

Afstudeerplan V9.3

08-02-2010

Safeberg **save your life**

Interaction Design

Ricardo van der Putten
20057557
Communication & MultimediaDesign
Haagse Hogeschool



Informatie afstudeerder en gastbedrijf

Afstudeerblok:	2010-1.1
Startdatum:	8 februari 2010
Einddatum:	4 juni 2010
Inleverdatum:	4 juni 2010
Studentnummer:	20057557
Achternaam:	dhr. van der Putten
Voorletters:	R
Roepnaam:	Ricardo
Adres:	Hogewalstraat 12
Postcode:	3441 EJ
Woonplaats:	Woerden
Telefoon:	0348-412117
Mobiel:	06-49922857
Opleiding:	Communication & Multimedia Design
Locatie:	Den Haag
Variant:	voltijd
Naam studieloopbaanbegeleider:	W.G. Renden
Naam begeleider/examinator:	A.D. van Duuren
Naam expert/examinator:	A. Reuneker
Naam bedrijf:	Ilumy
Afdeling bedrijf:	Safeberg
Bezoekadres bedrijf:	Waterlooplein 125
Postcode bezoekadres:	1011PG
Plaats:	Amsterdam
Telefoon bedrijf:	+31 20 7740033
Internetsite bedrijf:	www.ilumy.com
Achternaam opdrachtgever:	dhr. Hoevenaar
Voorletters opdrachtgever:	S
Functie opdrachtgever:	Managing director
Email opdrachtgever:	stefan.hoevenaar@ilumy.com
Achternaam bedrijfsmentor:	dhr. Fit
Voorletters bedrijfsmentor:	S
Functie bedrijfsmentor:	Projectmanager
Email bedrijfsmentor:	sjoerdfit@gmail.com

Inhoudsopgave

1. Bedrijf	4
2. Aanleiding	5
3. Probleemstelling	5
4. Doelstelling van de afstudeeropdracht	5
5. Resultaat	5
6. Uitgangssituatie aan de hand van:	6
Beschikbare noodzakelijke software	6
Beschikbare noodzakelijke hardware	6
Reeds opgeleverde relevante documenten	6
Aanwezige ideeën	6
7. Werkzaamheden aan de hand van:	6
Te hanteren methodieken	6
Uit te voeren activiteiten	7
Te gebruiken technieken	8
Te vermelden nadrukken	8
8. Risico's en maatregelen	8
9. Op te leveren tussenproducten	9
Benodigde competenties	10
Te demonstreren competenties en wijze waarop	10
Persoonlijke verantwoording van keuze	10
Nominale duur afstudeerperiode	10
Activiteitenplanning	11

