerprogramma is frustrerend.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft mij geholpen bij het oplossen van mijn problemen tijdens het gebruik.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Ik moet telkens de handleiding weer raadplegen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het is duidelijk dat er volledig rekening is gehouden met wensen van gebruikers.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De indeling van de menu's en informatielijsten ziet er logisch uit.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Er moeten teveel stappen genomen worden om iets gedaan te krijgen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma bezorgt me soms hoofdpijn.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

De meldingen ter voorkoming van fouten zijn niet toereikend.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het is gemakkelijk om dit computerprogramma precies dat te laten doen wat je wilt.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het computerprogramma heeft niet altijd datgene gedaan wat ik verwachtte.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft een zeer aantrekkelijke presentatie.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De hoeveelheid en de kwaliteit van de help-informatie varieert over de verschillende delen van het computerprogramma.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Ik kan relatief gemakkelijk overspringen van de ene taak naar de andere.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Je vergeet makkelijk hoe je dingen moet doen met dit computerprogramma.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma gedraagt zich soms onbegrijpelijk.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Dit computerprogramma is echt erg onhandig.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Bij elke stap is het, in een oogopslag, gemakkelijk te zien wat de verschillende mogelijkheden zijn.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het transporteren van data files naar het systeem is niet gemakkelijk.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft meer uitleg nodig in de vorm van introductie teksten op de verschillende pagina's.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Onthouden op welke pagina ik me bevind vind ik lastig.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Als ik ergens op klik krijg ik wat ik verwacht.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

#### *Testpersoon 6*

Ik zou mijn collega's aanraden dit computerprogramma te gebruiken.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De gebruiker wordt geholpen door de instructies en door de tekens dat invoer van de gebruiker verwacht wordt.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het leren omgaan met het computerprogramma levert in het begin veel problemen op.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Met dit computerprogramma weet ik vaak helemaal niet wat het volgende is dat ik moet doen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik vind het werken met dit computerprogramma leuk.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De berichten van het computerprogramma zijn niet erg behulpzaam.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het werken met dit computerprogramma geeft mij voldoening.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

De wijze waarop de systeemberichten worden weergegeven is duidelijk en begrijpbaar.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De documentatie van het computerprogramma is erg informatief.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het lijkt alsof vlot werken door het computerprogramma onmogelijk wordt gemaakt.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Er is nooit genoeg informatie op het beeldscherm als dit nodig is.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik heb het gevoel de baas te zijn over dit computerprogramma.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Ik denk dat dit computerprogramma niet consequent is.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik kan de berichten van dit computerprogramma begrijpen en er iets mee doen.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Er moet teveel gelezen worden voordat ik het computerprogramma kan gebruiken.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

De taken kunnen zonder moeilijkheden worden uitgevoerd met dit computerprogramma.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het gebruik van dit computerprogramma is frustrerend.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft mij geholpen bij het oplossen van mijn problemen tijdens het gebruik.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Ik moet telkens de handleiding weer raadplegen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het is duidelijk dat er volledig rekening is gehouden met wensen van gebruikers.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De indeling van de menu's en informatielijsten ziet er logisch uit.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Er moeten teveel stappen genomen worden om iets gedaan te krijgen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma bezorgt me soms hoofdpijn.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

De meldingen ter voorkoming van fouten zijn niet toereikend.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het is gemakkelijk om dit computerprogramma precies dat te laten doen wat je wilt.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het computerprogramma heeft niet altijd datgene gedaan wat ik verwachtte.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens



Het computerprogramma heeft een zeer aantrekkelijke presentatie.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De hoeveelheid en de kwaliteit van de help-informatie varieert over de verschillende delen van het computerprogramma.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Ik kan relatief gemakkelijk overspringen van de ene taak naar de andere.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Je vergeet makkelijk hoe je dingen moet doen met dit computerprogramma.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma gedraagt zich soms onbegrijpelijk.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Dit computerprogramma is echt erg onhandig.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Bij elke stap is het, in een oogopslag, gemakkelijk te zien wat de verschillende mogelijkheden zijn.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het transporteren van data files naar het systeem is niet gemakkelijk.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft meer uitleg nodig in de vorm van introductie teksten op de verschillende pagina's.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Onthouden op welke pagina ik me bevind vind ik lastig.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Als ik ergens op klik krijg ik wat ik verwacht.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

#### *Testpersoon 7*

Ik zou mijn collega's aanraden dit computerprogramma te gebruiken.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De gebruiker wordt geholpen door de instructies en door de tekens dat invoer van de gebruiker verwacht wordt.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het leren omgaan met het computerprogramma levert in het begin veel problemen op.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Met dit computerprogramma weet ik vaak helemaal niet wat het volgende is dat ik moet doen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik vind het werken met dit computerprogramma leuk.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

De berichten van het computerprogramma zijn niet erg behulpzaam.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het werken met dit computerprogramma geeft mij voldoening.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

De wijze waarop de systeemberichten worden weergegeven is duidelijk en begrijpbaar.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De documentatie van het computerprogramma is erg informatief.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het lijkt alsof vlot werken door het computerprogramma onmogelijk wordt gemaakt.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Er is nooit genoeg informatie op het beeldscherm als dit nodig is.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Ik heb het gevoel de baas te zijn over dit computerprogramma.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Ik denk dat dit computerprogramma niet consequent is.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Ik kan de berichten van dit computerprogramma begrijpen en er iets mee doen.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Er moet teveel gelezen worden voordat ik het computerprogramma kan gebruiken.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

De taken kunnen zonder moeilijkheden worden uitgevoerd met dit computerprogramma.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het gebruik van dit computerprogramma is frustrerend.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft mij geholpen bij het oplossen van mijn problemen tijdens het gebruik.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Ik moet telkens de handleiding weer raadplegen.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het is duidelijk dat er volledig rekening is gehouden met wensen van gebruikers.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De indeling van de menu's en informatielijsten ziet er logisch uit.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Er moeten teveel stappen genomen worden om iets gedaan te krijgen.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma bezorgt me soms hoofdpijn.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

De meldingen ter voorkoming van fouten zijn niet toereikend.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het is gemakkelijk om dit computerprogramma precies dat te laten doen wat je wilt.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het computerprogramma heeft niet altijd datgene gedaan wat ik verwachtte.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het computerprogramma heeft een zeer aantrekkelijke presentatie.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

De hoeveelheid en de kwaliteit van de help-informatie varieert over de verschillende delen van het computerprogramma.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Ik kan relatief gemakkelijk overspringen van de ene taak naar de andere.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Je vergeet makkelijk hoe je dingen moet doen met dit computerprogramma.

☐ eens ☒ geen mening ☐ oneens

Het computerprogramma gedraagt zich soms onbegrijpelijk.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Dit computerprogramma is echt erg onhandig.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Bij elke stap is het, in een oogopslag, gemakkelijk te zien wat de verschillende mogelijkheden zijn.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Het transporteren van data files naar het systeem is niet gemakkelijk.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Het computerprogramma heeft meer uitleg nodig in de vorm van introductie teksten op de verschillende pagina's.

☒ eens ☐ geen mening ☐ oneens

Onthouden op welke pagina ik me bevind vind ik lastig.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

Als ik ergens op klik krijg ik wat ik verwacht.

☐ eens ☐ geen mening ☒ oneens

# **Overdrachtsverslag v1.0**

## **Student:**

David Krijgsman, 20040036

## **Bedrijfsmentoren:**

Maarten van Appel, Diederik van Huijstee

## **Begeleidende docenten:**

Jacob van der Linden, Ellen Grummels

## **Datum:**

17 december 2007

## INHOUDSOPGAVE

1	INLEIDING	1
2	KLASSENONTWERP	2
2.1	Klassen	2
2.2	Klassediagram	3
3	USECASEONTWERP	4
3.1	Usecases voor Gebruiker en Beheerder	4
3.1.1	Inloggen	4
3.2	Usecases voor Gebruiker	5
3.2.1	Toevoegen van een video	5
3.2.2	Wijzigen van een video	6
3.2.3	Verwijderen van een video	7
3.2.4	Stijl kiezen	7
3.2.5	Kleuren kiezen	8
3.2.6	Formaat instellen	8
3.2.7	Knoppen selecteren	9
3.2.8	Intro afbeelding kiezen	9
3.2.9	Videospeler afbeelding kiezen	10
3.2.10	Toevoegen van een afspeellijst	10
3.2.11	Wijzigen van een afspeellijst	11
3.2.12	Verwijderen van een afspeellijst	11
3.2.13	Code genereren	12
3.2.14	Toevoegen van een afbeelding	12
3.2.15	Wijzigen van een afbeelding	13
3.2.16	Verwijderen van een afbeelding	14
3.2.17	Statistieken inzien	14
3.2.18	Wijzigen van de gegevens van contactpersoon	15
3.2.19	Wijzigen van wachtwoord	15
3.3	Usecases voor Beheerder	16
3.3.1	Toevoegen van een gebruiker	16
3.3.2	Wijzigen van een gebruiker	17
3.3.3	Verwijderen van een gebruiker	17
3.3.4	(De)Activeren van een gebruiker	18



3.3.5	Wachtwoord mailen	18
3.3.6	Gebruikersstatistieken inzien	19
3.3.7	Toevoegen van een stijl	19
3.3.8	Wijzigen van een stijl	20
3.3.9	Verwijderen van een stijl	20
3.4	Usecasediagrammen	21
3.4.1	Usecasediagram voor Gebruiker en Beheerder	21
3.4.2	Usecasediagrammen voor Gebruiker	22
3.4.3	Usecasediagram voor Beheerder	24
4	SEQUENTIEDIAGRAMMEN	25
4.1	Sequentiediagrammen voor Gebruiker en Beheerder	25
4.1.1	Inloggen	25
4.1.2	Stijlen ophalen	26
4.1.3	Statistieken inzien	26
4.2	Sequentiediagrammen voor Gebruiker	27
4.2.1	Video's ophalen	27
4.2.2	Video toevoegen	28
4.2.3	Video wijzigen	29
4.2.4	Video verwijderen	30
4.2.5	Stijl kiezen	31
4.2.6	Kleuren kiezen	31
4.2.7	Formaat instellen	32
4.2.8	Bedieningsknoppen selecteren	32
4.2.9	Intro afbeelding kiezen	33
4.2.10	Videospeler afbeelding kiezen	33
4.2.11	Afspeellijsten ophalen	34
4.2.12	Afspeellijst toevoegen	35
4.2.13	Afspeellijst wijzigen	36
4.2.14	Afspeellijst verwijderen	37
4.2.15	Videospeler plaatsen	37
4.2.16	Afbeeldingen ophalen	38
4.2.17	Afbeelding toevoegen	39
4.2.18	Afbeelding wijzigen	40
4.2.19	Afbeelding verwijderen	41
4.2.20	Contactpersoon wijzigen	42

	4.2.21	Wachtwoord wijzigen	43
4.3		Sequentiediagrammen voor Beheerder	43
	4.3.1	Gebruikers ophalen	44
	4.3.2	Gebruiker toevoegen	45
	4.3.3	Gebruiker wijzigen	46
	4.3.4	Gebruiker verwijderen	47
	4.3.5	Gebruiker (de)activeren	48
	4.3.6	Wachtwoord mailen	49
	4.3.7	Stijl toevoegen	50
	4.3.8	Stijl wijzigen	51
	4.3.9	Stijl verwijderen	52
5		DATABASEONTWERP	53
6		STRUCTUUR	54
	6.1	Navigatiemodel voor de gebruiker	54
	6.2	Navigatiemodel voor de beheerder	55
	6.3	Bestandstructuur	56
7		IDEEËN VOOR VERVOLGONTWIKKELING	57

## 1 INLEIDING

Dit document is primair geschreven voor eventuele vervolgon ontwikkelaars van de Flash Videospeler Generator. In het document zijn de verschillende onderdelen van de applicatie gemodelleerd. De structuur en onderlinge relaties worden helder weergegeven.

In hoofdstuk 2 worden de klassen gedefinieerd. Vervolgens worden de relaties tussen de klassen duidelijk door middel van een klassediagram. Daarna worden de mogelijkheden die de gebruiker heeft weergegeven met behulp van usecases en usecasediagrammen in hoofdstuk 3. In hoofdstuk 4 volgen de sequentiediagrammen die de klassen met de usecases verbinden. Hoofdstuk 5 toont het ontwerp van de database, gebaseerd op het klassediagram. Tot slot volgt de structuur van de applicatie weergegeven met navigatiemodellen en de bestandstructuur in hoofdstuk 6.

## 2 KLASSENONTWERP

Dit hoofdstuk beschrijft de klassen en het klassediagram.

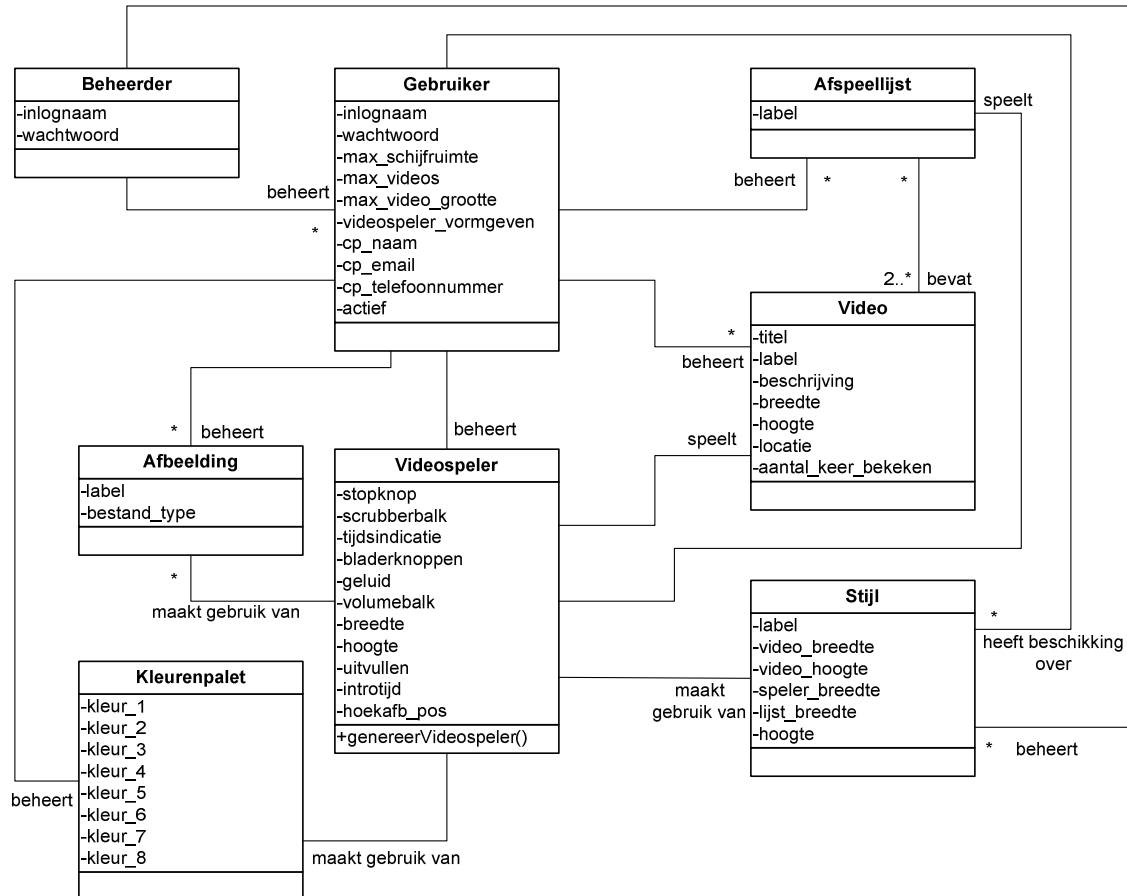
### 2.1 Klassen

Deze paragraaf verklaart de klassen die in het klassediagram zijn gebruikt.

Beheerder	Deze klasse stelt de beheerder van de applicatie voor (= Wend).
Gebruiker	Deze klasse omvat de eigenschappen van de gebruikers, de klanten van Wend.
Videospeler	Dit is de klasse die de videospeler definieert.
Afspeellijst	Deze klasse bevat de eigenschappen van de afspeellijst
Video	Dit is de klasse die het filmfragment bevat.
Stijl	Hierin ligt de stijl van de videospeler vast.
Kleurenpalet	Hierin liggen de verschillende kleuren van de videospeler vast.
Afbeelding	In instanties van deze klasse liggen de afbeeldingen die bij de videospeler gebruikt worden vast.

## 2.2 Klassediagram

Dit diagram toont de relaties van bovenstaande klassen.



### 3 USECASEONTWERP

In dit hoofdstuk zullen de systeemeisen zoals vermeld in het Voorbereiden ontwerppapport worden vertaald naar usecases. Bij deze usecases wordt gebruik gemaakt van twee actoren, 'Gebruiker' en 'Beheerder'. Bij elke usecase wordt aangegeven welke sequentiediagrammen bepaalde handelingen omschrijven. De sequentiediagrammen worden in het volgende hoofdstuk besproken.

#### 3.1 Usecases voor Gebruiker en Beheerder

In deze paragraaf worden de usecases weergegeven waar zowel Gebruiker als Beheerder bij betrokken zijn.

##### 3.1.1 Inloggen

Naam	Inloggen.
Samenvatting	Gebruiker of Beheerder maakt zich bij het systeem bekend.
Actoren	Gebruiker of Beheerder.
Aannamen	Gebruiker of Beheerder beschikken over een inlognaam en wachtwoord.
Beschrijving	(1) Gebruiker of Beheerder navigeert naar het inloggedeelte van de applicatie. (2) Het systeem vraagt om een inlognaam en wachtwoord. (3) Gebruiker of Beheerder vult inlognaam en wachtwoord in. (4) Het systeem controleert de gegeven inlognaam / wachtwoord combinatie. Als de gegevens niet kloppen treedt uitzondering [Gegevens kloppen niet] op. (5) Het systeem stuurt Gebruiker of Beheerder door naar de pagina 'home'.
Uitzonderingen	[Gegevens kloppen niet] Het systeem geeft de melding dat de ingevoerde gegevens niet kloppen. Gebruiker of Beheerder heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren.
Resultaat	Gebruiker of Beheerder heeft zich bij het systeem bekend gemaakt en bevindt zich op de pagina 'home'.
Sequentie diagrammen	(1-5) Inloggen

### 3.2 Usecases voor Gebruiker

Deze paragraaf geeft alle usecases weer die alleen betrekking hebben op Gebruiker.

