

PROCESVERSLAG

Het ontwerpen van een online platform voor filmproducenten

EXAMINATOREN
JOYCE BEUMER
CHRIS HEYDRA

AFSTUDEERDER
CHRISTIAAN FARBER
10043748
05 / JUNI / 2015

REFERAAT

Procesverslag Christiaan Färber, Den Haag

Dit procesverslag beschrijft de werkzaamheden en aanpak bij het afstudeerproject van Christiaan Färber. Het ontwikkelen van een nieuw online platform voor filmproducenten. Het ontwikkelen van deze opdracht is op eigen initiatie uitgevoerd bij SIN Conceptual Design B.V gedurende de periode 19 november 2014 tot en met 5 juni 2015.

Descriptoren :

Roel Gritt
Jesse James Garrett
Analyserapport
Ontwerprapport
Testplan

VOORWOORD

Dit rapport is geschreven naar aanleiding van de afstudeeropdracht die ik heb uitgevoerd. De opdracht heb ik op zelf bedacht en op eigen initiatief uitgevoerd bij SIN Conceptual Design B.V. Dit rapport beschrijft mijn proces en activiteiten tijdens het uitvoeren van deze afstudeeropdracht en is onderdeel van mijn afstuderen aan de opleiding Communicatie en Multimedia Design aan de Haagse Hogeschool in Den Haag.

In dit voorwoord wil ik iedereen bedanken die een bijdrage heeft geleverd voor de totstandkoming van dit project. Met name wil ik Reinier Hamel bedanken voor de mogelijkheid en de ondersteuning tijdens mijn afstudeerperiode. Ik wil Joyce Beumer en Chris Heydra bedanken voor de begeleiding tijdens mijn afstudeerproject.

INHOUDSOPGAVE

1 INLEIDING	5	
2 INITIATIEFASE	7	
2.1 HET BEDRIJF	7	
2.1.1 DE BESCHRIJVING VAN HET BEDRIJF	7	
2.1.2 MIJN POSITIE BINNEN HET BEDRIJF	7	
2.2 PROJECT ACHTERGROND	8	
2.3 ONTWIKKELMETHODE	8	
2.3.1 ONDERZOEKEN VAN ONTWIKKELINGSMETHODE	8	
2.3.2 KIEZEN VAN ONTWIKKELINGSMETHODE	10	
2.4 ONDERZOEKEN VAN TECHNIEKEN	12	
2.5 PROJECT METHODE	15	
2.5.1 ONDERZOEK PROJECTMETHODE	15	
2.5.2 KEIZEN VAN PROJECTMETHODE	19	
3 DEFINITIEFASE	21	
3.1 OPSTELLEN VAN PLAN VAN AANPAK	21	
4 ONTWERPFASE	24	
4.1 STRATEGY PLANE	24	
4.1.1 ONDERZOEK NAAR DE DOELGROEP	24	
4.1.2 UITVOEREN VAN DESKRESEARCH	24	
4.1.3 FIELDRESEARCH	36	
4.1.4 SEGMENTEREN VAN GEBRUIKERS	53	
4.1.5 OPSTELLEN VAN PERSONA'S	54	
4.2 SCOPE PLANE	55	
4.2.1 BEPALEN VAN RICHTLIJNEN	55	
4.2.2 UITVOEREN VAN EEN QUICKSCAN	56	
4.2.3 VASTLEGGEN VAN GEBRUIKERSBEHOEFTE	66	
4.2.4 BEPALEN VAN USERSTORIES	68	
4.2.5 OPSTELLEN VAN FUNCTIONELE EN NIET FUNCTIONELE EISEN	71	
4.3 STRUCTURE PLANE	74	
4.3.1 ONDERZOEKEN VAN HUIDIGE STRUCTUUR	74	
4.3.2 BEPALEN VAN STRUCTUUR	75	
4.3.3 UITWERKEN VAN USERFLOW CHART	76	
4.4 SKELETON PLANE	85	
4.4.1 WIREFRAMING	85	
4.4.2 SELECTEREN VAN WIREFRAMES	93	
4.5 SURFACE	95	
4.5.1 GEKOZEN KLEURGEBRUIK	95	
4.5.2 GEKOZEN TYPOGRAFIE	95	
4.5.3 UITWERKEN VAN KNOPPEN	96	
4.5.4 ONTWERPEN VAN MOCKUPS	97	
5 VOORBEREIDINGSFASE	99	
5.1 HET OPSTELLEN VAN EEN TESTPLAN	99	
6 REALISATIEFASE	106	
6.1 ONTWERPEN VAN PROTOTYPE	106	
6.2 UITVOEREN VAN TESTPLAN	108	
6.3 VERWERKEN VAN TESTRESULTATEN	108	
7 NAZORGFASE	110	
7.1 SCHRIJVEN VAN ADVIESPLAN	110	
8 EVALUATIE	112	
8.1 PROCES EVALUATIE	112	
8.2 PRODUCT EVALUATIE	116	
8.3 AANTONEN VAN HET BEHALEN VAN DE COMPETENTIES	118	
LITERATUUR	119	
BIJLAGE A PLAN VAN AANPAK	BIJLAGE C ONTWERP	BIJLAGE E ADVIESPLAN
BIJLAGE B DOELGROEPANALYSE	BIJLAGE D TESTPLAN	BIJLAGE F VOORTGANGSVERSLAG

