



Bijlage B: Doelgroeponderzoek



doelgroeponderzoek

DOELGROEP BESCHRIJVINGEN VAN MY KNUDDE

11-03-2011, versie 2.0

Erwin Groenewegen
Communication &
Multimedia Design

De Haagse Hogeschool

Bitfactory B.V.
Rotterdam

Inhoudsopgave

INLEIDING	3
1. DOELGROEP BESCHRIJVING:	4
1.1 PRIMAIRE DOELGROEP	4
1.1.1 ALGEMENE INFORMATIE	4
1.1.2 GEDETAILLEERDE INFORMATIE	5
1.2 SECUNDAIRE DOELGROEP	6
1.2.1 MODERATORS	6
1.2.2 CARTOONISTEN	7
1.2.3 BEHEERDERS WEBSITES	7
2. PERSONA'S	8
INTERNE BIJLAGEN	9
BIJLAGE A: LEZERSPROFIEL NUSPORT.NL	9
BIJLAGE A – PERSONA'S	10
BIJLAGE B – LEZERSPROFIEL VOETBAL INTERNATIONAL	10

Inleiding

Het document doelgroeponderzoek is geschreven in het kader van het afstudeerproject My Knudde van Erwin Groenewegen. Het onderzoek zorgt er voor dat duidelijk wordt wie er op de website komt, zodat de keuzes op de doelgroep afgestemd kunnen worden. Er zal een onderzoek gedaan worden naar de gebruikers en dit wordt uiteindelijk beschreven in hoofdstuk 1. Er wordt een onderscheid gemaakt in primaire en secundaire doelgroepen. In hoofdstuk 2 worden er persona's beschreven bij de doelgroep. Dit geeft een realistisch beeld van de doelgroep.

Dit document is bestemd voor de student Erwin Groenewegen, de opdrachtgever Joris Rijpma en zijn examinatoren aan De Haagse Hogeschool.

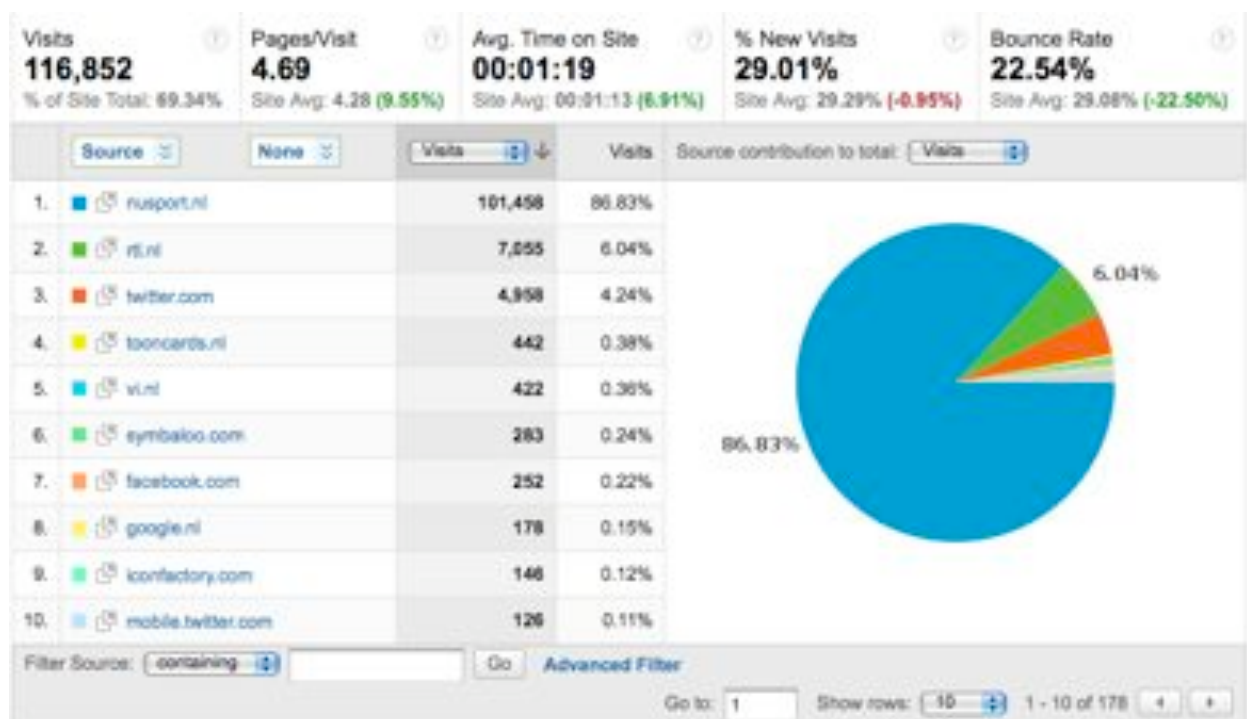
18-04-2011,
Rotterdam

1. Doelgroep beschrijving:

De doelgroep zal ik aan de hand van informatie van verschillende bronnen analyseren en segmenteren. Ik zal gebruik maken van desk research om het snelst tot een profielschets van de gebruikers te maken. Ik maak een onderscheid in algemene informatie en de gedetailleerde informatie. De algemene informatie geeft globale gegevens over de doelgroep en ik vertel daarbij waar dit op gebaseerd is. De doelgroep bestaat uit een primaire- en secundaire doelgroep.

1.1 Primaire doelgroep

De primaire doelgroep is de doelgroep waar de website hoofdzakelijk voor bedoeld is. Het belang van deze groep weegt het zwaarste tijdens (ontwerp- en ontwikkel)keuzes. De primaire doelgroep is de grootste groep bezoekers op de website. Zij zullen voornamelijk de voorkant van de website benaderen. Er volgt nu een beschrijving van deze doelgroep en een opsomming van gesegmenteerde gegevens.



1.1.1 Algemene informatie

De website richt zich op dezelfde doelgroep als die van Voetbal International (VI), zowel het blad als het programma en NUsport.nl, mede doordat Toon van Driel zijn strips daar publiceert. Het tv-programma en het blad hebben dezelfde doelgroep. Ik gebruik onder andere de gegevens die ik op hun websites in een lezersprofiel heb gevonden. NUsport.nl zorgt voor meer dan 80% van het doorverwezen verkeer naar My Knudde blijkt uit de Google Analytics. Daarom is de doelgroep van deze website ook erg representatief voor de doelgroep van My Knudde. Deze doelgroep komt goed overeen met het lezersprofiel van Nusport.nl en VI. Uit de Google-analytics kan ik

ook meer gedetailleerd naar het internet-gedrag van de gebruiker kijken. Ik heb ook deze gegevens gebruikt om een beeld van de gebruiker te maken.

De doelgroep bestaat uit mannen die geïnteresseerd zijn in binnen- en buitenlands topvoetbal. Dit zijn voornamelijk mannen tussen de 15 tot 50 jaar. Deze doelgroep komt redelijk overeen met het lezersprofiel van VI. Alleen is er een verschuiving van de leeftijdscategorieën waardoor de groep tussen 20-34 jaar hoger scoort op NUsport.nl dan de 25-34 jaar, omdat de groep van NUsport.nl qua ondergrens hoger is. Als deze hetzelfde waren kwamen de percentages bijna helemaal overeen. De doelgroep heeft een welstandsverhouding te vergelijken met de welstand van Nederland. Toch zit er een grotere groep rond onderlaag en de bovenlaag van de middengroep van de samenleving. Dit is te vergelijken met functies op MBO en HBO/WO niveau. De doelgroep houdt zich bezig met lichaamsverzorging, een actief (sport)leven, mode en muziek. Veel van deze groep bezoekt ook minimaal 1x per maand een wedstrijd in het betaald en amateur voetbal.

1.1.2 Gedetailleerde informatie

De gevonden informatie

zal ik segmenteren op demografische, geografische en psychografische gegevens.

Inkomen en sociale klassen

Het profiel van de gebruikers is vergelijkbaar met de gemiddelde verdeling in Nederland

- 45% van de doelgroep valt in de sociale klasse B1;
- 20% van de doelgroep valt in de sociale klasse B2;
- 19% van de doelgroep valt in de sociale klasse A;
- 15% van de doelgroep valt in de sociale klasse C;
- 1% van de doelgroep valt in de sociale klasse D;

Leeftijd

De leeftijd van de gebruikers is divers en aanwezig in de volgende categorieën.

- 28% is tussen de 35-49 jaar;
- 26% is tussen de 13-24 jaar;
- 21% is tussen de 50-64 jaar;
- 16% is tussen de 25-34 jaar

Geslacht

De verdeling van geslacht is als volgt:

- 73% is man
- 27% is vrouw

Omgeving

De bezoekers komen uit heel Nederland alleen is er wel een hogere concentratie in de randstad en in het specifiek Amsterdam en Rotterdam.



Opleidingsniveau
Minimaal HAVO

Levensstijl

De doelgroep is sportief aangelegd en hebben vooral een affiniteit met voetbal en het analyseren van wedstrijden. Hun betrokkenheid bij voetbal is ook erg groot. Het overgrote deel bekijkt ook daadwerkelijk meer dan 1x per week een wedstrijd in het betaald voetbal. Verder heeft de doelgroep een interesse in lichaamsverzorging, mode(trends) en muziek.

1.2 Secundaire doelgroep

Er bestaan buiten de primaire doelgroep ook nog andere groepen mensen die in aanraking met het systeem komen. Dit zijn moderators, cartoonisten en beheerders van de website.

1.2.1 Moderators

De moderators zijn gebruikers op de website met meer bevoegdheden om bijvoorbeeld strips te keuren en te verwijderen. Zij gaan dienen als filter voor de community website. De moderators worden geselecteerd en benaderd door de beheerders van de website. Zij zijn gewone gebruikers die zich willen inzetten om de community te laten groeien of te helpen. Dit is dezelfde groep als de primaire doelgroep en voor een beschrijving van de gegevens wordt daar naar toe gerefereerd.

1.2.2 Cartoonisten

In het project van My Knudde is er één cartoonist, namelijk Toon van Driel. Hij is de maker van stamgasten, F.C. Knudde en nog wat andere stripfiguren. Toon van Driel is 66 jaar en heeft al een tijd contact met Bitfactory. Hij heeft op diverse websites een vaste plek om zijn cartoons te laten zien. Zijn computergebruik is minimaal. Hij heeft een eigen website wat gedeeltelijk als portfolio wordt gebruikt, maar het beheer ligt bij Bitfactory. Er moet dus rekening worden gehouden dat Toon een laagdrempelige website nodig heeft om zijn illustraties te beheren.

Het doel van de website zal ook zijn om meerdere cartoonisten zich te koppelen aan de website, zodat de bezoekers strips van andere cartoonisten kunnen maken. Er wordt zich dan gericht op Nederlandse cartoonisten met een bekende cartoon.

1.2.3 Beheerders websites

De beheerders van de website zijn klanten van Bitfactory die een cartoon van een gebruiker willen publiceren. Op het huidige moment is Voetbal International een afnemer van de cartoons van Toon van Driel, in het specifiek My Knudde. Het gaat hier om Voetbal International in brede zin, dus van het blad en het tv-programma. Het blad bestaat sinds 1965 en is Nederlands georiënteerd. Het richt zich op het betaald voetbal in binnen- en buitenland. In het tv-programma laten zij de leukste zelfgemaakte strips van myknudde.nl zien in de website. Zij hebben zelf een account op de huidige website, waarmee zij een strip kunnen beoordelen of exporteren voor het programma. De computerervaring van de medewerkers van Voetbalinternational is gemiddeld. De medewerkers hebben er baat bij zo snel mogelijk de leukste strips te vinden en dit zo makkelijk snel en makkelijk mogelijk om de strips te exporteren.

Andere potentiële klanten die interesse in dit concept hebben zijn MSN.nl en de Telegraaf. Bitfactory wilt zich voornamelijk richten op grotere en bekende websites die de gebruikers extra content en inbreng wilt bieden, zodat zij langer op de website blijven. Bij voorkeur moeten de websites een community hebben die strips kunnen of willen maken.

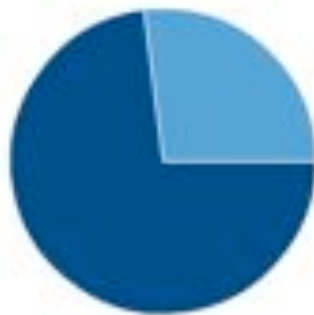
2. Persona's

Om mij nog beter te verdiepen in de gebruiker maak ik gebruik van persona's. Persona's geven een beschrijving en kenmerken van een fictieve gebruiker. Hierdoor krijg ik inzicht in wie de gebruikers zijn en wat zij nou daadwerkelijk willen. Ik zal de gegevens van de gebruiker indelen op persoonlijke gegevens, demografische en economische gegevens om diverse achtergronden van gebruikers te krijgen. Verder beschrijf ik nog persoonlijke gegevens zoals een favoriet voetbalelftal en een beschrijving van het karakter om de persona's meer menselijk en persoonlijker te maken. Hierdoor moeten ze geloofwaardiger worden. Uiteindelijk heb ik nog een gebruikersdoel beschreven, zodat ik later kan kijken of ik mijn de gebruikersdoelen heb bereikt.

Ik kies hier voor een merendeel aan mannelijke persona's, omdat het overgrote deel van de doelgroep uit mannen bestaan. Maar vrouwenvoetbal is groeiend in Nederland en daarom moet ik ook rekening houden dat er ook (steeds meer) vrouwelijke gebruikers op de website komen. Ik heb daarom minimaal één vrouwelijke persona opgenomen. Ik zal minimaal 5 persona's maken met een invulling van elke leeftijdscategorie, zodat alle leeftijdsgroep zijn vertaald. Hierdoor moet ik een inzicht krijgen in de verschillende invalshoeken van de doelgroep aangezien het een erg brede doelgroep is en zullen zij onderling toch andere behoeftes of doelen hebben. U kunt de persona's terug vinden in de externe bijlage A.

Interne bijlagen

Bijlage A – Lezersprofiel Nusport.nl



NUsport.nl : geslacht

man	73%
vrouw	27%



NUsport.nl : leeftijd

13-19 jaar	6%
20-34 jaar	31%
35-49 jaar	33%
50+	30%



NUsport.nl : sociale klasse

A	19%
B1	45%
B2	20%
C	15%
D	1%

Externe bijlagen

Bijlage A – Persona's

Bijlage B – Lezersprofiel Voetbal International

Jeffrey Barse

PERSONA'S MY KNUDDE



naam: Jeffrey Barse
leeftijd: 26
woonplaats: Den Bosch
nationaliteit: Nederlandse
opleidingsniveau: HBO
werk / studie: Elektrotechnicus
interesses: Voetbal en politiek
computerniveau: Gemiddeld
computergebruik: Voornamelijk mailen, het dagelijkse nieuws volgen op Nu.nl, online vakantie boeken en voetbalclubs volgen.

favoriet elftal: Ajax

algemene informatie: Jeffrey is verdediger in zijn eigen voetbalelftal en hij wil het liefst professioneel gaan voetballen. Jeffrey vindt dat hij zelf erg veel inzicht heeft in het voetbal en hangt daarom graag de coach uit als hij naar zijn favoriet club Ajax kijkt. Buiten voetbal is Jeffrey druk bezig met een eigen band waar hij gitaar in speelt.

doel gebruik platform: Jeffrey Barse kent My Knudde via het tv-programma Voetbal International en bezoekt My Knudde voornamelijk om nieuwe strips te bekijken. Incidenteel plaatst hij er zelf één. Hij vindt de leukste strips die zijn gebaseerd op de het voorgaande voetbalweekend met scherpe opmerkingen.

Collin Haasnoot

PERSONA'S MY KNUUDE



naam:	Collin Haasnoot
leeftijd:	37
woonplaats:	Wario
nationaliteit:	Nederlandse
opnieuwingsniveau:	MBO
werk / studie:	Beveiliging
interesses:	Actief leven, voetbal, zwemmen, bioscoop en uitgaan.
computerniveau:	Gemiddeld
computergebruik:	Mails bijhouden, films en muziek downloaden.
Favoriet eiffel:	Barcelona

algemene informatie:

Collin spreekt tot de verbeelding van een stereotype man. Hij houdt van voetbal en snelle auto's. Toch is Collin ook wel met z'n uiterlijk bezig en besteedt hij hier aandacht aan door gezichtspullen te gebruiken. Collin bezoekt regelmatig de bioscoop en gaat vaak met vrienden in het weekend uit. Collin heeft vanaf zijn 12de al gevoerd tot zijn 24ste toen hij helaas moest stoppen vanwege zijn werk en een blessure. Maar hij is nog wel zaterdag bij zijn eiffel om aan te moedigen en te helpen. Hij houdt ook elke wedstrijd bij en analyseert deze grondig.

doel gebruik platform:

Het doel van Collin is om zelf strips te verzinnen. Collin heeft veel plezier in het maken van deze strips, omdat hij vaak en snel op leuke ideeën komt. Hij vindt My Knude een leuke website, omdat het zo makkelijk is en meerdere strips kan plaatsen.

Wesley den Kaff

PERSONA'S MY KNULDE



naam: Wesley den Kaff
leeftijd: 17
woonplaats: Rotterdam
nationaliteit: Nederlandse
opleidingsniveau: HAVO
werk / studie: Scholier
interesses: Mail bijhouden, films en muziek downloaden, huiswerk op maken, gamen en voetballes bijhouden.
computerniveau: Laag
computergebruik: Voetbalwebsites bekijken
favoriet effect: Excelsior

algemene informatie: Wesley zit in zijn laatste jaar van de HAVO. Hij is bezig zich te oriënteren welke studie hij na zijn HAVO wilt gaan doen. Wesley is erg competitief ontwikkeld en doet dan ook altijd zijn best tijdens zijn voetbalwedstrijden. Wesley heeft veel talent en hij is pas gevraagd om op het hoogste niveau van zijn club te spelen.

doel gebruik platform: Wesley kijkt altijd met vrienden de eredivisie en de champions league. Daar geven zij behoorlijk commentaar op, maar vertinnen leuke grappen tijdens de wedstrijd. Zij denken dat iedereen hun humor wel leuk vindt en plaatsen dus regelmatig een strip. Soms zijn Wesley en zijn vrienden in een te lollige sfeer en plaatsen zij eigenlijk een beetje onzinige strips.

Bob van Leiden

PERSONA'S MY KNUUDE



naam:	Bob van Leiden
leeftijd:	51
woonplaats:	Eindhoven
nationaliteit:	Nederlandse
oppleidingsniveau:	MBO
werk / studie:	Schilder
interesses:	Voetbal wandelen en met vrienden wat drinken
computerniveau:	Laag
computergebruik:	Voetbalwebsites bekijken
favoriet elftal:	PSV
algemene informatie:	Bob is een echte voetballer. Hij is een echte PSV'fan en is dit altijd al geweest. Hij leeft volledig met deze club mee en kijkt alle wedstrijden. Hij volgt ook graag actualiteitenprogramma's over voetbal zoals studio sport en voetbal international.
doel gebruik platform:	Bob hoort vaak over My Knudde via voetbal insite. Nadat hij het heeft gezien vindt hij het leuk om vaker terug te komen en plaatst hij regelmatig een ship. Hij vindt het een leuke website met een lage leer-drempel.

Fred Geelhoed

PERSONA'S MY KNULDE



naam:	Fred Geelhoed
leeftijd:	57
woonplaats:	Amstelveen
nationaliteit:	Nederlandse
oppleidingsniveau:	MBO
werk / studie:	Gepensioneerd
interesses:	Voetbal
computerniveau:	Laag
computergebruik:	Mails en administratie bijhouden en voetbal websites bijhouden
favoriet elftal:	Manchester United
algemene informatie:	Fred is gepensioneerd en kan zich nu volledig richten op zijn passie, voetbal. Hij doet actief mee op de voetbalvereniging van zijn kleinzoon waar hij een bestuursfunctie heeft. Fred bekijkt alle wedstrijden van Jupiler League tot en met Champion's League. Hij hoopt dat zijn amateurclub ooit eens uitgroeit tot een volwaardige profclub.
doel gebruik platform:	Fred is een vaste kijker van VL. Hij is fan van René van der Gijp en Johan Derksen. Hij bewondert hun scherpe opmerkingen. Zelf vindt Fred het ook leuk om een scherpe opmerking te plaatsen over voetbal. Hij heeft daarom op My Knulde wat strips geplaatst. Hij is blij dat het niet zo ingewikkeld is, omdat hij niet zo heel handig met de computer is.

Maike Batem

PERSONA 5 MY KNUUDE



naam:	Maike Batem
leeftijd:	21
woonplaats:	Fransland
nationaliteit:	Nederlandse
oppleidingsniveau:	HBO
werk / studie:	Bedrijfskunde
interesses:	Sport, voetbal en shoppen
computerniveau:	Gemiddeld
computergebruik:	Huiswerk maken, mail bijhouden, sociale media, agenda beheren, muziek en films downloaden, films downloaden
Favoriet elftal:	Manchester United
algemene informatie:	Maike is een studente bedrijfskunde. Ze zit in haar 2e jaar en is erg sportief. Naast het sportieve invulthoek heeft ze nog een bijbaantje in de horeca. Ze vindt voetbal leuk om te doen en kijkt wedstrijden met
doel gebruik platform:	Ze heeft onlangs de website van My Knuude gevonden en vindt het leuk om haar humor met voetbal in een strip te combineren.

Gemiddeld bereik 990.000 personen 13 jaar of ouder
Betaalde kernoplage 166.385 (HOI 2009-3 t/m 2010-2)

Redactionele inhoud

Voetbal International is al vanaf 1965 het enige, echte voetbalopinieweekblad in Nederland. Dankzij uitgebreide verslaggeving, statistieken en interviews is de lezer wekelijks op de hoogte van alle nationale en internationale voetbalfeiten.

Doelgroep

Voetbal International richt zich op iedereen die geïnteresseerd is in binnen- en buitenlands topvoetbal. Het grootste deel van de lezers bestaat uit mannen, variërend van 15 tot 50 jaar.

Hoe denkt de lezer over Voetbal International?

Uit lezersonderzoek blijkt dat de waarden betrouwbaar, vertrouwd, vakmanschap en echte voetballiefde erg hoog scoren bij de lezers. Andere eigenschappen die volgens de lezers zeer goed bij Voetbal International passen zijn: volledig, internationaal georiënteerd, aanzien hebben, invloedrijk en goede analyses.

Tone of Voice

Voetbal International is kritisch, opiniërend, vakkundig en volledig. Het blad spreekt de taal van de echte voetballiefhebber.

Voetbal International als multimediaal merk

Sinds 1996 heeft Voetbal International zich ook op internet ontwikkeld als voetbalautoriteit. www.VI.nl is uitgegroeid tot een voor voetballiefhebbers onmisbare bron, met de meest actuele berichtgeving, statistieken, games, quizen en nog veel meer. Naast print en internet begeeft Voetbal International zich ook op het gebied van televisie en nieuwe media zoals de iPhone en iPad.

Voetbal International geeft tevens prachtige boeken uit en heeft daarnaast een aandeel in Uitgeverij De Buitenspelers.

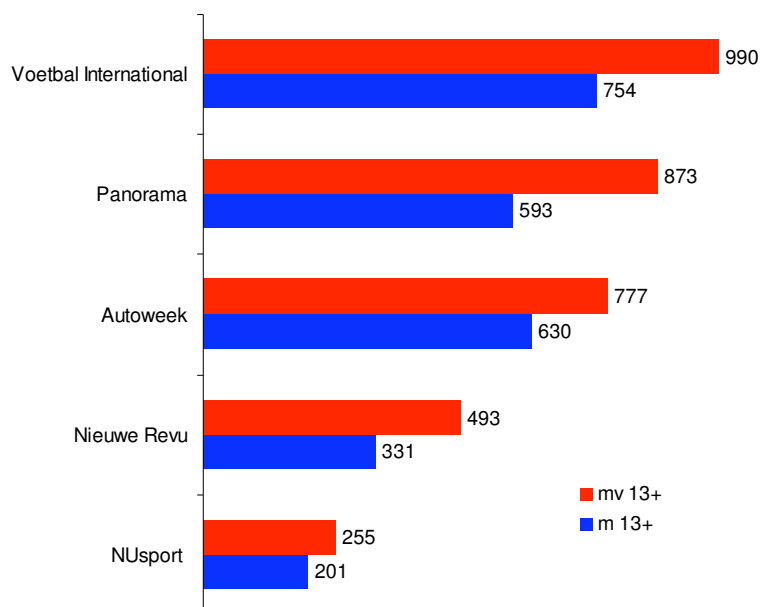


Bereik

Gemiddeld bereik

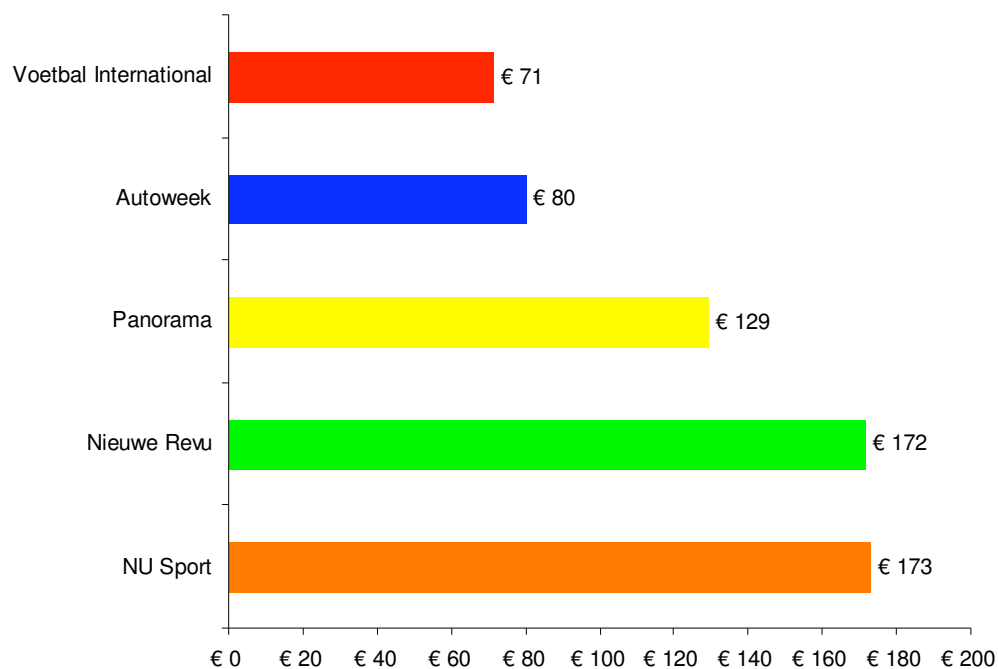


Voetbal International bereikt wekelijks **990.000** Nederlanders van 13 jaar of ouder, **754.000** mannen.



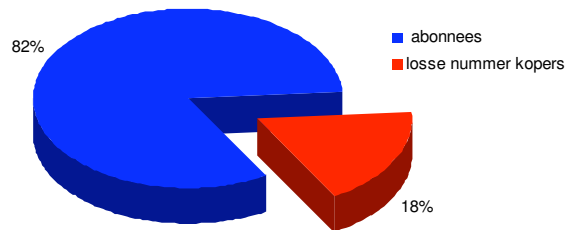
Oplage

Kosten per duizend betaalde oplage



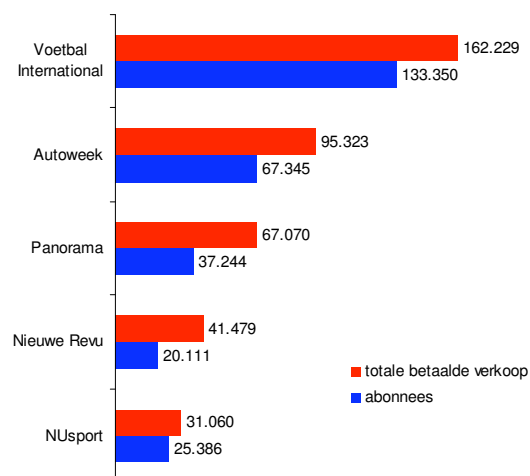
De kosten per duizend zijn gebaseerd op de 1/1 pagina full color tarieven 2010. Voor de oplagecijfers is het voortschrijdend gemiddelde van 2009-3 t/m 2010-2 de basis geweest.

Abonnees versus losse nummer kopers

HOI


Het aandeel abonnees in de betaalde oplage is erg hoog.

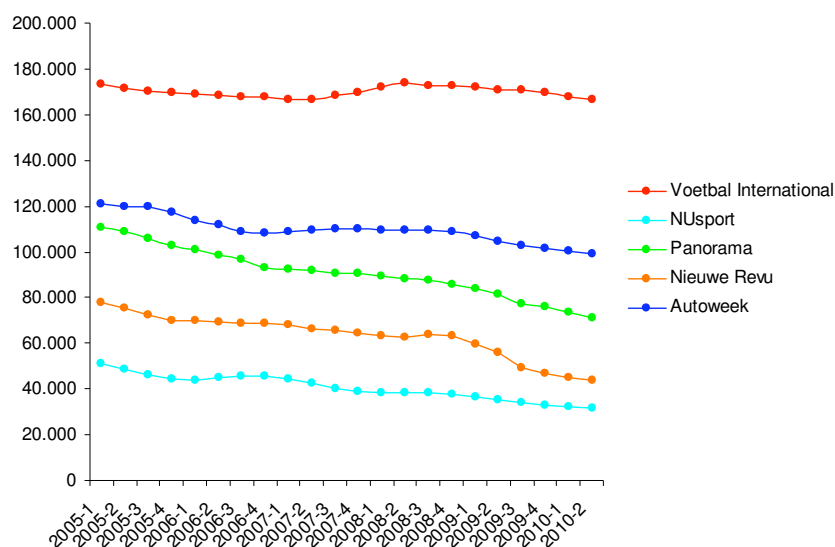
Betaalde oplage

HOI


Van de mannenweekbladen heeft Voetbal International de **hoogste betaalde oplage**. Ook het aantal abonnees is ten opzichte van de andere bladen het grootste (bron: HOI 2010-1)

Oplage ontwikkeling

oplage voortschrijdend

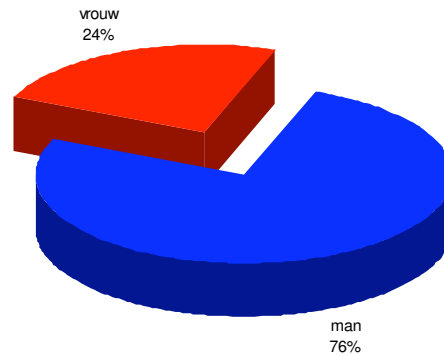
HOI


De oplage van Voetbal International laat de laatste kwartalen een lichte daling zien. Ten opzichte van de andere mannenweekbladen doet Voetbal International het zeker niet slecht; met name Panorama, Nieuwe Revu en Autoweek dalen aanzienlijk.

Verhouding man / vrouw



Iets minder dan een kwart van de lezers van Voetbal International is vrouw. Dat betekent dat met een gemiddeld nummer circa 236.000 vrouwen worden bereikt.

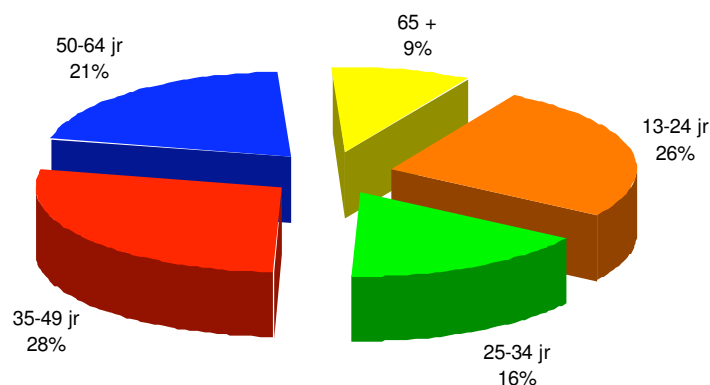


Uit eigen onderzoek naar het geslacht van lezers van Voetbal International blijkt dat 91% van de losse nummer kopers en 97% van de abonnees man is.

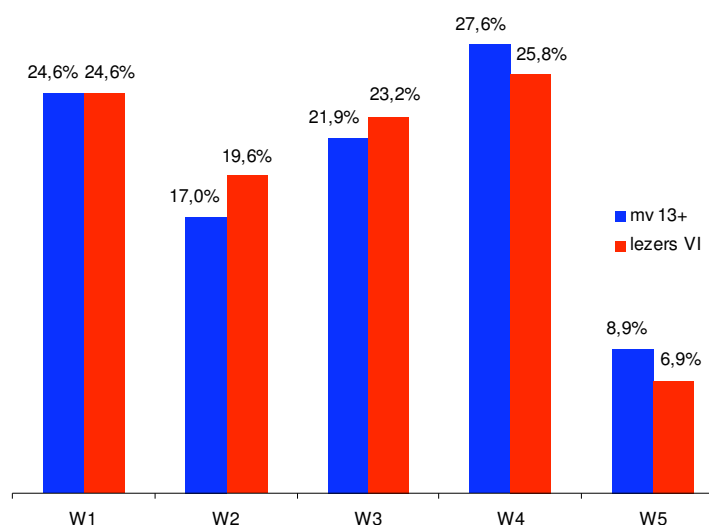
Leeftijd



Voetbal International is populair in alle leeftijdscategorieën, zo blijkt uit de onderstaande leeftijdverdeling.



Welstand

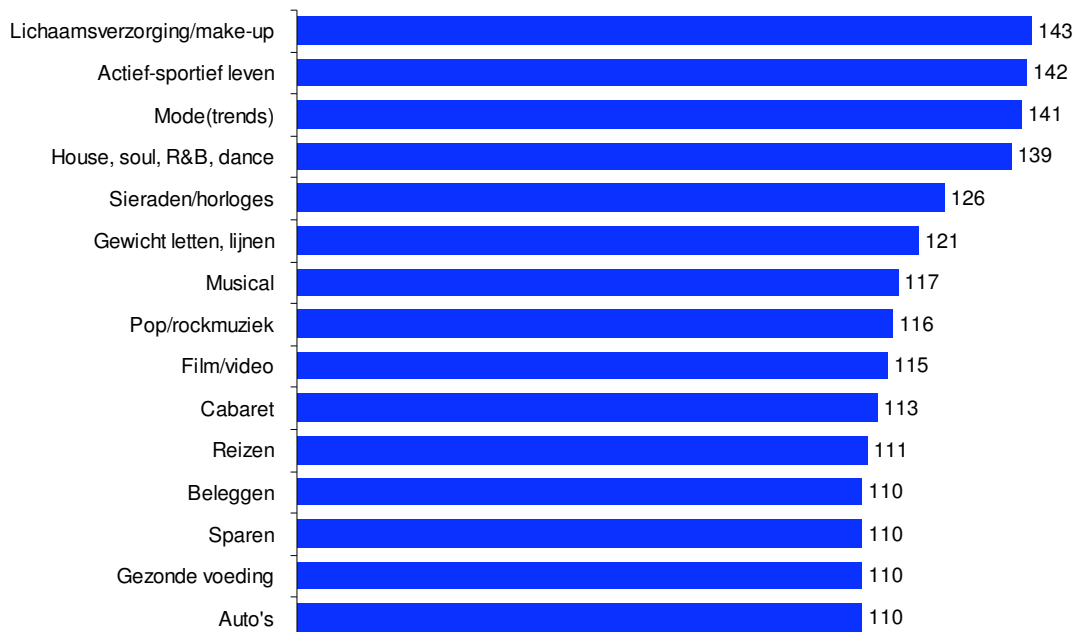


De welstand van de Voetbal International lezer is te vergelijken met de gemiddelde verdeling in Nederland.

Interessevelden

Nederlandse man = index 100

nom



De mannen die Voetbal International lezen blijken veelzijdig. Ten opzichte van de gemiddelde Nederlandse man zijn ze vooral bovenmatig geïnteresseerd lichaamsverzorging, een actief en sportief leven, mode(trends) en muziek. Ook zaken als sieraden/horloges, letten op hun gewicht en musicals hebben hun interesse.

Sport

Nederlandse man = index 100

nom

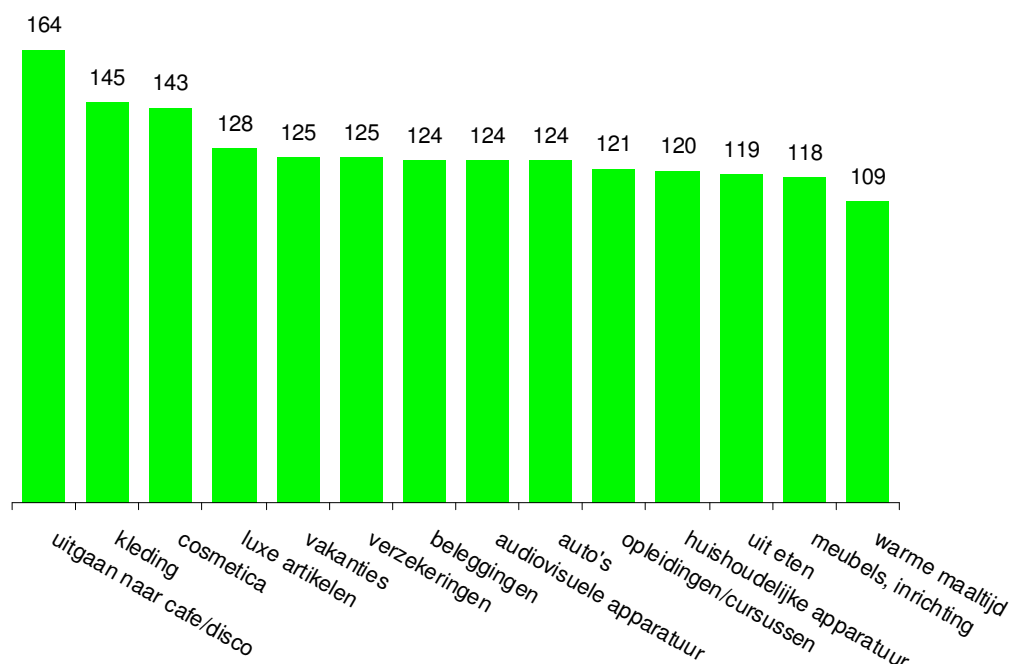


Naast actief lezen van Voetbal International, gaan de lezers graag naar sportwedstrijd en een wedstrijd betaald voetbal in het bijzonder. Zij letten geregeld op reclame voor sportartikelen, bezoeken vaak een sportzaak of sportkantine en kijken graag naar sportprogramma's. Naast tijdschriften, wordt internet vaak als bron gebruikt voor informatie over sport.

Bestedingen

Nederlandse man = index 100

nom



De mannelijke lezer van Voetbal International geeft naar eigen zeggen meer uit aan uitgaan, kleding, toiletartikelen en luxe artikelen dan de gemiddelde Nederlandse man. Hij gaat bovendien vaak op vakantie en besteedt meer aan verzekeringen en beleggingen.

De abonnees

Abonneeonderzoek 2006

De abonnees van Voetbal International vormen de kern van het blad. Het zijn hoog opgeleide mannen die veelal jonger zijn dan 50 jaar. Maar liefst 97% is man. Ruim de helft van de abonnees heeft een opleiding van minimaal HAVO.

De abonnees voelen in overgrote meerderheid een sterke binding met hun blad. Zo geeft de helft aan meer dan 10 jaar geabonneerd te zijn op het blad. De gemiddelde abonnementsduur is gestegen ten opzichte van het abonneeonderzoek wat in 2002 is gedaan en ligt inmiddels op 12,7 jaar.

Voetbal International wordt met een 7,7 hoog gewaardeerd. Bovendien wordt het blad zeer intensief gelezen; 83% leest alles of het merendeel van Voetbal International.

Ruim vier op de tien (43%) abonnees zijn lid van een voetbalvereniging. Bijna de helft bezoekt minimaal een keer per maand een wedstrijd uit het amateurvoetbal.

Negen van de tien abonnees maken gebruik van Internet. Ruim acht op de tien abonnees bezoeken weleens een voetbalsite; in de meeste gevallen (68 %) is dit VI.nl.

Bijna alle abonnees (86%) zijn in het bezit van een mobiele telefoon.

*Bronnen***NOM Print- en Doelgroepmonitor:**

Dit is de opvolger van de SummoScanner (en het DGO). Op jaarbasis worden 24.000 Nederlanders vanaf 13 jaar geënquêteerd. Een groot deel daarvan vult ook een schriftelijk doelgroeponderzoek in.

**HOI**

Cijfers van Het Oplage Instituut. De definiëring van de door Het Oplage Instituut gebruikte begrippen is in de loop der tijd enkele malen aangepast. Het nu meest inzichtelijke oplagecijfer is de zogenaamde gemiddelde betaalde kernoplage, die bestaat uit een optelsom van (de gemiddelde aantallen) abonnees en losse kopers. WP Sport Media communiceert naast de betaalde oplage tevens de totale verspreiding. Het voornaamste verschil tussen de betaalde kernoplage en de totale verspreiding betreft het meetellen van de categorie gerichte verspreiding (waaronder controlled circulation en gerichte gratis verspreiding).

**Contact met Voetbal International:**

Bezoekadres
Blekerssingel 24
2806 AB Gouda

Postadres
Postbus 575
2800 AN Gouda

Telefoonnummer
0182 599 377

Faxnummer
0182 550 804

Verkoopleider
Edwin Rijken
0182 599 377
06 22 69 15 87
rijken@vi.nl

Account managers
Lennard van den Heuvel
0182 599 377
heuvel@vi.nl

Niels Kool
0182 599 377
06 29 02 25 09
kool@vi.nl

Koos Versteeg
0182 599 377
06 53 35 27 81
versteeg@vi.nl

Gert Jan Dijkhuizen
0182 599 377
06 53 46 10 96
dijkhuizen@vi.nl

Media order/facturatie
Violet Peterson
0182 599 377
peterson@vi.nl

Verkoopondersteuning
Jolanda Hageman
0182 599 377
hageman@vi.nl



BIJLAGE C: HEURISTIC EVALUATION

Heuristic evaluation

Een usability onderzoek naar de gebruiksvriendelijkheid van
MyKnudde.nl

versie 1.0

Erwin Groenewegen
20061496
Communication &
Multimedia Design

Bitfactory B.V.
Rotterdam

03-03-2011

De Haagse Hogeschool

Inhoudsopgave

Inleiding	3
1. Samenvatting	4
1.1 <i>De samenvatting</i>	4
1.2 <i>Verbeterpunten</i>	4
2. De heuristic evaluation	6
2.1 <i>Uitleg heuristic evaluation</i>	6
2.2. <i>Doel heuristic evaluation</i>	6
2.3 <i>Opstellen en uitvoering van de test</i>	6
3. Resultaten van de test	7
3.1 <i>Hoe zijn de resultaten onderzocht</i>	8
3.2 <i>De conclusies</i>	8
4. Bijlage	10
<i>Bijlage A - Top 10 aanbevolen heuristics door J. Nielsen</i>	10
<i>Bijlage B - Taakscenario's</i>	12

Inleiding

Als onderdeel van het afstudeerproject My Knudde is het van belang dat er een usability onderzoek wordt uitgevoerd naar de huidige gebruiksvriendelijkheid van de website. Door middel van een Heuristic evaluation worden er gegevens inzichtelijk gemaakt over het functioneren op de website. Het doel van dit onderzoek is dat er mogelijke usability fouten worden ontdekt en een verbeterpunt voor een fout wordt bedacht, zodat in de toekomst de gebruiker hier geen last meer aan ondervindt. Dit onderzoek wordt gedaan door de student Erwin Groenewegen.

Het document zal een korte beschrijving geven over wat een heuristic evaluation is, hoe deze is opgesteld en uitgevoerd. Het resultaat zal in de volgende hoofdstukken zichtbaar worden gemaakt. Aan de hand van deze resultaten wordt een conclusie getrokken en de belangrijkste of opmerkelijkste bevindingen samengevat.

Dit document is bestemd voor de opdrachtgever Joris Rijpma en de examinatoren van De Haagse Hogeschool.

03-03-2011,
Rotterdam

1. Samenvatting

Dit hoofdstuk is een samenvatting van de conclusie van de testresultaten. Er zal hier kort en bondig worden ingegaan op de resultaten. De belangrijkste of opmerkelijkste resultaten zullen besproken worden en er zullen verbeterpunten worden opgesteld.

1.1 De samenvatting

Dit document beschrijft het uitvoeren van een heuristisch evaluation op My Knudde en de resultaten er van. Na het uitvoeren van een aantal testtaken zijn er tal van fouten en opmerkingen gevonden variërend qua grootte en prioriteit. De belangrijkste problemen tijdens het onderzoek zijn gebleken dat er geen weg terug is voor een gebruiker na het selecteren van een analist, de embed functie niet werkt, wat de promotie en verspreiding van de website schaadt. Ook belangrijk is dat het niet mogelijk is om aan de bovenkant van de website te navigeren, waardoor het snel navigeren niet mogelijk is voor vaste gebruikers. Dit zijn de belangrijkste opmerkingen waar een oplossing voor moet komen.

De pagina bevat het meeste fouten met een gemiddelde prioriteit. Het overgrote deel van deze fouten gaat over het maken van een strip. Ik wist niet direct waar mijn gegevens voor gebruikt zouden worden bij het invullen van de strip, staan er niet bij welke velden verplicht zijn en is het aangegeven van het verkeerd invoeren van een tekstveld niet gebruiksvriendelijk. Het aangegeven van een verkeerd ingevoerd veld wordt rood, maar geeft niet aan wat er fout is of geeft geen positief geformuleerde oplossing/handleiding. Na het maken van een strip is een pagina met de strip zichtbaar, maar heeft het verder geen functie. De lijst met analisten in de sorteerfunctie is niet gesorteerd, waardoor het vinden van een analist moeilijker dan nodig is. Er is geen (visueel) verschil in de strips van vandaag en het archief. Het is hierdoor soms verwarrend wat de datum van een strip is.

Als laatst zijn er een aantal punten met een lage prioriteit. Zo is er geen feedback na het selecteren van een analist. Dit is nu nog geen groot punt, maar als het mogelijk is om een andere analist te kiezen tijdens het maken van een strip, dan wordt het wel een vereiste om de gebruiker zijn keuze te bevestigen. De verzendknop van een strip is niet hetzelfde als de andere knoppen, waardoor er geen consistentie is. Er worden ook slashes bij de quotes toegevoegd. Hierdoor wordt de gebruikerservaring minder, omdat de strip aangepast wordt zonder dat de gebruiker dit wilt. In de iconen van de social media bar zitten geen ALT tekst waardoor het, buiten vaste gebruikers, onduidelijk is waarvoor de functie dient. Als laatste punt geeft de tekstballon geen maximum karakters aan en stopt ook niet als deze bereikt zijn.

In de volgende paragraaf zal ik nu oplossingen beschrijven om de fouten en opmerkingen te verbeteren.

1.2 Verbeterpunten

Er zal een opsomming worden gemaakt met probleemomschrijving en eventuele oplossingen. Hierdoor moet het overzichtelijk worden hoe een probleem veranderd moet worden.

Prioriteit	Verbeterpunt	Oplossing
Hoog	Geen terugweg mogelijk na het verkeerd selecteren van een analist.	Een wijzig of terug knop invoeren.
	Er is geen navigatiemogelijkheid aan de bovenkant van de pagina.	Ook bovenaan de pagina de navigatiemogelijkheid toevoegen.
	De embedcode werkt niet.	Zorgen dat de embedcode werkt.
Gemiddeld	Onduidelijk waar mijn gegevens voor dienen tijdens het maken van een strip.	1. Houdt het conceptuele model van de strip aan, zodat duidelijk is waar de gegevens komen te staan. 2. Geef tijdens het maken van de strip aan waar de gegevens voor gebruikt worden.
	Er is niet duidelijk wat een verplicht veld is.	Aangeven wat de verplichte velden zijn.
	De foutmelding van een invulveld is niet gebruiksvriendelijk.	Aangeven wat er fout is of wat er ingevoerd moet worden.
	Na het maken van de strip is het overbodig om de pagina met de strip te laten zien.	Sla deze pagina over of zorg voor een doel op deze pagina.
	Geen (visueel) onderscheid in vandaag en de archiefpagina's.	Laat zien door middel van kleur dat het om een archiefpagina gaat.
	Strips van de huidige dag staan soms ook al in het archief.	Zorgen dat dit alleen op de huidige dag verschijnt en een dag later in het archief.
	De lijst met analisten is ongesorteerd en maakt het moeilijk om een analist te vinden.	Zorg voor een sortering op naam of de populairste.
Laag	Geen feedback na het selecteren van een analist.	Eerst een analist selecteren, vervolgens verder gaan met stap 2 de invulling.
	Slashes bij quotes in een strip.	Slashes verwijderen.
	Sociale media bar onduidelijk.	Geef een duidelijke(re) omschrijving of een ALT tekst.
	De tekstballon geeft geen maximum karakters aan.	Aangeven wat het maximum is en dit automatisch laten stoppen.

