

Ontwikkeling van een dynamische website voor Fantasy & Rollenspellen Vereniging 4GM



Afstudeerverslag
Opleiding Informatica aan de Haagse Hogeschool

door

Daniël Mathias Helwegen
99007632

in opdracht van

Fantasy en Rollenspellen Vereniging 4GM

opgesteld te

Leiden

juni 2005

Referaat

Dit document is interessant voor mensen die meer willen weten over het ontwikkelen van een dynamische website met behulp van de jonge methode 'Elements Of User Experience'. Deze methode is opgebouwd uit vijf planes die van een abstract ontwerp naar een steeds concreter ontwerp gaan met als slot het eindresultaat.

Sleutelwoorden:

Elements Of User Experience
Enquête
Advanced Template Design
Content Management System
Forum
Fantasy
Rollenspellen

Voorwoord

De afgelopen maanden had ik als doel het ontwikkelen van een dynamische website voor Fantasy en Rollenspellen vereniging 4GM. Ik heb met veel plezier aan de opdracht gewerkt. Het bestuur was zeer te spreken over mijn inzet en enthousiasme tijdens dit project. Zij hebben mij hierop benoemd tot voorzitter van de website commissie. Ik heb deze benoeming met plezier aangenomen. Ik zal dan ook in de toekomst verder werken aan latere versies van de website.

In het bijzonder wil ik de leden van het bestuur, Dhr. J.C. de Brieder, tevens bedrijfsmentor, Dhr. ing. I.N. Plasmeijer, tevens tweede bedrijfsmentor en Dhr. J.F. van der Laan, bedanken voor de goede samenwerking en de onvoorwaardelijke steun. De docenten Mw. J.M.A. Ruigt en Dhr. J.J. van Beijnum wil ik bedanken voor de begeleiding en goede adviezen tijdens het project. Verder wil ik de weledelgeleerde heer Drs. W. Smith bedanken voor zijn adviezen op statistisch gebied.

Ik wens U een aangename ervaring bij het lezen van dit verslag.

Daniël Mathias Helwegen
Leiden, 7 juni 2005

Inhoudsopgave

1	Inleiding	5
2	De Opdracht	6
2.1	De opdrachtgever	6
2.2	De Probleemstelling	6
2.3	De Doelstelling	7
2.4	De Rol van de Afstudeerder	7
3	Het Plan van Aanpak	8
3.1	De Op te leveren Producten	8
3.2	De Activiteiten	8
3.3	De Beheersaspecten	9
3.4	De Ontwikkelmethode	11
3.5	Waarom deze methode?	15
4	Fase 1: De Strategy Plane	16
4.1	De Interviews met de Bestuursleden	16
4.2	De Enquête	21
4.3	De Evaluatie van de Strategy Plane	31
5	Fase 2: De Scope Plane	33
5.1	De Wensen van de Doelgroep	33
5.2	De Specificatie van de Website Eisen	34
5.3	De Functionele Eisen	35
5.4	De Interface Eisen	38
5.5	De Evaluatie van de Scope Plane	40
6	Fase 3: De Structure Plane	41
6.1	Interaction Design en information architecture als geheel	41
6.2	De Website Structuur	41
6.3	Het diagram	43
6.4	De Evaluatie van de Structure Plane	45
7	Fase 4: De Skeleton Plane	46
7.1	Information design	46
7.2	User Interface Design	47
7.3	Navigation Design	48
7.4	De Pagina Lay-Out	52
7.5	De Evaluatie van de Skeleton Plane	53
8	Fase 5: De Surface Plane	54
8.1	Het Logo van de Vereniging	54
8.2	De Style Guide	56
8.3	De Evaluatie Surface Plane	61
9	Fase 6: De Uitvoering van de Planes	62
9.1	De Componenten	62
9.2	Het Opzetten van de Structuur	73
9.3	De Ontwikkeling van de Templates	74
9.4	Het Eindresultaat van de Templates	79
10	De Eindevaluatie	83
10.1	De Ontwikkelmethode	83
10.2	Het Project	83
10.3	De Terugkoppeling naar de Doelstelling	84
	Literatuurlijst	85
	Toelichting Bijlagendocument	86

1 Inleiding

De afgelopen maanden ben ik druk bezig geweest met het ontwikkelen van een dynamische website voor Fantasy en Rollenspellen Vereniging 4GM. Aan de hand van de methode 'Elements of user Experience', bestaande uit een vijftal planes of fasen, is deze website tot stand gebracht. Dit in het kader van het afstuderen van de informatica opleiding "Vormgeving en Ontwerp van Interactie" (VIA) aan de Haagse Hogeschool.

Dit verslag heeft als doel de lezer inzicht te verschaffen in het door mij doorlopen proces tijdens dit project. Ik zal de uitgevoerde werkzaamheden beschrijven en de keuzes voor een bepaalde aanpak van deze werkzaamheden verantwoorden. Stapsgewijs zal ik producten doorlopen die ik tijdens dit project heb ontwikkeld. In dit verslag zal de hoofdstukindeling en de naamgeving van de hoofdstukken gebaseerd op deze stappen in het project.

In **hoofdstuk 2: De Opdracht** worden de opdrachtgever de probleemstelling, de doelstelling en de rol van de afstudeerder beschreven.

In **hoofdstuk 3: Het Plan van Aanpak** wordt de aanpak van het project besproken. De op te leveren producten, de activiteiten om die producten op te leveren, de globale planning, de gebruikte ontwikkelmethode en de verantwoording voor de keuze van de ontwikkelmethode.

In **hoofdstuk 4: Fase 1: De Strategy Plane** wordt beschreven hoe de hoofddoelen in kaart zijn gebracht van de vereniging zelf en voor de website en wat de resultaten daarvan zijn. Verder wordt er beschreven hoe door middel van een enquête de gebruikersgroepen in kaart zijn gebracht en wat hun behoeften zijn ten aanzien van de website.

In **hoofdstuk 5: Fase 2: De Scope Plane** wordt beschreven hoe de wensen van de doelgroep in kaart zijn gebracht. Verder beschrijft dit hoofdstuk hoe op basis van de Strategy Plane de functionele eisen voor de website zijn gedefinieerd.

In **hoofdstuk 6: fase 3: De Structure Plane** wordt beschreven hoe de structuur van de website is opgezet met behulp technieken beschreven in de gebruikte methode.

In **hoofdstuk 7: De Skeleton Plane** wordt beschreven hoe de user interface is ontworpen. Verder wordt getoond hoe de navigatie van de website en het forum is opgezet.

In **hoofdstuk 8: De Surface Plane** wordt beschreven hoe met behulp van de styleguide het grafische ontwerp gemaakt is.

In **hoofdstuk 9: De uitvoering van de Planes** wordt beschreven hoe de ideeën in de vijf planes tot uitvoering zijn gebracht met als slot het eindresultaat.

In **hoofdstuk 10: De Eindevaluatie** worden het verloop van het project en de eindproducten gereflecteerd.

2 De Opdracht

In dit hoofdstuk wordt besproken wie de opdrachtgever, wat de probleemstelling is, wat de doelstelling is en wat de rol is van de afstudeerder.

2.1 De opdrachtgever

De opdrachtgever is de Fantasy en rollenspellen Vereniging "4GM". Deze vereniging houdt zich bezig met het organiseren van rollenspellen en het promoten van Fantasy. De bekendste RPG (Role Playing Game) is: "Dungeons & Dragons". De vereniging wil dit soort spellen promoten en de instapdrempel verlagen voor Game Masters (Spelleiders). Het bestuur van de vereniging bestaat uit:

- **De voorzitter:** Dhr. J.F. van der Laan
- **De secretaris:** Dhr. ing. I.N. Plasmeijer
- **De penningmeester:** Dhr. J.C. de Brieder

Naast het bestuur bestaat de vereniging uit een veertigtal leden. Op dit moment zijn dit rollenspelspelers en Gamemasters. Omdat de vereniging sterk in ontwikkeling is worden er in de toekomst ondermeer non-actieve leden (donateurs) en kunstenaars als lid verwacht.

2.1.1 Wat is een Rollenspel?

Er zijn verschillende soorten rollenspellen op het gebied van fantasy. Er zijn computerspellen met een rollenspelstelsel en verder is er een nieuwe vorm van rollenspellen genaamd LARP (Live Action Roleplaying) waar mensen verkleed in de natuur een verhaal acteren met rubberen zwaarden en andere wapens. De vorm van rollenspellen waar de vereniging zich mee bezig houdt zijn *pen en pape* (P&P) rollenspellen. Bij een P&P rollenspel zitten er een aantal mensen in een woonkamer met een blaadje en een pen, vandaar de naam. Er is een Gamemaster die het spel leidt en het verhaal vertelt. De spelers zijn daarin de figuranten, variërend van een dwerg met een grote hamer tot een menselijke vrouw met toverkrachten. Iedere speler krijgt een charactersheet waar het personage met bepaalde eigenschappen, vaardigheden en attributen op staat. Dit personage moet je dan zoveel mogelijk proberen te spelen. Tijdens het spel gebeuren er bepaalde dingen waar jij als speler op moet reageren. De manier waarop je reageert bepaald hoeveel ervaring je op doet en daar krijg je weer punten voor. Bepaalde situaties worden bepaald door de gamemaster, dit kan van alles zijn. De dobbelstenen gelden hier voor het lot dat jij als speler ondergaat voor het wel of niet slagen van een activiteit.

2.2 De Probleemstelling

Om op nieuwe ontwikkelingen te kunnen anticiperen, met het oog op de dynamiek van Internet zelf, en binnen de vereniging, is een website noodzakelijk. De huidige 4GM website is ontoereikend voor de geplande activiteiten op Internet. Het ontbreekt deze aan moderniteit en gebruiksvriendelijkheid, zowel voor de gebruiker als voor de beheerder. De website is een te realiseren middel om de vereniging in de toekomst toereikend te maken om op Internet te kunnen optreden als platform voor haar leden en bezoekers.

2.3 De Doelstelling

De volgende doelen worden behaald om de website toereikend te maken voor de wensen van de vereniging en haar leden:

- De mogelijkheid om de website te kunnen blijven ontwikkelen en te beheren, zonder de interventie van een IT specialist.
- Manieren om Fantasy en RPG te promoten.
- Een manier om de communicatie te bevorderen tussen de verschillende gebruikersgroepen
- Een kennisplatform te vormen voor Game Masters.
- Een gebruiksvriendelijke interface.
- Een vernieuwde zakelijke vormgeving.
- Voor de gebruiker verwisselbare, persoonlijke grafische thema's

2.4 De Rol van de Afstudeerder

Ik ben officieel ingehuurd als freelancer vanuit mijn eigen beginnende onderneming 'Oculaire Webdesign'. Ik functioneer dan ook niet binnen de organisatie maar in een samenwerkingsverband. Ik ben de hoofdverantwoordelijke voor het succes van het project, met andere woorden: dat de doelstelling wordt gehaald. Alle eindproducten zijn na afloop eigendom van de vereniging. De inhoudelijke elementen van de website waaronder: artikelen, logboeken, kunst, cursussen en alle andere inhoudelijke zaken vallen buiten mijn verantwoordelijkheid. Deze zullen worden aangeleverd zodat ik ze in de website kan verwerken.

3 Het Plan van Aanpak

Bij elk project is de aanpak de basis voor garantie van een succesvolle afloop. Dit hoofdstuk beschrijft de op te leveren producten, de activiteiten, de documentatie, de planning en de gebruikte ontwikkelmethode.

3.1 De Op te leveren Producten

De producten zijn de resultaten die aan het einde van het project worden opgeleverd. De producten die moeten worden opgeleverd voor de opdrachtgever zijn:

Een nieuwe Website met:

- Gebruiksvriendelijke interface
- Gebruikersgerichte componenten
- Communicatiemogelijkheid
- Kennisplatform
- Grafische Thema's (templates)

3.2 De Activiteiten

Om tot deze producten te komen moeten de volgende activiteiten worden verricht:

- Opstellen van de Strategy Plane:
 - o User Needs (gebruikersbehoefte): extern afgeleide doelen voor het gebruik van de site verkregen door een gebruikersonderzoek (online enquête).
 - o Site Objectives (doelen van de site): creatieve, bedrijfs- of andere doelen die intern vastgesteld zijn en de succesfactoren daarvan, verkregen door interviews.
- Opstellen van de Scope Plane:
 - o Functional Specifications (functionele specificaties): gedetailleerde omschrijvingen van de functionaliteit die de site moet bezitten om tegemoet te komen aan de behoeftes van de gebruikersgroepen naar aanleiding van de Strategy Plane.
 - o Content Requirements: definities van de inhoudelijke elementen die nodig zijn in de site om tegemoet te komen aan de behoeftes van de gebruikersgroepen naar aanleiding van de Strategy Plane.
- Opstellen van de Structure Plane:
 - o Interaction Design: vastleggen hoe de gebruiker omgaat met de functionaliteit van de site door middel van modellen. Ontwikkelen van de ondersteuning van gebruikerstaken door vast te leggen hoe men door de applicatie loopt.
 - o Information Architecture (informatie architectuur): gestructureerd ontwerp van de informatiehuishouding om intuïtieve toegang tot de inhoudelijke informatie (de content) te faciliteren door middel van diagrammen.
- Opstellen van The Skeleton Plane:
 - o Interface Design: ontwerpen van interface elementen om gebruikersinteractie te ondersteunen met functionaliteit.
 - o Information Design: ontwerpen van de manier waarop informatie wordt gepresenteerd om inzicht te vergroten.
 - o Navigation Design (navigatie ontwerp): ontwerpen van interface elementen om de gebruiker te helpen bij de navigatie door de informatie architectuur.
- Ontwerpen van The Surface Plane:
 - o Visual Design (visueel ontwerp): de grafische blik op de elementen van de interface.
- Ontwikkelen templates
- Implementeren componenten
- Configureren componenten
- Testen van de componenten

3.3 De Beheersaspecten

In deze paragraaf zal ik de beheersaspecten van het project bespreken bestaande uit de samenwerking met de opdrachtgever, de manier van documentatie en de planning.

3.3.1 *De Samenwerking met de Opdrachtgever*

De activiteiten worden voornamelijk door mijzelf uitgevoerd binnen het project. Ik doe deze activiteiten wel in samenspraak met de drie leden van het bestuur van de vereniging. De penningmeester, Dhr. J. de Brieder is de officiële contactpersoon en bedrijfsmentor in het project. Daarnaast is de secretaris, Dhr. Ing. I. Plasmeijer, de tweede contactpersoon en bedrijfsmentor. Voor procesmatige zaken neem ik contact op met Dhr. De Brieder. Voor technische zaken neem ik contact op met Dhr. Plasmeijer.

Bij elke fase in het project worden vergaderingen gehouden om de opgeleverde documenten of producten te evalueren. Aan de hand daarvan worden, indien nodig, aanpassingen gemaakt. Ook worden tijdens deze vergaderingen inhoudelijke zaken besproken die nodig zijn voor de ontwikkeling.

3.3.2 *De Documentatie*

In de methode die ik gebruik wordt niet specifiek beschreven hoe de documenten worden opgesteld. De methode geeft aan dat de resultaten van elke fase gedocumenteerd worden als leidraad voor het project. Ik heb dit toegepast in de documentatie. Wat ik zelf als extra element heb toegevoegd is indien nodig een beschrijving van de betreffende fase, het nut van het document en een uitleg bij de betreffende resultaten. Op deze wijze zijn de documenten voor het bestuur, die de methode niet kent, begrijpelijk en zijn ze in staat het nut ervan in te zien.

3.3.3 *De Globale Planning*

In de planning worden de activiteiten om de eindproducten op te leveren in een tijdsperspectief geplaatst. Ik heb de planning vrij simpel gehouden omdat ik de enige ben die er gebruik van zou maken. Zaken als taakverdelingen worden hier dan ook niet in verwerkt. Nog een reden is dat ik onbekend was met de methode en daardoor geen goede schatting kon maken hoe lang ik bezig zou zijn met een bepaalde fase. Ik heb daarom voor elke fase dezelfde hoeveelheid tijd gepland. In de planning heb ik alleen de startfasen vermeld omdat het eind van die fasen van tevoren niet te bepalen is. In het gedeelte over de ontwikkelmethode zal duidelijk worden wat voor fasering in de methode wordt gebruikt en waarom de eindfasen niet te bepalen zijn van tevoren.

De globale planning is er als volgt uit komen te zien:

Week	Activiteit/Produkt
1	Opstellen Plan van Aanpak
2	Start fase "Strategy Plane"
	Interviews met het bestuur
	Enquete voor gebruikersonderzoek
3 en 4	Verwerking resultaten
	Evalueren met de opdrachtgever
5	Start fase "Scope Plane"
	Onderzoek naar functionaliteit
	Opstellen documentatie
	Evalueren met de opdrachtgever
6	Start fase "Structure Plane"
	Ontwerpen interactie
	Ontwerpen informatie architectuur
	Opstellen documentatie
	Evalueren met de opdrachtgever
7	Start fase "Skeleton Plane"
	Ontwerpen interface
	Ontwerpen informatie
	Ontwerpen navigatie
8	Opstellen documentatie
	Evalueren met de opdrachtgever
9	Start fase "Surface Plane"
	Opstellen Style Guide
	Evalueren met de opdrachtgever
10	Start fase Uitvoering
	Zoeken componenten
	Testen componenten
11	Implementeren componenten
12	Configureren componenten
13	Opbouwen structuur
14 en 15	Ontwerpen website template
16 en 17	Ontwerpen forum template
18	Demonstratie websitebeheer in Mambo
19	Lancering website

Figuur 1: de globale planning

3.4 De Ontwikkelmethode

Het gebruik van een ontwikkelmethodiek is bij het ontwikkelen van een website onontbeerlijk om het project in goede banen te leiden. De methode die ik gebruikt heb voor dit project is '**Elements Of User Experience**', ontwikkeld door Jesse James Garrett. De begeleidende docent had de methode onder mijn aandacht gebracht als een mogelijkheid. Bij de eerste aanblik beviel deze mij al. Deze methode staat in het teken van de mensen die de website gaan gebruiken, hierna genoemd de 'gebruikers'. Bij deze methode wordt bij elke stap die je onderneemt de gebruiker in gedachte gehouden, de gebruiker staat centraal. Alles wat een gebruiker ervaart op de website is een resultaat van een bewuste keuze die de ontwikkelaar maakt. In werkelijkheid wordt hier wel eens van afgeweken, dit mag als het maar een bewuste keuze is.

Waarom is de ervaring van de gebruiker zo belangrijk? Als de gebruiker geen positieve ervaring heeft op de website zal hij er niet terug komen en zonder gebruikers heb je slechts een website op een stoffige server die trouw wacht op een opdracht die nooit zal komen. Voor de gebruikers die komen moet je een ervaring aanbieden die coherent, intuïtief en misschien zelfs aangenaam is – een ervaring waar alles zo werkt zoals het zou moeten werken.

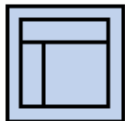
Ik zal een voorbeeld geven van een dergelijke gebruikerservaring. De meeste mensen hebben wel eens een boek besteld via Internet. De ervaring is vrijwel iedere keer hetzelfde – je gaat naar de website, je vind het boek dat je wilt kopen (misschien met een zoekmachine of door het 'browsen' in een catalogus), je geeft de website je creditcardnummer of bankrekeningnummer en je adres en de website bevestigt de bestelling en verteld dat het boek wordt opgestuurd. Deze 'gezellige' ervaring is ontstaan uit een hoopje beslissingen – sommige klein, sommige groot – over hoe de website er uit ziet, hoe de website zich gedraagt en wat de website jou laat doen. Al deze beslissingen bij elkaar opgeteld bepalen de gebruikerservaring. Garrett heeft dit soort ervaringen bekeken en laag voor laag uitgekleed, op deze manier kan worden begrepen hoe deze beslissingen zijn gemaakt. Deze lagen worden door Garrett planes, oftewel vlakken, genoemd.

3.4.1 De Vijf Planes



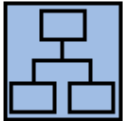
De Surface Plane

Op de **surface**, oftewel de oppervlakte, zie je een serie Web pagina's opgemaakt met plaatjes en tekst. Op sommige plaatjes kun je klikken zodat er een functie wordt uitgevoerd zodat je bijvoorbeeld naar je winkelwagen gaat op de website. Sommige plaatjes zijn gewoon illustraties zoals foto's, de cover van een boek of een logo.



De Skeleton Plane

Onder dat oppervlak is de **skeleton**, oftewel het geraamte, van de website; de plaatsing van knoppen, foto's en blokken tekst. Dit geraamte is ontworpen om de organisatie van deze elementen te optimaliseren voor het maximale effect en efficiëntie – zodat de gebruiker het logo herinnert en hij de winkelwagen knop kan vinden als hij die nodig heeft.



De Structure Plane

Het geraamte is een concrete uitdrukking van de meer abstracte **structure**, oftewel structuur, van de website. Het geraamte zou bijvoorbeeld de plaatsing van de interface elementen bepalen op de bevestigingspagina van de boekenwebsite; de structuur zou bepalen hoe gebruikers op die pagina terecht komen en waar ze naar toe gaan als ze daar klaar zijn.



De Scope Plane

De structuur definieert de manier waarin de verschillende 'karaktertrekken' en functies van de site in elkaar steken. Wat die karaktertrekken en functies precies zijn wordt benoemd in de **scope**, oftewel het bereik, van de site. Sommige sites die boeken verkopen bieden een overzicht voor gebruikers bij een bepaald boek dat ze kopen welke boeken er nog meer gekocht zijn door andere gebruikers die datzelfde boek hebben gekocht. De vraag of dit overzicht wel of niet wordt getoond is een voorbeeld van een vraag die gesteld wordt in de scope.



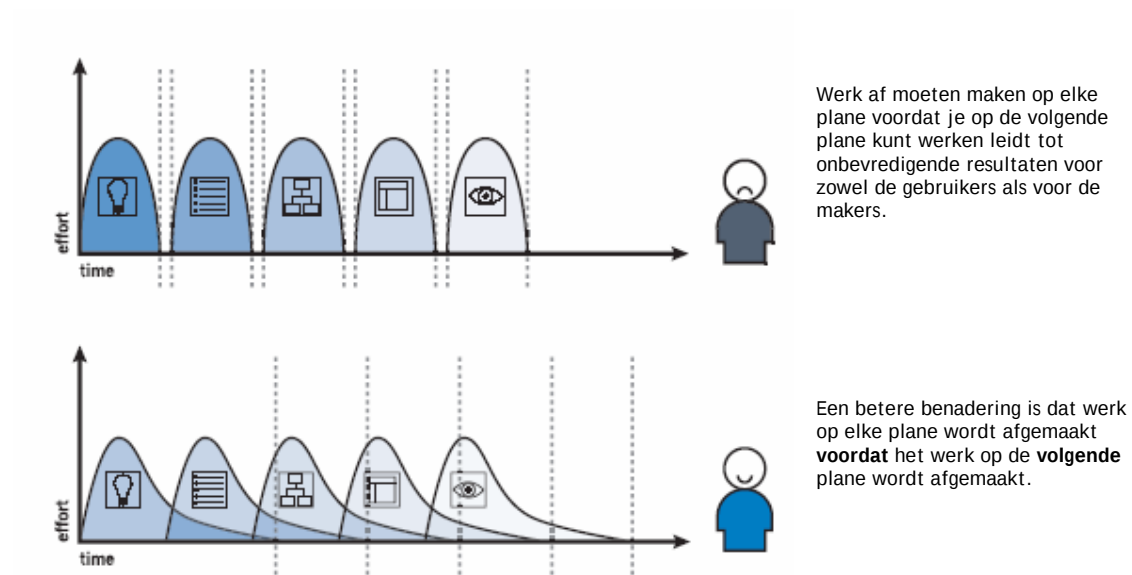
De Strategy Plane

De scope is fundamenteel bepaald door de **strategy**, oftewel strategie, van de site. De strategie bevat niet alleen wat de eigenaren van de site ermee willen bereiken, maar ook wat de gebruikers met de site willen bereiken. In het voorbeeld van de boekenwebsite zou je kunnen zeggen: De gebruikers willen boeken kopen en de eigenaren willen boeken verkopen. Dit is een logisch voorbeeld maar er zijn uiteraard doelen die minder makkelijk te formuleren zijn.

3.4.2 De opbouw van de Planes

Deze vijf planes leveren een conceptueel model op dat de mogelijkheid biedt om problemen op te lossen op het gebied van gebruikerservaring. Op elke plane worden de zaken die behandeld worden voor de website steeds een beetje minder abstract en steeds een beetje meer concreet. Bij elke plane worden de beslissingen die je moet maken specifieker en worden gedetailleerder beschreven.

Elke plane is afhankelijk van de plane daarvoor. Dus de surface is afhankelijk van de skeleton, die op zijn beurt weer afhankelijk is van de structure, die op zijn beurt weer afhankelijk is van de scope, die afhankelijk is van de strategy. Als deze volgorde niet wordt aangehouden kunnen er talloze problemen ontstaan zoals: gemiste deadlines, het aan elkaar knopen van eindjes die niet passen en als ergste een website die niet wordt gelanceerd. Gelukkig is deze methode wel flexibel, het is namelijk niet zo dat er niet gewerkt mag worden aan een volgende plane als de vorige plane niet is afgerond. Sterker nog, je mag aan alle planes werken en daar beslissingen nemen. Als je bijvoorbeeld een beslissing neemt in de Skeleton Plane, dan kan dit gevolgen hebben op zowel de daarboven gelegen planes als de daaronder gelegen planes. Net als een steen die in het water wordt gegooid en de rimpels in het water verschillende kanten opgaan kan dit ook zijn met een beslissing. Het belangrijkste dat in gedachte moet worden gehouden is dat niet eerst het dak van het huis wordt gemaakt voordat de vorm van de fundering bekend is.