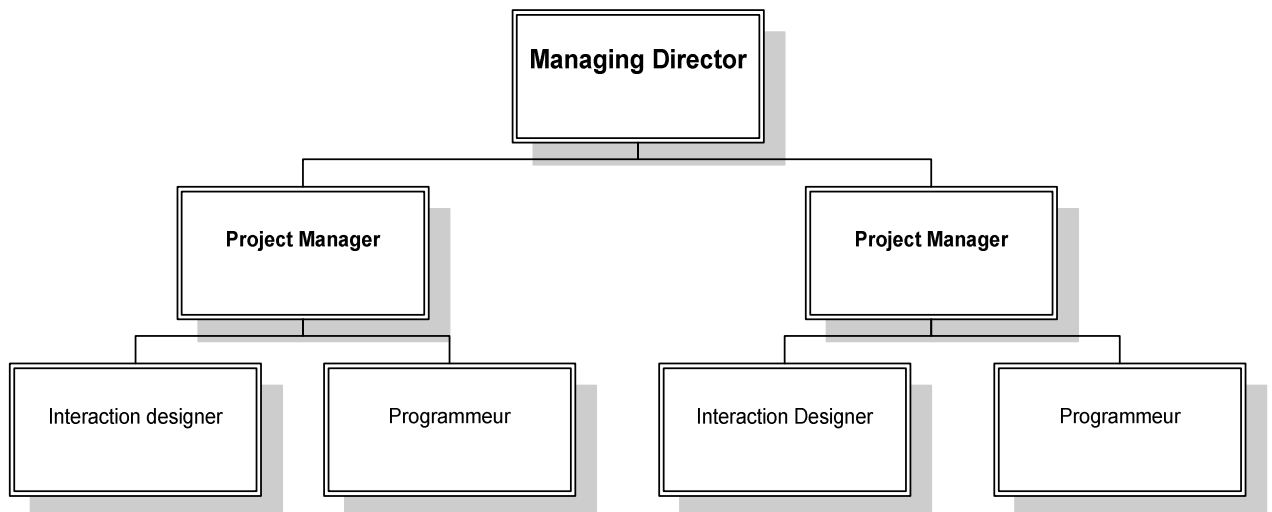
Safeberg: Interaction Design

1. Bedrijf

ILUMY futures/ventures/design is een ontwerpbureau dat werkt voor klanten en aan eigen nieuwe concepten en ondernemingen.

Momenteel werken er 12 werknemers en stagiairs bij ILUMY. Ook wordt er veel gewerkt met freelancers en wordt de vormgeving uitbesteed.

Stefan Hoevenaar, Managing director bij ILUMY stuurt alle projecten binnen de organisatie aan. In ondergaande afbeelding wordt de bedrijfsstructuur weergegeven.



Het eerst gelanceerde project van ILUMY was MilkorSugar. Dit is een website waarop een verzameling staat van op internet te vinden producten die de koper zelf kan customiseren. Ook is het mogelijk op de site producten met elkaar te vergelijken en reviewen.

2. Aanleiding

Een van de belangrijkste startups waar ILUMY nu aan werkt is Safeberg. Safeberg is een oplossing voor online back-up voor onder andere artsen, notarissen, advocaten en ambassades. Op safeberg.com is deze applicatie te downloaden. Met de applicatie kunnen gebruikers bestanden selecteren om een back-up van te maken. Mochten deze bestanden worden gewijzigd na de back-up wordt automatisch ook de nieuwe versie veilig gesteld.

Safeberg zorgt voor extreme beveiliging van gegevens door middel van een vernieuwend *key management protocol*, waarbij de sleutel tot de back-upgegevens zelfs op papier bewaard kan worden. Safeberg is nu nog niet officieel gelanceerd.

Bij de ontwikkeling van Safeberg is de aandacht tot nu toe vooral uitgegaan naar de functionaliteit en veiligheid van de back-upapplicatie. De website van Safeberg omvat algemene content en noodzakelijke functionaliteit voor het aanmelden van gebruikers.

Om het gebruik van Safeberg te promoten, wordt de website uitgebreid. Er zal een back-endtool aan de website worden toegevoegd, die codes genereert en verifieert. Deze tool bestaat uit twee delen:

Ten eerste zal de tool ervoor zorgen dat safeberggebruikers een persoonlijke code krijgen. Deze kunnen ze vervolgens doorsturen naar vrienden en kennissen. Schrijven deze zich ook in op Safeberg, zullen beide korting of extra opslag ruimte krijgen. Ten tweede zorgt de back-endtool voor het verifiëren van Actiecodes. Er komen zowel unieke actiecodes, als actiecodes die door meerdere mensen te gebruiken zijn. Wel is het nog onduidelijk hoe deze actiecodes verspreid gaan worden.

3. Probleemstelling

Hoe is Safeberg.com, inclusief nieuwe backend-tool, in 17 weken gebruiksvriendelijk te maken voor de doelgroep, zodat lancering mogelijk wordt?

4. Doelstelling van de afstudeeropdracht

Safeberg in 17 weken verbeteren door:

- Het ontwerpen van een back-endtool voor het genereren en verifiëren van (korting)codes.
- Het adviseren van Safeberg n.a.v. een gebruikerstest van Safeberg.com inclusief deze nieuwe back-endtool.