#### 3.2.1 Toevoegen van een video

Naam	Toevoegen van een video.
Samenvatting	Gebruiker voegt een video toe.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'video's beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare video's met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een video. (3) Gebruiker klikt op de knop voor het toevoegen van een video. (4) Het systeem toont het scherm waarmee een video kan worden geselecteerd en de titel en omschrijving kunnen worden ingevuld. (5) Gebruiker selecteert een videobestand en vult de gegevens van een video in. (6) Het systeem controleert of de verplichte velden zijn ingevoerd. Als niet alle verplichte velden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle verplichte velden ingevoerd] op. (7) Het systeem controleert of het videobestand voldoet aan de ingestelde restricties. Als het videobestand niet voldoet aan de ingestelde restricties treedt uitzondering [Videobestand voldoet niet aan restricties] op. (8) Het systeem kopieert het videobestand van de harde schijf naar de server en zet de gegevens in de database. (9) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle verplichte velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle verplichte velden zijn ingevoerd. Gebruiker gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren. [Videobestand voldoet niet aan restricties] Het systeem geeft de melding dat het videobestand niet aan de ingestelde restricties voldoet en geeft aan welke restricties het betreft. Gebruiker gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid een videobestand te selecteren.
Resultaat	Gebruiker heeft een video toegevoegd.
Sequentie diagrammen	(2) Video's ophalen (5-9) Video toevoegen

### 3.2.2 Wijzigen van een video

Naam	Wijzigen van een video.
Samenvatting	Gebruiker wijzigt de gegevens van een video.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'video's beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare video's met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een video. (3) Gebruiker klikt op de wijzigknop naast de video die hij wil wijzigen. (4) Het systeem toont het scherm waarmee de gegevens van een video kunnen worden gewijzigd. (5) Gebruiker geeft de wijzigingen in. (6) Het systeem controleert of alle tekstvelden zijn ingevoerd. Als niet alle tekstvelden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle verplichte velden ingevoerd] op. (7) Bij een nieuw videobestand controleert het systeem of het videobestand voldoet aan de ingestelde restricties. Als het videobestand niet voldoet aan de ingestelde restricties treedt uitzondering [Videobestand voldoet niet aan restricties] op. (8) Bij een nieuw videobestand kopieert het systeem het videobestand van de harde schijf naar de server. (9) Het systeem zet de gegevens in de database. (10) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle verplichte velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle verplichte velden zijn ingevoerd. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren. [Videobestand voldoet niet aan restricties] Het systeem geeft de melding dat het videobestand niet aan de ingestelde restricties voldoet en geeft aan welke restricties het betreft. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid een videobestand te selecteren.
Resultaat	Gebruiker heeft een video gewijzigd.
Sequentie diagrammen	(2) Video's ophalen (5-10) Video wijzigen



### 3.2.3 Verwijderen van een video

Naam	Verwijderen van een video.
Samenvatting	Gebruiker verwijdt een video.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'video's beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare video's met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een video. (3) Gebruiker klikt op de verwijderknop naast de video die hij wil verwijderen. (4) Het systeem controleert of de video in een afspeellijst voorkomt. Als de video in een afspeellijst voorkomt treedt uitzondering [Video komt in afspeellijst voor] op. (5) Het systeem vraagt om een bevestiging voor het verwijderen van de video. Als Gebruiker het verwijderen niet bevestigt treedt uitzondering [Verwijderen niet bevestigd] op. (6) Het systeem verwijdt de video.
Uitzonderingen	[Video komt in afspeellijst voor] Het systeem geeft de melding dat de video nog in een afspeellijst voorkomt en dat de video eerst daaruit verwijderd moet worden. De usecase wordt afgebroken. [Verwijderen niet bevestigd] De video wordt niet verwijderd en de usecase wordt afgebroken.
Resultaat	Gebruiker heeft een video verwijderd.
Sequentie diagrammen	(2) Video's ophalen (4-6) Video verwijderen

### 3.2.4 Stijl kiezen

Naam	Stijl kiezen.
Samenvatting	Gebruiker kiest een stijl voor de opmaak van de videospeler.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'videospeler vormgeven'. (2) Het systeem toont een preview van de huidige videospeler met links voor 'kleuren kiezen', 'formaat instellen', 'knoppen selecteren', 'intro afbeelding kiezen', 'videospeler afbeelding kiezen' en de beschikbare stijlen. (3) Gebruiker kiest een stijl. (4) Het systeem slaat de wijzigingen op. (5) Het systeem past de preview van de videospeler aan.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft een stijl gekozen.
Sequentie diagrammen	(3-5) Stijl kiezen

### 3.2.5 Kleuren kiezen

Naam	Kleuren kiezen.
Samenvatting	Gebruiker kiest een aantal kleuren voor de opmaak van de videospeler.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'videospeler vormgeven'. (2) Het systeem toont een preview van de huidige videospeler met links voor 'kleuren kiezen', 'formaat instellen', 'knoppen selecteren', 'intro afbeelding kiezen', 'videospeler afbeelding kiezen' en de beschikbare stijlen. (3) Gebruiker kiest voor 'kleuren kiezen'. (4) Het systeem toont een scherm met een preview van de videospeler waarbij een aantal kleuren kunnen worden ingesteld. (5) Gebruiker stelt de kleuren in. (6) Het systeem slaat de wijzigingen op. (7) Het systeem past de preview van de videospeler aan.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft kleuren gekozen.
Sequentiediagram	(5-7) Kleuren kiezen

### 3.2.6 Formaat instellen

Naam	Formaat instellen.
Samenvatting	Gebruiker stelt het formaat van de videospeler in.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'videospeler vormgeven'. (2) Het systeem toont een preview van de huidige videospeler met links voor 'kleuren kiezen', 'formaat instellen', 'knoppen selecteren', 'intro afbeelding kiezen', 'videospeler afbeelding kiezen' en de beschikbare stijlen. (3) Gebruiker kiest voor 'formaat instellen'. (4) Het systeem toont een scherm met een preview van de videospeler waarbij het formaat kan worden ingesteld. (5) Gebruiker geeft de breedte en hoogte aan. (6) Het systeem slaat de wijzigingen op. (7) Het systeem past de preview van de videospeler aan.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft het formaat ingesteld.
Sequentie diagrammen	(5-7) Formaat instellen

### 3.2.7 Knoppen selecteren

Naam	Knoppen selecteren.
Samenvatting	Gebruiker selecteert de knoppen van de videospeler.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'videospeler vormgeven'. (2) Het systeem toont een preview van de huidige videospeler met links voor 'kleuren kiezen', 'formaat instellen', 'knoppen selecteren', 'intro afbeelding kiezen', 'videospeler afbeelding kiezen' en de beschikbare stijlen. (3) Gebruiker kiest voor 'knoppen selecteren'. (4) Het systeem toont een scherm met een preview van de videospeler waarbij de knoppen kunnen worden geselecteerd. (5) Gebruiker geeft aan welke knoppen de videospeler moet bevatten. (6) Het systeem slaat de wijzigingen op. (7) Het systeem past de preview van de videospeler aan.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft knoppen geselecteerd.
Sequentie diagrammen	(5-7) Knoppen selecteren

### 3.2.8 Intro afbeelding kiezen

Naam	Intro afbeelding kiezen.
Samenvatting	Gebruiker selecteert een afbeelding die als intro vóór het videofragment getoond wordt.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'videospeler vormgeven'. (2) Het systeem toont een preview van de huidige videospeler met links voor 'kleuren kiezen', 'formaat instellen', 'knoppen selecteren', 'intro afbeelding kiezen', 'videospeler afbeelding kiezen' en de beschikbare stijlen. (3) Gebruiker kiest voor 'intro afbeelding kiezen'. (4) Het systeem toont een scherm met een preview van de videospeler waarbij een afbeelding kan worden geselecteerd. (5) Gebruiker selecteert een afbeelding en geeft aan hoeveel seconden de afbeelding getoond moet worden. (6) Het systeem slaat afbeeldingkeuze op. (7) Het systeem past de preview van de videospeler aan.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft een afbeelding geselecteerd die als intro vóór het videofragment getoond wordt.
Sequentie diagrammen	(5-7) Afbeelding kiezen

### 3.2.9 Videospeler afbeelding kiezen

Naam	Videospeler afbeelding kiezen.
Samenvatting	Gebruiker selecteert een afbeelding die tijdens het videofragment in een hoek van de videospeler getoond wordt.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'videospeler vormgeven'. (2) Het systeem toont een preview van de huidige videospeler met links voor 'kleuren kiezen', 'formaat instellen', 'knoppen selecteren', 'intro afbeelding kiezen', 'videospeler afbeelding kiezen' en de beschikbare stijlen. (3) Gebruiker kiest voor 'videospeler afbeelding kiezen'. (4) Het systeem toont een scherm met een preview van de videospeler waarbij een afbeelding kan worden geselecteerd. (5) Gebruiker selecteert een afbeelding. (6) Gebruiker kiest een hoek van de videospeler waar de afbeelding getoond wordt. (7) Het systeem slaat de keuzes op. (8) Het systeem past de preview van de videospeler aan.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft een afbeelding geselecteerd die tijdens het videofragment in een hoek van de videospeler getoond wordt.
Sequentie diagrammen	(5-7) Videospeler afbeelding kiezen

### 3.2.10 Toevoegen van een afspeellijst

Naam	Toevoegen van een afspeellijst.
Samenvatting	Gebruiker maakt een afspeellijst aan.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'afspeellijsten beheren'. (2) Het systeem toont een scherm met een lijst van alle beschikbare afspeellijsten met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een afspeellijst. (3) Gebruiker klikt op de knop voor het toevoegen van een afspeellijst. (4) Het systeem toont een scherm met een lijst van alle beschikbare video's en een leeg veld voor een label voor de afspeellijst. (5) Gebruiker vult een label voor de afspeellijst in. (6) Gebruiker kiest een combinatie van video's. (7) Het systeem controleert of het label veld is ingevuld en of er meerdere video's zijn geselecteerd. Als er geen label is ingevuld toont uitzondering [Geen label ingevuld] op. Als er één of geen video's zijn geselecteerd treedt uitzondering [Te weinig video's geselecteerd] op. (8) Het systeem slaat de combinatie van video's op als een afspeellijst.
Uitzonderingen	[Geen label ingevuld] Het systeem geeft de melding dat er geen label is ingevuld. Gebruiker heeft opnieuw de mogelijkheid een label in te vullen. [Te weinig video's geselecteerd] Het systeem geeft de melding dat er te weinig video's zijn geselecteerd. Gebruiker heeft opnieuw de mogelijkheid video's te selecteren.
Resultaat	Gebruiker heeft een afspeellijst aangemaakt.
Sequentie diagrammen	(2) Afspeellijsten ophalen (5-8) Afspeellijst toevoegen

### 3.2.11 Wijzigen van een afspeellijst

Naam	Wijzigen van een afspeellijst.
Samenvatting	Gebruiker wijzigt een afspeellijst.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'afspeellijsten beheren'. (2) Het systeem toont een scherm met een lijst van alle beschikbare afspeellijsten met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een afspeellijst. (3) Gebruiker klikt op de wijzigknop naast de afspeellijst die hij wil wijzigen. (4) Het systeem toont het scherm waarmee de afspeellijst kan worden gewijzigd. (5) Gebruiker geeft de wijzigingen in. (6) Het systeem controleert of het label veld is ingevuld en of er meerdere video's zijn geselecteerd. Als er geen label is ingevuld toont uitzondering [Geen label ingevuld] op. Als er één of geen video's zijn geselecteerd treedt uitzondering [Te weinig video's geselecteerd] op. (7) Het systeem slaat de combinatie van video's op als een afspeellijst.
Uitzonderingen	[Geen label ingevuld] Het systeem geeft de melding dat er geen label is ingevuld. Gebruiker heeft opnieuw de mogelijkheid een label in te vullen. [Te weinig video's geselecteerd] Het systeem geeft de melding dat er te weinig video's zijn geselecteerd. Gebruiker heeft opnieuw de mogelijkheid video's te selecteren.
Resultaat	Gebruiker heeft een afspeellijst gewijzigd.
Sequentie diagrammen	(2) Afspeellijsten ophalen (5-7) Afspeellijst toevoegen

### 3.2.12 Verwijderen van een afspeellijst

Naam	Verwijderen van een afspeellijst.
Samenvatting	Gebruiker verwijdert een afspeellijst.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'afspeellijsten beheren'. (2) Het systeem toont een scherm met een lijst van alle beschikbare afspeellijsten met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een afspeellijst. (3) Gebruiker klikt op de verwijderknop naast de afspeellijst die hij wil wijzigen. (4) Het systeem vraagt om een bevestiging voor het verwijderen van de afspeellijst. (5) Als Gebruiker het verwijderen niet bevestigt treedt uitzondering [Verwijderen niet bevestigd] op. (6) Het systeem verwijdert de afspeellijst.
Uitzonderingen	[Verwijderen niet bevestigd] De afspeellijst wordt niet verwijderd en de usecase wordt afgebroken.
Resultaat	Gebruiker heeft een afspeellijst verwijderd.
Sequentie diagrammen	(2) Afspeellijsten ophalen (4-6) Afspeellijst verwijderen

### 3.2.13 Videospeler plaatsen

Naam	Videospeler plaatsen.
Samenvatting	Gebruiker genereert een code waarmee de videospeler op de website kan worden geplaatst.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'videospeler plaatsen'. (2) Het systeem toont een scherm met een lijst van alle beschikbare afspeellijsten en video's en de mogelijkheid om in te stellen of de afspeellijst getoond moet worden. (3) Gebruiker kiest een afspeellijst en stelt in of de afspeellijst getoond moet worden. (4) Het systeem genereert een code met de gegeven variabelen. (5) Het systeem toont de gegenereerde code met een gebruiksinstructie.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft een code gegenereerd waarmee de videospeler op de website kan worden geplaatst.
Sequentie diagrammen	(3-5) Videospeler plaatsen

### 3.2.14 Toevoegen van een afbeelding

Naam	Toevoegen van een afbeelding.
Samenvatting	Gebruiker voegt een afbeelding toe.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'afbeeldingen beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare afbeeldingen met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een afbeelding. (3) Gebruiker klikt op de knop voor het toevoegen van een afbeelding. (4) Het systeem toont het scherm waarmee een afbeelding kan worden geselecteerd en een label kan worden ingevuld. (5) Gebruiker selecteert een afbeelding en vult een label in. (6) Het systeem controleert of alle velden zijn ingevoerd. Als niet alle verplichte velden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle verplichte velden ingevoerd] op. (7) Het systeem controleert of de afbeelding voldoet aan de ingestelde restricties. Als de afbeelding niet voldoet aan de ingestelde restricties treedt uitzondering [Afbeelding voldoet niet aan restricties] op. (8) Het systeem kopieert de afbeelding van de harde schijf naar de server en zet de gegevens in de database. (9) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle verplichte velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle verplichte velden zijn ingevoerd. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren. [Afbeelding voldoet niet aan restricties] Het systeem geeft de melding dat de afbeelding niet aan de ingestelde restricties voldoet en geeft aan welke restricties het betreft. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid een afbeelding te selecteren.
Resultaat	Gebruiker heeft een afbeelding toegevoegd.
Sequentie diagrammen	(2) Afbeeldingen ophalen (5-9) Afbeelding toevoegen

### 3.2.15 Wijzigen van een afbeelding

Naam	Wijzigen van een afbeelding.
Samenvatting	Gebruiker wijzigt een afbeelding.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'afbeeldingen beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare afbeeldingen met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een afbeelding. (3) Gebruiker klikt op de wijzigknop naast de afbeelding die hij wil wijzigen. (4) Het systeem toont het scherm waarmee de gegevens van een afbeelding kunnen worden gewijzigd. (5) Gebruiker geeft de wijzigingen in. (6) Het systeem controleert of alle verplichte velden zijn ingevoerd. Als niet alle verplichte velden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle verplichte velden ingevoerd] op. (7) Bij een nieuwe afbeelding controleert het systeem of de afbeelding voldoet aan de ingestelde restricties. Als de afbeelding niet voldoet aan de ingestelde restricties treedt uitzondering [Afbeelding voldoet niet aan restricties] op. (8) Bij een nieuwe afbeelding kopieert het systeem de afbeelding van de harde schijf naar de server. (9) Het systeem zet de gegevens in de database. (10) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle verplichte velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle velden zijn ingevoerd. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren. [Afbeelding voldoet niet aan restricties] Het systeem geeft de melding dat de afbeelding niet aan de ingestelde restricties voldoet en geeft aan welke restricties het betreft. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid een afbeelding te selecteren.
Resultaat	Gebruiker heeft een afbeelding gewijzigd.
Sequentie diagrammen	(2) Afbeeldingen ophalen (5-10) Afbeelding wijzigen

### 3.2.16 Verwijderen van een afbeelding

Naam	Verwijderen van een afbeelding.
Samenvatting	Gebruiker verwijdt een afbeelding.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'afbeeldingen beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare afbeeldingen met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een afbeelding. (3) Gebruiker klikt op de verwijderknop naast de afbeelding die hij wil verwijderen. (6) Het systeem controleert of de afbeelding in de videospeler gebruikt wordt. Als de afbeelding in de videospeler gebruikt wordt treedt uitzondering [Afbeelding wordt gebruikt] op. (7) Het systeem vraagt om een bevestiging voor het verwijderen van de afbeelding. Als Gebruiker het verwijderen niet bevestigt treedt uitzondering [Verwijderen niet bevestigd] op. (8) Het systeem verwijdt de afbeelding.
Uitzonderingen	[Afbeelding wordt gebruikt] Het systeem geeft de melding dat de afbeelding in de videospeler gebruikt wordt en daar eerst verwijderd moet worden. De usecase wordt afgebroken. [Verwijderen niet bevestigd] De afbeelding wordt niet verwijderd en de usecase wordt afgebroken.
Resultaat	Gebruiker heeft afbeelding verwijderd.
Sequentie diagrammen	(2) Afbeeldingen ophalen (6-8) Afbeelding verwijderen

### 3.2.17 Statistieken inzien

Naam	Statistieken inzien.
Samenvatting	Gebruiker ziet de statistieken in.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'statistieken'. (2) Het systeem toont een scherm met totaal aantal video's online, totaal hoeveel schijfruimte in gebruik en per video schijfruimte en aantal keer bekeken.
Uitzonderingen	
Resultaat	Gebruiker heeft de statistieken ingezien.
Sequentie diagrammen	(2) Statistieken inzien



### 3.2.18 Wijzigen van de gegevens van contactpersoon

Naam	Wijzigen van de gegevens van contactpersoon.
Samenvatting	Gebruiker wijzigt de gegevens van contactpersoon.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'profiel'. (2) Het systeem toont de gegevens van de contactpersoon en het wachtwoord in onherkenbare tekens. (3) Gebruiker geeft de wijzigingen in. (4) Het systeem controleert of alle verplichte velden zijn ingevoerd. Als niet alle verplichte velden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle verplichte velden ingevoerd] op. (5) Het systeem zet de gegevens in de database. (6) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle verplichte velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle verplichte velden zijn ingevoerd. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren.
Resultaat	Gebruiker heeft de gegevens van contactpersoon gewijzigd.
Sequentie diagrammen	(3-6) Contactpersoon wijzigen

### 3.2.19 Wijzigen van wachtwoord

Naam	Wijzigen van wachtwoord.
Samenvatting	Gebruiker wijzigt zijn wachtwoord.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Gebruiker navigeert naar de pagina 'profiel'. (2) Het systeem toont de gegevens van de contactpersoon en het wachtwoord in onherkenbare tekens. (3) Gebruiker geeft de wijzigingen in. (4) Het systeem controleert of alle velden zijn ingevoerd. Als niet alle verplichte velden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle verplichte velden ingevoerd] op. (5) Het systeem zet de gegevens in de database. (6) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle verplichte velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle verplichte velden zijn ingevoerd. Gebruiker heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren.
Resultaat	Gebruiker heeft zijn wachtwoord gewijzigd.
Sequentie diagrammen	(3-6) Wachtwoord wijzigen

### 3.3 Usecases voor Beheerder

Deze paragraaf geeft alle usecases weer die alleen betrekking hebben op Beheerder.