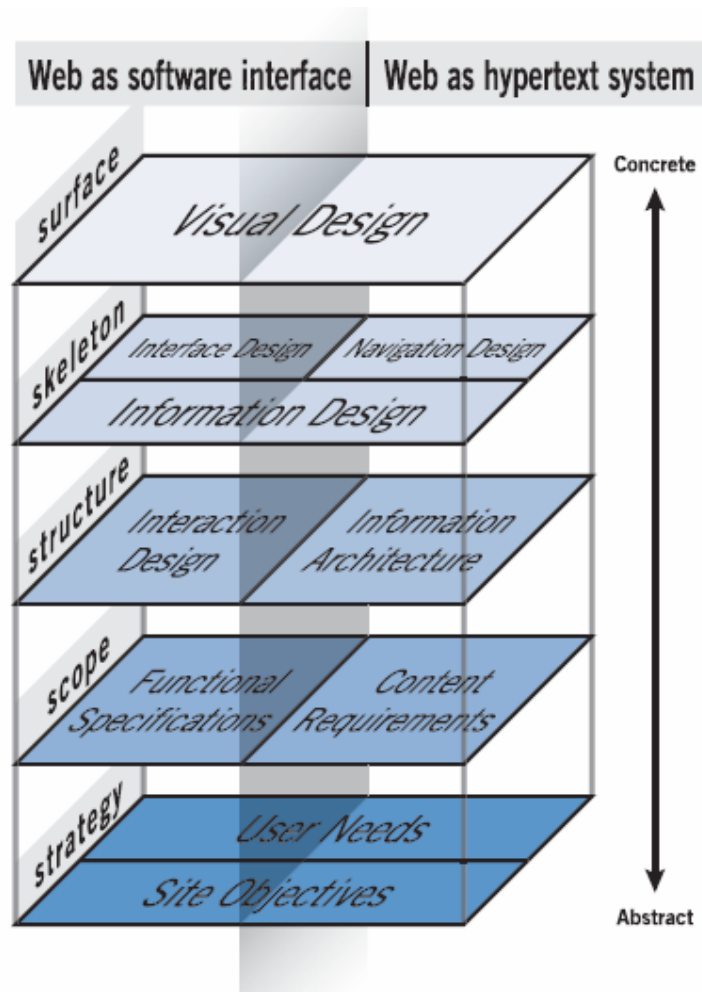


Figuur 2: de fasering van de methode

3.4.3 De Dualiteit van de methode

In het begin van het Web ging het allemaal over hypertext. Mensen konden documenten maken en linken met andere documenten. Het werd dan ook aanvankelijk gebruikt als een nieuw uitgeversmedium. Naarmate de technologie vorderde werd er meer mogelijk. Het Web werd meer interactief, reagerend op de invoer van de gebruiker op manieren die veel lijkt op die van desktop applicaties. Toen de gemeenschap voor Web User Experience werd opgericht, spraken de leden in twee verschillende talen. Eén groep bekeek elk probleem als een applicatie ontwerp probleem, en loste het probleem dan ook op volgens de traditionele aanpak uit de software wereld. De andere groep zag het Web als een middel om informatie over te brengen en te verkrijgen en loste problemen op volgens de traditionele aanpak uit de wereld van uitgeverijen, media en informatie wetenschap. Termen die werden gebruikt als 'informatie architectuur' werden door beide groepen in een andere context gebruikt wat leidde tot veel verwarring.

Om deze twee manieren om naar het Web te kijken te verwerken wordt bij deze methode de vijf planes in tweeën gesplitst. Aan de linker kant wordt gekeken naar de **software interface** en aan de rechterkant wordt aandacht besteed aan elementen die te maken hebben met **hypertext information spaces**.



Figuur 3: de opbouw van de planes

De **software kant** houdt zich voornamelijk bezig met de **taken** – de stappen die betrokken zijn in een proces en hoe mensen denken die te doorlopen. De website wordt hier beschouwd als een gereedschapsset die de gebruiker aanwendt om één of meer taken te volbrengen.

De **hypertekst kant** houdt zich bezig met **informatie** – wat voor informatie de website aanbiedt en wat het betekend voor de gebruikers. Hypertekst gaat over het maken van een informatie plaats die gebruikers de mogelijkheid biedt om door de informatie heen te bewegen.

Verderop in het verslag wordt per plane in gegaan over de betekenis van bepaalde termen zoals die in het model hierboven worden genoemd.

3.5 Waarom deze methode?

Ik heb voor deze methode gekozen om een aantal redenen. **Allereerst** is de ontwerper van deze methode, J.J. Garrett, ervaren met Web projecten voor grote bedrijven zoals Intel, Boeing, Motorola en Hewlett-Packard. Hij heeft een hoop gezien en geleerd in deze projecten, met name ook hoe het fout kan gaan. Aan de hand van die ervaringen en bestaande kennis heeft hij deze methode opgesteld. Hij heeft nu zijn eigen user experience consultancy bedrijf 'Adaptive Path' in San Francisco. De methode is daarnaast nog beoordeeld en bijgeschaafd door twee andere specialisten op dit gebied die hebben gewerkt aan enorme website projecten als Amazon.com, Nike en Genetech. Dit alles biedt vertrouwen in een goed opgebouwde methode die up-to-date is aan de snelle Internet ontwikkelingen.

Dit is tevens een **tweede reden** voor mijn keuze. De methode komt uit 2003 en is daardoor zeer jong en fris vergeleken met de wat roestige methoden als SDM (*System Development Methodology*) die stamt uit 1978. Deze methode is uiteraard 'verbeterd' in de loop der tijd en er zijn meerdere methoden ontwikkeld zoals het voor mijn opleiding bekende IAD (*Iterative Application Development*) uit 1994.

Maar dan kom ik bij een **derde argument**, namelijk het feit dat deze methode speciaal is bedoelt voor Web ontwikkeling. Aangezien dit project in het kader staat van het ontwikkelen van een dynamische website is deze methode uitermate geschikt.

En als laatste het **vierde argument**, deze methode is niet alleen een voor het Web ontwikkelde methode, maar een methode die vanuit twee invalshoeken het Web benadert zoals hiervoor besproken. De benadering vanuit de softwarematige kant en de hypertext kant zorgen voor een complete aanpak bij het ontwikkelen van een dynamische website wat uitermate geschikt is voor de nieuwe website van de vereniging.

Deze argumenten waren een goede basis om een beslissing te nemen over de te kiezen ontwikkelmethode.

4 Fase 1: De Strategy Plane



Nadat ik bepaald had welke ontwikkelmethode ik ging gebruiken begon het werkelijke project. De eerste fase in het project is de Strategy Plane. In de Strategy Plane worden twee zaken onderzocht: de gebruikersbehoefte voor de website en de doelen van de website. Met de gebruikersbehoefte wordt bedoeld op extern afgeleide doelen (afgeleid van de doelgroep) voor het gebruik van de site. De doelen van de website zijn creatieve, bedrijfs- of andere doelen die intern vastgesteld zijn. Het doel van deze strategie fase is om deze twee uitgangspunten naar elkaar toe te brengen. De vereniging die wil Gamemasters, Rollenspellen en Fantasy ondersteunen door middel van de website en door de behoefte van 'het publiek' te onderzoeken kun je zien hoe dit doel het meest efficiënt bereikt kan worden. Deze doelen worden in kaart gebracht door een online enquête voor de doelgroep en een interview met het bestuur van 4GM. De beste manier om erachter te komen waaruit de doelgroep bestaat en wat zijn behoefte is, is door het simpelweg te vragen. Een effectief middel daarvoor is een enquête. De komende kopjes beschrijven een aantal resultaten van deze twee onderzoeken en een aantal conclusies gebaseerd op het desbetreffende onderzoek.

4.1 De Interviews met de Bestuursleden

4.1.1 De verdieping in de verenigingsactiviteiten

Ik was al wel bekend met de wereld van de rollenspellen. Alvorens het interview te houden en verder te gaan wilde ik mij toch meer verdiepen in deze vorm van entertainment om een goed beeld te vormen. Ik ben lid geworden van de vereniging en heb een aantal avonden meegespeeld. Op deze manier kun je je meer inleven in de vereniging en weet je beter voor wie je een website gaat ontwikkelen. Bepaalde termen die gebruikt worden bij rollenspellen worden dan duidelijk. Dit is mede van belang omdat de website veel informatie en ondersteunende documenten voor rollenspellen gaat verschaffen. Het thema van het rollenspel waar aan ik mee doe is Lord Of The Rings en het type rollenspel is genaamd Middle Earth Role Playing (MERP).

In de rest van dit verslag zal de term RPG of rollenspellen, tenzij vermeldt, uitsluitend betrekking hebben op de pen en paper variant.

4.1.2 Het Nut van het Interview

De reden voor het interview is om hoofdzakelijk drie soorten doelen vast te leggen, deze doelen komen uit de methode van Garrett. In eerste instantie het doel van de vereniging en ten tweede het doel van de website, wat de vereniging met de website wil bereiken en ten derde wie ze willen bereiken met de website, de doelgroep.

De vereniging heeft doelen voor de vereniging zelf, maar de doelen voor de website moet je uit een andere hoek benaderen. De vereniging bestaat uit mensen die activiteiten verrichten en heeft daardoor beperkingen als tijd, plaats, mankracht en geld. De website echter is een krachtig middel waarmee zaken als tijd, mankracht en geld praktisch geen rol spelen. Als we denken aan het ondersteunen van Gamemasters is met behulp van de website de *plaats* en *tijd* al geen probleem meer. Gamemasters kunnen *overal ter wereld* via de website op elke *tijd* ondersteuning krijgen. Er hoeven vanuit de vereniging uit geen mensen rond te reizen om Gamemasters te ondersteunen wat veel tijd, veel reizen en daardoor veel geld kost. Dit voorbeeld illustreert dat de doelen die voor de website worden gesteld van een andere aard zijn dan de doelen die voor de vereniging zelf worden gesteld. Voor een groot gedeelte komen de doelen van de vereniging en van de website overeen maar er blijft het verschil bestaan omdat de vereniging uit mensen bestaat en de website een middel is van deze mensen om de verenigingsdoelen te behalen. Het is van belang voor de geïnterviewde om dit verschil te zien voordat er geantwoord wordt op vragen hierover, anders bestaat het risico dat er wordt gedacht vanuit de traditionele vereniging terwijl de website veel ruimere mogelijkheden heeft op bepaalde gebieden.

Om een breder beeld te hebben van wat de achterliggende gedachte is van de website, is het van belang om alle verenigingsdoelen in kaart te brengen en te onderzoeken welke rol de website daarin gaat spelen. Aan de hand van de interviews kon worden vastgesteld op welke gebieden de meeste nadruk moest worden gelegd in de enquête. In gedachte moet worden gehouden dat dit de hoofddoelen zijn, in de Scope Plane zijn de doelen gespecificeerd in eisen en wensen voor de website. Door de hoofddoelen vast te stellen blijf je een overzicht houden van 'het grote plaatje' (the big picture) en kun je vermijden te veel af te dwalen in een bepaalde functionaliteit verder in het project.

4.1.3 De Voorbereiding

De methode Elements of User Experience richt zich niet zozeer op wat er gedaan moet worden tijdens het project maar leert je nadenken over *het stellen van de juiste vragen* om te kunnen bepalen wat je het beste kunt doen. Het interview is daar geen uitzondering op. Door in gedachte te houden wat het doel is van het interview kun je ook de juiste vragen stellen. Zoals ik in de hier voorafgaande paragraaf heb beschreven had het interview drie doelen. Ik heb daar ook de structuur van het interview op aangepast, per doel of thema werden vragen gesteld. De structuur van het interview heb ik opgezet aan de hand van het fuik model. Ik begon met een open vraag en ging daar op doorvragen net zolang tot ik de gewenste informatie tot mijn beschikking kreeg.

4.1.4 De Verenigingsdoelen

Na het interview heb ik de resultaten verwerkt in een document wat als een naslagwerk fungeert tijdens het project. Uit het interview heb ik de doelen gefilterd en in een tabel gezet. De hoofddoelen van de vereniging verworven aan de hand van het interview zijn:

VD-01	Ondersteunen van GameMasters (GM) (GM cursus, GM applicatie)
VD-02	Gestructureerd organiseren van RPG-Party's
VD-03	Onderhouden van logboeken van Party's
VD-04	Promoten pen&paper (p&p) RolePlayingGames (RPG)
VD-05	Bevorderen bekendheid fantasy
VD-06	Ontwikkelen Fantasy en RPG platform (website)
VD-07	Werven van nieuwe leden bestaande uit actieve leden en non-actieve leden (donateurs)
VD-08	Fantasy en RPG reizen organiseren naar bijzondere locaties

Figuur 4: de verenigingsdoelen

VD-01: De Gamemaster cursus is een idee van de vereniging om de drempel om Gamemaster te worden sterk te verlagen. Het is namelijk zo dat als je Gamemaster wilt worden je tot op heden een paar flinke boekwerken mag gaan doorwerken met verhaallijnen, spelsystemen, geschiedenis van de spelwereld en andere informatie. De cursus zal bestaan uit o.a. een handleiding over hoe je het beste kunt beginnen en wat de voornaamste zaken zijn waar je als Gamemaster mee te maken krijgt. Avonden waar Gamemasters bij elkaar komen en problemen bespreken en worden getest op hun kunde. Een ander onderdeel om de drempel te verlagen is een applicatie waarin al de informatie van de spelsystemen geautomatiseerd is.

VD-02: Een party is een avond waar het rollenspel gespeeld wordt.

VD-03: Logboeken houden het verhaal bij tijdens de party, alle activiteiten en gebeurtenissen. Dit is van belang voor de volgende party als het verhaal verder gaat, zodat de Gamemaster weet waar de party gebleven is. Verder zijn de logboeken leuke registraties om terug te lezen hoe bepaalde situaties zijn opgelost. Het doel van de vereniging is om deze logboeken te onderhouden.

VD-04: De vereniging wil de rollenspellen promoten zodat steeds meer mensen geïnteresseerd raken en lid worden.

VD-05: Fantasy (als algemeen genre) is ook een belangrijk onderdeel van de vereniging. Dit is een veel algemener onderwerp dan rollenspellen. De meeste mensen zijn wel bekend met Fantasy door films als 'Star Wars' en 'Lord Of The Rings'. Verder zijn er ontelbaar veel boeken geschreven en schilderijen gemaakt in dit genre. De vereniging wil o.a. beginnende kunstenaars ondersteunen door uiteindelijk exposities te organiseren.

VD-06: Voor de rest heeft de vereniging als doel een website te ontwikkelen dat o.a. als informatieplatform zal dienen voor zowel rollenspellen als Fantasy. Meer doelen voor de website worden in het kopje hierna behandeld.

VD-07: Leden werven is belangrijk om de vereniging te laten groeien. Actieve leden zijn spelers, Gamemasters, leden die vrijwillig werk verrichten (zoals het maken van een website) en non-actieve leden, mensen die de vereniging een hart onder de riem steken.

VD-08: De vereniging wil de beste ervaring geven voor zijn leden op het gebied van rollenspellen en Fantasy. Daarom willen zij excursies organiseren naar evenementen of mooie locaties om party's te houden.

4.1.5 De Websitedoelen

De doelen die de vereniging met de website voor ogen heeft. Dit zijn doelen voor de eerste versie van de website. Deze doelen zullen hoofdzakelijk gelijk blijven, alleen de manier hoe deze bereikt worden kan veranderen in de loop der tijd. Vandaar dat er een onderscheid wordt gemaakt tussen de eerste versie van de website en een tweede of misschien later een derde. De kerndoelen voor versie 1 van de website zijn:

WD-01	<i>Inventarisatie</i> RPG ondersteuning en fantasy producten (logboeken, Charactersheets, knowledgebase GM, agenda, boekrecensies, fantasykunst, fantasynieuws).
WD-02	Gestructureerde <i>communicatie</i> tussen GM, RPG-spelers en fantasyliefhebbers (forum, advertentieplaats).
WD-03	<i>Presentatie</i> naar de buitenwereld (d.m.v. vormgeving, structuur).
WD-04	Behalen van een demografisch voordeel voor distributie van vereniginginformatie.
WD-05	Het bevorderen van de bekendheid van fantasy.
WD-06	Het samensmelten van de twee groepen RPG-liefhebbers en Fantasyliefhebbers.
WD-07	Fantasy en RPG reizen plannen naar bijzondere locaties.
WD-08	Het werven van nieuwe leden.

Figuur 5: de websitedoelen

4.1.6 De Succes Metrics

Ik had nu de hoofddoelen voor de website, maar de vraag is natuurlijk wanneer deze gehaald zijn. Ik heb daarvoor in het interview ook vragen gesteld en er zelf over nagedacht. In de gebruikte methode worden deze meetbare voorwaarden **succes metrics** (succes metriek) genoemd. Dit zijn factoren die je kunt meten nadat de website (versie 1) gelanceerd is om te controleren of de doelen zijn behaald. Aan de hand van de mogelijkheden binnen de vereniging, te denken aan het opleveren van inhoudelijke elementen (de content) en verwachtingen gebaseerd op eerdere ervaringen met de oude website zijn deze metrics tot stand gekomen. Een aantal succes metrics hangen af van factoren die onafhankelijk zijn van de kwaliteit van de website zelf, zoals de promotie van de website wat buiten de activiteiten valt voor mij binnen dit project.

De succes metrics worden in figuur 6, de nummers komen overeen met die van de hiervoor genoemde websitedoelen:

SM-01	Een minimaal aanbod van de inventarisatie te meten door het aantal informatieve items bij aanvang van de website. Dit houdt in: <= 2 logboeken <= 10 charactersheets <= 5 GM die gebruik maken van de knowledgebase <= 3 evenementen op de agenda voor de huidige maand <= 3 boekrecensies <= 10 fantasykunstwerken <= 3 fantasy nieuwsitems Het aantal bezoekers die deze informatie bekijkt de eerste maand: <= 100 Het aantal downloads de eerste maand: <= 50 Het aantal bezoekers die zich inschrijft voor de nieuwsbrief de eerste maand: <= 30 Het aantal bezoekers die zich registreren voor de website de eerste maand: <= 50
SM-02	Mensen die communiceren met behulp van het forum de eerste twee maanden: <= 50 Mensen die gebruik maken van de advertentieplaats de eerste twee maanden: <= 10
SM-03	Een vormgeving conform de wensen van 4GM onder het kader zakelijk met een vleugje fantasy.
SM-04	Een demografisch voordeel te meten met de server statistieken
SM-05	Bevorderen bekendheid fantasy door middel van ten minste 5 fantasykunstenaars die hun werk kunnen promoten op de website.
SM-06	Samensmelten van de twee groepen RPG en Fantasy doordat ten minste 2 personen de eerste maand een samenwerkingsverband aangaan.
SM-07	De eerste twee maanden tenminste 1 reis of excursie georganiseerd via de website door de vereniging
SM-08	Het eerste kwartaal tenminste 5 nieuwe leden verworven via de website.

Figuur 6: de succesmetrics

4.1.7 De Doelgroep

De doelgroep van de vereniging is van groot belang voor de website en voor de enquête. Door te weten welk publiek de vereniging wil bereiken, kan door middel van de enquête worden gemeten wat de behoefte is voor de website van die groep. Verder kan de samenstelling van de doelgroep in kaart worden gebracht. Een doelgroep bestaat vaak uit een diversiteit van persoonlijkheden die allemaal behoeften hebben. Door deze behoeften op te splitsen in subgroepen met bepaalde karakteristieken, hierna aangeduid als gebruikersgroepen, wordt er meer overzicht gecreëerd van de doelgroep. De term die hiervoor gebruikt wordt is: 'User Segmentation'. De algemene doelgroepen die uit het interview zijn gekomen bestaan uit:

- Gamemasters, RPG spelers, fantasyliefhebbers

In feite zijn deze groepen even belangrijk voor de vereniging. De nadruk ligt voorlopig wel op de Game Masters, omdat de verenigingsactiviteiten voornamelijk nog hier op gericht zijn. Een oogpunt voor de fantasyliefhebbers is dat zij geïnteresseerd raken in Pen&Paper Rollenspellen en hier aan mee willen doen. Voor mensen die al meespelen, moet de interesse aangewakkerd worden om Game Master te worden.

4.1.8 De Nabeschuiving van het Interview

Om een goed totaalbeeld te kunnen krijgen van de vereniging zelf en wat zij willen bereiken heb ik alledrie de bestuursleden geïnterviewd. Ieder bestuurslid heeft namelijk zijn eigen invalshoek. Globaal komen de antwoorden overeen, maar er zijn nuance verschillen. Het ene bestuurslid legt bijvoorbeeld meer nadruk op het ondersteunen van fantasy en de ander op het ondersteunen van Game Masters. Na het interview heb ik dan ook een bespreking gehouden met de bestuursleden om de antwoorden te vergelijken en een nog beter begrip te krijgen van de verschillende doelen. Wat voor mij heel duidelijk werd tijdens die bespreking en wat nog zeker niet duidelijk was, is de nadruk op het ondersteunen van Game Masters en RPG. Ik had, voor de website althans, het idee dat de nadruk op fantasy lag om op deze manier fantasyliefhebbers te interesseren voor P&P RPG. De prioriteit ligt bij het behalen van de doelen gerelateerd aan RPG. Dit wil niet zeggen dat fantasy een bijzaak is, aangezien mensen die zich bezig houden met RPG zelf ook fantasyliefhebbers zijn. Fantasy speelt dus een grote rol, maar de nadruk ligt bij RPG.

Het interview heeft er toe bijgedragen dat ik een helder beeld heb gekregen van de vereniging en wat zij willen bereiken, zowel met de vereniging als met de website.

4.2 De Enquête

Het tweede gedeelte van het onderzoek bestaat uit de enquête. Het gedeelte hieronder zal bespreken wat het nut is van de enquête, hoe ik de enquête heb voorbereid en wat de resultaten waren van de enquête.

4.2.1 Het Nut van de Enquête

De enquête is gehouden voor twee redenen, allereerst om de doelgroepen te segmenteren in subgroepen en ten tweede om de gebruikersbehoefte te onderzoeken. De enquête bestaat dan ook uit een aantal verschillende gedeelten, dit is de opbouw van de enquête. Een algemeen gedeelte om algemene informatie te vergaren te denken aan geslacht en leeftijd. Een gedeelte dat het interessegebied van de doelgroep achterhaalt en als laatste een gedeelte dat onderzoekt wat de doelgroep vindt van bestaande ideeën voor website en of hun zelf ideeën hebben.

4.2.2 De Voorbereiding

Een enquête kan een vrij risicovolle onderneming zijn. Als hij niet op de juiste manier wordt uitgevoerd kunnen de resultaten onbetrouwbaar zijn. Ik heb mij daarom ook zeer verdiept in stof over dit onderwerp dat ik tijdens de opleiding heb genoten. De stof behandelt hoe je een enquête moet opstellen met objectieve vragen en hoe je de resultaten kan interpreteren aan de hand van het statistische programma SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). Ik heb voor dit programma gekozen omdat dit het meest professionele programma is voor statistische onderzoeken, het wordt onder andere gebruikt door instanties als het CBS (Centraal Bureau voor de Statistiek). Het Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS) heeft tot taak het verzamelen, bewerken en publiceren van statistieken ten behoeve van praktijk, beleid en wetenschap. Naast de verantwoordelijkheid voor de nationale (officiële) statistieken is het CBS ook belast met de productie van Europese (communautaire) statistieken.

Om te kunnen werken met het programma SPSS ben ik aardig wat tijd kwijt geweest. Helaas werd er tijdens de opleiding slechts een beknopte handleiding meegeleverd. Met behulp van tutorials en voorbeelden kon ik mijn weg vinden na een tijdje.

Nu restte mij de vraag hoe ik de enquête naar buiten zou brengen. Een mogelijkheid is het klassieke straatwerk, maar dan zou de doelgroep onvoldoende bereikt worden. Vandaar dat ik heb gekeken naar de mogelijkheden voor een online enquête. Op Internet zijn een aantal aanbieders met een gratis online enquêtesysteem. Dit zijn met PHP geprogrammeerde systemen die meteen de resultaten opslaan in een database. Ik heb een keuze gemaakt voor het programma PHPSurveyor omdat dit programma de hoogste waardering kreeg op het Internet. Na afloop zijn deze resultaten te exporteren naar een Excel bestand die op zijn beurt weer te importeren valt in SPSS. Nog een voordeel is dat doordat PHPSurveyor dynamisch is, mensen die op een bepaalde vraag 'ja' of 'nee' antwoorden, zij wel of geen doorvragen krijgen. De vragenlijst past zich dus aan afhankelijk van de antwoorden die er gegeven worden. Dit leek mij wel een slim concept om mee aan de slag te gaan.

Vervolgens heb ik het potentieel onderzocht op het Internet om de doelgroep te kunnen bereiken. Er zijn tientallen fantasy- en rollenspel forums te vinden op Nederlandse pagina's. Verder zijn er een aantal nieuwsgroepen met dit thema. Op deze plaatsen heb ik een oproep geplaatst voor het invullen van de enquête. Ik heb vanuit een anonieme positie de oproep geplaatst en erbij vermeld dat de mensen die hem invullen ook anoniem blijven. Dit heeft twee voordelen, allereerst zijn mensen minder bevooroordeeld omdat ze niet weten over welke website het gaat en ten tweede wordt de drempel lager voor mensen om mee te doen omdat er geen mogelijke consequenties voor hen aan vast zitten zoals spam.

Vervolgens ging de enquête online en konden mensen via een link naar de vragenlijst. Het online systeem PHPSurveyor draaide op mijn eigen webserver, zo kon de vereniging niet getraceerd worden. Voordat de mensen konden beginnen kregen ze eerst een korte uitleg over de enquête en wat het doel van de website is – de websitedoelen verworven uit de interviews.

4.2.3 De Verwerking van de Resultaten

Na een doorlooptijd van 10 dagen werd de enquête afgerond. Het aantal respondenten bedroeg 155, dit was ver boven mijn verwachting. Ik heb de resultaten geïmporteerd in SPSS en verbanden proberen aan te tonen aan de hand van het programma. Ik zal hieronder een voorbeeld bespreken van een vraag met de daarbij behorende resultaten. Het voorbeeld dat ik nu zal behandelen bevat enkele wiskundige elementen. Dit kan wellicht oninteressant overkomen, maar ik dit is een essentieel voorbeeld dat laat zien hoe ik te werk ben gegaan met het verwerken van de resultaten.