2. De heuristic evaluation

Dit hoofdstuk zal een beschrijving geven van een heuristic evaluation. Er wordt hier in gegaan op wat een heuristic evaluation is, het doel hier van, waarom er gekozen is voor een heuristic evaluation en hoe de heuristic evaluation is opgesteld.

2.1 Uitleg heuristic evaluation

Een heuristic evaluation is een interaction design techniek ontwikkeld door J. Nielsen. Een heuristic evaluation is een techniek waarbij een inspector de user interface (UI) van systeem evalueert aan de hand van ontwerp guidelines. De inspector zal de UI doorlopen en de overtredingen en gebreken van de interface noteren. Dit kan per scherm van de UI of door middel van scenario gebeuren. Er wordt genoteerd wat de locatie van de gebruiker is, welke guideline is overtreden, wat het resultaat van de fout is en eventueel een opmerking van de gebruiker.

Er is gekozen voor een heuristic evaluation, omdat dit (relatief) goedkoop is en er geen gebruikers van de website uitgenodigd hoeven te worden. Dit bespaart tijd wat in een later teststadium hard nodig zal zijn. Helaas heeft heuristic evaluation een aantal nadelen, zoals dat je niet de daadwerkelijke gebruikers van de website laat beoordelen. Ook test een expert de website en zal met zijn kennis de website sneller door hebben dan een gebruiker met minimale computerkennis. Als laatste nadeel is dat de expert maar op één manier de website doorloopt en je niet alle invalshoeken van de website kunt testen. Hierdoor kunnen er fouten verborgen blijven.

Andere usability technieken zijn ook overwogen, zoals cognitieve walktrough en een gebruiker observeren. Omdat de functie op de website kleinschalig is, is het een te grote test om een gebruiker observeren tijdens het maken van een strip. Dit geldt ook voor een cognitieve walktrough. Er worden wel (kleinschalige) testtaken uitgevoerd. Hoewel een heuristic evaluation als een complementaire test wordt gezien, zal het een goed beeld geven van mogelijke ontwerpfouten. Later wordt het prototype van het nieuwe platform getest en zal dit wel via een andere methode gaan om alsnog inzicht te geven in de handelingen van de gebruiker.

2.2. Doel heuristic evaluation

Het doel van de heuristic evaluation is om uit de ogen van een expert te kijken of de UI fouten bevat. Aan de hand van een lijst met guidelines, deze is te vinden in bijlage A, kan een expert kijken of de UI gebruiksvriendelijk is. Er kan op deze manier snel en eenvoudig fouten in de UI opgespoord worden.

2.3 Opstellen en uitvoering van de test

De test is als volgt opgesteld. Er is gekozen voor guidelines om de UI aan te toetsen. Dit zijn de top 10 aanbevolen heuristics van Nielsen. Deze kunt u terug vinden in bijlage A van dit document. De heuristics geven een korte omschrijving wat het precies inhoudt. Vervolgens is er een template van een taakscenario opgesteld. Deze is te vinden in bijlage B van dit document. De template is gebaseerd op de heuristic evaluation template van D. Stone. Het bevat de startlocatie van een taak, welke heuristic is overtreden, een beschrijving van de impact van de usability fout en eventueel een opmerking wat de gebruiker verwacht. Dit wordt tijdens de test ingevuld.

De test is opgesteld en uitgevoerd door de student Erwin Groenewegen. Dit wordt gedaan door de website te doorlopen en de taken uit te voeren. De resultaten worden in het volgende hoofdstuk geanalyseerd.

3. Resultaten van de test

Na het uitvoeren van de test worden in dit hoofdstuk de resultaten van de test geanalyseerd. Dit zal alle gevonden fouten bespreken en mogelijke oplossingen aangeven. Dit zal in de samenvatting, hoofdstuk 1, terug te lezen zijn.

3.1 Hoe zijn de resultaten onderzocht

My Knudde is getest door middel van een heuristic evaluation. Het is getoetst aan een lijst van richtlijnen die samengesteld zijn door J. Nielsen. Elke pagina en functie zijn tijdens een testtaak aan de lijst getoetst en opgenomen in een evaluatieformulier aan de hand van een template van D. Stone. Hoewel het gedeelte van My Knudde niet groot is, zijn er wel een aantal belangrijke fouten gevonden.

De fouten zijn geordend op prioriteit met een onderscheid in een hoge, gemiddelde en lage prioriteit. Vanzelfsprekend ga ik beginnen met de fouten met de hoogste prioriteit en vertel ik verder tot de lage prioriteiten.

3.2 De conclusies

Tijdens het invullen van een strip zijn er drie belangrijke fouten geconstateerd. Na het selecteren van een analist is er geen weg terug mogelijk. De gebruiker moet via de terug knop van de browser werken en kan niet snel tussen verschillende analisten schakelen. Dit is voor een gebruiker vervelend als hij opnieuw dezelfde handeling moet verrichten. Een simpele oplossing zou een terug knop zijn. Een luxere oplossing is een terug knop, maar ook het mogelijk maken tussen de analisten te wisselen tijdens de strip. Na het maken van een strip is het mogelijk om de strip te embedden op een website. Deze functie werkt niet en dat is zonde. Dit kan als ideale promotie van My Knudde worden gebruikt. Het is daarom essentieel dat dit gemaakt wordt. Het laatste punt heeft met de navigatie te maken. Onderaan de pagina kan je naar de vorige of volgende pagina van de strips van de huidige dag navigeren. Dit kan niet boven de pagina. Om snel te kunnen navigeren of om makkelijk naar een strip te zoeken moet er boven ook een navigatie voor de gebruiker zitten. Anders moet de gebruiker alle strips doorlopen om naar de volgende pagina te gaan. Dit belemmert het snel en makkelijk navigeren. Dit waren de fouten die essentieel zijn om een verbeterde gebruikerservaring te hebben en dus hoge prioriteit hebben.

Er zal nu verder worden ingegaan op de fouten met een gemiddelde prioriteit. Tijdens het maken van een strip stuitte ik op een aantal punten. Allereerst wist ik niet direct waar mijn gegevens na het maken van een strip voor gebruikt gingen worden. Ik wist ook niet welke gegevens zichtbaar op de website zouden zijn. Om meer duidelijkheid te geven kan er op de pagina zichtbaar zijn wat er mee gedaan wordt of om het conceptuele model van de strip te ondersteunen de vorm van de strip aanpassen zoals het ook op de website staat. Hierdoor is duidelijker wat er met de gegevens gedaan wordt. Samenhangend met dit punt is zijn ook de volgende twee punten. Er staat niet duidelijk welke velden verplicht ingevuld moeten worden. Als er dan iets niet ingevuld wordt krijgt de gebruiker een rood invulveld. Het is duidelijk dat het veld niet goed ingevuld is, maar er staat niet bij waarom het niet goed is ingevuld of ieder geval een (positief) hulpvenster wat aangeeft hoe het veld ingevuld moet worden.

Na het toevoegen van een strip komt de gebruiker op een pagina met de gemaakte

strip. Deze pagina is eigenlijk overbodig, omdat de gebruiker niet de mogelijkheid krijgt om terug te gaan naar het hoofdscherm. In het hoofdscherm staat ook zijn strip dus geeft het geen toevoeging om het deze pagina te zien. Na het sturen van een social media link is hetzelfde scherm zichtbaar. Dit is wel logisch aangezien de gebruiker zijn strip wilt sturen, maar door een pagina te geven zonder verdere functionaliteiten zullen de nieuwe gebruikers niet lang op de website blijven. Op de hoofdpagina kan er ook gezocht worden naar strips met een bepaalde waardering en analist. Het valt tussen een zoek- en sorteerfunctie in. Dit is haast een overbodige functie, want het sorteren kan ook door knoppen opgelost te worden. De lijst van de analisten had voor mij geen duidelijke sortering. Het was lastig om een naam te vinden en is het handiger als deze gesorteerd zou zijn op bijvoorbeeld een naam. Na het bekijken van oude strips zit er geen duidelijk verschil in de onderdelen voor de huidige dag of in het archief. Het is lastig te onderscheiden. Eventueel een onderscheid in kleur maken bij de huidige dag en een andere kleur bij het archief.

Als laatst zijn er punten gevonden met een lage prioriteit. Dit zijn kleinigheidjes, maar dienen wel verbeterd of opgelost te worden. Er is na het selecteren van een analist geen feedback welke de gebruiker heeft gekozen. Nu is het nog niet essentieel om dit te laten zien, maar als het in een later stadium mogelijk is tussen analisten te kiezen is er wel feedback van het systeem vereist. De verzendknop van het insturen van een strip heeft niet dezelfde grafische stijl als de rest van de website. Om consistentie te houden moet dit dezelfde stijl hebben. Als een gebruiker quotes in zijn strip gebruikt, dan komen hier slashes voor te staan voor de beveiliging van de database. Dit is uit beveiligingsperspectief goed, maar vermindert de gebruikerservaring. Deze kunnen verwijderd worden door op een andere manier te zorgen dat de gebruiker geen schade aan de database doet. Er zijn ook geen ALT tekst toegevoegd aan de social media bar van de strips. Voor vaste gebruikers zal dit niet nodig zijn, maar om ook toegang te geven tot andere gebruikers moet dit toegevoegd worden. Als laatste punt is het makkelijk te vermelden hoeveel karakters een gebruiker heeft en de tekstballon automatisch te laten stoppen.

4. Bijlage

Bijlage A - Top 10 aanbevolen heuristics door J. Nielsen

Visibility of system status

The system should always keep users informed about what is going on, through appropriate feedback within reasonable time.

Match between system and the real world

The system should speak the users' language, with words, phrases and concepts familiar to the user, rather than system-oriented terms. Follow real-world conventions, making information appear in a natural and logical order.

User control and freedom

Users often choose system functions by mistake and will need a clearly marked "emergency exit" to leave the unwanted state without having to go through an extended dialogue. Support undo and redo.

Consistency and standards

Users should not have to wonder whether different words, situations, or actions mean the same thing. Follow platform conventions.

Error prevention

Even better than good error messages is a careful design which prevents a problem from occurring in the first place. Either eliminate error-prone conditions or check for them and present users with a confirmation option before they commit to the action.

Recognition rather than recall

Minimize the user's memory load by making objects, actions, and options visible. The user should not have to remember information from one part of the dialogue to another. Instructions for use of the system should be visible or easily retrievable whenever appropriate.

Flexibility and efficiency of use

Accelerators -- unseen by the novice user -- may often speed up the interaction for the expert user such that the system can cater to both inexperienced and experienced users. Allow users to tailor frequent actions.

Aesthetic and minimalist design

Dialogues should not contain information which is irrelevant or rarely needed. Every extra unit of information in a dialogue competes with the relevant units of information and diminishes their relative visibility.

Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Error messages should be expressed in plain language (no codes), precisely indicate the problem, and constructively suggest a solution.

Help and documentation

Even though it is better if the system can be used without documentation, it may be necessary to provide help and documentation. Any such information should be easy to search, focused on the user's task, list concrete steps to be carried out, and not be too large.

Bijlage B - Taakscenario's

Taakscenario's van My Knudde

In deze bijlage worden de taken beschreven die uitgevoerd gaan worden aan de hand van een heuristisch evaluation.

Taakscenario 1: Plaats een strip op de website van My Knudde.

De gebruiker dient te beginnen op de My Knudde pagina en vanaf daar gaat hij een strip invullen en plaatsen op de website. Na het invullen van de strip moet de gebruiker zijn ingevulde strip op de strippagina vinden. Het resultaat van de strip moet zichtbaar op de website zijn om de taak af te sluiten.

Taak scenario Nr.: 1		Sessie datum:	
Onderzoeker: Erwin Groenewegen		Sessie start tijd:	
Gebruiker: Erwin Groenewegen		Sessie eind tijd:	

Taakscenario 2: Navigeer naar de strips van 3 dagen geleden en beoordeel er één.

De gebruiker dient te beginnen op de startpagina van My Knudde en moet naar de strips van 3 dagen geleden navigeren. Vervolgens moet hij er één beoordelen. Dit bestaat uit leuk of niet leuk. De taak stopt na het beoordelen van een strip.

Taak scenario Nr.: 2		Sessie datum:	
Onderzoeker: Erwin Groenewegen		Sessie start tijd:	
Gebruiker: Erwin Groenewegen		Sessie eind tijd:	

Taakscenario 3: Embed een strip op een website en verstuur naar een mail account.

De gebruiker dient te beginnen op de startpagina van My Knudde en moet een strip embedden op een HTML-pagina en vervolgens ook doorsturen naar een mail account.

Taak scenario Nr.: 3		Sessie datum:	
Onderzoeker: Erwin Groenewegen		Sessie start tijd:	
Gebruiker: Erwin Groenewegen		Sessie eind tijd:	

Taakscenario 4: Zoek strips met de analist René van der Gijp.

De gebruiker dient te beginnen op de startpagina van My Knudde en moet de filterfunctie gebruiken om strips van de analist René van der Gijp te bekijken.

Taak scenario Nr.: 4		Sessie datum:	
Onderzoeker: Erwin Groenewegen		Sessie start tijd:	
Gebruiker: Erwin Groenewegen		Sessie eind tijd:	

Bijlage C - Evaluatieformulier**Taakscenario 1: Plaats een strip op de website van My Knudde.**

Taak scenario Nr.: 1		Review datum:	
Onderzoeker: Erwin Groenewegen			
Gebruiker: Erwin Groenewegen			
Usability fout	Gebruikers opmerking over het usability probleem	Prioriteit	Aanbeveling:
Na het selecteren van een analist, krijg ik geen feedback welke ik gekozen heb.	Een selectiekader om de geselecteerde analist geeft feedback aan de gebruiker.	Laag	Eventueel een feedback in de vorm van na het kiezen.
Ik heb de verkeerde analist geselecteerd, maar er is geen terug of wijzig knop.	Een terug knop of direct kunnen kiezen uit een andere analist.	Hoog	Voeg een terug of wijzig knop toe.
Het is mij niet duidelijk waar mijn gegevens voor gevraagd worden. Na een korte periode begreep ik dat dit naast de strip komt te staan.	Laat zien of geef aan waar deze gegevens voor worden gebruikt.	Normaal	Geef aan waar dit zichtbaar is of neem de lay-out van de strip over.
Er staat niet welke velden verplicht ingevuld moeten worden.		Normaal	Laat zien welke velden verplicht zijn.
Deze knop heeft niet dezelfde stijl als de andere knoppen.	Houd consistentie in het ontwerp.	Laag	
De velden worden rood, maar dit zou gebruiksvriendelijker opgelost kunnen worden, door een uitleg te geven van de velden of wat er fout gegaan is.	Bijv. een tekstballon met een oplossing zou dit gebruiksvriendelijker maken.	Normaal	Geef tekstuele feedback terug in plaats van een rood veld.
De strip is zichtbaar, maar de zoekfunctie en	Keer terug naar het beginscherm en indien	Normaal	Keer terug naar het beginscherm en indien

andere dingen zijn weg. Overbodige pagina.	ondertussen al nieuwe strips zijn ingevuld, laat de pagina automatisch naar beneden scrollen tot de gemaakte strip.		ondertussen al nieuwe strips zijn ingevuld, laat de pagina automatisch naar beneden scrollen tot de gemaakte strip.
---	--	--	---

Taakscenario 3: Embed een strip op een website en verstuur naar een mail account.

Taak scenario Nr.: 3		Review datum:	
Onderzoeker: Erwin Groenewegen			
Gebruiker: Erwin Groenewegen			
De embedcode werkt niet.		Hoog	Embedcode laten werken.
De social media bar geeft niet aan wat je ermee kan.	Alt tekst toevoegen zou handig zijn.	Laag	Alt tekst toevoegen

Taakscenario 4: Zoek strips met de analist René van der Gijp.

Taak scenario Nr.: 4		Review datum:	
Onderzoeker: Erwin Groenewegen			
Gebruiker: Erwin Groenewegen			
De lijst van de analisten is niet gesorteerd op alfabet wat het moeilijk maakt een gebruiker te zoeken.	Op alfabetische volgorde zou het een stuk makkelijker zijn.	Normaal	Namen op alfabet laten sorteren.

Bijlage D - Ingevulde taakscenario's

Taakscenario 1: Plaats een strip op de website van My Knudde.

De gebruiker dient te beginnen op de My Knudde pagina en vanaf daar gaat hij een strip invullen en plaatsen op de website. Na het invullen van de strip moet de gebruiker zijn ingevulde strip op de strippagina vinden. Het resultaat van de strip moet zichtbaar op de website zijn om de taak af te sluiten.

Taak scenario Nr.: 1		Sessie datum: 4 februari 2011	
Onderzoeker: Erwin Groenewegen		Sessie start tijd: 14:24	
Gebruiker: Erwin Groenewegen		Sessie eind tijd: 14:57	
Locatie op de website	Heuristic overtreden	Usability fout beschrijving	Commentaar onderzoeker over de usability fout
De gebruiker begint op de startpagina van MyKnudde.nl			
Het selecteren van een analist	Visibility of system status	Na het selecteren van een analist, krijg ik geen feedback welke ik gekozen heb.	Een selectiekader om de geselecteerde analist geeft feedback aan de gebruiker.
Het selecteren van een analist	User control and freedom	Ik heb de verkeerde analist geselecteerd, maar er is geen terug of wijzig knop.	Een terug knop of direct kunnen kiezen uit een andere analist.
Stripfunctie “Jouw gegevens”	Help and documentation	Het is mij niet duidelijk waar mijn gegevens voor gevraagd worden. Na een korte periode begreep ik dat dit naast de strip komt te staan.	Laat zien of geef aan waar deze gegevens voor worden gebruikt.
Stripfunctie invullen	Visibility of system status	Er staat niet welke velden verplicht ingevuld moeten worden.	Bijv. een tekstballon met een oplossing zou dit gebruiksvriendelijker maken.
De verstuur knop	Consistency and standards	Deze knop heeft niet dezelfde stijl	Houd consistentie in het ontwerp.

		als de andere knoppen.	
Na het incorrect invullen van de tekstvelden, geeft de website een melding d.m.v. rode vakken.	Help and documentation	De velden worden rood, maar zou gebruiksvriendelijk er opgelost kunnen worden, door een uitleg te geven van de velden of wat er fout gegaan is.	Bijv. een tekstballon met een oplossing zou dit gebruiksvriendelijker maken.
Eindscherm met de strip	User control and freedom	De strip is zichtbaar, maar de zoekfunctie en andere dingen zijn weg. Overbodige pagina.	Keer terug naar het beginscherm en indien ondertussen al nieuwe strips zijn ingevuld, laat de pagina automatisch naar beneden scrollen tot de gemaakte strip.

Taakscenario 2: Navigeer naar de strips van 3 dagen geleden en beoordeel er één.

De gebruiker dient te beginnen op de startpagina van My Knudde en moet naar de strips van 3 dagen geleden navigeren. Vervolgens moet hij er één beoordelen. Dit bestaat uit leuk of niet leuk. De taak stopt na het beoordelen van een strip.

Taak scenario Nr.: 2		Sessie datum: 4 februari 2011	
Onderzoeker: Erwin Groenewegen		Sessie start tijd: 15:09	
Gebruiker: Erwin Groenewegen		Sessie eind tijd: 15:19	
Locatie op de website	Heuristic overtreden	Usability fout beschrijving	Commentaar onderzoeker over de usability fout
De gebruiker begint op de startpagina van MyKnudde.nl			
Er staat een strip op de voerpagina met quotes in de zin.	Match between the system and the real world	De quotes staan na /. Dit is voor het escapen in de code als beveiliging voor de database.	
Archiefpagina	Visibility of system satus	Er zit geen duidelijk onderscheid in de datum van de strips	Een herkenningspunt laten zien dat het om oudere strips gaat.
Archiefpagina	Flexibility and efficiency of use	Je moet helemaal naar beneden scrollen om naar de volgende pagina van een dag te gaan.	Bovenaan de pagina ook voor volgende/vorige zorgen.

Taakscenario 3: Embed een strip op een website en verstuur naar een mail account.

De gebruiker dient te beginnen op de startpagina van My Knudde en moet een strip embedden op een HTML-pagina en vervolgens ook doorsturen naar een mail account.

Taak scenario Nr.: 3		Sessie datum: 4 februari 2011	
Onderzoeker: Erwin Groenewegen		Sessie start tijd: 16:03	
Gebruiker: Erwin Groenewegen		Sessie eind tijd: 16:14	
Locatie op de website	Heuristic overtreden	Usability fout beschrijving	Commentaar onderzoeker over de usability fout
De gebruiker begint op de startpagina van MyKnudde.nl			
Embedcode van een strip	Error prevention	De embedcode werkt niet.	
Social media bar	Visibility of system status	De social media bar geeft niet aan wat je ermee kan.	Alt tekst toevoegen zou handig zijn.

Taakscenario 4: Zoek strips met de analist René van der Gijp.

De gebruiker dient te beginnen op de startpagina van My Knudde en moet de filterfunctie gebruiken om strips van de analist René van der Gijp te bekijken.

Taak scenario Nr.: 4		Sessie datum: 4 februari 2011	
Onderzoeker: Erwin Groenewegen		Sessie start tijd: 16:19	
Gebruiker: Erwin Groenewegen		Sessie eind tijd: 16:26	
Locatie op de website	Heuristic overtreden	Usability fout beschrijving	Commentaar onderzoeker over de usability fout
De gebruiker begint op de startpagina van MyKnudde.nl			
Klik op de lijst met analisten	Match between the system and the real world	De lijst van de analisten is niet gesorteerd op alfabet wat het moeilijk maakt een gebruiker te zoeken.	Op alfabetische volgorde zou het een stuk makkelijker zijn.



BIJLAGE D: BENCHMARK



Benchmark

Het vergelijken van verschillende
community websites

03-03-2011 - versie 1.0

Erwin Groenewegen
20061496
Communication &
Multimedia Design

De Haagse Hogeschool

Bitfactory B.V.
Rotterdam

Inhoudsopgave

Inleiding	3
1. Samenvatting	4
2. Benchmark community websites	6
2.1 Een benchmark uitvoeren	6
2.2 Wat is een community website	6
2.3 Wat is geen community website	6
3. Vergelijking websites	7
3.1 De criteria	7
3.2 De websites	7
3.2.1 Website 1: Flickr.com	9
3.2.2 Website 2: LinkedIn	11
3.2.3 Website 3: College humor	13
3.2.4 Website 4: Facebook	15
3.2.5 Website 5: Boomerang	17
3.2.6 Website 6: Youtube	19
3.2.7 Website 7: Threadless	21
3.2.8 Website 8: Envato	23
4. Persuasive technology	25
5. Conclusie vergelijking	27

Inleiding

Een benchmark is een vergelijking tussen, in dit geval, verschillende community websites. In dit document worden meerdere websites vergeleken als onderdeel van de stage opdracht My Knudde van Erwin Groenewegen. Door deze websites te vergelijken, moet een beeld ontstaan hoe andere community websites omgaan met hun gebruikers. Door de websites te vergelijken kan een vertaalslag worden gemaakt naar My Knudde. Er zal door dit document mogelijkheden worden gemaakt om functionaliteiten te bedenken die de gebruikers aanspreken.

Het document start met een samenvatting voor de opdrachtgever, zodat deze direct kan zien wat de resultaten en conclusie is. Vervolgens begint het hoofdstuk van de beschrijving van de benchmark. Het volgende hoofdstuk beschrijft wat een community website is en geeft een overzicht van alle vergeleken websites met de bevindingen. Het vierde hoofdstuk bevat een conclusie van de vergeleken websites. In dit hoofdstuk wordt een conclusie getrokken uit de vergeleken websites. De samenvatting in hoofdstuk 1 is gebaseerd op de resultaten en conclusie uit dit hoofdstuk.

Dit document is bedoeld voor de opdrachtgever Joris Rijpma en de examinatoren van De Haagse Hogeschool.

03-03-2011,

Rotterdam

1. Samenvatting

Om een community website te bouwen zijn, moet duidelijk zijn wat een community is en misschien nog wel belangrijker wat een community niet is. Het doel van dit document is om inzicht te krijgen waar een community aan moet voldoen om de behoeftes van de gebruikers te behartigen en daardoor een actieve community wordt.

Een community heeft altijd een wederzijdse sociale interactie met mensen. Er moet vooral ook inbreng zijn aan de kant van de bezoekers van de website en zal daarom bijvoorbeeld een RSS-feed

op een corporate website niet als community beschouwd worden. Een forum met gebruikers van een product wel, omdat ze hun eigen inbreng hebben.

De criteria waar de websites op getoetst zijn, zijn op het registratieproces, hoe er vanuit de beheerders gecommuniceerd wordt naar de gebruikers, wat de vrijheid en inbreng van gebruikers is, welke (unieke) functionaliteiten de website bevat en hoe de kwaliteit van de content gemodereerd wordt. Onder de content wordt het ingezonden werk van de gebruikers verstaan. De criteria is geen standaardlijst, omdat de websites erg verschillen in vorm, doel, bezoekers en inhoud. Het spreekwoord “appels met peren vergelijken” zou dan van toepassing zijn. Ik heb dus wat speling in de definitie van de criteria gelaten.

Na het onderzoeken van verschillende websites is mij het volgende opgemerkt. Het merendeel van de websites een simpel en minimalistisch registratieformulier hanteren, zodat gebruikers een lage instapdrempel hebben en direct kunnen starten. De share functie expliciet en zichtbaar verteld wat het doet, het doorsturen van content vanaf de website wordt gedaan en niet via de mail-client van de gebruiker. Bijna alle websites met een specifieke doelgroep proberen ook de taal te hanteren die de doelgroep gebruikt. College humor en Threadless deden dit vooral. Veel van de websites gebruikte ook aanbevolen content om de gebruiker zo lang mogelijk op de website te houden.

Om de kwaliteit van de content te stimuleren deden websites verschillende acties. Zo gaven veel websites tips of suggesties hoe de gebruiker hun content kon verbeteren, visuele elementen die laten zien hoe goed de content het doet onder de andere gebruikers en natuurlijk het beoordelen van content door middel van cijfers of een mening. De websites van Threadless, Boomerang en Envato hadden de meeste positieve reacties van gebruikers onder de geplaatste content. Youtube had daarentegen wel het beste comments-systeem, maar zelfs daar waren er veel beledigende teksten in de comments. Het is daarom ook gebleken dat de comments door de community zelf beoordeeld kunnen worden, maar dit alsnog geen garantie geeft voor positieve comments. Het viel ook op dat de gebruikers elkaar konden volgen als een soortgelijke Twitter-methode. Dit is goed als stimulans om ook kwalitatieve content te plaatsen voor de andere gebruikers.

Veel van de websites zijn op meerdere systemen toegankelijk. Er wordt dan ook voornamelijk geadverteerd over de mobiele versies bij het begin of einde van een bezoek. Dit is een goede promotie om de gebruiker het vaker te laten gebruiken. Ook is de integratie tussen andere websites belangrijk. Zo hoeft je op veel websites geen account aan te maken, omdat je met je facebook account ook kan inloggen.

De bovenstaande functionaliteiten zijn geen recept voor een succesvolle community, maar geeft wel een duidelijk beeld hoe een community gebruik maakt van websites. Het belangrijkste is om continu te blijven kijken hoe de community reageert en om feedback vragen. In het verbetervoorstel zal ik dit document gebruiken om de community vorm te geven. Er zal ook persuasion ingezet moeten worden om de gebruikers te stimuleren. De vergeleken websites maken er ook gebruik van en vooral als instrument om de handelingen voor de gebruiker zo makkelijk mogelijk te maken. Het is noodzakelijk voor My Knudde om ook deze technieken te implementeren. Zo moet er gebruik worden gemaakt van persuasion als instrument, maar ook als sociale rol. Als instrument door de gebruiker met zo min mogelijk weerstand een strip te plaatsen en door middel van sociale rol om de gebruiker te stimuleren om kwalitatieve content te plaatsen.

2. Benchmark community websites

Het hoofdstuk benchmark zal een beschrijving geven van wat een benchmark is, maar ook wat een community website is. Er moet afgebakend worden wat wel onder een community website valt en wat niet. Dit moet gedaan worden, omdat anders onduidelijk is waar de grens ligt. Ook zullen er punten beschreven worden waar op vergeleken wordt.

2.1 Een benchmark uitvoeren

Om een lijst met features te verzinnen die aansluiten op de doelgroep is een benchmark uitvoeren een goede oriëntatie. Een benchmark is een vergelijking tussen verschillende, in dit geval, websites. Tijdens de benchmark ga ik bij andere websites kijken hoe hun systeem in elkaar zit. Ik zal naar concurrerende websites met hetzelfde concept kijken maar ook websites van verschillende branches bezoeken. Ik ga op zoek naar websites waar gebruikers inbreng hebben op verschillende manieren. Ik zal een korte beschrijving van de website maken en een overzicht met sterke en zwakke punten van de website. Er zullen verschillende soorten punten worden vergeleken. Van het registratie en inlogsysteem tot en met het daadwerkelijke plaatsen van content door gebruikers.

De keuze voor een benchmark is als volgt. Er zijn tal van community websites die al voorbeelden geven met goede functionaliteiten om de gebruiker centraal te zetten. Om niet het wiel opnieuw uit te vinden, kijk ik alvast rond om op ideeën te komen. Nadat er een featurelijst is ontwikkeld kan ik deze gebruiken, wijzigen of gebruiken om tot een totaal nieuw idee te komen.

2.2 Wat is een community website

Om de community websites te vergelijken moet duidelijk zijn wat een community website is. Een community website is een plek waar sociale interactie en uitwisselingen tussen mensen op het internet plaats vindt. Het belangrijke element is dat de interactie wederzijds is. Dit moet leiden in een (online) gemeenschap. Een community kan bestaan uit een forum, weblog tot aan computerspellen, zoals World of Warcraft. In deze benchmark richt ik mij voornamelijk op websites. Toch kijk ik ook naar andere communities om goede ideeën op te doen.

2.3 Wat is geen community website

Een community heeft dus altijd een wederzijdse interactie tussen mensen. Of dit nu een simpel vraag en antwoord forum is of juist meningen in beeldende vorm zijn maakt niet uit, zo lang het een uitwisseling tussen mensen is. Zo valt een bedrijf wat een RSS feed heeft waar mensen geabonneerd op zijn niet onder een community, maar een forum van bijvoorbeeld een telefoonmaatschappij weer wel. Natuurlijk zijn er ook grijze gebieden, zoals de integratie van een Twitter-feed, waar mensen de activiteiten van een bedrijf kunnen bijhouden en er op reageren. Maar als het alleen als een PR middel van een bedrijf gebruikt wordt met incidentele mengelingen van gebruikers, dan valt het er niet onder. Er moet namelijk ook een actieve inbreng zijn van de kant van de bezoekers.

3. Vergelijking websites

In dit hoofdstuk zullen verschillende websites vergeleken worden. De opbouw is, zoals eerder genoemd, een beschrijving met sterke en zwakke punten van een website. Ook zal er naar verschillende criteria gekeken worden die hieronder beschreven worden.

3.1 De criteria

De websites die geselecteerd zijn zullen op een aantal criteria vergeleken worden. Omdat de websites zo verschillend zijn, is het niet mogelijk om een kant en klaar lijstje te produceren. Er zal dus wat speling in de criteria zitten, omdat sommige criteria misschien niet in alle websites zitten. Er wordt onder andere gekeken naar hoe het registratieproces in de website verloopt, hoe er vanuit de beheerders gecommuniceerd wordt naar de gebruikers, hoe de kwaliteit van de content gemodereerd wordt, wat de vrijheid en inbreng van gebruikers is en welke (unieke) functionaliteiten de website bevat. Er wordt niet gekeken naar hoe snel een gebruiker een handeling kan plaatsen of hoeveel clicks er voor acties nodig zijn. Er wordt hier naar de algemene gebruikservaring op de website.

3.2 De websites

Hieronder zullen alle websites vergeleken worden. Het zal eerst een omschrijving van de website geven, waarom de website is gekozen en een overzicht met sterke en zwakke punten. De volgende websites zullen onderzocht worden:

- **Flickr.com**

Een community website voor het maken van een online fotoportfolio.

- **LinkedIn.com**

Een website voor professionals om hun netwerken uit te breiden en het online vertonen van hun werkportfolio.

- **Collegehumor.com**

De titel beschrijft de website al. Op deze website wordt humoristische (studenten) content geplaatst voor en door gebruikers.

- **Facebook.com**

Hét sociale media platform van nu. Het laat mensen hun sociale contacten en activiteiten beheren en bijhouden.

- **Boomerang.nl**

Een community website voor creatievelingen die een reclameboodschap in een kaart wilt verwerken.

- **Youtube.com**

Het platform om video's te uploaden van Google. De website biedt net zo veel functionaliteiten als content dat er is.

- **Threadless.com**

Hetzelfde concept als Boomerang, maar dan voor shirts. Gebruikers kunnen hier een eigen shirt ontwerpen en geld mee verdienen.

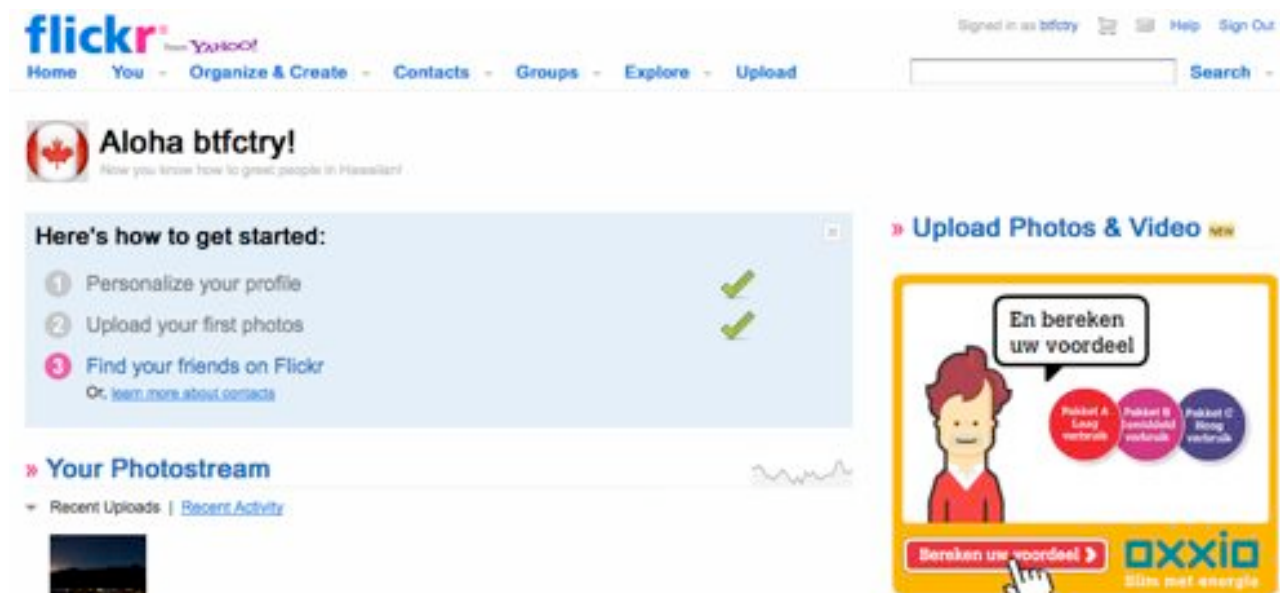
- **Envato.com** De website biedt verschillende andere websites aan waar ontwerpers en developers kennis kunnen vinden, tutorials of kant en klare code.

3.2.1 Website 1: Flickr.com

Flickr.com is een website waar gebruikers hun foto's kunnen plaatsen. Dit kunnen andere gebruikers zien en er dan op reageren. Dit kan tekstueel, maar zij kunnen ook jouw foto's, taggen en beoordelen, als favoriet opslaan of aan andere laten zien. De gebruiker kan veel met zijn foto's. Hij kan onder andere zijn foto's taggen met vrienden, plaatsen op Flickr zodat andere er op kunnen reageren, een map met een overzicht van alle plaatsen krijgen waar de foto's genomen zijn. Kortom veel functies voor fotografen, maar soms erg veel functies.

Ik heb gekozen om Flickr te vergelijken, omdat gebruikers hun eigen foto's (content) kunnen laten zien, waar andere gebruikers weer op kunnen reageren. Een schoolvoorbeeld van een community dus.

De website heeft veel sterke punten. Zo wordt er geadverteerd dat Flickr beschikbaar is op de iPhone en is de lay-out van de gebruiker aan te passen per gebruiker. Het geeft daardoor de gebruiker volledig controle over de website. De "share this" optie is erg makkelijk te gebruiken om je content te versturen. Er is direct duidelijk wat de functie doet, zoals de foto per mail versturen, en het is gemakkelijk te gebruiken. Het is mogelijk om je blog te koppelen aan het systeem, zodat je direct een foto op je blog plaats via Flickr. Het is ook mogelijk om op te hoogte worden gehouden van volgers en kan je direct een foto een Facebook "like" geven. Veel integratie met andere websites dus.



De gebruiker heeft ook veel "You" mogelijkheden. Hier kan je een overzicht krijgen van alle galleries, foto's, locaties van foto's en nog meer dingen. Dit is erg uitgebreid en ik weet ook niet of ik alles zou gebruiken. Er zijn veel activiteiten in de community. Gebruikers kunnen groepen maken en foto's of gebruikers uitnodigen er in mee te doen. Soms wist ik alleen niet meer in welk gedeelte van de website ik was, doordat alles op elkaar lijkt. Het is ook mogelijk om net zoals bij Twitter iemand te volgen of gevolgd worden. Flickr verwijst ook naar een mobiele app, zodat je altijd direct kan uploaden of Flickr bekijken.

Overzicht van Flickr.com

Sterke punten van Flickr.com

- + Reclame naar de mobiele app.
- + De website lay-out is aan te passen per gebruiker.
- + De “share this” optie is makkelijk te gebruiken en geeft goed aan waarvoor het dient.
- + Je kan je vrienden uitnodigen om mee te doen.
- + De mogelijkheid om andere te volgen en zij jou, zoals bij Twitter.
- + Veel integratiemogelijkheden met andere websites zoals Facebook of je eigen Blog.

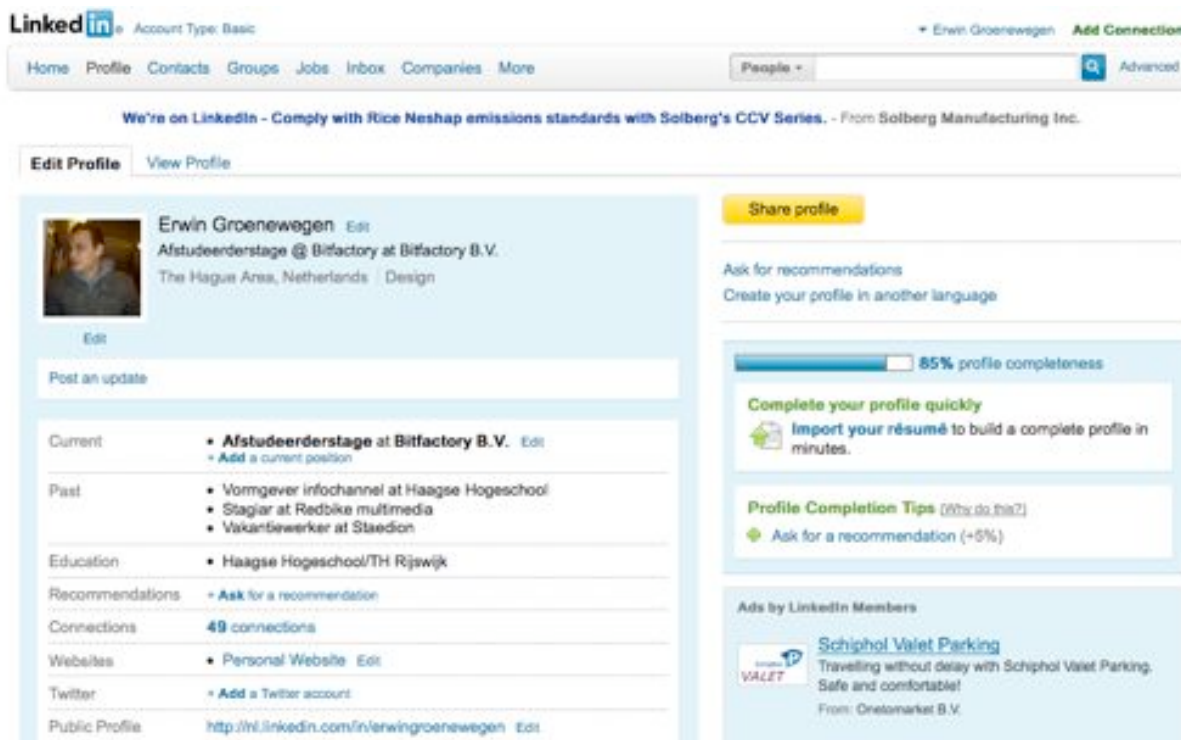
Zwakke punten van Flickr.com

- Erg veel “You” opties. Ik weet niet of ik alles zou gebruiken.
- Het is tijdens het navigeren niet altijd duidelijk waar je nou bent op de website.

3.2.2 Website 2: LinkedIn

LinkedIn is een van de grootste social media website voor professionals. Je kan hier een netwerk aan (werk)relaties opbouwen en via vrienden in contact komen met andere mensen. Het doel is daarom ook om je zakelijke netwerk te verbreden via bekenden en een werkportfolio te laten zien. Er zit ook een aanbeveling-functie in om iemand te bedanken of aanbevelen voor zijn werk.

LinkedIn is een drukbezochte actieve community. Het dient voor gebruikers als verzamelplaats voor je C.V. of werkervaring. Het is niet vergelijkbaar met My Knudde, maar zorgt wel voor een beeld dat gebruikers kwalitatieve content plaatsen. Daarom wilde ik LinkedIn vergelijken.



Het registratieproces verloopt gemakkelijk. Je hoeft alleen je naam, email en password op te geven waardoor je al direct een account hebt. Pas in het tweede scherm wordt er naar werk gerelateerde dingen gevraagd. Op de website kan je ook hier je social media, zoals Twitter aan je account koppelen. Dit is ook mogelijk met je adresboek. LinkedIn geeft aan hoeveel procent je profiel compleet en/of wat je kan veranderen. LinkedIn zorgt zelf voor suggesties om interessante content, zoals een baan te zien. Ook hier is het weer mogelijk om groepen te maken of in mee te doen.

De vormgeving van LinkedIn is minimalistisch en dat zorgt er voor dat het duidelijk is waar de gebruiker is of wat moet doen. Hoewel je kan aangeven wie jouw profiel mag zien en kan aangeven wat voor mails je wilt ontvangen, is er een heleboel email verkeer om je op de hoogte te blijven. Ook merk je dat je vaak geprobeerd wordt om toegevoegd te worden door een recruiter. De gebruikers kunnen updates geven van hun profiel en LinkedIn doet dit automatisch als een gebruiker bijvoorbeeld een nieuwe positie heeft ingevuld. Dit is goed, maar soms een beetje doelloos.

Overzicht van LinkedIn.com

Sterke punten van LinkedIn.com

- + Het registreren is makkelijk en snel gedaan.
- + Het is mogelijk om in LinkedIn te blijven om de confirmatie af te ronden en dus niet naar je email-client te gaan.
- + Overzichtelijke minimalistische vormgeving.
- + LinkedIn aangeeft hoe je profiel verbeterd kan worden. Suggesties voor je profiel, werk en connecties.
- + Je kan aangeven hoe privé je profiel is of met wie je contact wil of juist niet.
- + Er zijn veel applicaties die je kan toevoegen in je LinkedIn om te gebruiken.

Zwakke punten van LinkedIn.com

- Vaak nogal opdringerige recruiters proberen je ongewild toe te voegen.
- Soms zeggen de updates van mensen wat weinig of heeft het geen doel.

3.2.3 Website 3: College humor

College humor is een website gericht op studenten. De website staat in het teken van humor en het studentenleven. Het is een Amerikaans georiënteerde website. Er worden hier verschillende dingen geplaatst zoals video's, foto's en artikelen. Ik kies er voor om college humor te vergelijken, omdat er een redactie bepaalt welke content er (ook) geplaatst wordt. Dit zou eventueel ook van toepassing kunnen zijn op My Knudde.

Bij het begin is gelijk duidelijk te zien wat de laatste inzendingen zijn en staat er bovenaan de favorieten van de redactie. Dit is in twee categorieën verdeeld namelijk de nieuwste en de beste van altijd. Daaronder verschijnen de nieuwste items die zijn toegevoegd, ondanks hun waardering. De redactie heeft dus veel invloed om de content kwalitatief hoog te houden. Helaas kan dit niet bij de comments gedaan worden, waardoor de sfeer in de comments niet leuk is.

De voorpagina is wel erg druk vanwege de dominante advertenties. Het is daarom moeilijk om geconcentreerd naar de content te kijken. Vooral doordat ook op de homepage er gebruik gemaakt wordt van een advertentie die in de achtergrond overloopt. De andere gedeeltes van de website zoals video's, pictures en articles lijken op elkaar qua opbouw. Het is daarom gemakkelijk om door te hebben hoe de website werkt.



Het registratieproces is ook weer makkelijk en het profiel is erg simpel gehouden. De website probeert ook de taal van de studenten over te nemen door niet formeel te praten. Soms is het wel lastig om artikelen te scheiden, doordat er een onopvallend lijntje wordt gebruikt. Het versturen van een artikel is wel weer makkelijk doordat de gebruiker direct een mail naar iemand kan sturen vanaf de pagina.

Overzicht van Collegehumor.com

Sterke punten van Collegehumor.com

- + De “share this” functie heeft duidelijke iconen.
- + Er wordt continu doorverwezen naar andere artikelen, zodat je op de website blijft.
- + De website gebruikt “de taal” van de gebruikers.
- + Het profiel is simpel en bestaat alleen uit een avatar, voornaam, geboortedatum, geslacht, een website en een stukje over jezelf wat je kan beschrijven.
- + De kwaliteit van de content wordt gefilterd door een redactie en is daarom hoog.
- + De mailfunctie opent een scherm en verstuurt vanaf de server en niet vanaf je eigen cliënt wat makkelijker is.

Zwakke punten van Collegehumor.com

- Om de comments te bekijken moet de gebruiker zich registreren. Dit maakt het verplicht en is er geen gebruikersvrijheid.
- Het ontwerp is erg druk vanwege de dominante advertenties.
- Het is soms niet duidelijk als er twee artikelen onder elkaar staan, omdat het moeilijk te onderscheiden is.

3.2.4 Website 4: Facebook

Facebook hoeft bijna geen introductie te hebben. Het is op dit moment het meest gebruikte sociale platform. Veel bedrijven en applicaties draaien om en op facebook. Zo is het mogelijk op externe websites content te beoordelen via je eigen Facebook account, maar is Facebook.com zelf altijd druk bezocht. Het is overal toegankelijk en op elk platform. Zoals ik al zei hoeft Facebook geen introductie. Het platform is enorm populair en daarom ideaal om te vergelijken. Facebook is erg uitgebreid, maar de basis functionaliteiten kunnen een goede inspiratiebron zijn voor My Knudde.

Ook hier is het registratieproces erg simpel en laagdrempelig. Er is alleen een naam, email, geslacht en geboortedatum nodig. Op dat moment is je account gemaakt. Daarna heb je de mogelijkheid om aanvullende gegevens in te vullen, maar dit is niet noodzakelijk. De bezoekers worden goed betrokken bij de ontwikkeling van facebook. Zo kan de gebruiker zich inzetten om bijvoorbeeld facebook te vertalen. Iedereen op facebook heeft zijn eigen wall. Hier staan de updates van jouw vriendenkring en zorgt er dus voor dat je weet wat er in je omgeving gebeurt. Het is ook goed bedacht dat je een evenement met jouw vrienden kan delen.



De interne mail en chatfunctionaliteit zorgt er voor dat de gebruiker niet persé naar zijn eigen chatprogramma hoeft te gaan, maar gewoon op de website kan blijven. Er zijn op de pagina verschillende advertenties, maar de gebruiker kan deze wegklikken. Er wordt daarna wel gevraagd waarom deze is verwijderd. De mening van de gebruikers is daarom voor facebook erg belangrijk. Een nadeel hier aan hangt dat alles een commercieel doel heeft en facebook het niet zo nauw neemt met privacy.