1 INLEIDING

Dit document omschrijft het proces dat ik, Christiaan Färber doorlopen heb tijdens mijn afstudeerperiode bij het bedrijf SIN Conceptual Design B.V. De creative director van Sin, Reinier Hamel heeft mij tijdens deze periode begeleid en ondersteund bij het maken van keuzes binnen het project. Het project is niet in opdracht van Sin maar één uit eigen initiatief. Om die reden zal mijn positie binnen het bedrijf en de totstandkoming van de opdracht toegelicht worden in het tweede hoofdstuk.

Het document voor u is geschreven als procesrapport voor de opleiding Communicatie en Multimedia Design (CMD) aan de Haagse Hogeschool te Den Haag. Het rapport is bedoeld voor mijn examinatoren, Mevr J.J.Beumer en Dhr. C.G. Heydra.

De opbouw van het rapport is gebaseerd op de 6 fases van Roel Grit's *P6-methode* en de 5 planes van Jesse James Garrett's ontwerpmethode *The Elements of User Experience*.

In hoofdstuk twee is de initiatiefase te lezen. Dit hoofdstuk omschrijft het bedrijf Sin, mijn positie binnen het bedrijf en de totstandkoming van het project. In dit hoofdstuk komen ook de door mij gekozen technieken en methodes aan bod.

In hoofdstuk drie wordt de definitiefase omschreven. Deze fase bevat het schrijven van een plan van aanpak en het hoofdstuk beschrijft hoe deze zich gevormd heeft.

In hoofdstuk vier wordt de ontwikkelmethode *The Elements of User Experience* behandeld. De bijbehorende planes zullen hier worden omschreven en toegelicht.

In hoofdstuk vijf wordt de testplan omschreven.

In hoofdstuk zes wordt de uitwerking van het testplan en de usabilitytest beschreven. Hierbij zal ik ook de bijbehorende resultaat toelichten.

In hoofdstuk zeven wordt er adviesplan opgesteld en onderbouwd.

In het laatste hoofdstuk van het rapport, hoofdstuk 8 komt mijn persoonlijke evaluatie van het project en product aan bod.



INITIATIEFASE

2 INITIATIEFASE

In dit hoofdstuk staat een beschrijving over SIN Conceptual Design B.V., de plek waar mijn afstudeerproject plaats vindt. Ook wordt hierin mijn plek binnen het bedrijf beschreven en zal de achtergrond van het project aan de orde komen. Denk hierbij aan de probleemstelling, doelstelling het uiteindelijk op te leveren resultaat. Daarnaast worden de methodieken en de technieken die ik heb gebruikt besproken.

2.1 HET BEDRIJF

In deze paragraaf wordt het bedrijf en werkzaamheden van SIN beschreven. Ook zal ik een stuk wijden aan mijn positie binnen het bedrijf om het proces en rapport beter te kunnen begrijpen.