Als voorbeeld zal ik de verwerking van vraag 5 bespreken, de vraag luidde:

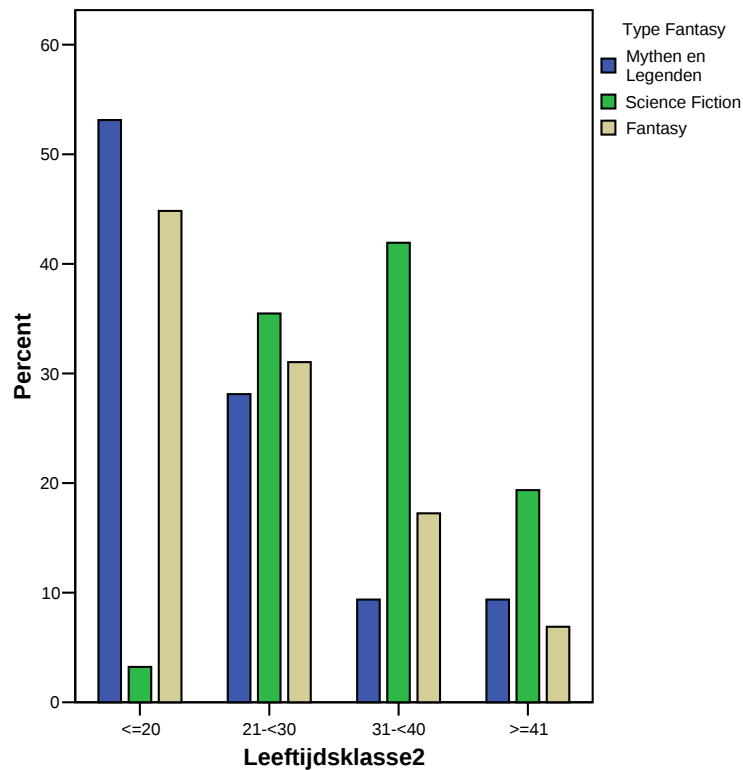
5) *Wat voor fantasy thema spreekt u het meest aan?*

- 1 - *Mythen en Legendes*
- 2 - *Science fiction*
- 3 - *Fantasy*
- 4 - *Anders, namelijk...*

Deze vraag heeft als doel het interessegebied te bepalen van de doelgroep en afhankelijk daarvan worden er templates gemaakt met dit thema op de website. De resultaten zijn ook van belang voor de hoeveel informatie die beschikbaar zal zijn van een bepaald thema.

De term **Fantasy** heeft twee verschillende betekenissen, als een algemeen begrip en als een thema. Als algemeen begrip wordt ermee bedoeld: *alles wat zich afspeelt in een imaginaire wereld*, inclusief Mythen&Legendes (denk aan verhalen over bijvoorbeeld Koning Arthur) en Sciencefiction (denk bijvoorbeeld aan series als Star Trek). Als thema wordt ermee bedoeld: Een op fantasie gebaseerde wereld die neigt naar de tijd van de middeleeuwen, te denken aan de wereld van Tolkien. Deze informatie is verschaft tijdens de vraag en de geënquêteerden hebben dit verschil meegenomen in hun antwoorden.

Een duidelijke conclusie was dat een meerderheid van 56,13% heeft gekozen voor fantasy. Alleen zegt dit niks over wie van de doelgroep heeft gekozen voor deze thema's. Om de verschillende gebruikersgroepen in kaart te brengen heb ik meer informatie gehaald uit de meting. Daarvoor heb ik de resultaten van type fantasy in eerste instantie gecombineerd met de variabele leeftijd.



Figuur 7: De staafdiagram met de resultaten van de combinatie 'Leeftijdsklasse2' en 'type fantasy'.

Zoals de in figuur 7 getoonde staafdiagram laat zien, neemt de interesse voor Science Fiction tussen de 20 en 40 sterk toe en neemt de interesse van Fantasy en Mythen&Legendes juist sterk af.

Door een kruistabel (zie figuur 8) te maken van de frequentietabellen leeftijdsklasse en type fantasy kan worden gecontroleerd of deze uitkomst toevallig is of dat er een verband aanwezig is. Door middel van de Chi-Square test van Pearson kan er bewijs worden geleverd of er een relatie bestaat tussen de leeftijd van de fantasyliefhebbers en de keuze voor een bepaald fantasythema. Dit is een wiskundige test om aan te tonen of er een verband bestaat tussen de antwoorden van twee verschillende vragen. Hiervoor heb ik de leeftijd herschaald in nog beknoptere klassen, hierna benoemd 'Leeftijdsklasse2', om de Chi-Square test te kunnen volbrengen.

Leeftijdsklasse2 * Type Fantasy Crosstabulation

Count

		Type Fantasy			Total
		Mythen en Legendes	Science Fiction	Fantasy	
Leeftijds-klasse2	<=20	17	1	39	57
	21-<30	9	11	27	47
	31-<40	3	13	15	31
	>=41	3	6	6	15
Total		32	31	87	150

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	25.954 (a)	6	.000
Likelihood Ratio	30.920	6	.000
Linear-by-Linear Association	.305	1	.581
N of Valid Cases	150		

a. 2 cells (16.7%) have expected count less than 5.
The minimum expected count is 3.10.

Figuur 8 (boven): De kruistabel met 'Leeftijdsklasse 2' en 'type Fantasy'.

Figuur 9 (onder): De tabel met de uitkomst van de Chi-Square Test.

Als de asymptotic significance (deze berekent de significantie van een test via waarschijnlijkheidsverhouding methoden, denk aan de normale verdeling) beneden de 0.05 is, in dit geval 0.000 zie groen in figuur 9), dan kan er geconcludeerd worden dat er een verband bestaat tussen de leeftijd van de fantasyliefhebbers en de keuze voor een fantasythema. Er zijn wel 2 velden met een waarde lager dan 5, maar omdat dit onder de 20% is, namelijk 16,7%, is de test toch betrouwbaar.

Hoewel de Chi-Square test nuttig is om aan te tonen of er een verband aanwezig is, zegt de uitkomst niks over de sterkte van het verband. Gezien het feit dat beide variabelen op nominaal niveau gemeten zijn, gebruik ik voor deze test Cramer's V.

Symmetric Measures

		Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Phi	.416	.000
	Cramer's V	.294	.000
N of Valid Cases		150	

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Figuur 10: De tabel met de uitkomsten van Phi en Cramer's V.

Zoals te zien is in figuur 10 is de betekeniswaarde 0.000 (*zie groen*). Dat wijst er op dat er een verband tussen de twee variabelen bestaat, dit is dezelfde waarde als de Chi-Square waarde. Phi heeft wel een hoge waarde maar is alleen te gebruiken bij 2x2 tabellen. Cramer's V heeft een waarde van 0,294 (*zie blauw*) en daarmee een tamelijk zwak verband laat zien tussen de variabelen.

Ik ben nog een stap verder gegaan door de variabele geslacht erbij te betrekken. Ervaring leert dat de voorkeur van mannen en vrouwen kan verschillen. Daarom heb ik dezelfde test een tweede keer uitgevoerd met een scheiding tussen de mannen en de vrouwen. Hiervoor heb ik de leeftijd een derde keer herschaald naar 3 leeftijdscategorieën.

Symmetric Measures

Geslacht		Value	Approx. Sig.
vrouw	Nominal by Nominal Phi	.503	.002
	Cramer's V	.356	.002
	N of Valid Cases	66	
man	Nominal by Nominal Phi	.421	.005
	Cramer's V	.298	.005
	N of Valid Cases	84	

a Not assuming the null hypothesis.

b Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Figuur 11: De kruistabel met de resultaten van Phi en Cramer's V op basis van geslacht.

In figuur 11 is te zien dat de betekeniswaarde bij de vrouw 0.002 is (*zie paars*), dat wijst erop dat er een verband tussen de twee variabelen bestaat. De betekeniswaarde bij de man is 0.005 (*zie groen*), dat wijst ook op een verband tussen de twee variabelen. Hoewel er voor zowel de mannen als de vrouwen er een verband bestaat, is het verband dat de vrouwen hebben sterker.

Nu de verbanden zijn aangetoond kan op een *betrouwbare manier* inzicht verworven worden in het interesse gebied van mannen en vrouwen van een bepaalde leeftijd. De kruistabel in figuur 12 geeft een overzicht van de interesse voor het type fantasy van mannen en vrouwen van een bepaalde leeftijd op een betrouwbare manier.

Geslacht * Type Fantasy * Leeftijdsklasse3 Crosstabulation

Leeftijds- klasse3				Type Fantasy			
				Mythen en Legenden	Science Fiction	Fantasy	Total
<=25	Geslacht	vrouw	% within Geslacht	34.1%	2.3%	63.6%	100.0%
			% of Total	16.7%	1.1%	31.1%	48.9%
		man	% within Geslacht	19.6%	10.9%	69.6%	100.0%
			% of Total	10.0%	5.6%	35.6%	51.1%
	Total		% within Geslacht	26.7%	6.7%	66.7%	100.0%
			% of Total	26.7%	6.7%	66.7%	100.0%
26-<35	Geslacht	vrouw	% within Geslacht	7.7%	23.1%	69.2%	100.0%
			% of Total	2.9%	8.6%	25.7%	37.1%
		man	% within Geslacht	18.2%	50.0%	31.8%	100.0%
			% of Total	11.4%	31.4%	20.0%	62.9%
	Total		% within Geslacht	14.3%	40.0%	45.7%	100.0%
			% of Total	14.3%	40.0%	45.7%	100.0%
>=36	Geslacht	vrouw	% within Geslacht	11.1%	44.4%	44.4%	100.0%
			% of Total	4.0%	16.0%	16.0%	36.0%
		man	% within Geslacht	12.5%	43.8%	43.8%	100.0%
			% of Total	8.0%	28.0%	28.0%	64.0%
	Total		% within Geslacht	12.0%	44.0%	44.0%	100.0%
			% of Total	12.0%	44.0%	44.0%	100.0%

Figuur 12: De kruistabel met de combinatie van 'Leeftijdsklasse 3', 'Geslacht' en 'Type Fantasy'.

Opvallend bij de **vrouwen** was dat het thema *Mythen en Legenden* relatief populair was bij vrouwen onder de 25 (zie gele waarden). Het thema *Science Fiction* neemt sterk toe naarmate de vrouwen ouder zijn, zelfs tot een gelijke populariteit als het thema Fantasy (zie de groene waarden). Het thema *fantasy* blijft relatief het meest populair ongeacht de leeftijd, hoewel bij de vrouwen boven de 35 de populariteit sterk afneemt.

Opvallend bij de **mannen** was dat het thema *Mythen en Legenden* bij mannen tot 35 een bijna gelijke populariteit heeft en daarna licht afneemt (zie donkerblauwe waarden). Het thema *Science Fiction* was bij mannen tot en met 25 niet erg populair terwijl vanaf 25 jaar dit juist erg populair is. Bij mannen tussen de 26 en 35 kiest zelfs de helft voor dit thema (zie paarse waarden). Wederom opvallend is dat bij mannen boven de 35 jaar een gelijke interesse is voor *Science Fiction* en Fantasy, hetzelfde verschijnsel als bij de vrouwen.

Op deze wijze heb ik de doelgroep kunnen opsplitsen in gebruikersgroepen met elk hun eigen karakteristieken. Dit wordt hierna nog behandeld onder het kopje 4.5.2 *De Gebruikersgroepen*.

4.2.4 Opvallende resultaten

De vraag met de resultaten die ik hiervoor heb behandeld is een duidelijk voorbeeld van hoe ik de rest van de resultaten heb geanalyseerd. Er waren ook een aantal vragen waar ik helaas geen verband kon aantonen maar waarvan de resultaten op zichzelf wel nuttig waren. Ik heb in figuur 13 enkele interessante waarnemingen opgesomd van zowel resultaten die een verband hebben met andere variabelen als resultaten die op zichzelf staan.

Nr.	Opvallende Resultaten
OR-1	28% van de geënquêteerden houdt zich bezig met alle activiteiten op fantasygebied (films/series, boeken, computerspellen, rollenspellen en evenementen). Dit was hoger dan verwacht. Opvallend is dat 40% van de vrouwen met alles actief is en slechts 18% van de mannen. 82% van de mannen heeft een specifiekere voorkeur voor activiteiten en 60% van de vrouwen. We kunnen dus concluderen dat vrouwen een hogere allround interesse hebben voor fantasy dan mannen.
OR-2	Bijna de helft (41%) is zelfs 5 keer of meer actief op het gebied van fantasy.
OR-3	Een kleine meerderheid van 57% is bekend met Rollenspellen of RPG. Van de mensen die er nog nooit van gehoord hebben (43%) wil 52% er wel meer over te weten komen.
OR-4	Van de 31 personen die regelmatig meedoet aan een pen&paper rollenspel is de meerderheid van 87% speler. Wat een goed vooruitzicht is voor de vereniging is dat van de 27 personen die nu als speler meedoen aan een rollenspel, meer dan de helft Game Master zou willen worden (56%). Dit betekent dat er 15 potentiële Game Masters zijn, die opgeleid zouden kunnen worden door de vereniging. Per Game Master kunnen ongeveer 10 spelers lid worden, dus wordt de capaciteit van de vereniging per Game Master tienvoudig uitgebreid. Als Game Master leidt je een groepje van maximaal 5 personen per party, als een game Master twee party's leidt zijn dat bij elkaar 10 personen die als speler lid kunnen worden van 4GM. Deze personen hebben hun emailadres ingevuld in de enquête om op de hoogte te blijven van de website.

Figuur 13: Opvallende resultaten van de enquête.

De middelen om websitedoelen te halen zijn besproken van tevoren in meerdere vergaderingen. Dit is een samensmelting van ideeën van zowel de vereniging als van mij. De ideeën zijn ontstaan op basis van de websitedoelen verworven uit het interview. Een voorbeeld van een idee dat is ontstaan uit het doel om gestructureerde party's te plannen is een agenda. Dit leek ons een goed middel voor op de website om het plannen en organiseren van party's te ondersteunen. Er ontstaan dan verder ideeën wat je met een dergelijke agenda zou kunnen doen. Je kunt informatie verschaffen over allerlei evenementen op het gebied van fantasy en rollenspellen. Zo hebben de gebruikers een overzicht van wat er allemaal te doen is. Na deze vergaderingen zijn we tot de volgende functionaliteiten gekomen voor de website:

- Een **agenda** waar evenementen en party's op het gebied van fantasy en RPG zijn opgesomd, met informatie daarover.
- Een **download gedeelte** waar onder andere fantasy tekeningen en schilderijen, verhalen en rollenspel ondersteunende documenten van mensen kunnen worden gedownload.
- Een manier om de communicatie tussen mensen mogelijk te maken met behulp van een **forum**
- Een soort **advertentieplaats** waar mensen elkaar kunnen vinden voor fantasy producten of diensten
- **Links/aanprijzingen** van sites/mensen die een actieve bijdrage leveren op fantasygebied
- Een **nieuwsbrief** met de nieuwste informatie op het gebied van fantasy en rollenspellen
- Dat een bezoeker een grafisch **thema** kan **kieszen** die het uiterlijk van de website verandert.
- **Ondersteuning** op de website **voor rollenspellen** zoals bijv. een cursus Game Master, logboeken en uitgebreide charactersheets

In het gedeelte over de Scope Plane in dit verslag worden deze onderdelen verder besproken. De relevantie voor de enquête is dat mensen een waardering konden geven - 1=slecht, 2=matig, 3=voldoende, 4=aardig en 5=goed - voor wat zij van deze ideeën vonden. In figuur 14 worden de waarderingen opgesomd per onderdeel.

Onderdeel	Waardering
Agenda	85% vond dit idee voldoende of hoger.
Download gedeelte	88% vond dit idee voldoende of hoger
Forum	92% vond dit idee voldoende tot goed, waarvan bijna 50% het een goed idee vond.
Advertentieplaats	Waar relatief de meeste stemmen naar toe zijn gegaan is waardering 4, oftewel de mensen die het idee niet goed maar wel aardig vonden. Er is ook een percentage van 14% die het idee maar matig vonden.
Links/ Aanprijzingen	waar relatief de meeste stemmen naar toe zijn gegaan is waardering 4.
Nieuwsbrief	Waar relatief de meeste stemmen naar toe zijn gegaan is waardering 4. Relatief de meeste mensen zouden de nieuwsbrief eenmaal per maand willen ontvangen (37%).
Grafische Themakeuze	Relatief de meeste mensen vinden het een goed idee (33%) en 67% vindt het idee voldoende tot goed.
Ondersteuning RPG	Een meerderheid van 60% vindt dit idee goed. Deze vraag is alleen gesteld aan respondenten die speler zijn en Game Master willen worden en aan Game Masters.

Figuur 14: De waardering voor de verschillende onderdelen. .

Zoals de resultaten in figuur 14 laten zien kregen de ideeën een positieve waardering. De respondenten kregen ook de mogelijkheid om hun eigen ideeën op te geven bij een open vraag. Er zijn een hoop reacties geweest, maar deze zullen worden behandeld in het gedeelte over de Scope Plane omdat dit wat detail betreft hoort bij de eisen en wensen voor functionaliteit.

Op deze wijze ben ik in staat geweest om de gebruikersbehoefte te meten. De ideeën voor de website zijn hierdoor geverifieerd bij de doelgroep en zijn hierdoor niet 'op goed geluk' verwerkt in de website, maar vormen een solide basis voor de ontwikkeling van de website.

4.2.5 De gebruikersgroepen

De tabel in figuur 15 brengt de gebruikersgroepen in kaart. Dit gebeurt aan de hand van de resultaten van de onderzoeken, zowel het interview als de enquête. De rangorde, indien aanwezig, wordt aangegeven door de nummering.

Toelichting tabel

Karakteristieken: Dit kan leeftijd of geslacht zijn, maar ook de houding ten opzichte van het project. Alle relevante zaken voor het project die bekend zijn van de gebruikersgroep worden hier genoemd.

Voornaamste belangen: Waar de meeste interesse ligt voor de inhoud van de website. Wat voor informatie er beschikbaar moet zijn.

Voornaamste bezigheden: Waar de gebruikers het meest actief mee zijn op het gebied van fantasy (incl. Rollenspellen).

Gebruikersgroep	Karakteristieken	Voornaamste belangen	Voornaamste bezigheden
Bestuur	Betrokken bij project, enthousiast	1. Inventarisatie, 2. communicatie, 3. presentatie (<i>zie par. 4.1.5</i>)	ontwikkeling GM applicatie, ontwikkeling GM cursus, organiseren party's, werven nieuwe leden*
Fantasy liefhebber 1	Vrouw		
	van 25 jaar en jonger	1. Fantasy 2. Mythen en Legendes 3. Sciencefiction	1. Films/series en boeken 2. Rollenspellen 3. Evenementen 4. Computer games
	van 26-35 jaar	1. Fantasy 2. Sciencefiction 3. Mythen en Legendes	
	van 36 jaar en ouder	1. Fantasy en Sciencefiction gelijk 2. Mythen en Legendes	
Fantasy liefhebber 2	Man		
	van 25 jaar en jonger	1. Fantasy 2. Mythen en Legendes 3. Sciencefiction	1. Films/series en boeken 2. Computer games 3. Rollenspellen 4. Evenementen
	van 26-35 jaar	1. Sciencefiction 2. Fantasy 3. Mythen en Legendes	
	van 36 jaar en ouder	1. Fantasy en Sciencefiction gelijk 2. Mythen en Legendes	
RPG Game Master	Is hetzelfde als fantasy liefhebber, maar met aangepaste belangen	GM ondersteuning	Rollenspellen
RPG speler	Is hetzelfde als fantasy liefhebber, maar met aangepaste belangen	RPG ondersteuning	Rollenspellen

Figuur 15: De verschillende gebruikersgroepen en hun eigenschappen.

4.3 De Evaluatie van de Strategy Plane

In deze paragraaf zal ik het proces en het eindresultaat van de Strategy Plane evalueren. Hier zal mijn mening naar voren komen, problemen die ik ben tegengekomen, de oplossingen die ik daar wel of niet voor heb gevonden en verantwoording daarbij.

4.3.1 Het Proces

De Strategy Plane was een zeer enerverende fase van het project. Vooral de enquête was een risicovolle en tijdrovende onderneming. Volgens de planning zou ik deze fase in week 4 afgerond hebben, maar de fase was pas echt afgerond in week 7.

Ik ben achteraf gezien te lang bezig geweest met het onderzoek. De looptijd van de enquête was hier mede schuldig aan. Maar ik was verder naar mijn idee te gedetailleerd bezig, althans voor dit project. Het nut namelijk van het in kaart brengen van gebruikersgroepen en hun karakteristieken is om ze in gedachte te houden tijdens het project. Je kunt namelijk als je bezig bent met de ontwikkeling van de website iedere keer denken aan een bepaalde gebruikersgroep. In de methode wordt een voorbeeld genoemd van **personas** (personages) die een gebruikersgroep representeren. Bijvoorbeeld *fantasy liefhebber 1* en *2* in de in figuur 15 getoonde tabel. Je zou hier de personages kunnen maken:

- Marieke, 20 jaar, houdt het meest van fantasy en mythen&legenden, is het meest actief met films/series, boeken en rollenspellen
- Joost, 30 jaar, houdt het meest van science fiction en fantasy, is het meest actief op het gebied van films/series, boeken en computergames.

Bij beslissingen gaandeweg het project kun je dan vragen stellen als: „Wat zou Joost hiervan vinden?“. Met dit voorbeeld probeer ik het nut duidelijk te maken van gebruikersgroepen.

Ik heb de gebruikersgroepen niet verder uitgewerkt in personages omdat ik de tabel voldoende vond om in gedachte te houden en deze fase voor mijn gevoel al te lang duurde.

Tegenslagen

Het verliep niet allemaal vlekkeloos. Ik had problemen met de mogelijkheid voor vraagstellingen en de technische verwerking in het programma SPSS. Ik had één meerkeuzevraag verwerkt in de enquête, met drie keuzemogelijkheden.

Wat voor type website heeft voor u de meeste voorkeur?

- 1) *Informatief (informatie over van alles)*
- 2) *Communicatief (chat, forum)*
- 3) *Interactief (media, online games)*

Bij deze meerkeuzevraag zijn er voor één vraag meerdere antwoorden mogelijk. Het systeem verwerkt dit ook als drie antwoorden. Er zijn dus drie 'losse' variabelen (de antwoorden) voor drie cases (benaming voor een vraag in SPSS). Het nadeel hiervan is dat ik niet in staat ben geweest om verbanden te kunnen aantonen bij deze vraag. Bij een test worden bijvoorbeeld twee verschillende cases getest, te denken aan het voorbeeld wat ik hiervoor heb behandeld - geslacht en de keuze voor een fantasythema. Ik zou dus wel bijvoorbeeld de variabele *Informatief* kunnen testen met *geslacht* maar niet alle drie de variabelen. Ik heb geprobeerd om één case te maken met een variabele code. Dus voor elke combinatie van deze drie keuzemogelijkheden een cijfer toe te kennen. Je krijgt dan $3 \times 3 = 9$ keuzemogelijkheden. Die zou ik handmatig moeten samenstellen van de drie cases en dat 155 maal. Dit leek mij iets teveel werk en ik heb mij dan ook uiteindelijk neergelegd bij het opzichzelfstaande resultaat, namelijk dat 73% van de respondenten heeft gekozen voor *Informatief*.

4.3.2 *Het Eindresultaat*

Ondanks het feit dat deze fase achteraf te lang heeft geduurd ben ik wel tevreden over de eindresultaten van deze fase. Aan de hand van de interviews heb ik op een succesvolle wijze de verenigingsdoelen en de websitedoelen in kaart weten te brengen. Verder heb ik de doelgroep vastgesteld.

Aan de hand van de enquête heb ik de doelgroep opgesplitst in gebruikersgroepen en de wensen van die groepen voor de website in kaart gebracht. Ik ben zeer tevreden over de participatie van 155 respondenten, dit was drie maal zoveel als ik gehoopt had. Op deze wijze kon ik de resultaten goed verwerken tot een betrouwbaar eindresultaat.

5 Fase 2: De Scope Plane



Aan de softwarematige kant wordt de strategie vertaald in de scope, het bereik, door het definiëren van functionele specificaties: een gedetailleerde beschrijving van de onderdelen voor de website. Aan de informatieve kant neemt de scope de vorm aan van content requirements, oftewel inhoudelijke eisen: een beschrijving van de verschillende inhoudelijke elementen die nodig zijn voor de website.

Ik heb hiervoor twee documenten opgesteld, allereerst een document waarin de wensen voor de website van de respondenten van de enquête worden verwerkt en ten tweede een document die de eisen voor de website specificeert.

5.1 De Wensen van de Doelgroep

De beste manier om erachter te komen wat de doelgroep op de website wil aan informatie en functionaliteit is simpelweg door het aan hen te vragen. Ik heb dan ook in de enquête de vraag verwerkt: „Heeft u zelf nog een idee voor de website?”

Een aantal wensen komen overeen met de eisen van de vereniging. Er zijn daarnaast ook een aantal eisen en wensen die een goede basis kunnen vormen voor functionaliteit in de website. Deze eisen worden hier opgesomd in de volgorde van de nummering.

- Aandacht op de website voor kunsttalen.
- Downloaden van wallpapers.
- Aandacht op de website voor het thema Horror.
- Een guide/faq waarin duidelijk wordt gemaakt hoe je pen&paper RPG speelt.
- Kleine wedstrijden qua tekenen, schrijven, digitale kunstwerken of RPG met een kleine beloning voor de winnaars
- De mogelijkheid om verhalen mee te kunnen schrijven en anderen aan te laten vullen of lezen
- Informatie over Larp
- Tips en trucs voor Game Masters in pen&paper RPG zouden. Bijvoorbeeld hoe de sfeer in een sessie te zetten (vrolijk, donker, heldhaftig) of artikelen over gebalanceerde doch uitdagende queesten.
- Een drawingboard waar je online met meerdere gebruikers tegelijk een tekening of schets kunt maken.

Naast de eisen en wensen zijn er ook adviezen uitgebracht door de gebruikers. Deze adviezen worden hier opgesomd in de volgorde van nummering.

- Een goede relatie opbouwen met RPGstation.nl. Ze zijn hard groeiend en ik ben de eindredacteur die daar wel brood in ziet.
- Richt je in het begin op de nuttige kant van het geheel. Het ontwikkelen van verschillende thema's heeft voor mij veel minder prioriteit dan het opzetten van bijvoorbeeld een agenda.
- Maak hem gebruikersvriendelijk, geen overbodige rotzooi. Duidelijke scheiding commercie (dus geen verstopte banners en dergelijke)
- Zorg ervoor je te onderscheiden. Er zijn al zoveel sites en fora op fantasygebied - pas op dat je niet verzandt in hetzelfde als alle anderen.
- Mijn tip is; houdt het zo overzichtelijk mogelijk. Geen poespas en overdreven veel handelingen voordat het doel bereikt is.

5.2 De Specificatie van de Website Eisen

De Specificatie van de Website Eisen (SWE) beschrijft de functionele en niet-functionele eisen ten aanzien van versie 1.0 van de 4GM website. Dit document is bedoeld om door de ontwikkelaar en bestuursleden te worden gebruikt zodat zij de juiste functionaliteit kunnen implementeren en verifiëren. Tenzij anders genoteerd, zijn alle hier gespecificeerde eisen van hoge prioriteit en toegewijd voor versie 1.0 van de website.