#### 3.3.1 Toevoegen van een gebruiker

Naam	Toevoegen van een gebruiker.
Samenvatting	Beheerder voegt een gebruiker toe.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'gebruikers beheren'. (2) Het systeem toont een lijst van alle gebruikers met de opties 'wijzigen', 'verwijderen', '(de)activeren' en 'mail wachtwoord' en een knop voor het toevoegen van een gebruiker. (3) Beheerder klikt op de knop voor het toevoegen van een gebruiker. (4) Het systeem toont het scherm waarmee gebruikers kunnen worden toegevoegd. (5) Beheerder geeft de gebruikersgegevens in. (6) Het systeem controleert of de verplichte velden zijn ingevoerd. Als niet alle verplichte velden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle verplichte velden ingevoerd] op. (7) Het systeem zet de gegevens in de database. (8) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle verplichte velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle tekstvelden zijn ingevoerd. Beheerder heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren.
Resultaat	Beheerder heeft een gebruiker toegevoegd.
Sequentie diagrammen	(2) Gebruikers ophalen (5-8) Gebruiker toevoegen

### 3.3.2 Wijzigen van een gebruiker

Naam	Wijzigen van een gebruiker.
Samenvatting	Gebruiker wijzigt de gegevens van een gebruiker.
Actoren	Gebruiker.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'gebruikers beheren'. (2) Het systeem toont een lijst van alle gebruikers met de opties 'wijzigen', 'verwijderen', '(de)activeren' en 'mail wachtwoord' en een knop voor het toevoegen van een gebruiker. (3) Beheerder klikt op de wijzigknop naast de gebruiker die hij wil wijzigen. (4) Het systeem toont het scherm waarmee gebruikers kunnen worden gewijzigd. (5) Beheerder geeft de wijzigingen in. (6) Het systeem controleert of de verplichte velden zijn ingevoerd. Als niet alle verplichte velden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle verplichte velden ingevoerd] op. (7) Het systeem zet de gegevens in de database. (8) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle verplichte velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle velden zijn ingevoerd. Beheerder heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren.
Resultaat	Beheerder heeft een gebruiker gewijzigd.
Sequentie diagrammen	(2) Gebruikers ophalen (5-8) Gebruiker wijzigen

### 3.3.3 Verwijderen van een gebruiker

Naam	Verwijderen van een gebruiker.
Samenvatting	Beheerder verwijdert een gebruiker.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'gebruikers beheren'. (2) Het systeem toont een lijst van alle gebruikers met de opties 'wijzigen', 'verwijderen', '(de)activeren' en 'mail wachtwoord' en een knop voor het toevoegen van een gebruiker. (3) Beheerder klikt op de verwijderknop naast de gebruiker die hij wil verwijderen. (4) Het systeem vraagt om een bevestiging voor het verwijderen van de gebruiker. Als Beheerder het verwijderen niet bevestigt treedt uitzondering [Verwijderen niet bevestigt] op. (5) Het systeem verwijdert de gebruiker.
Uitzonderingen	[Verwijderen niet bevestigt] De gebruiker wordt niet verwijderd en de usecase wordt afgebroken.
Resultaat	Beheerder heeft een gebruiker verwijderd.
Sequentie diagrammen	(2) Gebruikers ophalen (4-5) Gebruiker verwijderen

### 3.3.4 (De)Activeren van een gebruiker

<b>Naam</b>	<b>(De)Activeren van een gebruiker.</b>
Samenvatting	Beheerder verwijdert een gebruiker.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'gebruikers beheren'. (2) Het systeem toont een lijst van alle gebruikers met de opties 'wijzigen', 'verwijderen', '(de)activeren' en 'mail wachtwoord' en een knop voor het toevoegen van een gebruiker. (3) Beheerder klikt op de (de)activeerknop naast de gebruiker die hij wil (de)activeren. (4) Het systeem (de)activeert de gebruiker. (5) Als de gebruiker voor de eerste keer wordt geactiveerd genereert het systeem een wachtwoord en stuurt deze naar het opgegeven emailadres.
Uitzonderingen	
Resultaat	Beheerder heeft een gebruiker ge(de)activeerd.
Sequentie diagrammen	(2) Gebruikers ophalen (4-5) Gebruiker (de)activeren

### 3.3.5 Wachtwoord mailen

<b>Naam</b>	<b>Wachtwoord mailen.</b>
Samenvatting	Beheerder mailt het wachtwoord naar een gebruiker.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'gebruikers beheren'. (2) Het systeem toont een lijst van alle gebruikers met de opties 'wijzigen', 'verwijderen', '(de)activeren' en 'mail wachtwoord' en een knop voor het toevoegen van een gebruiker. (3) Beheerder klikt op de mail wachtwoord knop naast de gebruiker waarvan hij het wachtwoord wil mailen. (4) Het systeem genereert een wachtwoord. (5) Het systeem stuurt de gebruiker het wachtwoord per mail. (6) Het systeem geeft de melding dat het wachtwoord is verstuurd.
Uitzonderingen	
Resultaat	Beheerder heeft de restricties van een gebruiker ingesteld.
Sequentie diagrammen	(2) Gebruikers ophalen (4-6) Wachtwoord mailen

### 3.3.6 Gebruikersstatistieken inzien

Naam	Gebruikersstatistieken inzien.
Samenvatting	Beheerder ziet de statistieken van een gebruiker in.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'statistieken'. (2) Het systeem toont een scherm met het aantal video's per gebruiker en de hoeveelheid schijfruimte per gebruiker.
Uitzonderingen	
Resultaat	Beheerder heeft de statistieken van een gebruiker ingezien.
Sequentie diagrammen	(2) Statistieken inzien

### 3.3.7 Toevoegen van een stijl

Naam	Toevoegen van een stijl.
Samenvatting	Beheerder voegt een stijl toe.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'Stijlen beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare stijlen met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een stijl. (3) Beheerder klikt op de knop voor het toevoegen van een stijl. (4) Het systeem toont het scherm waarmee een SWF kan worden geselecteerd en de gegevens van de stijl kunnen worden ingevuld. (5) Beheerder selecteert een SWF en vult een label in. (6) Het systeem controleert of alle velden zijn ingevoerd. Als niet alle velden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle velden ingevoerd] op. (7) Het systeem kopieert de SWF van de harde schijf naar de server en zet de gegevens in de database. (8) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle velden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle velden zijn ingevoerd. Beheerder heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren.
Resultaat	Beheerder heeft een stijl toegevoegd.
Sequentie diagrammen	(2) Stijlen ophalen (5-8) Stijl toevoegen

### 3.3.8 Wijzigen van een stijl

Naam	Wijzigen van een stijl.
Samenvatting	Beheerder wijzigt een stijl.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'Stijlen beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare stijlen met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een stijl. (3) Beheerder klikt op de wijzigknop naast de stijl die hij wil wijzigen. (4) Het systeem toont het scherm waarmee de gegevens van een stijl kunnen worden gewijzigd. (5) Beheerder geeft de wijzigingen in. (6) Het systeem controleert of alle tekstvelden zijn ingevoerd. Als niet alle tekstvelden zijn ingevoerd treedt uitzondering [Niet alle tekstvelden ingevoerd] op. (7) Bij een nieuw SWF bestand kopieert het systeem de SWF van de harde schijf naar de server. (8) Het systeem zet de gegevens in de database. (9) Het systeem geeft de melding dat de gegevens zijn opgeslagen.
Uitzonderingen	[Niet alle tekstvelden ingevoerd] Het systeem geeft de melding dat niet alle velden zijn ingevoerd. Beheerder heeft nogmaals de mogelijkheid de gegevens in te voeren.
Resultaat	Gebruiker heeft een stijl gewijzigd.
Sequentie diagrammen	(2) Stijlen ophalen (5-9) Stijl wijzigen

### 3.3.9 Verwijderen van een stijl

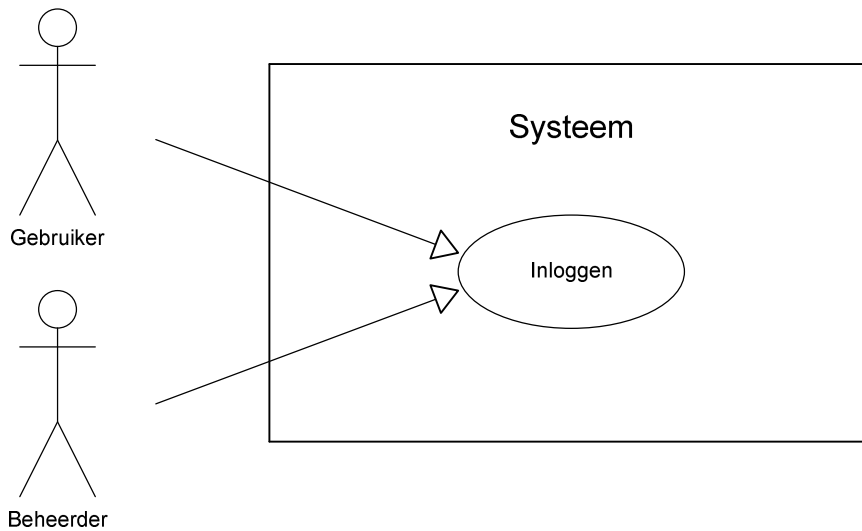
Naam	Verwijderen van een stijl.
Samenvatting	Beheerder verwijdert een stijl.
Actoren	Beheerder.
Aannamen	Usecase 'Inloggen' is uitgevoerd.
Beschrijving	(1) Beheerder navigeert naar de pagina 'Stijlen beheren'. (2) Het systeem toont een lijst met alle beschikbare stijlen met de opties 'wijzigen' en 'verwijderen' en een knop voor het toevoegen van een stijl. (3) Beheerder klikt op de verwijderknop naast de stijl die hij wil verwijderen. (4) Het systeem controleert of de stijl door een gebruiker gebruikt wordt. Als de stijl door een gebruiker gebruikt wordt treedt uitzondering [Stijl wordt gebruikt] op. (5) Het systeem vraagt om een bevestiging voor het verwijderen van de stijl. Als Beheerder het verwijderen niet bevestigd treedt uitzondering [Verwijderen niet bevestigd] op. (6) Het systeem verwijdert de stijl.
Uitzonderingen	[Stijl wordt gebruikt] Het systeem geeft de melding dat de stijl door een gebruiker gebruikt wordt en dat de gebruiker eerst een andere stijl moet selecteren. De usecase wordt afgebroken. [Verwijderen niet bevestigd] De stijl wordt niet verwijderd en de usecase wordt afgebroken.
Resultaat	Gebruiker heeft een stijl verwijderd.
Sequentie diagrammen	(2) Stijlen ophalen (4-6) Verwijder stijl

### 3.4 Usecasediagrammen

Deze paragraaf geeft bovenstaande usecases schematisch weer met behulp van usecasediagrammen.

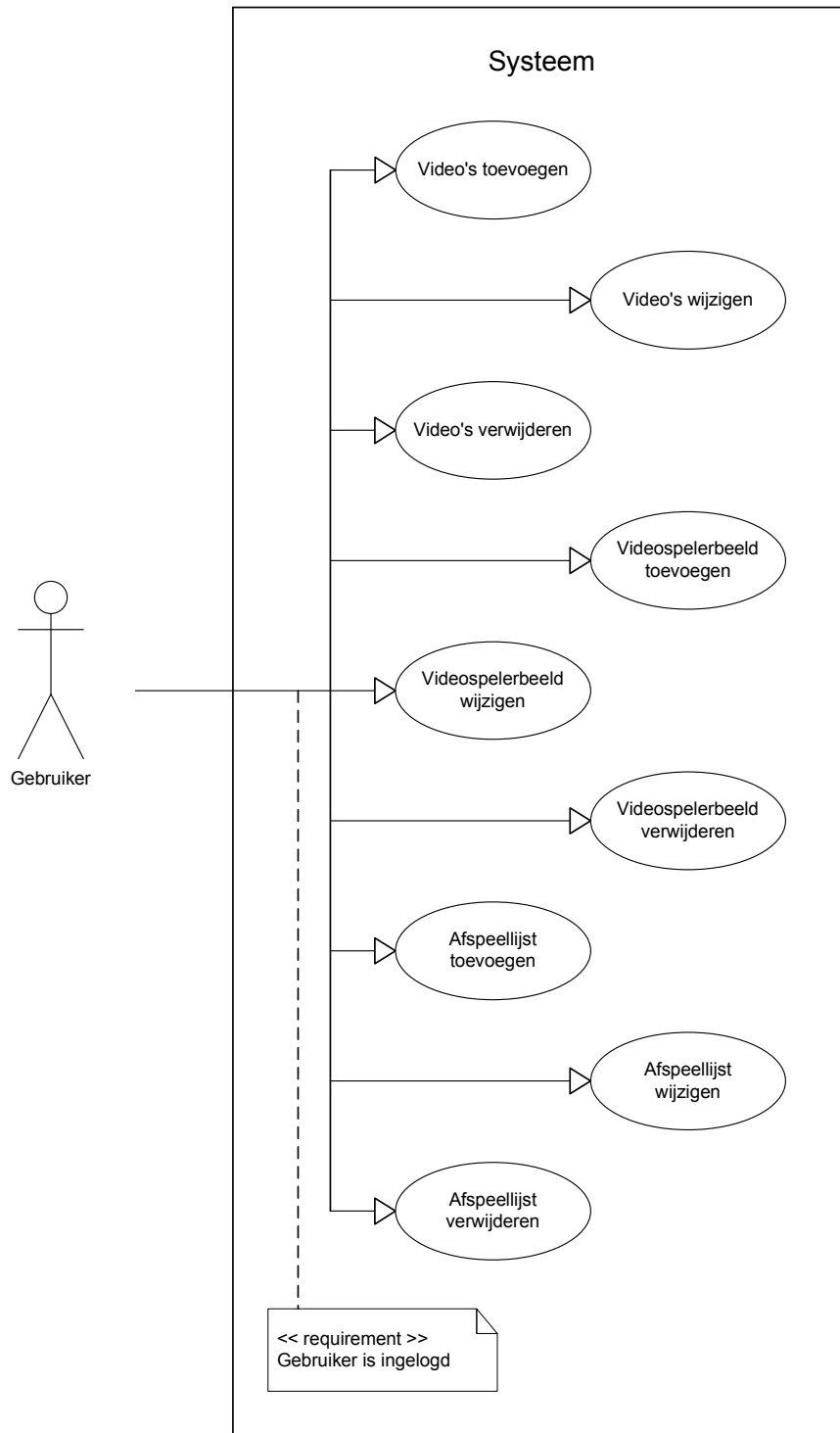
#### 3.4.1 Usecasediagram voor Gebruiker en Beheerder

Onderstaand diagram heeft betrekking op beide actoren, Gebruiker en Beheerder

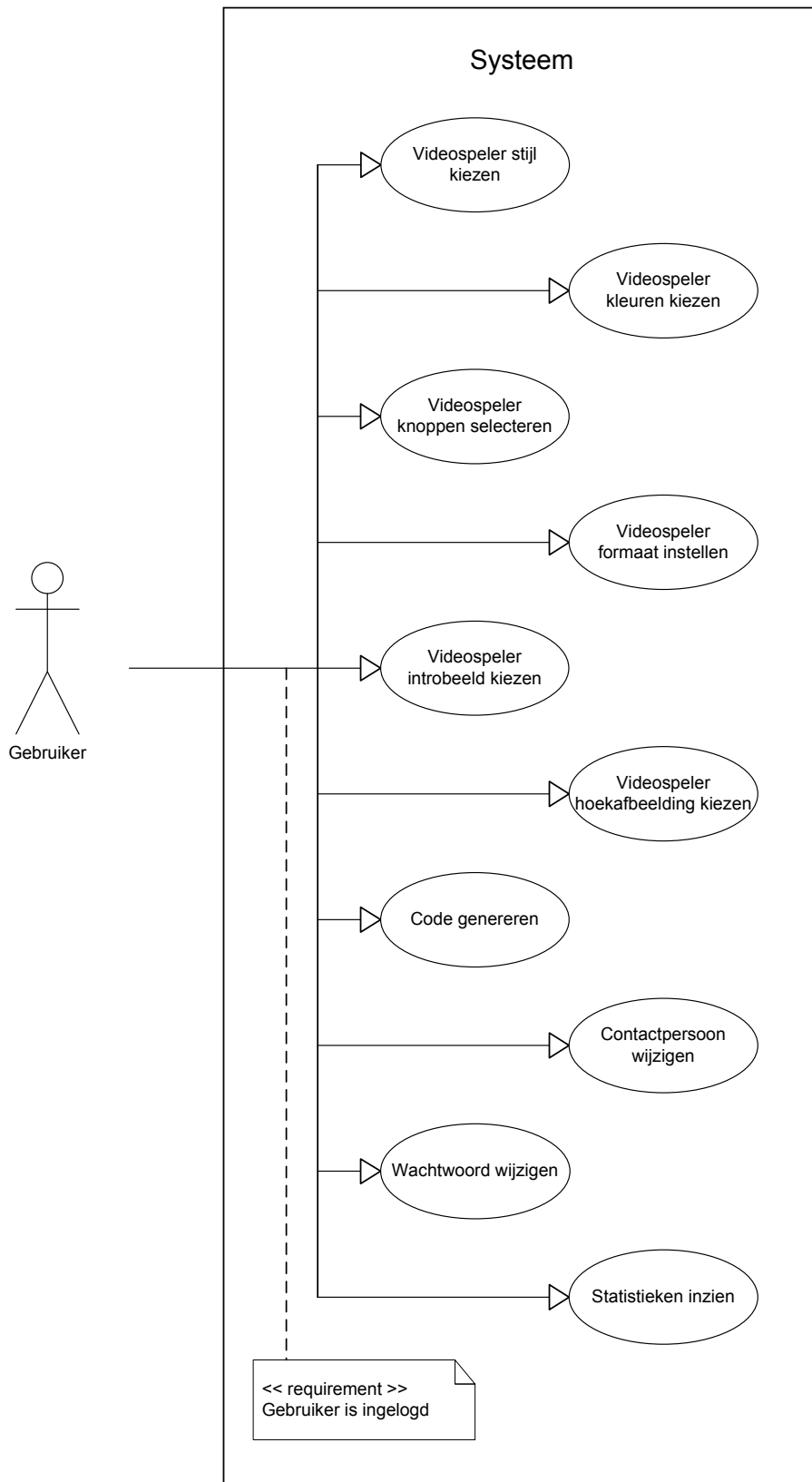


### 3.4.2 Usecasediagrammen voor Gebruiker

Onderstaande diagrammen hebben betrekking op Gebruiker.