Overzicht van Facebook.com

Sterke punten van Facebook.com

- + Interne mail en chat functionaliteiten.
- + Brede ondersteuning over het gehele internet.
- + De advertenties kan je wegglikken en er wordt direct gevraagd waarom deze verwijderd worden.
- + Je eigen persoonlijke wall met activiteiten die in jouw vriendenkring afspelen.
- + Veel inbreng en mogelijkheden om facebook te verbeteren.
- + Op elke platform is het mogelijk om toegang tot facebook te krijgen.

Zwakke punten van Facebook.com

- Facebook hecht weinig waarde aan privacy
- Veel misleidende advertenties die misbruik maken van jouw vriendenlijst

3.2.5 Website 5: Boomerang

De website van boomerang houdt zich bezig met twee doelen. Het eerste doel is het verstrekken van (reclame)opdrachten aan de community. De community, en indirect boomerang, kan geld verdienen door een leuke reclame boodschap te verzinnen meestal in de vorm van een kaart. Boomerang biedt verder ondersteuning voor het maken van kaarten en deze te kunnen versturen als e-card, echte kaart of geluid als ringtone. Je werk kan ook door boomerang gebruikt worden om te verspreiden in kaartenrekken.

Het registreren en het profiel gedeelte is een beetje rommelig in vergelijking met de andere websites. Er is wel een duidelijke mogelijkheid om aan te geven wie jouw werk mag downloaden of versturen. Het doel is om originele kaarten te maken. In de community geven de gebruikers ook goede feedback op ingezonden werk en is de sfeer positief. Het leuke aan een ingezonden kaart is te zien dat ze bepaalde stickers krijgen zoals al 1000 keer bekeken. Dit is een stimulans voor gebruikers. Helaas valt vaak de kwaliteit van de kaarten wat tegen en is het moeilijk op te vallen tussen de menigte op de website.



Het gedeelte om kaarten uit te zoeken geeft leuk het kaartenrek weer hoe het rek in het echt zit. Het is wel duidelijk dat de website meer de nadruk op het ontwerpen ligt, omdat het gedeelte met de kaarten een beetje kaal aanvoelt. Het is leuk om te zien wat een kaart heeft bereikt zoals hoe vaak bekeken en/of verstuurd is. Dit geeft een motivatie voor de gebruikers. De gebruikers onderling geven goed feedback of zijn positief in een reactie. Soms was de website wel erg traag, waardoor de gebruikerservaring vermindert.

Overzicht van Boomerang.nl

Sterke punten van Boomerang.nl

- + Het is mogelijk dat jouw werk bekend wordt in Nederland vanwege de bekende opdrachtgevers
- + Je kan aangeven wat gebruikers met jouw werken mogen doen, versturen of downloaden.
- + Jouw werk kan verstuurd worden.
- + Er wordt aangegeven als een kaart het goed doet.

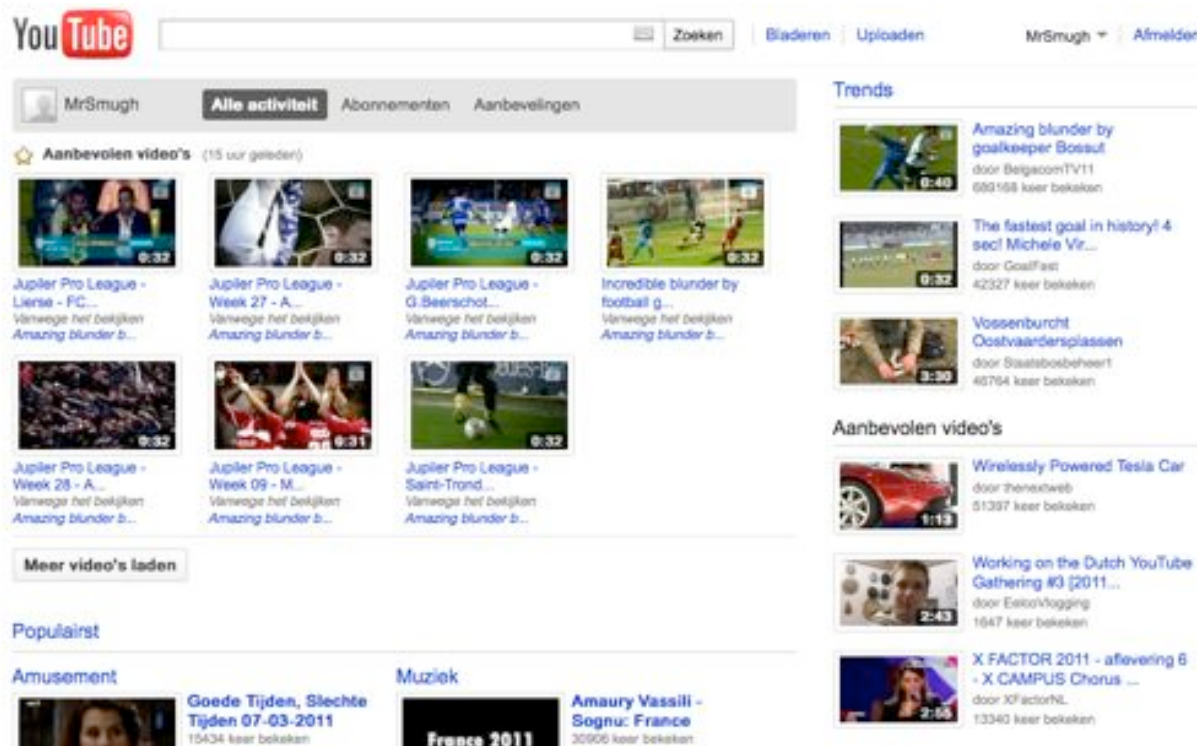
Zwakke punten van Boomerang.nl

- Profielopbouw is een beetje slordig.
- De kwaliteit van de inhoud van de kaarten is soms erg laag.
- Het is moeilijk op te vallen als individu.
- De website is soms traag.

3.2.6 Website 6: Youtube

Google heeft tal van websites waaronder Youtube. Op Youtube kan iedereen een (eigen) video uploaden en aan andere laten zien. De gebruikers leveren dus content aan die door andere gebruikers beoordeeld wordt. Een zelfde soort concept als My Knudde en daarom wil ik Youtube ook vergelijken.

Het is voor de gebruiker heel makkelijk om een video te uploaden. Het systeem laat in real-time zien wat er geupload wordt. De gebruiker kan ook veel gegevens invullen voor de meta tags, zodat de video goed vindbaar is. Andere gebruikers kunnen bepalen of ze een video leuk vinden, in een afspeellijst zetten, delen via social media of insluiten op hun eigen blog. Het stelsysteem laat visueel zien hoe deze video wordt gewaardeerd. Er zijn maar 10 comments per pagina zichtbaar, zodat de pagina overzichtelijk blijft. Ook worden de comments beoordeeld en staan de comments met de hoogste beoordelingen bovenaan. Hoewel het een goed systeem is om de comments te beoordelen, staan er nog altijd veel beledigende comments.



De profielpagina's beschikken over veel functies, zoals video's en kanalen beheren tot en met gedetailleerde persoonlijke gegevens. Youtube probeert de gebruiker ook zo veel mogelijk te ondersteunen door bijvoorbeeld een eigen videobewerkingsprogramma te lanceren. Op deze manier is nog gemakkelijker voor een gebruiker om te zorgen dat ze hun video's bij Youtube maken en plaatsen.

Video's worden uitgezocht aan de hand van de gebruiker zijn laatst bekeken video's en interesses. Er wordt dus goed gebruik gemaakt van persuasion technieken om de gebruiker over te halen andere video's te bekijken. Het nadeel is dat er zoveel content op staat je haast niet weet waar je moet beginnen om iets te zoeken.

Overzicht van Youtube.com

Sterke punten van Youtube.com

- + De gebruikers staan centraal.
- + Het uploadproces is kinderlijk eenvoudig.
- + Alles wordt in real-time bijgehouden, van het uploaden tot en met comments die worden geplaatst.
- + Uitgebreide statistieken van een video zijn mogelijk.
- + Gebruikers hebben een uitgebreid profielpagina met veel mogelijkheden.
- + Er wordt gebruikt gemaakt van persuasion technieken om de gebruiker langer vast te houden.
- + Het kunnen maken en beheren van een eigen afspeellijst.
- + Youtube ondersteunt de community op allerlei vormen, zoals een eigen online videobewerkingsprogramma.

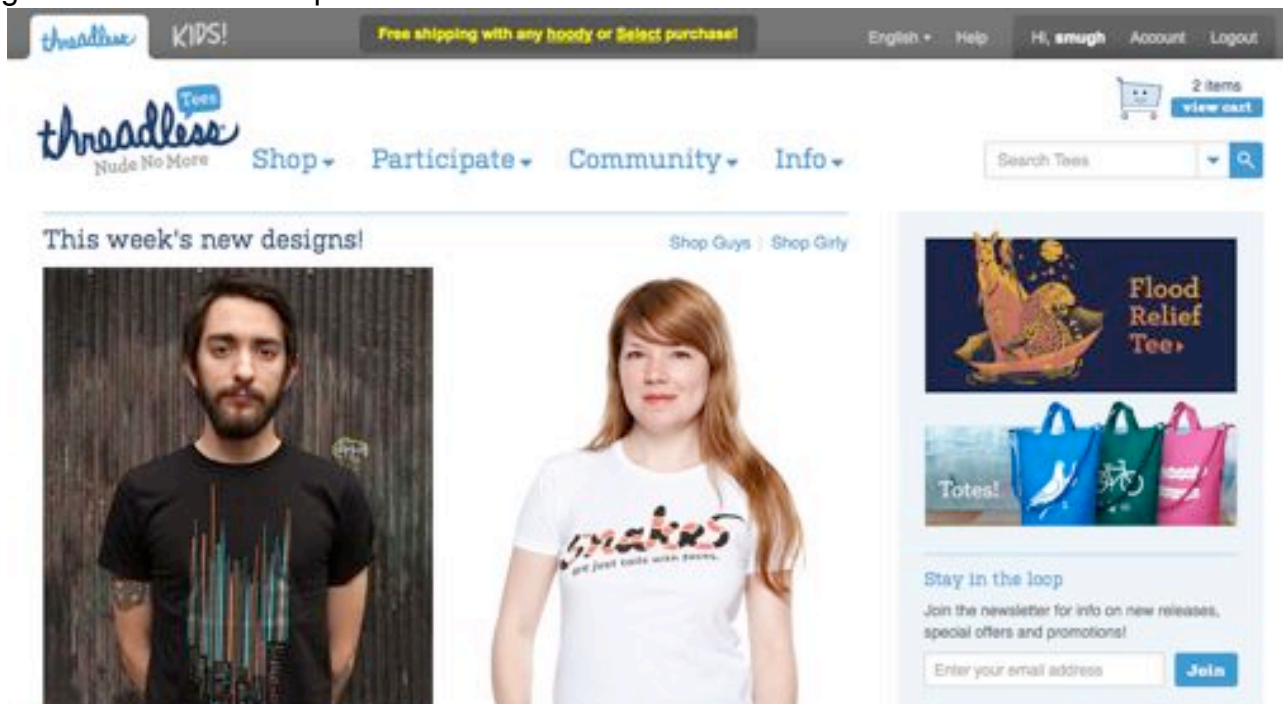
Zwakke punten van Youtube.com

- Desondanks dat er een goed commentaar systeem is, zijn er nog wel veel negatieve of beledigende reacties.
- Er is (te) veel content, waardoor je niet weet wat je wilt gaan bekijken of zoeken.

3.2.7 Website 7: Threadless

Threadless.com is een website waar creatievelingen hun idee op een shirt zetten en laten beoordelen door de rest van de community. Dit kan een afbeelding zijn, maar ook een slogan. Jouw shirt wordt in een periode van 7 dagen beoordeeld en aan de hand daarvan gaat de redactie bekijken hoe populair het is en of dit opgenomen wordt in de Threadless Tees collection. Als dit lukt dan krijgt de bedenker \$2000, een €500 cadeaubon inwisselbaar in de Threadless winkel en nog is \$500 bij elke reprint. Een community die ook gestimuleerd wordt via beloningen.

De community op Threadless is erg levendig. Er worden heel veel shirts en slogans ingezonden en continu beoordeeld. De ingezonden ontwerpen staan centraal bij het beoordelen en niet direct de comments. Op de website kunnen gebruikers ook credits verdienen door een foto te maken met een Threadless shirt aan. Op deze manier zorgt de website dat er ook weer shirts verkocht worden, maar is het ook promotie van de shirts. Dit loopt ook erg goed want er zijn er zijn al bijna 6000 pagina's met ieder 30 foto's. De community doet goed mee met het beoordelen en geven van feedback op shirts.



Als een gebruiker nog niet zeker is over zijn ontwerp kan hij het ook voor kritiek opgeven. Er start dan een topic met een versie beheer. Andere gebruikers geven feedback op het shirt en de poster kan dan na het plaatsen het ontwerp aanpassen en opnieuw plaatsen voor feedback. Over het algemeen is deze feedback positief of opbouwend. Er is ook nog een gedeelte wat threadspotting heet. Hier worden foto's geplaatst van bekende plaatsen, mensen of andere dingen waar een Threadless shirt te zien is.

Ik heb niet direct zwakke punten in het concept of de website kunnen vinden. Dit betekent niet dat deze er niet zijn, maar ik heb ze alleen niet kunnen vinden.

Overzicht van Threadless.com

Sterke punten van Threadless.com

- + De gebruikersinbreng is zeer groot.
- + Een positieve sfeer op de community
- + De informele taal van threadless past bij de informele website.
- + De ingezonden afbeeldingen staan centraal bij het beoordelen en niet de comments, waardoor het een stimulans is voor de ontwerper.
- + Een mogelijkheid om eerst kritiek te vragen voor het insturen van de definitieve versie.
- + Veel mogelijkheden om geld/credits te verdienen via de website

Zwakke punten van Threadless.com

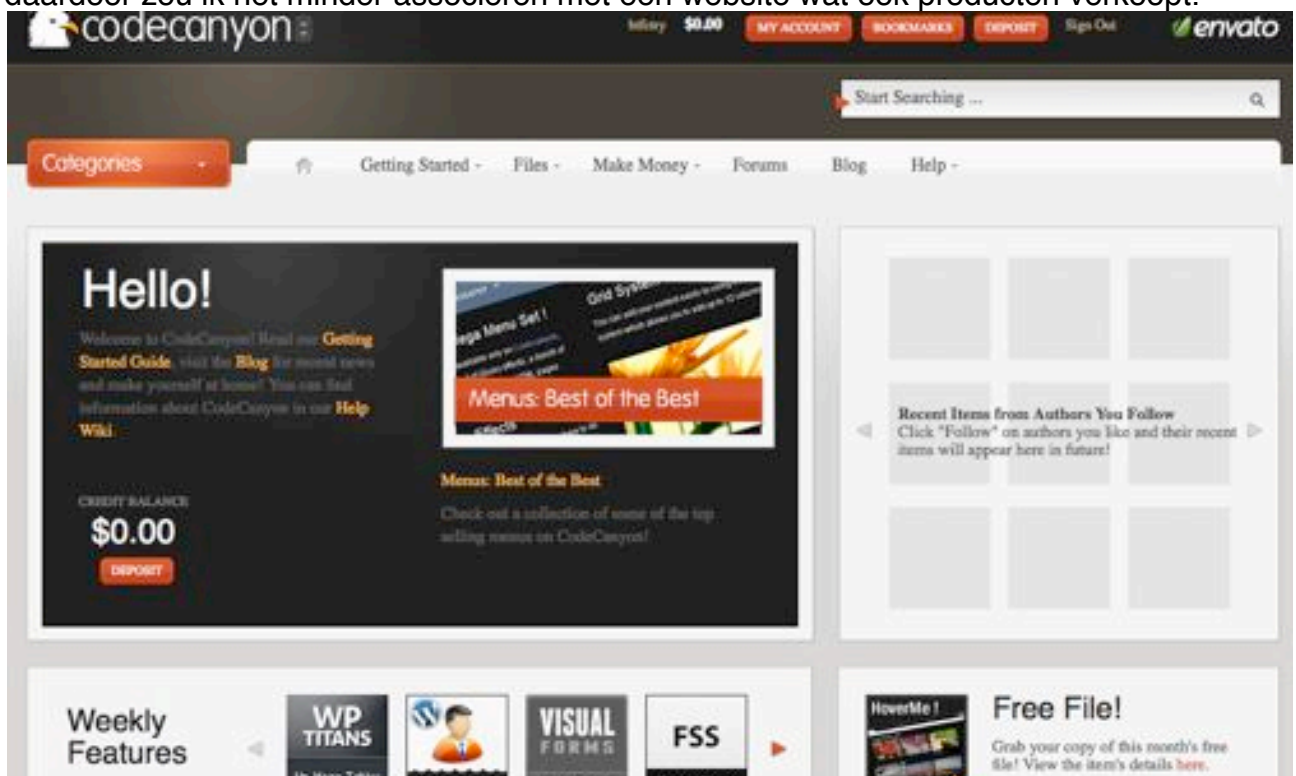
- Geen merkbare zwakke punten gevonden

3.2.8 Website 8: Envato

Envato.com is een bedrijf wat diverse websites heeft als Marketplace op het gebied van multimediadesign en development. Zo zijn er websites voor ontwerpers, programmeurs en video-/audio-editors met ieder een eigen website, maar die onder het moederbedrijf vallen. Een voorbeeld zijn codecanyon, graphicriver en activeden. Op elke website staan stukjes code, afbeeldingen of video en geluidsfragmenten die je kan kopen voor een bepaald bedrag. Maar er is ook een community gaande. Zo worden er de nieuwste dingen op (web)design en development besproken en helpen de gebruikers elkaar ook.

Het registreren op de website is niet ingewikkeld. Na het registreren had ik wel het gevoel dat ik niet wist wat ik nu moest gaan doen en hoe de website werkt. Na het lezen van "Getting Started" kreeg ik al gauw de indruk dat deze website puur voor het verkopen is en de community wat meer ondergeschikt was. De websites werken volgens het Amerikaans principe en dat is zoveel mogelijk verkopen. Wanneer je iets zoekt dan is het haast onmogelijk om *No Results Were Found* te krijgen, omdat er zoveel content op staat.

Het leuke voor de gebruikers is dat zij hun eigen werk kunnen verkopen en meedoen in de community om zo ook badges te verdienen. Zo zie je al veel gebruikers met de badge sold between 1 and 100 dollar. Het moedigt andere gebruikers aan om ook net zo goed hun best te doen. De website wordt beheerd met een WordPress systeem en dat is in de lay-out te merken. Het ontwerp ziet er uit als een blog en daardoor zou ik het minder associëren met een website wat ook producten verkoopt.



Envato beheert tal van websites op het gebied van webdesign/development. Je kan per website switchen om het andere thema te kiezen. Daardoor is het ondoorzichtig wat Envato doet, omdat andere dingen weer onder een andere website valt en er zijn behoorlijk wat websites.

Overzicht van Envato.com

Sterke punten van Envato.com

- + Na de inschrijving staat wat je kunt gaan doen
- + Gebruikers helpen elkaar
- + Gebruikers krijgen badges na activiteiten
- + De gebruiker kan codes bookmarken om later terug te vinden
- + Ook live demo's van producten zijn beschikbaar

Zwakke punten van Envato.com

- Sign in en sign up is verwarrend.
- Na de inschrijving was me nog niet compleet duidelijk wat ik allemaal kon doen
- Het gaat voor de website meer om kwantiteit dan kwaliteit. Er zoveel op staat dat je haast niet weet waar je moet beginnen.

4. Persuasive technology

Handelingen en gedrag is aan en af te leren, maar dit is ook te beïnvloeden. Het is mogelijk mensen over te halen, overreden of misschien wel te manipuleren in een ander gedrag. Dit is ook mogelijk via technologie. De term persuasive technology houdt zich hiermee bezig, maar niet op een dwingende manier. Technologie kan zich op drie vlakken bevinden. Het kan als instrument dienen om de bekwaamheid te verbeteren, medium om een ervaring over te brengen en als sociale rol om een relatie of band op te bouwen. Dit kan bestaan uit het stimuleren van gedrag door een gebruiker te belonen via punten, simuleren van een ervaring of het stimuleren samen te werken met een computer door een band tussen beide te creëren. Dit zijn maar enkele voorbeelden hoe persuasive technology ingezet kan worden. Tijdens de benchmark van verschillende websites is ook gekeken hoe zij deze technieken toepassen. Ik zal kort stil staan bij de technieken die de andere websites gebruiken en daarna formuleren hoe persuasive technology ingezet kan worden voor My Knudde.

Er zijn twee lagen van persuasion, macro en micro persuasion. Macro beschrijft het globale doel van een website bijv. het verkopen van een product en micro persuasion bestaat uit ondersteunende elementen om het globale doel te behalen, zoals aanbevolen artikelen te geven of gebruikers reviews te laten zien om de verkoop te ondersteunen. Het globale doel van My Knudde is om een actieve community met kwalitatieve content te zijn. Micro persuasion moet dit gaan ondersteunen door nog te benoemen technieken. Ik zal voorbeelden geven hoe de vergeleken websites dit doen.

De websites gebruiken voornamelijk persuasion door het in te zetten als een instrument en als sociale rol. Zo gebruikt Flickr reduction, tunneling en suggestion technieken. Voor het uploaden van een foto is er een “wandelpad” uitgezet. De gebruiker upload een foto in drie stappen. Reduction en tunneling zijn toegepast in dit proces door een kort en minimalistische route uit te zetten. Om te stimuleren om deze af te maken wordt er telkens een suggestie gegeven, zoals “Finished! Next: add a description, perhaps?”. Deze technieken worden ook gebruikt na het uploaden om direct een foto als print te bestellen. De timing van deze suggestie is erg goed. Flickr gebruikt ook persuasion via taal. Zo groet Flickr mij in verschillende talen bij het inloggen en praat informeel tegen de gebruiker.

De rest van de websites gebruiken min of meer dezelfde technieken. Wat wel belangrijk is dat bij de websites van Envato er ook gebruik wordt gemaakt van belonen door middel van badges en punten. Dit valt onder conditioning technology. De gebruiker stuurt wat in en/of door (ook) actief mee te doen in verkoopproces worden zij beloond. De gebruiker krijgt geld en op hun profiel komen er badges te staan over wat hun content heeft bereikt. Door ook de gebruikers te betrekken bij de promotie worden de gebruikers gestimuleerd om betrokken te blijven bij het hele verkoopproces.

Threadless gebruikt bij de critique functie de “rule of reciprocity”. Deze regel houdt in dat als iemand jou een gunst heeft gedaan of geholpen heeft, je altijd het gevoel blijft houden dat je iets terug moet doen ooit. Dit houdt in dat gebruikers hulp of feedback

kunnen vragen aan andere gebruikers en zij daardoor andere ook weer helpen en de community blijft of zelfs groter wordt.

Persuasive technology moet toegepast worden in My Knudde. Het probleem is dat My Knudde veel content heeft wat niets zeggend of beledigend is. Door deze technieken toe te passen wordt het mogelijk om te stimuleren dat gebruikers betere content plaatsen. Er zal vooral gefocust moeten worden op persuasion als instrument en sociale rol. Door de gebruiker via reduction een strip te laten plaatsen moet het toegankelijker worden, suggestion tips geven over wat leuke content is en conditioning te belonen voor goede strips. De website zal de gebruikers via taal positief begeleiden en feedback verlenen. De website spreekt de gebruikers ook toe als analisten en de strip als analyse. Deze lijn zal doorgezet moeten worden in de rest van My Knudde, zodat het gevoel aan de gebruiker wordt gegeven dat zij daadwerkelijk analisten zijn.

5. Conclusie vergelijking

Er is natuurlijk geen kant en klaar recept om een community te maken of zelfs succesvol te maken. In dit document heb ik wel een poging gedaan om te kijken wat andere websites gebruiken om te zorgen dat er veel gebruikers zijn, hoe zij die behouden en andere dingen doen om de community te stimuleren. Er is ook geen community uitgekomen die het beste is, want ieder heeft zijn community op een eigen manier gebouwd en behouden dit op een eigen manier. Er is wel inzicht gekomen in wat de meest interessante of opmerkelijkste functionaliteiten zijn.

Het interessante is dat het merendeel van de websites een makkelijk en simpel registratieformulier hanteren. Dit zou voor My Knudde ideaal zijn om de gebruikers over te halen een account te maken, maar niet te uitgebreid zodat het niet buiten de stripfunctie valt. De share functie veelal duidelijker en makkelijker is te gebruiken dan op My Knudde. Het is ook opvallend dat veel van de websites de taal aanpassen aan de doelgroep. Zoals bij collegehumor. Wat ook opvalt is dat veel websites visueel aangeven of een gebruiker of zijn content het goed doet. Vooral bij Youtube is goed te zien dat zij kijken wat hun gebruikers vragen of nodig hebben en hier op in spelen. Er werd op veel websites ook tips gegeven hoe een gebruiker zijn profiel of inzending kon verbeteren. Hiermee wordt de kwaliteit van de gebruiker hoger, zonder dat er te veel moeite voor gedaan hoeft te worden.

Om de gebruiker langer op de website te houden deden vooral de websites het goed die items aanbevelen. Bij Youtube waren dit films, bij Facebook games of contacten en bij College Humor content. Soms wordt hier misbruik van gemaakt door advertenties in de suggesties te verwerken.

Youtube heeft naar mijn mening het beste systeem van alle websites. Het commentaar neemt geen prominente rol in op de website, maar wordt wel door de community zelf beoordeeld als goede of slechte opmerking. Wat weer opviel was dat zelfs bij dit systeem de gebruikers toch ook veel negatieve of beledigende opmerkingen plaatsten. Dit is dus toch moeilijk in de hand te houden. Op sommige websites was het mogelijk om andere gebruikers te volgen. Wanneer er veel kwalitatieve content geplaatst wordt door gebruikers, dan is dit een goede optie om te gebruiken omdat gebruikers fans krijgen.

De meeste websites die ook een mobiele variant hebben, zoals voor de Iphone, adverteerde hier over. Vooral na het uitloggen bij Facebook en Flickr kwamen deze advertenties in beeld. Dit is een goede promotie. Ook is de integratie tussen andere websites belangrijk. Zo hoef je op veel websites geen account aan te maken, omdat je met je facebook account ook kan inloggen.

De bovenstaande functionaliteiten geven geen garantie tot een succesvolle community, maar wel een beeld hoe een community gebruik maakt van deze dingen. In het verbetervoorstel zal ik dit document gebruiken om de community website voor My Knudde vorm te geven. Er zal ook persuasion ingezet moeten worden om de gebruikers te stimuleren. De vergeleken websites maken er ook gebruik van en vooral als instrument. Het is noodzakelijk voor My Knudde om ook deze technieken te implementeren. Zo moet er gebruik worden gemaakt van persuasion als instrument, maar ook als sociale rol. Als instrument door de gebruiker met zo min mogelijk weerstand een strip te plaatsen en door middel van sociale rol om de gebruiker te stimuleren om kwalitatieve content te plaatsen.



Bijlage E:

Doelgroep gerichte websites

websites - doelgroep

VEEL BEZOCHTE WEBSITES DOOR DE DOELGROEP

versie 1.0

Erwin Groenewegen
Communication &
Multimedia Design

Bitfactory B.V.
13-03-2011
Rotterdam

KIESKEURIG.NL *van de des-omroepen* Home | Nieuwsbrief | Populair | Best Reviewed | Winkels | Testpanel

Zoek in producten, prijzen & winkels
Typ hier je zoekopdracht **Zoek!**

Kies Categorie **Winkel beoordelen** **Schrijf een review**

TV & Multimedia

Computers

Camera & Foto

Audio & Hifi

Telecom

Huishoudelijk

Keukenapparatuur

Vervoer & navigatie

Fitness & Gezondheid

Tuin & Gereedschap

Ontspanning & Plezier

Vakantie & Outdoor

Baby & Kind

Beauty & Fashion

Cadeaus & Gadgets

Financieel

Erotiek

Schrijf je in voor onze nieuwsbrief
Blijf op de hoogte van de nieuwste producten en ontwikkelingen op Kieskeurig.nl
Klik hier

MEEST POPULAIRE NAVIGATIE SYSTEEM
TomTom Go Live 1005
Kaarten Europa
Afmetingen scherm 5 inch
Tmc X
★★★★★ 8,6
15 reviews
Prijz vanaf € 274 **Bekijk nu**

TV & Multimedia
lcd tv's, plasma tv's, home cinema sets, receivers, blu-ray spelers, dvd-recorders, mediaspelers, muurbeugels TV, dvd's, digitale televisie, ...
meer >

Huishoudelijk
energievergelijking, wasmachines, barbecues, vriezers, wasdrogers, airco's, stofzuigers, afzuigkappen, prullenbakken, koelkasten, ovens, ...
meer >

Camera & Foto
digitale camera's, videocamera's, spiegelreflexcamera's, digitale fotolijsten, filters, objectieven, geheugenkaarten, verrekijkers, ...
meer >

Keukenapparatuur
espressomachines, koffiezetapparaten, fomuizen, vaatwassers, friteuses, magnetrons, waterkokers, blenders, kookplaten, inbouw vaatwassers, ...
meer >

Computers
tablets, multifunctions, laptops, harde schijven, e-readers, lcd monitoren, pc's, routers, pc speakers, laser printers, consoles, USB-sticks, ...
meer >

Vervoer & navigatie
elektrische fietsen, fietsdragers, fietsen, dakkoffers, navigatie systemen, portable dvd-spelers, recreatieve GPS, autostoeltjes, ...
meer >

Recente reviews

Mediaspeler

Verrekijker

Stofzuiger

Wasmachine

Lcd-monitor

Tips

Volg ons op Twitter

Testpanel: schrijf je in!

Nieuw: Makkie.nl

Elektrische fietsen

KIESKEURIG.NL *van de des-omroepen* Home | Nieuwsbrief | Populair | Best Reviewed | Winkels | Testpanel

Zoek in producten, prijzen & winkels
Typ hier je zoekopdracht **Zoek!**

Kies Categorie **Winkel beoordelen** **Schrijf een review**

Je bevindt je hier: home > draadloze access point > sitcom wireless range extender 300n

Sitcom Wireless Range Extender 300n
30 prijzen, van €51 tot €87
naar prijs
Ondersteunde max. snelheid 300 Mbit/s
Aantal antennes 2
Wpa WPA, WPA2
★★★★★ 5,4
11 reviews
Print productinfo
Alle draadloze access points van Sitcom
Alternatieven voor dit product

Interactieve TV nu met gratis Draadloze Verbindingsset van KPN l.w.v. €65
Grote Deal!
bestel nu **kpn**

Prijzen **Overzicht** **Specificaties** **Reviews & vragen**

Bezorgprijs
Qosmio AT400 € 55,95
Qosmio AT400 € 55,95
Qosmio AT400 € 55,95
Qosmio AT400 € 56,35
Bekijk alle prijzen

Boe nu de Verzorgingscheck
Klik hier

Social media
Wat wil jij?

Specificaties Sitcom Wireless Range Extender 300n
Extra info Mogelijk Bulk/OEM
Ondersteunde standaarden IEEE 802.11b, IEEE 802.11g, IEEE 802.11n (draft)
Ondersteunde max. snelheid 300 Mbit/s
Turbo mode
Aantal antennes 2
Afhembare antenne(s)
WEP-encryptie 64 bit, 128 bit
WPA WPA, WPA2
Filtering op MAC-adres
Aansluitingen ethernet
Bekijk alle specificaties van de Sitcom Wireless Range Extender 300n

Reviews (11)
Totaal ★★★★★ 5,4
Beoordeling: 1
Laatste review Sitcom Wireless Range Extender 300n
Beoordeling: 1
Ergenieren gekocht. Aansluiten zou makkelijker gaan en het zou compatibel zijn met de Experta Box van KPN. Nu uren problemen, de dure helpdesk van Sitcom helpt (30 euro) kwamen ook zij uiteindelijk (na lange tijd dus veel geld) tot de slotsom dat deze range-extender niet compatibel is met de Experta Box. Laat ze dat dan meteen zeggen. Dat scheelt mij veel tijd, geld en ergernis
Bekijk alle reviews

KIESKEURIG.NL *van de des-omroepen* Home | Nieuwsbrief | Populair | Best Reviewed | Winkels | Testpanel

Zoek in producten, prijzen & winkels
Typ hier je zoekopdracht **Zoek!**

Kies Categorie **Winkel beoordelen** **Schrijf een review**

Je bevindt je hier: home > computers > internet & netwerk

Internet & netwerk
Maak eenvoudig en snel de beste keuze voor o.a. een draadloze accesspoint, draadloze netwerkadaptor of draadloze router. Lees verschillende reviews en vergelijk de prijzen en producten op Kieskeurig.nl.

Populairste producten in Internet & netwerk

Sitcom Wireless Range Extender 300n

D-Link Draadloze N USB-mini-adaptor

Netgear RangeMax Dual Band Wireless-N Gigaset

Internet & netwerk

draadloze access point

netwerkadaptor

router

internetabonnement

Gesponsorde links van Google

KPN Internet
www.kpn.com/Internet Alrijd online met internet van KPN. Voor 13:00 besteld: Morgen online!

Internet - Best Getest
www.upc.nl/voorbesteltest Alles in 1 voordeelpakket nu de 1e 3 mnd voor € 35 p.m. Bestel direct!

Ziggo Internet tot 50Mbit/s
www.ziggo.nl/Internet Nu nog sneller surfen en downloaden Geen vaste contracten. Kies Ziggo!

PC netwerk
www.logmen.com/NL/ Verbind uw PC's veilig via internet en deel uw bestanden gratis.

Deals voor Dell-computers
www.dell.com/nl Officiële site. Superdeals voor computers met nieuwe Intel® Core™

Online Deeln
www.nijnturn.nl 25 GB opslagruimte voor uw foto's voor € 0,79 per maand

Boe nu de Verzorgingscheck
Klik hier

Social media
Wat wil jij?

Kieskeurig
<http://www.kieskeurig.nl/>

Actieauto | Auto Trader | AutoWeek | Autoverzekering | Formule 1 | Groenopweg | Autoafpraak.nl

android chrome facebook google load iphone mobil nite twitter

Auto Week

Mijn AutoWeek
Inloggen
+ Registreren
+ Nieuwsbrief

Home | Actueel | Tests & Reviews | Nieuwe auto's | Occasions | Onderhoud | Financieel | Video's | Magazines | Shop | Forum

Merck: Alle merken | Model: Alle modellen | Soort informatie: Alle informatie | Zoek op trefwoord: Zoek | Kuntaken: Zoek

Bijltesdag voor Maybach nadert

14-06-2011

Antonov niet langer geïnteresseerd in Saab-fabriek

14-06-2011

Mini-kleinmodel duikt op in promotievideo

14-06-2011

Video: Rij-impressie Mini Clubman Cooper SD

13-06-2011

Video: Rij-impressie Volkswagen Tiguan

10-06-2011

Bijltesdag voor Maybach nadert

Daimler beslist op 1 juli of het verder wil met het merk Maybach. De twee opties zijn om ... [Lees verder](#)

34 reacties 14 juni 2011 - 10:22

Vind ik leuk 2duizend Follow @AutoWeek VOLG AUTOWEEK OOK OP

Alle rubrieken: Autonieuws Autotests Rij-impressies Weblog Video's

Saab 9-5 2.0T Aero

Bijna was de nieuwe Saab 9-5 er niet gekomen, maar onder Nederlandse supervisie is Saab bijna als ... [Lees verder](#)

11 reacties 14-06-2011 13:26

Komst Mini Rocketman op de helling

Het is nog helemaal niet zeker of de Mini Rocketman op de markt komt. Dat model kan niet goedkoop ... [Lees verder](#)

13 reacties 14-06-2011 12:54

Honda: 65 procent minder winst

Ook Honda is zwaar getroffen door het natuurgeweld in Japan, afgelopen maart. De verwachting is dat ... [Lees verder](#)

10 reacties 14-06-2011 11:08

Autoute versus Autobahn

14-06-2011 11:08

NIEUWE AUTO KOPEN?

BEREKEN UW MAANDLASTEN

€ 0 Prijs aan te schaffen auto
€ 0 Prijs innul auto
€ 0 Spaargeld

BEREKEN UW MAANDLASTEN

FINANCIERING

Let op! Geld lenen kost geld

Volg AutoWeek

CITROËN DS4 VOLG DE REGELS NIET, MAAK ZE ZELF

draai hier het rood

Auto Week

Maar Ditzo
Bereken je premie
Klik hier

Inloggen
+ Registreren
+ Nieuwsbrief

Home | Actueel | Tests & Reviews | Nieuwe auto's | Occasions | Onderhoud | Financieel | Video's | Magazines | Shop | Forum

Merck: Alle merken | Model: Alle modellen | Soort informatie: Alle informatie | Zoek op trefwoord: Zoek | Kuntaken: Zoek

Autonieuws | Bijltesdag voor Maybach nadert

14 juni 2011 | 10:22 | Tekst: M. de Boer

Daimler beslist op 1 juli of het verder wil met het merk Maybach. De twee opties zijn om helemaal te stoppen met het merk of samen met Aston Martin een nieuwe limo te ontwikkelen.

Daimler-baas Dieter Zetsche heeft verteld aan het veld Automotive News dat er op 1 juli een beslissing wordt genomen over het voortbestaan van Maybach. Als het merk blijft bestaan, wordt samen met Aston Martin een nieuwe limousine ontwikkeld. "De kans op een positieve beslissing is groter als we kunnen samenwerken met een ander merk."

Zoeken en vergelijken

Maybach specificaties
Maybach occasions
Maybach showrooms
Advies en informatie
Maybach tests
Maybach gebruikersreviews
Maybach dealers
Maybach merkpagina

Foto's en video's bij dit artikel

Bekijk alle foto's (3) in interactieve format

Meer Maybach nieuws

"Aston Martin gaat Maybach redde" 27-12-2010
Maybach coupé verkoopt lekker 21-10-2010
Maybach coupé in productie 04-10-2010
"Maybach gaat hybride" 01-09-2010
Maybach coupé in de maak 21-09-2010
Maybach in de herhaling 24-04-2010
Maybach vernieuwt S7 en 62 22-04-2010

Bekijk nog meer Maybach nieuws

Auto Week

Maar Ditzo
Bereken je premie
Klik hier

Inloggen
+ Registreren
+ Nieuwsbrief

Home | Actueel | Tests & Reviews | Nieuwe auto's | Occasions | Onderhoud | Financieel | Video's | Magazines | Shop | Forum

Merck: Alle merken | Model: Alle modellen | Soort informatie: Alle informatie | Zoek op trefwoord: Zoek | Kuntaken: Zoek

Actie-aanbiedingen | Alle Acties

In Actie-aanbiedingen staan alle actuele autoacties van Nederland, zoals actiemodellen, kortingen, financieringsaanbiedingen, en nog veel meer. Vandaag zijn er 203 acties bekend. Klik hier om u op zoek te laten naar een nieuwe auto.

Alle Acties | Dealer Acties | Bestelaauto's

merck: geen voorkeur | model: geen voorkeur | segment: geen voorkeur | carrosserie: geen voorkeur

sorteren: datum

Zoeken

De A-Klasse Edition 125i Nu met € 4.455,- voordeel!

De A-Klasse Edition 125i

MÉGANE CC VIDEO FOTO'S

MÉGANE COUPÉ-CABRIOLET

Best bekeken dealers

TEL. 077 77 77 77 • 14% RETELLE • 0000 0000 • 0000 0000

Auto week
<http://www.autoweek.nl/>



UITGELICHT: RANGE ROVER VS G-KLASSE



DEZE MAAND IN TOPGEAR

HEADLINES

Dinsdag 14 jun, 2011 RSS

AUTOTEST: OPEL INSIGNIA OPC UNLIMITED



14-06-2011 reageer
Opel heeft een speciale editie van de OPC in de prijslijst gezet. Deze Unlimited-versie...

VIDEO: DACIA DUSTER GT-R OEFENT



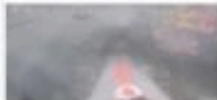
14-06-2011 1 reacties
Eind juni wordt er in de VS weer eens heel hard tegen een berg op gereden die Pikes Peak...

UITGELICHT: RANGE ROVER VS G-KLASSE



14-06-2011 reageer
Kan veteran Mercedes G de alleenheerschappij van de Range Rover TDVR...

GP CANADA 2011: DE RESULTATEN



13-06-2011 2 reacties
Afgelopen weekend op het Circuit Gilles Villeneuve in Montreal vond een van de...

24 UUR LE MANS 2011: WE WAREN ERBU



13-06-2011 1 reacties
Zaterdag 11 juni, 15.00 uur. Zesenvijftig auto's rollen over de start-

AUTOTESTS

Kies een merk

Laatste tests:
Autotest: Opel Insignia...
Autotest: Suzuki Kizashi...
Autotest: Jeep Compass 2.1...

> AUTO ZOEKEN

KOOPGIDS

Kies een merk

Alle nieuwe auto's
Incl. opties
Incl. specificaties
Incl. prijzen

> AUTO ZOEKEN

ADVERTENTIE



GRATIS NIEUWSBRIEF

Schrijf je in voor de gratis nieuwsbrief voor het laatste TopGear-nieuws

> LEES MEER

ABONNEREN

Neem nu een abonnement op TopGear Magazine!

> LEES MEER

MERKEN

Alfa Romeo
Aston Martin
Audi
Bentley
BMW
Bugatti
Cadillac
Caterham
Chevrolet
Chrysler
Citroen
Dacia
Daihatsu
Dodge
Donkervoort
Ferrari
Fiat
Fisker
Ford
Honda
Hyundai
Infiniti
Jaguar
Jeep
Kia
Koenigsegg
KTM
Lada
Lamborghini
Lancia
Land Rover
Landwind
Lexus
Lotus
Maserati
Maybach
Mazda
McLaren
Mercedes
Mini
Mitsubishi
Morgan
Nissan
Noble
Opel
Pagani
Peugeot
Porsche
Radical
Renault
Rolls-Royce
Saab
Seat
Skoda
Smart
Spyker
SwangYong



ABONNEREN



1 JAAR TOPGEAR + WIN TOPGEAR TRACKDAY!

12 >

1 JAAR TOPGEAR + WIN TOPGEAR TRACKDAY!
1 jaar TopGear Magazine (12 nummers) met 45% winkelsorting en win 1 van de 50 plaatsen voor de TopGear Trackday op 25 Augustus 2011 = meer info
Prijs: € 39,95*

SUPERABO 1 JAAR TOPGEAR + 2 JAARBOEKEN
1 jaar TopGear Magazine (12 nummers) met gratis TopGear Jaarboek en 1x TopGear Supercars = meer info
Prijs: € 59,95*

HALF JAAR TOPGEAR + GRATIS SUPERCARS-BOEK
Half jaar TopGear Magazine (6 nummers) met gratis TopGear Supercars-boek 1x = 19,95 euro = meer info
Prijs: € 29,95*

1 KWARTAAL TOPGEAR + GRATIS LAMBO-PAKKET
1 kwartaal TopGear Magazine (3 nummers) met gratis Lamborghini cosmatocast = meer info
Prijs: € 12,95*

1 JAAR TOPGEAR + GRATIS STIG-SHIRT (XL)
1 jaar TopGear Magazine (12 nummers) + gratis 1x van The Stig-shirt (maat XL) = meer info
Prijs: € 59,95*

AUTO ZOEKEN

Database alle nieuwe auto's
> 40.000 occasions!

> LEES MEER

GRATIS NIEUWSBRIEF

Schrijf je in voor de gratis nieuwsbrief voor het laatste TopGear-nieuws

> LEES MEER

ABONNEREN

Neem nu een abonnement op TopGear Magazine!

> LEES MEER

TOPGEAR OP FACEBOOK

Ja, we zitten op Facebook met nieuws en zo. Dus ik om nu toe dan!

> LEES MEER

TOPGEAR OP TWITTER

We tweeten alle een dolle parket. Nieuws, dingen, zaken, en meer. Volg ons! Nu!

MERKEN

Alfa Romeo
Aston Martin
Audi
Bentley
BMW
Bugatti
Cadillac
Caterham
Chevrolet
Chrysler
Citroen
Dacia
Daihatsu
Dodge
Donkervoort
Ferrari
Fiat
Fisker
Ford
Honda
Hyundai
Infiniti
Jaguar
Jeep
Kia
Koenigsegg
KTM
Lada
Lamborghini
Lancia
Land Rover
Landwind
Lexus
Lotus
Maserati
Maybach
Mazda
McLaren
Mercedes
Mini
Mitsubishi
Morgan
Nissan
Noble
Opel
Pagani
Peugeot
Porsche
Radical
Renault
Rolls-Royce
Saab
Seat
Skoda
Smart
Spyker



VIDEO'S

<< MEER VIDEO'S



1 reacties

VIDEO: DACIA DUSTER GT-R OEFENT

Eind juni wordt er in de VS weer eens heel hard tegen een berg op gereden die Pikes Peak heet. Dacia heeft besloten dat ze een van hun gulzig Dusters gaan inzetten om de grote jongens van hiet adem in de nek te voorzien. Dus, je raadt het al: dit is niet zomaar een Duster.

Het is een van de grond af opgebouwde skelter met een Duster-motor, een buizenframe en de motor uit een Nissan GT-R. Naar dan met 800 pk. Dat dat op afdal voor behoorlijk wat rookontwikkeling kan zorgen, zien we in dit vermakelijke videotje van een oefensessie dat door de coureur zelf, Jean Philippe Dayraud, op YouTube werd gezet. James May slaakte een giltoe toen hij dit zag. Vraem!



Reageer Print E-mail

ARCHIEF 2011

Selecteer maand
jan feb mrt apr mei jun

Selecteer jaartal
2011 2010 2008 2007

ABONNEREN

Neem nu een abonnement op TopGear Magazine!

> LEES MEER

GRATIS NIEUWSBRIEF

Schrijf je in voor de gratis nieuwsbrief voor het laatste TopGear-nieuws

> LEES MEER

AUTO ZOEKEN

Database alle nieuwe auto's
> 40.000 occasions!

> LEES MEER

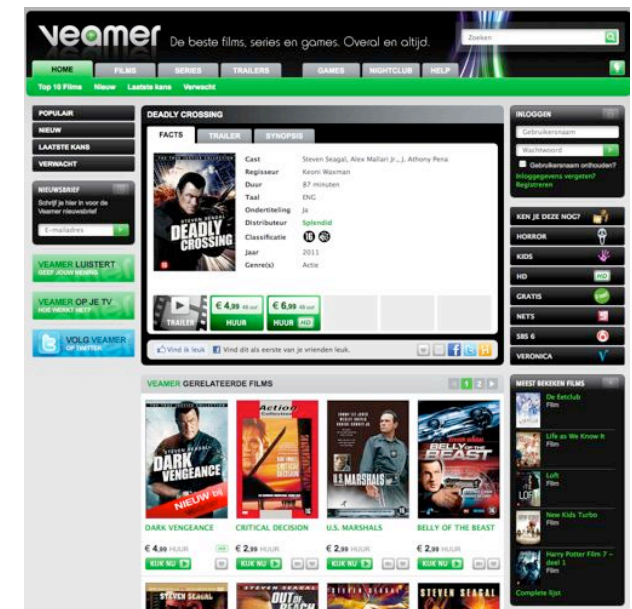
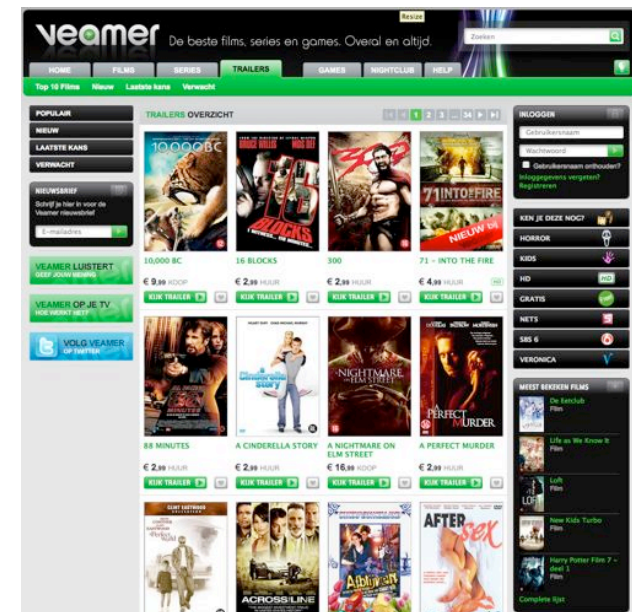
TOPGEAR OP FACEBOOK

Ja, we zitten op Facebook met nieuws en zo. Dus ik om nu toe dan!