Het open source CMS (Content Management System) Mambo waarmee de website wordt gemaakt biedt de mogelijkheid voor 4GM bestuursleden de website zelf te onderhouden aan de **back-end** van de website. Niet ieder bestuurslid heeft dezelfde rechten om zaken aan te passen op de website, dit om hen af te schermen van technische aanpassingen. De gebruikers van de website hebben verschillende rechten aan de **front-end** van de website afhankelijk van het type gebruiker. Tijdens vergaderingen zijn de rechten van verschillende gebruikers besproken. Ik heb deze vervolgens verwerkt in een tabel. Daarna is deze tabel beoordeeld door de bestuursleden en goedgekeurd. De tabel in figuur 16 toont het overzicht van de gebruikerstypen en de gebruikersrechten die zij hebben op de website.

Type Gebruiker	Websiterechten
Fantasyliefhebber	Een Fantasyliefhebber die bezoeker is heeft beperkte rechten, hij is niet in staat om fantasykunst te down- of uploaden, bepaalde delen van de agenda te bekijken en berichten op het forum te plaatsen. Een Fantasyliefhebber die geregistreerd is op de website heeft beperkte rechten, maar kan wel downloaden en bepaalde evenementen zien die niet zichtbaar zijn voor bezoekers. Verder kan hij berichten plaatsen op het forum en grafische thema's kiezen. Een Fantasyliefhebber die lid is van de vereniging is automatisch geregistreerd op de website en heeft daarom dezelfde rechten. Leden kunnen daarnaast ook fantasykunst uploaden, advertentie's plaatsen en zich inschrijven voor verenigingsuitjes.
RPG-Speler	Een RPG-Speler heeft dezelfde rechten als een Fantasyliefhebber m.a.v., indien lid, het plaatsen van fantasykunst. Daarentegen is de RPG-Speler wel in staat om Charactersheets en RPG verhalen te downloaden en zich in te schrijven voor RPG-party's.
Game Master	De Game Master heeft, indien lid, van alle front-end gebruikers de meeste rechten. Hij kan inloggen op het GM kennisplatform, RPG-party's plannen op de agenda, logboeken down- en uploaden GM profielen aanmaken en bekijken van anderen.
Content Manager	Een Content Manager is een bestuurslid die inhoudelijke zaken van de website kan toevoegen of wijzigen in de back-end van de website. Hij is echter beperkt als het gaat om wijzigingen op technisch gebied.
Super Administrator	De Super Administrator heeft overal toegang tot en is in staat alles te wijzigen of toe te voegen. Verder heeft hij het recht nieuwe componenten te implementeren en te configureren op de website.

Figuur 16: De verschillende gebruikersgroepen en de rechten die zij op de website hebben.

5.3 De Functionele Eisen

Het formuleren van eisen is een belangrijk onderdeel en ook gevoelig voor interpretatie. Ik heb deze eisen dan ook geformuleerd volgens het SMART-principe: Specific (Specifiek), Measurable (meetbaar), Achievable / attainable / acceptable (bereikbaar/aanwijsbaar/acceptabel), Realistic (reëel), Timebound (tijdgebonden).

Verder is het belangrijk in welke vorm je de eisen formuleert. Als je namelijk een eis formuleert in de 'moet' vorm, geeft dit de eis een beladen karakter met een negatieve sfeer. Als een eis wordt geformuleerd in de 'zal' vorm krijgt de eis een 'ver van je bed show' karakter en een loze belofte sfeer. Als je echter de eisen formuleert in de tegenwoordige tijd, alsof er al aan voldaan is, geef je de eis een wat luchtiger karakter en een sfeer van betrokkenheid. Dit werkt een stuk prettiger.

Het open source CMS Mambo heeft een aantal basisfunctionaliteiten. Om aan de functionele eisen voor de verschillende onderdelen te voldoen zullen er extra onderdelen geïmplementeerd moeten worden. Bij de keuze voor dit CMS, die in een vorig project genomen is, is daar rekening mee gehouden. Er is namelijk een zeer grote gemeenschap op Internet actief op het gebied van Mambo. Er zijn talloze websites die componenten en modules aanbieden om het standaardpakket mee uit te breiden (zie literatuurlijst). De functionele eisen voor de verschillende onderdelen vormen de maatstaf voor een dergelijke uitbreiding. In hoofdstuk 9 wordt uitgelegd hoe ik deze eisen in praktijk heb gebracht.

Ik ga een voorbeeld bespreken, de *Agenda*, met de functionele eisen die daarbij zijn opgesteld. De rest van de onderdelen zal ik wat beknopter bespreken.

5.3.1 De Agenda

De agenda geeft informatie over onder andere fantasyevenementen en RPG-party's. Voor RPG-spelers die lid zijn is het mogelijk om zich in te schrijven voor een party en voor GM die lid zijn is het mogelijk om een party op de agenda te zetten.

Prioriteit = hoog

Het voordeel van de Agenda is dat veel informatie aangaande fantasyevenementen op een centraal punt verzameld is en mensen niet zelf op Google hoeven te zoeken naar aankomende evenementen. Voor Game Masters is de Agenda handig op het gebied van RPG-party planning. Voor RPG-spelers is het handig om een overzicht te hebben van de opkomende RPG-party's en om zich in te kunnen schrijven voor een party. De Agenda biedt ondersteuning van activiteiten van alle drie de groepen. In figuur 17 worden de functionele eisen voor de Agenda geformuleerd.

Nr.	Functionele Eis
FE-1	De Agenda biedt afscherming van bepaalde agenda gedeelten voor bezoekers.
FE-2	De Agenda biedt de mogelijkheid voor Game Masters die lid zijn om RPG-party's te plaatsen op de agenda of te wijzigen.
FE-3	De Agenda biedt de mogelijkheid voor RPG-spelers die lid zijn om zich in te schrijven voor een RPG-Party's.
FE-4	De Agenda biedt de mogelijkheid voor Game Masters die lid zijn om bij te houden hoeveel plaatsen er nog vrij zijn voor een RPG-party.
FE-5	De Agenda biedt de mogelijkheid voor geregistreerde website bezoekers om fantasyevenementen te bekijken.
FE-6	De Agenda biedt de mogelijkheid voor leden om zich in te schrijven voor verenigingsuitjes.
FE-7	De Agenda biedt de mogelijkheid voor de Content Managers om alle typen evenementen toe te voegen, te verwijderen of te wijzigen.
FE-8	De Agenda biedt de mogelijkheid voor de Super Administrator om alle typen evenementen toe te voegen, te verwijderen of te wijzigen, de lay-out van de agenda te wijzigen, de Agenda te configureren en op te waarderen naar nieuwere versies.

Figuur 17: De functionele eisen voor de Agenda.

5.3.2 Het Download Gedeelte

Het download gedeelte biedt de mogelijkheid om fantasykunst, charactersheets, logboeken en verhalen te downloaden van de website.

Prioriteit = *hoog*

Het voordeel van het downloadgedeelte voor leden is dat zij de mogelijkheid hebben hun fantasykunst te promoten. Geregistreerde bezoekers kunnen kunst bekijken en downloaden. RPG-Spelers kunnen hun charactersheets op de website zetten. Game Masters kunnen logboeken van RPG-party's downloaden of plaatsen zodat zij onderling het spelverloop van verschillende party's kunnen vergelijken. Verder kunnen zij geavanceerde sjablonen van Charactersheets voor nieuwe spelers en spelverhalen downloaden.

5.3.3 Het Forum

Het forum zorgt voor onderlinge communicatie en informatie-uitwisseling tussen leden en geregistreerde bezoekers.

Prioriteit = *hoog*

Geregistreerde bezoekers en leden kunnen over bepaalde onderwerpen op fantasy- of rollenspelengebied discussiëren. De RPG-spelers die lid zijn kunnen daarnaast in een besloten forumgedeelte informatie uitwisselen over hun eigen party. Voor Game Masters is het forum een kennisplatform waar ze problemen kunnen bespreken en advies kunnen vinden. Dit ondersteunt vooral ook beginnende Game Masters.

5.3.4 De Advertentieplaats

Geregistreerde bezoekers of leden die bepaalde kwaliteiten hebben kunnen hier hun diensten aanbieden, zowel de Fantasy liefhebbers en de RPG-spelers.

Prioriteit = *gemiddeld*

Deze 2 groepen mensen kunnen op deze site eenvoudig tot elkaar gebracht worden. Dit levert uitwisseling van allerlei kennis en vaardigheden op. Ook zien fantasy liefhebbers wat rollenspellen zijn, waardoor zij misschien ook geïnteresseerd raken. Omdat de nadruk op rollenspellen ligt zal ook actief worden geprobeerd om zoveel mogelijk mensen aan het spelen, en liefst nog, aan het gamemasteren te krijgen.

5.3.5 De Nieuwsbrief

De nieuwsbrief verschaft om de zoveel tijd nieuwe informatie aangaande Fantasy en Rollenspellen. De nieuwsbrief wordt rond gemaild aan de hand van een mailinglist.

Prioriteit = *hoog*

Bezoekers die zich hebben opgegeven voor de nieuwsbrief krijgen om de zoveel tijd een e-mail met de nieuwste informatie op het gebied van Fantasy en Rollenspellen. Het nut van deze nieuwsbrief is dat de gebruikers op de hoogte blijven op dit gebied. Ook is het een geheugensteuntje voor het website bezoek, dit is nuttig voor de vereniging. Als mensen een keer op de website zijn geweest en zij hebben de website al positief ervaren, kan het gebeuren dat zij na een tijdje de website vergeten. Door middel van de nieuwsbrief worden ze weer even herinnerd aan het bestaan van de website.

5.3.6 De Links/Aanprijzingen

Links of aanprijzingen maken het mogelijk om bezoekers door te verwijzen naar 'vrienden van 4GM'. Mensen, verenigingen of bedrijven die samenwerken met 4GM.

Prioriteit = *laag*

Het nut hiervan is om de mensen die 4GM helpen of geholpen hebben aan te prijzen op de website. Tevens heeft het als doel om de reikwijdte van de vereniging aan te geven op het gebied van connecties.

5.3.7 De Template Chooser

De Template Chooser biedt de mogelijkheid voor bezoekers om het uiterlijk van de website aan te passen naar een door hun gekozen thema.

Prioriteit = *gemiddeld*

Doordat het standaard 4GM uiterlijk een 'zakelijk' karakter dient te hebben zodat de vereniging serieus wordt genomen, kan dit voor fantasy liefhebbers als te zakelijk worden ervaren. Het nut van deze functionaliteit is voornamelijk om de gebruikers een prettig gevoel te geven op de website.

5.4 De Interface Eisen

Ik heb de interface eisen opgesteld volgens de acht principes van Shneiderman. Ik heb deze principes veel gebruikt tijdens mijn opleiding. Ondanks dat deze principes al een aantal jaren bestaan zijn ze nog steeds up-to-date. In de tabel in figuur 18 wordt duidelijk hoe ik deze principes heb toegepast voor de website.

Nr.	Kenmerk	User Interface Eis
UI-1	System Lay-out	Strive for consistency: - Er is een gelijke opmaak en formulering van bepaalde opmerkingen in de website. - Alle buttons met dezelfde functie staan door de gehele website heen op dezelfde plaats en de plaatsing van alle buttons is door de gehele website volgens een vast patroon geplaatst (consistente opmaak). - Er wordt door de hele website heen gebruik gemaakt van dezelfde lettertypen en kleurgebruik.
UI-2	System Shortcuts	Enable frequent users to use shortcuts: - Het klikken op "OK" heeft als alternatieve shortcut de "Enter-toets". - Met de "PgDwn" en "PgUp" knoppen kan worden genavigeerd. - D.m.v. van de Tab toets kan naar een volgend scherm gedeelte worden genavigeerd.
UI-3	System Response	Offer informative feedback: - Bij het afronden van een onderdeel wordt enige feedback gegeven, nadat er wijzigingen in het programma zijn aangebracht. - Als er bij het inloggen in de website een verkeerd password of user name ingetoetst wordt, zal er, als de gebruiker hierop wil inloggen, een foutmelding in de vorm van feedback tevoorschijn komen, die uitlegt wat er verkeerd is gegaan en moet er een eventuele oplossing daarbij worden geven. - Als twee gebruikers tegelijk een wijziging in hetzelfde deel van de website willen aanbrengen, zal hier ook feedback worden gegeven over wat er gebeurt, een soort waarschuwing. - Als er wijzigingen zijn aangebracht wordt er feedback gegeven over het soort wijzigingen die gedaan zijn.
UI-4	System Response	Design dialogs to Yield closure: - Als de gebruiker naar een ander onderdeel van de website gaat en wijzigingen heeft gemaakt, wordt dit voordat de gebruiker naar het andere onderdeel van de website gaat weergegeven in de vorm van feedback. Dus bij elke afronding van een deel van de website, wordt er, nadat de gebruiker het deel heeft afgerond, altijd nog enige feedback gegeven, zodat de gebruiker weet, dat hij dit deel op een goede manier heeft afgerond en dat eventuele wijzigingen die hij heeft gemaakt zijn doorgevoerd.

Nr.	Kenmerk	User Interface Eis
UI-5	System Response	Offer simple Error handling: - Foutmeldingen moeten duidelijk maken wat de fout veroorzaakt. - Er wordt bij een foutmelding, als de gebruiker hier wat aan kan doen, een oplossing gegeven. - Bij een ongeldige invoer (bij het inloggen bijvoorbeeld), wordt dit in de vorm van feedback worden vermeld.
UI-6	System Response	Permit easy reversal of actions: - Als een onderdeel wordt afgesloten, wordt er een tussenmenu getoond met de vraag of het programma of onderdeel echt moet worden afgesloten. Daarbij zal ook de mogelijkheid bestaan, de actie die je hebt gedaan, te annuleren in de vorm van buttons, die op het menu afgebeeld staan. - In geval van wijzigingen/invoeren van informatie is het helemaal belangrijk in iedere situatie feedback te krijgen in de vorm van een tussenmenu voor het onderdeel met de wijzigingen die je maakt wordt afgesloten.
UI-7	System Control	Support internal locus of control: - De gebruiker zal continue controle hebben over de website. Dus als de gebruiker bijvoorbeeld terug wil keren naar het menu, moet er via de huidige pagina een button bestaan die de gebruiker weer terugbrengt naar het menu (zie punt 6).
UI-8	System Navigation	De gebruiker zal te allen tijde kunnen zien in welk onderdeel van de website je zit en ook weer eenvoudig kunnen terugkeren naar het hoofdmenu.
UI-9	System Navigation	De voornaamste functionaliteiten worden binnen drie muisklikken gevonden.
UI-10	System Surface	Het uiterlijk van de website wordt vormgegeven conform de wensen van 4GM.
UI-11	System Surface	Het uiterlijk kan worden aangepast door de gebruikers naar een door hun gekozen grafisch thema.
UI-12	System Surface	Er zal geen gebruik gemaakt worden van overbodige functionaliteit op website pagina's waardoor overzicht verloren kan gaan.
UI-13	System Surface	Op elk scherm is de helpicoon duidelijk zichtbaar op dezelfde plaats, zodat de gebruiker in geval van problemen altijd weet waar hij voor vragen terecht kan.

Figuur 18: De User Interface Eisen voor de website.

5.5 De Evaluatie van de Scope Plane

In deze paragraaf zal ik het proces en het eindresultaat van de Scope Plane evalueren. Hier zal mijn mening naar voren komen, problemen die ik ben tegengekomen, de oplossingen die ik daar wel of niet voor heb gevonden en verantwoording daarbij.

5.5.1 *Het Proces*

De Scope Plane verliep redelijk vlot ten opzichte van de Strategy Plane. Dit kwam voornamelijk omdat in de voorgaande plane een goede basis is gelegd. In de enquête werden onder andere de onderdelen die het bestuur en ik in gedachte hadden beoordeeld door de doelgroep. Daardoor kon de volgende stap gezet worden en de functionele eisen voor die onderdelen bepaald worden. De wensen van de doelgroep zelf zijn naar voren gekomen zodat dit verwerkt kon worden in deze fase voor de onderdelen.

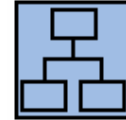
Omdat de Scope Plane wel veel werk was had ik ten opzichte van de planning niet veel tijd ingehaald. In week 8 had ik deze plane voor het grootste gedeelte afgerond. Tijdens het documenteren van de Strategy plane had ik al een begin gemaakt aan de Scope Plane om het project wat meer vaart te geven. De resultaten van de interviews en de enquête waren immers bekend. Alleen de uitwerking daarvan was nog niet afgerond.

Waar ik wel moeite mee had was het opzetten van de documentatie. In de Strategy plane was dit een minder probleem omdat ik vanuit twee onderzoeken resultaten te bespreken had. In dit geval moest ik de omschakeling maken naar de toepassing van die resultaten. Het kostte mij veel tijd om na te denken over hoe ik zou beginnen. Ik ben zo gewend aan de methode IAD waarin met een definitiestudie en pilotontwikkelplannen wordt gewerkt, dat ik de neiging had zo te werk te gaan. Ik heb om dit op te lossen alle kernpunten die beschreven worden in het boek van de methode voor deze plane op een rijtje gezet. Aan de hand daarvan heb ik de documentatie opgezet.

5.5.2 *Het Eindresultaat*

De twee documenten die ik heb opgesteld in deze fase vind ik toereikend voor dit project. De zaken die naar mijn idee duidelijk naar voren moeten komen, zoals de functionele eisen, zijn duidelijk.

6 Fase 3: De Structure Plane



Na de fase Scope Plane beland het project in de Structure Plane. In de Structure Plane wordt structuur aangebracht aan de softwarematige kant door middel van interaction design en information architecture. Aan de hand van de Website Specificatie Eisen wordt deze structuur opgezet.

Onder **interaction design** wordt verstaan het vastleggen hoe de gebruiker omgaat met de functionaliteit van de site. Verder het ontwikkelen van de ondersteuning van gebruikerstaken door vast te leggen hoe men door de applicatie loopt.

Onder **information architecture** wordt verstaan een gestructureerd ontwerp van de informatiehuishouding om intuïtieve toegang tot de inhoudelijke informatie (de content) te faciliteren.

6.1 Interaction Design en information architecture als geheel

Interaction design en information architecture leggen beide de nadruk op het definiëren van patronen en de opeenvolging van opties die worden gepresenteerd voor de gebruiker. Interaction design houdt zich bezig met de opties die worden gepresenteerd om taken te volbrengen. Information design behandelt de opties aangaande het 'vervoeren' van informatie aan een gebruiker.

Dit klinkt wellicht esoterisch en zeer technisch, maar deze invalshoeken zijn helemaal niet technisch. Ze gaan over *het begrijpen van mensen, de manier waarop ze werken en de manier waarop ze denken*. Door dit 'begrijpen van' in de structuur te bouwen van de website wordt er hulp geboden aan een succesvolle ervaring voor de mensen die er gebruik van gaan maken.

6.2 De Website Structuur

Bij het opzetten van de website structuur moest ik in eerste instantie denken aan een sitemap, een inhoudsopgave van de website in de vorm van een boomdiagram. Maar de methode van Garrett bedoelt hier wat anders mee. Ik zal in het kopje Visual Vocabulary uitleggen wat bij deze methode wordt bedoeld met de website structuur. Daarna zal ik de voorbereiding bespreken die aan deze fase vooraf ging. Onder het kopje De Opbouw van het Diagram zal ik toelichten hoe het diagram van Garrett is opgebouwd.

6.2.1 Visual Vocabulary

Het voornaamste documentatie gereedschap voor information architecture of interaction design is het diagram. Website structuren zijn ingewikkelde zaken, om deze in een complexe tekst te beschrijven leidt er uiteindelijk toe dat niemand ze gaat lezen. In de begintijd van het Web werden diagrammen gebruikt genaamd 'Sitemap'. Maar omdat de term sitemap ook populair is geworden om de navigatie weer te geven van een website is vandaag de dag de term 'architecture diagram' populair. Dit diagram hoeft niet elke link op elke pagina weer te geven. Sterker nog, in de meeste gevallen van gedetailleerde weergaven brengt dat alleen maar verwarring en vervaagd de informatie die van belang is. Het is belangrijker om te documenteren welke conceptuele relaties er zijn zoals welke categorieën er wel of niet samen gaan en hoe bepaalde stappen in een gegeven interactieve opeenvolging van opties samengaan.

Garrett heeft een nieuw systeem opgezet om diagrammen voor sitestructures te creëren genaamd **Visual Vocabulary**. Dit systeem verwerkt zowel de kant als interaction design en information architecture in hetzelfde diagram. Ik heb gebruik gemaakt van deze techniek om de website structuur in kaart te brengen.

6.2.2 De Voorbereiding

Omdat deze techniek volledig nieuw voor mij was, moest ik mij verdiepen in de werking ervan. Garrett legt uit hoe het diagram werkt en wat de afzonderlijke elementen ervan betekenen. Op zich heeft het diagram dingen weg van diagrammen die ik tijdens de opleiding heb geleerd. Dit kan als voordeel worden gezien, maar in mijn geval werkte het verwarrend. Er zitten namelijk elementen in van onder andere een sitemap, taakdiagram en een stroomdiagram.

De eisen en wensen behorende tot de verschillende functionaliteiten van de website zoals besproken in de Scope Plane vormen de basis voor het model. Hier wordt namelijk verteld wat de gebruikers kunnen doen met die functionaliteiten. Dit wordt vertaald naar het diagram van Garrett.

6.2.3 De Opbouw van het Diagram

De basis van gebruikerservaring op het Web is de pagina, die wordt aangegeven als een rechthoek. Naast pagina's, er zijn ook bestanden, pakketten van gegevens zonder navigatie eigenschappen. De bestanden zijn beschikbaar voor de gebruiker om te bekijken op de website of om te downloaden (zoals audio- of videobestanden of stand-alone documenten zoals PDF's). Hier wordt het bekende (vanuit o.a. Windows) documentpictogram met ezelsoren voor gebruikt.

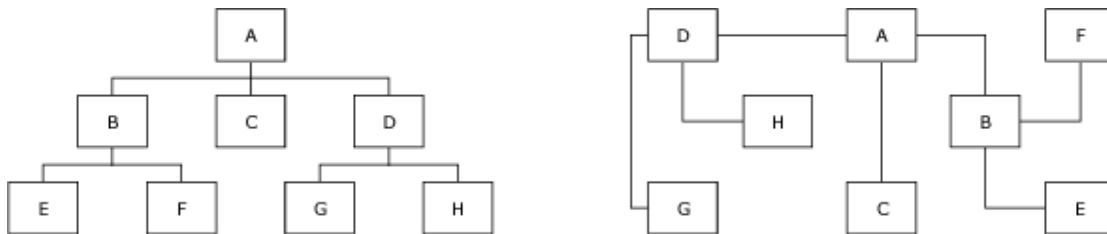


Figuur 19a: (links) De pagina en het Bestand.

Figuur 19b: (rechts) The paginagroep en de bestandengroep.

Voor een groep functioneel identieke pagina's wordt er een opstapeling van rechthoeken gebruikt. Op dezelfde manier vertegenwoordigt een groep bestanden één enkele entiteit (zoals een verzameling van plaatjes of een bibliotheek van PDF-bestanden) in de vorm van een stapel documentpictogrammen met ezelsoren.

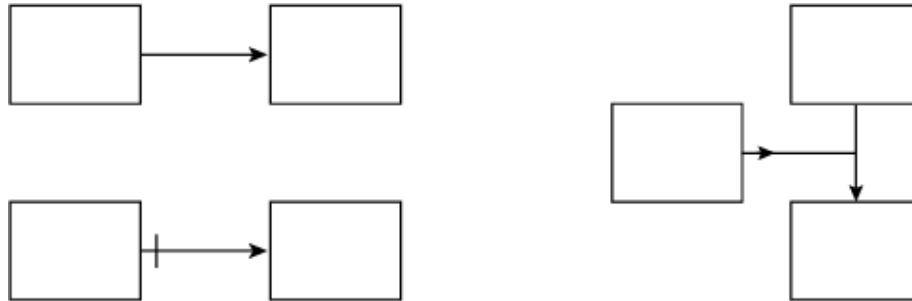
Het verband tussen elementen wordt afgebeeld door eenvoudige lijnen of verbindingen. Deze conceptuele verhoudingen zullen zich onvermijdelijk in navigatieverhoudingen vertalen, maar niet alle navigatieverhoudingen zullen in het diagram verschijnen.



Figuur 20a: (links) Een simpele boomstructuur.

Figuur 20b: (rechts) Dezelfde structuur als in 2a, maar anders opgezet.

Om te wijzen hoe de gebruiker door het systeem naar voltooiing van een bepaalde taak op weg zal zijn worden pijltjes gebruikt. De gebruiker is niet belemmerd in de tegenovergestelde richting te gaan, maar de pijl wijst in de richting waarin de gebruiker waarschijnlijk wil gaan. Als om een bepaalde reden de gebruiker niet meer de mogelijkheid moet hebben terug te gaan na een bepaalde actie (zoals het permanent verwijderen van een bestand) dan wordt dit aangegeven door een dwarsbalk in de verbindingslijn. Bij een verbinding mag ook een label worden geplaatst om de actie te verduidelijken.



Figuur 21a: (links boven) De pijl geeft een neerwaartse stroming weer.

Figuur 21b: (links onder) De dwarsbalk geeft aan dat opwaartse stroming niet is toegestaan.

Figuur 21c: (rechts) Meerdere pijlen verduidelijken de richting.

Dit vormt de basis voor het diagram. Ik zal bij één van de diagrammen die ik gemaakt heb in deze fase verdere elementen toelichten.