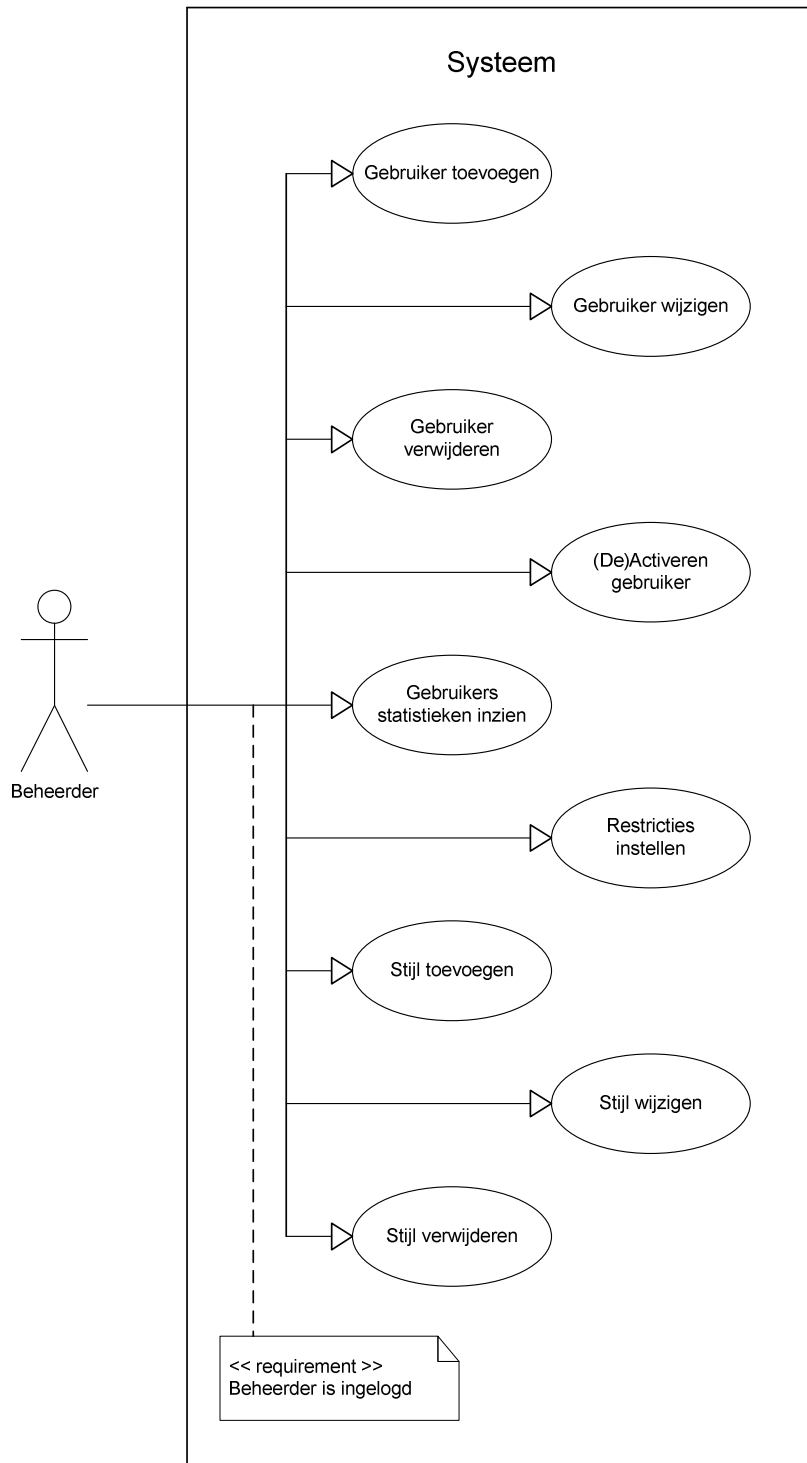






### 3.4.3 Usecasediagram voor Beheerder

Onderstaand diagram heeft betrekking op Beheerder.



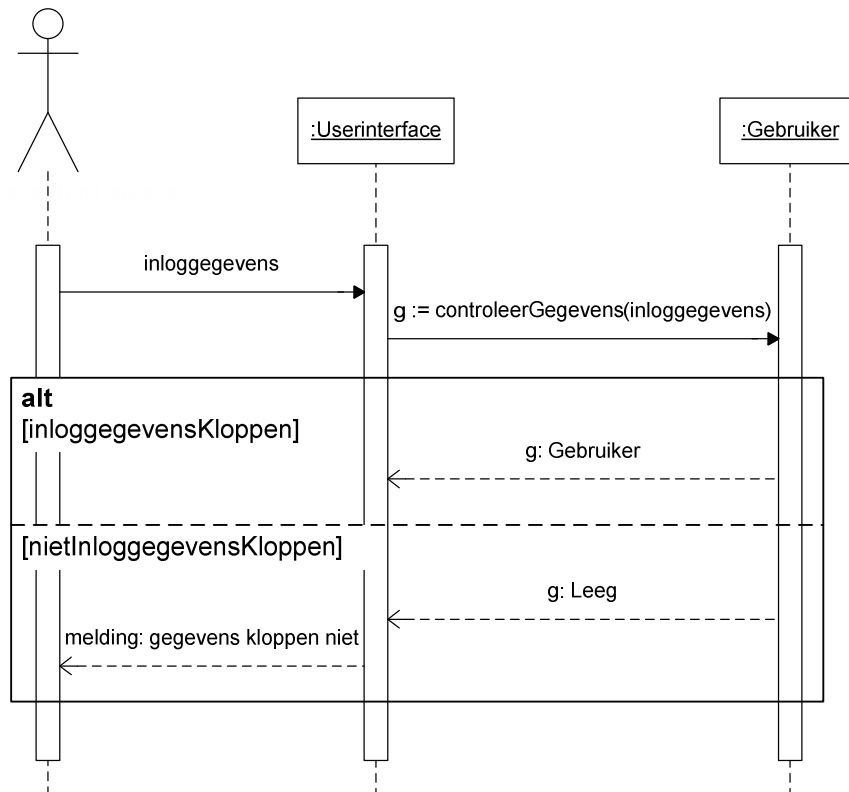
## 4 SEQUENTIEDIAGRAMMEN

In dit hoofdstuk zullen de systeemeisen zoals vermeld in het Voorbereiden ontwerprapport worden vertaald naar usecases. Bij deze usecases wordt gebruik gemaakt van twee actoren, 'Gebruiker' en 'Beheerder'. Bij elke usecase wordt aangegeven welke sequentiediagrammen bepaalde handelingen omschrijven. De sequentiediagrammen worden in het volgende hoofdstuk besproken.

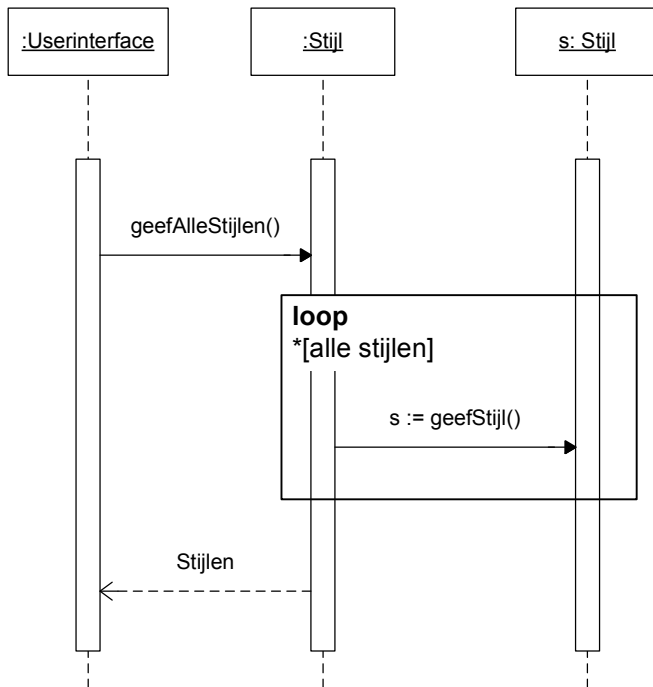
### 4.1 Sequentiediagrammen voor Gebruiker en Beheerder

In deze paragraaf worden de sequentiediagrammen weergegeven waar zowel Gebruiker als Beheerder bij betrokken zijn.

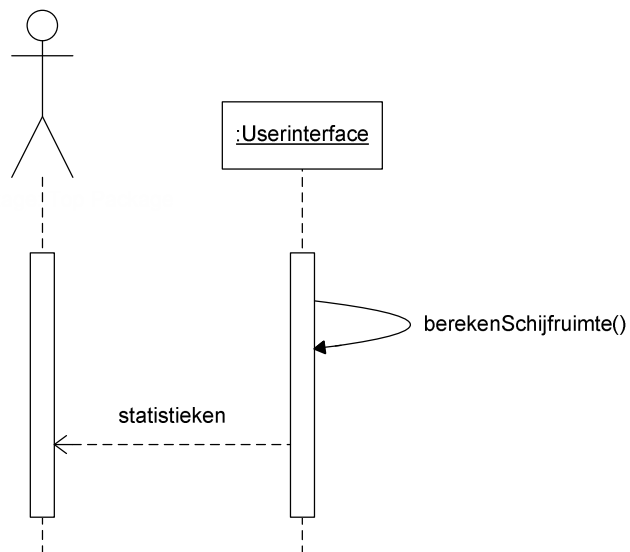
#### 4.1.1 Inloggen



#### 4.1.2 Stijlen ophalen



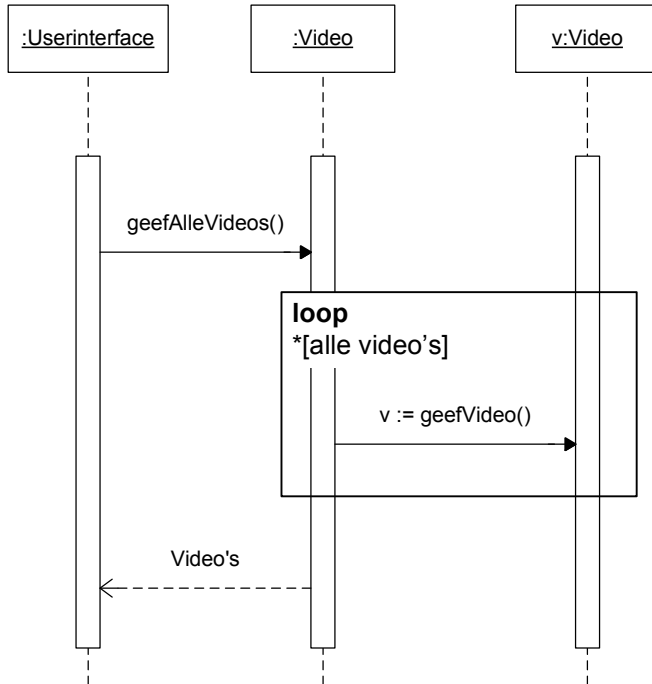
#### 4.1.3 Statistieken inzien



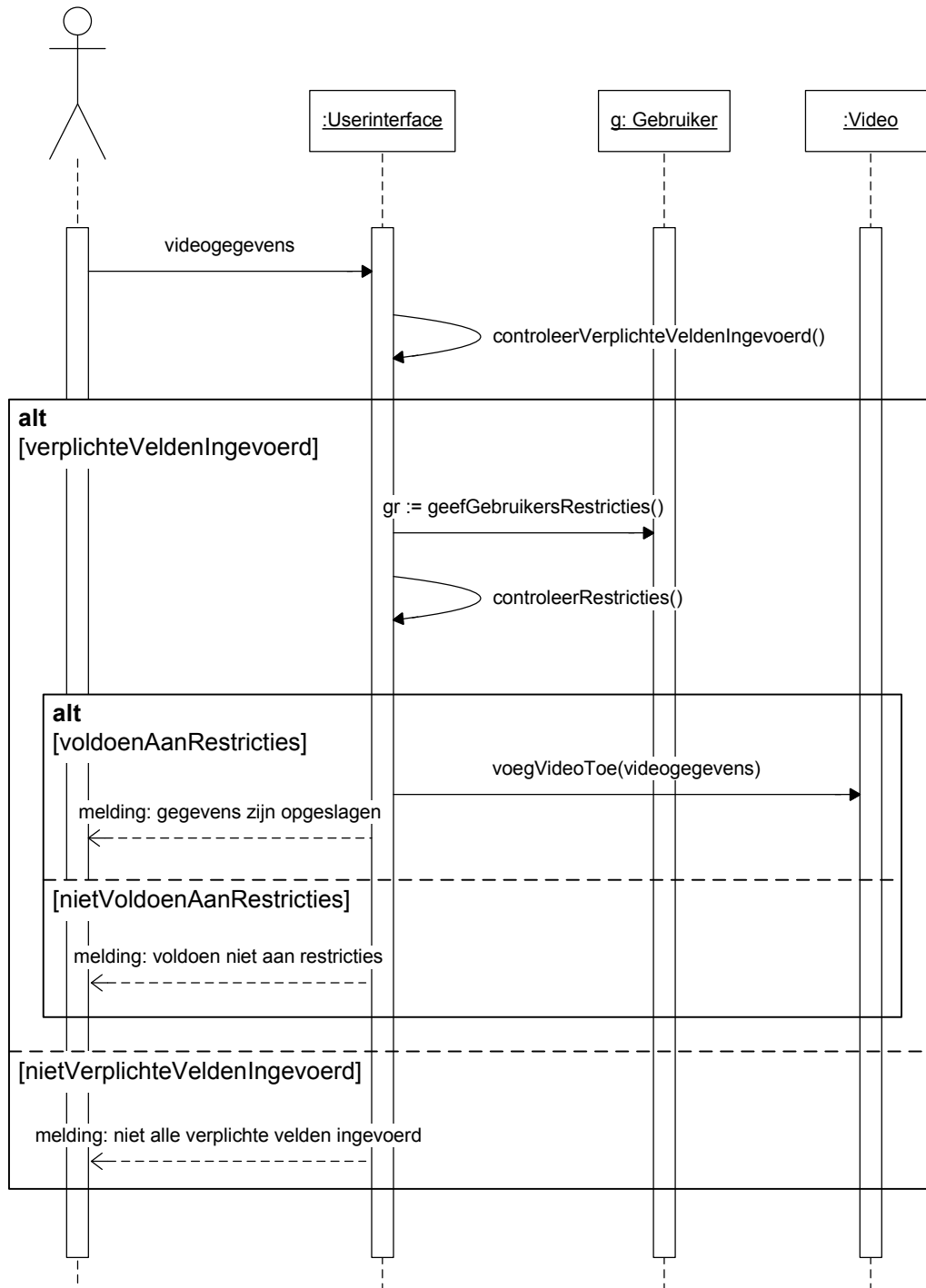
## 4.2 Sequentiediagrammen voor Gebruiker

In deze paragraaf staan de sequentiediagrammen die betrekking hebben op Gebruiker.