2.1.1 DE BESCHRIJVING VAN HET BEDRIJF

SIN Conceptual Design B.V. is een visueel communicatiebureau dat zich gevestigd heeft in Den Haag. Hun dagelijkse werkzaamheden betreffen het ondersteunen, versterken en bedenken van visuele communicatie voor ondernemingen uit het middel klein bedrijf, instellingen en middel kleine merk. Eén van hun werkzaamheden is het bedenken van een huisstijl die de visie en missie van de klant vertaalt in beeldmateriaal. Onderdelen die hier bij aansluiten of los van een huisstijl ontworpen worden door hen zijn posters, affiches en visitekaarten.

Een opdracht die niet direct onder hun vaste werkzaamheden valt is het ontwerpen van web gerelateerde designs, wat hoofdzakelijk websites zijn. De ontwikkeling van een website houdt in: het bepalen van een structuur, indeling en grafische uitwerkingen. Zodra de klant tevreden is met het ontwerp gaat SIN een samenwerking aan met een derde partij die de website zal coderen en ontwikkelen.

2.1.2 MIJN POSITIE BINNEN HET BEDRIJF

In 2013 ben ik een bedrijf begonnen samen met twee heren en zijn wij werkzaam in de CMD Branche. Wij houden ons bezig met het creëren en ontwikkelen van web gerelateerde producten (hieronder valt ook video) voor bedrijven en zelfstandige ondernemers. Vorig jaar zijn wij een samenwerking aangegaan met Reinier Hamel, de creatief director van het bedrijf SIN. Deze samenwerking houdt in dat wij hen helpen bij het coderen en ontwikkelen van hun website's.

Nadat de samenwerking goed is bevallen bij het bedrijf heeft Reinier Hamel mij een plek aangeboden binnen het bedrijf om mijn afstudeerproject bij hen uit te voeren. Op het moment dat ik begon met mijn stage was Reinier Hamel bezig met een project dat in het verlengde van het vak CMD lag. Helaas voldeed dit project niet aan de 17 weken die een vereiste is voor een afstudeeropdracht. Aangezien ik graag mijn stage bij hen wilde uitvoeren heb ik er uiteindelijk toch voor gekozen om bij hen te blijven maar dan met een eigen opdracht aan de slag te gaan.

Dit betekent dat ik niet afhankelijk ben en een samenwerking aan ga met SIN. De meerwaarde om het project daar vooralsnog uit te voeren ligt bij het persoonlijke contact en second opinion die Reinier mij kan bieden. De visie van Reinier sluit goed aan bij mijn manier van werken waardoor hij een toegevoegde waarde is.

2.2 PROJECT ACHTERGROND

In de lente van 2012 ben ik benaderd door een vierdejaars productiestudent van het NFA (Nederlands Filmacademie) om één dag te helpen met hun eindexamen film *Stijf*. Door verschillende gesprekken zag ik een overkoepelend probleem terug komen. Bij het produceren van een film ontbreekt er een structurele methode om alle betrokkenen op de hoogte te houden van de ontwikkelingen op de filmset en de taken die hierbij komen kijken.

Voor dit probleem ben ik een oplossing gaan bedenken en heb ik een probleemstelling vastgelegd:

Een producent moet alle informatie die nodig is voor het maken van een film binnen handbereik hebben. Als de producent dan moet switchen van device of applicatie creëert dat veel vertraging, wanorde en frustratie.

Het doel van de afstudeeropdracht is het bedenken van een product dat een effectieve en efficiënte manier van werken aan de filmproducent kan bieden. Door hen te helpen met het ordenen van hun taken door middel van een online digitaal Platform. Om dit doel te kunnen bereiken zal de gebruikersvriendelijkheid van de oplossing centraal staan binnen de opdracht.

2.3 ONTWIKKELMETHODE

2.3.1 ONDERZOEKEN VAN ONTWIKKELINGSMETHODE

Het resultaat van dit project zal een digitaal middel zijn dat ondersteuning gaat bieden bij het produceren van films. Bij het bedenken van de functionaliteiten van dit middel wil ik gebruik gaan maken van een ontwikkelingsmethode (zie tabel 1) . De eisen die ik aan deze methode heb gesteld zijn:

De ontwikkelingsmethode moet user-centered zijn.