6.3 Het diagram

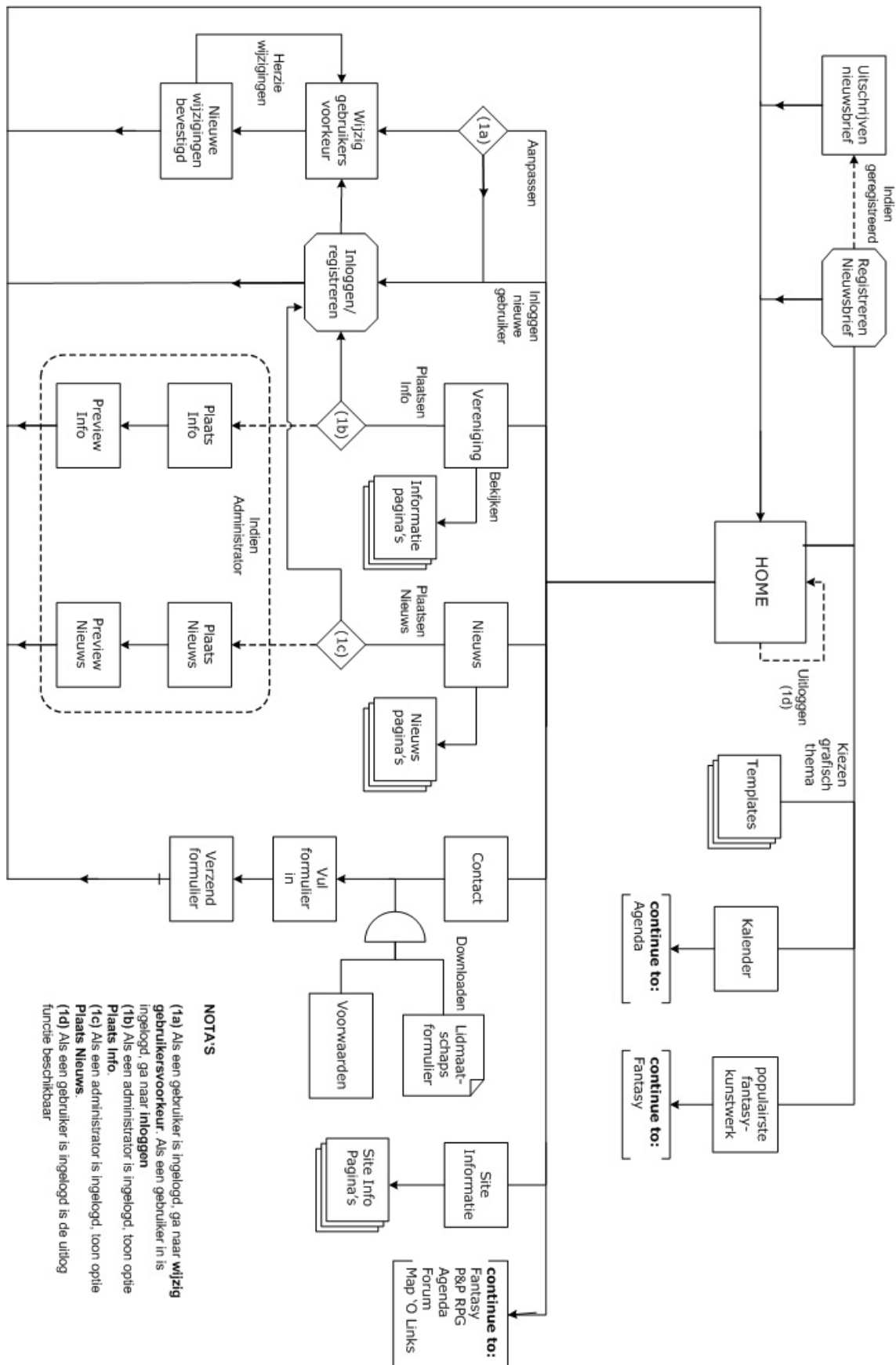
In deze paragraaf zal ik een voorbeeld bespreken van Visual Vocabulary aan de hand van de startpagina van de website. In het vorige gedeelte heb ik de basiselementen toegelicht. Aan de hand van figuur 22 zal ik verdere elementen verklaren. Zoals te zien is in deze figuur zijn er een aantal nieuwe elementen. Ik zal een aantal scenario's beschrijven die dit model wat concretiseren.

Een geregistreerde bezoeker komt op de startpagina (Home) en wil zijn profiel aanpassen. Als hij al is ingelogd zie 1a) mag hij naar 'Wijzig gebruikersvoorkeur'. Is hij nog niet ingelogd, dan wordt hij geleid naar 'Inloggen' door het *decision point* (een keuzepunt). Een decision point wordt gebruikt als één gebruikersactie één van een aantal resultaten kan produceren. Het systeem moet een besluit nemen welk resultaat moet worden getoond. In dit geval: of naar 'wijzigen gebruikersvoorkeur' of naar 'inloggen'. De rechthoek 'Inloggen' met de afgesneden hoeken is een *flow reference*, een referentie naar een diagram, in dit geval een diagram dat de inlogprocedure beschrijft (zie bijlage Structure Plane).

Is de gebruiker, er van uitgaande dat hij is ingelogd, een administrator dan kan hij op de nieuwspagina nieuws plaatsen. Is de gebruiker geen administrator dan kan hij deze functie niet waarnemen. Dit wordt aangegeven door de *conditional connector* (de onderbroken pijl). Zoals u misschien opgevallen is leiden deze onderbroken pijlen naar een aantal functies waar een onderbroken rechthoek met ronde hoeken omheen zit, dit is een *conditional area* (een voorwaardelijk gebied). Een conditional area wordt gebruikt als één of meerdere voorwaarden op een groep van pagina's of functies van toepassing is. In dit geval geldt voor deze functies de voorwaarde dat de gebruiker een ingelogde administrator is.

In de diagram staan een aantal rechthoeken die aan de zijkant open zijn, dit zijn *continuation points* (voortzettingpunten). De continuation points staan ons toe om de diagrammen te scheiden onze in verteerbare secties, deze points worden gebruikt om de hiaten te overbruggen tussen secties.

Zoals deze diagram is opgesteld heb ik de andere nodige diagrammen opgezet.



Figuur 22: De Visual Vocabulary voor de startpagina van de website.

6.4 De Evaluatie van de Structure Plane

In deze paragraaf zal ik het proces en het eindresultaat van de Structure Plane evalueren. Hier zal mijn mening naar voren komen, problemen die ik ben tegengekomen, de oplossingen die ik daar wel of niet voor heb gevonden en verantwoording daarbij.

6.4.1 Het Proces

Zoals ik in het gedeelte over de voorbereiding heb verteld moest ik mij deze modelleertechniek eigen maken. Het heeft me veel tijd gekost om de techniek dusdanig te beheersen dat ik hem kon toepassen voor de website. Het verloop van deze fase ging relatief vlot ten opzichte van de andere fasen.

Tegenslagen

Tijdens het modelleren gebeurde er iets waardoor ik in een projectmatig 'dipje' terecht kwam. Dit had niets te maken met de methode, maar met de pc waar ik op werkte. Zomaar uit het niets waren en mijn moederbord en mijn harde schijf kapot. Deze onderdelen waren slechts 4 maanden oud. Toen ik mijn pc terug bracht naar de winkel, stond ik voor een leeg pand - de winkel was failliet gegaan binnen die 4 maanden. Ik was daardoor genoodzaakt naar een reparateur te gaan op eigen kosten. De onderdelen heeft hij teruggestuurd naar de fabriek en pas na anderhalve maand had ik mijn systeem terug. Ik had wel een aantal back-ups gemaakt van belangrijke bestanden en het bestuur beschikte ook over bestanden van het project.

Ik kon op dit punt helemaal niets en de moed zakte tot ver in mijn schoenen. Ik heb uiteindelijk de pc van mijn vriendin geleend (die eerst wat tegensputterde) en die gebruikt voor de documentatie. Een aantal documenten die ik had gemaakt waren helaas wel verloren gegaan, waaronder: het interview voor het bestuur en de modellen voor de structure plane. Het interview had ik al verwerkt in het document van de Strategy Plane, maar de modellen moest ik volledig opnieuw maken.

In de toekomst als ik meer geld tot mijn beschikking heb neem ik een reserve pc voor dit soort problemen. Op dit moment werk ik met een externe harde schijf waar ik elke dag een back-up op zet.

Dit probleem heeft een vertraging opgeleverd van anderhalve week. Het regelen van de pc reparatie (wegbrengen, wachten op diagnose, bellen fabriek, opsturen), het regelen van een pc en het opnieuw modelleren van de structuur. Ik was nu beland in week 10 en ik heb daarom een simpele aangepaste planning gemaakt.

Week 10: Opstellen Skeleton Plane

Week 11: Ontwerpen Surface Plane

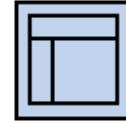
Week 12: Ontwikkelen Templates

Week 13-16: Implementeren, Configureren en testen van Componenten

6.4.2 Het Eindresultaat

Ondanks de problemen met mijn pc ben ik wel tevreden met het eindresultaat. De diagrammen die ik heb gemaakt geven aan hoe de gebruikers door het systeem bewegen en hoe het systeem daar in grote lijnen op reageert.

7 Fase 4: De Skeleton Plane



Na de fase Structure Plane wordt het project voortgezet in de Skeleton Plane. De Structure Plane beschreef hoe de website zal gaan werken, de Skeleton Plane beschrijft welke vorm deze functionaliteiten zullen aannemen.

De Skeleton plane splitst zich op in drie componenten. Allereerst wordt er vanuit beide benaderingen, de software kant en de hypertext kant, gekeken naar **information design** (informatie ontwerp): de presentatie van informatie op een voor de gebruiker begrijpelijke manier (niet te verwarren met visueel ontwerp).

Vanuit de software kant wordt in de Skeleton Plane verder gekeken naar **interface design** (interface ontwerp): het organiseren van interface elementen om de gebruikers in staat te stellen gebruik te maken van de functionaliteiten op de website.

Vanuit de hypertext kant wordt in de Skeleton Plane gekeken naar **navigation design** (navigatie ontwerp): de serie schermelementen die de gebruiker gebruikt om zich te bewegen door de informatiearchitectuur.

De website van de vereniging zal een hoop informatie bevatten. Het is dan ook van groot belang om die informatie overzichtelijk naar buiten te brengen. Deze drie componenten in de Skeleton Plane dragen daar aan bij. In dit hoofdstuk zal ik ze alledrie bespreken en hoe ik ze gebruikt heb in het project.

7.1 Information design

Het overzichtelijk presenteren van informatie is een zeer belangrijk onderdeel van de website. De website kan prima functioneren, maar als de informatie niet duidelijk wordt gepresenteerd aan de gebruiker wordt de plank misgeslagen. Vandaar dat ik ben gaan zoeken op Internet naar adviezen op dit gebied. Ik heb deze nuttige adviezen verzameld van verschillende websites en ze geordend in een tabel. Verder heb ik een principe gebruikt van Nielsen die ik tijdens de opleiding heb geleerd. Deze tabel fungeert als een soort checklist voor iedereen die informatie op de website gaat zetten, zodat er vanuit één format gewerkt wordt.

Nr.	Kenmerk	Informatie Opmaak
IO-1	System Content	Wees beknopt met informatie (mensen lezen 25% minder snel van een scherm dan van papier). Gebruik daarom 50% minder tekst als dat er op papier zou worden gebruikt
IO-2	System Text	Structureer artikelen met twee of zelfs drie niveaus van krantekoppen (een algemene paginarubriek plus ondertitels - en sub-hoofden wanneer aangewezen). De genestelde rubrieken vergemakkelijken ook toegang voor blinde gebruikers met screenreaders.
IO-3	System Text	Gebruik eerder de zinvolle dan "leuke" rubrieken (i.e., het lezen van een rubriek zou de gebruiker moeten vertellen wat de pagina of de sectie ongeveer zijn)
IO-4	System Text	Gebruik highlights of nadrukken om belangrijke woorden door het oog van de gebruiker te laten vangen. Geleerde tekst kan ook voor nadruk worden gebruikt, en de format van hypertextankers bestaat uit blauw en onderstreept.
IO-5	System Text	Gebruik links bovenaan een document die verwijzen naar hoofdstukken of paragrafen in de tekst.
IO-6	System Content	<i>Match between system and the real world (Nielsen):</i> Laat de website moet dezelfde taal spreken als de gebruiker met woorden, zinnen en begrippen die bekend zijn voor de gebruiker.
IO-7	System Content	<i>Wayfinding (Garrett):</i> Toon aan de gebruiker waar hij zich bevindt op de website d.m.v. een <i>pathway</i> (een regel tekst toont waar de gebruiker zich bevindt)
IO-8	System Content	Elk hoofddeelte op de website wordt ingeleid door een korte beschrijving van dat gedeelte en een introductie van de subgedeelten of categorieën.

Figuur 23: De adviezen voor de presentatie van informatie.

7.2 User Interface Design

Tijdens de fase Scope Plane zijn de eisen voor de interface opgesteld, te denken aan een consistent gebruik van lettertypes en kleuren door de website heen. Dit vormt een goede basis voor interface design. Interface design gaat een stap verder en definieert wat voor functies er gebruikt gaan worden in een bepaald onderdeel van de website. Ik zal hierna beschrijven wat de voorbereiding was voor dit onderdeel om vervolgens de resultaten te bespreken.

7.2.1 De Voorbereiding

Om mij te verdiepen in interface design heb ik een online boek gelezen aangeraden door Garrett zelf in zijn methode. Dit is een boek van Joel Spolsky die het softwarebedrijf 'Fog Creek Software' heeft opgericht in New York. Het boek is genaamd: "User Interface Design for Programmers", en legt op een eenvoudige manier weer hoe een goede interface kan worden ontworpen. Eén van de wijsheden op interface gebied die hij presenteert is: „A user interface is well-designed when the program behaves exactly how the user thought it would". Als een nieuwe gebruiker gaat zitten om een programma of website te gebruiken, zit hij daar niet met een volledig schone lei. Als hij daarvoor gelijksoortige websites heeft gezien, dan heeft hij al een idee over hoe de website zal werken. Dit wordt het *mentale model* genoemd: een geestelijk begrip van wat de website voor de gebruiker doet. De website heeft zelf ook een soort mentaal model, alleen is dit model gecodeerd in bits en wordt trouw uitgevoerd door de processor, dit wordt het *programmamodel* genoemd. Als het programmamodel het mentale model beantwoordt heb je een succesvolle gebruikersinterface. De vraag die je nu kunt stellen is: „Hoe weet je wat het mentale model is?". Het antwoord op deze vraag is simpel: vraag het aan de gebruikers.

7.2.2 De Vragenlijst

In mijn geval heb ik op basis van de functionele eisen, besproken in de Scope Plane, geschikte componenten gezocht om aan die eisen te voldoen (wordt nog besproken in hoofdstuk 9). Ik heb bij de verschillende componenten gekeken welke functies er beschikbaar zijn en onderzocht welke gewenst zijn bij de doelgroep. Ik heb een vragenlijst opgesteld waarin ik bij elk component heb uitgelegd wat de algemene werking van dat component is. Vervolgens heb ik vragen gesteld over aanwezige functies van dat component. Ik zal als voorbeeld geven het gedeelte over de Mediagallery:

De media galerij is een soort downloadgedeelte. Het downloadgedeelte biedt onder andere de mogelijkheid om fantasykunst, charactersheets, logboeken en verhalen te downloaden van de website. Verder staan er boekrecensies van fantasy films, boeken, spellen en series. De extra mogelijkheid voor dit gedeelte is een onderdeel op de beginpagina die toont wat het laatst toegevoegde fantasiekunstwerk (tekeningen, schilderijen etc.) is. Dit kan ook het hoogst gewaardeerde of meest bekeken kunstwerk zijn.

1. *Als u door de mediagalerij zou surfen, zou u het dan handig vinden om bij een plaatje u waardering te geven van 1-5 sterren?*
2. *Als u door de mediagalerij zou surfen, zou u het dan handig vinden om bij een plaatje een opmerking te plaatsen?*
3. *Als u door de mediagalerij zou surfen, zou u het dan handig vinden om als u een mooi plaatje ziet, u dit in een tijdelijke 'doos' zou kunnen stoppen samen met andere mooie plaatjes zodat u dit als u klaar bent als een pakketje kunt downloaden?*
4. *Zou u die op de beginpagina van de website een plaatje willen zien van het meest gewaardeerde of laatst toegevoegde fantasiekunstwerk?*

Deze vragenlijst is beantwoordt door vijf potentiële gebruikers, wat ook wordt aanbevolen in het boek van Spolsky. De resultaten van de vragenlijst zal ik bespreken in hoofdstuk 9, waar deze worden gedemonstreerd in de praktijkuitvoering.

7.3 Navigation Design

Bij navigation design begint de website voor mijn gevoel al zeer concreet te worden. Een overzicht van alle onderdelen op de website en de 'paden' daar naartoe. Dit onderdeel bevat in feite alleen een sitemap, maar dit klinkt simpeler dan het in werkelijkheid is. Ik vervolg dit gedeelte met informatie over de voorbereiding en het uiteindelijke resultaat.

7.3.1 De Voorbereiding

De website van de vereniging zal een hoop informatie bevatten. De navigatie door die informatie is verantwoordelijk voor een goede ervaring voor de gebruiker. De vragen die ik gesteld heb vanuit de methode zijn: „In hoeveel stappen moet de gebruiker op een bepaalde plek kunnen zijn binnen de website? Welke onderdelen moeten direct zichtbaar zijn voor de gebruiker op de startpagina? Hoe formuleer je de titels van de verschillende onderdelen?.”

Om deze vragen te beantwoorden heb ik vergaderd met het bestuur. Zij hadden hier voor de oude website ook over nagedacht en wilde daar elementen van gebruiken. Om bij de eerste vraag te beginnen over het aantal stappen geldt het antwoord: drie. Dit is een algemene regel bij het maken van websites en programma's die al in de vroege jaren van het Web is ontstaan door tests. De 'Three-click rule' verteld dat als gebruikers van een website niet binnen drie klikken op de plek zijn waar ze willen zijn, ze gefrustreerd raken en de website verlaten. De navigatie zal dan ook zo ontworpen moeten worden dat *tenminste* de voornaamste onderdelen binnen drie klikken te vinden zijn. In het resultaat zal ik de uitwerking bespreken van deze kennis.

Een volgende stap is een antwoord op de vraag welke onderdelen meteen zichtbaar moeten zijn op de voorpagina. Het probleem is dat als je te weinig laat zien, je het risico loopt dat mensen deze onderdelen niet gebruiken omdat ze er het bestaan niet van weten. Aan de andere kant is het zo dat als je teveel laat zien van de verschillende onderdelen, de voorpagina te druk wordt en de mensen door de bomen het bos niet meer zien. Het bestuur en ik zijn het er beiden over eens dat de voorpagina zo simpel mogelijk moet worden gehouden zodat bezoekers meteen overzicht hebben. Het is dus de kunst om de onderdelen op een logische wijze *onder* een hoofdonderdeel. Dit hoofdonderdeel moet wat benaming betreft geassocieerd worden met de subonderdelen. Dit is tevens de derde vraag. In het resultaat zal ik bespreken hoe ik dat toegepast heb.

7.3.2 Het Navigatie Diagram voor de Website

Ik heb het diagram opgesteld aan de hand van bestaande technieken om een sitemap te maken en mijn eigen ideeën. De inhoudelijke elementen zijn gebaseerd op de voorgaande fasen (waar de elementen zijn bepaald), de sitemap van de oude website en in samenwerking met de bestuursleden. In de vragenlijst wordt ook gevraagd of mensen bepaalde onderdelen zouden willen zien op de voorpagina. Dit diagram toont alle verschillende onderdelen van de website. Er zijn drie hoofdgebieden:

- De registratie
- Het hoofdmenu
- Het Boven Menu (Top menu)

Van deze gebieden is telkens de bovenste laag zichtbaar op de startpagina van de website. De bovenste laag staat in direct contact, weergegeven door de lijnen, met de startpagina, weergegeven door het huisje. Daarnaast zijn de onderdelen van de bovenste laag herkenbaar door de grotere rechthoek. Als een subonderdeel op zijn beurt weer subonderdelen heeft wordt deze ook in een grotere rechthoek weergegeven en daarbij alle andere subonderdelen van dat level. Alle subonderdelen worden weergegeven door smallere rechthoeken. Ik heb deze niet verbonden met elkaar om ruimte te besparen. Ik wilde het diagram op één pagina kwijt en als ik per hoofdonderdeel de subonderdelen zou vertakken nam dat teveel ruimte in. Ik heb daarom de subonderdelen onder elkaar gezet zodat het wel nog steeds duidelijk is waar ze bijhoren, de volgorde is van boven naar beneden. De subonderdelen van een bepaald hoofdonderdeel zijn allemaal tegelijk zichtbaar als de gebruiker bij het hoofdonderdeel beland. Dus als een gebruiker klikt op 'Fantasy' dan worden de subonderdelen daarvan allemaal zichtbaar: Kunst, Letteren, Muziek, Films, Kleding. Als de gebruiker vervolgens op Letteren zou klikken, krijgt hij de keuze uit het laagste sublevel: Verhalen of Gedichten.

Als we kijken naar de vragen in het gedeelte over de voorbereiding is het volgende zichtbaar in het diagram:

- Alle onderdelen zijn in drie muisklikken te bereiken
- Door modules op de voorpagina te tonen worden mensen attent gemaakt op het bestaan ervan (kalender, laatste evenementen – dit is bepaald aan de hand van de vragenlijst)
- De labels hebben we simpel gehouden zodat bij elk onderdeel meteen helder is waar het over gaat.



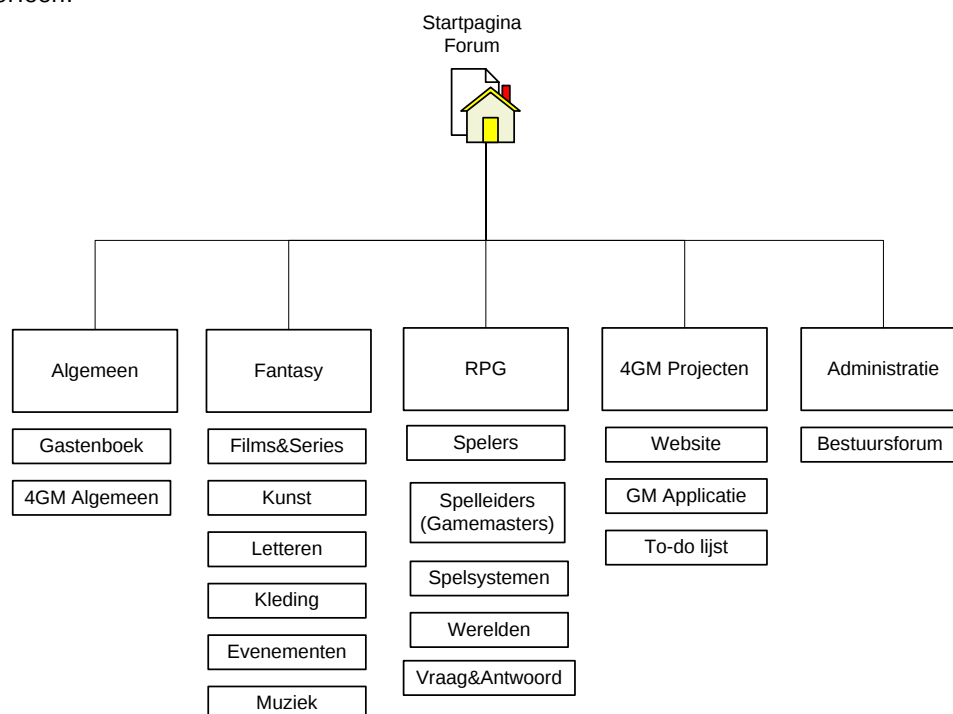
50

7.3.3 Het navigatie diagram voor het Forum

In een vergadering met het bestuur is besproken hoe het forum ingedeeld ging worden. Een forum is opgebouwd uit subfora. Deze subfora bestaan uit categorieën die op hun beurt weer bestaan uit onderwerpen. In die onderwerpen staan de berichten van de gebruikers over dat onderwerp. Dit klinkt wellicht wat ingewikkeld, maar ik zal dit duidelijk maken aan de hand van het navigatiediagram. De punten voor indeling die tijdens de vergadering zijn besproken heb ik hier opgesomd:

- De structuur van het forum zal enigszins gelijk lopen met de structuur van de site. Hoofdcategorie Fantasy met aantal subfora daaronder. Hoofdcategorie RPG met daaronder sub-fora als "Spelleiders" en "Spelers".
- Verder een aantal extra andere fora, o.a. forums voor de diverse spelersgroepen, enkel voor personen uit die groepen toegankelijk.
- Gastenboekforum, forum waarop enkel gasten een onderwerp kunnen starten, en alleen gebruikers kunnen reageren op die onderwerpen. Naast het gastenboek forum kunnen gasten nog enkele andere fora bekijken, maar niets in plaatsen.
- Plaats voor één algemeen "off-topic" forum, met daarin alles wat niet in andere fora thuishoort.

Voor zover het op dat moment bekend was heb ik een navigatiediagram gemaakt voor het forum. Omdat de onderwerpen niet bekend waren heb ik het diagram uitgewerkt tot het niveau van de categorieën.



Figuur 25: Het navigatiediagram voor het forum.

Ik zal een voorbeeld geven uit het diagram met een ingelogde gebruiker:

Een gebruiker komt op het forum, en kiest voor het *subforum* 'Fantasy'. Hij wil iets vertellen over een goed boek dat hij heeft gelezen kiest voor de *categorie* 'Letteren'. In de categorie Letteren maakt hij een nieuw *onderwerp* aan over dat boek genaamd 'Boek X'. In dit onderwerp kan hij een *bericht* plaatsen waarin hij verteld over het boek en mensen aanraad het ook te gaan lezen.

7.4 De Pagina Lay-Out

De pagina lay-out is een onderdeel dat alledrie de elementen – information design, interface design en navigation design – samenbrengt in deze fase. Vandaar dat dit gedeelte ook een aparte hoofdkop krijgt en niet onder een van de andere hoofdkopjes in dit hoofdstuk beschreven wordt. De lay-out is het geraamte van deze elementen. De techniek die Garrett beschrijft om de lay-out weer te geven heet Wireframe, dit is een schematische weergave van de webpagina. Het is een onderdeel van information design omdat het te maken heeft met de presentatie. In het hoofdstuk over information design werd voornamelijk gesproken over hoe de informatie gepresenteerd wordt en hier wordt daar op een globale wijze mee door gegaan in het verband met de indeling van die informatie. Voor interface design worden aan de hand van de vragenlijst onderdelen beoordeeld of ze wel of niet op de voorpagina worden getoond. De plaatsing van die onderdelen is de volgende stap in het proces en komt aan bod in het Wireframe. Door modules te plaatsen van bepaalde onderdelen wordt het bestaan van deze onderdelen duidelijk, dit is de relatie met navigation design.

In de vragenlijst heb ik een gedeelte opgenomen met een Wireframe waar alleen de basis onderdelen in gezet zijn zoals de plaatsing van het logo en het hoofdmenu. Ik heb in dit geval meteen de uitslag in de Wireframe gezet aangegeven door blauwe tekst, zodat ik dezelfde Wireframe niet twee hoeft te laten zien.