> LEES MEER

MERKEN

Alfa Romeo
Aston Martin
Audi
Bentley
BMW
Bugatti
Cadillac
Caterham
Chevrolet
Chrysler
Citroen
Dacia
Daihatsu
Dodge
Donkervoort
Ferrari
Fiat
Fisker
Ford
Honda
Hyundai
Infiniti
Jaguar
Jeep
Kia
Koenigsegg
KTM
Lada
Lamborghini
Lancia
Land Rover
Landwind
Lexus
Lotus
Maserati
Maybach
Mazda
McLaren
Mercedes
Mini
Mitsubishi
Morgan
Nissan
Noble
Opel
Pagani
Peugeot
Porsche
Radical
Renault
Rolls-Royce
Saab
Seat
Skoda
Smart
Spyker
SwangYong



Veamer
<http://www.veamer.nl/>

Home

Log in op SchoolBANK

E-mailadres:

Wachtwoord:

☒ Onthoud gegevens

Log in

Wachtwoord vergeten?

Nog geen lid van SchoolBANK? Ga naar [inschrijven](#).

1 Meer dan 4,3 miljoen leden

2 Ruim 1,5 miljoen foto's

3 44.000 Nederlandse scholen

>> Schrijf je nu gratis in op SchoolBANK <<

Gratis inschrijven!

Nieuwste klassenfoto's



Meer klassenfoto's

Vind hier je vrienden terug

Zoek klasgenoten: Zoeken

Zoek school: Zoeken

Doorzoek klassenfoto's: Zoeken

Waar stond je school?

Klik op de juiste provincie en vind je school. We hebben alle scholen van Nederland!

Aantal scholen
995

Aantal
schoolregistraties
40245



Landen van de wereld → Nederland

Groningen
Friesland
Drenthe
Overijssel
Flevoland
Gelderland
Utrecht
Noord-Holland
Zuid-Holland
Zeeland
Noord-Brabant
Limburg

Laatste verhalen

Het nachtelijke avontuur

Tegenwoordig zit je bij de scouting, vroeger zat je bij de padvinderij. In 1966 was ik welp en in 1968 verk... [Lees verder >](#)

Geweldige schoolmusicals

Op mijn middelbare school werd vrijwel ieder jaar een schoolmusical opgevoerd. In de laatste klas van de la... [Lees verder >](#)

Meer verhalen

[Adverteren](#) | [Disclaimer](#) | [Gebruikersvoorwaarden](#) | [Privacy- en cookiebeleid](#) | [Help](#) | [Pers](#) | [Vacatures](#) | [Contact](#) | [Overzicht](#)

Lambert Francken College

Ebarg



Aantal ingeschreven personen (1500 leerlingen)

754 Vrouwen
Stéphane Kraak (Kraak)
Iris Terkouw
Jolanda Kroon
Alex Konehoof
Gert Jit
Andrea Van Dam (Nagehou)
Jacqueline van Klompenburg
Marlon Teunis
Marlon Leijnga (van Oosten)

716 Mannen
Hinke van Wierp
Marco Hofstede
Kevin Bakelink
maurice kambeel
patrick wachhoff
Gwen Dijkstra
Edward Koers
Marco van Wijnen
Mies Hoekstra
Jacco Brecheveld

Meer leerlingen van Lambert Francken College

Lentedial

Kortst voor schoolkassen

Rabo Mobil

iPhone 3GS
Nokia N95
Samsung Omnia W

Kruis of GRATIS smartphone
2 jaar lang € 9,50 per maand

Nieuwste klassenfoto's (55 foto's)



Schoolbeoordelingen (8 beoordelingen)

1965 strenge school, met 18 op diploma uitbreiding rode ... [meer](#)

Bekijk alle beoordelingen van deze school



Reclames

Er zijn geen actieve reclames.

Nieuwsgierig aangelegd?

Home Speelkwartier Verhalen van vroeger Rages en Trends Muziek

Rages en Trends

Muziek

The house of the rising sun
In 1964, ik ben van 1948, ging ik samen met een vriendje op de brommer naar Engeland. Dat was op zich al een hele spannende onderneming. In Haak van Holland ging je brommer in een soort stop en werd dan aan boord gehesen. Ook de auto's gingen op Lees het hele verhaal...

Je l'aimé moi non plus

Wat had hij ons luk, meneer Elterink, leerde Frans op het Carmel in Oldenzaal. Geen idee in welke klas we zaten, waarschijnlijk de brugklas of 2-gym-afdeling. Pubers waren we in ieder geval wel en we zouden onze leuke prille leerzame Frans wel eens even Lees het hele verhaal...

The Beatles en de liefde

Ik zat indertijd op de U.T.S. Hendrick de Keyser, tegenover de melkfabriek in de Te Jan Steenstraat in de Pijp in Amsterdam. Naast de school woonde een meisje waar ik verliefd op was. Op een warme zomerdag in 1962 had ik mijn eerste Lees het hele verhaal...

Het sissaspeeltje

Toen ik mij een beetje voor muziek begon te interesseren was ik zo'n 12 jaar. Dat was in 1974. Popular waren toen o.a. The Osmonds (Crazy horses) en natuurlijk de Engelse glamrockbands, zoals Mud, Sweet en Slade. Elke maandagavond was het Toppop Lees het hele verhaal...

Are you lonesome tonight?

Begin 1961 werd er een liedje op de plaat gezet waar ik erg door geïntrigeerd werd. Het heette 'Are you lonesome tonight?', was uit Amerika afkomstig en werd gezongen door Elvis Presley. Ik herinnerde het tijdens de engelse les. Zat toen in de Lees het hele verhaal...

Subrubrieken van Rages en Trends

Speelgoed
Mode
Muziek
Eten en drinken
Hobby's

→ Ga naar de hoofdtekst Rages en Trends

→ Ga naar het rubriekenoverzicht

Leg ook je eigen herinneringen vast!

Top 10 modelaters

1. Opvallende prints
2. Opmerkelijke kleurencombinaties
3. Turfboek
4. Kuf
5. Gedeurment haar
6. Plateauxen
7. Broek met wijde pijpen
8. Fluorkleuren
9. Legging
10. Gedeurde trui

We kennen allemaal onze modelaters, extreme modelaters zorgen ervoor dat we later met een glimlach naar onze klassenfoto's terug kunnen kijken. Wat is jouw ergste modelater?

Resultaat 1 - 5 van 7

Resultaatpagina: 1 | 2 | Volgende

[Adverteren](#) | [Disclaimer](#) | [Gebruikersvoorwaarden](#) | [Privacy- en cookiebeleid](#) | [Help](#) | [Pers](#) | [Vacatures](#) | [Contact](#) | [Overzicht](#)

Schoolbank
<http://www.schoolbank.nl/>



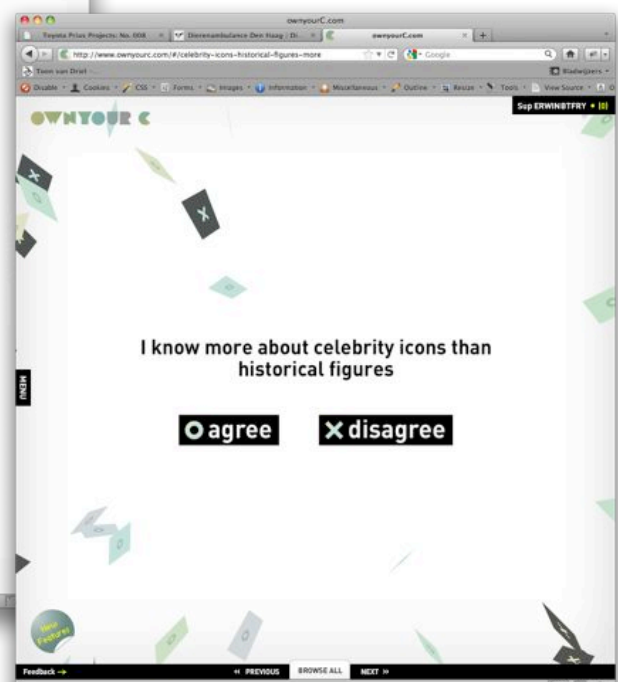
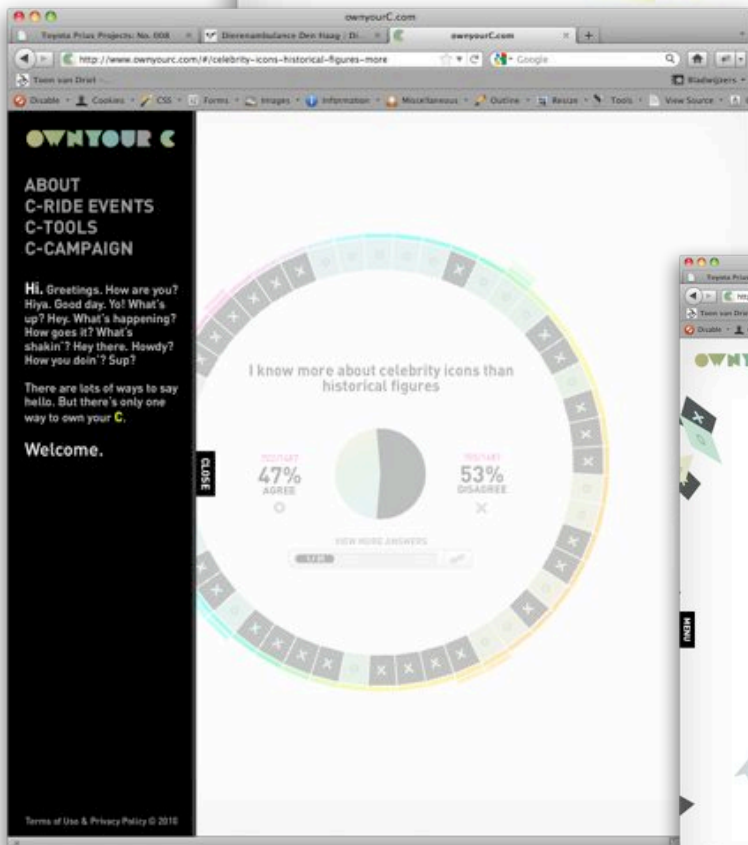
Bijlage F: Unieke websites

Unieke websites

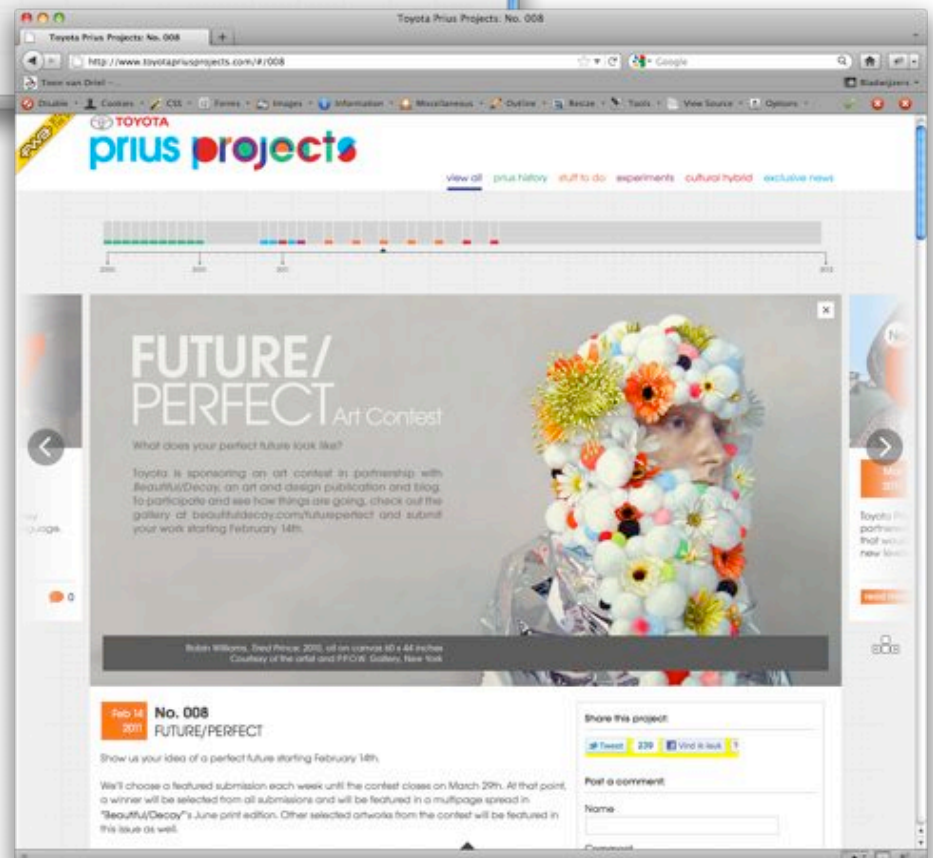
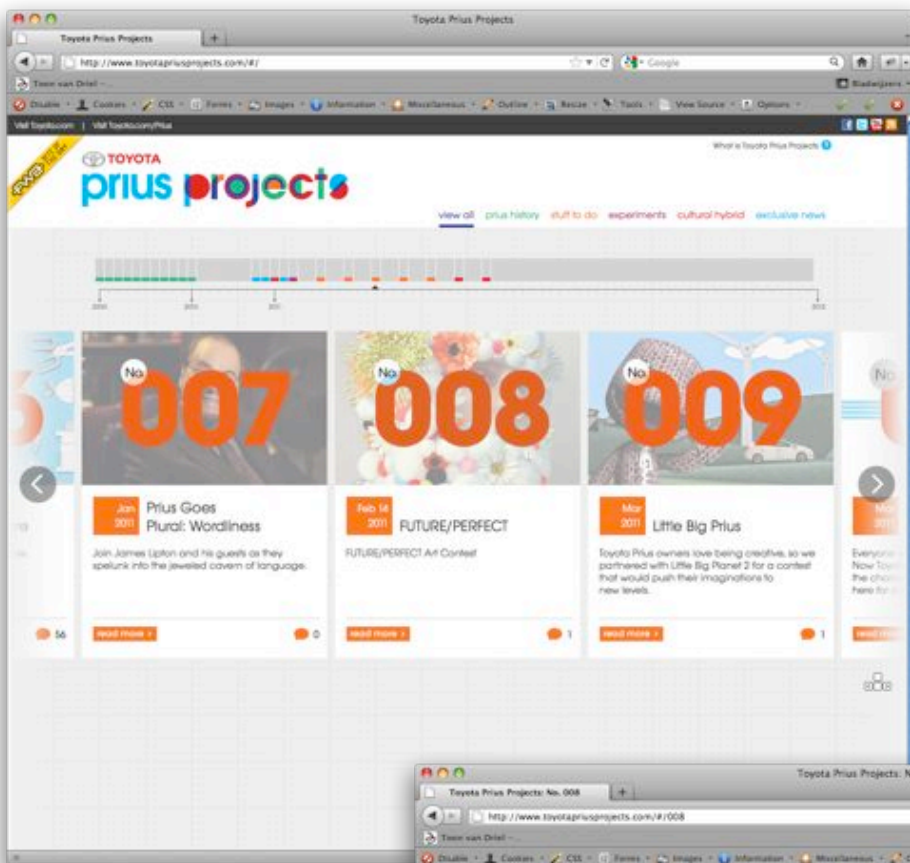
**WEBSITES DIE ZICH ONDERSCHIEDEN QUA
DESIGN EN CONCEPT**

versie 1.0

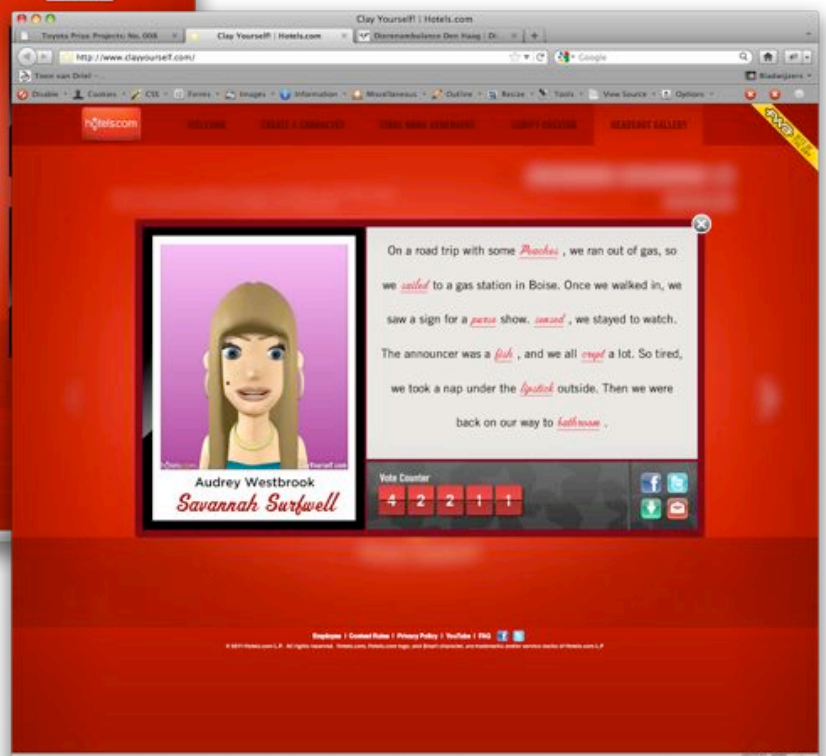
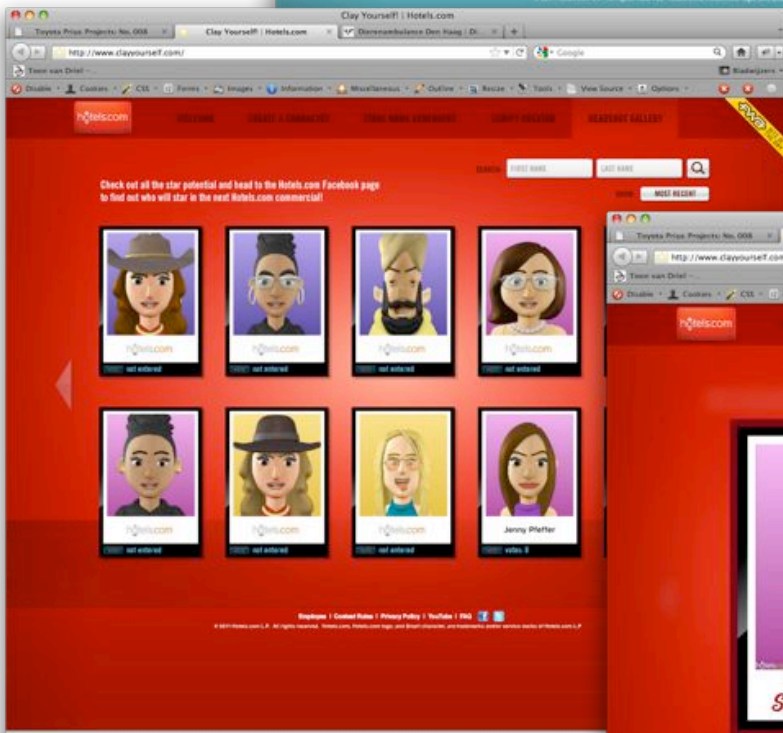
<http://www.ownyourc.com>



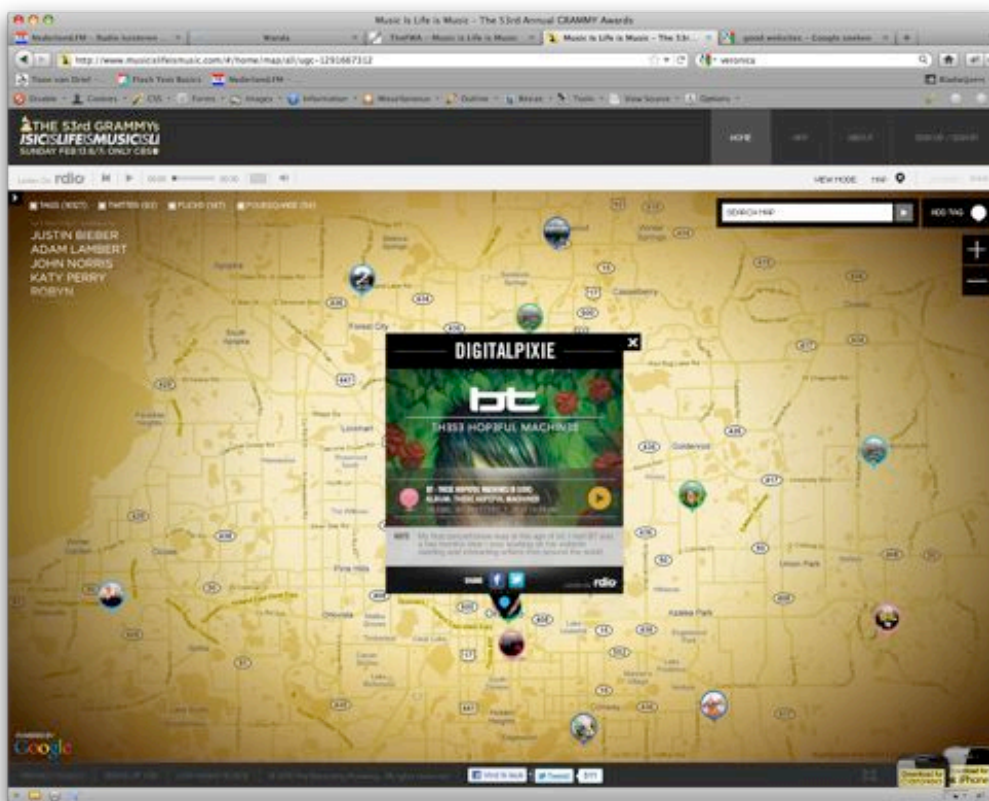
<http://www.toyotopriusprojects.com>



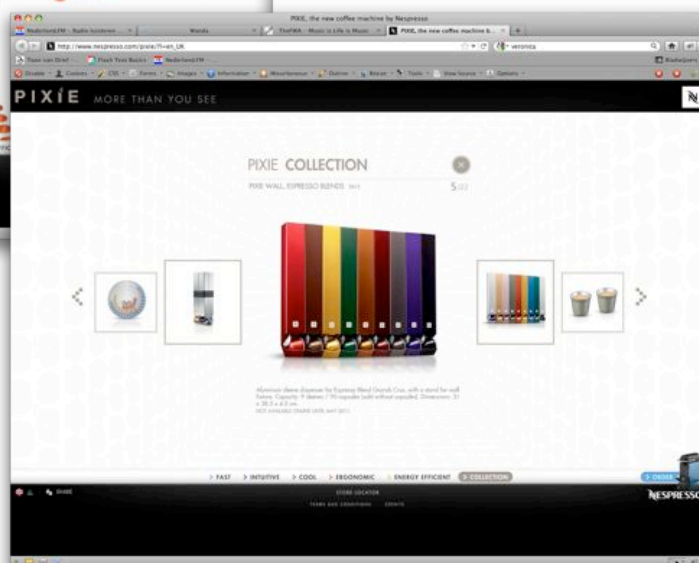
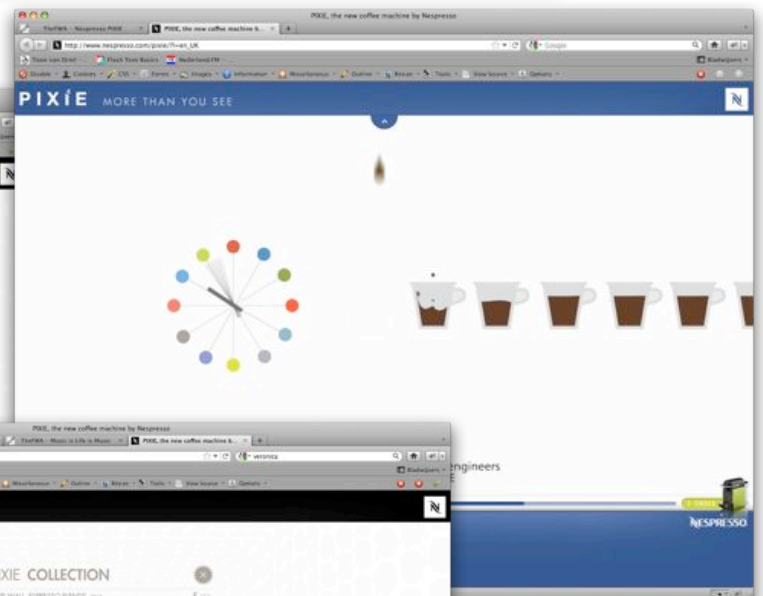
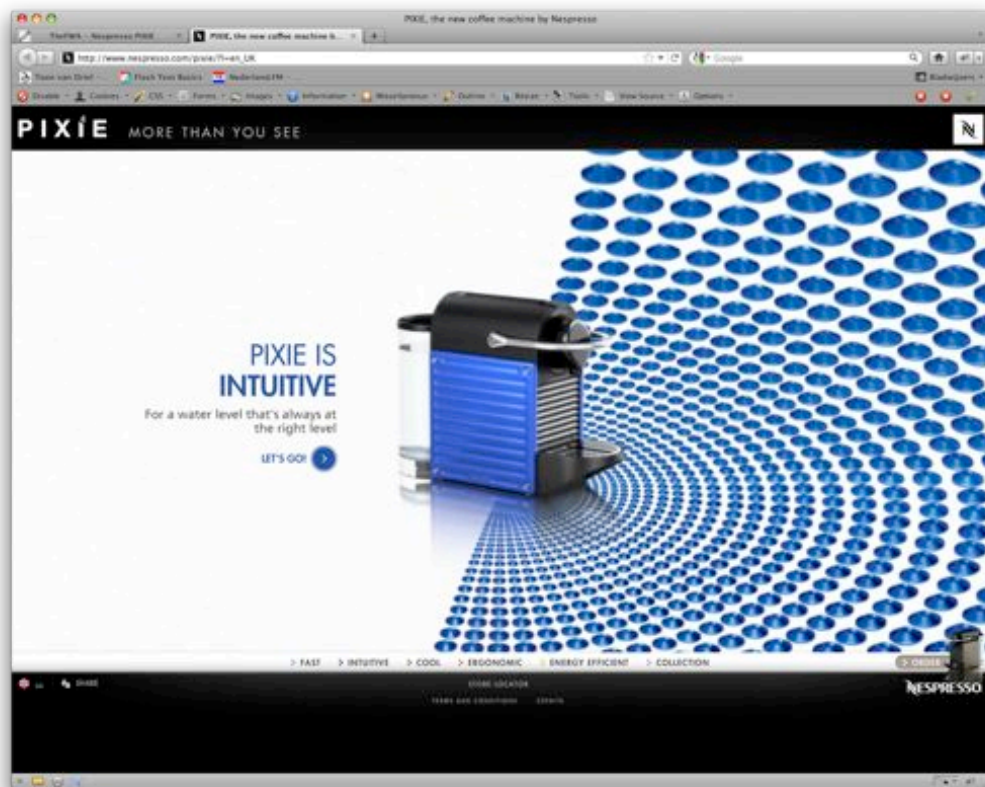
<http://www.clayyourself.com>



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



<http://www.nespresso.com/pixie>





Bijlage G: Verbetervoorstel huidige website

verbetervoorstel

COMMUNITY WEBSITE MY KNUDDE

versie 2.0

Erwin Groenewegen
Communication &
Multimedia Design

De Haagse Hogeschool

Bitfactory B.V.
09-05-2011
Rotterdam

inhoudsopgave

Inleiding	3
1. Activiteiten	4
2. Verbetervoorstel	5
2.1 Benchmarkpunten	5
2.2 Usabilitypunten	8
Bijlagen Intern	10
Bijlage A - Opsommingslijst	10
Bijlage extern	12
Bijlage A - Doelgroep onderzoek	
Bijlage B - Heuristic evalaution	
Bijlage C - Benchmark	

Inleiding

Dit document is geschreven in het kader van het afstudeerproject My Knudde van Erwin Groenewegen. Het document zal, naar aanleiding van een usability onderzoek van My Knudde en een benchmark van verschillende community websites, een verbetervoorstel beschrijven op welke manier My Knudde verbeterd kan worden als community website.

De opbouw van het document is als volgt. Het eerste hoofdstuk beschrijft welke activiteiten er zijn uitgevoerd om tot het verbetervoorstel te komen. Daarna volgt een beschrijving van de in te voeren functionaliteiten voor de community website. In de bijlage is een lijst toegevoegd met de functionaliteiten met een korte omschrijving voor tijdens de implementatie.

Dit document is bedoeld voor mijn opdrachtgever Joris Rijkman en de examinatoren van De Haagse Hogeschool.

1. Activiteiten

Het verbetervoorstel is gebaseerd op een aantal activiteiten en bijbehorende documenten. Er zal in dit hoofdstuk dus beschreven worden welke activiteiten dit zijn en wat dit voor gevolg had.

Als eerst is er om het verbetervoorstel te ontwikkelen de doelgroep in kaart gebracht. Dit is gedaan door een profiel van de gebruikers te schetsen. Uit de Google Analytics kwam naar voren dat het meeste verkeer van Nu.nl/sport en RTL.nl kwam. Ik heb daarom het lezersprofiel van beide websites bekeken en aan de hand daar van gegevens verzameld. De gegevens bestaan uit demografische en psychografische gegevens. Er zijn vier leeftijdscategorieën gemaakt aan de hand van de leeftijd die de website het meeste bezoeken. Om nog dieper te onderzoeken wat de wensen van de doelgroep zijn heb ik ook persona's ontwikkeld. De persona's geven een fictief beeld van een gebruiker en beschrijven wat de gebruiker zijn doel op de website is. Dit is te vinden in de externe bijlage A, doelgroeponderzoek.

Om te bekijken of de huidige website van My Knudde gebruiksvriendelijk is, is er een usability test uitgevoerd. Er is gekozen voor een heuristic evaluation wat de aan de hand van verschillende richtlijnen de website beoordeeld. Het zorgt er voor dat er usability fouten ontdekt worden. Voor deze fouten kunnen dan oplossingen worden bedacht, zodat in de nieuwe community website voor de gebruiker geen hinder meer wordt ondervonden tijdens het maken van een strip. Er zijn een viertal taken uitgevoerd door de student die elke pagina en elk onderdeel van de pagina beoordeeld aan 10 richtlijnen samengesteld door J. Nielsen. Deze zijn terug te vinden in bijlagen van de heuristic evaluation. De fouten en opmerkingen zijn geanalyseerd en er is een conclusie van gemaakt. De heuristic evaluation is terug te vinden in bijlage B, de heuristic evaluation. De punten in de conclusie van de heuristic evaluation zijn in dit verbetervoorstel opgenomen voor het verbeteren van de website.

Om ook een concurrentieanalyse te doen is er gekozen voor een benchmark. De benchmark beschrijft wat een community website is en vergelijkt verschillende community websites aan de hand van een aantal criteria. Op deze manier is er gekeken hoe andere websites hun gebruikers behouden en ondersteunen op hun community website. Aan de hand van een beschrijving van de websites over de algemene gebruikservaring heb ik een overzicht van sterke en zwakke punten van een website gemaakt. Hierdoor moet het makkelijk zijn om direct een indruk te krijgen van de website, zonder het opnieuw te doorlopen. Na het vergelijken van een aantal websites heb ik een conclusie getrokken over mijn ervaringen van de websites. In dit document is ook persuasive technology onderzocht. Persuasive technology houdt zich bezig met het beïnvloeden van handelingen en gedrag door middel van techniek, zoals computers. Het was aanbevolen om dit te onderzoeken voor My Knudde. Door dit toe te passen kunnen gebruikers sneller strips maken en de kwaliteit verbeteren door dit te stimuleren. Ik heb bekeken hoe andere websites dit aanpakken en een conclusie gemaakt over hoe dit in te zetten is voor My Knudde. Dit is net als de heuristic evaluation opgenomen in het verbetervoorstel van dit document. Het hele document kunt u in de externe bijlage C, de benchmark vinden.

Gebaseerd op de bovenstaande activiteiten en de conclusies daarvan, zal ik in het volgende hoofdstuk beschrijven hoe de website vorm moet krijgen.

2. Verbetervoorstel

In dit hoofdstuk zal ik een beschrijving geven van hoe de website verbeterd moet worden. Ik zal dit per actiepoint in een lopend verhaal vertellen, maar een summier opsomming van punten geven in de interne bijlage A. Het zal bestaan uit verbeterpunten gebaseerd op de benchmark en daarna op het usability onderzoek. De verbeterpunten gebaseerd op de benchmark zorgen voor functionaliteiten om te integreren in de website. De verbeterpunten door het usability onderzoek zorgen voor een meer gebruiksvriendelijke website.

2.1 Benchmarkpunten

De indeling zal bestaan uit belangrijke punten die geïntegreerd moeten worden, aflopend naar optionele punten. Ik begin eerst met de belangrijkste punten, omdat deze een voorwaarde zijn om de website te verbeteren.

1. Moderators

My Knudde is goed bezocht en met dagelijks tussen de 150 tot 300 strips wordt er dus veel geplaatst. Het nadeel is dat er veel slechte strips tussen staan. Het is dus belangrijk om te zorgen dat de gebruikers dit afleren en zich meer gaan richten op kwalitatieve strips. Er zijn een aantal dingen mogelijk. Allereerst kunnen er moderators onder de gebruikers aangesteld worden. Zij kunnen de content gaan filteren, zodat dit uit handen is. Het nadeel is dat ze niet verplicht zijn om continu te filteren, er moeten dus meerdere moderators komen om dit goed te filteren. Nog een oplossing is om gebruikersaccounts in te voeren.

2. Gebruikersaccounts

Er wordt ook een hoop onzin geplaatst, omdat de drempel erg laag is. Gebruikers kunnen snel wat plaatsen, zonder gevolgen. Een accountsysteem moet er voor zorgen dat de drempel verhoogd wordt. De accounts moeten wel een minimaal instapniveau hebben en moeten niet te uitgebreid zijn. De gebruiker moet na het verifiëren van zijn account direct een strip kunnen plaatsen. Het registratieproces moet dan ook simpel en minimalistisch zijn. Aan dit account kan ook een reputatie gekoppeld worden. Er is dan visueel te zien aan de hand van bijvoorbeeld sterren hoe goed de gebruiker presteert. Als extra functie kunnen gebruikers elkaar ook nog volgen zoals twitter.

3. Top 10 leukste strips

Om de gebruikers te blijven stimuleren is het van belang dat er dagelijks of wekelijks een top 10 wordt samengesteld. Hierdoor vind er concurrentie plaats, kunnen gebruikers erkenning krijgen en proberen te streven naar dit doel. Dit kan ook gedaan worden met de top 10 beste gebruikers. Ook zou het goed zijn om visuele prijzen te geven aan strips die het goed doen, zoals een raket bij een snel stijgende strip. Om gebruikers te herinneren aan de website kunnen zij zich ook inschrijven op een email met de dagelijkse of wekelijkse leukste strips.

4. Inspiratie voor gebruikers

Veel van de strips zijn onzinnig. Het merendeel van deze strips zijn ook niet voetbal gerelateerd. Om te zorgen dat de gebruikers inspiratie uit de voetbalbranche krijgen, kan er een nieuwsfeed van voetbalheadlines worden geïntegreerd. Een voorbeeld is om de laatste headlines van de afgelopen 24 uur van *Voetbal International* te integreren. Gebruikers kunnen dan op basis van de headlines een strip bedenken. Er kunnen ook eventuele tips staan hoe bijvoorbeeld Toon op inspiratie komt of hij tips geeft. Dit zou voor een stimulans moeten zorgen.

5. Persuasion

Misschien wel een van de belangrijkste onderdelen is persuasion. Om gebruikers zo min mogelijk weerstand te geven tijdens het maken van een strip moet er gebruik gemaakt worden van een aantal technieken. Er zal minimaal gebruik van reduction, tunneling en conditioning moeten zijn om de gebruiker te ondersteunen in het maken van zijn strip. Dit kan behaald worden door het maken van een strip nog meer te versimpelen, een route uitstippelen en belonen na het plaatsen of als de strip het goed doet door bijvoorbeeld badges of achievements te geven. Via de VI headlines kan suggestion worden behaald. Ook zal er door taal en complimenten het sociale karakter van de website verbeteren. Het is ook mogelijk om een cartoon, bijvoorbeeld Johan Derksen, te gebruiken door de website als sociale rol. Dit is dan de spreekbuis van de website als de gebruiker iets doet waar de website feedback op geeft, zoals een foutmelding.

De bovenstaande functionaliteiten zijn het grootst van belang om te ontwikkelen. Ik zal nu functionaliteiten beschrijven die aanbevolen zijn om te integreren, zodat de gebruikservaring nog meer verbetert.

6. Feedback vragen

Om uiteindelijk de community te betrekken kan er voor feedback aan ze worden gevraagd door middel van een enquête of een poll te plaatsen. Bijvoorbeeld over wat de gebruiker het liefst wilt zien op de website. Op deze manier is het mogelijk om direct feedback via de gebruikers te krijgen.

7. Ongepaste strip

Een ongepast knop toevoegen, zodat de moderators direct weten of een strip beledigend is.

8. Filter systeem

Het filter systeem biedt geen zoekfunctie. Het kan omgezet worden naar een gebruikers zoekscherm of de resultaten sorteren door middel van nieuwste strips of best beoordeeld. Dit zou meer ruimte voor andere elementen creëren.

9. Berekening beoordeling strip

De beoordeling van een strip werkt niet goed. Als er één keer op "leuk" gestemd wordt, dan krijg dit 100% leuk, terwijl er maar één stem is uitgebracht. Dan kunnen mensen alleen op leuk stemmen en komt de strip met de meeste "leuk" boven aan. De gebruikers hoeven dan niet persé alle strips te beoordelen die zij niet leuk vinden, maar is er wel een waardering voor de gene waar op gestemd wordt. Nog een mogelijkheid is om minimaal drie stemmen hebben, voordat de volgende positieve stem boven de 50% uit komt.

10. Andere vorm van beoordelen

De gebruikers lopen nu de website van boven naar beneden door om de strips te bekijken. Om het stemmen interactiever te maken kan er een functie komen zoals de powerscore van Threadless. Door in real-time de strips op te halen kan een gebruiker continu strips beoordelen en de volgende te kijken, zonder te navigeren. Er worden door dit meer strips beoordeeld en de gebruiker kan snel veel strips bekijken.

11. Taal afstemmen op de doelgroep

Er wordt nu al op de website gesproken over analisten in plaats van bezoekers of gebruikers. Dit is erg goed en geeft de gebruikers een status. Deze lijn moet ook in de ontwikkeling van nieuwe functionaliteiten doorgezet worden.

12. De share functie

Op het moment is de share functie wat onduidelijk. Er moet een duidelijke omschrijving over wat het doet en mailen via de website en niet via de mail client van de gebruiker.

13. Bedanken na het plaatsen van een strip

Om binding te krijgen met de gebruikers is het noodzakelijk om ze te bedanken na het invullen van een strip.

Als laatst volgen er optionele punten om te integreren. Deze zijn niet noodzakelijk, maar verbeteren wel de gebruikservaring.

14. Stimulering accounts

Als de accounts worden geïntroduceerd zullen er waarschijnlijk minder mensen plaatsen, omdat er toch een hogere drempel is. Om dit te stimuleren kan er de eerste maand een prijs worden gegeven aan de top 3 leukste strips van de eerste maand. Ook aangeven waarom het van belang dat je gegevens valide ingevuld zijn. "Het is mogelijk dat jouw strip op tv komt, vul daarom je gegevens goed in!" of iets dergelijks. Idealiter zou het ook mogelijk moeten zijn om via je facebook-account of andere social media in te loggen.

15. Comments plaatsen

Eventueel kunnen gebruikers met een account een bericht onder een strip plaatsen. Als dit geïntegreerd wordt, is het noodzakelijk dat de comments ook beoordeeld en gefilterd worden door de gebruikers. Als dit niet mogelijk is kunnen avatars laten zien wie de strip leuk vindt.

16. Beheren van gebruikers

Er zullen altijd gebruikers zijn die zich niet aan de regels houden en daarom een "ban" moeten krijgen. Dit zal in fases moeten worden gedaan. Eerst een dag gebanned, daarna een week, daarna een maand en vervolgens een jaar. Het is wel mogelijk om de strips te zien en op te stemmen, maar niet een te plaatsen of er op te reageren via comments.

2.2 Usabilitypunten

Er zal nu een overzicht worden gegeven van de usability fouten en oplossingen. Dit moet er voor zorgen dat de website meer gebruiksvriendelijk zal worden.

1. Wijzigen analist

Na het (verkeerd) kiezen van een analist is er geen wijzig knop om snel een andere analist te kiezen. Er is ook geen terug knop om deze handeling ongedaan te maken. Er moet minimaal een terug knop voor de gebruiker zijn. Een perfecte situatie zou zijn als een gebruiker direct een analist zou kunnen wijzigen in een ander. Als dit ingevoerd wordt dient de gebruiker ook feedback te krijgen over welke analist hij heeft geselecteerd.

2. Analyse embedden

Voor de gebruikers is het leuk om hun eigen analyse op bijvoorbeeld een blog te integreren. My Knudde biedt ook de functie, maar dit werkt helaas niet. Dit is een gemiste kans, want dit kan de promotie van My Knudde bevorderen. Het is dus vanzelfsprekend dat dit werkend moet worden.

3. Snel navigeren

Om naar de volgende pagina met strips te gaan van de huidige dag is dit alleen mogelijk via de navigatie onderaan de pagina. Dit weerhoudt de gebruiker om snel te navigeren tussen pagina's. Dit zou ook bovenaan de pagina ingevoerd moeten worden.

Dit zijn fouten die hoge prioriteit hebben om opgelost te worden. Ik zal nu over gaan op de fouten met een gemiddelde prioriteit.

4. Persoonlijke gegevens

Het was onduidelijk in eerste instantie waar mijn gegevens voor gebruikt zullen worden en wat zichtbaar op de website zal zijn. Er moet duidelijk staan wat ermee gedaan wordt en/of waar het zichtbaar is. Om het conceptuele model van de strip te ondersteunen kan het maken van de strip dezelfde lay-out hebben als op de homepage. Er staat ook niet duidelijk bij welke gegevens verplicht zijn om in te voeren. De foutmelding is ook niet gebruiksvriendelijk omdat het geen positieve feedback geeft wat er fout is gegaan of hoe het opgelost moet worden.

5. Overbodige pagina

De gebruiker komt na het maken van een strip op een pagina met zijn gemaakte strip. Deze pagina is eigenlijk overbodig, omdat de functies hetzelfde zijn op de voorpagina. Verder biedt deze pagina geen mogelijkheid om terug te keren naar de homepage van My Knudde. Om zo min mogelijk stappen te maken voor de gebruiker kan deze pagina dus weg en als oplossing de homepage laten scrollen naar zijn geplaatste strip als er alweer nieuwe strips zijn geplaatst.

6. Verzenden van een strip

Na het verzenden van een strip via social media komen de bezoekers op een pagina met de verstuurde strip. Deze pagina biedt niets behalve de strip en zal daardoor de gebruikers niet lang vast houden. Deze pagina, zoals hierboven ook al beschreven, moet interessanter voor de gebruiker worden. Anders kan de pagina doorscrollen naar de verstuurde strip. Mocht het niet mogelijk zijn om deze pagina interessant te maken voor de gebruiker moet deze simpelweg verwijderd worden.

7. Huidige dag en het archief

In de huidige dag en het archief zit geen verschil. Dit is lastig te zien en moet het visueel duidelijk worden voor de gebruiker dat hij in in het archief zit of op de huidige dag door bijvoorbeeld kleur. In de dagen van het archief is ook niet compleet duidelijk over welke dag het gaat. Er wordt nu uitgegaan van pijlen met de volgende en vorige datum en daaruit moet de gebruiker concluderen dat hij op de dag er tussen zit, in plaats van simpelweg de huidige dag te vermelden.

Als laatst zijn er nog kleine of overige items die verbeterd kunnen worden. Deze items hebben dan ook een lage prioriteit.

8. Kleine of overige items

Er kan gefilterd op analist worden. Alleen heeft deze lijst geen logische volgorde en moet op alfabetische volgorde gesorteerd worden. Na het invullen van het quote teken in de titel komt er een slash. Dit is zonde van de gebruikerservaring en moet dus opgelost worden. Er zit geen ALT tekst in de social media bar. Hierdoor weten gebruikers niet wat ze ermee kunnen doen. Dit moet toegevoegd worden. Hoeveel karakters een tekst mag bevatten is wat klein. Dit mag wat duidelijker in beeld komen. Het versturen van een strip heeft niet dezelfde grafische stijl als de rest van de website. Om consistent in de vormgeving te blijven moet dit ook hetzelfde. Soms worden ook al de strips van vandaag in het archief zichtbaar. Het is niet duidelijk wat de 24-uurs cyclus is.

Bijlagen Intern

Bijlage A - Opsommingslijst

De bevindingen van de heuristic evaluation en benchmark zijn in deze bijlage opgenomen als opsomming. Dit zal als checklist dienen tijdens het ontwerpen en ontwikkelen van de website. Voor het verbeterpunt staat het cijfer wat overeenkomt met het punt in hoofdstuk 2 van het verbetervoorstel.

Benchmark

Verplichte onderdelen:

- ☐ 1. Moderators (meerdere indien mogelijk)
- ☐ 2. Gebruikersaccounts
 - ☐ Laagdrempelig en minimalistisch
 - ☐ Direct na verificatie kunnen plaatsen van strips.
 - ☐ Reputatie per gebruiker
- ☐ 3. Top 10 beste strips van de dag/week.
 - ☐ Visueel laten zien hoe een strip het doet
- ☐ 4. Voetbal inspiratie
 - ☐ VI voetbal headlines
 - ☐ Thema strips laten maken
- ☐ 5. Persuasion technieken
 - ☐ Tunneling & Reduction: Ontwikkel route uitstippelen en versimpelen
 - ☐ Beloningssysteem via badges of achievements
 - ☐ Conditioning: Belonen na het maken van goede strips of beoordelen
 - ☐ Suggestion: Suggesties of nieuwsberichten geven voor een leuke strip

Aanbevolen onderdelen:

- ☐ 6. Feedback van de gebruikers vragen.
- ☐ 7. "Ongepaste strip"-knop toevoegen.
- ☐ 8. Filtersysteem wijzigen in een zoekfunctie of anders werken in de website.
- ☐ 9. Berekening van de beoordeling van een strip aanpassen.
 - Minimaal 3 positieve beoordelingen voordat het boven de 50% uitkomt.
- ☐ 10. Powerscore functie zoals threadless om snel te kunnen beoordelen.
- ☐ 11. Taal (blijven) afstemmen op de doelgroep.
- ☐ 12. De share functie verduidelijken en aanpassen.
- ☐ 13. Bedanken voor het invullen van een strip.

Optioneel:

- ☐ 14. Een prijs voor de leukste strip als stimulans de eerste maand(en).
- ☐ 15. Comments invoeren.
 - ☐ Reacties onder een strip
 - ☐ Avatars laten zien wie een strip leuk vindt.
- ☐ 16. Gebruikers een ban geven.
 - ☐ In faseringen: eerst een dag, dan een week, dan een maand en daarna een jaar niet kunnen plaatsen.

Usability test

Hoge prioriteit:

- ☐ 1. Analist kunnen wijzigen.
 - Terug knop toevoegen.
 - Snel een andere analist kunnen kiezen.
- ☐ 2. Analyse embedden werkend maken.
- ☐ 3. Navigatie bovenaan de pagina.

Gemiddelde prioriteit:

- ☐ 4. Persoonlijke gegevens
 - Waar wordt dit voor gebruikt en hoe?
 - Zelfde lay-out van de strip tijdens het maken.
- ☐ 5. Na het maken van een strip is een overbodige pagina.
 - Scroll naar de strip op de homepage.
 - Interessant voor de gebruiker maken en anders verwijderen.
 - Verzonden strip hier aan koppelen.
- ☐ 6. De share functie verduidelijken en aanpassen.
- ☐ 7. Onderscheid in de huidige dag en het archief.

Lage prioriteit:

- ☐ 8. Lijst met analisten sorteren op alfabetische volgorde.
- ☐ 8. Slash verwijderen na een quote teken.
- ☐ 8. Alt tekst in de social media bar toevoegen.
- ☐ 8. Duidelijker hoeveel karakters er beschikbaar zijn
- ☐ 8. De verstuur knop dezelfde grafische stijl geven.
- ☐ 8. Strips van vandaag ook in het archief zichtbaar.
- ☐ 8. 24-uurs cyclus weergeven of aanpassen.