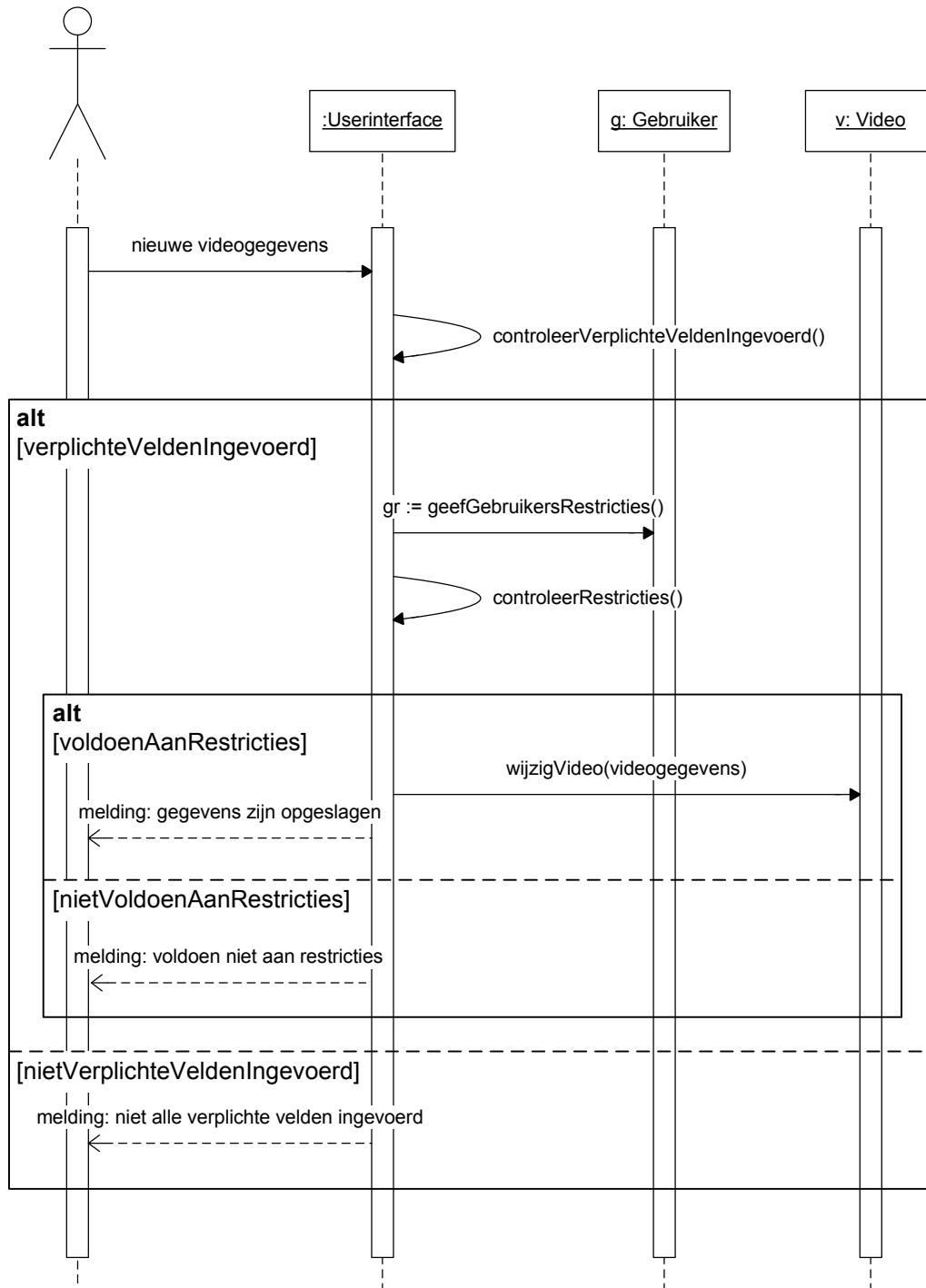
### 4.2.1 Video's ophalen



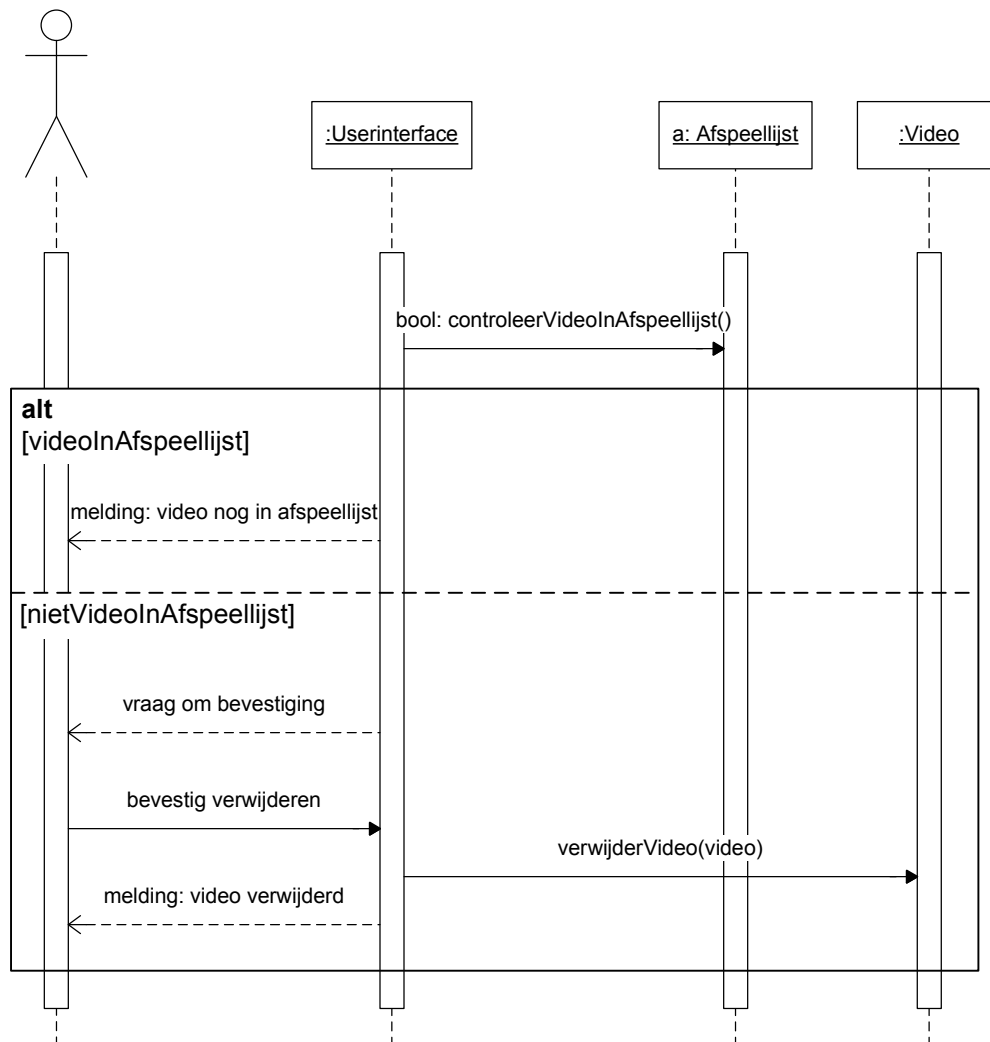
#### 4.2.2 Video toevoegen



#### 4.2.3 Video wijzigen

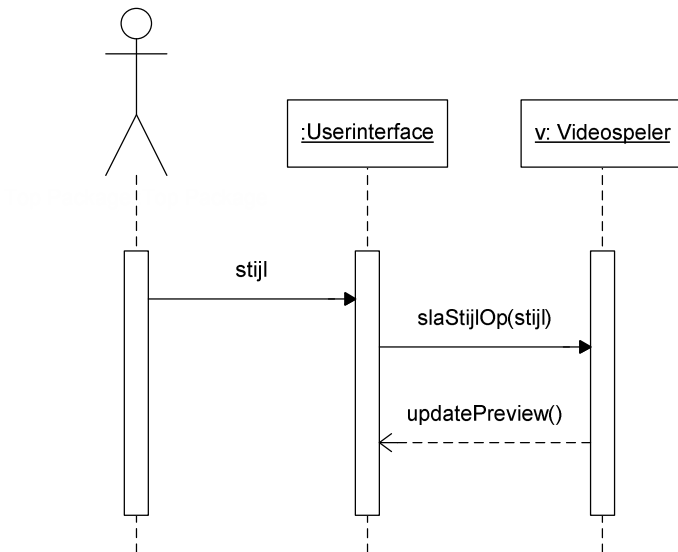


#### 4.2.4 Video verwijderen

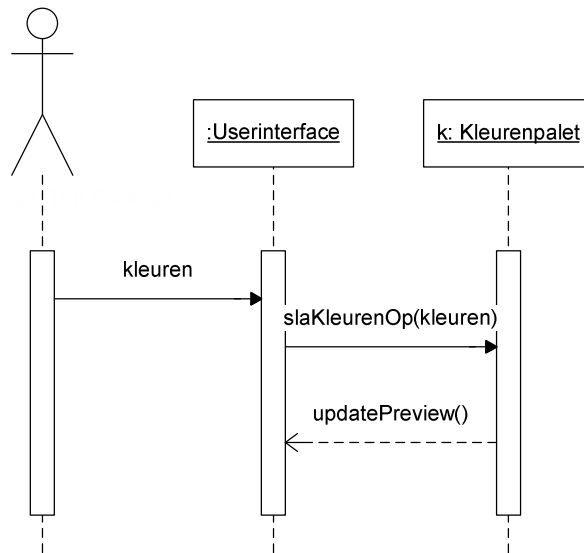




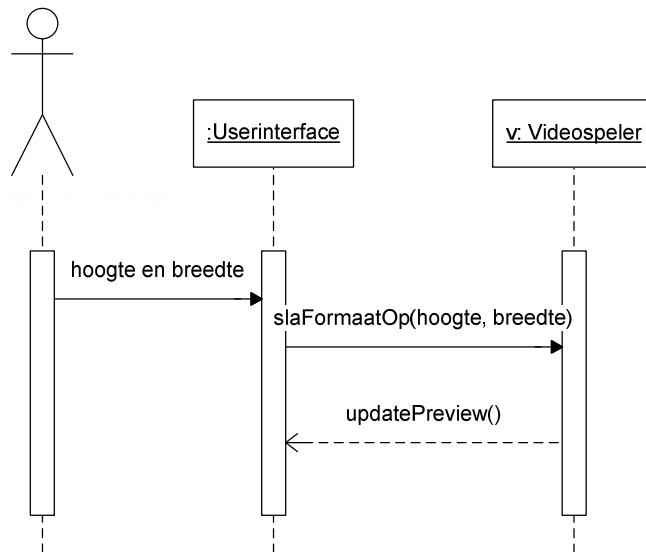
#### 4.2.5 Stijl kiezen



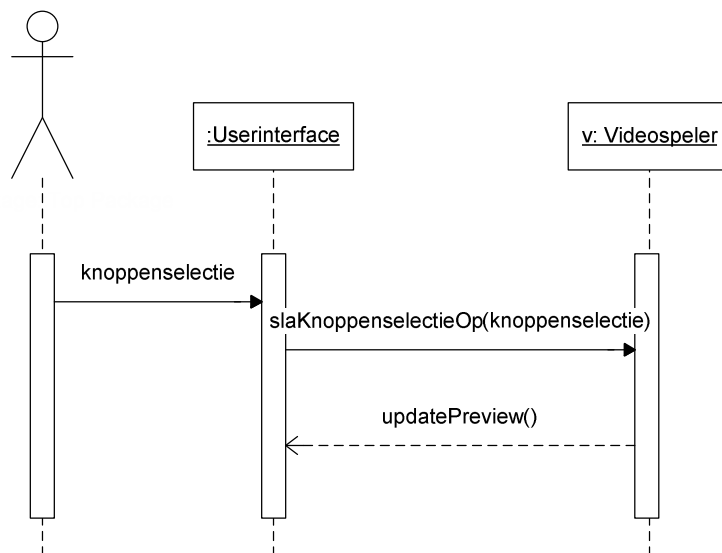
#### 4.2.6 Kleuren kiezen



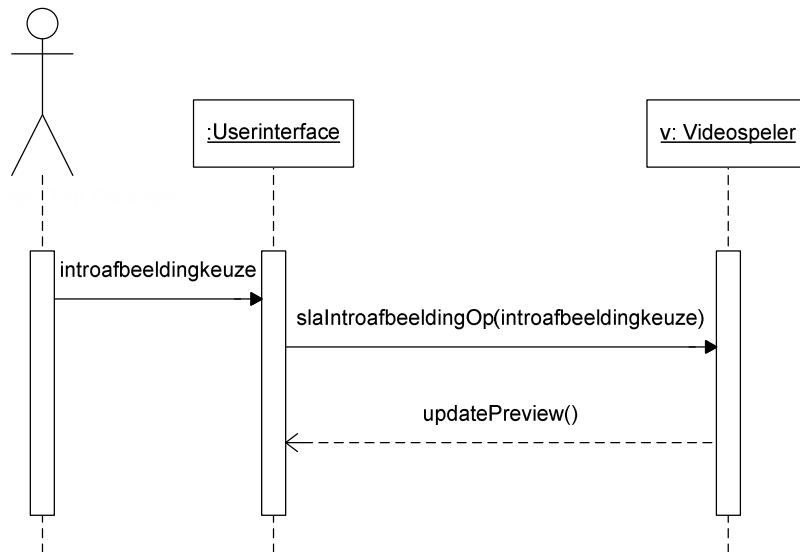
#### 4.2.7 Formaat instellen



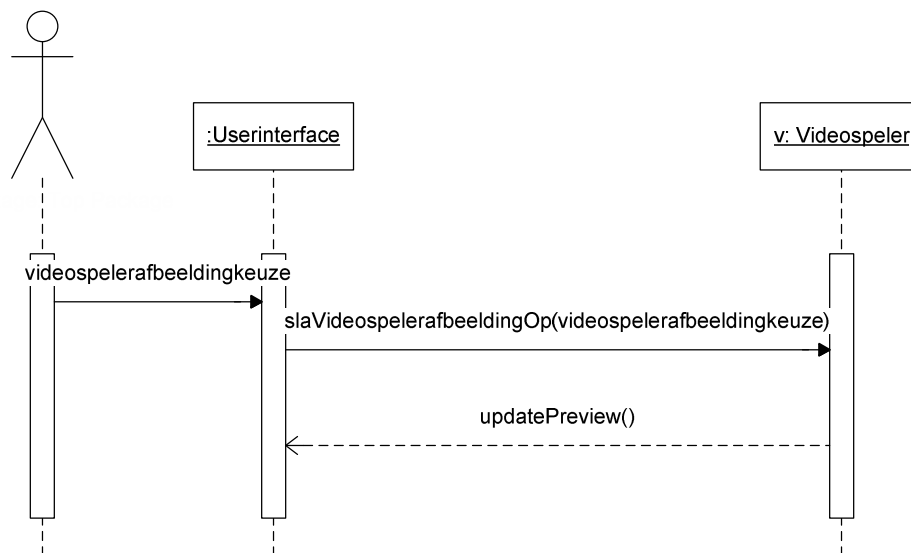
#### 4.2.8 Knoppen selecteren



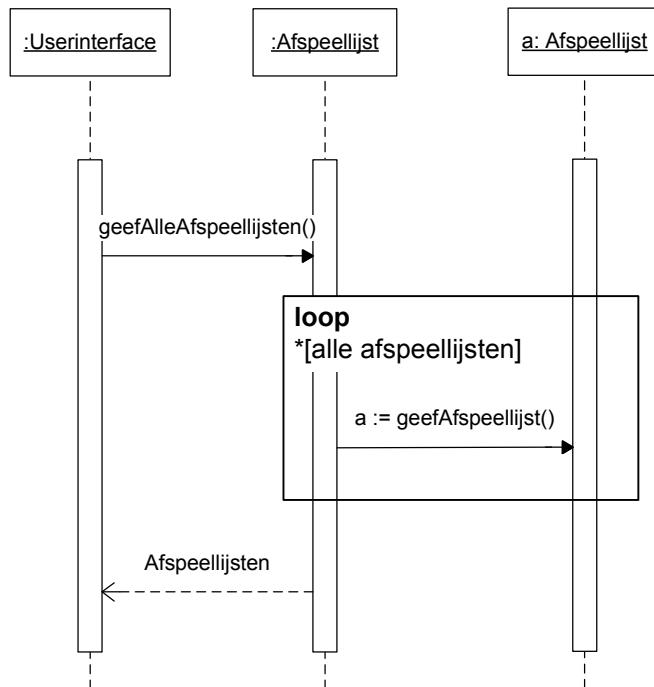
#### 4.2.9 Intro afbeelding kiezen



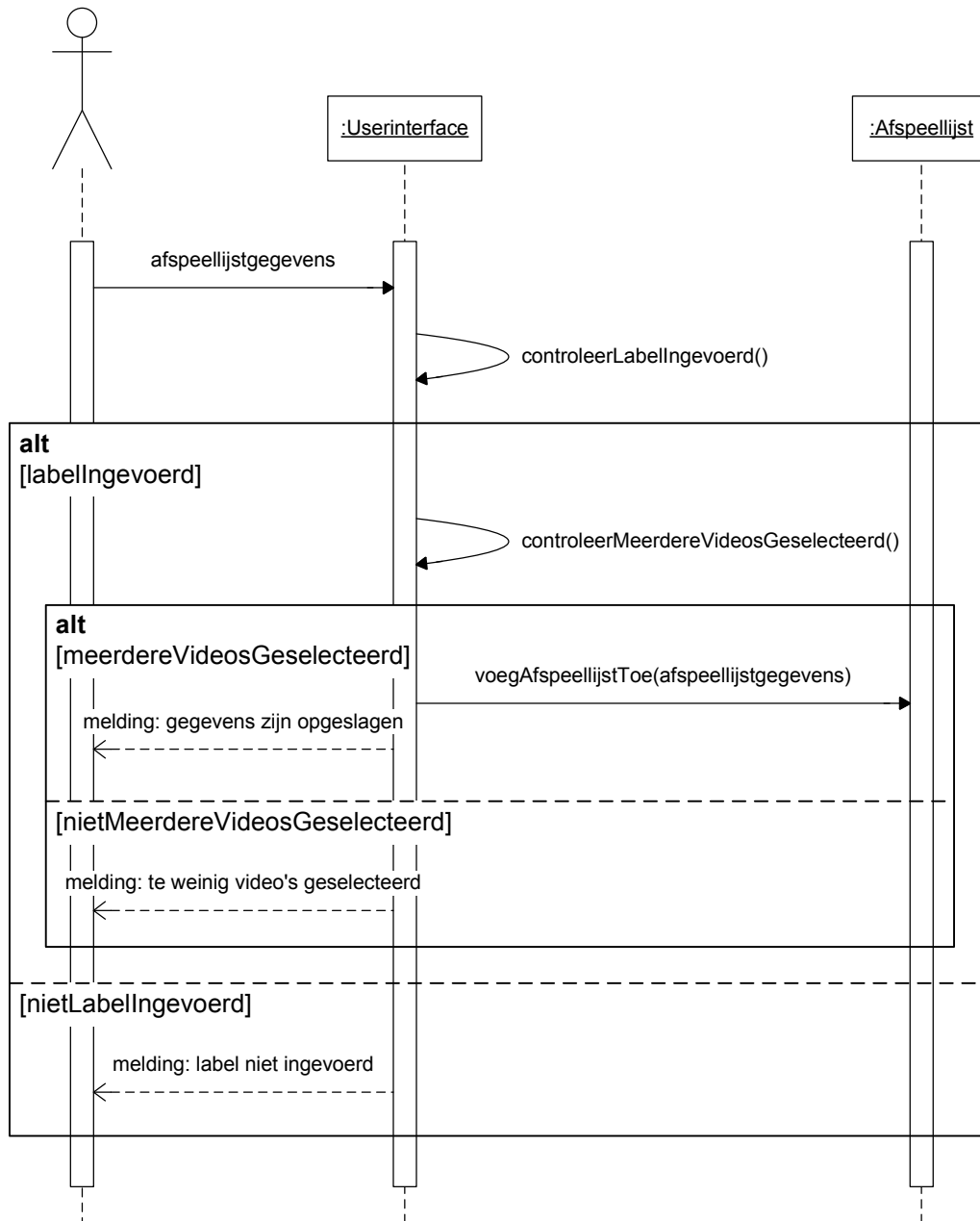
#### 4.2.10 Videospeler afbeelding kiezen