Hieronder kunt u een blanco frame zien wat u voor moet stellen als de website. Als laatste wil ik u vragen de onderdelen waarover ik u net heb ondervraagd te plaatsen in het frame. Met andere woorden waar u ze zou willen zien op de website. U mag ze overal plaatsen waar u maar wil, gebruik het nummer voor de plaatsing. U mag ook iets tekenen in het frame of zelf een idee erin verwerken.

Logo	Logo		1. Kalender 2. Laatste (of meest gewaardeerde) Fantasiekunstwerk 3. Inlog menu 4. Nieuwsbrief 5. Grafische Themakeuze
	Bovenmenu	4	
Hoofdmenu	Pathway	1	2
	Informatiescherm		
3			
5			

Figuur 26: Het wireframemodel.

7.5 De Evaluatie van de Skeleton Plane

In deze paragraaf zal ik het proces en het eindresultaat van de Skeleton Plane evalueren. Hier zal ik een blik werpen op het proces en het eindresultaat.

7.5.1 *Het Proces*

De Skeleton Plane verliep zonder problemen. Wat ik leuk vond aan deze plane is dat de website en het forum nu een stuk verder geconcretiseerd werden. Het bepalen hoe de interface wordt opgezet, de navigatie en het wireframemodel visualiseren de website voor een gedeelte.

Het boek van Joel Spolsky vond ik leuk om te lezen. Hij kan zeer levendig en met een vleugje ironie schrijven over een onderwerp dat voor veel mensen misschien saai is. Dit heeft mij zeer geholpen boven de 'materie' te komen. Ik heb deze plane dan ook afgerond binnen de laatste versie van de planning.

7.5.2 *Het Eindresultaat*

Ik ben redelijk tevreden over de eindproducten. Ik heb volgens het protocol in de methode gewerkt met als resultaat de benodigde informatie.

nten.

8 Fase 5: De Surface Plane



Na de fase Skeleton Plane vervolgt het project zich naar de laatste plane van de vijf: de Surface Plane. De aandacht in deze plane wordt gevestigd op de aspecten die de gebruikers van de website als eerste zullen opvallen: het visuele ontwerp. Hier komen inhoud, functionaliteit en esthetica bij elkaar om een samen een afgerond visueel ontwerp te vormen dat de doelen vervult van de andere vier planes.

In eerste instantie zou je kunnen denken dat het visuele ontwerp een kwestie van smaak is. De één vindt het mooi en de ander vindt het maar niks. Dit is ook waar, maar dat betekent niet dat het ontwerp gebaseerd moet zijn op wat iedereen mooi vindt. In plaats van de aandacht te richten op het feit dat het ontwerp 'mooi' moet zijn, kan de aandacht beter gericht worden op hoe effectief het visuele ontwerp is. Hoe effectief ondersteunt het ontwerp de doelen die gedefinieert zijn in de andere planes? Ondermijnt het uiterlijk van de website de structuur door verschillende gedeelten van de architectuur onduidelijk te maken? Of versterkt het visuele ontwerp de structuur juist, zodat de beschikbare opties mogelijk worden voor de gebruiker?

Als voorbeeld kun je denken aan het image van de vereniging. Een websitedoel is *Presentatie* van de vereniging naar de buitenwereld (zie 4.1.5 WD-03) conform de eisen van de vereniging (zie 4.1.6 WD-03). Een belangrijk onderdeel daarvan is het logo. Als de vereniging bijvoorbeeld een technische uitstraling zou willen hebben zouden *comic* (stripboek) lettertypen en felle pasteltinten niet geschikt zijn. Dit is geen zaak van esthetica maar van strategie.

In dit hoofdstuk zal ik bespreken hoe ik het visuele gedeelte heb ontworpen voor de vereniging.

8.1 Het Logo van de Vereniging

De vereniging had al een logo, gemaakt door één van de bestuursleden. Dit zijn twee dobbelstenen (speciaal voor rollenspellen) achter elkaar die een essentieel onderdeel vormen voor P&P RPG en daar ook mee geassocieerd worden. Zij hadden deze dobbelstenen in de sneeuw gezet zodat ze rechtop bleven staan en er een foto van gemaakt. Deze foto werd het logo en was bewerkt zodat de letters 4GM in de dobbelstenen zichtbaar zijn.



Het oude logo

8.1.1 De Voorbereiding

Het bestuur had in het begin van het project al aangegeven een nieuw logo te willen. Ik heb in deze fase tijdens een vergadering met het bestuur besproken wat ze precies in gedachte hadden. In feite wilde ze het concept van het oude logo zoveel mogelijk behouden, ook omdat dit al herkenbaar is voor de huidige leden en bekenden van 4GM. Wat ze veranderd wilde zien was dat het logo 'strakker' vormgegeven werd en dat het mogelijk zou zijn het logo pixel onafhankelijk te maken. Met strakker bedoelde ze duidelijker wat vorm betreft en kleuren. Met pixel onafhankelijk bedoelen ze een logo dat als het uitvergroot wordt de kwaliteit onveranderd blijft. Het oude logo is beperkt door de fotokwaliteit en heeft een vrij lage resolutie. Al vrij snel als het logo wordt uitvergroot wordt de afbeelding korrelig en wazig.

Om het probleem van pixel onafhankelijkheid kan worden opgelost met vectoren. Bij vector bestanden worden alle vormen en lijnen doormiddel van wiskundige formules berekend. Zo heeft een cirkel een middelpunt, een straal en diverse lijkenmerken. Wanneer de afbeelding van formaat veranderd worden alle vormen opnieuw berekend. De afbeelding blijft dan haarscherp en er treedt geen kwaliteitsverlies op.

De enige oplossing om het logo 'strakker' te maken is door prototyping. Door verschillende simpele versies van het logo te ontwerpen en te laten zien aan het bestuur weet je of je op de juiste weg zit.

8.1.2 Prototyping

Ik heb al ervaring met het ontwerpen van huisstijlen en kon daarom vrij snel concepten ontwerpen. Ik heb hier het programma Adobe Illustrator voor gebruikt. Dit is een zeer professioneel programma om op vectoren gebaseerde graphics te ontwerpen. Ik heb de prototypen direct in Illustrator gemaakt en niet op papier omdat het basisconcept al bekend was. Als ik helemaal vanuit het niets iets zou moeten ontwerpen is het handig om te beginnen op papier en pas daarna een prototype uit te werken in Illustrator.

Als eerste heb ik de vormen bestudeerd van echte dobbelstenen die worden gebruikt. De dobbelstenen hebben namelijk een andere vorm dan de vierkante dobbelstenen die de meeste mensen gewend zijn. Daarna heb ik het oude logo gebruikt als basis voor de vorm.



Figuur 27: Het ontwerpproces van het logo.

Daarna heb ik de kleuren van het oude logo gebruikt en met verschillende variaties in het nieuwe ontwerp verwerkt. Ik heb de verschillende variaties laten zien aan het bestuur en zij hebben uiteindelijk een keuze gemaakt. Dit is het meest rechtse logo geworden te zien in de afbeelding van het ontwerpproces.

8.1.3 De Uitwerking tot het Eindresultaat

Het gekozen logo was nog niet af, het is immers een prototype. Ik heb het logo daarom verder uitgewerkt en de dobbelstenen kloppend gemaakt. Het prototype was gebaseerd op de vorm van het oude logo, maar omdat de dobbelstenen van de foto in de sneeuw stonden was de onderkant niet zichtbaar. Ik daarom de vorm van twee echte dobbelstenen genomen en die toegepast in het logo. Dit uiteindelijke ontwerp heb ik laten zien aan het bestuur en is daarna goedgekeurd.



Figuur 28a (links): Het oude logo
Figuur 28b (rechts): Het nieuwe logo

8.2 De Style Guide

De Style Guide bepaald de 'Look & Feel' van de website op een consistente manier. Dit is een gids voor de grafische weergave weergave van de website waarin staat welke kleuren er gebruikt gaan worden en hoe elementen van de website worden weergegeven. Ik heb de Style Guide niet te uitgebreid gemaakt omdat ik de enige ben die grafisch zal ontwerpen. Als er meerdere mensen bij betrokken zijn worden alle grafische elementen in detail uitgewerkt zodat iedereen vanuit dezelfde format kan werken. In mijn geval heb een Style Guide opgezet om hoofdzakelijke elementen vast te leggen die ik in mijn hoofd had. In dit gedeelte zal ik beschrijven hoe de Style Guide tot stand is gekomen en waar de inhoud uit bestaat.

8.2.1 De Voorbereiding

Tijdens de vergadering waarin het logo is besproken is ook globaal besproken hoe het bestuur verwacht dat de website eruit gaat zien. In feite heb ik alle vrijheid gekregen om het visuele gedeelte van de website te ontwerpen, met uitzondering van een verzoek. Het verzoek was dat de website niet te druk zou worden. Dit is ook besproken in de Skeleton Plane, maar daar ging het om het wel of niet tonen van onderdelen van de website en hier gaat het om kleurgebruik en vormen. Ook al wordt de content op de pagina's tot een minimum gehouden, dan kunnen hele drukke visuele elementen die pagina's onoverzichtelijk maken. Eén van mijn diepste principes op het gebied van website ontwikkeling is om de website zo simpel mogelijk te houden, dit verzoek wilde ik dan ook graag inwilligen.

Ik ben gaan zoeken naar websites die naar mijn idee overzichtelijk zijn gepresenteerd. Waar ik terecht kwam was de website van de Thuiswinkel Awards 2005. Bij deze Awards zijn vakprijzen uitgedeelt aan websites in verschillende categorieën. Er zijn totaal 300.000 stemmen uitgebracht om de favoriete websites uit te kiezen. Ik heb naar die websites gekeken om te zien welke interface elementen ik kon gebruiken voor de website van de vereniging. Eén website, www.bakker-hillegom.nl, had een zeer heldere weergave. Ik heb dit gedeeltelijk gebruikt en in het gedeelte over prototyping zal duidelijk worden hoe die weergave is.

8.2.2 Het Kleurgebruik

Het kleurgebruik van het logo heb ik als basis gebruikt voor de rest van de website. Een logo is het icoon van een onderneming. Als men denkt aan merken zoals Nike, MC Donald's en Coca Cola schiet bij iedereen over de hele wereld – arm, rijk, jong, oud – het logo te binnen. De vereniging geniet nog niet deze bekenheid, maar mensen die op de website komen of bij de vereniging actief zijn associeren het logo met de vereniging. Als die kleuren gebruikt worden in de rest van de website en het forum zullen mensen de website ook associeren met de vereniging.

Omdat het logo in feite uit twee basiskleuren bestaat, oranje en blauw, zouden de website en het forum wel erg saai worden. Nog een probleem hiermee is dat deze kleuren als je die gelijkmatig gebruikt op de website je het zoals ik het noem een 'Pipo de Clown' effect krijgt. Blauw en oranje vormen namelijk samen een 'warm-koud' contrast. Als deze twee kleuren bij elkaar gezet worden versterkt de één de ander. Ik heb gekozen om voornamelijk het het oranje kleurgebruik (kleuren die in de buurt liggen van oranje variërend van geel tot rood) te gebruiken om de website een warm karakter te geven. Zou ik namelijk blauw gebruiken, dan krijgt de website een vrij kil karakter wat niet het karakter van de vereniging zou uitstralen.

Om verdere argumenten te hebben voor deze keuze heb ik informatie gezocht over kleurenpsychology. Ik heb informatie gehaald uit een onderzoek verricht door de 19^e eeuwse wetenschapper Johann Wolfgang von Goethe. Hij heeft psychologisch onderzoek gedaan op het gebied van kleuren waarvan de resultaten tot op vandaag de dag gebruikt worden. Kort samengevat zegt hij dit over het effect van kleuren op het menselijke brein:

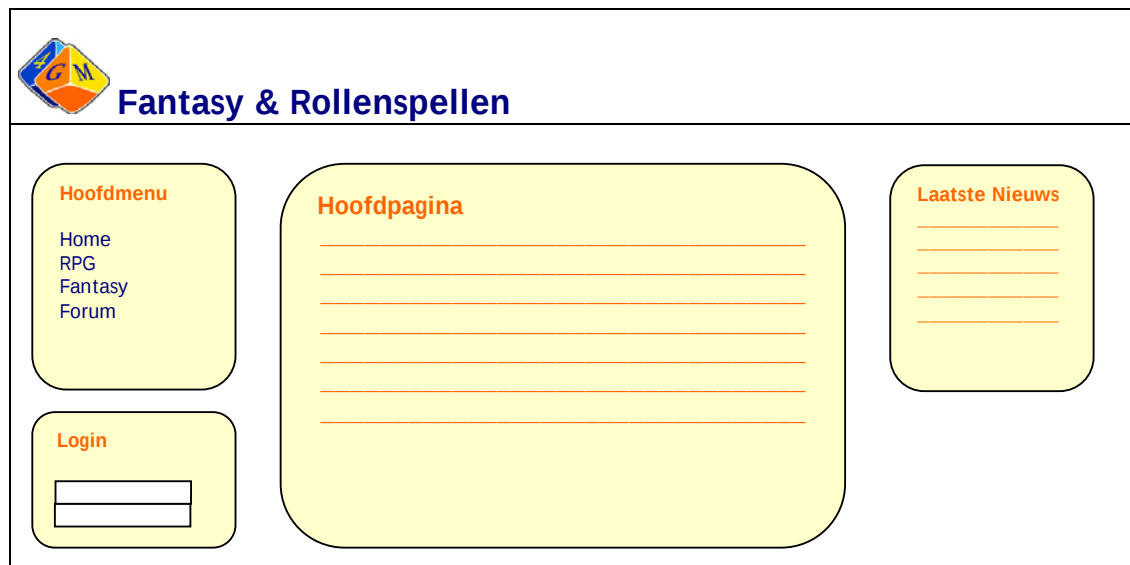
- **Rood** is levendig, onrustig en vraagt om actie. Het dringt zich op, springt erg in het oog en duwt andere kleuren naar de achtergrond.
- **Oranje** is ook actief maar minder dan rood. Het geeft een aangenaam gevoel.
- **Geel** is verwant aan het zonlicht. Het staat voor warmte en opgewektheid.
- **Groen** is de rustigste van alle kleuren. Het oog wordt er nooit door geïrriteerd en kan in vrijwel onbeperkte hoeveelheid gebruikt worden.
- **Blauw** is de volstrekte tegenstelling van rood. Het is passief en ademt rust, kalmte en koelheid.
- **Paars** is de tussenweg van blauw en rood. Is het rood-paars dan heeft het meer de warme, levendige eigenschappen in zich, en is het meer blauw-paars dan meer de koele, passieve eigenschappen.

Zoals Goethe laat zien heeft oranje een vleugje van het levendige van rood maar geeft wel een aangenaam gevoel. Hierdoor worden bezoekers gelijk gestimuleerd om actief te worden op de website en het forum. Geel staat voor warmte en opgewektheid, ook een nuttig aspect voor de website.

De conclusie die ik gemaakt heb op basis van deze informatie is dat het kleurgebruik van het genre oranje voor de website uitermate geschikt is.

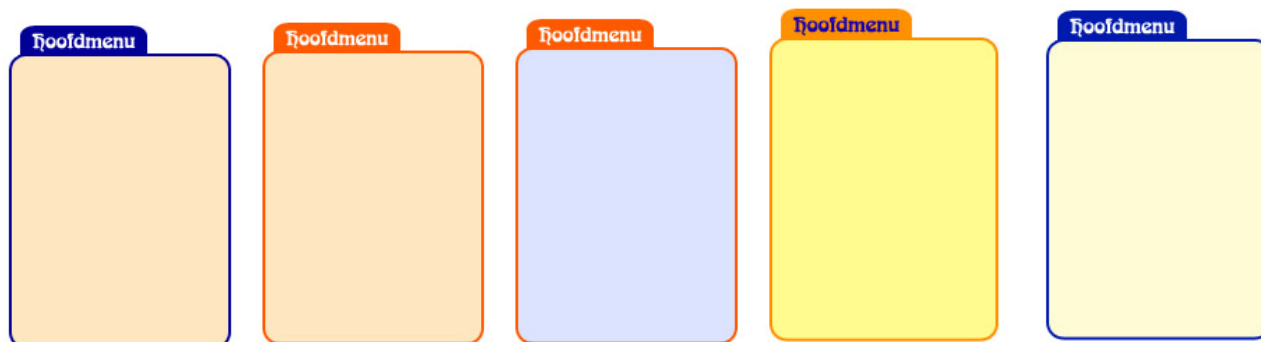
8.2.3 Prototyping

De website van Bakker gebruikt voor bepaalde onderdelen een vrij simpele tabel. Deze tabel staat op zichzelf en wordt dan ook opgemerkt als een los element. In het Wireframe model wordt geïllustreerd hoe de opzet daarvan is. Met het juiste kleurgebruik staan deze modules op zichzelf en vallen meteen op zonder dat het geheel van de pagina onrustig wordt.



Figuur 29: Het wireframemodel dat de lay-out illustreert.

Ik heb een aantal ontwerpen gemaakt van deze tabellen met Illustrator en ze laten zien aan het bestuur van de vereniging. Zij hebben uiteindelijk een keuze gemaakt voor een aantal tabellen. Ik heb daaruit de uiteindelijke tabel gemaakt in evenwicht met het logo. Dit kunt u zien in het eindresultaat.



Figuur 29: De prototypen voor de grafische tabel.

8.2.4 De header

De vormgeving van de pagina was op dit punt bijna afgerond. Het enige dat nog ontbrak was de grafische weergave van de header, de bovenbalk van de website met het logo. Dit is een zeer belangrijk onderdeel van de presentatie van de website. Alleen het logo plaatsen bovenin de website is uiteraard een mogelijkheid. Voor een website is soms een ook titel nodig om meteen duidelijk te maken waar de website over gaat. In het geval van de Vereniging geeft de afbeelding van het logo op zichzelf weinig informatie over de website. Het was voor mij daarom al duidelijk dat er een titel moest komen naast het logo. Om de sfeer aan te geven van de vereniging dacht ik ook aan een achtergrond voor het logo op de website. Om erachter te komen wat deze titel moest zijn en hoe de achtergrond weergegeven moest worden heb ik dit als agendapunt in een bestuursvergadering gebracht.

Voor de titel hebben we verschillende mogelijkheden bedacht:

- Fantasy & Rollenspellen Vereniging 4GM
- Fantasy & Rollenspellen Vereniging
- Fantasy & Rollenspellen

De eerste hebben we verworpen omdat 4GM al in het logo staat. De tweede hebben we verworpen omdat het woord 'vereniging' bij mensen die de vereniging niet kennen de associatie wekt dat dit een soort gesloten clubje mensen is. De website moet de indruk wekken dat hij voor iedereen is en dat het een platform is voor fantasy en rollenspellen. Daarom hebben we voor de laatste optie gekozen. Met het logo erbij staat er in feite 4GM (logo) Fantasy & Rollenspellen. Dit geeft een veel ruimer beeld van de website en toch laat de titel duidelijk zien wat de twee thema's zijn van de vereniging.

Omdat het logo voornamelijk met rollenspellen wordt geassocieerd vanwege de dobbelstenen hebben we besloten om de titel een fantasykarakter te geven. Bij het uitzoeken van de lettertypen heb ik daar op gelet. Ik heb gratis lettertypen gedownload van talloze websites in dit genre. Om het juiste lettertype te vinden heb ik een selectie gemaakt uit honderden lettertypen en die in combinatie met het logo op een tweetal pagina's geplaatst.

(Logo) Letter type a: Fantasy & Rollenspellen
(Logo) Letter type b: Fantasy & Rollenspellen
(Logo) Letter type c: Fantasy & Rollenspellen
Etc.

Deze pagina's heb ik aan het bestuur en enkele leden getoond. Het lettertype dat het meest gekozen werd is: 'Black Chancery'. De titel met het logo komen er dan zo uit te zien:



Fantasy & Rollenspellen

Het laatste element dat nog ontbrak was de achtergrond van de header. Tijdens de vergadering hebben we bedacht dat de achtergrond een beetje avontuurlijk karakter moest hebben. Het moest de sfeer tijdens een rollenspel uitstralen.

Om dit idee uit te werken ben ik gaan experimenteren in Adobe Photoshop met verschillende kleurcombinaties binnen het kader van de logokleuren. Om de rest te vertellen kan ik het beter uitleggen aan de hand van het eindresultaat:



In de afbeelding zitten een paar elementen:

- De reis door de wereld van de rollenspellen die je als lid maakt bij 4GM (zie de wandeling door het landschap) te denken aan de avonturen tijdens de party's. Dit is tevens een fantasy element en een RPG element.
- Een gedeelte kaart van een fantasy wereld (midden), dit is het gebied waar de avonturiers zich bevinden.
- Een stuk tekst van het verhaal dat de Gamemaster verteld tijdens de party.

Ik heb dit ontwerp rondgestuurd en het werd positief beoordeelt door het bestuur en de leden die het aanschouwd hebben. In de loop der tijd zal ik het ontwerp nog aanpassen, maar voor versie 1 van de website voldoet deze header aan de wensen van het bestuur.

8.2.5 De weergave van het Forum

Nu is in grote lijnen bekend hoe de website weergegeven gaat worden, maar de weergave van het forum moest nog ontworpen worden. Het forum is heel anders opgebouwd dan de website, ik moest daardoor een andere weergave ontwerpen. In feite is de lay-out van het forum niet echt te veranderen. Het forum is opgebouwd volgens universele standaarden om verschillende browsers te ondersteunen. Wel is het mogelijk een compleet andere look&feel te creëren. Hierdoor krijgt het forum een geheel eigen karakter.

Het forum wordt in een nieuw venster geopend (zie par 7.2.3) en is in feite een website op zichzelf. Op basis daarvan hebben we tijdens een vergadering besloten dat het forum met beperkte mate een eigen karakter mag hebben. Een voorwaarde hiervoor is dat dezelfde kleurschakering wordt gebruikt zodat het forum wel geassocieerd wordt met de vereniging.

Voor de header van het forum heb ik een ontwerp gemaakt. Dit ontwerp heeft een eigen karakter maar is wel herkenbaar door het gebruik van dezelfde kleuren, hetzelfde lettertype en uiteraard het logo. De header voor het forum is als volgt geworden:



Ik heb dit ontwerp wat bescheidener gehouden om de ondergeschiktheid van de website te benadrukken. Het forum is weliswaar een website op zich, maar het blijft een onderdeel van de echte website.

8.3 De Evaluatie Surface Plane

In deze paragraaf zal ik het proces en het eindresultaat van de Surface Plane evalueren. Hier zal ik een blik werpen op het proces en het eindresultaat.

8.3.1 *Het Proces*

De Surface plane vond ik erg leuk om aan te werken. Het ontwerpen van de grafische weergave van de website en het forum was een onderdeel waar ik bekend mee was. Ik heb voor verschillende bedrijven huisstijlen ontworpen met op het eind een tevreden opdrachtgever. Deze fase heb ik daardoor ook vlot doorlopen. Binnen een week had ik alles af en ik liep daardoor nog goed volgens de planning.

8.3.2 *Het Eindresultaat*

De ontwerpen die ik heb gemaakt zijn nog niet helemaal bijgeschaafd. Ik heb ideeën om het nog mooier te maken. Aangezien het bestuur tevreden is en ik daardoor aan de eisen heb voldaan zal ik die ideeën ten uitvoer brengen als ik dit afstudeerverslag heb afgerond. De Surface Plane blijft daardoor nog een tijdje open staan tot ik helemaal tevreden ben.

9 Fase 6: De Uitvoering van de Planes

De opzet van de website is in de vorige planes gedefinieerd. Het project is nu beland bij de uitvoering van die opzet. In de volgende onderkopjes wordt beschreven welke geschikte componenten ik gevonden heb om te voldoen aan de functionele- en interface eisen beschreven in de Scope Plane. Wat ook een rol speelt is of de structuur van de componenten overeenkomen met de structuur beschreven in de Structure Plane. Omdat de structuur is opgezet aan de hand van de functionele eisen zal ik bij de beschrijving van de componenten alleen terugkoppelen naar de functionele eisen om de uitleg zo eenvoudig mogelijk te houden.

Wat ik verder zal behandelen is de implementatie van die componenten en het opzetten van de structuur van de website. Als laatste zal ik de ontwikkeling van het visuele ontwerp behandelen. Bij elk gedeelte zal ik de relatie leggen met de opgestelde planes zodat het geheel van het project in beeld blijft.

9.1 De Componenten

Wat ik het eerste heb gedaan is het zoeken naar geschikte externe componenten en ze getest op de locale server (mijn eigen pc). Aan de hand van de functionele eisen beschreven in de Scope Plane heb ik verschillende componenten getoetst of deze voldoen aan de eisen. Ik ben hiermee begonnen tijdens het opstellen van de planes na de Scope Plane. Dit was noodzakelijk omdat de opbouw van die componenten voor een gedeelte bepalend is voor de rest van de planes. Voor de vragenlijst in de Skeleton Plane bijvoorbeeld moest ik vragen stellen over het wel of niet gebruiken van functies in die componenten.

Het zoeken naar geschikte componenten is een kwestie van zoeken op Internet. Zoals ik in het kopje 5.3 *Functionele Eisen* heb toegelicht zijn er veel websites met componenten en modules. Modules zijn extra's voor componenten die op de voorpagina getoond kunnen worden. Als je bijvoorbeeld het component 'Nieuws' gebruikt, krijg je het nieuws alleen te zien als je op een menu link klikt. Voor het component nieuws is er een module 'Laatste Nieuws' die indien gewenst een preview geeft op de startpagina van de website. Ik zal hierna de gekozen componenten bespreken met de daarbij behorende modules.

9.1.1 *Het component: Events*

Het eerste component dat ik heb gezocht was een agenda component. Ik heb een component gevonden genaamd 'Events'. Dit component is op meerdere websites te vinden en wordt op alle websites zeer positieve beoordeeld. Het component 'Events' heeft een hoop functionaliteit. Ik heb het component getoetst aan de hand van de functionele eisen die worden genoemd in 5.2.1 *Agenda*. Ik zal een beknopte uitleg geven van de functionaliteit in dit component.

In het back-end (administrator gedeelte) kan de gebruiker in het componentenmenu naar 'Events'. Als de beheerder hier naar toe gaat kan hij evenement categorieën aanmaken (of kalender categorieën). In dit voorbeeld heb ik twee categorieën aangemaakt: 'Fantasy' en 'Music'.

mambo administration

Home Site Menu Content Components Modules Mambots Messages System Help

0
Logout
1 admin

For Game Masters / com_events

Publish Unpublish New Edit Delete

Events Categories

Display # 25

#	Category Name	# of Records	# Checked Out	Published	Checked Out	Access	Reorder
1	Fantasy (Fantasy)	1	1	✓		Public	▼
2	Music (Music)	1	0	✓		Public	▲

<< Start < Previous 1 Next > End >>

Results 1 - 2 of 2

Figuur 30: Het categorieënscherm van het component Events.