5. Resultaat

- Een interaction design van de back-endtool met use cases, flow charts, wireframes en een klikbare demo.
- Een adviesrapport met advies over de usability en verdere promotie voor Safeberg.com

6. Voor het uitvoeren van de opdracht wordt gebruik gemaakt van:

Beschikbare noodzakelijke software

- MS office Visio
- MS office Word
- Adobe Photoshop
- Google Docs
- Axure RP. Dit is een programma waarin wireframes gemaakt kunnen worden. Van de wireframes zijn gelijk prototypes (klikbare demo's) te maken, wat het testen en controleren op gebruiksvriendelijkheid makkelijker maakt.

Beschikbare noodzakelijke hardware

Bij ILUMY is het gebruikelijk te werken op een eigen laptop. Er zijn geen bedrijfscomputers aanwezig. Wel zijn er monitoren beschikbaar, om het werken met tools zoals Adobe Photoshop en MS office Visio te verzakelijken. Ook zal deze laptop gebruikt kunnen worden voor het uitvoeren van de gebruikertest.

Reeds opgeleverde relevante documenten

- Het huidige interaction design van Safeberg.com is beschikbaar gemaakt op het netwerk van ILUMY.
- Doelgroepanalyse van Safeberg.

Aanwezige ideeën

Het idee voor een kortingscodesysteem bestaat al, maar dit idee is nog niet uitgewerkt, nog niet ontworpen en nog niet gerealiseerd.

7. Werkzaamheden aan de hand van:

Te hanteren methode

- Ontwikkelmethode **Jesse James Garrett**

Deze methode maakt onderscheid in de volgende 5 planes(fases):

Strategy Plane
Scope Plane
Structure Plane
Skeleton Plane
Surface Plane

Zowel bij de uit te voeren werkzaamheden (pag. 7) als in de planning (pag.10) wordt aangegeven welke activiteiten onder welke plane vallen. Het testen valt buiten deze methode. Om die reden is er voor dit project een nieuwe plane toegevoegd, de test plane.

- Testmethode: **Usability testing (gebruikerstest)**

Hierbij zal een aantal potentiële gebruikers gerichte taken uit moeten voeren. Aan de hand van o.a. de tijd die het duurt de taken te volbrengen, het aantal keren verkeerd genavigeerd en de reactie van de testpersoon, zullen conclusies worden getrokken over de gebruiksvriendelijkheid. De usability test zal niet alleen gaan over de nieuwe back-endtool maar over de gehele website van Safeberg.com. De testpersonen zullen worden gekozen op basis van de te maken persona's en het aantal testpersonen zal in de loop van het project bepaald worden aan de hand van Useit.com van Jakob Nielsen.

Uit te voeren activiteiten

De uit te voeren activiteiten zijn opgedeeld in de vijf planes, zoals beschreven door Jesse James Garrett. Testen valt niet onder deze methode, daarom is er voor dit project een extra plane aan toegevoegd, de test plane.

Strategy Plane

- Plan van aanpak maken
- Interviewen van het management (Project Manager en Managing director) van Safeberg
- Persona's maken

Er is bewust gekozen geen enquête te houden tijdens deze plane, wegens de tijd die het kost een goede enquête op te stellen. Het doel van deze plane is het vaststellen van wat en wie er bereikt moet worden met dit project. Dit wordt vastgesteld door bovenstaande activiteiten en door gebruik te maken van de reeds aanwezige doelgroepanalyse.

Scope Plane

- Benchmark naar het gebruik van codesystemen
- Use Cases maken voor het kortingssysteem.
- Het afbakenen van de opdracht (in een document).
- De functionaliteiten binnen de opdracht rangschikken op prioriteit.

Structure Plane

- Een flowchart (in Jesse James Garrett een 'architecture diagram' genoemd) maken.
- Mogelijke foutieve invoeringen en errors opvangen en weergeven in de flowchart.

Skeleton Plane

- De flowchart omzetten naar wireframes, om de indeling van de pagina's duidelijk te krijgen.
- De wireframes omzetten naar een klikbare demo.