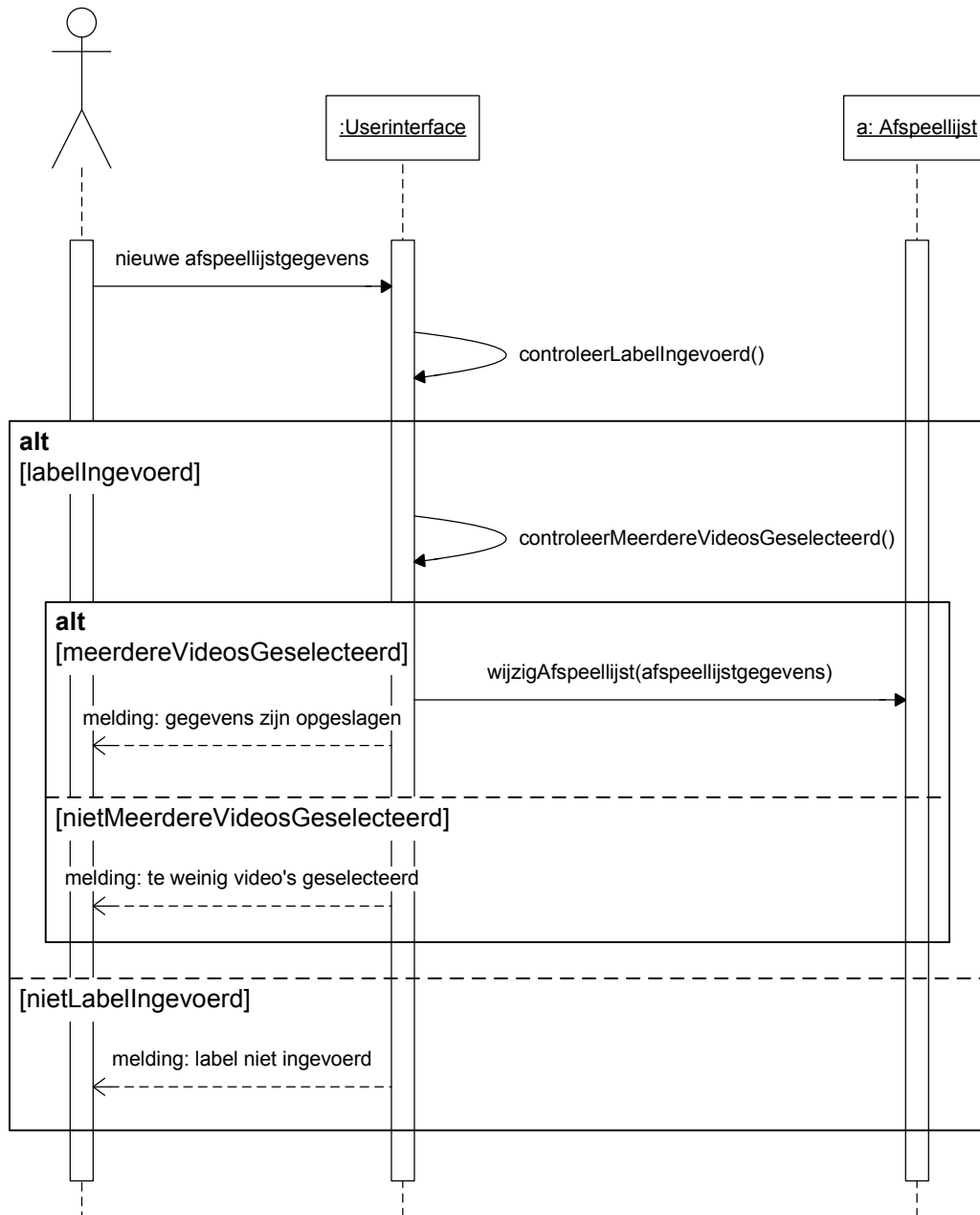
#### 4.2.11 Afspeellijsten ophalen



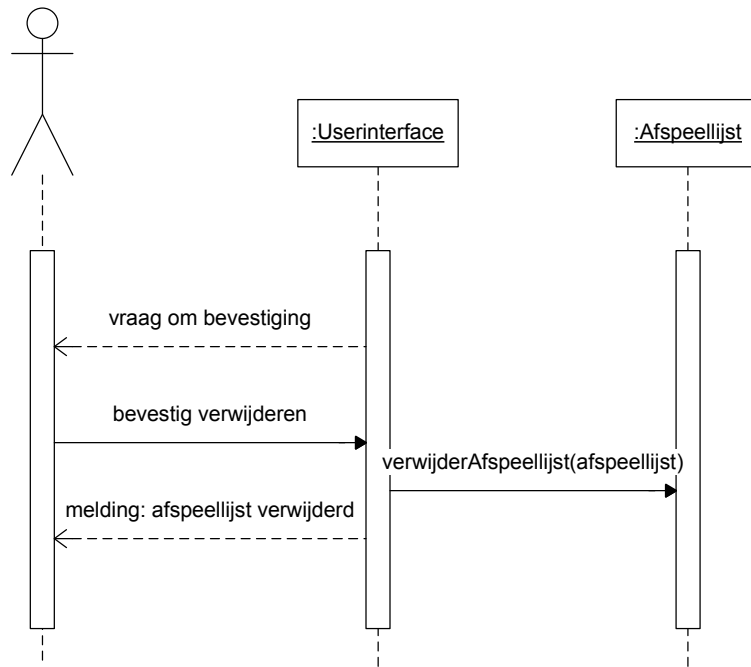
#### 4.2.12 Afspeellijst toevoegen



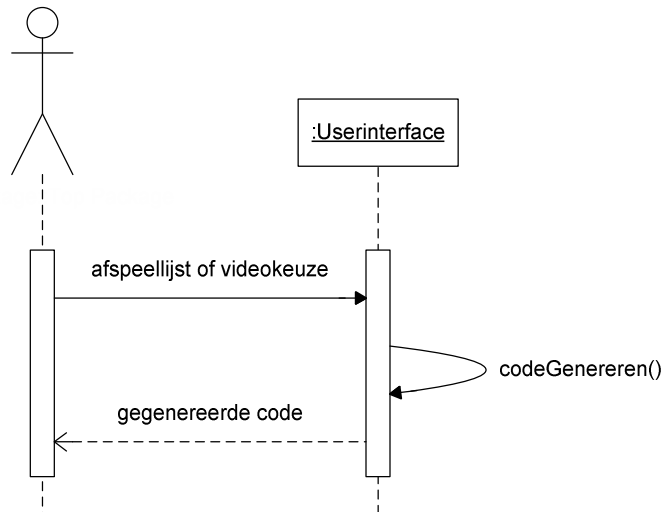
#### 4.2.13 Afspeellijst wijzigen



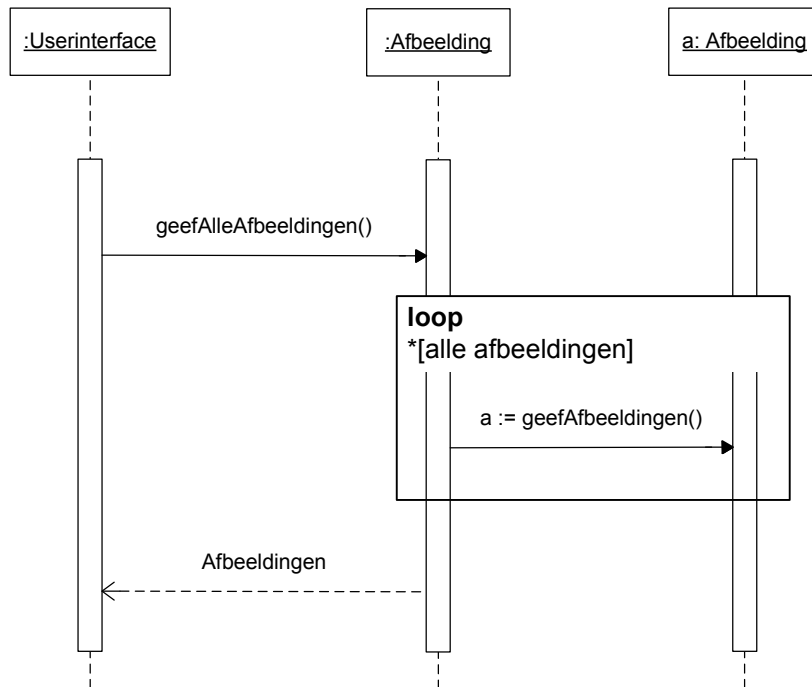
#### 4.2.14 Afspeellijst verwijderen



#### 4.2.15 Videospeler plaatsen

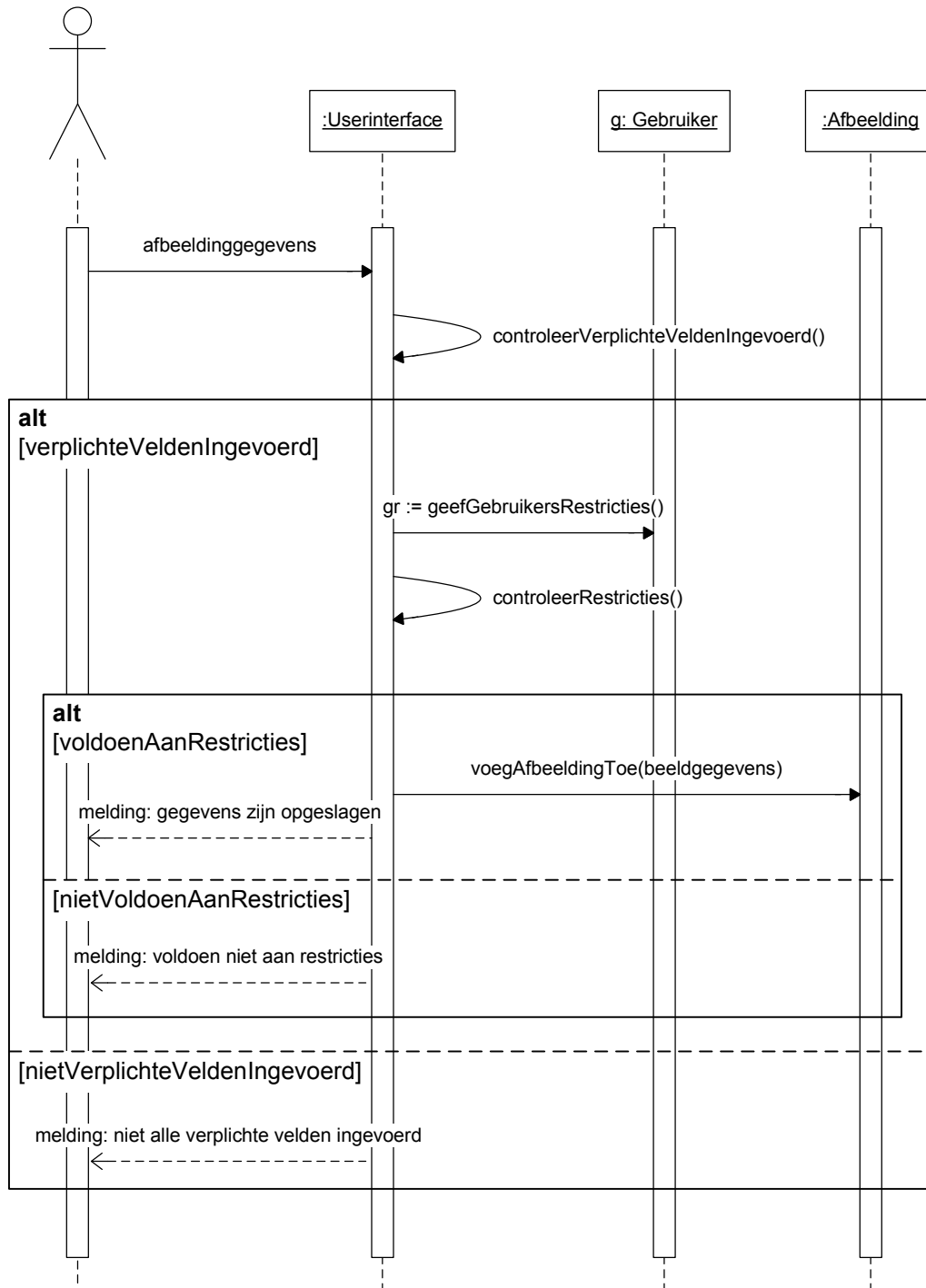


#### 4.2.16 Afbeeldingen ophalen

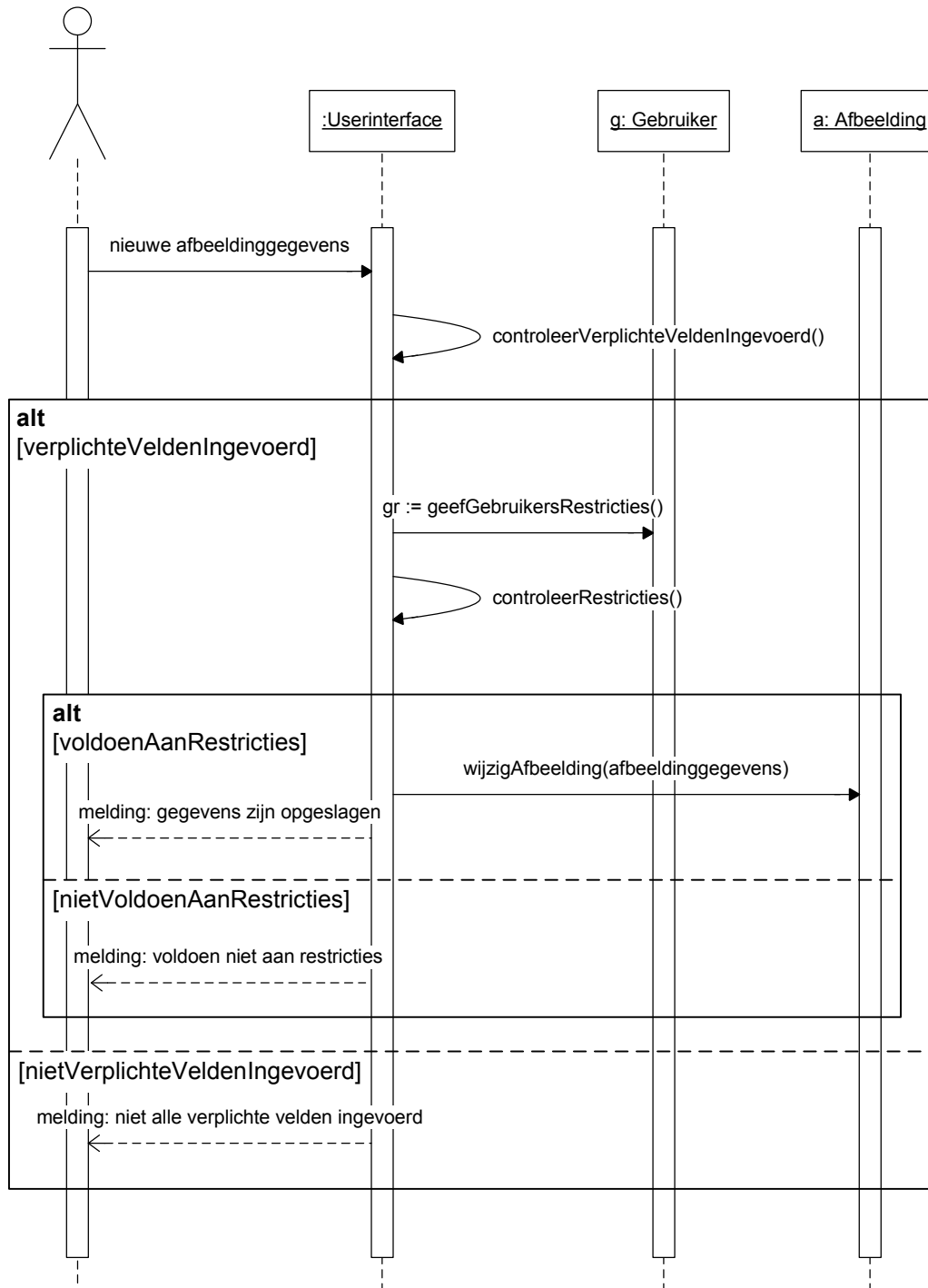




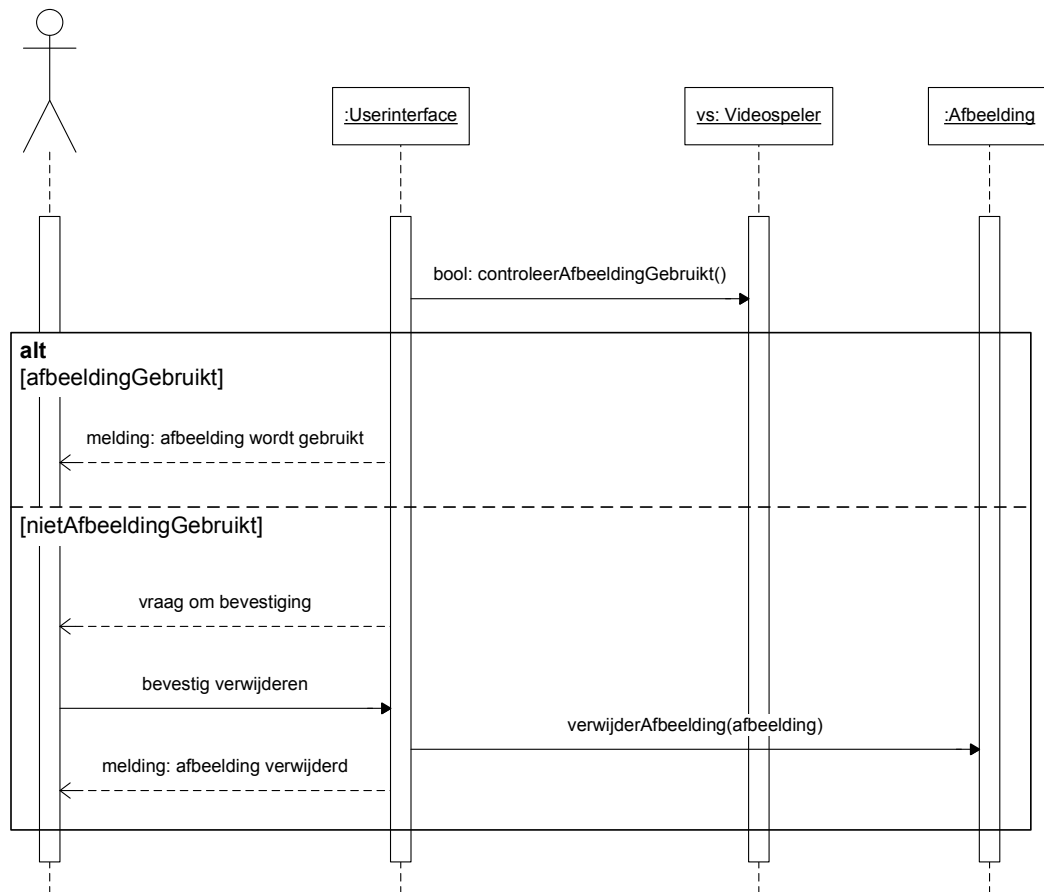