Bijlage extern

Bijlage A - Doelgroep onderzoek

Bijlage B - Heuristic evaluation

Bijlage C - Benchmark



BIJLAGE H: ONTWERPRAPPORT

Ontwerprapport My Knudde

versie 1.2

Erwin Groenewegen
20061496
Communication &
Multimedia Design

De Haagse Hogeschool

Bitfactory B.V.
27-06-2011
Rotterdam

1. Inleiding	3
2. Het concept	4
<i>2.1 Concept model 1</i>	<i>4</i>
<i>2.2 Concept model 2</i>	<i>5</i>
<i>2.3 Inhoudelijke beschrijving concept</i>	<i>6</i>
3. Ontwerpdocumenten	8
<i>3.1 Functionele specificaties</i>	<i>9</i>
<i>3.2 Content behoeftes</i>	<i>13</i>
<i>3.2.1 Alle gebruikers</i>	<i>13</i>
<i>3.2.2 Moderators</i>	<i>15</i>
<i>3.2.3 Beheerders</i>	<i>15</i>
<i>3.3 Architectuur</i>	<i>16</i>
<i>3.4 Flowcharts</i>	<i>18</i>
<i>3.5 Wireframes</i>	<i>22</i>
<i>3.6 SEO optimalisatie</i>	<i>24</i>
Bijlagen	25
<i>Bijlage A: Lijst met usability richtlijnen</i>	<i>25</i>
<i>Bijlage B: Wireframes</i>	<i>26</i>

1. Inleiding

Dit ontwerprapport is geschreven in het kader van het ontwikkelen van de nieuwe website van My Knudde. Dit is een onderdeel van de afstudeerstage van Erwin Groenewegen. Het doel van dit document is om een beschrijving te geven van de nieuwe website en hoe dit ontwikkeld moet worden. De grafisch ontwerpers en programmeurs kunnen dan dit rapport als leidraad en naslagwerk gebruiken tijdens de ontwikkeling van de website.

Het document is geschreven voor de opdrachtgever Joris Rijpma, de grafisch vormgevers en programmeurs die de daadwerkelijke website zullen gaan ontwikkelen.

Rotterdam,
27-06-2011

2. Het concept

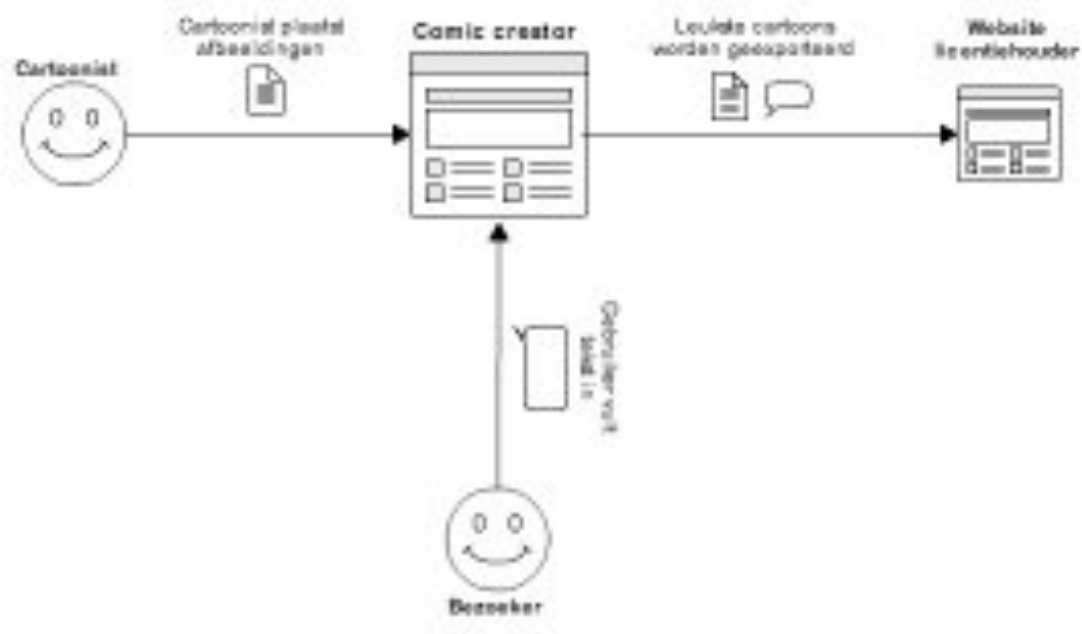
Dit hoofdstuk zal het concept in kaart brengen en een tekstuele beschrijving geven van wat het nieuwe concept inhoudt. Door dit in eerste instantie te beschrijven zal voor alle partijen duidelijk zijn wat het nieuwe concept inhoudt, waar de focus op ligt en wat er gebouwd moet worden.

2.1 Concept model 1

De oorspronkelijke website van My Knudde is een onderdeel van Toon van Driel zijn website. Op deze website is My Knudde slechts een extra functionaliteit. In de nieuwe versie moet dit totaal anders gaan worden.

De opdrachtgever heeft voor ogen dat er een website komt onder de naam Comic Creator, waar verschillende cartoonisten een eigen pagina voor hun cartoons kunnen krijgen. Elke aparte cartoon, zoals F.C. Knudde of stamgasten zullen een eigen pagina krijgen. De website zal een eigen vormgeving hebben en dus niet refereren naar de stijl van een cartoonist, zodat het gezien wordt als een eigen losstaande website. De cartoonisten kunnen het proces van een cartoon maken laten invullen met hun eigen illustraties.

De gebruikers van de website kunnen nu een eigen cartoon ontwikkelen met de afbeeldingen van de aangesloten cartoonisten, zoals bij My Knudde. Zij kunnen de illustraties selecteren om vervolgens daar een eigen tekst aan te koppelen. De ingevulde cartoons worden dan op de eigen pagina van de cartoonist op Comic Creator weergegeven. Vervolgens kunnen de leukste cartoons gepubliceerd worden in andere media zoals in de krant, op een website of in tv-programma's. Dit is terug te zien in Afbeelding 1 - Concept model 1.

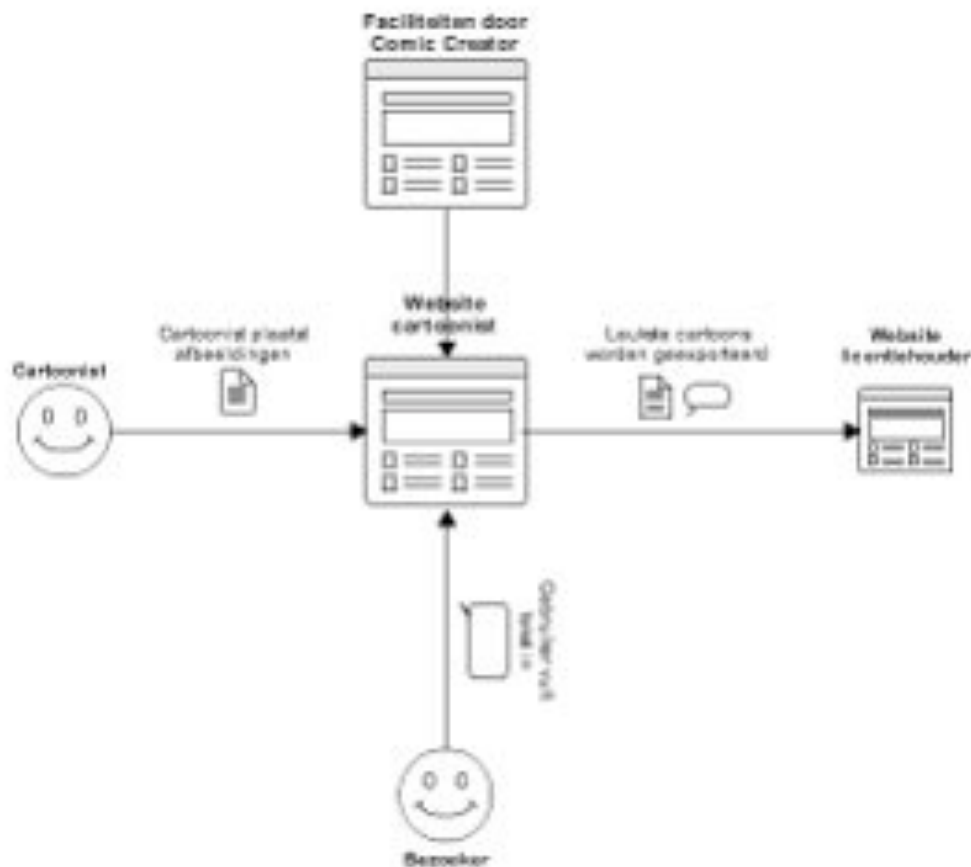


Afbeelding 1 - Concept model 1

2.2 Concept model 2

Bij My Knudde is dit anders. Daar heeft Bitfactory de module om een cartoon te maken geïntegreerd met de website van de cartoonist. Dit model blijft ook bestaan. In afbeelding 2 - Model 2 kunt u dit zien.

Het concept blijft hetzelfde als het eerste model. De cartoonist levert de illustraties aan, de gebruiker vult ze in en een licentiehouder plaats de leukste in zijn mediakanaal zoals een website. Alleen komt de website van comic creator er niet tussen. Op de comic creator krijgen de cartoonisten een eigen pagina. In dit model wordt deze pagina geïntegreerd met de eigen website van de cartoonist. Dit model is ook van toepassing op My Knudde.



Afbeelding 2 - Concept model 2

2.3 Inhoudelijke beschrijving concept

In de vernieuwde versie van My Knudde staat de gebruiker centraal. Er is veel aandacht besteed aan het ontwikkelen van functionaliteiten die de gebruikservaring verbeteren. Dit wordt onder andere gedaan door de kwaliteit van de cartoons en concurrentie tussen de gebruikers te stimuleren, gebruikersaccounts in te voeren, de gebruikers betrekken bij de ontwikkeling van de website en het verbeteren van de usability.

De oude versie heeft nog wel eens te maken met lage kwaliteit content. Sommige gebruikers sturen onzinnige cartoons in en dit moet verbeterd en gefilterd worden. Om dit te verhelpen zullen er moderators aangesteld moeten worden. Dit zullen gebruikers van de website zijn die zich betrokken voelen bij de website en hier aan mee willen werken. Zij zullen nauwlettend in de gaten moeten houden wat er allemaal geplaatst wordt. De gebruikers kunnen nu ook cartoons markeren als ongewenst. Door dit te doen kunnen de gebruikers mee helpen filteren van de content. De moderators krijgen een lijst met gemarkeerde cartoons, zodat zij de lijst snel kunnen afwerken. Dit moet er voor zorgen dat de content genoeg gefilterd wordt.

Er gaat ook gebruik gemaakt worden van nieuwsberichten. Een oorzaak van de lage kwaliteit cartoons heeft onder andere te maken doordat de gebruikers geen inspiratie hebben. Daarom zijn er nieuwskoppen van Voetbal International op de pagina die er voor moeten zorgen dat de gebruikers op basis van de nieuwskoppen ook nieuwe cartoons gaan maken. Dit zorgt er voor dat meer cartoons op de actualiteiten gebaseerd worden en er minder onzinnige cartoons binnen komen. Een bijkomend voordeel is dat de voetballiefhebber ook langer op de website blijft, omdat zij hier ook het laatste voetbalnieuws kunnen volgen.

Om de kwaliteit van de cartoons nog meer te laten stijgen wordt er een minimale drempel opgelegd om te zorgen dat de gebruikers geen onzin insturen. Dit wordt gedaan via gebruikersaccounts. Op de website zal dit profielen gaan heten. Dus om een cartoon te plaatsen is een profiel nodig, maar om op de cartoons te stemmen hebben de gebruikers geen profiel nodig. Het profiel moet zo minimalistisch mogelijk zijn en gebruikers moeten na het verifiëren van hun profiel direct een cartoon kunnen plaatsen. In de oude situatie werden alleen de cartoons beoordeeld. Nu worden de cartoons beoordeeld, maar zal dit direct effect hebben op de algehele reputatie van een gebruiker. Dit moet er voor zorgen dat zij hun reputatie zo hoog mogelijk willen houden. Er zal ook een top 10 van beste cartoonisten komen. Dit is een wekelijks overzicht van gebruikers die de beste cartoons van de huidige week hebben geplaatst. Als laatste stimulans kunnen gebruikers prestaties behalen. Dit is hetzelfde principe als bij games en dient als beloning als de gebruikers hun best doen. Er zullen door de opdrachtgever vooraf bepaalde prestaties zijn, zoals het plaatsen van een eerste cartoon op de website. Als dit gebeurt krijgt de gebruiker een melding te zien dat hij een prestatie behaald heeft en wordt dit toegevoegd aan zijn profiel. Deze functionaliteiten zullen de concurrentie onder de gebruikers stimuleren. De gebruikers kunnen ook cartoons doorsturen, zodat zij andere potentiële gebruikers kunnen overhalen om de website te bezoeken of zelfs cartoons te ontwikkelen.

De gebruikers moeten ook het gevoel krijgen dat zij daadwerkelijk inbreng hebben in de ontwikkeling van de website. Daarom moet er feedback gevraagd worden. Dit moet worden gedaan door middel van een poll, enquête of ideeënbus. Op deze manier is directe feedback met de gebruiker mogelijk en kan gemakkelijk gepeild worden of de website verbeterd moet worden. De gebruikers moeten ook aangesproken worden als cartoonisten, zodat zij het gevoel krijgen dat zij een echte cartoonist zijn en moeten zij

bijvoorbeeld worden bedankt voor het invullen van cartoons om positieve feedback terug te geven.

Er worden soms meer dan 300 cartoons geplaatst in de oude situatie. Minimaal 70% van de cartoons worden door de grote hoeveelheid niet bekeken, beoordeeld of terug gevonden. Daarom is de topscoorderfunctie ontwikkeld. Dit moet er voor zorgen dat het alle cartoons laat zien waar de gebruiker nog niet op heeft gestemd. Dit zorgt er voor dat hij ook andere cartoons ziet dan de laatst toegevoegd of de beste van vandaag.

Er moet ook uitgebreid aandacht besteed worden aan de gebruiksvriendelijkheid. Dit moet verbeterd worden door aan top 10 usability richtlijnen van J. Nielsen te houden. Deze zijn opgenomen in bijlage A. Ook moeten er persuasion technieken geïntegreerd worden, zoals de principes tunneling en reduction. Deze principes begeleiden de gebruiker door alle processen in de website, maar verkorten deze processen ook. Zo kan de gebruiker in een aantal stappen al een account aanmaken of een cartoon plaatsen. Een van de belangrijkste factoren is ook dat de website laagdrempelig en flexibel is. Een gebruiker hoeft niet persé één weg te volgen om iets te behalen. Hoewel er tunneling wordt toegepast zal dit alleen zijn om de gebruiker te begeleiden en een rode draad te laten volgen als hij niet weet wat hij moet doen.

3. Ontwerpdocumenten

Dit hoofdstuk zal alle ontwerpdocumenten afzonderlijk bespreken. Als eerste zal de navigatiestructuur besproken worden om de indeling van de website te geven. Daarna zal er een lijst met functionaliteiten van de website en de bijbehorende content beschreven worden om de invulling van de website te geven. Vervolgens zullen de flowcharts besproken worden om de interactie van het systeem met de gebruiker in kaart te brengen. Dit wordt door de wireframes opgevolgd. De wireframes bepalen de indeling van de website. Het laatste hoofdstuk bevat de SEO optimalisatie om te zorgen dat de website goed indexeerbaar is.

3.1 Functionele specificaties

Er is in overeenstemming met de opdrachtgever een eisenpakket samengesteld. Dit zijn de functionele specificaties. Dit bestaat uit een puntsgewijze opsomming over wat de website wel of niet bevat. Dit is gedaan zodat er geen grijze gebieden ontstaan over de functionaliteiten van de website doordat alle functionaliteiten expliciet gedocumenteerd staan. Alle punten zijn geprobeerd zoveel mogelijk te groeperen bij een overkoepelend item.

Algemeen

- Het systeem zal nieuwe aanmeldingen van gebruikers opslaan.
- het systeem zal na het aanmelden van een nieuwe gebruiker een verificatie email met een activatiecode sturen naar de nieuwe gebruiker om hun account te activeren.
- Het systeem zal nieuwe aanmeldingen zonder activatie 7 dagen behouden, voordat deze verwijderd worden.
- Het systeem verwijdert automatisch nieuwe aanmeldingen die na 7 dagen niet geactiveerd zijn.
- Het systeem biedt de mogelijkheid om de volgorde van de cartoons te sorteren op de nieuwste van vandaag, beste van vandaag en de beste van deze week.
- Het systeem geeft een overzicht van de top 10 beste gebruikers van deze week.
- Het systeem zal nieuwsberichten van Voetbal International plaatsen op de pagina om een cartoon maken.
- Het systeem slaat alle cartoons gemarkeerd als ongewenst op om te laten beoordelen door moderators of beheerders.
- Het systeem houdt de cartoons gemarkeerd als ongewenst zichtbaar, totdat ze verwijderd worden door de moderators of beheerders.
- Het systeem zal een cartoon gemarkeerd als ongewenst, maar goedgekeurd door een moderator niet opnieuw markeren.
- Het systeem biedt de mogelijkheid voor de moderators en beheerders om de ongewenst gemarkeerde cartoons te sorteren op de meeste of minste markeringen.
- Het systeem geeft de vorm van een template aan beheerders weer.
- Het systeem kan de vorm van de template van de cartoon verwijderen.
- Het systeem maakt maar 1 cartoon template per cartoonist actief.
- Het systeem geeft de reputatie van de gebruikers weer aan de hand van de beoordeelde cartoons in hun profiel.
- Het systeem kan de inloggegevens van een gebruiker onthouden, zodat hij direct kan inloggen als hij op de website komt.
- Een gebruiker kan maar 1 keer per cartoon stemmen.
- Het systeem onthoudt welke gebruikers op een cartoon hebben gestemd en wat hun keuze was.
- Het systeem berekent alle positieve en negatieve stemmen per cartoon en laat dit aantal zien.
- Het systeem berekent de reputatie van een gebruiker aan de hand van zijn beoordeelde cartoons en laat dit in zijn profiel zien.
- Gebruikers zonder een account kunnen ook op cartoons stemmen.

De gebruikersaccounts

- Gebruikers kunnen een account aanmaken via het registratieformulier.
- Het systeem zal gebruikers doorverwijzen naar de registratie- of inlogpagina als zij proberen een cartoon te maken zonder account.
- De gebruikers kunnen hun account binnen 7 dagen activeren, voordat dit verwijderd wordt.
- Gebruikers kunnen hun account gegevens wijzigen.

- Gebruikers kunnen hun account verwijderen.
- Gebruikers bouwen een reputatie op aan de hand van hun beoordeelde cartoons en is zichtbaar in hun profiel in de vorm van sterren.

Een cartoon maken

- De gebruiker krijgt een overzicht van alle getekende analisten voor het maken van een cartoon.
- De gebruiker kan 1 analist selecteren voor het maken van een cartoon.
- De gebruiker kan een gekozen analist wijzigen met een andere analist.
- De gebruiker kan de titel met een eigen tekst invullen.
- De gebruiker kan de tekstballon met een eigen tekst invullen.
- De gebruiker kan de laatste nieuwsberichten van vi.nl bekijken.
- De gebruiker kan nieuwsberichten van vi.nl als titel invoegen.
- De gebruiker kan zijn gemaakte cartoon op de website plaatsen.
- De gemaakte cartoons van een gebruiker komen in zijn profiel te staan.
- Een gebruiker kan zijn eigen gemaakte cartoon verwijderen of inactief maken.
- Gebruikers kunnen hun eigen behaalde prestaties in hun profiel bekijken.
- Gebruikers kunnen behaalde prestaties van andere gebruikers bekijken.

De cartoon bekijken

- De gebruiker kan alle cartoons op de website bekijken.
- De gebruiker kan een cartoon verzenden via de social media functie.
- De gebruiker kan een cartoon doorsturen via een emailfunctie.
- De gebruiker kan een cartoon integreren op zijn eigen website met de embedcode.
- De beheerder kan op "leuk", "niet leuk", "gemiddeld", "afval" en "topper".
- De moderator kan op "leuk", "niet leuk", "gemiddeld", "afval".
- Als een cartoon gemarkeerd wordt als "topper", dan staat deze bij de leukste van vandaag.
- Als een cartoon gemarkeerd wordt als "afval", dan wordt deze cartoon verwijderd en is niet meer terug te halen.
- Als een cartoon gemarkeerd wordt als "afval", dan krijgt de maker van de cartoon een melding na het inloggen dat zijn cartoon is verwijderd omdat hij niet aan de huisregels voldoet.
- De gebruiker kan op een cartoon stemmen via de "leuk" of "niet leuk" knop.
- De zwaarte van de stemmen zijn door de beheerders aan te passen.
- Een gebruiker kan niet op zijn eigen cartoons stemmen.
- Een gebruiker kan een cartoon markeren als "ongewenst".
- De gebruikers krijgen via de "topscoorder" functie cartoons te zien die zij nog niet beoordeeld hebben.

Het archief

- Het systeem houdt een dagcyclus van 00.00 uur tot 00.00 uur bij.
- Het systeem zal alle cartoons van een dag oud en later in het archief plaatsen.
- De cartoons van een dezelfde dag oud zullen op datum opgeslagen worden.
- Gebruikers kunnen in het archief door de vorige datums navigeren.

De beheerders en moderators

- De beheerders kunnen een gebruiker omzetten naar een moderator.
- De beheerders kunnen een moderator omzetten naar een beheerder.
- De beheerders en moderators kunnen hun eigen account gegevens wijzigen.
- De beheerders en moderators kunnen hun eigen account verwijderen.
- De beheerders kunnen moderators en gebruikers hun account verwijderen.

- De moderators kunnen gebruikersaccounts verwijderen.
- De beheerders en moderators kunnen een cartoon maken en plaatsen op de website.
- De beheerders en moderators kunnen een cartoon markeren als “ongewenst”.
- De beheerders en moderators kunnen een cartoon verwijderen.
- De beheerders en moderators kunnen gebruikersaccounts op non-actief (ban geven) zetten.
- De beheerders en moderators kunnen gebruikersaccounts die op non-actief (ban hebben) staan, weer actief maken.
- De beheerders en moderators kunnen actieve en inactieve cartoons bekijken.
- De beheerders kunnen moderators op non-actief (ban geven) zetten.
- De beheerders kunnen moderators die op non-actief (ban hebben) staan, weer actief maken.
- Een gebruiker of moderator die op non-actief is gezet krijgt een email dat zijn account op non-actief is gezet.
- Bij een gebruiker of moderator die op non-actief is gezet, zijn alle cartoons niet meer zichtbaar totdat het account weer actief is.
- Beheerders kunnen prestaties toevoegen.
- Beheerders kunnen prestaties wijzigen.
- Beheerders kunnen prestaties verwijderen.
- Een beheerder kan een cartoon exporteren als afbeelding voor andere media.
- Een beheerder kan een achtergrond bij een cartoon plaatsen voor het exporteren.

De cartoon templates beheren

- De beheerders kunnen kiezen welke cartoon template actief is op het moment.
- De beheerders kunnen maar 1 cartoon template als actieve template kiezen.
- Het systeem zal de beheerder doorverwijzen naar de pagina om een andere template actief te maken als hij de huidige template probeert te verwijderen.
- De beheerders kunnen geen eigen template ontwikkelen.
- De beheerders kunnen afbeeldingen en illustraties voor in een cartoon toevoegen.
- De beheerders kunnen afbeeldingen en illustraties voor in een cartoon verwijderen.

De gebruikers feedback

- De beheerders kunnen een poll starten
- De beheerders kunnen een poll verwijderen
- Gebruikers kunnen stemmen op een poll.
- Gebruikers kunnen de resultaten van de poll bekijken.
- Moderators kunnen stemmen op een poll.
- Moderators kunnen de resultaten van een poll bekijken.

Een zoekfunctie

- Gebruikers, moderators en beheerders kunnen profielen zoeken op gebruikersnaam, naam, woonplaats via een zoekfunctie.

De gebruiksvriendelijkheid

- Het systeem zal Nederlands gebruiken als taal.
- Het systeem zal positief geformuleerde berichten aan de gebruikers vermelden.
- Het systeem zal minimaal visueel aangeven welke velden verplicht zijn.
- Het systeem zal bij foutmeldingen de gebruiker informeren en hoe hij dit mogelijk kan oplossen.
- Het systeem zal het taalgebruik afstemmen op de gebruikers door ze als analist aan te spreken.
- De gebruiker kan op dezelfde pagina een analist kiezen voor het maken van een cartoon en een cartoon maken.
- Het systeem zal via de top 10 usability heuristics van J. Nielsen ontworpen worden. Dit is terug te vinden in bijlage A van dit document.

De vormgeving

- De vormgeving zal generiek zijn, zodat het makkelijk aanpasbaar is voor andere opdrachtgevers via accenten van de huisstijl van de opdrachtgever.
- Het logo van My Knudde zal zichtbaar op de pagina zijn.
- De vormgeving zal consistent door heel de website worden doorgevoerd.

De functionaliteiten voor de tweede versie

- Gebruikers kunnen via hun facebook, twitter of hyves account inloggen.
- Een facebook applicatie maken voor het maken van cartoons.
- De gebruikers kunnen reacties bij een cartoon plaatsen.
- Het systeem kan de top 10 van de meest gewaarde cartoons door de gebruikers exporteren voor de Iphone applicatie.
- Gebruikers kunnen een enquête maken en plaatsen.
- Gebruikers, moderators en beheerders kunnen onderling berichten naar elkaar versturen.
- De website en applicatie afstemmen op elkaar, zodat de vormgeving en functionaliteiten consistent voor de gebruiker zijn.
- Het systeem geeft bij een andere template een ander maximum van cartoons per pagina.
- Gebruikers kunnen zich inschrijven op een email met een overzicht van de leukste cartoons van de dag/week.
- Na het winnen van een trofee komt dit in het profiel te staan.
- De gebruiker heeft de mogelijkheid om zijn stem te wijzigen binnen 5 minuten.

3.2 Content behoeften

De inhoud van de website zal hier worden beschreven. Er is een tabel gemaakt wat verdeeld is in vier cellen. Het beschrijft de hoofdpagina, de subpagina's, de inhoud van de pagina en welke soorten data er op de pagina's staan. Er is ook een verdeling gemaakt in content per gebruikerstype. Allereerst wordt de content van alle gebruikers besproken en daarna de content specifiek voor moderators en beheerders.

3.2.1 Alle gebruikers

Hoofdpagina	Subpagina	Inhoud	Datatypen
Home		- Het menu met de onderdelen: - Cartoon toevoegen - Registreren/profiel - Topscoorderfunctie - Favorieten - Nieuwsberichten - Zoek cartoonist - Mening van de gebruiker - Navigatie voor de cartoons - De laatst toegevoegde cartoons. - Beschrijving en handleiding van de pagina. - Filter functionaliteiten om de cartoons te filteren op kwaliteit. - De sorteerfunctie om cartoons te sorteren op nieuwste van vandaag, leukste van vandaag of leukste van deze week. - Functies van een cartoon: - Het beoordelen van een cartoon op leuk of niet leuk. - Het doorsturen van een cartoon via een email, hyves, twitter of facebook. - Markeren als ongewenst - Eigenaar	- Tekst - Afbeeldingen
	- Inloggen	- Inlogvelden	- Tekst
	- Registreren	- Registratievelden	- Tekst
Maak een cartoon		- Een overzicht van alle F.C. Knudde analisten. - Een overzicht van de laatste headlines van VI.nl - Een lege cartoon	- Tekst - Afbeeldingen
Archief		- Oude cartoons	- Tekst - Afbeeldingen

Hoofdpagina	Subpagina	Inhoud	Datatypen
Profiel	- Registratieformulier	- Beschrijving registratieproces - Huisregels - Invulvelden: - Voornaam - Achternaam - Woonplaats - Wachtwoord - Email - Inlogpagina met invulvelden: - Email - Wachtwoord	- Tekst - Afbeeldingen
Profiel	- Profielgegevens	- Profielgegevens met ingevulde velden zichtbaar voor de eigen gebruiker: - Avatar - Naam - Woonplaats - Email adres - Wachtwoord - Overige onderdelen zijn: - Eigen ontwikkelde cartoons - Reputatie - Prestaties.	- Tekst - Afbeeldingen
Topscoorder		- Cartoons die nog niet beoordeeld zijn door de gebruiker.	- Tekst - Afbeeldingen
Favorieten		- Overzicht van, door de gebruiker, favoriet gemarkeerde cartoons	- Tekst - Afbeeldingen
Nieuwsberichten		- Overzicht van de laatste headlines van VI.nl - Link naar het artikel van de VI headline - Knop om als favoriet artikel te markeren - Knop om in te voegen in de titel	- Tekst - Afbeeldingen
Zoeken		- Invulveld om een gebruiker te vinden	- Tekst - Afbeeldingen
Mening gebruiker		- Een poll, enquête of ideeënbus.	- Tekst - Afbeeldingen

3.2.2 Moderators

Een moderator heeft dezelfde con

Hoofdpagina	Subpagina	Inhoud	Datatypen
BEHEER	- Ongewenste cartoons bekijken.	- Er wordt hier een overzicht gegeven van alle cartoons die als ongewenst zijn gemarkeerd.	- Tekst - afbeeldingen
	- Gebruikers beheren	- Een overzicht van alle gebruikers met functies om deze te beheren	- Tekst
	- Gebruikersfeedback	- Een moderator kan feedback vragen door middel van een poll.	- Tekst

3.2.3 Beheerders

Hoofdpagina	Subpagina	Inhoud	Datatypen
BEHEER	- Ongewenste cartoons bekijken.	- Er wordt hier een overzicht gegeven van alle cartoons die als ongewenst zijn gemarkeerd.	- Tekst - Afbeeldingen
	- Gebruikers beheren	- Een overzicht van alle gebruikers met functies om deze te beheren	- Tekst
	- Gebruikersfeedback	- Een moderator kan feedback vragen door middel van een poll, enquête of ideeënbuis.	- Tekst
	- Export cartoons	- Functionaliteiten om een cartoon te exporteren naar andere media.	- Tekst - Afbeeldingen
	- Templates	- Er kunnen templates en afbeeldingen voor de cartoons beheerd worden.	- Tekst - Afbeeldingen

3.3 Architectuur

In deze paragraaf wordt de architectuur van de website besproken. De architectuur geeft de structuur van de website weer door middel van de pagina's in te delen op hiërarchisch niveau. Op deze manier staat vast hoe de website in elkaar zit en hoe de gebruiker door de website navigeert.

Er is gekozen voor een top-down architectuur. Dit is gedaan, omdat er maar een aantal belangrijke pagina's zijn, met ieder bijbehorende subpagina's. Deze subpagina's hebben alleen betrekking op hun hoofdpagina's, zoals het archief en de oude cartoons. Daarom is een globale navigatie het belangrijkste en wordt er nog gebruik gemaakt van lokale navigatie om dieper of globaler te navigeren. De gebruikers beginnen bij de homepagina waar zij via de globale navigatie alle content en functionaliteiten tot hun beschikking hebben. Van daar uit kunnen zij specifieker te werk gaan. Ze bepalen welk doel zij willen behalen, zoals een cartoonist zoeken en navigeren dan dieper de structuur in. Hieronder kunt u de architectuur zien.

3.4 Flowcharts

De flowcharts geven weer hoe de interactie tussen gebruiker en het systeem verloopt. Op basis van de lijst met functionaliteiten zijn de flowcharts ontwikkeld. De flowcharts zijn vanwege de grootte opgedeeld in drie aparte flowcharts. De eerste beschrijft het inlogproces, de tweede de functionaliteiten waar voornamelijk de gewone gebruikers mee in aanraking komen en als laatste de functionaliteiten voor de moderators en beheerders van de pagina. Hieronder staat een legenda met de betekenissen van alle gebruikte flowchart vormen.

Legenda



Start en einde van een functie



Invoergegevens door de gebruiker



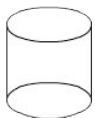
Een keuze



Een handeling of actie in het proces door een gebruiker



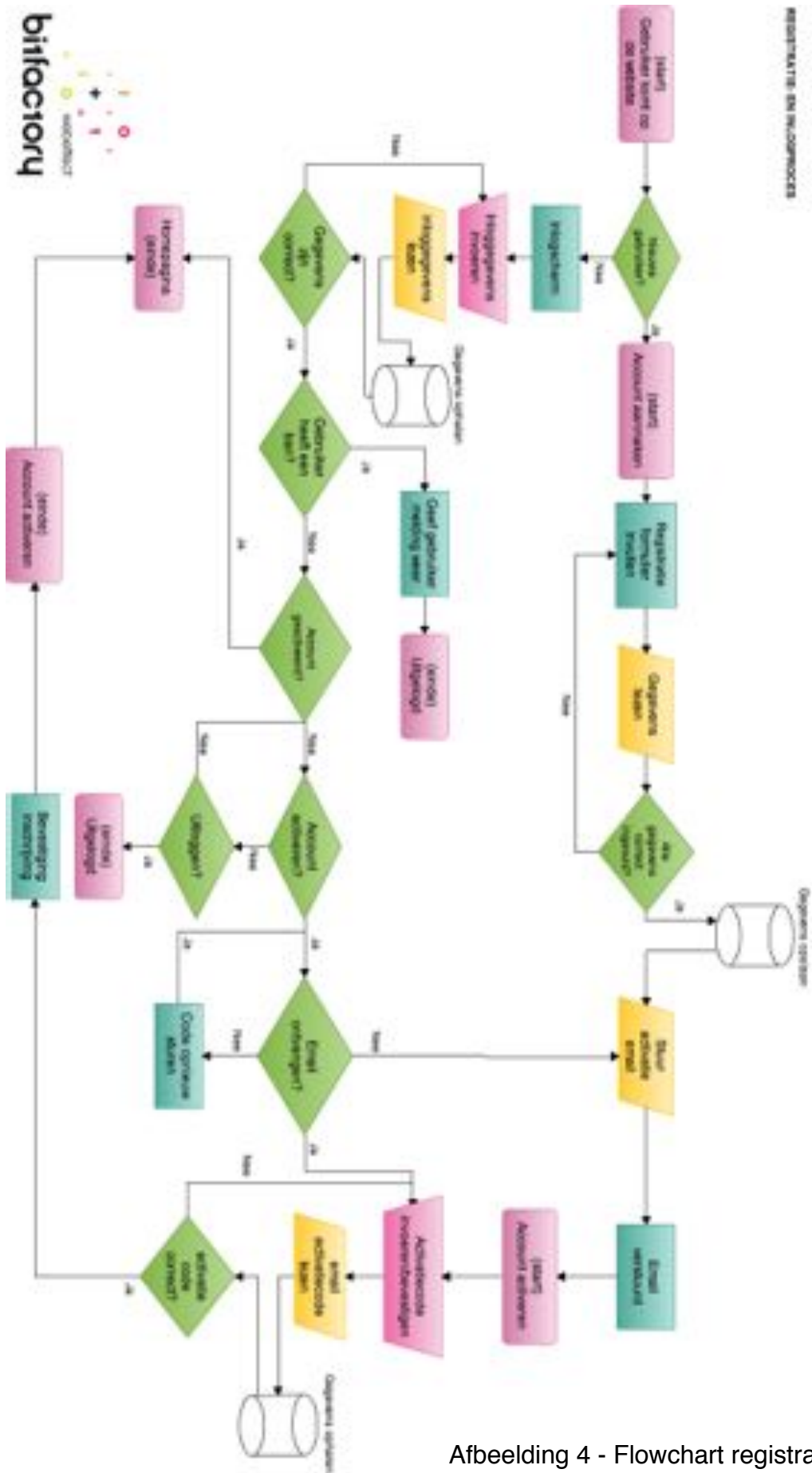
Een handeling of actie in het proces door een beheerder



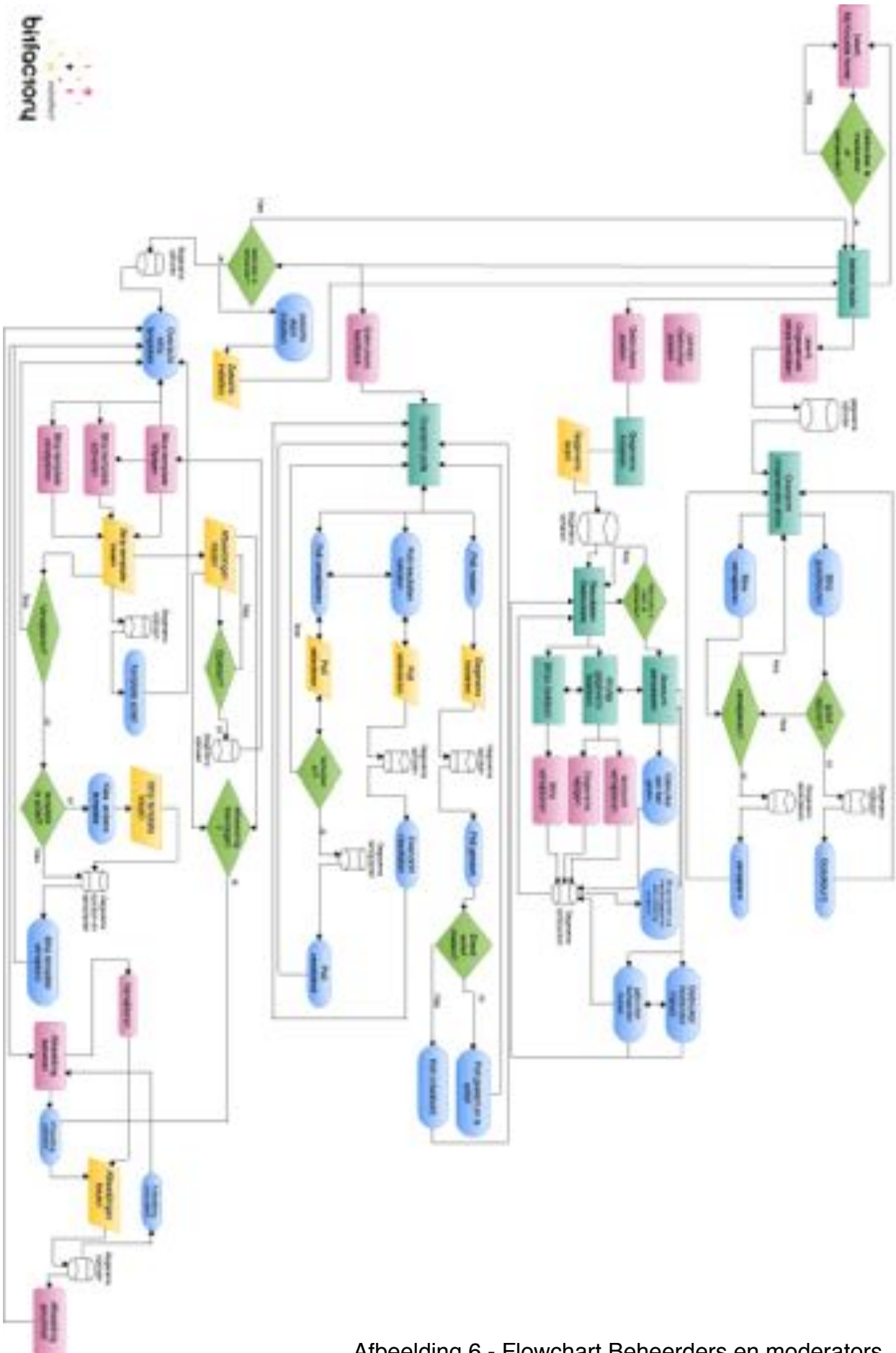
Uitlezen of invoeren van gegevens in de database



De richting van de volgende stap



Afbeelding 4 - Flowchart registratie



21

3.5 Wireframes

De wireframes geeft de website in statische vorm weer, zonder enige grafische vormgeving. Door middel van de wireframes is een plaatsing van elementen en interactie ontwikkeld, zonder dat de grafische vorm een hogere prioriteit krijgt dan de functionele uitwerking. De elementen op de website zijn met zorg ontwikkeld en gepositioneerd. Dit gedaan door middel van onderzoek naar de doelgroep, concurrenten van My Knudde, het ontwikkelde concept, de keuzes gebaseerd op de gebruiker en de technische invulling van de website. Om deze reden moeten alle elementen op dezelfde positie blijven staan en qua grafisch vormgeving en technische realisatie zo min mogelijk van de wireframes af wijken.

Alle pagina's van de website zijn uitgewerkt in de wireframes met een bijbehorende beschrijving per pagina. Hieronder is de homepagina van My Knudde te zien. De rest van de wireframes kunt u terug vinden in Bijlage B vanwege de grootte van het document.



Afbeelding 7 - Wireframe homepagina

Dit is de beginpagina. De gebruiker komt als eerste op deze pagina. De gebruiker kan direct stemmen op de strips en/of navigeren.

- 1 Het menu: Boven aan zit de knop om direct een nieuwe strip aan te maken. De tweede knop is de profielpagina van de gebruiker of het verwijst naar de inlog/registratieschermen. Daar onder zit de knop om de topscoorderfunctie te gebruiken. Daar onder zit de knop om de favoriet gemarkeerde strips te bekijken. De volgende knop is een RSS feed van vlnl met de laatste headlines op voetbalgebied. Als laatste is er een zoekfunctie naar gebruikers. Het menu schuift met de pagina mee.
- 2 Een uitleg van hoe de navigatie werkt. Met de pijltoetsen kan een gebruiker door de strips navigeren. Het is ook mogelijk om op de volgende/verige strips te klikken om die in het midden te krijgen.
- 3 De filterbalk die altijd zichtbaar is. De huidige dag is zichtbaar en de pijl ernaast schakelt naar de vorige dag. Onder dit zitten drie knoppen. De eerste is om te sorteren op de nieuwste cartoons van vandaag, daar naast om te sorteren op best beoordeeld van vandaag en daar naast om de leukste te zien van de week. Het geeft een overzicht van alle geplaatste strips gesorteerd door de filter, in dit geval alles tussen goed en redelijk. Helmaal rechts zitten twee knoppen om ook nog te kunnen sorteren op de nieuwste of de best beoordeeld. Idealiter past de navigatiebalk zich aan de hoeveelheid strips aan.
- 4 Een gemaakte strip. Aan de onderkant staan de bijbehorende functies. Er is na het stemmen een overzicht van alle gemaakte stemmen zichtbaar, twee stem knoppen, een knop om de strip als favoriet te markeren, een functie om de strip door te sturen (via social media) een strip als ongewenst te markeren en om de informatie van de maker weer te geven. Dit panel blijft altijd (statisch) staan en zal niet per strip mee schuiven.
- 5 Ruimte voor Google Adwords. Dit kan relevante informatie van het thema van de website bevatten. Eventueel kan ook nog gekleefd worden van een advertentie ter grootte van de strip wat zichtbaar is na 5 of 10 strips.
- 6 Een beschrijving van de website en/of huidige pagina waar de gebruiker zich bevindt.
- 7 Een scoreboard die bijhoudt welke gebruikers wekelijks de leukste strips hebben gepost. Dit wordt beoordeeld aan de hand van hun geplaatste strips in de huidige week met de meeste positieve uitkomst. Dus het systeem telt alle percentages van de strips bij elkaar op gedeeld door de geplaatste strips.
- 8 Ruimte voor advertentiemogelijkheden.
- 9 Ruimte voor algemene info/disclaimer.

3.6 SEO optimalisatie

De SEO optimalisatie bestaat uit de opsomming van keywords waar de comic creator mee te maken heeft. Door middel van associaties zijn de volgende keywords bepaald die in een Google Adwords campagne meegenomen kunnen worden. Dit zijn keywords waar gebruikers op kunnen gaan zoeken

CARTOON CREATOR		FC KNUDDE
cartoon creator	comic creator	Voetbal
cartooncreator.nl	cartoon maken	analist
cartoon	cartoonisten	analisten
create cartoon	cartoonfiguur	analyse
cartoon	stemmen	voetbal analyse
cartoons	stemmen op cartoon	voetbalwedstrijd
cartoon maken	stemmen op cartoon	Johan Derksen
beste cartoon	bitfactory	Rene van der Grijp
tekeningen	bitfactory.nl	Wilfred Genee
tekenen	send a smile	Louis van Gaal
schetsen	sendasmile	Martin Jol
illustreeren	sendasmile.com	Johan Crujff
illustratie	#cartooncreator	Yolante Sneijder
make your own cartoon	Nederlandse cartoons	Wesley Sneijder
make your own comic	cartoon.nl	amateurvoetbal
eigen cartoon maken	cartoon figuren	voetbalclub
je eigen maken		ajax
		twente
CARTOONISTEN		psv
fokke en sukke		voetbalinternational.nl
Dirk jan	Mark Retera	vi.nl
kuifje	Herge	voetbal international
tintin	Hergé	nu.nl
snoopy	Schulz	nu.nl/sport
charlie brown	Charles Shulz	nusport.nl
Garfield	Jim Davis	nusport.nl/fc-knudde
Donald duck	Walt Disney	
Noortje	Steerman	
Leonardo	Eppo	
Sjors en sjimmi	Eppo	
TOON VAN DRIEL		
Toon van Driel	Gorp	
Toon	twitter	
toonbeeld	@toonvandriel	
tooncards	#fcknudde	
toonshop	#myknudde	
FC Knudde	#stamgasten	
stamgasten	#weltevree	
weltevree		

Bijlagen

Bijlage A: Lijst met usability richtlijnen

Visibility of system status

The system should always keep users informed about what is going on, through appropriate feedback within reasonable time.

Match between system and the real world

The system should speak the users' language, with words, phrases and concepts familiar to the user, rather than 'system-oriented terms. Follow real-world conventions, making information appear in a natural and logical order.

User control and freedom

Users often choose system functions by mistake and will need a clearly marked "emergency exit" to leave the unwanted state without having to go through an extended dialogue. Support undo and redo.

Consistency and standards

Users should not have to wonder whether different words, situations, or actions mean the same thing. Follow platform conventions.

Error prevention

Even better than good error messages is a careful design which prevents a problem from occurring in the first place. Either eliminate error-prone conditions or check for them and present users with a confirmation option before they commit to the action.

Recognition rather than recall

Minimize the user's memory load by making objects, actions, and options visible. The user should not have to remember information from one part of the dialogue to another. Instructions for use of the system should be visible or easily retrievable whenever appropriate.

Flexibility and efficiency of use

Accelerators -- unseen by the novice user -- may often speed up the interaction for the expert user such that the system can cater to both inexperienced and experienced users. Allow users to tailor frequent actions.

Aesthetic and minimalist design

Dialogues should not contain information which is irrelevant or rarely needed. Every extra unit of information in a dialogue competes with the relevant units of information and diminishes their relative visibility.

Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Error messages should be expressed in plain language (no codes), precisely indicate the problem, and constructively suggest a solution.

Help and documentation

Even though it is better if the system can be used without documentation, it may be necessary to provide help and documentation. Any such information should be easy to search, focused on the user's task, list concrete steps to be carried out, and not be too large.

Bijlage B: Wireframes

Homepagina



Dit is de beginpagina. De gebruiker komt als eerste op deze pagina. De gebruiker kan direct stemmen op de strips en/of navigeren.