Surface(test) Plane

Deze plane is bedoeld om de wireframes uit te werken tot een visueel design met de juiste afbeeldingen, het juiste lettertype etc. Dit zal worden uitbesteed, maar de ontwerpers zullen worden aangestuurd door de student.

Test Plane

- Testen en controleren van alle pagina's die geprogrammeerd worden. (Controle aan de hand van de huisstijl, het interaction design en controle of alle functies werken.)
- Testrapport maken, inclusief testscenario's. (zie pag.9, op te leveren producten)
- Het uitvoeren van de test.
- Testresultaten verwerken.
- Eventuele aanpassing in het interaction design aanbrengen.
- Schrijven van een adviesrapport, inclusief promotieplan

Te gebruiken technieken

- Benchmarking
- Use Cases
- Flow charts (architecture diagram)
- Wireframes (zowel schetsen als in Visio en Axure RP.)
- Prototyping
- Interviewtechnieken zoals aangegeven op qualiteit.nl (gekozen wegens de positieve ervaring met deze technieken in CMD7. Ze zijn te vinden op www.qualiteit.nl/interviewtechniek.htm)

Te vermelden nadrukken

Bij het maken van alle delen van het interaction design dient al rekening gehouden te worden met de W3C webrichtlijnen en usability guidelines (zoals beschreven in “Don’t make me think” door Steve Krug). Ook wordt er rekening gehouden met wat de mogelijkheden zijn van het CMS. (content management system.)

8. Risico’s en maatregelen

Testen

Usability testen vormen een risico, omdat het moeilijk is om in te schatten welke en hoeveel resultaten deze opleveren. Vormgeving gerichte problemen zijn eenvoudig op te lossen. Als uit de test blijkt dat de gebruikers struikelen over een onlogische structuur kost dit echter veel meer tijd.

Dit is tegen te gaan door met de bedrijfsmentor regelmatig te overleggen tijdens het ontwerp van de siteflow en wireframes. Ook zal er overlegd worden met collega’s uit andere projecten om een frisse blik op het ontwerp te krijgen. Door het gebruik van een klikbare demo zullen de grootste problemen qua structuur al eerder duidelijk worden. Desondanks moet er in de planning altijd rekening worden gehouden met de tijd die het kost om testbevindingen te implementeren.

Wijzigingen opdracht

Mocht de opdracht gedurende de uitvoering om wat voor rede dan ook wijzigen, zal contact opgenomen worden met de begeleidende examiner. Ook zal de planning vervolgens herzien worden.

9. Op te leveren (tussen)producten

Persona's: De persona's zijn bedoeld om voor de student duidelijk te krijgen voor wie er ontworpen wordt. Ze kunnen helpen bij het maken van keuzes gedurende de loop van het gehele project.

Benchmark: Voor de benchmark wordt informatie verzameld over het gebruik van (korting)codesystemen van andere bedrijven. Door de positieve aspecten van anderen samen te voegen kan de kwaliteit van het eigen product worden verbeterd.

Use cases: Use cases zorgen ervoor dat van te voren duidelijk wordt wat een gebruiker verwacht, en wat zijn of haar doelen zijn bij het gebruik van de applicatie.

Flow chart: De flow chart(s) brengt de opbouw van de applicatie in kaart. Het maakt duidelijk welke handelingen (zowel technisch als voor de gebruiker) er plaats vinden om de applicatie te doorlopen.

Wireframes: In de wireframes wordt aangegeven hoe een pagina opgebouwd is en waar de elementen van elke pagina komen te staan. Ook wordt hier additionele informatie gegeven voor de bouw van de applicatie. (zoals bijv. de inhoud van dropdowns en de locatie van foutmeldingen)

Klikbare demo: Het maken van een klikbare demo heeft als voordeel dat eventuele problemen of fouten in het ontwerp boven tafel komen voordat er geprogrammeerd en vorm gegeven is. Hierdoor zijn deze relatief makkelijk aan te passen.