Het project staat in het teken van het bedenken van een digitale oplossing voor filmproducenten. Omdat het gebruik van de applicatie belangrijk is om het project doel en resultaat te behalen heb ik een ontwikkelingsmethode nodig die de gebruiker centraal zet tijdens de ontwikkeling.

Voor het project is het belangrijk dat de ontwikkelingsmethode een duidelijk begin en eind punt heeft binnen het project.

Voorafgaand aan het project is al bekend dat het regelmatig contact hebben met producenten moeilijk zal worden. Zij zullen niet altijd de tijd en mogelijkheid hebben om af te spreken en ideeën te evalueren.

De methode moet een flexibele methode zijn voor het gebruik van technieken.

Tijdens het project zal er gebruik gemaakt worden van verschillende technieken die de activiteiten ondersteunen. De ontwikkelingsmethode zal mij hier vrijheid in moeten bieden,

Tabel 1: eisen ontwikkelingsmethode

De ontwikkelingsmethode die ik gekozen heb te onderzoeken zijn :

The Elements of User Experience van Jesse James Garrett

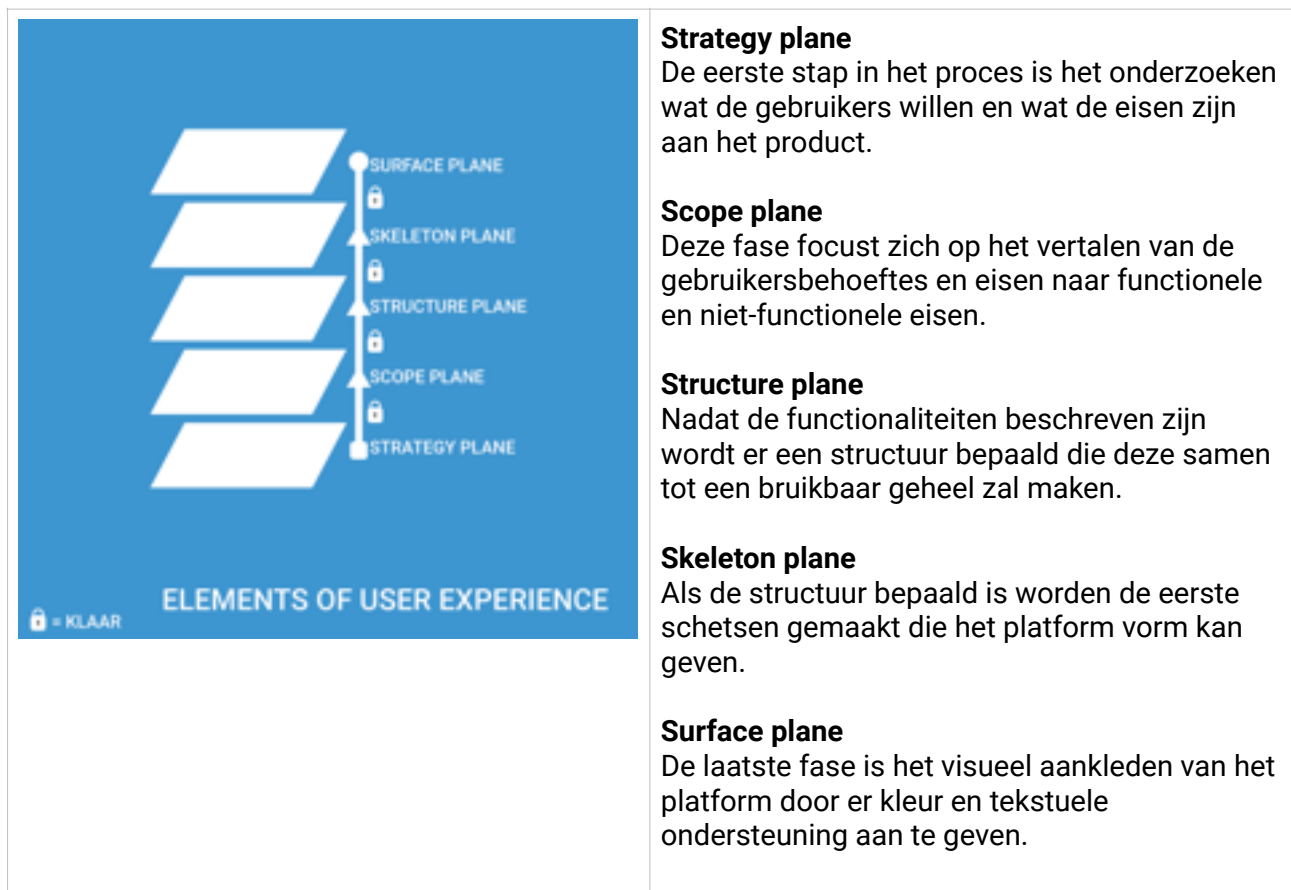
Lean UX van Jeff Gothelf

The Elements of User Experience van Jesse James Garrett

De ontwerpmethode van Jesse James Garret wordt gebruikt voor het ontwerpen van web gerelateerde producten, zoals user-interfaces of mobile-applicaties. Bij het gebruik van deze methode wordt het project in vijf fases, zogenoemde planes, verdeeld (zie figuur 1).

Met deze ontwerpmethode wordt er van een abstract beeld naar een concreet product toegewerkt. Het is daarom belangrijk dat de gebruiker stapsgewijs de methode doorloopt. De tweede fase is altijd afhankelijk van de eerste. Deze stappen worden uiteindelijk genomen om tot een product te komen die gebruiksvriendelijk en effectief is.

De vijf stappen worden als volgt beschreven :