- 1 Het menu: Boven aan zit de knop om direct een nieuwe strip aan te maken. De tweede knop is de profielpagina van de gebruiker of het verwijst naar de inlog/registratieschermen. Daar onder zit de knop om de topscoorderfunctie te gebruiken. Daar onder zit de knop om de favoriet gemarkeerde strips te bekijken. De volgende knop is een RSS feed van vlnl met de laatste headlines op voetbalgebied. Als laatste is er een zoekfunctie naar gebruikers. Het menu schuift met de pagina mee.
- 2 Een uitleg van hoe de navigatie werkt. Met de pijltoetsen kan een gebruiker door de strips navigeren. Het is ook mogelijk om op de volgende/verre strips te klikken om die in het midden te krijgen.
- 3 De filterbalk die altijd zichtbaar is. De huidige dag is zichtbaar en de pijl ernaast schakelt naar de vorige dag. Onder dit zitten drie knoppen. De eerste is om te sorteren op de nieuwste cartoons van vandaag, daar naast om te sorteren op best beoordeeld van vandaag en daar naast om de leukste te zien van de week. Het geeft een overzicht van alle geplaatste strips gesorteerd door de filter, in dit geval alles tussen goed en redelijk. Helmaal rechts zitten twee knoppen om ook nog te kunnen sorteren op de nieuwste of de best beoordeeld. Idealiter past de navigatiebalk zich aan de hoeveelheid strips aan.
- 4 Een gemaakte strip. Aan de onderkant staan de bijbehorende functies. Er is na het stemmen een overzicht van alle gemaakte stemmen zichtbaar, twee stem knoppen, een knop om de strip als favoriet te markeren, een functie om de strip door te sturen (via social media) een strip als ongewenst te markeren en om de informatie van de maker weer te geven. Dit panel blijft altijd (statisch) staan en zal niet per strip mee schuiven.
- 5 Ruimte voor Google Adwords. Dit kan relevante informatie van het thema van de website bevatten. Eventueel kan ook nog gekleefd worden van een advertentie ter grootte van de strip wat zichtbaar is na 5 of 10 strips.
- 6 Een beschrijving van de website en/of huidige pagina waar de gebruiker zich bevindt.
- 7 Een scoreboard die bijhoudt welke gebruikers wekelijks de leukste strips hebben gepost. Dit wordt beoordeeld aan de hand van hun geplaatste strips in de huidige week met de meeste positieve uitkomst. Dus het systeem telt alle percentages van de strips bij elkaar op gedeeld door de geplaatste strips.
- 8 Ruimte voor advertentiemogelijkheden.
- 9 Ruimte voor algemene info/disclaimer.

Inlogpagina

My Knudde Cartoon Creator

http://www.mynudde.nl/Cruijf/De-dubbel

Home My Knudde Nieuwsbrief Maatwerk Nieuw Contact Knudde blog

VANDAAG TOEGEGEEN AAN DE DUBBEL

NIEUWSTE CARTOONS

INLOGGEN

E-mail
Lorem ipsum dolor

Wachtwoord
Lorem ipsum dolor

☒ Log in gegevens onthouden

☒ Wachtwoord opvragen

Aanmelden

Nog geen account?
Aanmelden

CARTOON CREATOR
My Knudde is een online cartoon creator waar jij jouw slimme, leuke of scherpe teksten in cartoons kan verwerken. Jij wordt de cartoonist.

In het menu kan je strips toevoegen, jouw profiel bekijken, snel strips beoordelen, jouw favorieten strips bekijken of het laatste nieuws bekijken om daar strips voor te verzinnen.

BESTE CARTOONISTEN

	Erwin Groenewegen
	Erwin Groenewegen
	Erwin Groenewegen
4.	Erwin Groenewegen
5.	Erwin Groenewegen
6.	Erwin Groenewegen
7.	Erwin Groenewegen
8.	Erwin Groenewegen
9.	Erwin Groenewegen
10.	Erwin Groenewegen

EN SCHITTER OP HET WITTE DOEK!
Klik hier en stem op jouw team >

VRIENDEN LOTERIJ

Contact - Informatie - Cartooncreator.nl

1 Dit is het inlogscherm. Dit ziet de gebruiker als eerst als hij op de profielknop in het menu klikt of een strip wilt plaatsen, maar nog niet ingelogd is.

Registratiepagina

My Knudde Cartoon Creator

http://www.mynudde.nl/Cruijf/De-dubbel

Home My Knudde Nieuwsbrief Maatwerk **NIEUW!** Contact Knudde blog

VANDAAG TOEGEGEEN COEN REDELIJK LUKS

NIEUWSTE C

1 REGISTREREN

Voornaam:

Achternaam:

Woonplaats:

Wachtwoord:

Bevestiging:

Email:

Bevestiging:

2

1 2 3
Registreren Activeren Inloggen

Het registreren is simpel. Vul alle velden hiernaast in en je account is aangemaakt.

Alle tekstvelden zijn verplicht om in te vullen. Vul het goed in, want misschien wordt jouw strip wel uitgekozen als de leukste en komt het op tv!

CARTOON CREATOR
My Knudde is een online cartoon creator waar jij jouw slimme, leuke of scherpe teksten in cartoons kan verwerken. Jij wordt de cartoonist.

In het menu kan je strips toevoegen, jouw profiel bekijken, snel strips beoordelen, jouw favorieten strips bekijken of het laatste nieuws bekijken om daar strips voor te verzinnen.

BESTE CARTOONISTEN

	Erwin Groenewegen
	Erwin Groenewegen
	Erwin Groenewegen
4.	Erwin Groenewegen
5.	Erwin Groenewegen
6.	Erwin Groenewegen
7.	Erwin Groenewegen
8.	Erwin Groenewegen
9.	Erwin Groenewegen
10.	Erwin Groenewegen

EN SCHITTER OP HET WITTE DOEK!
Klik hier en stem op jouw team >

VRIENDEN LOTERIJ

Contact - Informatie - Cartooncreator.nl

1 Dit is het registratieproces van de gebruiker. Hier vult hij de benodigde informatie in om een account aan te maken. Er wordt ook nog bij (2) visueel weergegeven hoeveel stappen er zijn.

Activatiepagina

My Knudde Cartoon Creator

http://www.mynudde.nl/Cruijf/De-dubbel

Home My Knudde Nieuwsbrief Maatwerk Nieuw Contact Knudde blog

VANDAAG TOEGEGEVEN GOEDERDEDELTIG LAAG

NIEUWSTE C

REGISTREREN

BEDANKT VOOR HET REGISTREREN

We hopen dat je veel plezier hebt met het maken van de strips. Je hebt een email met een activatiecode gekregen. Klik daar op en je bent klaar! Houd wel rekening met onze vier simpele huisregels:

- Je leuke, scherpe of slimme strips plaatst.
- Je geen strips plaatst met beledigende, discriminerende of aanstootgevende inhoud.
- Je niet steeds hetzelfde grapje plaatst of een bestaande kopieert.
- Je aardig doet tegen de andere analisten.

☒ Ik ga akkoord met de bovenstaande huisregels.

Verder

ACTIVATIECODE OPNIEUW STUREN

Heb je (nog) geen activatiecode gehad? Vraag hem dan opnieuw aan. Vergeet niet in je spambox te kijken.

Aanvragen

1 2 3

Registreren Activeren Inloggen

CARTOON CREATOR

My Knudde is een online cartoon creator waar jij jouw slimme, leuke of scherpe teksten in cartoons kan verwerken. Jij wordt de cartoonist.

In het menu kan je strips toevoegen, jouw profiel bekijken, snel strips beoordelen, jouw favorieten strips bekijken of het laatste nieuws bekijken om daar strips voor te verzinnen.

BESTE CARTOONISTEN

	Erwin Groenewegen
	Erwin Groenewegen
	Erwin Groenewegen
4.	Erwin Groenewegen
5.	Erwin Groenewegen
6.	Erwin Groenewegen
7.	Erwin Groenewegen
8.	Erwin Groenewegen
9.	Erwin Groenewegen
10.	Erwin Groenewegen

EN SCHITTER OP HET WITTE DOEK!

Klik hier en stem op jouw team >

VRIENDEN LOTERIJ

Contact - Informatie - Cartooncreator.nl

1 Dit is het registratieproces van de gebruiker. Hier vult hij de benodigde informatie in en gaat akkoord met de huisregels. Er wordt ook nog bij (2) visueel weergegeven hoeveel stappen er zijn.

Inlogpagina

My Knudde Cartoon Creator

http://www.mynudde.nl/Cruijf/De-dubbel

Home My Knudde Nieuwsbrief Maatwerk Nieuw Contact Knudde blog

VANDAAG TOMORROW

NIEUWSTE C

REGISTREREN

1 2 3
Registreren Activeren Inloggen

E-mail
Lorem ipsum dolor

Wachtwoord
Lorem ipsum dolor

☒ Log in gegevens onthouden

☒ Wachtwoord opvragen

Aanmelden

CARTOON CREATOR

My Knudde is een online cartoon creator waar jij jouw slimme, leuke of scherpe teksten in cartoons kan verwerken. Jij wordt de cartoonist.

In het menu kan je strips toevoegen, jouw profiel bekijken, snel strips beoordelen, jouw favorieten strips bekijken of het laatste nieuws bekijken om daar strips voor te verzinnen.

BESTE CARTOONISTEN

1	Erwin Groenewegen
2	Erwin Groenewegen
3	Erwin Groenewegen
4	Erwin Groenewegen
5	Erwin Groenewegen
6	Erwin Groenewegen
7	Erwin Groenewegen
8	Erwin Groenewegen
9	Erwin Groenewegen
10	Erwin Groenewegen

EN SCHITTER OP HET WITTE DOEK!

Klik hier en stem op jouw team >

VRIENDEN LOTERIJ

Contact - Informatie - Cartooncreator.nl

1 Dit is het registratieproces van de gebruiker. In deze laatste stap kan de gebruiker inloggen met zijn gegevens. Hij kan dit nogmaals opvragen als hij deze kwijt is.

Profielpagina

The screenshot shows the 'My Knuddle Cartoon Creator' website. At the top, there's a navigation bar with icons for Home, My Knuddle, a cartoon character, a ruler, a 'NIEUW!' button, a smiley face, and a Knuddle blog. Below this is a 'VARIAAS' section with icons for a book, a camera, and a speech bubble. The main content area features a 'PROFIEL ANALYST' profile for 'ERWIN GROENWEGEN'. The profile includes a 'ALSEMEEN' section with a 'Go naar mijn strips' link, and a 'PRESTATIES' section with a tooltip for 'De score!' indicating a minimum of 300 strips per day. The background shows a cartoon creator interface with various tools and a list of 'BESTE CARTOONISTEN'.

- 1 De profielpagina van de gebruiker
- 2 De behaalde prestaties van een gebruiker. In een tooltip komt er een beschrijving van de prestatie.
- 3 Een link om gemakkelijk de cartoons van de gebruiker te zien.

Cartoon maken

The screenshot shows the 'My Knudde Cartoon Creator' website. At the top is a navigation bar with icons for Home, My Knudde, Nieuwsbrief, Maatwerk, Nieuw, Contact, and Knudde blog. Below this is a slider for 'VANDAAG' with categories: TOPPERS, GOED, REDELIZK, and LAAG. The main section is titled 'MAAK EEN CARTOON' and features a central canvas with a large green plus sign and a yellow exclamation mark. To the right of the canvas is a panel with various cartoon characters and a 'Gaas Hiddink' character. Below the main section, there are two columns: 'CARTOON CREATOR' with a description of the tool, and 'BESTE CARTOONISTEN' with a list of names (Erwin Groenewegen) and a ranking. On the right side of the bottom section is a large image of a group of people with the text 'IN SCHITTER OP HET WITTE DOEK!' and a red button that says 'Klik hier en stem op jouw team!'. At the very bottom, there is a footer with the text 'Contact - Informatie - Cartooncreator.nl'.

De pagina om een cartoon te maken opent met een leeg canvas en opent direct het paneel om een analyse te kiezen.

Analist kiezen

My Knuddle Cartoon Creator

http://www.mylkuddle.nl/Cru/f/De-dikke

Home My Knuddle Nieuwsbrief Maatwerk Nieuw Contact Knuddle blog

VANDAAG TOPPERS GOED REDELIJK LAAG

MAAK EEN CARTOON

FC Zwolle neemt Lachman over van FC Groningen

Dat wordt van een lachertje!

1

1

CARTOON CREATOR

My Knuddle is een online cartoon creator waar jij jouw slimme, leuke of scherpe teksten in cartoons kan verwerken. Zij wordt de cartoonist.

In het menu kan je strips toevoegen, jouw profiel bekijken, snel strips beoordelen, jouw favorieten strips bekijken of het laatste nieuws bekijken en door strips voor te versinnen.

BESTE CARTOONISTEN

1	Erwin Groenewegen
2	Erwin Groenewegen
3	Erwin Groenewegen
4	Erwin Groenewegen
5	Erwin Groenewegen
6	Erwin Groenewegen
7	Erwin Groenewegen
8	Erwin Groenewegen
9	Erwin Groenewegen
10	Erwin Groenewegen

IN SCHITTER OP HET WITTE DOEK!

Klik hier en stem op jouw team!

Contact - Informatie - Cartooncreator.nl

1 Na het klikken op de analisten knop of de toevoeg knop, schuift er een paneel open met alle analisten. Na het klikken op een analist komt er een groen kader om heen. Dit geeft de gebruiker feedback.

Titel/nieuwsbericht kiezen

My Knudde Cartoon Creator

http://www.myknudde.nl/Cruijf/De-dubbel

Home My Knudde Nieuwsbrief Maatwerk **Nieuw** Contact Knudde blog

VANDAAG TOPPERS GOED REDELIJK LAAG

MAAK EEN CARTOON

FC Zwolle neemt Lachman over van FC Groningen

Dat wordt vast een lachertje!

VI HEADLINES
Voetbal nieuws van de afgelopen 24 uur.

Nieuwste Favorieten

11:42 UEFA verwerpt aanklacht van Real Madrid tegen Barça

11:42 Balende Koster: 'Titel wordt nu wel weer moeilijker'

11:42 FC Zwolle neemt Lachman over van FC Groningen

11:42 Rutten proeft een 'schuldgevoel' bij herstelde Toivonen

11:42 Beelden Sport1: Flitsende derby tussen Londense rivalen

CARTOON CREATOR

My Knudde is een online cartoon creator waar jij jouw slimme, leuke of scherpe teksten in cartoons kan verwerken. Jij wordt de cartoonist.

In het menu kan je strips toevoegen, jouw profiel bekijken, snel strips beoordelen, jouw favorieten strips bekijken of het laatste nieuws bekijken om daar strips voor te verzinnen.

BESTE CARTOONISTEN

Erwin Groenewegen

Erwin Groenewegen

Erwin Groenewegen

4. Erwin Groenewegen

5. Erwin Groenewegen

6. Erwin Groenewegen

7. Erwin Groenewegen

8. Erwin Groenewegen

9. Erwin Groenewegen

10. Erwin Groenewegen

EN SCHITTER OP HET WITTE DOEK!

Klik hier en stem op jouw team >

VRIENDEN LOTERIJ

Contact - Informatie - Cartooncreator.nl

- 1 Na het klikken op de nieuwsberichten schuift er een paneel open met de headlines van het voetbal nieuws afgelopen 24 uur. Rechts zit een tabmenu met twee knoppen om de laatste nieuwsberichten te zien of de favorieten van de gebruiker. Achter een nieuwsbericht staan twee knoppen. De pijlknop zorgt dat het nieuwsbericht in de titel van de nieuwe strip komt te staan. De sterknop zorgt er voor dat het nieuwsbericht gemarkeerd is als favoriet om later te gebruiken.
- 2 De quote knop zorgt voor een willekeurige headline in de nieuwe strip uit de headlines van de afgelopen 24 uur.

Analist zoeken

My Knudde Cartoon Creator

http://www.mynudde.nl/Onu/f/De-dikke

Home My Knudde Nieuwsbrief Maatwerk Nieuw Contact Knudde blog

VANDAAG TOPPERS GOED MEDELIZKE LAAG

MAAK EEN CARTOON

FC Zealia neemt Lachman over van FC Groningen

Dat wordt vast een lachertje!

1

ZOEK EEN ANALIST

Zoek in

Voorname

Eden	
Erwin	
Kelvin	
Vincent	

CARTOON CREATOR

My Knudde is een online cartoon creator waar jij jouw slimme, leuke of scherpe teksten in cartoons kan verwerken. Zij wordt de cartoonist.

In het menu kan je strips toevoegen, jouw profiel bekijken, snel strips beoordelen, jouw favorieten strips bekijken of het laatste nieuws bekijken om door strips voor te versinnen.

BESTE CARTOONISTEN

1	Erwin Groenewegen
2	Erwin Groenewegen
3	Erwin Groenewegen
4	Erwin Groenewegen
5	Erwin Groenewegen
6	Erwin Groenewegen
7	Erwin Groenewegen
8	Erwin Groenewegen
9	Erwin Groenewegen
10	Erwin Groenewegen

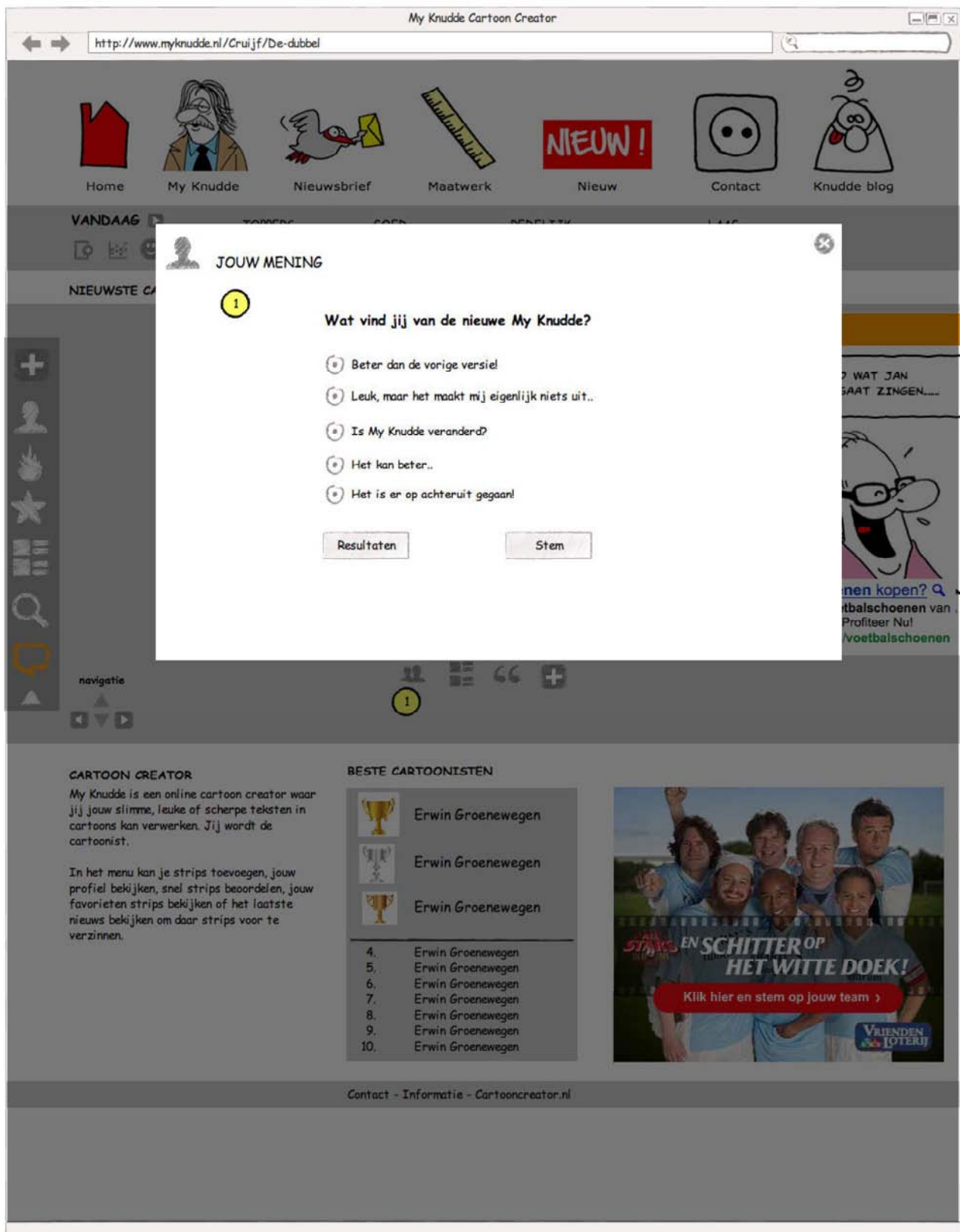
IN SCHITTER OP HET WITTE DOEK!

Kijk hier en stem op jouw team

Contact - Informatie - Cartooncreator.nl

1 Via de zoekfunctie kunnen gebruikersnamen gezocht worden. Als er op een naam geklikt wordt opent een lightwindow met het gekozen profiel.

Feedbackpagina



- 1 De poll-pagina. Als er een nieuwe poll beschikbaar is waar een gebruiker nog niet op gestemd heeft dan, is hij (in dit geval) oranje. Als een gebruiker er op gestemd heeft, dan heeft de menu knop een minder opvallende kleur.

Beheerpagina

My Knudd Cartoon Creator

http://www.mynudd.nl/Over/De-4886d

Home My Knudd Nieuwsbrief Maatwerk Nieuw Contact Knuddes blog

VANDAAG TOMERS GOED BEDRIJK LAAG BEHEERDER

NEUWSTE CARTOONS DEZE WEEK

EEN BEKER NOOS?

DEPKINT HAN MELK TOCH FLEESTE

voetbalschoenen kopen? Q
Goedkoopste voetbalschoenen van NL Vanaf € 10,- Profiteer Nu!
www.plukspot.nl/voetbalschoenen

DE TURVEL

ADAM MOET DE TURVEL FAZEN, ALS DIT NIET LUKT MOET ADAM GEMOEDEN NEMEN MET EEN EHVEL ALS EHVEL NIET KAN GA IK RETOUR BARCELONA

de-publi-keerd

voetbalschoenen kopen? Q
Goedkoopste voetbalschoenen van NL Vanaf € 10,- Profiteer Nu!
www.plukspot.nl/voetbalschoenen

ZINGEN.....

IK BEN BENEDIJND WANT JAN VERTONDEN MI GAAT ZINGEN...

voetbalschoenen kopen? Q
Goedkoopste voetbalschoenen van NL Vanaf € 10,- Profiteer Nu!
www.plukspot.nl/voetbalschoenen

CARTOON CREATOR

My Knudd is een online cartoon creator waar jij jouw slimme, leuke of scherpe teksten in cartoons kan verwerken. Zij wordt de cartoonist.

In het menu kan je strips toevoegen, jouw profiel bekijken, een strip beoordelen, jouw favorieten strips bekijken of het laatste nieuws bekijken en door strips voor te versieren.

BESTE CARTOONISTEN

Erwin Groenewegen

Erwin Groenewegen

Erwin Groenewegen

4. Erwin Groenewegen
5. Erwin Groenewegen
6. Erwin Groenewegen
7. Erwin Groenewegen
8. Erwin Groenewegen
9. Erwin Groenewegen
10. Erwin Groenewegen

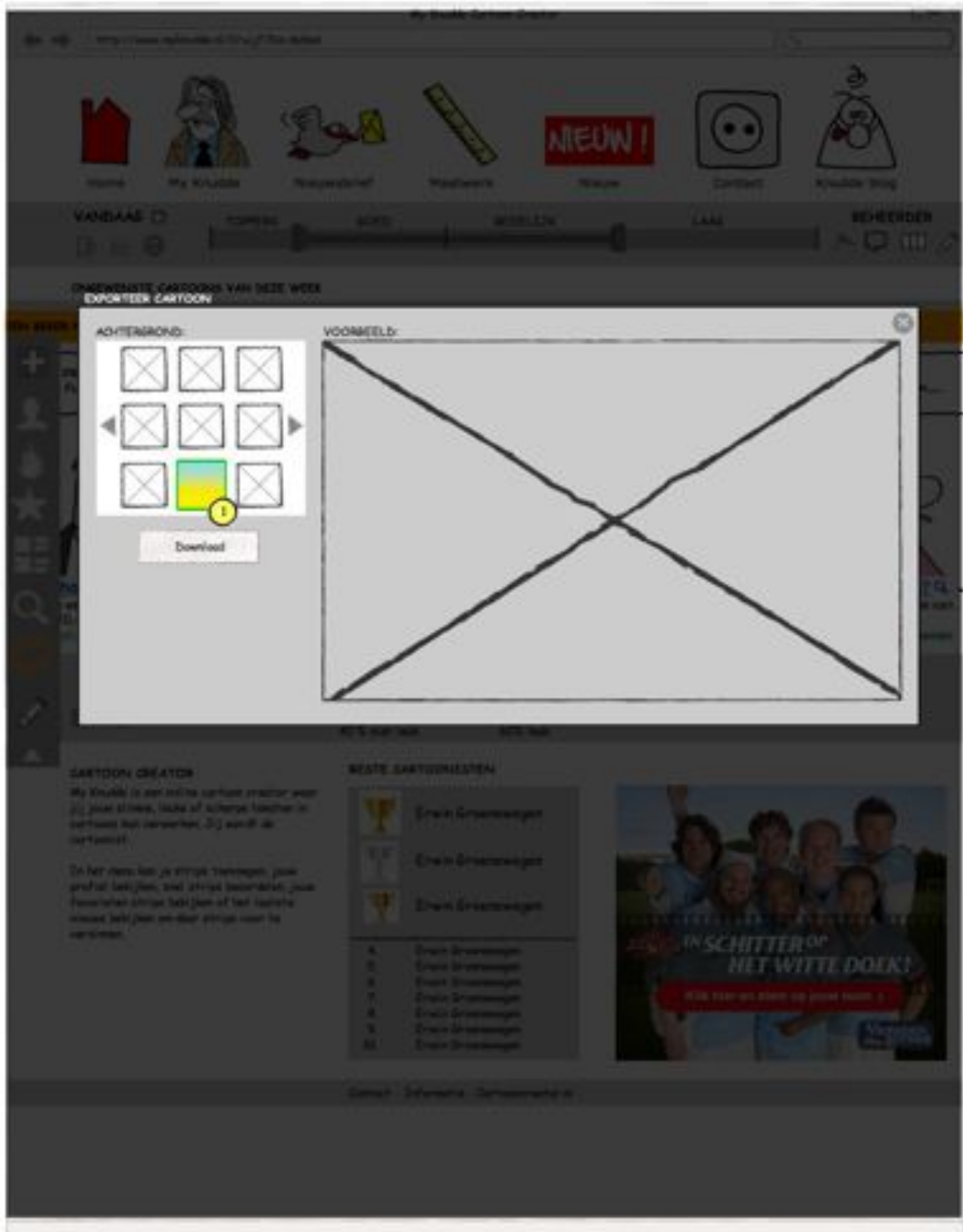
IN SCHITTER OP HET WITTE DOEK!

Klik hier en stem op jouw team!

Contact - Informatie - Cartooncreator.nl

- 1 Dit zijn moderators en beheerdersknoppen. De eerste knop is om alle cartoons te bekijken die als aangewezen gemarkeerd zijn. De tweede knop (b) het beheren van de gelij pagina uit. Daarnaast kunnen beheerders de template wijzigen en als laatste knop om nog overige instellingen te wijzigen, zoals de vinkzwarte.
- 2 Dit is de knop om een cartoon te verwijderen.
- 3 Dit is de knop om een cartoon te exporteren.

Cartoon exporteren



1 De beheerder kan een voorgestelde achtergrond selecteren wat direct zichtbaar is in het voorbeeld. Vervolgens kan hij de afbeelding downloaden.

Ongewenste cartoons bekijken

My Kruidje Cartoon Creator

http://www.mykruidje.nl/Onl/1/De-dubbel

Home My Kruidje Nieuwsbrief Maatwerk **NIEUW!** Contact Kruidje blog

VANDAAG TOPPERS GOED MISPLIK LAAG BEHEERDER

ONGEWENSTE CARTOONS VAN DEZE WEEK

EEN BEKER MOEDER?

DE DUBBEL

ZINGEN...

DEKENT HAN MELK TOCH FLEURE?

ATAX MOET DE DUBBEL PAGEN ALS DAT NIET LUKT MOET ATAX GEMOEDEN NEMEN MET EEN ENVEL ALS ENVEL NIET KAN GA IK RETOURN BARCELONA

IK BEN BENEEUWD DAT JAN VERTONCHEN NI GART ZINGEN...

Voetbalschoenen kopen? Q

Goedkoopste voetbalschoenen van NL. Vanaf € 10,-. Profiteer Nu! www.plutoport.nl/voetbalschoenen

40% niet leuk 60% leuk

CARTOON CREATOR

My Kruidje is een online cartoon creator waar jij jouw slimme, leuke of scherpe teksten in cartoons kan verwerken. Zij wordt de cartoonist.

In het menu kun je strips toevoegen, jouw profiel bekijken, en strips beoordelen, jouw favorieten strips bekijken of het laatste nieuws bekijken om door strips voor te versieren.

BESTE CARTOONISTEN

1	Erwin Groenewegen
2	Erwin Groenewegen
3	Erwin Groenewegen
4	Erwin Groenewegen
5	Erwin Groenewegen
6	Erwin Groenewegen
7	Erwin Groenewegen
8	Erwin Groenewegen
9	Erwin Groenewegen
10	Erwin Groenewegen

IN SCHITTER OP HET WITTE DOEK!

Kijk hier en stem op jouw team >

Contact - Informatie - Cartooncreator.nl

1 Overzicht van alle gemarkeerde cartoons, gesorteerd op de meeste markeringen, of oplopend naar de minste. Als de moderator of beheerder of de vlag hoverd dan verandert het icoon naar een goedgekeurde icoon. Als er dan opgeklikt wordt is de cartoon goedgekeurd.

Feedback pagina

The screenshot shows a web browser window titled "My Knudde Cartoon Creator" with the URL "http://www.mynudde.nl/Over/De-dit-dit". The navigation bar includes links: Home, My Knudde, Nieuwsbrief, Mastwerk, Nieuw!, Contact, and Knudde blog. Below the navigation bar is a progress bar with labels: VANDAAG, TOPPERS, GOED, REDDELIX, LAAG, and BEHEERDER. The main content area is titled "FEEDBACK BEHEER" and displays two columns of polls. The left column is labeled "Huidige poll" and the right column is labeled "Oude poll's". Each poll asks "Welke nieuwe onalisten zou je erbij willen zien?" and lists three options: Persoon A (49%), Persoon B (23%), and Persoon C (28%), with a total of 392 votes. The "Huidige poll" is highlighted with a yellow background. The "Oude poll's" are shown in a greyed-out state. A sidebar on the left contains icons for adding, deleting, and managing polls. At the bottom, there is a footer with links: Contact - Informatie - Cartooncreator.nl.

- 1 Dit is de pagina om de gebruikersfeedback in de vorm van polls te beheren. Als er op (1) geklikt wordt is deze pagina zichtbaar.
- 2 Dit is de actieve poll. Er is te zien wat er gestemd is. Via de eerste knop kan een nieuwe poll gemaakt worden. De tweede knop kan de huidige poll compressen. De derde knop sluit de huidige poll op in de oude polls. Hierdoor is de huidige poll niet meer actief. De derde knop zet de huidige poll aan of uit op de pagina. De laatste knop verwijst de huidige poll.
- 3 Dit zijn oude polls. Ze zijn zichtbaar in verkleinde of vergrote vorm. Ze kunnen ook verwijderd worden.

Templates beheren

The screenshot shows the 'My Knuddle Cartoon Creator' web application. At the top, there's a navigation bar with icons for Home, My Knuddle, Nieuwsbrief, Maatwerk, Nieuw, Contact, and Knuddle blog. Below this is a timeline with markers for VANDAAG, TOEGEVOEGD, GOED, BEDELEN, LAAS, and BEHEERDER. The main content area is titled 'TEMPLATE BEHEER' and shows three templates. The first template is selected, and a detailed view for 'AFBEELDINGENBEHEER: TEMPLATE 1' is displayed. This view includes sections for 'Bart van Maatwerk', 'Zaken Dieren', and 'Beeld van der grise'. The 'Zaken Dieren' section has a 'Titel afbeelding' field and a 'Groep' dropdown menu. The 'Beeld van der grise' section has a 'Beeld van der grise' field. The right side of the view has a 'AFBEELDING TOEVOEGEN' section with a 'Ziek een afbeelding' field and a 'Groep' dropdown menu, and a 'GROEP TOEVOEGEN' section with a 'Maak een groep een' field. The bottom of the interface has a footer with 'Contact - Informatie - Cartooncreator.nl'.

- 1 Dit is het overzicht met alle templates. De gebruiker kan hier klikken op een template om deze actief te maken. Als er op het bovenste icoontje geklikt wordt, opent het een scherm met het beheer van de bijbehorende afbeeldingen. Met de tweede knop kan een template verwijderd worden.
- 2 Dit is het overzicht van alle instellingen met bijbehorende afbeeldingen. De eerste knop zorgt er voor dat de titel en de groep geüpload kan worden. Daarnaast of de afbeelding zichtbaar is op de pagina en als laatste een knop om het te verwijderen.
- 3 Dit is het paneel om een afbeelding toe te voegen. Er moet een afbeelding geüpload worden, een beschrijving toegevoegd worden en bij welke groep de afbeelding komt.

Instellingen

My Knudde Cartoon Creator

http://www.mylknudde.nl/Cru/f/De-dubbel

Home My Knudde Nieuwsbrief Maatwerk Nieuw Contact Knudde blog

VANDAAG TOPPERS GOED REDELIJK LAAG BEHEERDER

INSTELLINGEN

Stel hier de voorkeuren van de stemmen in. Als er op een strip geklikt wordt krijgt het de onderstaande voorkeuren van de stemmen erbij.

GEBRUIKERS

Leuk: 1 Niet leuk: 1

MODERATORS

Leuk: 5 Niet leuk: 5

GEBRUIKERS

Leuk: 20 Niet leuk: 20 Type: 25

☐ Direct bij de leuke van vinding

Contact - Informatie - Cartooncreator.nl

1 Op deze pagina kunnen overige instellingen toegepast of gewijzigd worden. Dat is in dit geval alleen nog de voorkeuren van de stemmen.



BIJLAGE I:
Verbetervoorstel nieuwe website
en het testplan

verbetervoorstel

MY KNUDDE

28-06-2011 - versie 1.0

Erwin Groenewegen
20061496
Communication &
Multimedia Design

De Haagse Hogeschool

Bitfactory B.V.
Rotterdam

1. Inleiding	3
2. Verbetervoorstel	4
<i>2.1 Conclusie testplan</i>	<i>4</i>
<i>2.2 Verbeterpunten</i>	<i>6</i>
Externe bijlagen	11
<i>Bijlage A: Testplan</i>	<i>11</i>

1. Inleiding

Dit verbetervoorstel is geschreven in het kader van het afstudeerproject My Knudde van Erwin Groenewegen. De nieuwe website van myknudde.nl is aan een gebruikerstest onderworpen en daar uit is een conclusie met aanbevelingen gekomen. Het doel van dit document is om te laten zien hoe de conclusie en verbeterpunten van het testplan in de nieuwe website van myknudde.nl geïntegreerd kunnen worden. Dit document is geschreven voor de opdrachtgever Joris Rijpma van Bitfactory.

28-06-2011,
Rotterdam

2. Verbetervoorstel

Het doel van dit document is om aan te geven hoe de conclusie en aanbevelingen van het testplan geïntegreerd kan worden in de nieuwe website van My Knudde. Dit hoofdstuk zal daar op in gaan. Allereerst zal nog terug gegrepen worden op de conclusie en aanbevelingen van het testplan. Daarna zal besproken worden hoe dit in de website geïntegreerd kan worden.

2.1 Conclusie testplan

Na het uitvoeren van de gebruikerstest blijkt dat de website een goede verbetering is ten op zichte van de huidige versie van My Knudde. Van te voren was de volgende onderzoeksvraag gesteld:

"Heeft de vernieuwde website van myknudde.nl een laagdrempelig niveau en biedt de website genoeg faciliteiten om de gebruiker meer voldoening te geven dan de huidige website te geven?"

Deze onderzoeksvraag is verdeeld in deelvragen om het meetbaar kunnen maken. De volgende deelvragen waren ontwikkeld:

- Kunnen de testpersonen gemakkelijk een cartoon ontwikkelen?
- Wat is het effect van twee navigatiemogelijkheden op de website?
- Biedt de website genoeg ondersteuning en feedback aan de testpersonen?
- Wat is de mening van de testpersonen over de nieuwe functies van de website?

De testpersonen konden sneller een cartoon maken en vonden het leuk om de website te gebruiken. Op alle deelvragen in het testplan was ook voor zo ver mogelijk een positief resultaat gekomen. De globale onderzoeksvraag was daarmee ook positief afgesloten. Maar niet alles van de website was goed volgens de testpersonen. Ze misten vooral veel feedback en wilde een uitleg of een handleiding van de website. Ze werden niet goed genoeg begeleid door de website waardoor ze langer over testtaken deden en gebruikte meer muiskliks dan eigenlijk nodig was. Vooral van de topscoorderfunctie werd helaas niet het nut er van begrepen. Er werd ook geen combinatie gemaakt van de sorteerfunctie en filterfunctie gebruikt. De testpersonen gebruikte altijd maar één van de twee functies. Het toetsenbord werd ook minder gebruikt dan verwacht was.

Uit een analyse van de resultaten van het testplan zijn de onderstaande aanbevelingen ontwikkeld:

Beschrijving fout	Oorzaak fout	Prioriteit	Aanbevolen oplossing
Testpersonen konden niet het registratie-/inlogpaneel vinden.	Ze zijn van andere websites gewend dat dit rechts bovenin is. Dus verwachten ze dit hier ook.	Hoog	Plaats dit rechts boven in op de website.
De testpersonen konden de plaats knop niet snel vinden.	Deze zat te dichtbij de knoppen om een cartoon in te vullen en de navigeerknop leek daardoor op de knop om een cartoon te plaatsen.	Hoog	Laat deze visueel meer opvallen en zet deze niet te dicht bij de knoppen om de cartoons in te vullen.

Beschrijving fout	Oorzaak fout	Prioriteit	Aanbevolen oplossing
De naam topscoorder gaf een verkeerde associatie. En werd het als sorteerv functie geassocieerd.	De testpersonen dachten dat het de beste cartoons waren in plaats van nog niet beoordeelde. Dit kwam door de naam.	Hoog	Integreer dit als een sorteerv functie in de bovenste balk en verander de naam topscoorders naar een beschrijving van de functie.
Testpersonen hadden soms nog te veel moeite met het uitvoeren van een taak.	De testpersonen hadden meer behoefte aan feedback en uitleg van de functies en pagina's.	Hoog	Geef meer feedback en leg alle stappen bij het maken van een cartoon uit. Bied ook een uitleg van heel de pagina.
De testpersonen gebruikte alleen het sorteren of filteren. De filterfunctie was ook niet duidelijk voor de testpersonen wat het deed.	Testpersonen zagen de filterfunctie niet of snapte niet wat het verschil tussen sorteren en filteren was. Ze gebruikte altijd maar één van de twee.	Normaal	Gebruik alleen de sorteerv functie of filterfunctie. De voorkeur gaat uit naar de sorteerv functie.
Testpersonen legde niet de link om een VI headline toe te kunnen voegen in een cartoon	Ze begrepen wel dat het ook een link was naar het nieuwsbericht, maar niet dat het ingevoerd kon worden. De pijlknop maakte dit niet duidelijk.	Normaal	Zorg dat het visueel zichtbaar is dat een headline toegevoegd kan worden of toegevoegd is. Zorg ook voor betere iconen.
De testpersonen klikte vaak op de label van het menu in plaats op het icoon.	Zij dachten dat het ook klikbaar zou zijn.	Normaal	Zorg dat de labels ook een link zijn.
Een testpersoon vond de negatieve prestatie, geen prestatie.	Hij associeerde een prestatie met iets positiefs en dit was negatief en vond hij daardoor geen prestatie.	Laag	Neem alleen positieve prestaties op.

Overige opmerkingen of aanbevelingen

Beschrijving opmerking	Aanbevolen oplossing
De testpersonen willen eventueel ook op de titels of tekst van een cartoon zoeken.	Bij het zoekveld kan een extra optie zijn om geavanceerd te kunnen zoeken.
Het profiel kan de reputatie laten zien en de laatst behaalde prestaties laten zien	Het inlogpaneel kan compact weergegeven worden met een dropdown functie om de reputatie en de laatste prestatie te zien.
Een testpersoon gaf ook aan dat hij het leuk zou vinden om andere testpersonen te kunnen volgen	Door dit te doen kan in het zoekveld ook mogelijk om testpersonen die jij volgt te bekijken.

2.2 Verbeterpunten

Er is op basis van de verbeterpunten een mockup gemaakt hoe de website verbeterd moet worden. Dit is via wireframing gedaan.



Afbeelding 1 - Het verbetervoorstel voor myknudde.nl

Allereerst is het gehele menu naar rechts bovenin verplaatst. Dit is gedaan omdat de gebruikers het inloggen/registreren en het profiel op deze plek verwachten. Door heel het menu daar naar toe te verplaatsen blijft het menu bij elkaar en zal het niet versplinteren over heel de website. Verder is er nu meer ruimte om cartoons te bekijken en leidt het menu minder af voor de gebruikers. De volgorde van het menu is op dezelfde manier gelaten als in de vorige versie alleen is dit nu horizontaal gemaakt.

Het profiel opende vroeger in eerste instantie een nieuw scherm. Er is voor een snelkoppeling gekozen om in te loggen of te registreren. Als er op de profielknop geklikt wordt kan een gebruiker direct zijn email en wacht invoeren om in te loggen. Daarna kan de gebruiker zijn profiel openen, zoals nu van toepassing is. Van daar uit kan de gebruiker ook zijn wachtwoord opvragen en registreren. Dit is ook voor het zoeken gemaakt. Gebruikers kunnen via de zoekknop direct een term invoeren en welke bijbehorende categorie ze willen gebruiken.



Afbeelding 2 - De snelkoppeling om in te loggen.



Afbeelding 3 - De snelkoppeling om te zoeken

De filterbalk en sorteerfunctie zijn weg en hebben plaats gemaakt voor dropdown velden waarmee de gebruiker zijn cartoons kan sorteren en filteren. Op deze manier wordt er gebruik gemaakt van beide functies maar in één element. De gebruikers kunnen een periode aangeven wat bestaat uit vandaag, gisteren, twee dagen geleden of deze week. Dan kunnen zij de kwaliteit aangeven wat bestaat uit alle cartoons, alles vanaf een hoge waardering en alles vanaf een gemiddelde waardering.



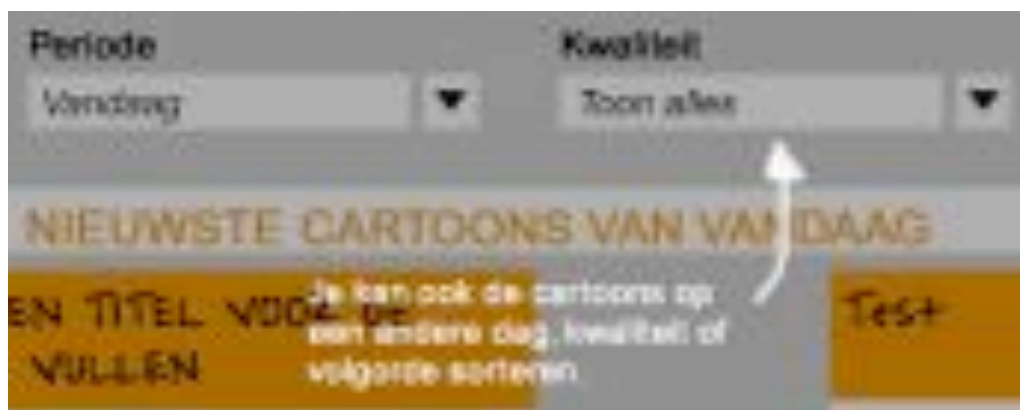
Afbeelding 4 - Het vernieuwde sorteer en filtersysteem

Verder is er bij de cartoon creator een stappenplan opgesteld hoe de gebruikers een cartoon kunnen toevoegen. Hiermee moet in drie stappen aangeven hoe eenvoudig het is om een cartoon te maken.

Er is ook een handleiding toegevoegd. Via deze handleiding komt er een laag over de pagina met aanwijzingen wat elke functie of element doet. Dit moet er voor zorgen dat de gebruikers altijd begrijpen wat de website kan doen. Dit moet ook in combinatie met tooltips op elementen, zoals nu op de nieuwe versie ook geval is.



Afbeelding 5 - De handleiding van de website



Afbeelding 6 - Een vergrote deel van de handleiding

De pagina om een cartoon te plaatsen is ook iets gewijzigd. Zo zit er nu een tekstuele beschrijving bij hoe een gebruiker een cartoon plaatst. Daaronder staat een stappenplan wat zij kunnen aflopen. De gebruikers kunnen op de stappen klikken. Als er op de eerste stap wordt geklikt, dan opent het de balk met analisten. Als er een analist geselecteerd is komt er een vink achter de stap te staan en kleurt het icoon onder de cartoon groen. Dit bevestigt voor de gebruiker hoe ver zijn cartoon is. Als de gebruiker over een stap of een knop onder de cartoon beweegt, dan licht bijvoorbeeld de titel of de tekstballon op. Dit is gedaan, zodat de gebruikers weten waar de functie effect op heeft. De knop om het paneel van de analisten te verbergen is naar boven geplaatst. Dit is gedaan zodat de gebruiker dit niet verwarren met de pijl om naar de volgende cartoon te gaan. De plaats knop is ook apart gezet, zodat deze meer opvalt.



Afbeelding 7 - Het nieuwe scherm om een cartoon toe te voegen.

De Voetbal International Headlines zijn ook wat gewijzigd. Gebruikers begrepen dat je naar het artikel kon gaan door er op te klikken, maar snapte niet dat je dit kon invoegen in een cartoon. De gebruikers vonden het ook verwarrend dat dit als favoriet gemarkeerd kon worden, omdat je ook cartoons als favoriet kon markeren. Daarom kan de favorieten knop weg en altijd de laatste headlines laten zien. Er staat nu ook expliciet een beschrijving bij wat er met de headlines gedaan kan worden. Verder staat er nu ook bij “plaats dit in cartoon” om te zorgen dat de gebruikers volledig begrijpen dat je dit in een cartoon kan invoeren.

Dit zijn alle belangrijke wijzigingen. De testpersonen gaven ook aan dat zij de volgende wensen hebben:

- Het kunnen zoeken op titels en teksten van een cartoon.
- Je reputatie en laatst behaalde prestatie zijn zichtbaar in de snelkoppeling van het inlogscherf.
- Andere gebruikers van My Knudde kunnen volgen, zoals bij Twitter. Hiermee zouden zij op de hoogte kunnen worden gehouden van al hun geplaatste cartoons.

Dit zijn wat kleinere functionaliteiten, maar kan er wel voor zorgen dat de gebruikers meer plezier hebben op de website en zij dus langer blijven. De bovenstaande wijzigingen kunnen er voor zorgen dat de website van My Knudde nog beter geaccepteerd wordt door de doelgroep.



Afbeelding 8 - Het nieuwe paneel om een VI headline toe te voegen.

Externe bijlagen

Bijlage A: Testplan



testplan

MY KNUDDE

27-06-2011 - versie 1.4

Erwin Groenewegen
20061496
Communication &
Multimedia Design

De Haagse Hogeschool

Bitfactory B.V.
Rotterdam

INHOUDSOPGAVE

1. Inleiding	4
2. Het testplan	5
<i>2.1 Probleemstelling</i>	<i>5</i>
<i>2.2 Doelstelling</i>	<i>5</i>
<i>2.3 Opdrachtoomschrijving</i>	<i>5</i>
<i>2.4 Onderzoeksvragen</i>	<i>5</i>
<i>2.4.1 Globale onderzoeksvraag</i>	<i>5</i>
<i>2.4.2 Deelvragen</i>	<i>5</i>
<i>2.5 Testopstelling</i>	<i>6</i>
<i>2.5.1 Testomgeving</i>	<i>6</i>
<i>2.5.2 Uitvoering</i>	<i>6</i>
<i>2.5.3 Testpersonen</i>	<i>7</i>
<i>2.5.4 Test opstelling</i>	<i>8</i>
<i>2.6 Hulpmiddelen</i>	<i>9</i>
<i>2.6.1 Hardware en software</i>	<i>9</i>
<i>2.6.2 Observatieformulieren</i>	<i>9</i>
<i>2.6.3 Enquête en interview</i>	<i>9</i>
<i>2.7 Usability heuristics</i>	<i>10</i>
<i>2.7.1 Effective</i>	<i>10</i>
<i>2.7.2 Efficient</i>	<i>10</i>
<i>2.7.3 Engaging</i>	<i>10</i>
<i>2.7.4 Error tolerant</i>	<i>10</i>
<i>2.7.5 Easy to learn</i>	<i>10</i>
<i>2.8 Planning</i>	<i>11</i>
3. Voorbereiding	12
<i>3.1 Operationalisatie</i>	<i>12</i>
4. Testtaken	14

4.1 Testtaak 1A: Hoe snel kan een testpersoon een account aanmaken?	14
4.2 Testtaak 1B: Hoe snel kan een testpersoon een cartoon plaatsen?	14
4.3 Testtaak 2: Bekijk en beoordeel 5 cartoons, markeer er een aantal als favoriet	15
4.4 Testtaak 3: Zoek een andere testpersoon en bekijk zijn prestaties	15
4.5 Testtaak 4: Maak een cartoon op basis van een VI headline.	16
4.6 Testtaak 5: Gebruik de topscoorder functie om snel te beoordelen	16
5. Analyse resultaten	17
5.1 Testtaken resultaten	17
5.2 Enquête en interview	18
6. Conclusie en aanbevelingen	19
6.1 Conclusie	19
6.2 Aanbevelingen	21
Bijlagen My Knudde testplan	23
<i>Bijlage A: Testkaarten voor de testpersonen</i>	24
<i>Bijlage B - Observatieformulier per testtaak</i>	25
<i>Bijlage C - Interview en vragenlijst</i>	28
<i>Bijlage D - Ingevulde totaalscore</i>	30
<i>Bijlage E: Enquêteformulieren</i>	32
<i>Bijlage F: Persona's</i>	46
<i>Bijlage G: Ingevulde testtaken per testpersoon</i>	49

1. Inleiding

Dit document is geschreven in het kader van het afstuderen van Erwin Groenewegen. Het document dient als testplan voor de usability test van de vernieuwde website van My Knudde.