Test rapport: In het testrapport wordt vastgesteld op welke punten getest zal gaan worden en welke vragen er door het testen beantwoord zullen gaan worden. Ook zal hierin staan welke taken en scenario's uitgevoerd gaan worden door de testpersonen en wie deze testpersonen zijn. (De student zal een analyse uit voeren aan de hand van usability heuristics van Jakob Nielson. Aan de hand van de punten die hier uit komen kunnen testscenario's gemaakt worden.) Minimaal één van deze testscenario's zal gaan over de door de student ontworpen back-endtool.

Advies rapport: In dit rapport zullen de bevindingen van de gebruikerstest staan. Aan de hand van deze resultaten wordt er geadviseerd over mogelijke verbeteringen aan Safeberg.com. In dit adviesrapport zal naast de usability verbeterpunten ook een promotieplan staan.

Benodigde competenties

Onderstaande competenties zijn verworven tijdens de opleiding Communication & MultimediaDesign. Ze komen overeen met de competenties uit het competentiematrix (te vinden op blackboard).

GUI (graphical user interface)
Accessibility
Informatie architectuur
Informatie Visualisatie
Jesse James Garreth
Prototyping
Testen
Professioneel functioneren

Te demonstreren competenties en wijze waarop

Accessibility

Wordt aangetoond door te werken volgens W3C webrichtlijnen.

Informatie architectuur

Deze competentie zal aangetoond worden door het maken van een flowchart.

Informatie visualisatie

Deze competentie is te demonstreren door het maken van wireframes.

Jesse James Garret

Wordt aangetoond door gedurende het project te werken volgens deze methode en de activiteiten op te delen in de door deze methode gespecificeerde fases (fases).

Prototyping

Dit zal worden aangetoond door een klikbare demo te maken van wireframes.

Testen

Aan te tonen door het uitvoeren van een gebruikerstest en het schrijven van een adviesrapport.

Persoonlijke verantwoording van keuze

Tijdens mijn vorige stage heb ik geleerd dat ik een voorkeur heb voor interaction design. Ik vind het pure vormgeven te vaag. Of je iets mooi vindt is immers een mening. Het programmeren daarentegen vind ik te saai en eentonig.

ILUMY biedt me de kans mezelf verder te ontwikkelen in het interaction. Ze gaan veel verder in op het interaction design dan ik bij andere bedrijven heb gezien. Er wordt de tijd genomen om een kwalitatief goed interaction design op tafel te krijgen.

Nominale duur afstudeerperiode

08 februari 2010 t/m 04 juni 2010.

(De uiterste inlever datum van het afstudeerverslag is 4 juni 2010, voor 13.00)

Voor het uitvoeren van de afstudeeropdracht wordt een minimum van 680 uur gerekend.

Activiteitenplanning

Week → Activiteit ↓	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Plan van aanpak																				
Interviewen management																				
Persona's maken																				
Benchmark gebruik kortingcodes																				
Use Cases maken																				
Flowchart																				
Foutmeldingen in siteflow zetten																				
Wireframes																				
Omzetten naar klikbare demo																				
Specificeren Interaction designs voor bouw																				
Bouw* (programeren, niet door student)																				
Testen reeds gebouwde pagina's																				
Opzetten en plannen usability test																				
Uitvoeren van de test																				
Testresultaten verwerken																				
Aanpassingen n.a.v. de test																				
Adviesrapport schrijven (incl. Promotieplan)																				
Uitloop																				

	Strategy Plane
	Scope Plane
	Structure Plane
	Skeleton Plane
	(Surface Plane)
	Test Plane

Naam opdrachtgever:
Handtekening voor akkoord:
Datum:

Naam bedrijfsmentor:
Handtekening voor akkoord
Datum:

Naam begeleider/examinator:
Handtekening voor akkoord:
Datum:

Naam expert/examinator:
Handtekening voor akkoord:
Datum:

2010

Safberg:
Interaction Design

Ricardo van der Putten
20057557

[PLAN VAN AANPAK V2.0]

Het plan van aanpak voor het afstudeerproject 'Safeberg: Interaction Design' van Ricardo van der Putten.