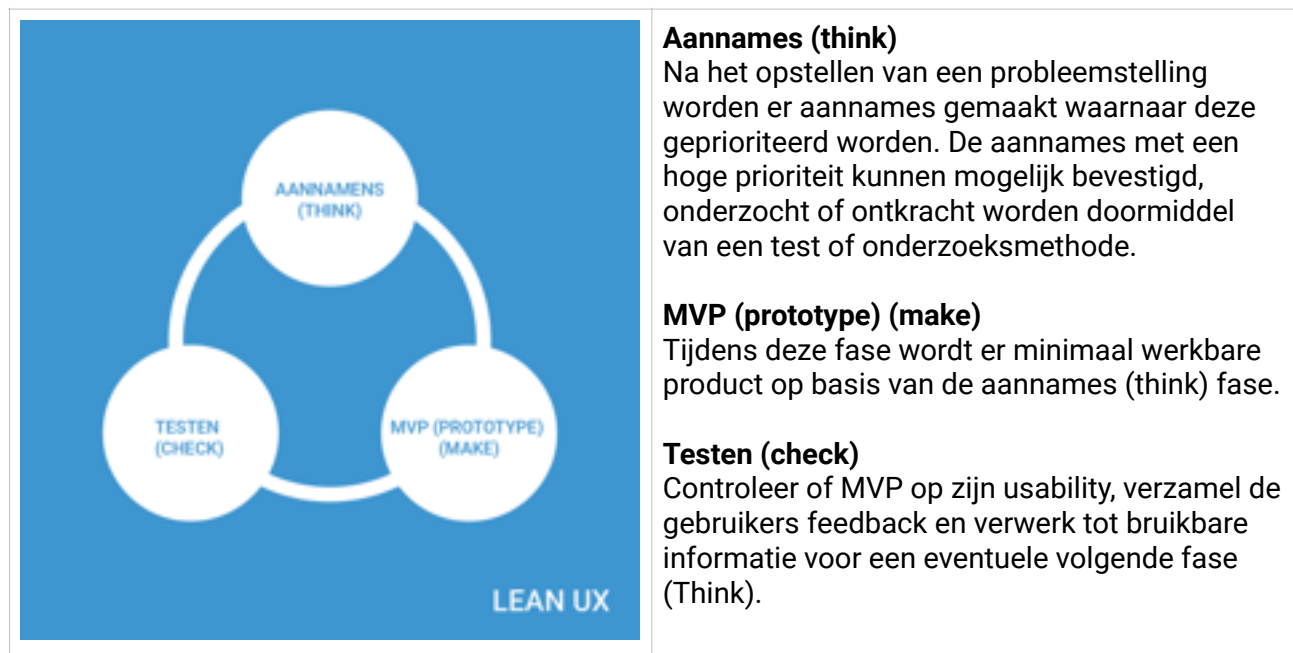


Figuur 1: elements of user experience

Lean UX van Jeff Gothelf

De ontwikkelmethode van Jeff Gothelf brengt structuur aan projecten die focussen op de UX (user experience) van een product. Zo wordt hier gebruik gemaakt van drie fases waar het product zich in kan verkeren. Het doel van Lean UX is dat een product, in dit geval multimediale oplossing, sneller gerealiseerd kan worden door minder tijd te besteden aan wireframes, sitemaps en functionele ontwerpen en door je te richten op de doelgroep die het gaat gebruiken, dus de uiteindelijke gebruikservaring. Lean UX is een principe dat ervoor zorgt dat je zo snel mogelijk met prototypes werkt die je kan uittesten op de eindgebruiker (zie figuur 2)

De drie stappen worden als volgt beschreven :



Figuur 2: ontwikkelingsmethode Lean UX

2.3.2 KIEZEN VAN ONTWIKKELINGSMETHODE

Ik heb er voor gekozen om de methode van Jesse James Garret (JJG), *The Elements Of User Experience* te gebruiken. (zie tabel 2). De doorslaggevende factor om deze methode te gaan gebruiken ligt bij de gesloten faseringen omdat er weinig herhalend contact zal zijn tussen mij en de doelgroep.

De methode die ik niet gekozen heb te gebruiken is van Jeff Gothelf (JG), *Lean UX*. Deze maakt namelijk gebruik van een iteratie waarbij de gebruiker herhalend contact zal hebben met de doelgroep en dat is niet mogelijk.

Met deze redenen wordt één eis aan de methode ook gedekt, namelijk :

De ontwikkelingsmethode moet user-centered zijn.

Het project staat in het teken van het bedenken van een digitale oplossing voor filmproducenten. Omdat het gebruik van de applicatie belangrijk is om het projectdoel en resultaat te behalen heb ik een ontwikkelingsmethode nodig die de gebruiker centraal zet tijdens de ontwikkeling.