De beheerder kan 'events' (of kalender onderwerpen) aanmaken, wijzigen of verwijderen. Deze events kan hij onder een bepaalde categorie zetten, bijvoorbeeld een 'Midzomer Festival' (een event) onder de categorie 'Music' (een event category). Bij dit evenement kan hij een beschrijving geven met onder andere plaatjes en contactinformatie. Naast het invoerveld staat een informatietabel waarin het aantal hits van dit evenement staat, wanneer het is aangemaakt

en het laatst is bewerkt.

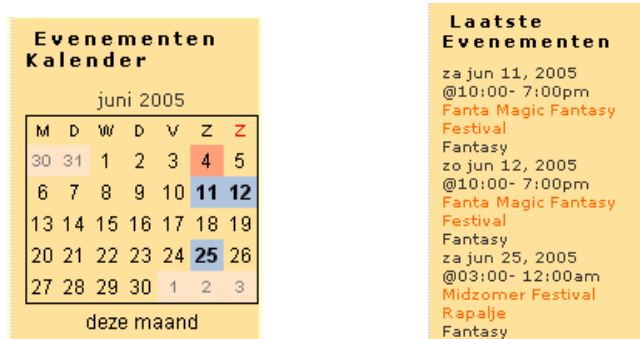
Figuur 31: Het planningscherm van het component Events.

Bij het event kan de beheerder een datum plaatsen en een tijd. Verder kan hij de kalender volledig aanpassen naar zijn eigen wensen. Een evenement kan bijvoorbeeld elke maand op de eerste maandag plaatsvinden, dan kan in het 'month' gedeelte de dag 'm' van monday worden geselecteerd en dan zet het systeem automatisch dit evenement elke eerste maandag op de agenda. Verder kan per 'event' worden ingesteld welke gebruikerstypen toegang hebben tot dit agenda gedeelte op de website. Voor bijvoorbeeld Gamemasters die niet in de back-end administration mogen komen, maar wel party's willen plannen is deze functionaliteit ook via de front-end beschikbaar met de juiste gebruikersrechten. Hiermee wordt voldaan aan de functionele eisen FE-1, FE-2, FE-5, FE-7 en FE-8 (zie 5.3.1).

Een Gamemaster is in staat aan te geven bij een event hoeveel plaatsen nog beschikbaar zijn in een party. Een speler is in staat om zich op te geven voor die party als er nog plaatsen beschikbaar zijn. Hier wordt voldaan aan de functionele eisen FE-3, FE-4 en FE-6.

In het component vond ik nog veel meer functies die geen eis waren. In eerste instantie hoeft dat niet iets goeds te zijn. Door de vele mogelijkheden kan de gebruiksvriendelijkheid worden aangetast en uiteindelijk moeten alle bestuursleden goed overweg kunnen met het systeem. Een voordeel bij dit component is dat je via het administrator gedeelte de parameters van het configuratiebestand kan aanpassen. De administrator kan bepaalde functionaliteit van tevoren bepalen. Bijvoorbeeld: of de kalenderweek met een zondag of met een maandag moet beginnen, wat voor informatie er wel of niet wordt getoond over de bestuurder die het evenement publiceert op de agenda. Op deze wijze hoeven de bestuurders zich alleen maar bezig te houden met de basistaken van het systeem. Met die wetenschap leek mij dit een geschikt component om te gebruiken maar ik heb het component ook getoond aan de bedrijfmentoren. Na hun goedkeuring was het duidelijk dat ik dit component ging gebruiken.

Er zijn twee modules beschikbaar voor het component 'Events'. Als eerste is een kleine kalender waar het maandoverzicht wordt getoond. De dagen waarop evenementen zijn worden lichtblauw weergegeven. Er kan op de datum geklikt worden en dan wordt de bezoeker (indien toegestaan) naar de detailpagina geleid van het evenement dat op die datum valt.



Figuur 33a (links): De Events kalender module.

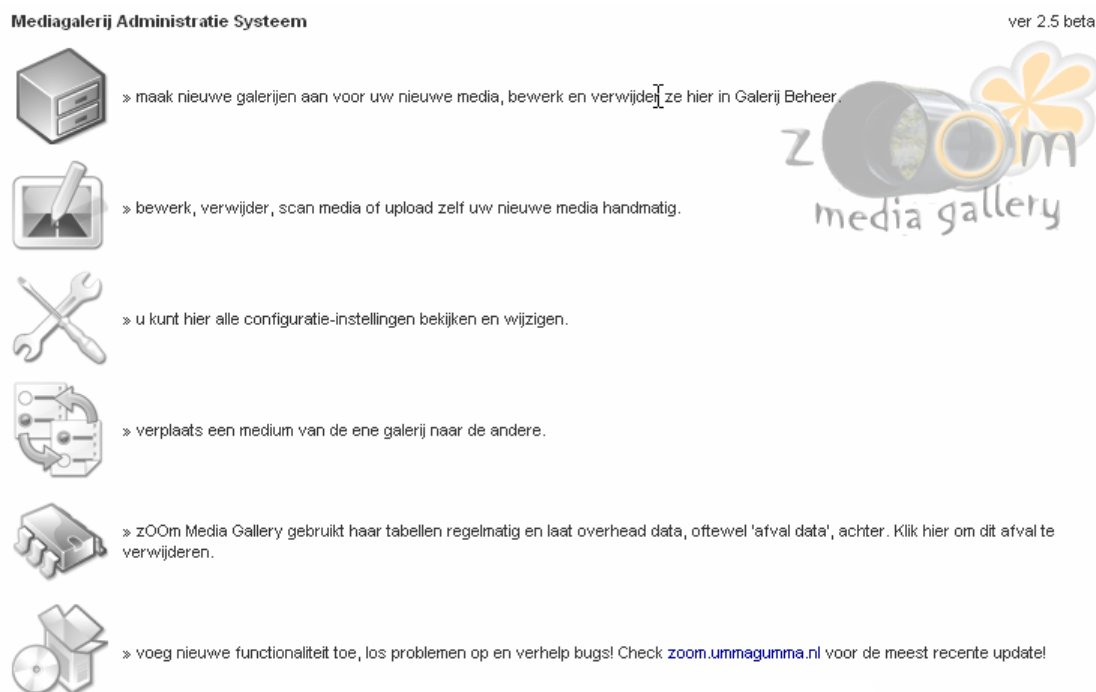
Figuur 33b (rechts): De Latest Events module.

Als tweede bestaat er een module 'Latest Events'. Hier worden de laatst geplande evenementen getoond. In de vragenlijst tijdens de Skeleton Plane heb ik gevraagd aan de respondenten of zij deze modules handig zouden vinden op de startpagina. De kalender werd wel handig gevonden, maar geeft op het eerste gezicht geen informatie over de onderwerpen op de agenda. De module 'Latest Events' verschaft wel direct informatie over opkomende evenementen of Party's en is daarom geschikter bevonden. Beide modules presenteren op de hoofdpagina is ook een mogelijkheid. Voor deze laatste optie heb ik niet gekozen om de startpagina niet te druk te maken.

9.1.2 Het component: Mediagallery

Voor het downloadgedeelte (zie 5.3.2) heb ik een component gevonden Mediagallery. Dit component heeft net als het Events op meerdere websites een hoge waardering gekregen. Er zijn meerdere componenten op dit gebied maar die zijn beperkt tot één type media zoals een fotogalerie of een muziekgalerie. De gekozen mediagalerie kan plaatjes, muziek, filmpjes en documenten bevatten. Dit is een oplossing voor wat de vereniging met het downloadgedeelte wil bereiken. Ik heb de Mediagallery getoetst aan de functionele eisen van het downloadgedeelte. Omdat ik deze eisen niet eerder heb getoond in dit verslag zal ik ze bij de uitleg van het component aanhalen.

Het administration gedeelte van de Mediagallery is overzichtelijk vormgegeven. Een beheerder kan een nieuwe galerij aanmaken onder, indien gewenst, een categorie bijvoorbeeld 'Fantasy'. In die galerij kan hij media plaatsen. Ook kan hij media van de ene galerij naar de andere galerij verplaatsen.



Figuur 33: De Administratie van de Mediagallery.

Bij het aanmaken of bewerken van een medium, in dit voorbeeld een plaatje, dan kan de gebruiker een omschrijving geven daarover. In mijn voorbeeld heb ik een plaatje gebruikt maar het kunnen ook filmpjes, logboeken of verhalen zijn in de vorm van PDF. Bij het tabje leden (zie *figuur 34*) kan de gebruiker instellen voor wie het medium beschikbaar mag zijn. Misschien wil hij alleen dat leden van de vereniging dit plaatje mogen zien, of misschien mag iedereen het plaatje zien, dan kan hij het public maken. Voor leden die niet in het administratie gedeelte mogen komen maar wel media mogen opladen is deze functionaliteit ook op de front-end van de website beschikbaar.

Hiermee wordt voldaan aan alle eisen gedefinieerd in de Scope Plane (zie *Bijlage Scope Plane: SWE*):

- Het downloadgedeelte biedt afscherming van bepaalde gedeelten voor bezoekers.
- Het downloadgedeelte biedt de mogelijkheid voor Gamemasters die lid zijn om logboeken, verhalen te plaatsen of te downloaden.
- Het downloadgedeelte biedt de mogelijkheid voor RPG-spelers die lid zijn om charactersheets te plaatsen of te downloaden.
- Het downloadgedeelte biedt de mogelijkheid voor leden om fantasykunst te plaatsen of te downloaden.
- Het downloadgedeelte biedt de mogelijkheid voor de Content Managers om alle typen downloads toe te voegen, te verwijderen of te wijzigen.
- Het downloadgedeelte biedt de mogelijkheid voor de Super Administrator om alle typen downloads toe te voegen, te verwijderen of te wijzigen, de lay-out van het downloadgedeelte te wijzigen, het downloadgedeelte te configureren en op te waarderen naar nieuwere versies.

 Hoofdscherm |
  Ga Terug

Bewerk Medium






Eigenschappen Leden

Bestandsnaam: **Ascufell2a_klein.png**

Naam:

Sleutelwoorden:

Omschrijving:

Instellen als galerij-afbeelding: ☐
 Instellen als galerij-afbeelding van de PARENT: ☐
 Gepubliceerd: ☒

Figuur 34: Het bewerk medium scherm.

In de Mediagallery is ook functionaliteit aanwezig die niet werd geëist in de Scope Plane. In het configuratiescherm is het mogelijk om bepaalde functies aan of uit te zetten. In de vragenlijst behorende tot de Skeleton Plane (zie par. 7.2.2) heb ik gevraagd of de respondenten deze functies nuttig vonden om te gebruiken. Zo is er de mogelijkheid om een media item in een 'lightbox' te stoppen zodat, als de gebruiker alles wat hij wilde zien heeft gezien, hij de favoriete media items als één pakketje kan downloaden. Uit de vragenlijst is gebleken dat dit als nuttig werd beschouwd.



Nog een functie is om commentaar te leveren op een media item. De respondenten van de vragenlijst vonden dit ook een goed idee.

Naam:
 Commentaar:

Toevoegen



Waardering



Figuur 35: Functies voor de Mediagallery.

Ook de mogelijkheid om een media item te waarderen werd positief beoordeeld. Dit gebeurt in de vorm van sterren. Eén ster is 'slecht' en vijf sterren is 'zeer goed'. Op deze manier kan de wens van de gebruikers om wedstrijden qua tekenen, schrijven, digitale kunstwerken ook worden vervuld.

Voor het component Mediagallery is er ook een module beschikbaar die een plaatje laat zien op de startpagina van het meest gewaardeerde of laatst toegevoegde fantasiekunstwerk. Ook is het mogelijk om willekeurige plaatjes te laten zien uit de galerij. Uit de vragenlijst is gebleken dat deze module als handig wordt bevonden door de respondenten. Met de wedstrijden in gedachte is deze module ook nuttig als hij het meest gewaardeerde kunstwerk laat zien. Bezoekers kunnen dan zien welke kunstenaar voor staat in de wedstrijd.



Figuur 36: De Mediagallery module.

9.1.3 Het component: Simple Machines Forum

Het forum is in feite geen component maar een op zichzelf staande website. Het feit dat ik het toch een component noem heeft te maken met de integratie van het forum in de Mambo website. In het gedeelte over de implementatie zal ik hier meer over vertellen. De bedrijfsmentor die zelf Informatica heeft gestudeerd, Ivo Plasmeijer, had al een idee voor een geschikt freeware forum, genaamd Simple Machines. Ik heb dit forum bekeken en vergeleken met andere open source fora. Het Simple Machines forum (SMF) biedt de meeste mogelijkheden op onder andere het gebied van gebruikersgroepen en de opzet van de structuur. Verder las ik op ondersteunende websites van Mambo dat er werd gewerkt aan een forum bridge om dit forum in de website te integreren. Dit betekent dat het forum niet als een aparte website gepresenteerd hoeft te worden maar binnen de website van Mambo. Door die 'bridge' worden de database van Mambo en de database van het forum gekoppeld en gebruikers die geregistreerd zijn op de website zijn automatisch geregistreerd in het forum en visa versa. Ook worden gebruikersrechten overgenomen van de website.

Het forum biedt zoveel mogelijkheden dat ik van twee functionaliteiten uit de Scope Plane tegelijk aan de eisen kon voldoen: het forum zelf en de advertentieplaats. In het forum kan een subforum aangemaakt worden waar geregistreeerde bezoekers hun diensten kunnen aanbieden. De moderator (de beheerder van het forum) is onder andere verantwoordelijk voor het ordelijk houden van het forum als geheel en de subfora waaronder de advertentieplaats.

Er zijn talloze functies en instellingen mogelijk in SMF. Om al deze functies te bespreken zou een verslag apart worden. Ik laat daarom een screenshot zien van een gedeelte in de administratie van het forum. Daarin wordt in één opslag duidelijk welke mogelijkheden er zijn. Voor de eisen verzoek ik u in de bijlage Scope Plane: SWE te kijken.

<u>Ondersteuning en credits</u> Ondersteuning voor veel voorkomende zaken en versie informatie om te geven wanneer je ergens problemen mee hebt.	<u>Features en opties</u> Verander instellingen die bepalen hoe dit forum functioneert.
<u>Forumonderhoud</u> Optimaliseer tabellen, maak backups, onderzoek fouten, en schoon forums op met deze gereedschappen.	<u>Bewerk permissies</u> Verander restricties en beschikbare features globaal of voor een specifiek board.
<u>Thema en lay-out instellingen</u> Stel je thema's in en wijzig de thema opties.	<u>Package Manager</u> Installeer nieuwe features of bewerk bestaande features op dit scherm.
<u>Smileys en smileysets</u> Installeer nieuwe smileysets of voeg smileys toe aan de bestaande sets.	<u>Registratiebeheer</u> Registreer nieuwe leden, keur registraties van leden goed en beheer de registraties.

Figuur 37: Het beheerscherm van het forum.

In de vragenlijst voor de Skeleton Plane heb ik gevraagd of het forum in de website zelf getoond zou moeten worden of dat het forum in een nieuw venster geopend wordt. De respondenten zagen het forum liever in een nieuw venster. Ikzelf zie ook liever dat het forum in een nieuw venster geopend wordt. Als er bijvoorbeeld in het forumvenster wordt gediscussieerd over onderwerpen op de website, te denken aan reportages van evenementen, logboeken, kunstwerken of gedichten, dan kan dit in het websitevenster bekeken worden. Is dit niet het geval, dan gaan gebruikers van het forum af als ze in de website een besproken onderwerp willen bekijken op de website omdat ze simpelweg naar een ander gedeelte van de website klikken. Nog een argument is dat, als het forum in de website zelf wordt geopend, het forum 'samengeperst' wordt om in de pagina te passen. Ik heb er daarom voor gekozen om het forum in een apart venster te openen.

9.1.4 Het component: YaNC Newsletter

Voor de nieuwsbrief functionaliteit (zie par. 5.3.5) heb ik een component gevonden 'YaNC' (Yet another Newsletter Component). Er zijn meerdere componenten beschikbaar maar op verschillende fora kwam ik veel berichten tegen die over problemen gingen met die componenten. Het YaNC component werd echter het meest positief beoordeeld.

Yanc staat beheerders toe om periodieke nieuwsbrieven aan een groep abonnees te sturen. Het is eenvoudig om een nieuwsbrief te sturen, dit proces bestaat uit 3 stappen:

- Creëer een nieuwsbrief (dit is niet de brief zelf maar een verzameling van nieuwsbrieven over dit onderwerp)
- Voeg de inschrijving van de abonnees toe aan deze nieuwsbrief (de mailinglist)
- Stel een brief op en verzend deze aan de mailinglist.

De mailinglijst is de emaillijst met bezoekers die zich hebben ingeschreven voor de nieuwsbrief. Om het mogelijk te maken dat bezoekers zich inschrijven is er een module behorende tot het nieuwsbriefsysteem. In de vragenlijst voor de Skeleton Plane heb ik gevraagd of de nieuwsbrief op de startpagina getoond moet worden of dat er een link moet worden geplaatst naar deze module. De respondenten wilden liever een link naar deze module. De module is dan ook geplaatst onder het menu item 'Nieuws'. Als de bezoeker op de nieuwspagina komt wordt de module zichtbaar aan de rechterkant.

Nieuwsbrief
 Wil je op de hoogte blijven? Abboneer je dan nu op de nieuwsbrief !

Name:

Email:

☐ Recieve HTML mailings

☒ Subscribe

☐ Unsubscribe

Go!

Figuur 38: De inschrijfmodule van YaNC.

9.1.5 Het component: Links

In Mambo is een Link component ingebouwd. Ik hoefde hier niet naar te zoeken. Ik heb gekeken of dit component voldeed aan de eisen uit de Scope Plane:

- De linkfunctionaliteit biedt voor bezoekers de mogelijkheid te zien met wie de vereniging samenwerkt.
- De linkfunctionaliteit biedt de mogelijkheid voor de Content Managers om op een eenvoudige manier een nieuwe links toe te voegen of te verwijderen.

In het Mambo administration gedeelte kunnen categorieën aangemaakt worden voor de verschillende links. In die categorieën kunnen links geplaatst worden. Ik heb als voorbeeld twee categorieën aangemaakt: Fantasy Winkels en Fantasy Kunstenaars. In de categorie Fantasy Kunstenaars heb ik twee links aangemaakt zoals te zien is in figuur 39.

Fantasy Kunstenaars

Hier kunt u links vinden naar verschillende fantasykunstenaars. Dit kunnen (nog) onbekende kunstenaars zijn of bekende kunstenaars zoals Alan Lee, die de afbeeldingen heeft gemaakt voor de films van Lord Of The Rings.

Web Link	Hits
Alan Lee Alan Lee etc.	0
Gwen Bakker Gwen is een beginnende kunstenaar 0 die een variatie etc. etc.	0

Fantasy Kunstenaars (2)
Fantasy Winkels (1)

Figuur 39: De categorie 'Fantasy Kunstenaars'.

Bij de categorieën en links kan commentaar gezet worden zodat de bezoeker weet waar de link naartoe verwijst. Het was niet nodig om verder te zoeken naar linkcomponenten omdat deze aan de eisen voldeed.

9.1.6 Het component: Other Templates

In het administration gedeelte van Mambo is er een template chooser waarmee een grafisch thema kan worden ingesteld voor de website. Bij dit component is er ook een module beschikbaar in de standaard versie van Mambo die het mogelijk maakt voor een bezoeker om zijn eigen thema te kiezen. Als een bezoeker een thema instelt voor de website is dit alleen zichtbaar voor die bezoeker. Andere bezoekers blijven het standaard ingestelde thema zien van de website.

De module biedt de mogelijkheid om een preview te geven van een thema voordat de bezoeker deze in hoeft te stellen.



Figuur 40: De module Template Chooser.

In de vragenlijst is de vraag gesteld of deze module met of zonder preview getoond moet worden. De voorkeur ging uit om de preview niet te tonen. De respondenten vonden het genoeg om de lijst te zien met de namen van de templates.

9.1.7 De Implementatie van de Componenten

Na onderzocht te hebben welke componenten ik ging gebruiken werd het tijd om ze in Mambo op de webserver te implementeren. Dit is in principe een simpele procedure, maar in mijn geval viel dit tegen. De server waar de website op moest komen staan maakt gebruik van PHP. PHP is een server-side taal, het word niet uitgevoerd op de computers van de mensen thuis, maar op de server waar de bestanden geplaatst zijn. Dit heeft als voordeel dat de bezoekers deze code niet te zien krijgen. De manier waarop PHP is ontworpen, maakt het van nature erg snel maar tegelijkertijd onveilig op servers waar meerdere sites draaien. De meest gebruikte mogelijkheid is het beperken van een aantal functies die met bestanden werken, genaamd Safe Mode. De webserver waar de site van 4GM op moest komen is beveiligd met PHP Safe Mode. Dit was een groot probleem voor het implementeren van de componenten en modules. Het was namelijk niet mogelijk te uploaden via Mambo zodat de componenten op de juiste manier geïnstalleerd werden.

Om dit probleem op te lossen heb ik de bedrijfsmentor Ivo gevraagd of hij hier een oplossing voor wist. Hij heeft gevraagd of de het hostingbedrijf de safe mode uit kon zetten. Dit was wel mogelijk maar werd niet gedaan vanwege de beveiliging van de server. Wij moesten daarom naar een andere oplossing zoeken. Wij hebben op verschillende fora gezocht naar mensen met hetzelfde probleem. Daar werd gesproken over een patch voor Mambo waarin via een FTP (File Transfer Protocol) functie wel componenten kunnen worden geïnstalleerd. We hebben de patch in Mambo verwerkt door bepaalde bestanden te overschrijven met de patch bestanden. Nadat dit was voltooid kwam er een nieuwe functie beschikbaar in de administration van Mambo genaamd 'FTP assist'. Deze functie maakt het mogelijk om via een file transfer protocol de componenten te implementeren in Mambo.

Use FTP Assist ☐ User Name Password Host

Voor het forum moest er een andere aanpak gebruikt worden. Er is voor Mambo een SMF forum 'bridge' ontwikkeld. Deze bridge maakt het mogelijk om het forum van Simple Machines in Mambo te integreren (zie 9.1.3). Bij deze bridge wordt een stappenplan geleverd die uitlegt hoe de integratie tot stand wordt gebracht. Ik heb samen met de bedrijfsmentor Ivo deze stappen succesvol doorlopen.

Omdat uit de vragenlijst is gekomen dat de gebruikers liever het forum in een apart venster geopend zien, zou je jezelf kunnen afvragen wat het nut van deze integratie is. Als het forum toch in een apart venster geopend wordt, is de integratie niet direct zichtbaar. Dit is een logische gedachte maar de integratie gaat verder. Zoals ik in par. 9.3.1 heb uitgelegd worden bij de integratie de databases gekoppeld en de gebruikersgroepen met hun rechten wederzijds overgenomen. Op de startpagina wordt een registratiemodule getoond. De bezoekers die voor het eerst op de website komen worden vriendelijk verzocht om zich te registreren zodat zij meer rechten krijgen op de website (Zie 5.2). Deze registratie werkt direct door naar het forum. De bezoekers zijn hierdoor in staat van het forum gebruik te maken. Voor de website heeft dit een aantal visuele gevolgen voor het inlog gedeelte op de website.



Figuur 41: De Login module.

Bij de profielinformatie op de website zijn er een aantal elementen zichtbaar voor de gebruiker. Allereerst wordt deze persoon begroet met de profielnaam die hij heeft opgegeven bij de registratie, hierdoor weet de persoon dat hij ingelogd is. Dit zou ook gebeuren met de standaard inlogmodule van Mambo. Het verschil hierbij is dat er meer informatie verstrekt wordt. Na de begroeting wordt verteld hoeveel persoonlijke berichten hij heeft ontvangen op het forum en hoe lang hij is ingelogd. Verder kan de bezoeker in één klik zien op het forum welke berichten hij nog niet heeft gelezen. Ook kan hij in één klik naar reacties op zijn berichten gaan op het forum.

Als de nieuwe geregistreerde gebruiker zijn profiel aanpast kan hij hier onder andere een plaatje (avatar) van zichzelf bijsluiten. Dit plaatje wordt dan getoond bij de berichten die deze persoon plaatst op het forum. Op de website is deze avatar zichtbaar bij de profielinformatie, wat de website een persoonlijk karakter geeft.

Deze functies geven in één oogopslag gepersonifieerde informatie over het forum en hierdoor wordt de integratie zichtbaar. De informatie die beschikbaar is kan worden uitgeschakeld in het configuratiescherm. Omdat ik en het bestuur verwachten dat het forum veel gebruikt gaat worden lijken deze functies ons zeer nuttig. Na de lancering van de website zal ik nog een meningpoll (een mini online enquête) houden om te vragen welke instellingen de gebruikers het liefste hebben voor deze profiel informatie.

9.2 Het Opzetten van de Structuur

Nadat de componenten en modules succesvol waren geïmplementeerd kon de structuur van de website worden opgezet. Omdat dit een behoorlijk karwei is en ik vertraging had opgelopen door de problemen met mijn pc heb ik hier de hulp van Ivo ingeschakeld. Wij hebben gedeeltelijk samen de structuur van de website opgezet en hij heeft voornamelijk de structuur aangebracht in het forum. Aan de hand van de modellen uit de Structure Plane en de Skeleton Plane zijn we begonnen. In dit gedeelte zal ik beschrijven hoe we de structuur hebben opgezet en welke beslissingen we daarbij hebben genomen.

9.2.1 De opbouw van de menu's

De structuur begint bij de menu's die worden getoond. In de Skeleton Plane is bepaald dat er twee menu's zijn. Een hoofdmenu, weergegeven aan de linkerzijde van de pagina en een bovenmenu die aan de bovenzijde van de pagina wordt getoond. Deze menu's zijn op dezelfde wijze opgebouwd.

Ik zal het hoofdmenu als voorbeeld nemen. Het hoofdmenu bestaat uit vijf links die elk naar een apart gedeelte gaan in de website. Als naar een gedeelte wordt gegaan, bijvoorbeeld RPG, komt de gebruiker op een introductiepagina. Er zijn vanaf dit moment een aantal verschillende opties mogelijk:

1. De gebruiker ziet een introductie tekst met in het hoofdmenu onder de link RPG een submenu met alle categorieën (RPG Info, GM Cursus, Gamemasters, Spelers, Systemen en werelden).
2. De gebruiker ziet een introductie tekst met in die tekst een rijtje links naar de verschillende categorieën.
3. De gebruiker ziet een introductie tekst met in die tekst een beschrijving van elke categorie waar het kopje als link fungeert.
4. De gebruiker ziet alle voorgaande mogelijkheden.