INHOUDSOPGAVE

1.	Inleiding.....	3
2.	Omschrijving van de opdracht	4
2.1	Aanleiding van de opdracht.....	4
2.2	Afbakening	5
2.3	Werkzaamheden	6
3.	Doelstelling	7
4.	Organisatie van het project.....	8
4.1	Bewaking van de kwaliteit.....	8
4.2	Project risico's	9
5.	Op te leveren producten	10
6.	Planning	11

1. INLEIDING

Vanuit ILUMY is de opdracht gekomen een tool te ontwikkelen voor Safeberg.com, om daar gebruik te kunnen maken van promotiecodes.

In dit document wordt beschreven hoe er binnen het project te werk zal worden gegaan. Het doel van het document is het verduidelijken van de aanpak voor zowel de begeleidende docenten op de opleiding, als de betrokken projectleden van Safeberg.com

In hoofdstuk twee van dit document zal de opdracht worden beschreven. Vervolgens wordt in het volgende hoofdstuk de doelstelling verteld. Hoofdstuk vier bevat de uitleg over de werkwijze binnen dit project. In hoofdstuk vijf staan de op te leveren producten en in het laatste hoofdstuk is de planning te vinden.

2. OMSCHRIJVING VAN DE OPDRACHT

2.1 AANLEIDING VAN DE OPDRACHT

ILUMY futures/ventures/design is een ontwerp bureau dat werkt voor klanten en aan eigen nieuwe concepten en ondernemingen.

Een van de belangrijkste startups waar ILUMY nu aan werkt is Safeberg. Safeberg is een oplossing voor online back-up voor onder andere artsen, notarissen, advocaten en ambassades. Op safeberg.com is deze applicatie te downloaden. Met de applicatie kunnen gebruikers bestanden selecteren om een back-up van te maken. Mochten deze bestanden worden gewijzigd na de back-up wordt automatisch de nieuwe versie veilig gesteld. Safeberg zorgt voor extreme beveiliging van gegevens door middel van een vernieuwend *key management protocol*, waarbij de sleutel tot de back-upgegevens zelfs op papier bewaard kan worden. Safeberg is nu nog niet officieel gelanceerd.

Bij de ontwikkeling van Safeberg is de aandacht tot nu toe vooral uitgegaan naar de functionaliteit en veiligheid van de back-upapplicatie. De website van Safeberg omvat algemene content en noodzakelijke functionaliteit voor het aanmelden van gebruikers.

Om het gebruik van Safeberg te promoten, wordt de website uitgebreid. Er zal een back-endtool aan de website worden toegevoegd, die codes genereert en verifieert. Deze tool bestaat uit twee delen:

- Ten eerste zal de tool ervoor zorgen dat safeberg gebruikers een persoonlijke code krijgen. Deze kunnen ze vervolgens doorsturen naar vrienden en kennissen. Schrijven deze zich ook in op Safeberg, zullen beide korting of extra opslag ruimte krijgen.
- Ten tweede zorgt de back-endtool voor het verifiëren van Actiecodes. Er komen zowel unieke actiecodes, als actiecodes die door meerdere mensen te gebruiken zijn. Wel is het nog onduidelijk hoe deze actiecodes verspreid gaan worden.

Ook zal er een uitbreiding gemaakt moeten worden om verschillende versies van bestanden te kunnen herstellen. Omdat Safeberg zich wil onderscheiden op het gebied van veiligheid, moet ook het herstellen van bestanden veilig kunnen gebeuren. In de huidige applicatie kan een gebruiker een aantal bestanden selecteren en deze vervolgens downloaden. Het probleem is dat Safeberg automatisch bestanden veilig stelt als deze worden veranderd. Mocht een hacker of een virus een belangrijk bestand veranderen, wordt ook deze versie in de back-up geplaatst en vervangt hij het eerder veilig gestelde bestand. Dit haalt het nut en de veiligheid van de applicatie af.

Om dit op te lossen moeten er verschillende versies van bestanden worden bewaard. Omdat een gebruiker betaald voor opslagruimte, zal hij invloed moeten hebben op wat er precies geback-up wordt. Ook moet hij de mogelijkheid krijgen verschillende versies uit de back-up te kunnen herstellen.