Beide methodes zetten de gebruiker centraal in het project maar die van Jeff Gorthelf (JG) vraagt meer betrokkenheid van de gebruiker dan de van Jesse James Garrett (JJG). Omdat ik niet de kans heb ik herhalend contact te hebben met de doelgroep wordt het gebruik van *Lean UX* moeilijk.

Voor het project is het belangrijk dat de ontwikkelingsmethode een duidelijk begin en eind punt heeft binnen het project.

Voorafgaand aan het project is al bekend dat het regelmatig contact hebben met producenten moeilijk zal worden. Zij zullen niet altijd de tijd en mogelijkheid hebben om af te spreken en ideeën te evalueren.

Beide methodes focussen zich op de behoeftes van de gebruiker en doen hier onderzoek naar. JJG wijdt hier een gehele fasering aan en JG maakt gebruik van iteraties waarbij er informatie en ideeën teruggekoppeld worden aan hen. Net als het antwoord op de vorige eis aan de methode is dit niet mogelijk.

De methode moet een flexibele methode zijn voor het gebruik van technieken.

Tijdens het project zal er gebruik gemaakt worden van verschillende technieken die de activiteiten ondersteunen. De ontwikkelingsmethode zal mij hier vrijheid in moeten bieden.

De methode van JJG geeft meer ruimte voor het gebruik van techniek en methodes. Omdat deze methode opgedeeld wordt in meerdere faseringen die langer doorlopen worden en hierdoor meer aandacht kunnen krijgen. JG heeft steeds kleinere iteraties die snel naar een resultaat moet leiden. Om deze reden is de mogelijkheid om een wireframe of een functioneel ontwerp te maken te klein.

Tabel 2: verklaring keuze ontwikkelingsmethode

2.4 ONDERZOEKEN VAN TECHNIEKEN

DESKRESEACH EN FIELD RESEARCH

De eerste plane in de ontwikkelingsmethode van JJG is de strategy plane. Deze fase wordt gebruikt om onderzoek te doen naar de doelgroep of gebruiker van het project. Om structuur aan deze plane te geven heb ik ervoor gekozen om twee technieken te gebruiken.