#### 4.2.17 Afbeelding toevoegen



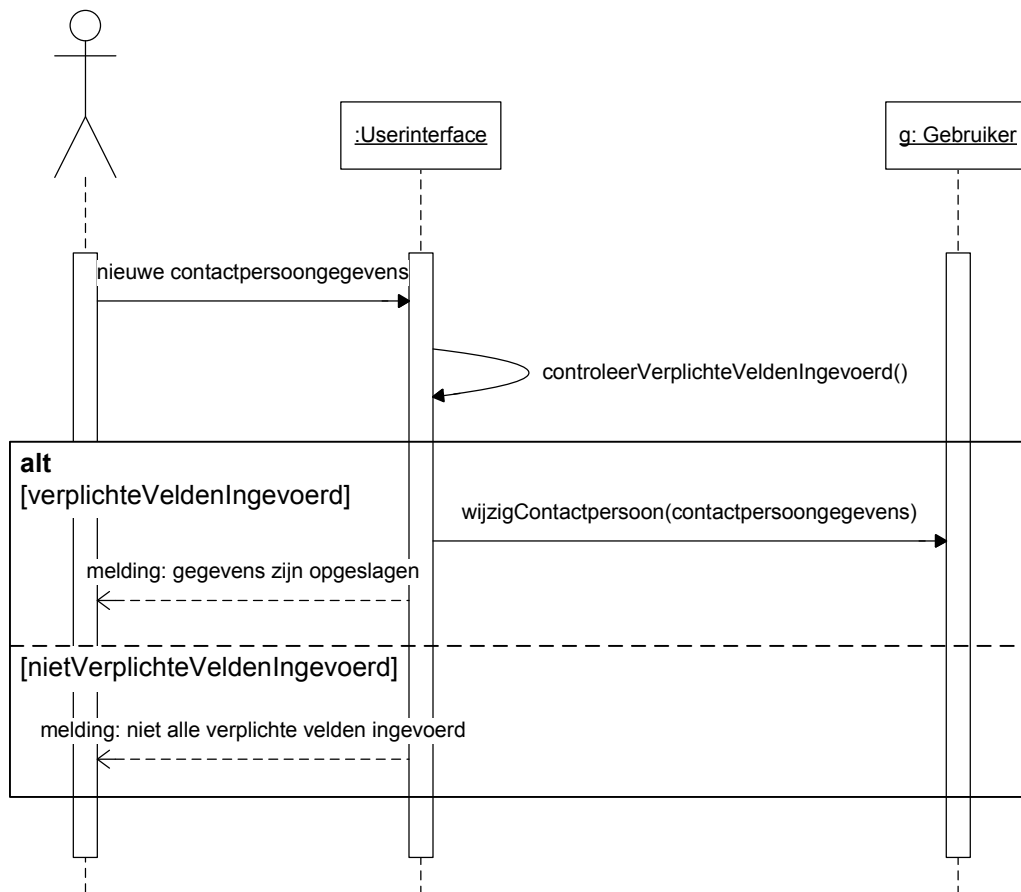
#### 4.2.18 Afbeelding wijzigen



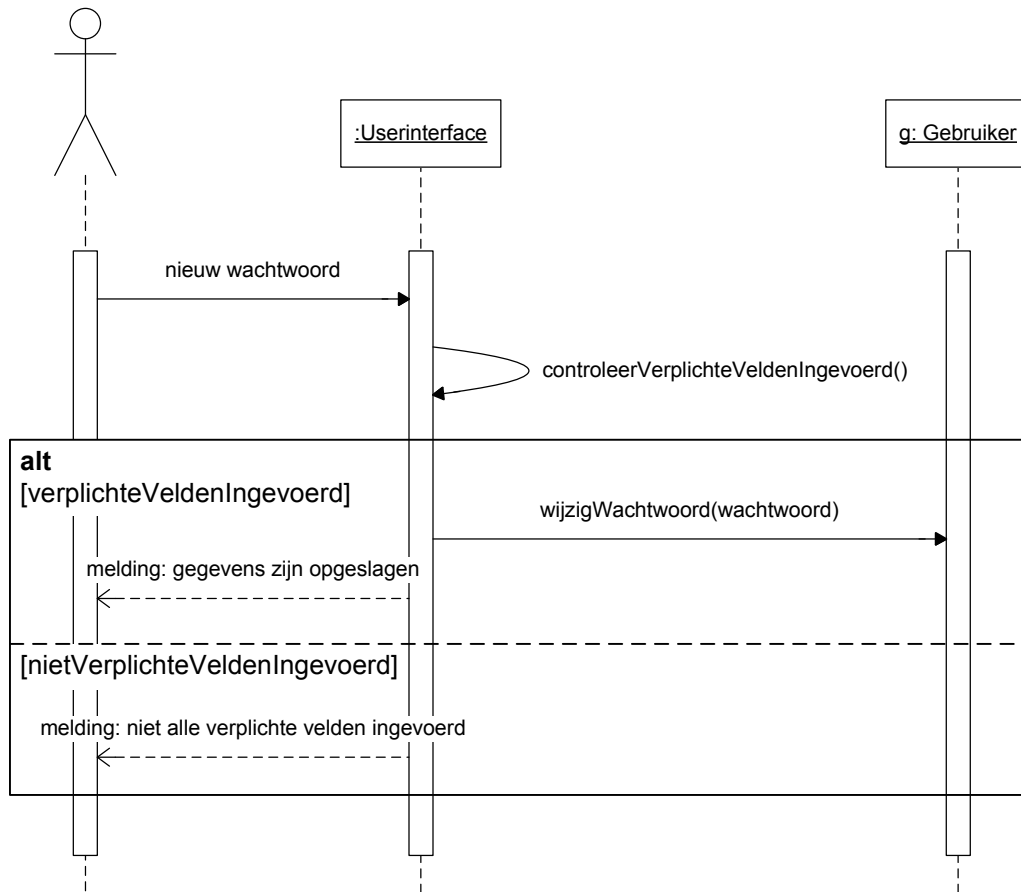
#### 4.2.19 Afbeelding verwijderen



#### 4.2.20 Contactpersoon wijzigen



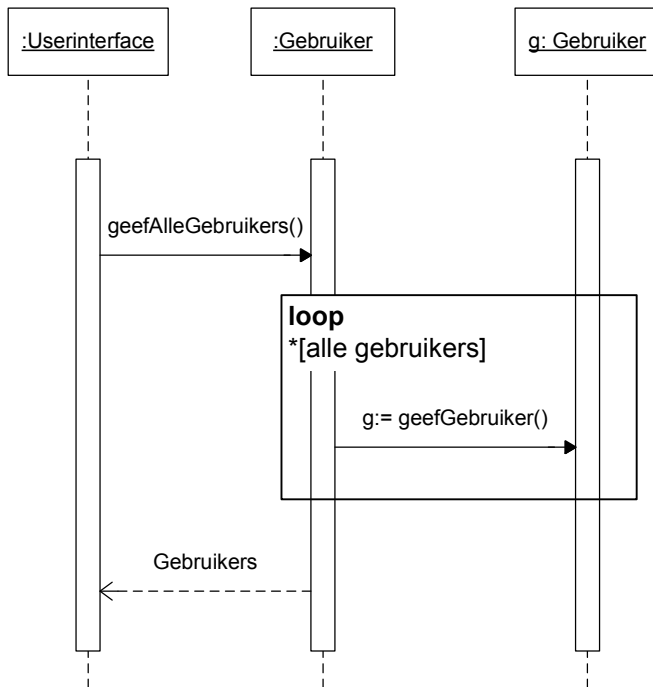
#### 4.2.21 Wachtwoord wijzigen



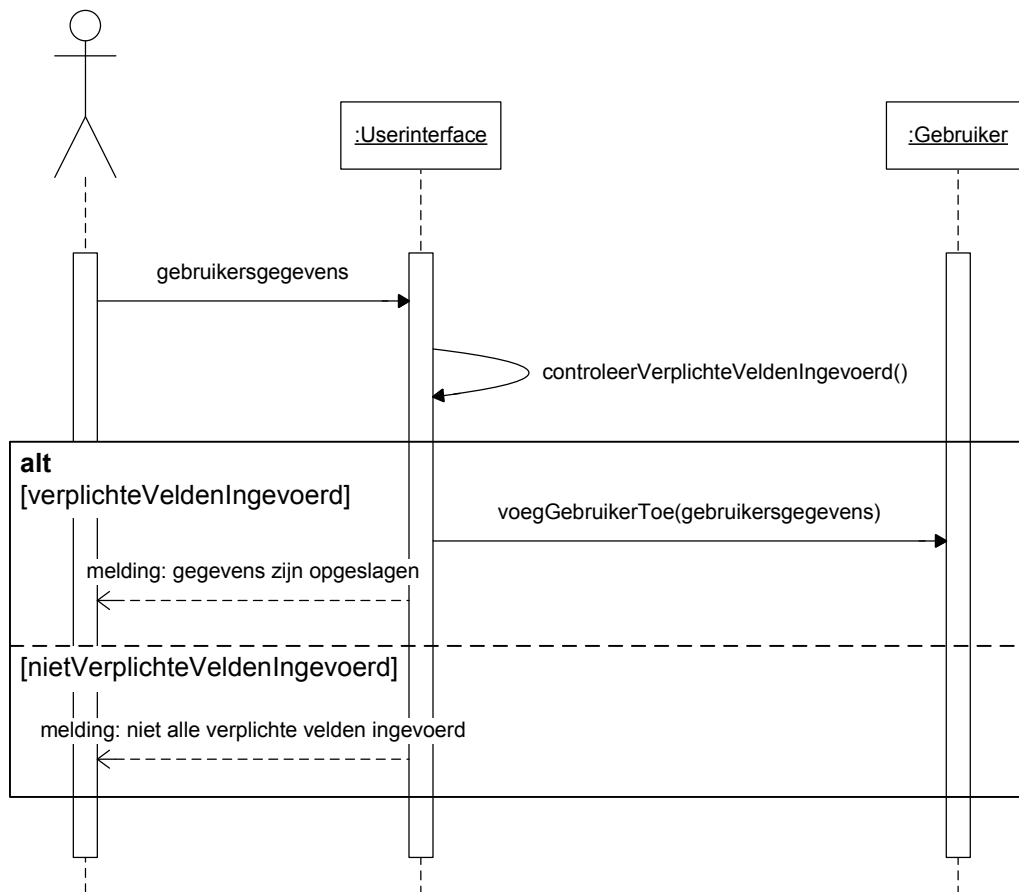
### 4.3 Sequentiediagrammen voor Beheerder

Deze paragraaf beschrijft de sequentiediagrammen die betrekking hebben op Beheerder.