2.2 AFBAKENING

De opdracht omvat het uitwerken van het concept tot een ontwerp met flowcharts en wireframes. De nadruk van de opdracht ligt hierbij op het interaction design. Zowel de grafische vormgeving als het programmeren vallen buiten de opdracht. Na het ontwerpen zal er een gebruikerstest plaatsvinden en zal er een adviesrapport met een promotieplan volgen.

Verdere afbakening van het te ontwerpen systeem zal plaatsvinden door het maken van functionele specificaties.

2.3 WERKZAAMHEDEN

De uit te voeren activiteiten zijn opgedeeld in de vijf planes, zoals beschreven door Jesse James Garrett.

Strategy Plane

- Plan van aanpak maken
- Interviewen van het management (Project Manager en Managing director) van Safeberg
- Doelgroep analyse
- Persona's maken

Er is bewust gekozen geen enquête te houden tijdens deze plane, wegens de tijd die het kost een goede enquête op te stellen. Het doel van deze plane is het vaststellen van wat en wie er bereikt moet worden met dit project. Dit wordt vastgesteld door bovenstaande activiteiten en door gebruik te maken van de reeds aanwezige doelgroepanalyse.

Scope Plane

- Benchmark naar het gebruik van codesystemen
- Concurrentie analyseren.
- Site objectives en user needs opstellen
- Functional specifications opstellen en sorteren op prioriteit.
- De functionaliteiten binnen de opdracht rangschikken op prioriteit.
- Use Cases maken

Structure Plane

- Een flowchart (in Jesse James Garrett een 'architecture diagram' genoemd) maken.
- Mogelijke foutieve invoeringen en errors opvangen en weergeven in de flowchart.

Skeleton Plane

- De flowchart omzetten naar wireframes, om de indeling van de pagina's duidelijk te krijgen.
- De wireframes omzetten naar een klikbare demo.

Surface(test) Plane

Deze plane is bedoeld om de wireframes uit te werken tot een visueel design. Dit valt buiten de opdracht. Daarom wordt, na het uitvoeren van de vorige vier planes, deze plane gebruikt voor het testen. Activiteiten hierbinnen zijn:

- De test opzetten
- Het uitvoeren van het testen
- Testresultaten verwerken
- Eventuele aanpassing in het interaction design aanbrengen.
- Overige bevindingen overdragen via TRAC. (Een projectmanagement en bug-tracking tool)

3. DOELSTELLING

Om Safeberg te promoten wil ILUMY een back-endtool ontwikkelen die codes genereert en verifieert, maar het is nog onduidelijk hoe deze er precies uit gaat zien. De tool moet voor meer traffic (bezoekers) en nieuwe inschrijvingen leiden.

De opdracht houdt in dat ik het systeem zal gaan ontwerpen, voor de gebruiker, maar ook voor de beheerders van Safeberg. Om dit te doen zullen er o.a. use cases, flowcharts en wireframes worden gemaakt.

Nadat dit is gedaan zal er voor dit afstudeerproject getest gaan worden. Naar aanleiding van deze gebruikerstest zal er een adviesrapport volgen, waar ook een promotieplan in verwerkt zit.

Hier is de volgende doelstelling uit voort gekomen:

“Safeberg in 17 weken verbeteren door:

- **Het ontwerpen van een back-endtool voor het genereren en verifiëren van (promotie)codes.**
- **Het ontwerpen van een nieuwe restore applicatie die het herstellen van versies mogelijk maakt.**
- **Het adviseren van Safeberg n.a.v. een gebruikerstest van Safeberg.com inclusief deze nieuwe back-endtool.”**

4. ORGANISATIE VAN HET PROJECT

4.1 BEWAKING VAN DE KWALITEIT

Om de kwaliteit te waarborgen zal gewerkt worden volgens methode en technieken.

Methoden

- Ontwikkelmethode **Jesse James Garrett**

Deze methode maakt onderscheid in de volgende 5 planes:

Strategy Plane

Scope Plane

Structure Plane

Skeleton Plane

Surface Plane

In de planning (pag.12) wordt aangegeven welke activiteiten onder welke plane vallen.