In het eerste geval is de navigatie wel transparant, dit wil zeggen dat de gebruiker waar hij ook is in het gedeelte hij direct naar een andere categorie kan, maar wordt de gebruiker niet specifiek geattendeerd op de verschillende categorieën.

Bij mogelijkheid twee wordt de gebruiker wel geattendeerd op de verschillende categorieën doordat ze meteen getoond worden boven de introductie tekst. Het probleem hierbij is wel dat als de gebruiker naar een bepaalde categorie gaat hij eerst naar de introductiepagina moet om naar een andere categorie te gaan. Hierdoor is de navigatie niet transparant.

Bij mogelijkheid drie geldt hetzelfde als bij twee, met het verschil dat de categorieën verder worden toegelicht.

Wij hebben gekozen voor de laatste mogelijkheid omdat:

- De navigatie transparant is.
- De categorieën direct bovenaan de pagina beschikbaar zijn voor mensen die de introductietekst al gelezen hebben.
- Voor de gebruikers die voor het eerst in dat gedeelte komen per categorie een uitleg wordt gegeven over die categorie.

9.2.2 De Categorieën

Als de gebruiker op een categorie klikt, wordt hij een stap verder gebracht in de navigatie. Nu belandt de gebruiker bij het gedeelte van de werkelijke inhoud. De inhoud is een combinatie van componenten en artikelen. Ik neem als voorbeeld de categorie 'Kunst' in het gedeelte 'Fantasy'. Als de gebruiker op kunst klikt, waar komt hij dan terecht: Direct in de mediagalerij met alle kunstwerken? Of komt de gebruiker op een pagina met artikelen over kunstenaars van waaruit wordt gelinkt naar de mediagalerij? Dit zijn de vragen waar we op stuitten bij het maken van de structuur. Wij hebben een combinatie gemaakt van die twee mogelijkheden. In de introductiepagina waar de categorieën worden ingeleid hebben we bij elke categorie twee links gemaakt. Een link die gaat naar artikelen over dat onderwerp en een link die direct gaat naar de mediagalerij voor mensen die niet geïnteresseerd zijn in die artikelen of ze al gelezen hebben. Zo worden beide groepen tegemoet gekomen in de navigatie. Een gebruiker kiest, om het voorbeeld af te maken, voor artikelen. Hij komt op de pagina waar de artikelen worden weergegeven. Hij kiest voor de kunstenaar 'Alan Lee' en komt bij het artikel over Alan Lee. Als hij het artikel gelezen heeft klikt hij op de link naar de mediagalerij om de illustraties van deze kunstenaar te bewonderen. Als hij een volgende keer nog eens de illustraties wil bekijken, kan hij direct klikken in het categoriemenu op de mediagalerij.

Omdat de inhoud voor website wordt aangeleverd door de bestuursleden en hier nog hard aan gewerkt wordt ben ik niet in staat geweest om de hele structuur op te zetten. Ik heb wel de basis gelegd zoals hiervoor beschreven, maar er zijn veel categorieën niet gevuld. Voor de lancering van versie 1 van de website zal dit opgelost zijn.

9.3 De Ontwikkeling van de Templates

Het CMS Mambo en het Simpel Machines Forum maken beide gebruik van templates om de interface te bepalen. Allereerst ben ik op zoek gegaan naar een goede beschrijving van wat een template nou eigenlijk is. Een vertaling van het woord 'template' betekend in de context van webdesign 'blauwdruk' of 'geraamte': je maakt in feite een lay-out van een webpagina waar de inhoud nog in geplaatst moet worden. De inhoud creëer je niet in de blauwdruk, maar in een apart bestand. De scripting en de lay-out zijn dus gescheiden. Dit brengt een groot voordeel met zich mee: Het is daardoor mogelijk om dezelfde inhoud in verschillende lay-outs te gieten. PHP kijkt welke skin er gebruikt wordt, haalt de bijbehorende lay-outpagina op en stopt daar vervolgens alle content in.

In plaats van alle HTML-code tussen je PHP-code omver te gooien in een groot aantal pagina's hoef je nu alleen maar de HTML van een paar lay-outpagina's te veranderen, zonder last te hebben van PHP-code.

De lay-out van elementen van een webpagina die je meerdere keren gebruikt (bijvoorbeeld de 'header', het bovenste deel van de pagina) kan in één keer ontworpen worden en dan meerdere keren worden gebruikt.

9.3.1 De Opbouw van de Mambo Template

Om te weten hoe je een template maakt voor het Mambo CMS moet je kijken hoe de bestaande templates zijn opgebouwd. De template voor Mambo is namelijk geen standaard '.tpl' (template) bestand maar bestaat uit een folder met de benodigde bestanden. De folder bestaat uit 3 belangrijke bestanden:

- templatedetails.xml
- index.php
- template_css.css

In de deze hoofdfolder zijn twee subfolders, de folder 'css' waar het Cascading Style Sheet (css) bestand in zit en de folder 'images' waar de plaatjes in staan die bij de template horen.

Het index.php bestand beschrijft de opbouw van de pagina met tables en welke Mambo modules er in welke tabel moeten worden getoond. In het template_css.css bestand wordt de weergave van de pagina bepaald.

De templatedetails.xml

In het templatedetails.xml bestand staat de meta-informatie en de structuur van de template. Dit bestand spreekt voor zich:

```
<?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1"?>
<mosinstall type="template" version="4.5.1">
  <name>4GM</name>
  <creationDate>02/05/2005</creationDate>
  <author>Daniel Helwegen</author>
  <copyright>Deze template is onder licentie van 4GM</copyright>
  <authorEmail>daantje@ocularewebdesign.nl</authorEmail>
  <authorUrl>www.ocularewebdesign.nl</authorUrl>
  <version>1.0</version>
  <description>De nieuwe 4GM look</description>
  <files>
    <filename>index.php</filename>
    <filename>template_thumbnail.png</filename>
  </files>
  <images>
    <filename>images/logo.jpg</filename>
    <filename>images/bgr.png</filename>
    <filename>images/search_01.png</filename>
    <filename>images/search_02.png</filename>
    <filename>images/menu_bgr.png</filename>
    <filename>images/vmenu_bgr.png</filename>
    <filename>images/lineborder.png</filename>
    <filename>images/pixel.png</filename>
  </images>
  <css>
    <filename>css/template_css.css</filename>
  </css>
</mosinstall>
```

9.3.2 De index.php

In de index.php staat de structuur van de tables gedefinieerd waarin de PHP menu's, de content en andere modules komen te staan. Globaal gezien ziet de structuur er zo uit:

	HEADER	
LEFT		RIGHT
	FOOTER	

De modules in Mambo zijn onderverdeeld in: top, bottom, main body, pathway, left, right, user1, user2. Binnen een HTML-tabel in het index.php bestand kunnen deze modules aangeroepen worden.

Eén van de modules valt standaard onder 'left' is het hoofdmenu. Als je deze module wil zien in bijvoorbeeld de linkertabel van de structuur dan zet je binnen die tabel:

```
<?php mosLoadModules ( 'left' ); ?>
```

Wil je dit menu aan de rechterkant, dan zet je de code in de rechter tabel. Op deze wijze kan de structuur en de inhoud volledig aangepast worden naar de eisen en wensen van de opdrachtgever.

9.3.3 De Cascading Style Sheet

Na de index.php bestudeert te hebben ben ik verder gaan kijken naar hoe het css bestand opgebouwd is. Tijdens de opleiding heb ik de basis geleerd voor het maken van een css bestand, maar voor Mambo moet een stuk ingewikkelder css bestand aangemaakt worden.

Mambo maakt gebruik van Classes, de reden hiervoor is dat de site gebruik maakt van meerdere lettertypes groottes en kleuren. De webpagina van de dynamische website bestaat uit een aantal gedeeltes. Je maakt een functie en je kunt zelf in de HTML-code aangeven waar je de letters bijvoorbeeld rood wilt hebben en waar je de letters blauw wilt hebben.

Als je bijvoorbeeld de tekstopmaak wilt bepalen van de hoofdpagina komt dit in de body van de index.php te staan:

```
class="mainpage"
```

In het css bestand komt dan te staan:

```
.mainpage {  
text-align: justify;  
color: #333333;  
font-family: Verdana, Helvetica, Arial, sans-serif;  
font-size: 13px;  
}
```

Het volgende voorbeeld maakt duidelijk wat het nut van Classes is. Het voorbeeld laat zien hoe voor elk gedeelte van de website een aparte vormgeving kan worden toegepast.

Een van de onderdelen op de website is de 'newsflash'. Wil je die een *andere* tekstopmaak geven, dan komt in de index.php te staan:

```
class="newsflash"
```

In het css bestand komt dan te staan:

```
.newsflash td {  
color: #000000;  
text-align: justify;  
vertical-align: middle;  
}
```

Zoals voor de newsflash een aparte klasse is aangemaakt, kan dit ook voor andere elementen op de website zodat elk onderdeel indien gewenst een andere opmaak heeft.

9.3.4 Het Ontwikkelen van de index.php

Na het onderzoek naar de opbouw van een Mambo template kon ik beginnen met de ontwikkeling. Allereerst heb ik de index.php opgesteld, het voornaamste bestand in de template. Er zijn goede beschrijvingen op Internet waar je wordt begeleid bij het bouwen van het index bestand. De layout moest overeenkomen met de wireframes uit de Skeleton Plane en de Surface Plane. Aan de linkerzijde het hoofdmenu en de profielinformatie, in het midden het hoofdscherm met de informatie, aan de bovenzijde een verticaal menu met extra links naar pagina's en aan de rechterzijde modules zoals het laatste nieuws.

Na de opzet van de hoofdtabel in de index.php moeten de modules of componenten met de functionaliteit in de juiste subtabellen worden geladen. Een voorbeeld van een dergelijke tabel met in dit geval 'user3' is:

```
<table width="100%" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
<tr>
    <td>
        <?php mosLoadModules ( 'user3', -1 ); ?>
    </td>
</tr>
</table>
```

De algemene verdeling van de modules over de lay-out wordt hieronder opgesomd:

- In het gedeelte *header* staan de titel, het logo van 4GM, de titel en de achtergrond.
- In het gedeelte *left* staat het hoofdmenu, de loginform en het gebruikersprofiel als de bezoeker is ingelogd in zijn account.
- In het gedeelte *main* staat de inhoud van de website.
- In het gedeelte *right* staan de standaard modules gedefinieerd voor de rechterzijde.

Om de grafische tabel te gebruiken die ontworpen is in de Surface Plane moest ik onderzoeken hoe ik deze kon toepassen. De grafische tabel moet namelijk aan een aantal voorwaarden voldoen:

- De tabel moet zich wat lengte en/of breedte betreft automatisch aanpassen (resizen) aan de inhoud die er in komt te staan.
- De tabel moet zich wat lengte en/of breedte betreft automatisch aanpassen aan de schermresolutie van de gebruiker.

Een tabel die zichzelf automatisch resized is een 'dynamische' tabel. Het eerste is van belang om te voorkomen dat de inhoud doorloopt tot buiten de tabel. Het tweede is belangrijk omdat als een gebruiker met een lage schermresolutie van 800x600 de website bekijkt en de tabellen in de website zich niet aanpassen aan dat formaat, de gebruiker verticaal moet scrollen om de website in beeld te krijgen.



Figuur 42a (links): De table past zich niet aan

Figuur 42b (rechts): De tekst wordt beperkt binnen het gebied van de tabel en de tabel rekt zich uit in de lengte.

Om aan die voorwaarden te voldoen moest ik mijzelf verdiepen in de techniek 'slicing'. Slicing wil zeggen dat een plaatje wordt opgedeeld in slices. Slices zijn stukjes van dat plaatje die in een HTML tabel gezet kunnen worden.



Figuur 43: De HTML-tabel met de slices.

Om de HTML-tabel 'dynamisch' te maken moeten een aantal cellen een relatieve waarde krijgen. Een cel van de tabel heeft eigenschappen zoals de lengte en breedte, als voorbeeld 10 pixels in de lengte en 12 pixels in de breedte. Door het aantal pixels voor de breedte te vervangen voor een percentage, bijvoorbeeld 100%, schikt de cel zich aan lengte van de inhoud die erin komt te staan. Als de lengte van de cel nog op 10 pixels is ingesteld, blijft deze onveranderd. Nu ontstaat het probleem dat de cel waarin de slice staat zich wel aanpast, maar de slice onveranderd blijft. Om dit op te lossen moet de slice niet *in* de cel worden geplaatst maar als *achtergrond* worden ingesteld. Als de slice als achtergrond is ingesteld, dan wordt de slice oneindig vaak herhaald. Door de juiste balans van deze instellingen worden de slices als één plaatje op de webpagina getoond.

9.3.5 Het Ontwikkelen van de Stylesheet

Nadat ik het index bestand had opgemaakt ben ik begonnen aan het css bestand. De stylesheet begint met algemene grafische bepalingen zoals de achtergrondkleur:

```
body {
    margin: 0px;
    background: #FFFFFF;
}
```

Daarna begint het gedeelte waar per onderdeel van de lay-out de klasse wordt bepaald. Een voorbeeld is de klasse "componentheading". Deze beschrijft de tekstmaak van de titel van een component:

```
.componentheading {
    font-family : Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-size   : 12px;
    font-weight : bold;
    color       : #ff9900;
    text-align  : left;
}
```

De kleuren die ik gebruik heb in de stylesheet zijn gebaseerd op de kleuren gedefinieerd in de styleguide.

9.3.6 Het forum template

De template van het forum is zeer complex in vergelijking met die van Mambo. Aangezien ik niet veel tijd meer had om vanaf een schone lei te beginnen heb ik de standaard template als basis gebruikt en aangepast. Ik heb het forum een compleet ander uiterlijk gegeven met behulp van de eerder beschreven slicing techniek.

9.4 Het Eindresultaat van de Templates

In deze paragraaf toon ik het eindresultaat van de templates. Met als eerste de oude website en als tweede de nieuwe. Daarna zal ik als eerste de standaard template van SMF tonen en als tweede de aangepaste template met mijn eigen ontwerp. Een opmerking die ik hier bij plaats is dat de templates nog niet volledig af zijn. Bij de template van de nieuwe website zijn nog niet alle modules gedefinieerd, daardoor is onder andere het bovenmenu nog niet zichtbaar. Dit zal uitgewerkt zijn voor de lancering van de website



Figuur 44: De template van de oude website.



Figuur 45: De template van de nieuwe website.

4GM Forum



PROFIELINFO
 Hoi, **Murghoad Adalardo**, je hebt 0 persoonlijke berichten, 0 zijn nieuw.
 Totale tijd ingelogd: 7 uren en 26 minuten.
[Toon ongelezen berichten sinds je laatste bezoek.](#)
[Toon nieuwe reacties op jouw berichten.](#)
 07 juni 2005, 00:09:48


simple machines forum

STATISTIEKEN
 355 aantal berichten in 88 onderwerpen door 11
 Geregistreerde leden
 Laatste lid: **Janii**

Zoek: Zoek [Geavanceerd zoeken](#)
 INDEX [HELP](#) [ZOEKEN](#) [BEHEER](#) [PROFIEL](#) [KALENDER](#) [LOG UIT](#)

4GM Forum

Algemeen

	4GM Algemeen Hier kun je alles over 4GM kwijt wat niet in andere forums thuishoort.	82 Berichten in 15 Onderwerpen	Laatste bericht Gepost op 04 juni 2005, 14:08:47 in Re: LoTR Return of the King door Ivo
	Gastenboek Hier kunnen gasten alles wat ze over 4GM kwijt willen plaatsen. Gasten kunnen enkel een onderwerp starten, maar niet reageren daarop. Geregistreerde gebruikers kunnen hier geen onderwerpen starten, maar wel reageren op onderwerpen.	3 Berichten in 1 Onderwerpen	Laatste bericht Gepost op Gisteren om 08:21:38 in Re: Tekent het Gastenboek door Niels

Fantasy

	Films en Series Heb je een goeie film die binnenkort in de bioscopen verschijnt? Heb je een goede serie gezien ergens op tv? Of komt er een interessante documentaire aan? Alles op het gebied van film, tv, series, etc. kun je in dit forum bespreken.	19 Berichten in 4 Onderwerpen	Laatste bericht Gepost op 05 juni 2005, 00:13:50 in Re: Interessante films ... door Ivo
---	--	----------------------------------	---

RPG

	Spelleiders Forum en kennisplatform waarin de Spelleiders vanalles kunnen bespreken.	18 Berichten in 3 Onderwerpen	Laatste bericht Gepost op 05 juni 2005, 15:51:29 in Re: Ivo als GM door Ferr
	Spelers Forum waar de Spelers vanalles kunnen bespreken omtrent het spelen van RPG's.	3 Berichten in 1 Onderwerpen	Laatste bericht Gepost op 27 mei 2005, 01:16:14 in Re: Weinig Spelers?? door Joop

4GM Projecten

	De Website	84 Berichten in	Laatste bericht Gepost op 05 juni 2005, 17:50:44
---	-------------------	-----------------	---

Figuur 45: De standaard template van SMF.

4GM Forum

Algemeen

4GM Algemeen
Hier kun je alles over 4GM kwijt wat niet in andere forums thuishoort.
82 Berichten in 15 Onderwerpen
Laatste bericht Gepost op 04 juni 2005, 14:08:47
in Re: [LotR Return of the K...](#)
door [Ivo](#)

Gastenboek
Hier kunnen gasten alles wat ze over 4GM kwijt willen plaatsen. Gasten kunnen enkel een onderwerp starten, maar niet reageren daarop. Geregistreeerde gebruikers kunnen hier geen onderwerpen starten, maar wel reageren op onderwerpen.
4 Berichten in 1 Onderwerpen
Laatste bericht Gepost op **Gisteren** om 23:34:12
in Re: [Teken het Gastenboek](#)
door [Joop](#)

Discussie
Hier kunnen scherpe stellingen worden geplaatst, waarover dan heftig gediscussieerd kan worden
0 Berichten in 0 Onderwerpen

Fantasy

Kunst
Alles over kunst
0 Berichten in 0 Onderwerpen

Kleding
Alles over fantasy kleding en kostuums
0 Berichten in 0 Onderwerpen

Letteren
Alles over boeken en diverse andere geschriften
0 Berichten in 0 Onderwerpen

Figuur 46: De aangepaste template naar eigen ontwerp.

10 De Eindevaluatie

In dit hoofdstuk beschrijf ik hoe ik mijn afstudeerperiode heb ervaren. In de eerste paragraaf zal ik reflecteren op de ontwikkelmethode die ik gebruikt heb. In de tweede paragraaf wordt beschreven hoe ik het project heb ervaren en de samenwerking met de opdrachtgever. In de derde en laatste paragraaf zal ik de eindproducten evalueren.

10.1 De Ontwikkelmethode

Het is altijd een risico bij een afstudeerstage een andere methode te gebruiken dan tijdens de opleiding is geleerd. Dit vanwege onervarenheid in de methode en onbekende factoren. In mijn geval moest ik op een heel andere wijze leren denken. Ik moest los komen van de IAD denkwijze die is opgebouwd uit drie fasen: Definitiestudie, Pilotontwikkeling en Invoering. Bij IAD wordt naar mijn gevoel met grote lompe blokken gewerkt terwijl Elements of User Experience het project in vijf hanteerbare brokken opdeelt die elk logisch in elkaar zitten. De benadering is heel anders en dit vergt een andere denkwijze. Omdat de methode goed wordt beschreven in het boek met heldere illustraties leert de lezer stapsgewijs hoe de methode in elkaar zit. Ik heb de methode als zeer efficiënt ervaren en zeer effectief. Alle aspecten die op dit moment belangrijk zijn voor het ontwikkelen van websites zitten er in. Onder andere de benadering van zowel de softwarematige kant als de hypertext kant creëert een brede visie.

De toepassing van de ontwikkelmethode is gelukkig voor mij succesvol afgelopen. Het was een sprong in het diepe maar ik ben blij met de kennis die ik heb opgedaan betreffende deze methode. Ik heb een aantal beginnende afstudeerders deze methode dan ook aangeraden. Van één weet ik dat hij de methode nu toepast in zijn afstudeerstage. Ik ben ook zeker van plan deze methode te blijven toepassen bij toekomstige website projecten.

10.2 Het Project

Ik heb dit project als zeer prettig ervaren. Ondanks het feit dat ik alleen heb gewerkt had ik een zodanig goed contact met de twee bedrijfsmentoren dat ik voornamelijk halverwege het gevoel kreeg dat ik er niet alleen voor stond. Niet omdat zij in het begin geen steun gaven, maar na de eerste plane werd zij meer betrokken. Dit kwam voornamelijk omdat de Strategy Plane vrij lang heeft geduurd en ik voortdurend met het onderzoek bezig was en het verwerken daarvan. Aan de hand van wat ik had opgeleverd, werd het project wat tastbaarder. Er kon er geëvalueerd worden in vergaderingen en daardoor werd het bestuur automatisch meer betrokken. Ik zeg bestuur, omdat de voorzitter ook meer betrokken raakte. Naarmate ik meer opleverde kon er meer vergaderd worden om de resultaten bij te schaven. Op deze wijze zaten we om de twee weken te vergaderen. Sommige vergaderingen duurde wel vier uur, simpelweg door al het brainstormen en de vele punten die we te bespreken hadden.

Tijdens deze vergaderingen werden stukken besproken uit verschillende planes. De documentatie heb ik dan ook meerdere malen aangepast totdat deze was goedgekeurd. Hier wordt meteen de hantering van de fasen duidelijk die ik in paragraaf 3.4.3 heb toegelicht. De enige voorwaarde om een plane af te sluiten is dat de voorgaande plane is afgesloten, aan dit principe heb ik mij gehouden. In de bijlagen wordt bij elk document onder de inhoudsopgave aangegeven welke versie het document is, dat het goedgekeurd is en wanneer de vorige versies zijn gemaakt.

10.3 De Terugkoppeling naar de Doelstelling

De enige manier om te controleren of de eindproducten behaald zijn is door de doelstelling en de op te leveren producten die voor het project zijn gedefinieerd te raadplegen. De doelstelling luidde als volgt:

De volgende doelen worden behaald om de website toereikend te maken voor de wensen van de vereniging en haar leden:

- *De mogelijkheid om de website te kunnen blijven ontwikkelen en te beheren, zonder de interventie van een IT specialist.*
- *Manieren om Fantasy en RPG te promoten.*
- *Een manier om de communicatie te bevorderen tussen de verschillende gebruikersgroepen*
- *Een kennisplatform te vormen voor Game Masters.*
- *Een gebruiksvriendelijke interface.*
- *Een vernieuwde zakelijke vormgeving.*
- *Voor de gebruiker verwisselbare, persoonlijke grafische thema's*

Punt één is nu mogelijk met het CMS en wordt verder vervuld als ik de demonstraties heb gehouden voor het bestuur.

Punt twee is gerealiseerd door de verschillende componenten in de website. Kunstenaars, schrijvers, kledingontwerpers, muzikanten en filmmakers kunnen hun eigen galerij op de website creëren waardoor ze meer bekendheid krijgen. Door de RPG ondersteunende elementen zoals de logboeken die de avonturen beschrijven tijdens party's, informatie over rollenspellen, spelsystemen, werelden en de Gamemaster cursus verlagen de drempel voor mensen die hier niet bekend mee zijn. Door het linksysteem kunnen onder andere talloze ondernemingen, websites, muzikanten op het gebied van fantasy onder de aandacht worden gebracht bij de bezoekers.

Punt drie en vier zijn gerealiseerd met het forum. Bezoekers kunnen over talloze onderwerpen die betrekking hebben op fantasy en RPG discussiëren, communiceren en elkaar diensten aanbieden. Voor Gamemasters is het gamemaster subforum (de kennisbank) een plaats waar veel gestelde vragen staan (FAQ) en vraag en antwoord (Q&A) onderwerpen staan, zodat zij geholpen worden met de spelleiding.

Punt vijf is behaald door de toepassing van de methode. Met behulp van de planes is de interface overzichtelijk gebouwd op basis van de wensen van de doelgroep.

Punt zes is wat gewijzigd tijdens de Strategy Plane. In de succes metrics in paragraaf 4.1.6 heb ik dit doel geherformuleerd naar: Een vormgeving conform de wensen van 4GM onder het kader zakelijk met een vleugje fantasy. De term zakelijk is achteraf moeilijk te zeggen. Wel kan gezegd worden dat de website van de vereniging een wat professioneler uiterlijk heeft gekregen ten opzichte van de oude. Ook kan gezegd worden dat de vormgeving conform de wensen van de opdrachtgever is.

Punt zeven ben ik niet nog niet aan toegekomen. Het is technisch wel mogelijk voor bezoekers om een grafisch thema te kiezen, maar er is nog maar één thema. Ik heb gekozen voor kwaliteit en niet kwantiteit. Ik heb wel al een ontwerp klaar liggen maar dat moet nog uitgewerkt worden. De Surface Plane staat daardoor nog open.

De website en het forum worden op dit moment nog afgerond met inhoudelijke elementen en verbeteringen in de template. De lancering van de website staat gepland op halverwege juli en ik nodig jullie van harte uit om dan te kijken op www.4gm.nl.

Literatuurlijst

Garrett, J.J., Elements Of User Experience, User-Centered Design For The Web, eerste druk, United States of America, 2003, ISBN 0-7357-1202-6.

Redmond-Pyle, D., Moore, A., Graphical User Interface Design and Evaluation (GUIDE), A practical process, eerste druk, Hertfordshire, 1995, ISBN 0-13-315193-X.

<http://www.jjg.net>

<http://www.joelonsoftware.com/uibook/chapters/fog0000000057.html>

<http://www.mamboserver.com/>

<http://www.mambosolutions.com/>

<http://www.mamboportal.com/>

<http://mamboforge.net/>

<http://www.mambohut.com/>

<http://www.simplemachines.org/>

Toelichting Bijlagendocument

In het bijlagendocument staan de documenten opgeleverd tijdens het project. De bijlagen bestaan uit:

Bijlage 1: Het Plan van Aanpak

Bijlage 2: De Strategy Plane

Bijlage 3: De Scope Plane

- o Wensen van de Gebruikers

- o De Specificatie van de Website Eisen(SWE)

Bijlage 4: De Structure Plane

Bijlage 5: De Skeleton Plane

Bijlage 6: De Surface Plane