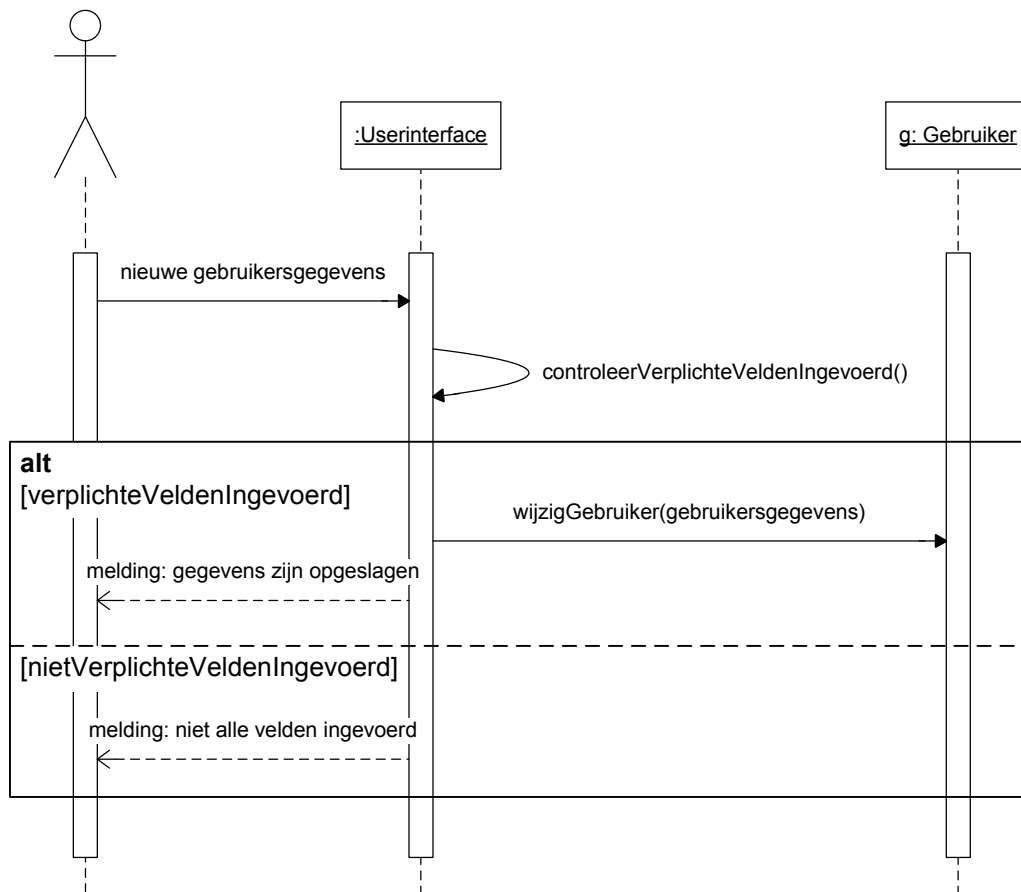
#### 4.3.1 Gebruikers ophalen



#### 4.3.2 Gebruiker toevoegen

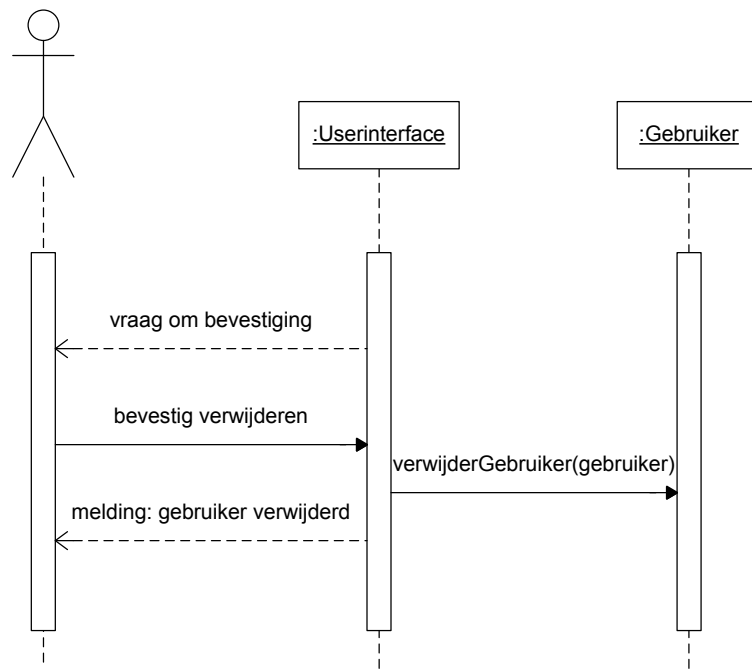


### 4.3.3 Gebruiker wijzigen

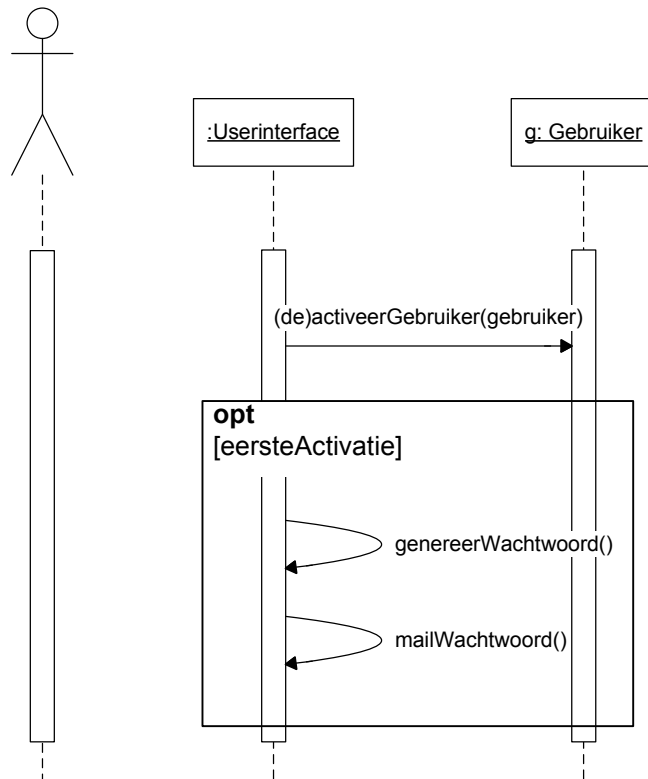




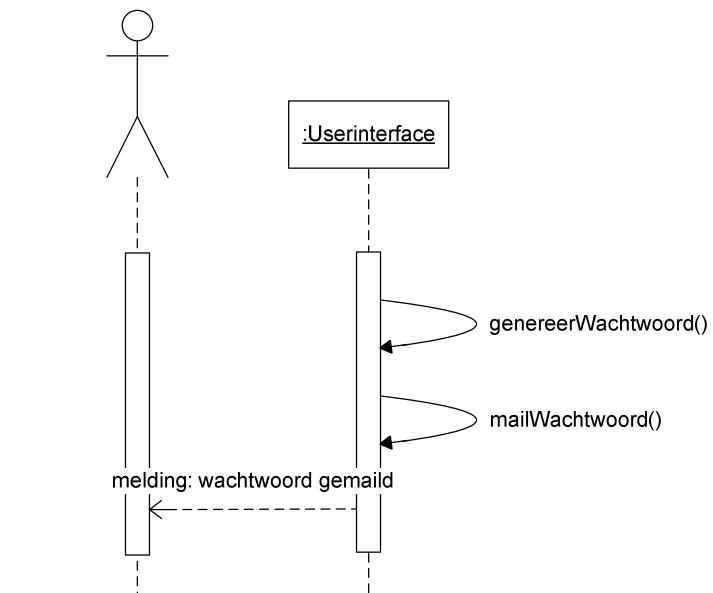
#### 4.3.4 Gebruiker verwijderen



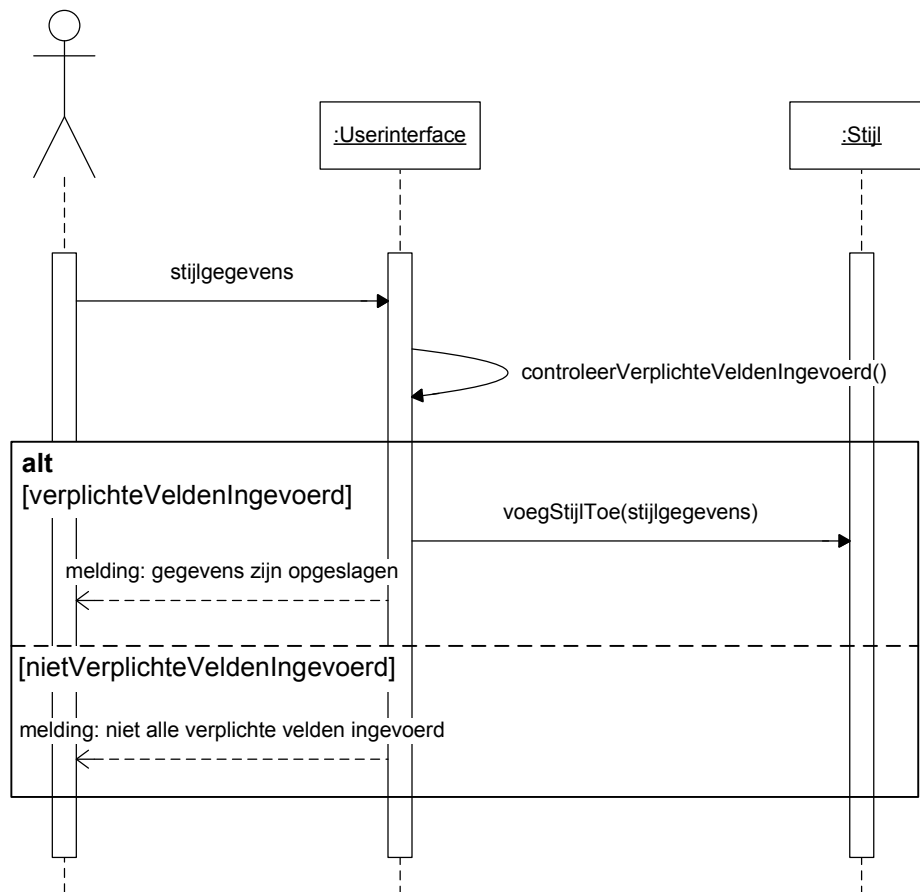
#### 4.3.5 Gebruiker (de)activeren



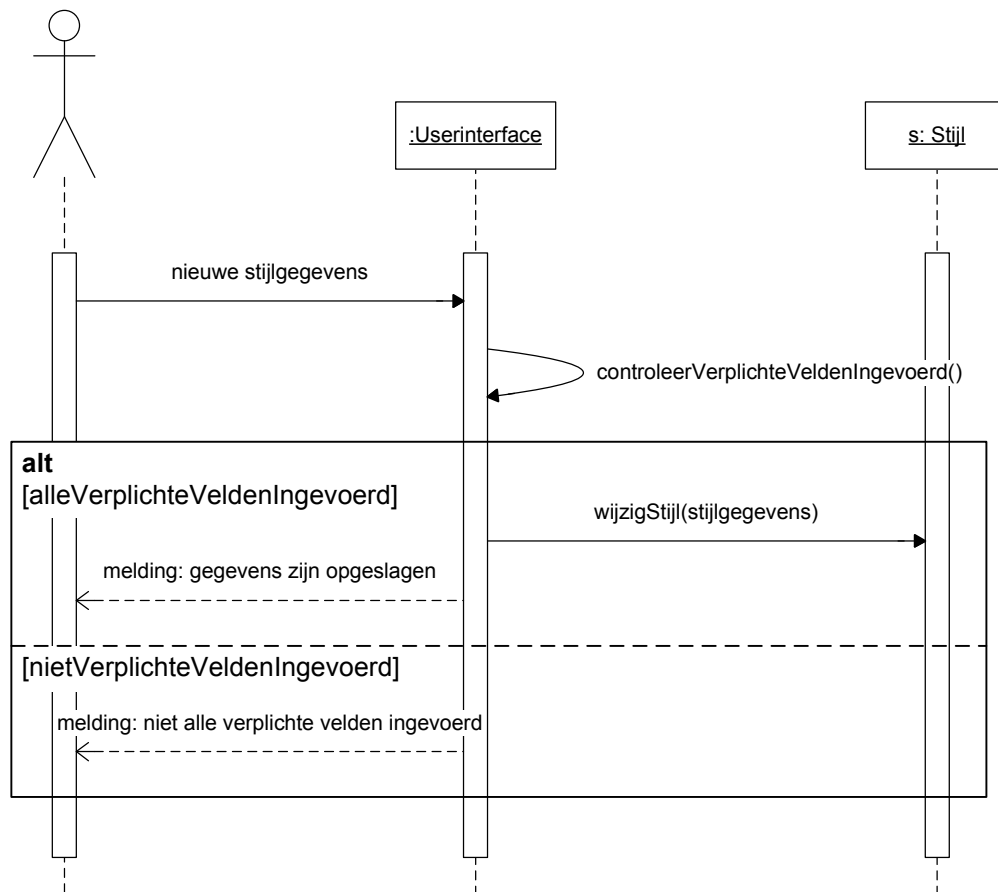
#### 4.3.6 Wachtwoord mailen



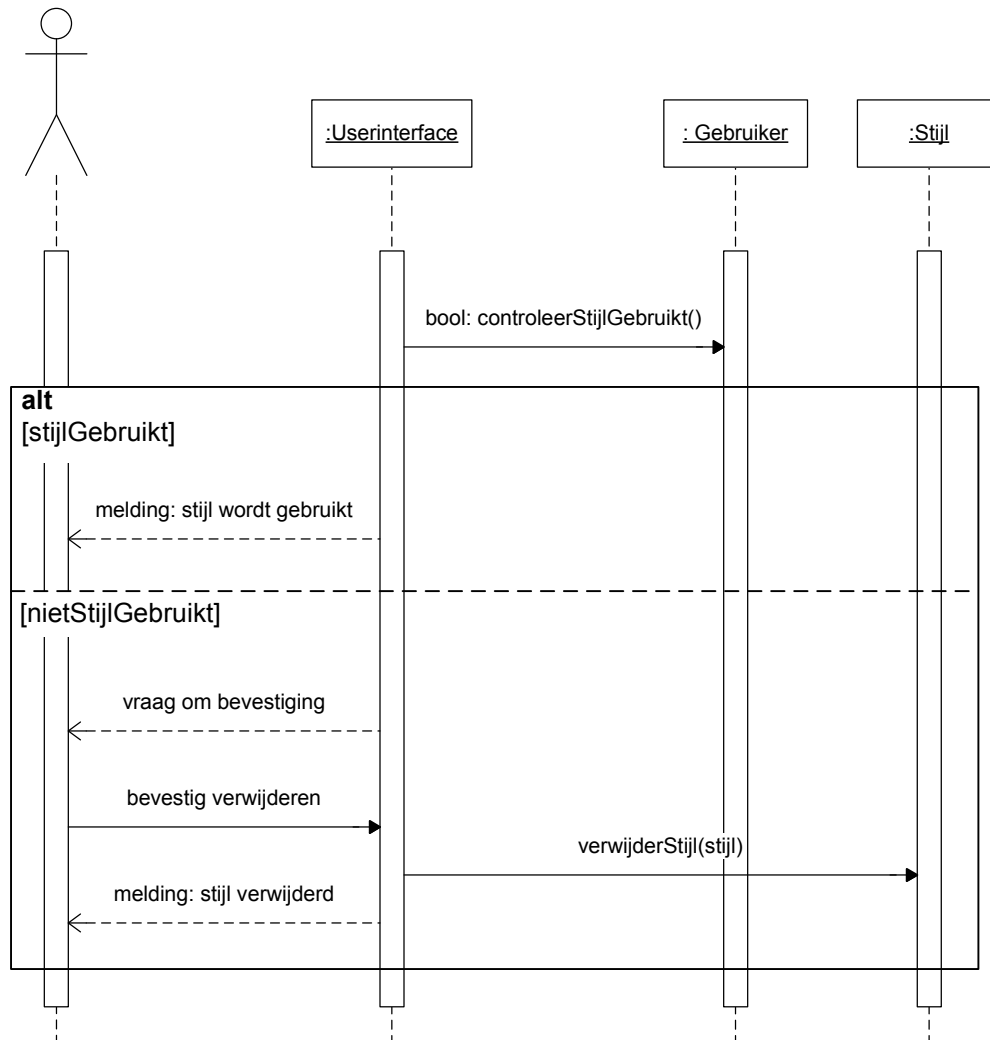
#### 4.3.7 Stijl toevoegen



#### 4.3.8 Stijl wijzigen

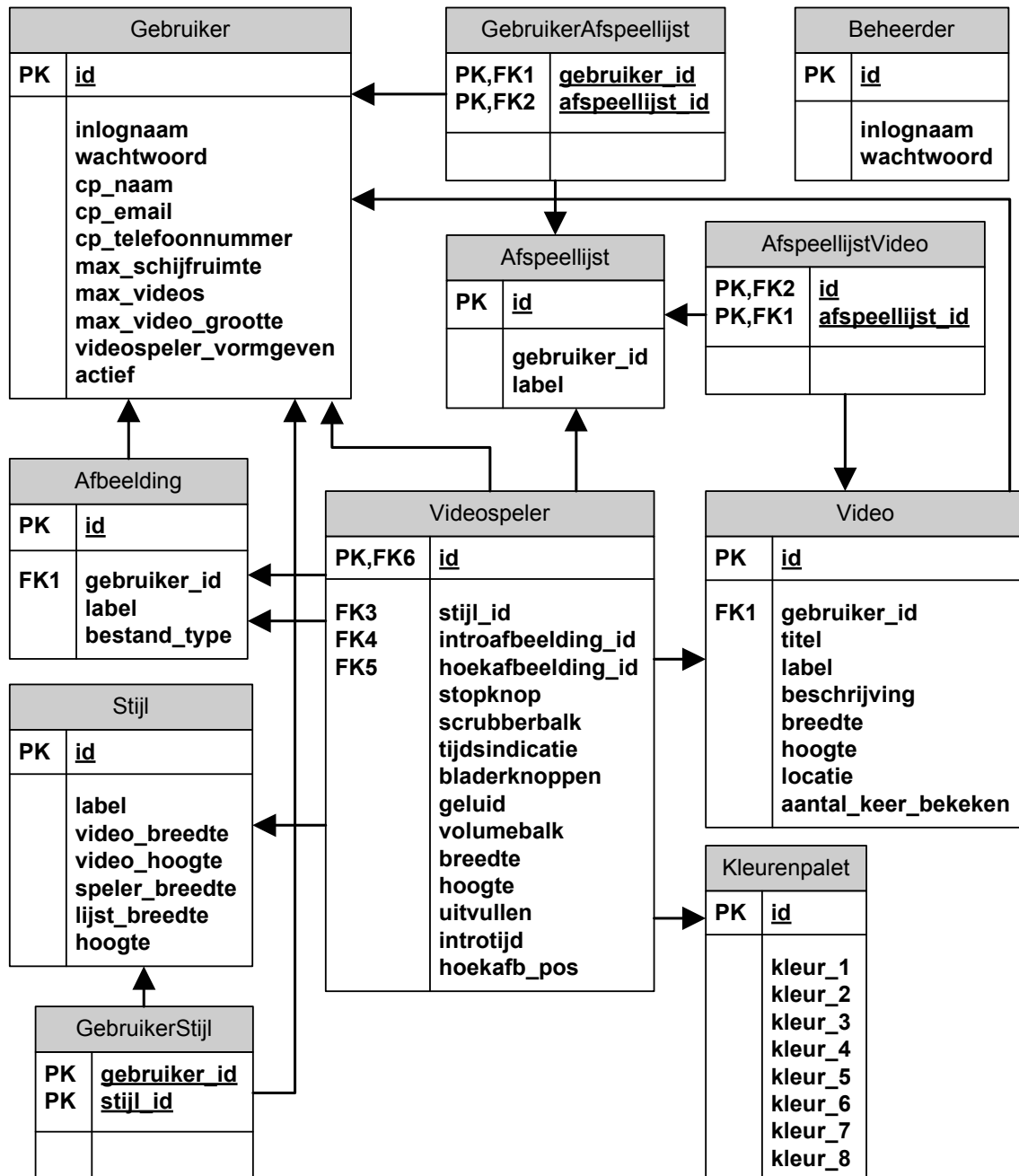


#### 4.3.9 Stijl verwijderen



## 5 DATABASEONTWERP

In dit hoofdstuk wordt de ontworpen database weergegeven.

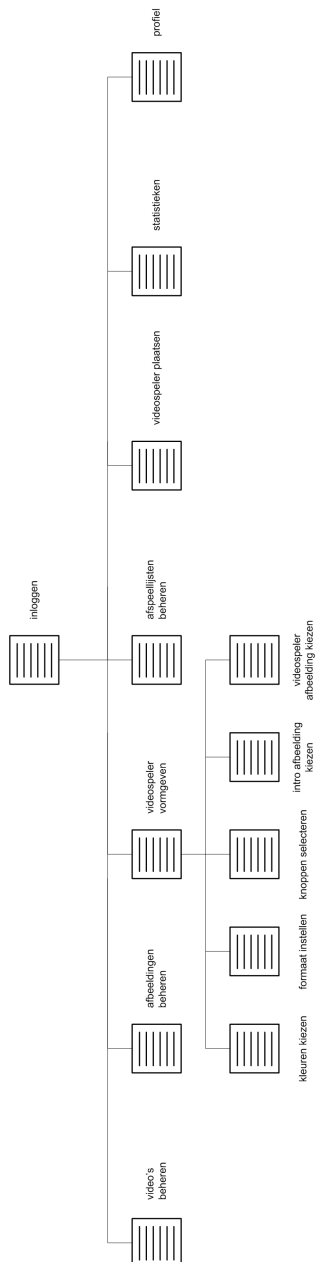


## 6 STRUCTUUR

In dit hoofdstuk wordt de structuur van de applicatie duidelijk.

### 6.1 Navigatiemodel voor de gebruiker

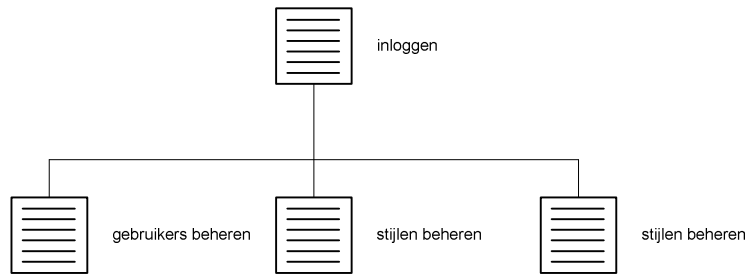
Bij de pagina's 'videos beheren', 'afspeellijsten beheren' en 'SWF bestanden en afbeeldingen beheren' horen de pagina's 'toevoegen' en 'wijzigen'. Deze zijn niet in het model opgenomen.





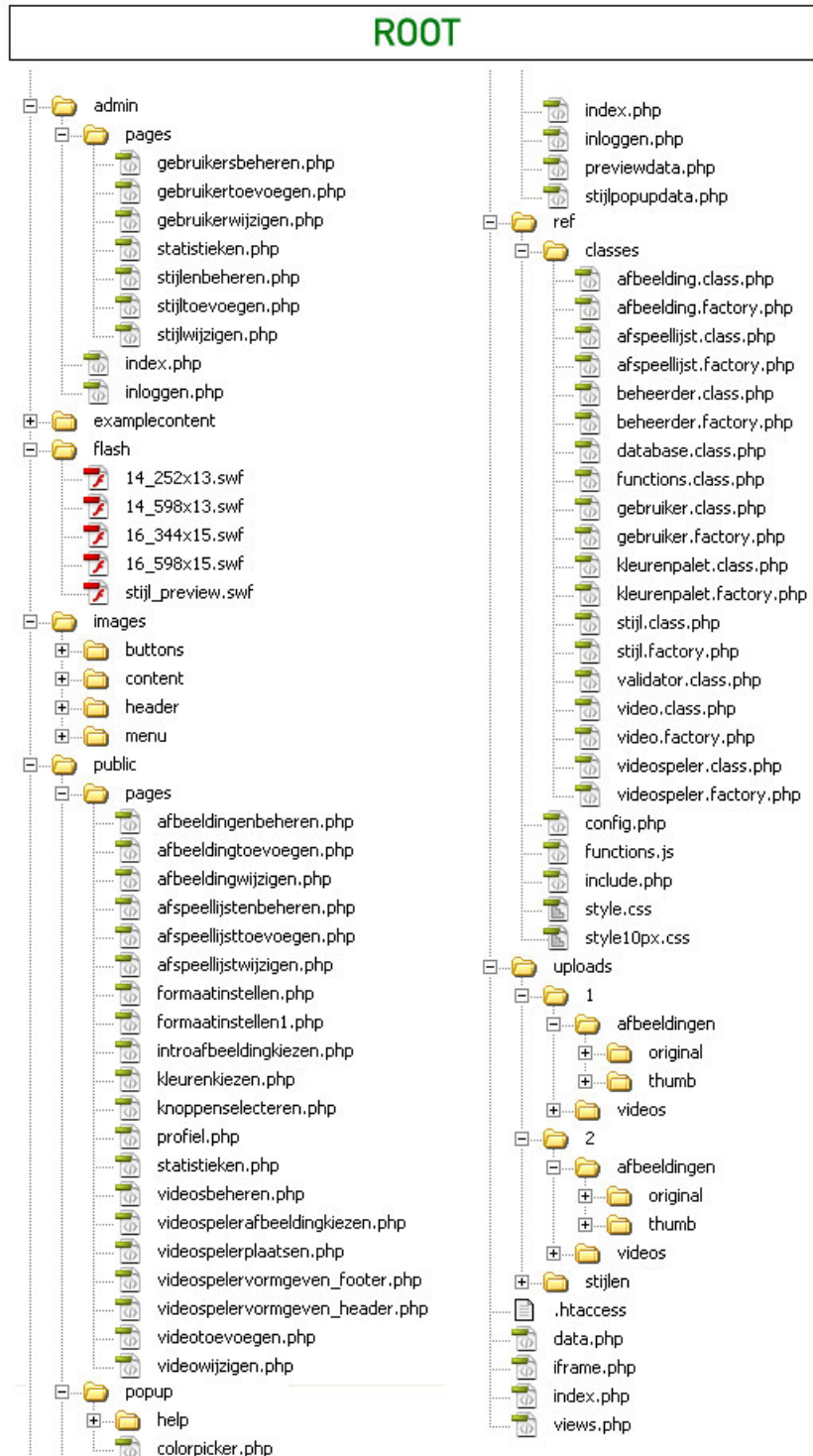
## 6.2 Navigatiemodel voor de beheerder

Bij de pagina's 'gebruikers beheren' en 'stijlen beheren' horen de pagina's 'toevoegen' en 'wijzigen'. Deze zijn niet in het model opgenomen.



### 6.3 Bestandstructuur

De ontworpen bestandstructuur ziet er als volgt uit.



## 7 IDEEËN VOOR VERVOLGONTWIKKELING

Om eventuele vervolgon ontwikkelaars tegemoet te komen wordt hier een lijst van mogelijke uitbreidingen gegeven.

- Video's bewerken
- Positie bedieningsknoppen instellen
- Afbeeldingen selecteren voor bedieningsknoppen
- Afbeeldingen bewerken
- Bijhouden van meer statistieken (bijvoorbeeld dataverkeer en moment van afhaken)
- Compressie aangeven bij het uploaden van een video
- Meerdere videospeler configuraties samen kunnen stellen
- Mogelijkheid om videospelers in Flash sites te implementeren