Het doel van dit document is om inzicht te geven in de usabilitytest voor My Knudde. Het document kan als leidraad dienen voor de usabilitytest. Er zal een omschrijving van het probleem en de doelstelling bevatten om het doel van het testen van de website concreet te maken. Verder beschrijft dit document hoe, wanneer en met welke middelen er getest gaat worden. Aan de hand van de resultaten van de test is een conclusie met een aanbeveling opgesteld.

Dit document is geschreven voor de opdrachtgever Joris Rijpma van Bitfactory.

21-06-2011,
Rotterdam

2. Het testplan

Het hoofdstuk doelstelling zal beschrijven waarom en wat er getest wordt. Dit zal onderverdeeld zijn in een probleemstelling, doelstelling, opdrachtschrijving, onderzoeksvraag en deelvragen.

2.1 Probleemstelling

Er is een vernieuwde website voor myknudde.nl ontwikkeld. Het is daardoor onzeker of het vernieuwde concept, maar ook de vernieuwde vorm van interactie begrepen zal worden door de huidige bezoekers. Daarom moet dit getest worden.

Onderzoek of de testpersonen het vernieuwde concept begrijpen en wat hun mening hierover is. Onderzoek ook of de testpersonen problemen ondervinden tijdens het bezoeken van de website.

2.2 Doelstelling

Na het testen zal er een advies beschikbaar zijn. Wanneer dit advies ter harte wordt genomen zullen de gebruikers het nieuwe concept van myknudde.nl begrijpen en de gebruikers sneller door de website kunnen navigeren. De door de gebruiker geplaatste inhoud van een cartoon zal ook een betere kwaliteit hebben dan voor de huidige situatie.

2.3 Opdrachtschrijving

De usabilitytest zal kwalitatieve en kwantitatieve waarden gaan verzamelen. Op deze manier zal er een meetbaar resultaat zijn om een onderzoeksvraag en deelvragen te onderzoeken. Zo zal onderzocht worden of de testpersonen het concept begrijpen en of zij plezier beleven tijdens het uitvoeren van testtaken. Dit wordt door middel van een observatie, enquête en een interview onderzocht

2.4 Onderzoeksvragen

Het is noodzakelijk om vooraf te definiëren wat er onderzocht gaat worden om achteraf te kunnen bekijken of deze doelen behaald zijn. Dit is onderverdeeld in twee delen, namelijk de globale onderzoeksvraag en de specifieke onderzoeksvragen. De globale onderzoeksvraag zal aangeven waar de website in brede zin op onderzocht wordt en de specifieke onderzoeksvragen geeft aan welke specifieke delen van de globale onderzoeksvraag onderzocht zullen worden.

2.4.1 Globale onderzoeksvraag

De globale onderzoeksvraag voor myknudde.nl luidt als volgt. Heeft de vernieuwde website van myknudde.nl een laagdrempelig niveau en biedt de website genoeg faciliteiten om de gebruiker meer voldoening te geven dan de huidige website te geven?

2.4.2 Deelvragen

Om de globale onderzoeksvraag te kunnen onderzoeken, zijn er een aantal deelvragen ontwikkeld. Deze deelvragen onderzoeken ieder een gedeelte van de globale onderzoeksvraag. Alle onderzoeksvragen bij elkaar omvatten de globale onderzoeksvraag.

- Kunnen de testpersonen gemakkelijk een cartoon ontwikkelen?
- Wat is het effect van twee navigatiemogelijkheden op de website?
- Biedt de website genoeg ondersteuning en feedback aan de testpersonen?
- Wat is de mening van de testpersonen over de nieuwe functies van de website?

2.5 Testopstelling

De opstelling, uitvoering en testpersonen zal in dit hoofdstuk beschreven worden. Er zal aangegeven worden wat en waar de testlocatie is, hoe de test uitgevoerd zal worden en welke activiteiten hiermee samenhangen en een overzicht van welke testpersonen aan de test mee doen.

2.5.1 Testomgeving

De test zal zich afspelen in het pand van de opdrachtgever Bitfactory. Er wordt een aparte ruimte gereserveerd, waar een laptop met bijbehorende software geplaatst zal worden. In deze ruimte zal plaats zijn voor de testpersoon en de observator. Het zal misschien niet mogelijk zijn om alle testpersonen naar Bitfactory te laten komen vanwege de tijd of afstand, daarom zal er ook op een andere locatie getest worden. Dit kan bij de testpersonen of observator thuis of in het usabilitylab van De Haagse Hogeschool. De laptop zal mee genomen worden naar deze locatie.

2.5.2 Uitvoering

De test zal individueel afgenomen worden. De test zal in drie delen opgesplitst worden. Allereerst is er het ontvangst. De testpersonen zullen welkom geheten worden, wat drinken aangeboden worden, aansluitend een introductie gegeven worden over het bedrijf en het project My Knudde en als laatste zal er uitleg gegeven worden over de test. Er zal ingegaan worden op het doel en de uitvoering van de test, zodat de testpersoon weet wat hij kan verwachten tijdens de test.

Het tweede deel omvat de uitvoering van de test. Vooraf aan de test zal de laptop met benodigde software klaar staan om een test uit te voeren. De testpersoon vult een lijst in met zijn of haar algemene gegevens, zodat achteraf duidelijk te zien is dat de testpersoon representatief was en te analyseren is of bepaalde eigenschappen van een testpersoon effect heeft op de website, zoals zijn computerniveau of -gebruik. Vervolgens gaat de test inhoudelijk verder met de uit te voeren testtaken. Deze worden (gedeeltelijk) door de begeleider uitgelegd en de begeleider/observator(s) vult het observatieformulier in.

In het laatste deel wordt er nog een enquête ingevuld met vragen over de taken of de website en feedback over de website gevraagd.

2.5.3 Testpersonen

Voor deze test is gezocht naar representatieve testpersonen. Dit houdt in dat er gezocht is naar testpersonen die zo veel mogelijk overeenkomen met de MyKnudde doelgroep. Het doelgroeponderzoek aan het begin van de afstudeerproject van de student Erwin Groenewegen wordt hiervoor gebruikt. Het onderwerp van de website is cartoons maken gebaseerd op de actualiteiten in de voetbalwereld. Daarom zijn alle testpersonen minimaal geselecteerd op hun interesse voor voetbal. Er wordt daarom nu ook een vergelijking gemaakt met de persona's, zodat duidelijk is in hoeverre de doelgroep representatief is.

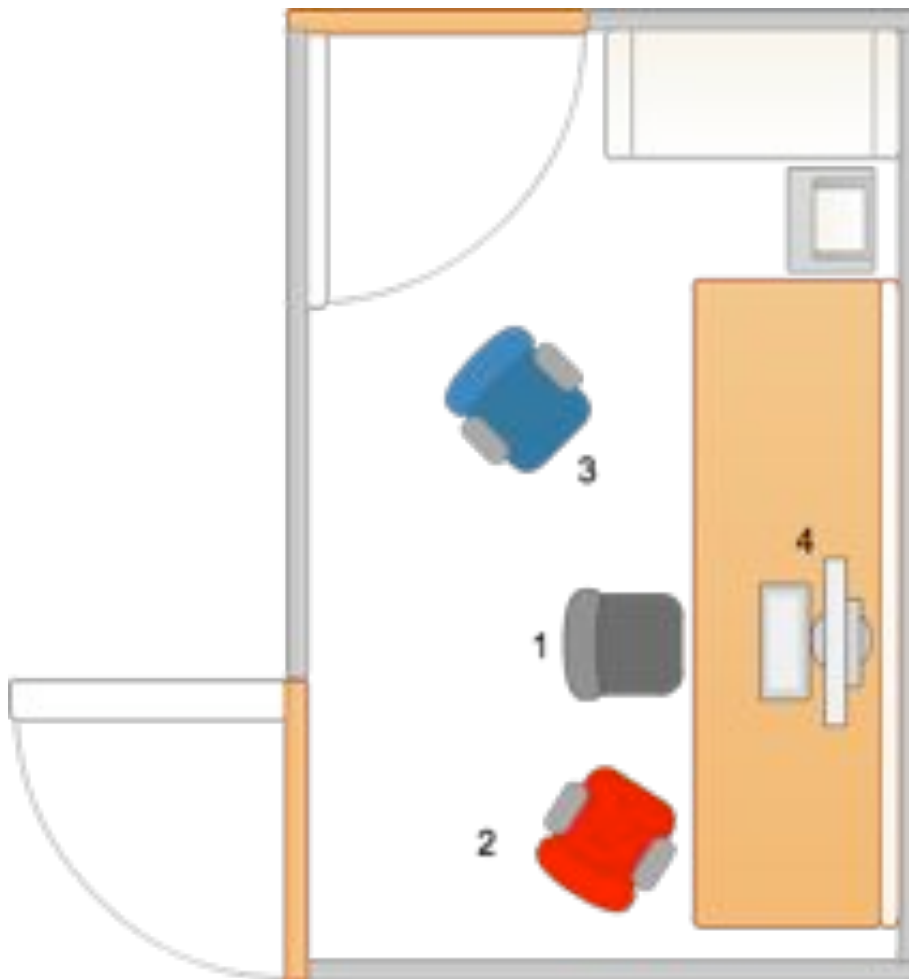
De testpersonen hebben een gemiddeld opleidingsniveau van HBO, waarbij er één uitzondering is en de testpersoon een VMBO opleidingsniveau heeft. De gemiddelde opleidingsniveau van de persona's ligt tussen het MBO en HBO in. Alle testpersonen zijn mannelijk waar bij de persona's ook mannen voornamelijk de doelgroep zijn. De testpersonen hebben een gemiddelde leeftijd van 26 jaar, en de persona's 36. Verder hebben alle testpersonen affiniteit met voetbal. Zij zitten zelf in een voetbalelftal of volgen de voetbalwereld nauw en hebben soortgelijke interesses. Dit geldt ook voor de doelgroep. Het computergebruik en -niveau ligt iets hoger dan de persona's.

Hieronder volgt een opsomming van de testpersonen:

- Angelo Vaudo
- Quintijn Jansson
- Bart Numan
- Eric Groenewold
- Ken van den Boogaard
- Dennis Groenewegen

2.5.4 Test opstelling

Tijdens het uitvoeren van de test zal de volgende opstelling van toepassing zijn:



1. Locatie testpersoon: De testpersoon zal plaats nemen op stoel (1) en zal de test via de laptop (4) uitvoeren.
2. De begeleider / observator-1: Zal plaats nemen op stoel (2) en de test afnemen. De begeleider zal de testsessie begeleiden, maar ook de eerste observator zijn.
3. Observator-2: Indien mogelijk zal er op stoel (3) nog een observator plaatsnemen om aantekeningen te maken en formulieren in te vullen.
4. Apparatuur: Laptop om de usabilitytest mee uit te voeren.

2.6 Hulpmiddelen

Om de test af te nemen zal er gebruik gemaakt worden van verschillende hulpmiddelen. Dit maakt het proces van testen makkelijker, maar ook de evaluatie.

2.6.1 Hardware en software

Tijdens de test zullen de testpersonen gefilmd worden en wordt ook het geluid opgenomen om achteraf nog te kunnen analyseren hoe zij de website gebruikte en welke verbale en non-verbale uitingen zij hadden. Ook wordt het bureaublad van de computer gefilmd. Hierdoor is te zien welke handelingen, paden en bewegingen met de muis door de testpersoon wordt gedaan.

De software die gebruikt zal worden is Silverback voor op de Mac. Dit is een softwarepakket waarbij de testpersoon via de webcam gefilmd wordt en tegelijkertijd het bureaublad, de cursor en de gemaakte clicks registreert. De software zal ook de audio opnemen. De computer waarmee getest wordt is een Macbook Air.

2.6.2 Observatieformulieren

Er zijn een aantal testtaken uitgezet voor de testpersoon. Voor elke testtaak zal een observatieformulier gemaakt worden. In dit observatieformulier zullen de taken en doelen beschreven zijn die zijn gebaseerd op de globale onderzoeksvragen en deelvragen. Deze observatieformulieren zijn terug te vinden in bijlage B, observatieformulieren.

2.6.3 Enquête en interview

Na de test zal de testpersoon een enquête in moeten vullen, zodat schriftelijk vastgelegd wordt hoe zijn of haar ervaringen met de website zijn. In de enquête wordt ingegaan op verschillende aspecten van de 5 e's van usability. Er zijn open vragen opgesteld, zodat de testpersoon zijn ervaring ook in zijn eigen woorden kan beschrijven. Op basis van deze antwoorden wordt er kort op deze antwoorden doorgevraagd via een interview. De enquête kunt u vinden in Bijlage C.

2.7 Usability heuristics

Om de website te beoordelen op gebruiksvriendelijkheid (usability), wordt er gekeken naar de 5 E's van usability¹. Dit zijn Effective, Efficient, Engaging, Error tolerant en Easy to learn. De testpersonen zullen een aantal testtaken moeten uitvoeren. Elke testtaak heeft een koppeling met de 5 E's. In de evaluatie zal bekeken worden hoe goed de testpersonen scoorden op de 5 E's. Als eerst zal er een beschrijving van 5 E's zijn.

2.7.1 Effective

Het aspect Effective houdt zich bezig met de effectiviteit van de website. Er wordt gekeken of de testpersonen de doelen kunnen behalen en hoe accuraat dit gaat.

2.7.2 Efficient

Efficient is het aspect wat kijkt hoe efficiënt en snel een taak uitgevoerd is. Dit wordt in verstreken tijd en aantal muiskliks gemeten. Hierdoor is een beeld te schetsen hoe efficiënt de testpersonen handelen op de website.

2.7.3 Engaging

Het engaging aspect gaat over de tevredenheid van de testpersonen. Vinden zij het leuk wat zij doen of gaat dit met tegenzin? Dit wordt gemeten via positieve en negatieve uitingen. Hierin wordt een onderscheid gemaakt in positieve en negatieve uitingen op de (web)techniek of op het concept en de vormgeving. Er wordt voor myknudde.nl een prototype getest waardoor er niet naar de grafisch vormgeving gekeken wordt, maar meer op structuur niveau, zoals of alle elementen op de goede plaats zitten en of het concept aanslaat bij de testpersonen.

2.7.4 Error tolerant

Mensen maken nou eenmaal fouten en het is aan de ontwerper de taak om te zorgen dat dit gebruiksvriendelijk opgelost wordt of zelfs voorkomen kan worden. Dit is het aspect van error tolerant. De errors worden gemeten via fouten (of meldingen) die tijdens de test verschijnen, maar ook of de gebruiker aangeeft dat iets niet klopt.

2.7.5 Easy to learn

Het laatste aspect waar naar gekeken wordt is easy to learn. Er wordt gekeken hoe lang de gebruiker er over doet om de uit te voeren taken te leren. Achteraf wordt gevraagd of zij dit moeilijk vonden.

¹ Quesenbery - The five E's of usability:
<http://www.wqusability.com/articles/more-than-ease-of-use.html>

2.8 Planning

De onderstaande planning wordt aangehouden om de test uit te voeren. Het omschrijft de datum, de tijd en de naam van de testpersoon.

Datum	Tijd	Testpersoon
17-06-2011	14:15 uur	Quintijn Jansson
20-06-2011	09:30 uur	Angelo Vaudo
20-06-2011	10:30 uur	Bart Numan
20-06-2011	17:30	Ken van den Boogaard
21-06-2011	18:30 uur	Dennis Groenewegen
22-06-2011	14:15 uur	Eric Groenewold en Frenk Toet

3. Voorbereiding

3.1 Operationalisatie

Het hoofdstuk operationalisatie gaat over het meetbaar maken van de onderzoeksvragen. Er zal per vraag aangegeven worden wat de meeteenheden zijn en wanneer dit gemeten wordt.

Deelvraag	Meeteenheid	Bereik	Meet moment
<i>Kunnen de testpersonen gemakkelijk een cartoon ontwikkelen?</i>			
Kunnen de testpersonen een cartoon ontwikkelen?	Uitgevoerd (ordinaal)	Ja / Nee	Usabilitytest
Hoe snel kunnen de testpersonen een cartoon ontwikkelen?	Tijdsduur (continu)	00:00:00	Usabilitytest
Hoeveel handelingen moet de testpersoon verrichten om een cartoon te plaatsen?	miskliks (ratio)	aantal keer	Usabilitytest
Wat is de mening van de testpersonen na het maken van een cartoon?	reacties (nominaal)	Zelf invullen door testpersoon	Enquête Interview
<i>Wat is het effect van twee navigatiemogelijkheden op de website?</i>			
Welke navigatie mogelijkheden gebruikt de testpersoon om te navigeren?	Gebruikt (ordinaal)	muis / toetsenbord / beide	Usabilitytest
Heeft de testpersoon beide soorten navigatievormen gebruikt?	Gebruik (ordinaal)	Niet Weinig Veel	Usabilitytest
Waarom gebruikt de testpersoon deze navigatiemogelijkheden	reacties (nominaal)	Zelf invullen door testpersoon	Enquête Interview
<i>Biedt de website genoeg ondersteuning en feedback aan de testpersonen?</i>			
Kan de testpersoon door de website navigeren, zonder dat daar hulp voor nodig is, in welke vorm dan ook?	Hulp gevraagd (nominaal)	aantal keer	Usabilitytest
Geeft de testpersoon positieve of negatieve feedback tijdens het uitvoeren van handelingen?	Reacties (nominaal)	aantal keer	Usabilitytest

Deelvraag	Meeteenheid	Bereik	Meet moment
<i>Wat is de mening van de testpersonen over de nieuwe functies van de website?</i>			
Wat vinden de testpersonen van de nieuwsfunctie?	reacties (nominaal)	Zelf invullen door testpersoon	Enquête Interview
Wat vinden de testpersonen van de topscoordersfunctie?	reacties (nominaal)	Zelf invullen door testpersoon	Enquête Interview
Is de testpersoon tevreden over de structuur?	reacties (nominaal)	Zelf invullen door testpersoon	Enquête Interview
Wat vond de testpersoon van de website?	Gebruik (ordinaal)	Niet leuk / Neutraal / Leuk	Enquête Interview

4. Testtaken

De huidige website is doorlopen via een Heuristic Evaluation. Samen met de Heuristic Evaluation en de onderzoeksvragen zijn de volgende testtaken opgesteld.

4.1 Testtaak 1A: Hoe snel kan een testpersoon een account aanmaken?

Testtaak 1A: Hoe snel kan een testpersoon een account aanmaken?		
Omschrijving:	De nieuwe my knudde biedt ondersteuning voor profielen. Daarom wordt er in deze testtaak uitgegaan van het aanmaken van een profiel.	
Stappen:	1.	Klik op de profielknop.
	2.	Vul de velden in om te registreren.
	3.	Log in
In te voeren gegevens	Kwalitatief	
	- Doel bereikt? - Observatie	
		Kwantitatief
		- Verstreken tijd - Aantal clicks - Aantal vragen - Negatieve/positieve uitingen

4.2 Testtaak 1B: Hoe snel kan een testpersoon een cartoon plaatsen?

Testtaak 1B: Hoe snel kan een testpersoon een cartoon plaatsen?		
Omschrijving:	Na het inloggen kan de testpersoon direct posten. Daarom dient de testpersoon direct een cartoon te maken.	
Stappen:	1.	Ga naar de plek om een cartoon toe te voegen.
	2.	Zorg voor een eigen tekst of vul het onderstaande in: <i>Titel: Van Hanegem is terug bij VI!</i> <i>Tekst: Ik kom de boel hier op niveau sluiten!"</i> .
	3.	Stuur de cartoon in.
In te voeren gegevens	Kwalitatief	
	- Doel bereikt? - Observatie	
		Kwantitatief
		- Verstreken tijd - Aantal clicks - Aantal vragen - Negatieve/positieve uitingen

4.3 Testtaak 2: Bekijk en beoordeel 5 cartoons, markeer er een aantal als favoriet

Testtaak 2: Bekijk en beoordeel 5 cartoons en markeer er een aantal als favoriet		
Omschrijving:	Er wordt veel gestemd op de website van My Knudde. Deze taak staat dan ook in het teken van leuke cartoons vinden en hier op te stemmen. De testpersoon moet eerst sorteren op de leukste van de week en vervolgens een aantal beoordelen. Daarna kiest hij er een aantal als favoriet, bekijkt deze in zijn favorieten en keert terug naar de laatst toegevoegde cartoons.	
Stappen:	1.	Sorteer de cartoons op de leukste van deze week.
	2.	Bekijk 5 ingezonden cartoons en beoordeel deze. Markeer er een paar als favoriet.
	3.	Klik op de favorieten knop onder de cartoon.
	4.	Bekijk de favorieten cartoons.
	5.	Bekijk de laatste toegevoegde cartoons.
In te voeren gegevens	Kwalitatief	
	- Doel bereikt? - Observatie	
		Kwantitatief
		- Verstreken tijd - Aantal clicks - Aantal vragen - Negatieve/positieve uitingen

4.4 Testtaak 3: Zoek een andere testpersoon en bekijk zijn prestaties

Testtaak 3: Zoek een andere testpersoon en bekijk zijn prestaties		
Omschrijving:	In de website zit ook een zoekfunctie om gebruikers te zoeken. Er wordt gekeken of de gebruikers dit gemakkelijk vinden om te hanteren.	
Stappen:	1.	Klik op de zoek knop in het menu.
	2.	Voer de letters "Rick" in.
	3.	Klik op de naam Rick.
	4.	Bekijk zijn behaalde prestaties.
	5.	Sluit zijn profiel en ga weer terug naar de laatst geplaatste cartoons.
In te voeren gegevens	Kwalitatief	
	- Doel bereikt? - Observatie	
		Kwantitatief
		- Verstreken tijd - Aantal clicks - Aantal vragen - Negatieve/positieve uitingen

4.5 Testtaak 4: Maak een cartoon op basis van een VI headline.

Testtaak 4: Maak een cartoon op basis van een VI headline.		
Omschrijving:	Om te kijken of de testpersonen het lukt om VI headlines te gebruiken, wordt er gevraagd een cartoon te maken op basis van een headline.	
Stappen:	1.	Klik op de nieuwsberichten knop
	of	
	1.	Klik op de toevoeg knop en klik op de nieuwsberichten knop onder de cartoon.
	2.	Voeg een analist toe.
	3.	Voer een analyse tekst in.
	4.	Plaats de cartoon.
In te voeren gegevens	Kwalitatief	Kwantitatief
	- Doel bereikt? - Observatie	- Verstreken tijd - Aantal clicks - Aantal vragen - Negatieve/positieve uitingen

4.6 Testtaak 5: Gebruik de topscoorder functie om snel te beoordelen

Testtaak 5: Gebruik de topscoorder functie om snel te beoordelen		
Omschrijving:	De testpersoon heeft weinig tijd en wilt snel cartoons die hij nog niet heeft beoordeeld zien en beoordelen. Daarvoor gebruikt hij de topscoorderfunctie.	
Stappen:	1.	Klik op de topscoorderfunctie
	2.	Beoordeel een aantal cartoons
	3.	Open je eigen profiel
	4.	Log uit
In te voeren gegevens	Kwalitatief	Kwantitatief
	- Doel bereikt? - Observatie	- Verstreken tijd - Aantal clicks - Aantal vragen - Negatieve/positieve uitingen

5. Analyse resultaten

In dit hoofdstuk zullen alle resultaten geanalyseerd worden. De testtaken en enquête zullen apart van elkaar geanalyseerd worden.

5.1 Testtaken resultaten

Nadat de testpersonen de test hebben afgelegd, zijn al hun scores voor de testtaken in een scorekaart ingevuld. Dit kunt u terug vinden in bijlage D van dit document. De huidige website van My Knudde is nog nooit getest en daarom is niet mogelijk om een representatieve waarden, zoals de snelheid van de gebruikers te meten. Er is daarvoor een gemiddelde score op basis van de testpersonen gemaakt. Via deze waarden is gekeken hoe ver de testpersonen er vandaan zitten en wat de oorzaak hiervan is. Hieronder kunt u de gevonden usabilityfouten bekijken.

My Knudde testtaken evaluatie		Evaluator: Erwin Groenewegen	
Taakscenario	Usability fout omschrijving	Opmerkingen evaluator	Prioriteit
Taak 1-A	Testpersonen deden er langer over dan nodig, omdat ze het registratie/inlog-paneel niet konden vinden.	De testpersonen verwachtte dit paneel rechts bovenin.	Hoog
Taak 1-B	De testpersonen snapte niet waar de plaats knop zat en wanneer een cartoon geplaatst was of nog niet compleet was.	De testpersonen zagen de knop om een cartoon te plaatsen niet en associeerden de knop om naar de volgende cartoon te gaan als de plaats knop. Verder verwachtte zij feedback dat de cartoon geplaatst is.	Hoog
Taak 2	Testpersonen zagen de filterfunctie niet of snapte niet wat het verschil tussen sorteren en filteren was. Ze gebruikte altijd maar één van de twee.	De testpersonen vinden dit overbodig. Ze gebruiken maar één van de twee functies.	Gemiddeld
Taak 4	Testpersonen legde niet de link om een VI headline toe te kunnen voegen in een cartoon	Ze begrepen wel dat het ook een link was naar het nieuwsbericht, maar niet dat het ingevoerd kon worden. De pijlknop maakte dit niet duidelijk.	Gemiddeld
Taak 5	De testpersonen snapte niet de meerwaarde van de topscoorders.	De testpersonen vonden de topscoorders geen grote meerwaarde als aparte functie, maar meer als sorteerfunctie	Gemiddeld
Taak 5	De naam topscoorder gaf een verkeerde associatie.	De testpersonen dachten dat het de beste cartoons waren in plaats van nog niet beoordeelde. Dit kwam door de naam.	Hoog

5.2 Enquête en interview

De testpersonen moesten na afloop van de test een enquête invullen. Op deze enquête stonden verschillende vragen over hoe website tijdens de test presteerde. Achteraf werd ook nog gevraagd wat zij van de website vonden. Uit de enquête en het interview kwamen geen opmerkelijke dingen. Dit zijn de belangrijkste punten uit de enquête en het interview:

Positief punten:
De website is makkelijk om voor het eerst te gebruiken.
Er is een lage leerdrempel.
Na het uitvoeren van een dezelfde handeling was voor alle testpersonen gemakkelijk.
Een cartoon toevoegen is makkelijk en leuk om te doen.
De moeilijkheidsgraad wordt als laag gemarkeerd.
Iedereen vond het leuk om de website te gebruiken en hadden plezier tijdens het maken van een cartoon.

Negatieve punten:
Het inlogpaneel verwachten de testpersonen rechts bovenin.
De onderdelen van de website moeten meer feedback geven voor, tijdens en na het uitvoeren van handelingen.
De testpersonen willen graag ook een handleiding van de website kunnen lezen.
Het is onduidelijk voor de testpersonen wat de topscoorderfunctie doet.
De pijltoetsen zijn een leuke functie, maar zal waarschijnlijk weinig worden gebruikt.

6. Conclusie en aanbevelingen

Uit de usabilitytest zijn resultaten gekomen en in dit hoofdstuk zal beschreven worden. Dit zal bestaan uit hoe de testpersonen hebben gereageerd op de website, of de globale onderzoeksvraag en deelvragen beantwoord zijn, welke fouten hier uit zijn gekomen en de aanbevelingen om dit op te lossen.

6.1 Conclusie

De nieuwe versie van myknudde.nl is goed op weg om een nog betere website te worden dan de vorige website. De testpersonen waren over het algemeen positief over de website. Van tevoren is de globale onderzoeksvraag verdeeld in een aantal deelvragen. De eerste is of testpersonen gemakkelijk een cartoon kunnen ontwikkelen. Dit is geslaagd. De testpersonen konden de bijbehorende taken allemaal uitvoeren. Uit de Google Analytics bleek dat de testpersonen op de huidige versie een cartoon maken in ongeveer 02:28 seconden. De testpersonen deden dit in 01:44 seconden. Ze zijn gemiddeld 44 seconden sneller dan de (ervaren) testpersonen van de vorige versie. Vier van de 7 testpersonen hebben ook maar 12 kliks nodig om een cartoon te ontwikkelen. De



	Page	Pageviews ↓	Unique Pageviews	Avg. Time on Page
1.	my-knuddle/toevoegen	16,003	8,089	00:00:37
2.	my-knuddle/toevoegen/temp-vandergip1	2,804	2,046	00:01:48
3.	my-knuddle/toevoegen/temp-dersken1	1,242	974	00:01:54
4.	my-knuddle/toevoegen/temp-dersken2	1,088	869	00:01:42

Afb 1. - Gemiddelde tijd van gebruikers die een cartoon maken op de oude website van My Knudde

testpersonen uitte zich ook positief over de techniek en het concept tijdens het maken van de cartoons. Ze vonden de techniek van de website goed werken. Hiermee bedoelden ze dat alle cartoons in real-time werden opgehaald en toegevoegd. De testpersoon ziet de pagina niet vernieuwen en dit werd positief ervaren. Het concept van het cartoons maken en alle bedachte functionaliteiten hier om heen vonden ze ook goed. Vier van de zeven testpersonen zeiden ook expliciet dat ze het toevoegen van een cartoon de beste functionaliteit vonden. Eén testpersoon vond deze functie voor verbetering vatbaar omdat hij wat problemen had tijdens het maken van een cartoon. Dit kwam helaas door de staat van het prototype. Er kan dus geconcludeerd worden dat de testpersonen het makkelijk vinden om een cartoon te ontwikkelen.

De tweede deelvraag ging over het effect van twee navigatiemogelijkheden op de website. Uit de test is gebleken dat maar twee testpersonen begrepen dat ook via het toetsenbord genavigeerd kon worden. Daarvan was er maar één testpersoon die het daadwerkelijk een meerwaarde vond om te gebruiken. De andere testpersonen vonden het klikken met de muis net zo makkelijk en waren het niet gewend om dit op websites te gebruiken. Bij een volgende keer het bezoeken van de website zullen ze het overwegen om te gebruiken, maar toch hoofdzakelijk de muis gebruiken. Van de 6 testpersonen hebben er 6 testpersonen niet het toetsenbord gebruikt en één testpersoon juist heel veel. Het effect van de twee navigatiemogelijkheden is dus dat het in de website behouden kan blijven voor testpersonen die veel gebruik maken van het toetsenbord, maar dit niet persé prominent in beeld hoeft te zijn of gepromote worden omdat ze het onbelangrijk vinden.

De derde deelvraag bekeek of de testpersonen genoeg ondersteuning en feedback van de website kreeg. Er werd gekeken of zij zonder enige vorm van hulp nodig hadden tijdens de test. Er werden door de testpersonen een aantal vragen gesteld. Dit waren er uiterlijk 3 bij een testtaak, maar voornamelijk had maar één testpersoon moeite met de website en had een keer hulp nodig van de observator. De overige testpersonen stelden voornamelijk een vraag voor zichzelf, maar konden direct daarna zelf het antwoord vinden. Er werd door de observator dan ook niet op de vragen ingegaan. Hierdoor waren de testpersonen op zichzelf aangewezen en konden uiteindelijk overal uit komen. Hetzelfde geldt eigenlijk ook voor de positieve en negatieve feedback. Er was incidenteel een positieve of negatieve uiting over een kleinigheid, zoals dat er geen zoek knop bij het zoekveld zat. Maar de testpersonen wilde wel meer feedback zoals na het plaatsen van een cartoon dat hij geplaatst is of na het toevoegen van een VI headline. Een handleiding hoe de website werkt was ook gewenst. Dit aspect kan dus verbeterd worden.

Als laatste deelvraag werd er gekeken naar de mening van de testpersonen over de nieuwe functies van de website. In een interview werd gevraagd naar de nieuwsfunctie. De testpersonen vonden het handig zodat zij het voetbalnieuws konden volgen, maar snapte alleen niet dat je de koppen als titels voor een cartoon kon invoegen. Zij vonden dit wel leuk en geloofden ook dat dit zal helpen om de kwaliteit te verbeteren. De topscoorderfunctie daarentegen is een probleem. De testpersonen snapte nou niet goed wat het was en welke functie het nou moest vervullen. De naam is verwarrend voor de testpersonen, ze dachten namelijk dat het om de beste cartoons. Nadat verteld werd wat het eigenlijk was, vonden ze dit meer bij de sorteerfunctie hort dan dat het een losstaande functie is. De structuur van de website vonden de testpersonen goed, alleen vonden ze dat sommige elementen niet op de goede plek stonden. Dit ging om het profiel en de uitlogknop. Ze verwachtte dit rechts boven in, waar het normaal gesproken ook bij andere websites zit. De filterbalk vonden ze ook overbodig, zoals eerder genoemd en natuurlijk de topscoorderfunctie. Alle testpersonen vonden het wel leuk om op de website te zijn. Het maken van een cartoon, de prestaties en de nieuwsberichten voegden allemaal toe aan een leuke gebruikservaring vertelden ze allemaal. De testpersonen zijn dus tevreden over de functies van de website, alleen moeten sommige elementen ergens anders gepositioneerd worden.

Nu alle deelvragen beantwoord zijn kan de onderzoeksvraag beantwoord worden. De website heeft een laagdrempelig niveau, want de testpersonen kunnen allemaal een cartoon maken, sneller dan de testpersonen op de huidige website en biedt het ook genoeg voldoening voor de testpersonen. Ze erkennen allemaal dat ze plezier hebben gehad tijdens de test en is dit ook af te lezen uit de scores, enquêtes en het interview.

6.2 Aanbevelingen

Zoals hiervoor aangegeven is de website goed uit de test gekomen, maar zijn er wel verbeterpunten aan te merken. Hieronder staat een tabel met aanbevelingen voor de website. Het zal bestaan uit een beschrijving van de usabilityfout, de oorzaak, wat de prioriteit is en een aanbevolen oplossing.

Beschrijving fout	Oorzaak fout	Prioriteit	Aanbevolen oplossing
Testpersonen konden niet het registratie-/inlogpaneel vinden.	Ze zijn gewend dit rechts boven in te vinden.	Hoog	Plaats dit rechts boven in op de website.
De testpersonen konden de plaats knop niet snel vinden.	Deze zat te dichtbij de knoppen om een cartoon te maken en de navigatieknop leek daardoor op de knop om een cartoon te plaatsen.	Hoog	Laat deze visueel meer opvallen.
De naam topscoorder gaf een verkeerde associatie. En werd dit als sorteervunctie geassocieerd.	De testpersonen dachten dat het de beste cartoons waren in plaats van nog niet beoordeelde. Dit kwam door de naam.	Hoog	Integreer dit als een sorteervunctie in de bovenste balk en verander de naam topscoorders naar een beschrijving van de functie.
Testpersonen hadden soms nog te veel moeite met het uitvoeren van een taak.	De testpersonen hadden meer behoefte aan feedback en uitleg van de functies en pagina's.	Hoog	Geef meer feedback en leg alle stappen bij het maken van een cartoon uit. Bied ook een uitleg van heel de pagina.
De testpersonen gebruikte alleen het sorteren of filteren. De filterfunctie was ook niet duidelijk voor de testpersonen wat het deed.	Testpersonen zagen de filterfunctie niet of snapte niet wat het verschil tussen sorteren en filteren was. Ze gebruikte altijd maar één van de twee.	Normaal	Gebruik alleen de sorteervunctie of filterfunctie. De voorkeur gaat uit naar de sorteervunctie.
Testpersonen legde niet de link om een VI headline toe te kunnen voegen in een cartoon	Ze begrepen wel dat het ook een link was naar het nieuwsbericht, maar niet dat het ingevoerd kon worden. De pijlknop maakte dit niet duidelijk.	Normaal	Zorg dat het visueel zichtbaar is dat een headline toegevoegd kan worden of toegevoegd is. Zorg ook voor betere iconen.
De testpersonen klikte vaak op de label van het menu in plaats op het icoon.	Zij dachten dat het ook klikbaar zou zijn.	Normaal	Zorg dat de labels ook een link zijn.
Een testpersoon vond de negatieve prestatie, geen prestatie.	Hij associeerde een prestatie met iets positiefs en dit was negatief en vond hij daardoor geen prestatie.	Laag	Neem alleen positieve prestaties op.

Overige opmerkingen of aanbevelingen

Beschrijving opmerking	Aanbevolen oplossing
De testpersonen willen eventueel ook op de titels of tekst van een cartoon zoeken.	Bij het zoekveld kan een extra optie zijn om geavanceerd te kunnen zoeken.
Het profiel kan de reputatie laten zien en de laatst behaalde prestaties laten zien	Het inlogpaneel kan compact weergegeven worden met een dropdown functie om de reputatie en de laatste prestatie te zien.
Een testpersoon gaf ook aan dat hij het leuk zou vinden om andere testpersonen te kunnen volgen	Door dit te doen kan in het zoekveld ook mogelijk om testpersonen die jij volgt te bekijken.

Bijlagen My Knudde testplan

Bijlage A: Testkaarten voor de testpersonen

Opdracht 1: Plaats een cartoon.

Omschrijving:

Je bent een (vaste) testpersoon van My Knudde. Je weet hoe de vorige website werkte, maar de website is veranderd. Maak als eerst een profiel aan. Log in en ga daarna naar de plek om een cartoon te maken. Vul een titel en tekst in. Als je niets weet mag je het volgende invullen: Titel: "Van Hanegem is terug bij VI" tekst: "Ik kom de boel hier op niveau sluiten!".

Resultaat: Een eigen gemaakt profiel en een geplaatste cartoon.

Opdracht 2: Cartoons beoordelen.

Omschrijving:

Tijdens je bezoek aan de website wil je cartoons gaan beoordelen. Je wilt de leukste van deze week beoordelen. Sorteer de cartoons op de leukste van de week en bekijk 5 willekeurige cartoons en beoordeel deze. Markeer er ook een paar als favoriet. Probeer daarna de gemarkeerde cartoons terug te vinden.

Resultaat: Cartoons gesorteerd op leukste van de week. Minimaal 5 willekeurige cartoons beoordeeld. Een aantal als favoriet gemarkeerd. De gemarkeerde cartoons terug gevonden.

Opdracht 3: Zoek een andere cartoonist en bekijk zijn prestaties

Omschrijving:

Een vriend van je, Rick, is ook een bezoeker van de website. Zoek Rick op en bekijk zijn behaalde prestaties. Sluit daarna zijn profiel weer af.

Resultaat: Het profiel van Rick bekeken.

Opdracht 4: Maak een cartoon op basis van een VI Headline.

Omschrijving:

Je bent een vaste lezer van Voetbal International (VI). Op de website kan je de laatste nieuwsberichten lezen. Maak een cartoon op basis van de **nieuwste** VI headline.

Resultaat: Een cartoon op basis van de nieuwste VI headline.

Opdracht 5: Beoordeel cartoons via de topscoorder functie.

Omschrijving:

Je hebt nog kort de tijd maar wilt toch nog even cartoons bekijken die jij nog niet hebt beoordeeld. Dit kan via de topscoorder functie. Beoordeel 4 cartoons waar je nog niet op hebt gestemd. Nadat je klaar bent log uit je profiel.

Resultaat: 4 Cartoons beoordeeld en uit het profiel gelogd.

Bijlage B - Observatieformulier per testtaak

Testtaak 1B-1: Hoe snel kan een testpersoon een cartoon plaatsen?									
Stappen:		Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de profielknop.								
2.	Vul de velden in om te registreren.								
3.	Log in								
Totaal score testtaak:									

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

Testtaak 1B-2: Hoe snel kan een testpersoon een cartoon plaatsen?									
Stappen:		Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve Uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Ga naar de plek om een cartoon toe te voegen.								
2.	Zorg voor een eigen tekst of vul het onderstaande in: <i>Titel: Van Hanegem is terug bij VI!</i> <i>Analyse: Ik kom de boel hier op niveau sluiten!"</i>								
3.	Stuur de cartoon in.								
Totaal score testtaak:									

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

Testtaak 2: Bekijk en beoordeel 5 cartoons en markeer als favoriet

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Sorteer de cartoons op de leukste van deze week.								
2.	Bekijk 5 ingezonden cartoons en beoordeel deze. Markeer er een paar als favoriet.								
3.	Klik op de favorieten knop onder de cartoon.								
4.	Bekijk de favorieten cartoons.								
5.	Bekijk de laatste toegevoegde cartoons.								
Totaal score testtaak:									

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

Testtaak 3: Zoek een andere cartoonist en bekijk zijn prestaties

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de zoek knop in het menu.								
2.	Voer de letters "Rick" in.								
3.	Klik op de naam Rick.								
4.	Bekijk zijn behaalde prestaties.								
5.	Sluit zijn profiel en ga weer terug naar de laatst geplaatste cartoons.								
Totaal score testtaak:									

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

Testtaak 4: Maak een cartoon op basis van een VI headline.

Stappen:		Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de nieuwsberichten knop								
of									
1.	Klik op de toevoeg knop en klik op de nieuwsberichten knop onder de cartoon.								
2.	Klik op de pijl knop om een cartoon in te voegen.								
3.	Voeg een analist toe.								
4.	Voer een analyse tekst in.								
5.	Plaats de cartoon.								
Totaal score testtaak:									

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

Testtaak 5: Gebruik de topscoorder functie om snel te beoordelen

Stappen:		Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de topscoorderfunctie								
2.	Beoordeel een aantal cartoons								
3.	Open je eigen profiel								
4.	Log uit								
Totaal score testtaak:									

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

Bijlage C - Interview en vragenlijst

Enquête My Knudde		Datum:		
Naam:				
Leeftijd:				
Woonplaats:				
Nationaliteit:				
Opleidingsniveau:				
Werk / studie:				
Computerniveau:	☐ Laag	☐ Gemiddeld	☐ Hoog	
Computergebruik:	☐ Weinig	☐ Gemiddeld	☐ Veel	

Vragen	Eens					Oneens				
Het is moeilijk om te navigeren door de site.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ik kan snel de informatie vinden die ik wil op de site.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ik vind de site logisch in elkaar zitten.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
De site of onderdelen hebben meer uitleg nodig.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ik heb het gevoel dat ik de controle heb als ik de site gebruik.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
De site is te langzaam.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Het leren om mijn weg te vinden door de website is een probleem.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ik vind het niet fijn om deze site te gebruiken.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
De website voor het eerst gebruiken was makkelijk.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
De website heeft vervelende functies.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Het onthouden waar ik ben op de website is moeilijk.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Als ik op iets klik dan krijg ik te zien wat ik verwacht.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Alles op de website is gemakkelijk te begrijpen.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Wat vind je de beste functie op de website, en waarom?

.....
.....
.....
.....

Welke functie vind je dat verbeterd moet worden, en waarom?

.....
.....
.....
.....

Heb je het toetsenbord gebruikt om door de cartoons te navigeren en wat vond je hier van?

[Ja] / [Nee] :
.....
.....
.....
.....

Heb je problemen ondervonden tijdens je bezoek op de website?

[Ja] / [Nee] :
.....
.....
.....

Vond je dat alle elementen op de goede plek zaten of had je moeite met het navigeren door de website?

[Ja] / [Nee] :
.....
.....
.....

Wat vind je van de moeilijkheidsgraad van de website

[] Laag [] Gemiddeld [] Hoog

.....
.....
.....

Wat is je algemene indruk van de website en/of heb je opmerkingen of ideeën voor de website?

.....
.....
.....
.....
.....

Bijlage D - Inge vulde totaalscore

Totaalscore testtaken My Knudde

Totaalscores testtaken									
		Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
Test taak	Testpersonen					* T	** V	* T	** V
1A	Quintijn Jansson	J	01:24	12	0	0	0	0	0
	Angelo Vaudo	J	01:00	7	0	0	0	0	0
	Bart Numan	J	01:06	7	0	0	0	0	1
	Ken van den Boogaard	J	01:48	22	1	0	2	0	0
	Dennis Groenewegen	J	03:53	7	2	0	0	0	3
	Eric Groenewold & Frenk Toet	J	01:41	7	0	0	0	0	1
	Gemiddelde	J	01:48	10	1	0	0	0	1
1B	Quintijn Jansson	J	01:52	8	3	0	0	0	4
	Angelo Vaudo	J	01:01	7	0	0	0	0	0
	Bart Numan	J	00:22	3	0	0	0	0	0
	Ken van den Boogaard	J	00:45	10	0	2	1	0	1
	Dennis Groenewegen	J	03:40	32	3	1	1	0	2
	Eric Groenewold & Frenk Toet	J	01:18	13	0	0	2	0	0
	Gemiddelde	J	01:29	12	1	1	1	0	1
2	Quintijn Jansson	N	04:14	37	3	0	0	0	4
	Angelo Vaudo	J	02:06	22	0	1	0	1	1
	Bart Numan	J	02:18	36	0	0	1	0	0
	Ken van den Boogaard	J	01:30	51	1	0	0	0	1
	Dennis Groenewegen	J	03:15	75	2	0	0	0	0
	Eric Groenewold & Frenk Toet	N	02:55	46	0	0	0	0	0
	Gemiddelde	J	02:43	44	1	0	0	0	0
3	Quintijn Jansson	J	01:18	5	1	0	0	1	3
	Angelo Vaudo	J	01:07	5	1	1	1	0	0
	Bart Numan	J	00:21	5	0	1	1	0	0
	Ken van den Boogaard	J	00:48	4	0	0	1	0	0
	Dennis Groenewegen	J	00:47	5	0	0	0	0	0

Totaalscores testtaken									
		Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
Test taak	Testpersonen					* T	** V	* T	** V
	Eric Groenewold & Frenk Toet	J	00:54	8	0	0	0	0	0
	Gemiddelde	J	01:02	5	0	0	1	0	1
4	Quintijn Jansson	J	02:16	14	0	0	0	2	1
	Angelo Vaudo	N	01:04	21	0	1	0	0	2
	Bart Numan	J	02:56	10	0	0	0	0	0
	Ken van den Boogaard	N	03:01	29	0	0	0	0	0
	Dennis Groenewegen	J	03:56	37	0	0	0	0	0
	Eric Groenewold & Frenk Toet	J	02:48	16	0	0	0	0	0
	Gemiddelde	J	02:37	21	0	0	0	0	1
5	Quintijn Jansson	J	01:49	10	0	0	0	0	2
	Angelo Vaudo	J	00:49	16	0	0	1	0	1
	Bart Numan	J	02:34	26	0	0	2	0	0
	Ken van den Boogaard	J	01:24	19	0	0	0	0	0
	Dennis Groenewegen	J	02:02	32	2	0	0	0	1
	Eric Groenewold & Frenk Toet	J	00:42	17	0	0	0	0	0
	Gemiddelde	J	01:33	20	1	0	1	0	1

Bijlage E: Enquêteformulieren

Enquête My Knudde		Datum: 17-06-2011								
Naam:	Quintijn Jansson									
Leeftijd:	34									
Woonplaats:	Rotterdam									
Nationaliteit:	Nederlandse									
Opleidingsniveau:	HBO									
Werk / studie:	Webdeveloper									
Computerniveau:	☐ Laag	☐ Gemiddeld	☒ Hoog							
Computergebruik:	☐ Weinig	☐ Gemiddeld	☒ Veel							
Vragen	Eens					Oneens				
Het is moeilijk om te navigeren door de site.	☐	☐	☐	☒	☐					
Ik kan snel de informatie vinden die ik wil op de site.	☒	☐	☐	☐	☐					
Ik vind de site logisch in elkaar zitten.	☐	☒	☐	☐	☐					
De site of onderdelen hebben meer uitleg nodig.	☐	☒	☐	☐	☐					
Ik heb het gevoel dat ik de controle heb als ik de site gebruik.	☒	☐	☐	☐	☐					
De site is te langzaam.	☐	☐	☐	☐	☒					
Het leren om mijn weg te vinden door de website is een probleem.	☐	☐	☐	☐	☒					
Ik vind het niet fijn om deze site te gebruiken.	☐	☐	☐	☐	☒					
De website voor het eerst gebruiken was makkelijk.	☐	☒	☐	☐	☐					
De website heeft vervelende functies.	☐	☐	☐	☐	☒					
Het onthouden waar ik ben op de website is moeilijk.	☐	☐	☐	☒	☐					
Als ik op iets klik dan krijg ik te zien wat ik verwacht.	☐	☒	☐	☐	☐					
Alles op de website is gemakkelijk te begrijpen.	☒	☐	☐	☐	☐					

Wat vind je de beste functie op de website, en waarom?