- Testmethode: **Usability testing**

Hierbij zal een aantal potentiële gebruikers gerichte taken uit moeten voeren. Aan de hand van o.a. de tijd die het duurt de taken te volbrengen, het aantal keren verkeerd genavigeerd en de reactie van de testpersoon, zullen conclusies worden getrokken over de gebruiksvriendelijkheid. Deze test zal niet zozeer groot zijn van omvang, maar gespecificeerd op het gebruik van de nieuwe back-endtool.

Technieken

- Benchmarking
- Use Cases
- Flow charts (architecture diagram)
- Wireframes (zowel schetsen als in Visio)
- Prototyping
- Interviewtechnieken zoals aangegeven op qualiteit.nl (gekozen wegens de positieve ervaring met deze technieken in CMD7. Ze zijn te vinden op www.qualiteit.nl/interviewtechniek.htm)

Een andere manier waarop de kwaliteit bewaakt gaat worden is door een vast tijdstip te bepalen om al het gemaakt werk binnen de projectgroep te bespreken. Op deze manier blijft de gehele projectgroep op de hoogte van de stand van zaken en worden ontwerpen en ideeën pas doorgevoerd wanneer de gehele projectgroep het hiermee eens is.

Om te zorgen dat er geen verschillende versies van de zelfde documenten ontstaan als er meerdere projectleden aan een document werken, wordt er gebruik gemaakt van google docs. Dit zorgt ervoor dat alle projectleden tegelijkertijd toegang hebben tot de laatste versies van alle documenten.

4.2 PROJECT RISICO'S

Een risico bij dit project is het feit dat, gezien de tijd en het feit dat een groot deel geprogrammeerd zal gaan worden door stagiairs, niet alle functionaliteiten door te voeren zijn in de eerste versie van Safeberg. Deze eerste versie, die online zal komen te staan in juni, zal de versie zijn waarmee de gebruikerstest uitgevoerd zal worden.

Om te zorgen dat deze versie voldoende relevante functionaliteiten bevat om getest te kunnen worden, zullen er prioriteiten worden toegekend aan deze functionaliteiten. Alle specificaties met prioriteit 'hoog' en 'zeer hoog' dienen in ieder geval in de eerste versie aanwezig te zijn en getest te worden.

Een ander risico is dat de opdracht in de loop der tijd kan veranderen. Als de opdracht uitgebreid wordt, maar uit te voeren is binnen de gemaakte planning, zullen de veranderingen worden beschreven in het procesverslag. Mochten er onderdelen wegvallen zal er contact opgenomen worden met school en zal de verdere verloop van het project besproken worden.

5. OP TE LEVEREN PRODUCTEN

- Persona's
- Benchmark kortingscodes
- Concurrentie analyse
- Functional specifications
- Use cases
- Flow chart
- Wireframes
- Klikbare demo
- Adviesrapport incl. promotieplan

6. PLANNING

Week → Activiteit ↓	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Plan van aanpak																						
Interviewen management																						
Doelgroep analyse																						
doelgroep segmentatie																						
Persona's maken																						
Benchmark gebruik kortingcodes																						
Concurrentie analyseren																						
Version restore analyse																						
Site objectives																						
User needs																						
Functional specifications (prioritize)																						
Use Cases maken																						
Flowchart																						
Foutmeldingen in siteflow zetten																						
Wireframes																						
Omzetten naar klikbare demo																						
Specificeren Interaction designs voor bouw																						
Bouw* (programeren, niet door student)																						
Testen reeds gebouwde pagina's																						
Opzetten en plannen usability test																						
Uitvoeren usability test																						
Testresultaten verwerken/ aanpassingen maken																						
Adviesrapport schrijven (incl. Promotieplan)																						

	Strategy Plane		Scope Plane		Structure Plane		Skeleton Plane		(Surface Plane)		Test Plane
--	----------------	--	-------------	--	-----------------	--	----------------	--	-----------------	--	------------