Cartoons toevoegen, omdat ik dat leuk vond. om te doen.....
.....
.....
.....

Welke functie vind je dat verbeterd moet worden, en waarom?

Meer feedback bij het navigeren:.....
- Waar bevind ik mij?
- Waar brengt deze knop mij heen?
.....
.....

Heb je het toetsenbord gebruikt om door de cartoons te navigeren en wat vond je hier van?

[Ja] / [Nee] : Ik wist niet dat deze functionaliteit bestond.....
.....
.....
.....

Heb je problemen ondervonden tijdens je bezoek op de website?

[Ja] / [Nee] : Geen opmerkingen of problemen
.....
.....
.....

Vond je dat alle elementen op de goede plek zaten of had je moeite met het navigeren door de website?

[Ja] / [Nee] : Zie vraag 2
.....
.....
.....

Wat vind je van de moeilijkheidsgraad van de website

[X] Laag [] Gemiddeld [] Hoog

De site wijst zichzelf.....
.....

Wat is je algemene indruk van de website en/of heb je opmerkingen of ideeën voor de website?

Leuke website, omdat het erg interactief is en de kijkers van VI ruimte geeft op een bepaalde manier te participeren.....
.....

Enquête My Knudde		Datum: 20-06-2011			
Naam:	Angelo				
Leeftijd:	19				
Woonplaats:	Hellevoetsluis				
Nationaliteit:	Nederlandse				
Opleidingsniveau:	HBO				
Werk / studie:	Studie: Communication & Multimedia Design				
Computerniveau:	☐ Laag	☐ Gemiddeld	☒ Hoog		
Computergebruik:	☐ Weinig	☐ Gemiddeld	☒ Veel		
Vragen		Eens		Oneens	
Het is moeilijk om te navigeren door de site.		☐	☐	☐	☒
Ik kan snel de informatie vinden die ik wil op de site.		☒	☐	☐	☐
Ik vind de site logisch in elkaar zitten.		☐	☒	☐	☐
De site of onderdelen hebben meer uitleg nodig.		☐	☒	☐	☐
Ik heb het gevoel dat ik de controle heb als ik de site gebruik.		☐	☒	☐	☐
De site is te langzaam.		☐	☐	☐	☒
Het leren om mijn weg te vinden door de website is een probleem.		☐	☐	☐	☒
Ik vind het niet fijn om deze site te gebruiken.		☐	☐	☐	☒
De website voor het eerst gebruiken was makkelijk.		☐	☒	☐	☐
De website heeft vervelende functies.		☐	☐	☐	☒
Het onthouden waar ik ben op de website is moeilijk.		☐	☐	☐	☒
Als ik op iets klik dan krijg ik te zien wat ik verwacht.		☐	☐	☒	☐
Alles op de website is gemakkelijk te begrijpen.		☐	☒	☐	☐

Wat vind je de beste functie op de website, en waarom?

Cartoon toevoegen +

Achievements

Het zorgt er voor dat de gebruikers bezig blijven.

.....

Welke functie vind je dat verbeterd moet worden, en waarom?

De zoekfunctie mag misschien wat uitgebreider "browsen door de clubs of cartoonisten".

.....

Heb je het toetsenbord gebruikt om door de cartoons te navigeren en wat vond je hier van?

[Ja] / [Nee] : Over het hoofd gezien => werkt makkelijk.

.....

.....

Heb je problemen ondervonden tijdens je bezoek op de website?

[Ja] / [Nee] : VI headlines was niet helemaal duidelijk klik op de pijltje => titel.

.....

.....

.....

.....

Vond je dat alle elementen op de goede plek zaten of had je moeite met het navigeren door de website?

[Ja] / [Nee] : Bijna overal, create cartoon. Plaats button apart.

.....

Wat vind je van de moeilijkheidsgraad van de website

[X] Laag [X] Gemiddeld [] Hoog

Het zit tussen laag en gemiddeld in. De navigatie gebruikt (te) veel symbolen.

.....

.....

Wat is je algemene indruk van de website en/of heb je opmerkingen of ideeën voor de website?

Amusant om te gebruiken. Super dat je achievements kan behalen.

.....

.....

Enquête My Knudde		Datum: 20-06-2011				
Naam:	Bart Numan					
Leeftijd:	28					
Woonplaats:	Rotterdam					
Nationaliteit:	Nederlandse					
Opleidingsniveau:	HBO					
Werk / studie:	Webdeveloper					
Computerniveau:	☐ Laag	☐ Gemiddeld	☒ Hoog			
Computergebruik:	☐ Weinig	☐ Gemiddeld	☒ Veel			
Vragen		Eens			Oneens	
Het is moeilijk om te navigeren door de site.		☐	☐	☒	☐	☐
Ik kan snel de informatie vinden die ik wil op de site.		☐	☐	☒	☐	☐
Ik vind de site logisch in elkaar zitten.		☐	☒	☐	☐	☐
De site of onderdelen hebben meer uitleg nodig.		☐	☒	☐	☐	☐
Ik heb het gevoel dat ik de controle heb als ik de site gebruik.		☐	☒	☐	☐	☐
De site is te langzaam.		☐	☐	☐	☐	☒
Het leren om mijn weg te vinden door de website is een probleem.		☐	☐	☐	☒	☐
Ik vind het niet fijn om deze site te gebruiken.		☐	☐	☐	☐	☒
De website voor het eerst gebruiken was makkelijk.		☐	☐	☒	☐	☐
De website heeft vervelende functies.		☐	☐	☐	☐	☒
Het onthouden waar ik ben op de website is moeilijk.		☐	☐	☐	☒	☐
Als ik op iets klik dan krijg ik te zien wat ik verwacht.		☐	☐	☐	☒	☐
Alles op de website is gemakkelijk te begrijpen.		☐	☒	☐	☐	☐

Wat vind je de beste functie op de website, en waarom?

Navigeren met de pijltoetsen.
.....
.....
.....

Welke functie vind je dat verbeterd moet worden, en waarom?

Het toevoegen van een cartoon. De eerste paar keer ging dat verkeerd en/of niet makkelijk.
.....

Heb je het toetsenbord gebruikt om door de cartoons te navigeren en wat vond je hier van?

[Ja] / [Nee] : Prettig. Ik navigeer graag met het toetsenbord als dat enigszins mogelijk is en makkelijk werkt.
.....
.....
.....

Heb je problemen ondervonden tijdens je bezoek op de website?

[Ja] / [Nee] : Het vinden van de sorteer functie duurde een beetje lang. Daarbij zit de topscoorders functie wel in de balk links.
.....
.....

Vond je dat alle elementen op de goede plek zaten of had je moeite met het navigeren door de website?

[Ja] / [Nee] : Zie bovenstaande. Topscoorders functie is apart tussen op gebruikers gerichte functies. ("jouw mening, jouw profiel, etc.).
.....
.....

Wat vind je van de moeilijkheidsgraad van de website

[X] Laag [] Gemiddeld [] Hoog

Wat is je algemene indruk van de website en/of heb je opmerkingen of ideeën voor de website?

Zoals besproken is het een grote verbetering ten op zichte van de huidige My Knudde.
.....
.....

Enquête My Knudde		Datum: 20-06-2011		
Naam:	Kenneth van den Boogaard			
Leeftijd:	21			
Woonplaats:	Nootdorp			
Nationaliteit:	Nederlandse			
Opleidingsniveau:	HBO			
Werk / studie:	Studie: Communication & Multimedia Design			
Computerniveau:	☐ Laag	☐ Gemiddeld	☒ Hoog	
Computergebruik:	☐ Weinig	☐ Gemiddeld	☒ Veel	

Vragen	Eens					Oneens				
Het is moeilijk om te navigeren door de site.	☐	☒	☐	☐	☐					
Ik kan snel de informatie vinden die ik wil op de site.	☐	☒	☐	☐	☐					
Ik vind de site logisch in elkaar zitten.	☐	☐	☒	☐	☐					
De site of onderdelen hebben meer uitleg nodig.	☒	☐	☐	☐	☐					
Ik heb het gevoel dat ik de controle heb als ik de site gebruik.	☐	☒	☐	☐	☐					
De site is te langzaam.	☐	☐	☐	☐	☒					
Het leren om mijn weg te vinden door de website is een probleem.	☒	☐	☐	☐	☐					
Ik vind het niet fijn om deze site te gebruiken.	☐	☐	☐	☐	☒					
De website voor het eerst gebruiken was makkelijk.	☐	☐	☒	☐	☐					
De website heeft vervelende functies.	☐	☐	☐	☐	☒					
Het onthouden waar ik ben op de website is moeilijk.	☐	☐	☒	☐	☐					
Als ik op iets klik dan krijg ik te zien wat ik verwacht.	☐	☒	☐	☐	☐					
Alles op de website is gemakkelijk te begrijpen.	☐	☒	☐	☐	☐					

Wat vind je de beste functie op de website, en waarom?

Schuifbalk werk makkelijk en lekker.
.....
.....
.....

Welke functie vind je dat verbeterd moet worden, en waarom?

Topscoorder => De naam van de functie wekt verkeerde verwachtingen. Je denkt aan een lijst met de beste cartoons.
.....
.....

Heb je het toetsenbord gebruikt om door de cartoons te navigeren en wat vond je hier van?

[Ja] / [Nee] :
.....
.....
.....

Heb je problemen ondervonden tijdens je bezoek op de website?

[Ja] / [Nee] : Headline maken ging fout. Verkeerde button.
.....
.....
.....

Vond je dat alle elementen op de goede plek zaten of had je moeite met het navigeren door de website?

[Ja] / [Nee] : Log uit was moeilijk vindbaar.....
.....
.....
.....

Wat vind je van de moeilijkheidsgraad van de website

[X] Laag [] Gemiddeld [] Hoog

Wat is je algemene indruk van de website en/of heb je opmerkingen of ideeën voor de website?

Goede website, werkt goed. Alleen moeten een aantal functies net even wat beter uitgewerkt worden.
.....
.....

Enquête My Knudde		Datum: 21-06-2011				
Naam:	Dennis Groenewegen					
Leeftijd:	26					
Woonplaats:	Den Haag					
Nationaliteit:	Nederlandse					
Opleidingsniveau:	VMBO					
Werk / studie:	Elektromonteur					
Computerniveau:	[] Laag	[X] Gemiddeld	[] Hoog			
Computergebruik:	[] Weinig	[X] Gemiddeld	[] Veel			
Vragen		Eens			Oneens	
Het is moeilijk om te navigeren door de site.		☐	☐	☐	☐	☒
Ik kan snel de informatie vinden die ik wil op de site.		☐	☒	☐	☐	☐
Ik vind de site logisch in elkaar zitten.		☐	☐	☐	☐	☒
De site of onderdelen hebben meer uitleg nodig.		☐	☒	☐	☐	☐
Ik heb het gevoel dat ik de controle heb als ik de site gebruik.		☐	☐	☐	☐	☒
De site is te langzaam.		☐	☐	☐	☒	☐
Het leren om mijn weg te vinden door de website is een probleem.		☐	☐	☐	☐	☒
Ik vind het niet fijn om deze site te gebruiken.		☐	☐	☐	☐	☒
De website voor het eerst gebruiken was makkelijk.		☐	☐	☒	☐	☐
De website heeft vervelende functies.		☐	☐	☒	☐	☐
Het onthouden waar ik ben op de website is moeilijk.		☐	☐	☐	☐	☒
Als ik op iets klik dan krijg ik te zien wat ik verwacht.		☐	☐	☐	☐	☒
Alles op de website is gemakkelijk te begrijpen.		☐	☐	☒	☐	☐

Wat vind je de beste functie op de website, en waarom?

Navigeren door de cartoons.
.....
.....
.....

Welke functie vind je dat verbeterd moet worden, en waarom?

Feedback te weinig en de feedback is niet goed genoeg.
.....
.....
.....

Heb je het toetsenbord gebruikt om door de cartoons te navigeren en wat vond je hier van?

[Ja] / [Nee] : Het gebruiken van een muis is makkelijker. Andere websites gebruiken ook niet het toetsenbord.
.....
.....

Heb je problemen ondervonden tijdens je bezoek op de website?

[Ja] / [Nee] : Mijn profiel en zoeken, dat moet rechts bovenin en het lettertype mag duidelijker en groter.
.....
.....

Vond je dat alle elementen op de goede plek zaten of had je moeite met het navigeren door de website?

[Ja] / [Nee] : Het menu moet horizontaal boven aan de pagina.
.....
.....
.....

Wat vind je van de moeilijkheidsgraad van de website

[] Laag [X] Gemiddeld [] Hoog

Wat is je algemene indruk van de website en/of heb je opmerkingen of ideeën voor de website?

Meer kleur, grotere iconen en lettertypen. En de topscoorder zijn de beste cartoons, toch?
.....
.....

Enquête My Knudde		Datum: 22-06-2011				
Naam:	Eric Groenewold					
Leeftijd:	26					
Woonplaats:	Den Haag					
Nationaliteit:	Nederlandse					
Opleidingsniveau:	HBO					
Werk / studie:	ICT					
Computerniveau:	☐ Laag	☐ Gemiddeld	☒ Hoog			
Computergebruik:	☐ Weinig	☐ Gemiddeld	☒ Veel			
Vragen		Eens		Oneens		
Het is moeilijk om te navigeren door de site.		☐	☐	☐	☒	☐
Ik kan snel de informatie vinden die ik wil op de site.		☐	☐	☒	☐	☐
Ik vind de site logisch in elkaar zitten.		☐	☒	☐	☐	☐
De site of onderdelen hebben meer uitleg nodig.		☐	☐	☒	☐	☐
Ik heb het gevoel dat ik de controle heb als ik de site gebruik.		☐	☒	☐	☐	☐
De site is te langzaam.		☐	☒	☐	☐	☐
Het leren om mijn weg te vinden door de website is een probleem.		☐	☐	☐	☒	☐
Ik vind het niet fijn om deze site te gebruiken.		☐	☐	☐	☒	☐
De website voor het eerst gebruiken was makkelijk.		☐	☐	☒	☐	☐
De website heeft vervelende functies.		☐	☐	☐	☐	☒
Het onthouden waar ik ben op de website is moeilijk.		☐	☐	☐	☒	☐
Als ik op iets klik dan krijg ik te zien wat ik verwacht.		☐	☒	☐	☐	☐
Alles op de website is gemakkelijk te begrijpen.		☐	☐	☒	☐	☐

Wat vind je de beste functie op de website, en waarom?

Toevoegen van nieuwe
cartoons.

.....

.....

.....

Welke functie vind je dat verbeterd moet worden, en waarom?

Toppers, schuifbalk en topscoorders is onduidelijk, in verband met de naam van de
functie. De schuifbalk is soms het soms overbodig

.....

.....

.....

Heb je het toetsenbord gebruikt om door de cartoons te navigeren en wat vond je hier van?

[Ja] / [Nee] :

.....

.....

.....

.....

Heb je problemen ondervonden tijdens je bezoek op de website?

[Ja] / [Nee] :

.....

.....

.....

Vond je dat alle elementen op de goede plek zaten of had je moeite met het navigeren door de website?

[Ja] / [Nee] : Zoals eerder benoemd de schuifbalk is soms overbodig.

.....

.....

.....

Wat vind je van de moeilijkheidsgraad van de website

[] Laag [X] Gemiddeld [] Hoog

.....

.....

.....

Wat is je algemene indruk van de website en/of heb je opmerkingen of ideeën voor de website?

.....

.....

Enquête My Knudde		Datum: 23-06-2011		
Naam:	Frenk Toet			
Leeftijd:	22			
Woonplaats:	Den Haag			
Nationaliteit:	Nederlandse			
Opleidingsniveau:	HBO			
Werk / studie:	Studie: Communication & Multimedia Design			
Computerniveau:	☐ Laag	☒ Gemiddeld	☐ Hoog	
Computergebruik:	☐ Weinig	☐ Gemiddeld	☒ Veel	

Vragen	Eens					Oneens				
Het is moeilijk om te navigeren door de site.	☐	☐	☐	☐	☒					
Ik kan snel de informatie vinden die ik wil op de site.	☐	☐	☒	☐	☐					
Ik vind de site logisch in elkaar zitten.	☐	☒	☐	☐	☐					
De site of onderdelen hebben meer uitleg nodig.	☐	☐	☒	☐	☐					
Ik heb het gevoel dat ik de controle heb als ik de site gebruik.	☐	☐	☒	☐	☐					
De site is te langzaam.	☐	☐	☐	☐	☒					
Het leren om mijn weg te vinden door de website is een probleem.	☐	☐	☐	☒	☐					
Ik vind het niet fijn om deze site te gebruiken.	☐	☐	☐	☐	☒					
De website voor het eerst gebruiken was makkelijk.	☐	☒	☐	☐	☐					
De website heeft vervelende functies.	☐	☐	☐	☒	☐					
Het onthouden waar ik ben op de website is moeilijk.	☐	☐	☒	☐	☐					
Als ik op iets klik dan krijg ik te zien wat ik verwacht.	☐	☒	☐	☐	☐					
Alles op de website is gemakkelijk te begrijpen.	☐	☐	☒	☐	☐					

Wat vind je de beste functie op de website, en waarom?

Een cartoon maken, het is duidelijk en eenvoudig. Toevoegen gaat snel.
.....
.....
.....

Welke functie vind je dat verbeterd moet worden, en waarom?

De “toppers / goed / redelijk / laag” balk is tijdens sommige functies overbodig.
.....
.....
.....

Heb je het toetsenbord gebruikt om door de cartoons te navigeren en wat vond je hier van?

[Ja] / [Nee] : Het is voor mij geen toegevoegde waarde. Ik zal het niet gaan gebruiken
.....
.....
.....
.....

Heb je problemen ondervonden tijdens je bezoek op de website?

[Ja] / [Nee] :
.....
.....
.....

Vond je dat alle elementen op de goede plek zaten of had je moeite met het navigeren door de website?

[Ja] / [Nee] :
.....
.....
.....

Wat vind je van de moeilijkheidsgraad van de website

[X] Laag [] Gemiddeld [] Hoog

Wat is je algemene indruk van de website en/of heb je opmerkingen of ideeën voor de website?

Het concept is duidelijk.
.....
.....
.....
.....

Bijlage F: Persona's

Jeffrey Barse

PERSONA'S MY KNUUDE





naam:	Jeffrey Barse
leeftijd:	26
woonplaats:	Dan Bosch
nationaliteit:	Nederlandse
opnieuwingsniveau:	HBO
werk / studie:	Elektrotechnicus
interesses:	Voetbal en politiek
computergebruik:	Gemiddeld
computergebruik:	Voornamelijk maken, het dagelijkse nieuws volgen op Nunt, online vakantie boeken en voetbalclubs volgen.
favoriet elftal:	Ajcs
algemene informatie:	Jeffrey is verdediger in zijn eigen voetbalclub en hij wilt het eerst professioneel gaan voetballen. Jeffrey vindt dat hij zelf erg veel inzicht heeft in het voetbal en hangt daarom graag de coach uit als hij naar zijn favoriet club Ajax kijkt. Buiten voetbal is Jeffrey druk bezig met een eigen band waar hij graag in speelt.
doel gebruik platform:	Jeffrey Barse kent My Knuddle via het tv-programma Voetbal International en bezoekt My Knuddle voornamelijk om nieuwe strips te bekijken. Incidenteel plaatst hij er zelf een. Hij vindt de leukste strips die zijn gebaseerd op de het voorgaande voetbalweekend met scherpe opmerkingen.

Collin Haasnoot

PERSONA'S MY KNUUDE





naam:	Collin Haasnoot
leeftijd:	37
woonplaats:	Wierlo
nationaliteit:	Nederlandse
opnieuwingsniveau:	MBO
werk / studie:	Seveliger
interesses:	Actief leven, voetbal, zwemmen, bioscoop en uitgaan.
computergebruik:	Gemiddeld
computergebruik:	Mals bijhouden, films en muziek downloaden.
favoriet elftal:	Barcelona
algemene informatie:	Collin spreekt tot de verbeelding van een stereotype man. Hij houdt van voetbal en snelle auto's. Toch is Collin ook wel met zijn uiterlijk bezig en besteedt hij hier aandacht aan door gezichtshproducten te gebruiken. Collin bezoekt regelmatig de bioscoop en gaat vaak met vrienden in het weekend uit. Collin heeft vanaf zijn 12de al gevoetbald tot zijn 24ste toen hij helaas moest stoppen vanwege zijn werk en een blessure. Maar hij is nog wel zaterdag bij zijn elftal om aan te moedigen en te helpen. Hij houdt ook elke wedstrijd bij en analyseert deze grondig.
doel gebruik platform:	Het doel van Collin is om zelf strips te veranderen. Collin heeft veel plezier in het maken van deze strips, omdat hij vaak en snel op leuke ideeën komt. Hij vindt My Knuddle een leuke website, omdat het zo makkelijk is en meerdere strips kan plaatsen.

Wesley den Kaff

PERSONA'S MY KNUDE



naam: Wesley den Kaff
leeftijd: 17
woorplaats: Rotterdam
nationaliteit: Nederlandse
opleidingsniveau: HAVO
werk / studie: Scholier
interesses: Mail bijhouden, films en muziek downloaden, huiswerk op maken, gamen en voetballes bijhouden.
computerniveau: Laag
computergebruik: Voetbalwebsites bekijken
favoriet eiffel: basketball

algemene informatie: Wesley zit in zijn laatste jaar van de HAVO. Hij is bezig zich te oriënteren welke studie hij na zijn HAVO wilt gaan doen. Wesley is erg competitief ontwikkeld en doet dan ook altijd zijn best tijdens zijn voetbalwedstrijden. Wesley heeft veel talent en hij is pas gevraagd om op het hoogste niveau van zijn club te spelen.

doel gebruik platform: Wesley kijkt altijd met vrienden de eedivise en de champions league. Daar geven zij behoorlijk commentaar op, maar verdienen leuke grap-pen tijdens de wedstrijd. Zij denken dat iedereen hun humor wel leuk vindt en plaatsen dus regelmatig een strip. Soms zijn Wesley en zijn vrienden in een te lichte sfeer en plaatsen zij eigenlijk een beetje ondr-nige strips.

Bob van Leiden

PERSONA'S MY KNUDE



naam: Bob van Leiden
leeftijd: 51
woorplaats: Eindhoven
nationaliteit: Nederlandse
opleidingsniveau: MBO
werk / studie: Schilder
interesses: Voetbal wandelen en met vrienden wat drinken
computerniveau: Laag
computergebruik: Voetbalwebsites bekijken
favoriet eiffel: PSV

algemene informatie: Bob is een echte voetballer. Hij is een echte PSV'fan en is dit altijd al geweest. Hij leeft volledig met deze club mee en kijkt alle wedstrijden. Hij volgt ook graag actualiteitsprogramma's over voetbal zoals studio sport en voetbal international.

doel gebruik platform: Bob hoort vaak over My knude via voetbal insite. Nadat hij het heeft gezien vind hij het leuk om vaker terug te komen en plaatst hij regelmatig een strip. Hij vindt het een leuke website met een lage leer-dumpet.

Fred Geelhoed

PERSONA'S MY KNUUDE



naam:	Fred Geelhoed
leeftijd:	67
woonplaats:	Amstelveen
nationaliteit:	Nederlandse
opleidingsniveau:	MBO
werk / studie:	Gepensioneerd
interesses:	Voetbal
computerniveau:	Laag
computergebruik:	Mails en administratie bijhouden en voetbal websites bijhouden.
favoriet elftal:	Manchester United
algemene informatie:	Fred is gepensioneerd en kan zich nu volledig richten op zijn passie, voetbal. Hij doet actief mee op de voetbalvereniging van zijn kleinzoon waar hij een bestuursfunctie heeft. Fred bekijkt alle wedstrijden van Jupiler League tot en met Champion's League. Hij hoopt dat zijn amateurclub ooit eens uitgroeit tot een volwaardige profclub.
doel gebruik platform:	Fred is een vaste kijker van VL. Hij is fan van René van der Gijp en Johan Derksen. Hij bewondert hun scherpe opmerkingen. Zelf vindt Fred het ook leuk om een scherpe opmerking te plaatsen over voetbal. Hij heeft daarom op My Knude wat strips geplaatst. Hij is blij dat het niet zo ingewikkeld is, omdat hij niet zo heel handig met de computer is.

Maaïke Batem

PERSONA'S MY KNUUDE



naam:	Maaïke Batem
leeftijd:	21
woonplaats:	Leeuwarden
nationaliteit:	Nederlandse
opleidingsniveau:	HBO
werk / studie:	Bedrijfskunde
interesses:	Sport, voetbal en shoppen
computerniveau:	Gemiddeld
computergebruik:	Hubwerk maken, mail bijhouden, sociale media, agenda beheeren, muziek en films downloaden, films downloaden.
favoriet elftal:	Manchester United
algemene informatie:	Maaïke is een studente bedrijfskunde. Ze zit in haar 2e jaar en is erg sportief. Naast het sportieve invulboek heeft ze nog een bijbaantje in de horeca. Ze vindt voetbal leuk om te doen en bekijkt wedstrijden met
doel gebruik platform:	Ze heeft onlangs de website van My Knude gevonden en vind het leuk om haar humor met voetbal in een strip te combineren.

Bijlage G: Ingevulde testtaken per testpersoon

Website: Myknudde.nlTestpersoon: Quintijn JanssonDatum: 17 - 06 -2011Tijd: 14 : 39**Testtaak 1A: Hoe snel kan een gebruiker een cartoon plaatsen?**

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de profielknop.	J	00:12	1	0	0	0	0	0
2.	Vul de velden in om te registreren.	J	00:58	2	0	0	0	0	0
3.	Log in	J	00:14	9	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	01:24	12	0	0	0	0	0

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 1B: Hoe snel kan een gebruiker een cartoon plaatsen?

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve Uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Ga naar de plek om een cartoon toe te voegen.	J	00:08	1	0	0	0	0	0
2.	Zorg voor een eigen tekst of vul het onderstaande in: <i>Titel: Van Hanegem is terug bij VI!</i> <i>Analyse: Ik kom de boel hier op niveau sluiten!"</i> .	J	01:38	6	0	0	0	0	0
3.	Stuur de cartoon in.	J	00:06	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	01:52	8	0	0	0	0	0

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 2: Bekijk en beoordeel 5 cartoons en markeer als favoriet

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Sorteer de cartoons op de leukste van deze week.	N	-	-	-	-	-	-	-
2.	Bekijk 5 ingezonden cartoons en beoordeel deze.	J	01:13	22	1	0	0	0	1
3.	Klik op de favorieten knop onder de cartoon.	J	01:50	7	1	0	0	0	2
4.	Bekijk de favorieten cartoons.	J	00:18	3	0	0	0	0	1
5.	Bekijk de laatste toegevoegde cartoons.	J	00:53	5	1	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		N	4:14	37	3	0	0	0	4

Notities / opmerkingen

Testpersoon vond het leuker/makkelijker om via sterren een cijfer te geven. Verder sorteerde hij niet op de leukste cartoons van deze week om dat hij dacht dat hij er al was en de laatst toegevoegde cartoons kon hij moeilijk vinden en had hulp nodig.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 3: Zoek een andere cartoonist en bekijk zijn prestaties

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de zoek knop in het menu.	J	00:07	1	0	0	0	0	0
2.	Voer de letters "Rick" in.	J	00:11	2	0	0	0	1	0
3.	Klik op de naam Rick.	J	00:06	1	0	0	0	0	0
4.	Bekijk zijn behaalde prestaties.	J	00:43	0	1	0	0	0	3
5.	Sluit zijn profiel en ga weer terug naar de laatst geplaatste cartoons.	J	00:04	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	02:18	5	1	0	0	1	3

Notities / opmerkingen

Gebruiker wilt graag een zoekknop. De prestaties zijn onduidelijk voor de gebruiker door de beschrijvingen.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 4: Maak een cartoon op basis van een VI headline.

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de nieuwsberichten knop	J	00:04	1	0	0	0	0	0
of									
1.	Klik op de toevoeg knop en klik op de nieuwsberichten knop onder de cartoon.	nvt	-	-	-	-	-	-	-
2.	Voeg een analist toe.	J	00:29	4	0	0	0	0	0
3.	Voer een analyse tekst in.	J	00:35	2	0	0	0	0	0
4.	Plaats de cartoon.	J	00:08	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	02:16	14	0	0	0	2	1

Notities / opmerkingen

De gebruiker zag de titel van de nieuwsberichten niet veranderen. Hij zei ook expliciet dat hij het niet duidelijk vond. Hij verwachtte ook meer feedback, zoals bij de stemknoppen.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 5: Gebruik de topscoorder functie om snel te beoordelen

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de topscoorderfunctie	J	00:36	1	0	0	0	0	1
2.	Beoordeel een aantal cartoons	J	00:34	7	0	0	0	0	0
3.	Open je eigen profiel	J	00:35	1	0	0	0	0	1
4.	Log uit	J	00:04	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	01:49	10	0	0	0	0	2

Notities / opmerkingen

De gebruikers verwachtte een uitlog-knop rechts boven in het scherm, zoals bij veel websites en niet in het profiel.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Website: Myknudde.nlTestpersoon: Angelo VaudoDatum: 20 - 06 -2011Tijd: 09 : 53**Testtaak 1A: Hoe snel kan een gebruiker een cartoon plaatsen?**

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de profielknop.	J	00:04	1	0	0	0	0	0
2.	Vul de velden in om te registreren.	J	00:25	3	0	0	0	0	0
3.	Log in	J	00:31	3	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	01:00	7	0	0	0	0	0

Notities / opmerkingen

De gebruiker heeft totaal geen moeite met het zoeken of naar zijn profiel of het registreren en inloggen. Verder begrijpt hij direct dat hij 'achievements' (prestaties) heeft behaald. Dit concept had hij direct door.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Website: Myknudde.nlTestpersoon: Angelo VaudoDatum: 20 - 06 -2011Tijd: 09 : 53**Testtaak 1B: Hoe snel kan een gebruiker een cartoon plaatsen?**

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve Uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Ga naar de plek om een cartoon toe te voegen.	J	00:06	1	0	0	0	0	0
2.	Zorg voor een eigen tekst of vul het onderstaande in: <i>Titel: Van Hanegem is terug bij VI!</i> <i>Analyse: Ik kom de boel hier op niveau sluiten!"</i> .	J	00:51	5	0	0	0	0	0
3.	Stuur de cartoon in.	J	00:04	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	1:01	7	0	0	0	0	0

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 2: Bekijk en beoordeel 5 cartoons en markeer als favoriet

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Sorteer de cartoons op de leukste van deze week.	J	00:12	1	0	0	0	0	0
2.	Bekijk 5 ingezonden cartoons en beoordeel deze.	J	01:20	11	0	1	0	1	1
3.	Klik op de favorieten knop onder de cartoon.	J	00:15	1	0	0	0	0	0
4.	Bekijk de favorieten cartoons.	J	00:15	8	0	0	0	0	0
5.	Bekijk de laatste toegevoegde cartoons.	J	00:04	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	02:06	22	0	1	0	1	1

Notities / opmerkingen

De gebruiker vind het handiger als de filterbalk een minimale lengte heeft, van bijvoorbeeld 1 streep, en dat je dit kan slepen en dus niet alleen de twee eindknoppen.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 3: Zoek een andere cartoonist en bekijk zijn prestaties

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de zoek knop in het menu.	J	00:21	2	0	0	0	0	0
2.	Voer de letters "Rick" in.	J	00:30	1	0	0	0	0	0
3.	Klik op de naam Rick.	J	00:02	1	0	0	0	0	0
4.	Bekijk zijn behaalde prestaties.	J	00:12	0	0	1	1	0	0
5.	Sluit zijn profiel en ga weer terug naar de laatst geplaatste cartoons.	J	00:02	1	1	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	01:07	5	1	1	1	0	0

Notities / opmerkingen

De gebruiker zou ook willen dat hij door analisten kan browsen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 4: Maak een cartoon op basis van een VI headline.

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de nieuwsberichten knop	N	00:44	16	1	1	0	0	2
of									
1.	Klik op de toevoeg knop en klik op de nieuwsberichten knop onder de cartoon.	N	-	-	-	-	-	-	-
2.	Voeg een analist toe.	J	00:05	2	0	0	0	0	0
3.	Voer een analyse tekst in.	J	00:13	3	0	0	0	0	0
4.	Plaats de cartoon.	J	00:02	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		N	01:04	21	0	1	0	0	2

Notities / opmerkingen

De gebruiker begreep niet hoe je een nieuwsbericht moest invoegen. Hij verwachtte ook feedback dat hij (visueel) iets zag veranderen of dat de nieuwsbericht in ging voegen.

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Website: Myknudde.nlTestpersoon: Angelo VaudoDatum: 20 - 06 -2011Tijd: 09 : 53**Testtaak 5: Gebruik de topscoorder functie om snel te beoordelen**

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de topscoorderfunctie	J	00:06	1	0	0	0	0	0
2.	Beoordeel een aantal cartoons	J	00:37	13	0	0	1	0	0
3.	Open je eigen profiel	J	00:04	1	0	0	0	0	0
4.	Log uit	J	00:02	1	0	0	0	0	1
Totaal score testtaak:		J	00:49	16	0	0	1	0	1

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Website: Myknudde.nl

Testpersoon: Bart Numan

Datum: 21 - 06 - 2011

Tijd: 10:48

Testtaak 1A: Hoe snel kan een gebruiker een cartoon plaatsen?

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de profielknop.	J	00:03	1	0	0	0	0	0
2.	Vul de velden in om te registreren.	J	00:52	3	0	0	0	0	1
3.	Log in	J	00:11	3	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	01:06	7	0	0	0	0	1

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 1B: Hoe snel kan een gebruiker een cartoon plaatsen?

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve Uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Ga naar de plek om een cartoon toe te voegen.	J	00:04	1	0	0	0	0	0
2.	Zorg voor een eigen tekst of vul het onderstaande in: <i>Titel: Van Hanegem is terug bij VI!</i> <i>Analyse: Ik kom de boel hier op niveau sluiten!''</i>	J	00:14	1	0	0	0	0	0
3.	Stuur de cartoon in.	J	00:04	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	00:22	3	0	0	0	0	0

Notities / opmerkingen

Bart nam een andere route door eerst een cartoon aan te maken in plaats van te registreren. De eerste keer dat hij een cartoon maakte had hij de volgende statistieken:

Behaald: Ja;

Tijd: 02:10;

Clicks: 24;

Aantal vragen: 0;

Positieve uitingen - technisch: 1; Positieve uitingen - vormgeving: 0;

Negatieve uitingen - techniek: 0; Negatieve uitingen - vormgeving: 1;

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 2: Bekijk en beoordeel 5 cartoons en markeer als favoriet

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Sorteer de cartoons op de leukste van deze week.	J	01:16	19	0	0	1	0	0
2.	Bekijk 5 ingezonden cartoons en beoordeel deze.	J	00:25	10	0	1	0	0	0
3.	Klik op de favorieten knop onder de cartoon.	J	00:33	5	0	0	0	0	0
4.	Bekijk de favorieten cartoons.	J	00:02	1	0	0	0	0	0
5.	Bekijk de laatste toegevoegde cartoons.	J	00:02	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	02:18	36	0	0	1	0	0

Notities / opmerkingen

Gebruiker denkt dat de topscoorder de best scorende cartoons zijn. De gebruiker ontdekt hier dat hij ook kan navigeren. Hij legde op dit punt de link met de toetsenbord navigatie en de iconen links onder hier van. Hij vond dit erg handig om te gebruiken.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 3: Zoek een andere cartoonist en bekijk zijn prestaties

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de zoek knop in het menu.	J	00:06	2	0	1	1	0	0
2.	Voer de letters "Rick" in.	J	00:05	1	0	0	0	0	0
3.	Klik op de naam Rick.	J	00:02	1	0	0	0	0	0
4.	Bekijk zijn behaalde prestaties.	J	00:06	0	0	0	0	0	0
5.	Sluit zijn profiel	J	00:02	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	00:21	5	0	1	1	0	0

Notities / opmerkingen

Het is niet duidelijk dat je zoekt op een gebruiker vanwege de naam "Cartoonist".

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 4: Maak een cartoon op basis van een VI headline.

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de nieuwsberichten knop	J	00:03	1	0	0	0	0	0
of									
1.	Klik op de toevoeg knop en klik op de nieuwsberichten knop onder de cartoon.	nvt	-	-	-	-	-	-	-
2.	Voeg een analist toe.	J	02:00	1	0	0	0	0	0
3.	Voer een analyse tekst in.	J	00:51	7	0	0	0	0	0
4.	Plaats de cartoon.	J	00:02	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	02:56	10	0	0	0	0	0

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Website: Myknudde.nlTestpersoon: Bart NumanDatum: 21 - 06 - 2011Tijd: 10:48**Testtaak 5: Gebruik de topscoorder functie om snel te beoordelen**

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de topscoorderfunctie	J	01:13	12	0	0	1	0	0
2.	Beoordeel een aantal cartoons	J	01:29	11	0	0	1	0	0
3.	Open je eigen profiel	J	00:10	2	0	0	0	0	0
4.	Log uit	J	00:02	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	02:34	26	0	0	2	0	0

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Website: Myknudde.nlTestpersoon: Ken van den BoogaardDatum: 20 - 06 - 2011Tijd: 17:51**Testtaak 1A: Hoe snel kan een gebruiker een cartoon plaatsen?**

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de profielknop.	J	00:58	4	1	0	2	0	0
2.	Vul de velden in om te registreren.	J	00:35	3	0	0	0	0	0
3.	Log in	J	00:15	15	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	01:48	22	1	0	2	0	0

Notities / opmerkingen

De gebruiker zoekt de profielknop / registratieknop rechts boven in, waar dit normaal gesproken op andere websites staat.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Website: Myknudde.nlTestpersoon: Ken van den BoogaardDatum: 20 - 06 - 2011Tijd: 17:51**Testtaak 1B: Hoe snel kan een gebruiker een cartoon plaatsen?**

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve Uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Ga naar de plek om een cartoon toe te voegen.	J	00:19	4	0	0	0	0	1
2.	Zorg voor een eigen tekst of vul het onderstaande in: <i>Titel: Van Hanegem is terug bij VI!</i> <i>Analyse: Ik kom de boel hier op niveau sluiten!''.</i>	J	00:21	5	0	1	1	0	0
3.	Stuur de cartoon in.	J	00:05	1	0	1	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	00:45	10	0	2	1	0	1

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Website: Myknudde.nlTestpersoon: Ken van den BoogaardDatum: 20 - 06 - 2011Tijd: 17:51**Testtaak 2: Bekijk en beoordeel 5 cartoons en markeer als favoriet**

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Sorteer de cartoons op de leukste van deze week.	J	00:13	3	0	0	0	0	0
2.	Bekijk 5 ingezonden cartoons en beoordeel deze.	J	00:30	21	0	0	0	0	0
3.	Klik op de favorieten knop onder de cartoon.	J	00:36	20	0	0	0	0	1
4.	Bekijk de favorieten cartoons.	J	00:08	5	1	0	0	0	0
5.	Bekijk de laatste toegevoegde cartoons.	J	00:03	2	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	01:30	51	1	0	0	0	1

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 3: Zoek een andere cartoonist en bekijk zijn prestaties

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de zoek knop in het menu.	J	00:04	1	0	0	0	0	0
2.	Voer de letters "Rick" in.	J	00:06	1	0	0	0	0	0
3.	Klik op de naam Rick.	J	00:01	1	0	0	0	0	0
4.	Bekijk zijn behaalde prestaties.	J	00:34	0	0	0	1	0	0
5.	Sluit zijn profiel en ga weer terug naar de laatst geplaatste cartoons.	J	00:03	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	00:48	4	0	0	1	0	0

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 4: Maak een cartoon op basis van een VI headline.

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de nieuwsberichten knop	J	00:22	1	0	0	0	0	0
of					0	0	0	0	0
1.	Klik op de toevoeg knop en klik op de nieuwsberichten knop onder de cartoon.	n.v.t.	-	-	-	-	-	-	-
2.	Voeg een analist toe.	J	00:04	1	0	0	0	0	0
3.	Voer een analyse tekst in.	N	02:27	24	1	0	0	0	1
4.	Plaats de cartoon.	J	00:08	3	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		N	03:01	29	0	0	0	0	0

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Website: Myknudde.nlTestpersoon: Ken van den BoogaardDatum: 20 - 06 - 2011Tijd: 17:51**Testtaak 5: Gebruik de topscoorder functie om snel te beoordelen**

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de topscoorderfunctie	J	00:05	1	0	0	0	0	0
2.	Beoordeel een aantal cartoons	J	00:10	8	0	0	0	0	0
3.	Open je eigen profiel	J	01:06	8	0	0	0	0	1
4.	Log uit	J	00:03	2	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	01:24	19	0	0	0	0	0

Notities / opmerkingen

De topscoorderfunctie wordt geassocieerd met de beste cartoons.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 1A: Hoe snel kan een gebruiker een cartoon plaatsen?

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de profielknop.	J	01:59	3	2	0	0	0	2
2.	Vul de velden in om te registreren.	J	00:31	2	0	0	0	0	0
3.	Log in	J	00:23	2	0	0	0	0	1
Totaal score testtaak:		J	03:53	7	2	0	0	0	3

Notities / opmerkingen

De testpersoon vond het niet logisch dat het inlogscherf niet rechtsboven in zat.....

De testpersoon kon niet goed inloggen omdat het prototype was aangepast en het email veld niet meer reageerde. De test werd gestopt en het probleem verholpen, waardoor de gebruiker weer verder kan vanaf punt 3.

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 1B: Hoe snel kan een gebruiker een cartoon plaatsen?

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve Uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Ga naar de plek om een cartoon toe te voegen.	J	00:24	3	2	1	0	0	0
2.	Zorg voor een eigen tekst of vul het onderstaande in: <i>Titel: Van Hanegem is terug bij VI!</i> <i>Analyse: Ik kom de boel hier op niveau sluiten!''.</i>	J	001:02	8	0	0	0	0	0
3.	Stuur de cartoon in.	J	02:14	21	1	0	1	0	1
Totaal score testtaak:		J	3:40	32	3	1	1	0	2

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 2: Bekijk en beoordeel 5 cartoons en markeer als favoriet

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Sorteer de cartoons op de leukste van deze week.	J	01:02	23	1	0	0	0	0
2.	Bekijk 5 ingezonden cartoons en beoordeel deze.	J	00:30	22	0	0	0	0	0
3.	Klik op de favorieten knop onder de cartoon.	J	01:28	25	1	0	0	0	0
4.	Bekijk de favorieten cartoons.	J	00:10	3	0	0	0	0	0
5.	Bekijk de laatste toegevoegde cartoons.	J	00:05	2	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	03:15	75	2	0	0	0	0

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 3: Zoek een andere cartoonist en bekijk zijn prestaties

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de zoek knop in het menu.	J	00:17	1	0	0	0	0	0
2.	Voer de letters "Rick" in.	J	00:03	1	0	0	0	0	0
3.	Klik op de naam Rick.	J	00:02	1	0	0	0	0	0
4.	Bekijk zijn behaalde prestaties.	J	00:23	1	0	0	0	0	0
5.	Sluit zijn profiel en ga weer terug naar de laatst geplaatste cartoons.	J	00:02	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	00:47	5	0	0	0	0	0

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 4: Maak een cartoon op basis van een VI headline.

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de nieuwsberichten knop								
	of								
1.	Klik op de toevoeg knop en klik op de nieuwsberichten knop onder de cartoon.	J	00:37	8	0	0	0	0	0
2.	Voeg een analist toe.	J	00:08	3	0	0	0	0	0
3.	Voer een analyse tekst in.	J	02:32	23	0	0	1	0	0
4.	Plaats de cartoon.	J	00:07	3	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	03:56	37	0	0	0	0	0

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Website: Myknudde.nlTestpersoon: Dennis GroenewegenDatum: 21 - 06 - 2011Tijd: 18:58**Testtaak 5: Gebruik de topscoorder functie om snel te beoordelen**

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de topscoorderfunctie	J	01:28	12	1	0	0	0	1
2.	Beoordeel een aantal cartoons	J	00:28	17	1	0	0	0	0
3.	Open je eigen profiel	J	00:04	2	0	0	0	0	0
4.	Log uit	J	00:02	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	02:02	32	2	0	0	0	1

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 1A: Hoe snel kan een gebruiker een cartoon plaatsen?

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de profielknop.	J	00:40	1	0	0	0	0	1
2.	Vul de velden in om te registreren.	J	00:37	4	0	0	0	0	0
3.	Log in	J	00:24	2	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	01:41	7	0	0	0	0	1

Notities / opmerkingen

De gebruikers zoeken de profielknop / registratieknop rechts boven in, waar dit normaal gesproken op andere websites staat.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 1B: Hoe snel kan een gebruiker een cartoon plaatsen?

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve Uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Ga naar de plek om een cartoon toe te voegen.	J	00:08	3	0	0	0	0	0
2.	Zorg voor een eigen tekst of vul het onderstaande in: <i>Titel: Van Hanegem is terug bij VI!</i> <i>Analyse: Ik kom de boel hier op niveau sluiten!''.</i>	J	00:53	7	0	0	1	0	0
3.	Stuur de cartoon in.	J	00:17	3	0	0	1	0	0
Totaal score testtaak:		J	01:18	13	0	0	2	0	0

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 2: Bekijk en beoordeel 5 cartoons en markeer als favoriet

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Sorteer de cartoons op de leukste van deze week.	N	01:55	27	0	0	0	0	0
2.	Bekijk 5 ingezonden cartoons en beoordeel deze.	J	00:20	10	0	0	0	0	0
3.	Klik op de favorieten knop onder de cartoon.	J	00:17	6	0	0	0	0	0
4.	Bekijk de favorieten cartoons.	J	00:03	1	0	0	0	0	0
5.	Bekijk de laatste toegevoegde cartoons.	J	00:10	2	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		N	02:55	46	0	0	0	0	0

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 3: Zoek een andere cartoonist en bekijk zijn prestaties

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de zoek knop in het menu.	J	00:05	3	0	0	0	0	0
2.	Voer de letters "Rick" in.	J	00:04	1	0	0	0	0	0
3.	Klik op de naam Rick.	J	00:02	2	0	0	0	0	0
4.	Bekijk zijn behaalde prestaties.	J	00:39	0	1	0	0	0	0
5.	Sluit zijn profiel en ga weer terug naar de laatst geplaatste cartoons.	J	00:04	2	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	00:54	8	0	0	0	0	0

Notities / opmerkingen

Negatieve prestaties worden niet als prestatie gezien, maar alleen positieve dingen of items.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 4: Maak een cartoon op basis van een VI headline.

Stappen:		Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de nieuwsberichten knop	J	00:05	1	0	0	0	0	0
of									
1.	Klik op de toevoeg knop en klik op de nieuwsberichten knop onder de cartoon.	n.v.t.	-	-	-	-	-	-	-
2.	Voeg een analist toe.	J	00:35	8	0	0	0	0	0
3.	Voer een analyse tekst in.	J	01:32	6	1	0	0	0	0
4.	Plaats de cartoon.	J	00:04	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	02:48	16	0	0	0	0	0

Notities / opmerkingen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.

Testtaak 5: Gebruik de topscoorder functie om snel te beoordelen

	Stappen:	Behaald J/N	Tijd: 00:00	Aantal clicks	Aantal vragen	Positieve uitingen		Negatieve uitingen	
						*	**	*	**
						T	V	T	V
1.	Klik op de topscoorderfunctie	J	00:04	1	0	0	0	0	0
2.	Beoordeel een aantal cartoons	J	00:34	13	0	0	0	0	0
3.	Open je eigen profiel	J	00:02	2	0	0	0	0	0
4.	Log uit	J	00:02	1	0	0	0	0	0
Totaal score testtaak:		J	00:42	17	0	0	0	0	0

Notities / opmerkingen

De topscoorderfunctie wordt ook geassocieerd met de beste cartoons.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Uiting op het technische aspect van de website.

** Uiting op het grafische aspect van de website.