De eerste stap is de deskresearch. Hierin ga ik secundaire data verzamelen en algemene informatie over de doelgroep vergaren. Hierbij maak ik gebruik van online en offline literatuur.

De tweede stap in het onderzoek is de field research. Hierin worden de primaire data verzameld en de nodige informatie uit de deskresearch geconcretiseerd en/of geverifieerd. In deze fase zal ik twee andere technieken gebruiken: Interviews en observaties. Deze twee technieken zal ik uitleggen in het volgende paragraaf.

INTERVIEW

Omdat ik directe informatie nodig heb om de doelgroep zo goed mogelijk te kunnen begrijpen heb ik ervoor gekozen om interviews te houden. Deze techniek zal binnen de field research worden uitgevoerd en gebruikt worden om de onderzoeksvragen te kunnen beantwoorden.

Ik heb ervoor gekozen om de interviews in twee verschillende vormen uit te voeren. De eerste vorm zal worden uitgevoerd in een diepte interview. Diepte interviews vallen onder een kwalitatieve onderzoeksmethode. In deze methode zal een gesprek plaatsvinden tussen de interviewer en de geïnterviewde. In dit geval zal ik dus de interviews afnemen met de producenten. Een van de voordelen van dit type interview is dat er dieper op bepaalde aspecten ingegaan kan worden.

De tweede vorm van een type interview waar ik gebruik van ga maken is de focusgroep. De focusgroep is vergelijkbaar met het diepte interview. Het verschil is dat dit interview plaatsvindt met meerdere producenten tegelijkertijd. Tijdens dit interview zal het idee voor het product voorgelegd worden en naar de meningen en percepties gevraagd worden.

Het voordeel van deze vorm van het afnemen van een interview is dat er tijdens dit gesprek een discussie onderling kan plaats vinden en dit zal nieuwe inzichten en ideeën naar voren brengen die van toepassing zijn bij het produceren van mijn product.

OBSERVATIES

Om beter in te zien wat de producenten nodig hebben en hoe ze te werk gaan, ga ik een dag observeren tijdens een draaidag. Deze techniek houdt in dat ik een bepaald doel observeer. In dit geval zullen dit de producenten zijn. Tijdens deze dag zal ik vooral feiten noteren. Hoe gaan zij te werk en hoe gaan zij om de huidige techniek. Ik zal kijken en luisteren naar wat er om mij heen gebeurt. Met deze observaties kan ik een beter beeld schetsen waar de behoeftes van een producent liggen.

MoSCoW VAN DAI CLEGG

De tweede plane in de ontwikkelingsmethode is de scope plane. In deze fase zal ik de gebruikersbehoeftes en vereisten gaan vertalen naar functionele en niet-functionele eisen aan het product.

Om een structuur hierin te brengen heb ik ervoor gekozen om de MoSCoW methode van Dai Clegg te gaan gebruiken. De wijze waarop ik dit zal gaan doen is door de behoeftes te prioriteren door middel van deze te categoriseren in vier onderdelen (zie tabel 3).

De vier onderdelen worden als volgt beschreven :

Must have Deze eisen moeten terug komen in het eind product. Zonder deze eisen is het geleverde product niet bruikbaar en is succes niet behaald.
Should have In tegenstelling tot de Must have worden deze eisen gezien als wenselijk. Wanneer het geleverde product een van deze eisen niet bevat zal het wel bruikbaar zijn, hoewel mogelijk niet optimaal.
Could have Het is een pre dat deze eisen terug komen in het eindproduct, maar zijn niet noodzakelijk. Ook zonder deze eisen zal het product volledig functioneel zijn. Indien er genoeg tijd over is in de planning kunnen deze eisen worden verwerkt.
Won't have De eisen die onder deze categorie vallen zijn bekend bij de opdrachtgever als geen vereiste aan het eindproduct. Vaak wordt dit in overleg met de opdrachtgever besproken. Het is wel belangrijk om deze eisen te documenteren voor eventuele verbeter versies of upgrades.

Tabel 3: 4 onderdelen MoSCoW Methode

Op deze wijze kan ik een indeling maken welke systeemeisen moeten terugkomen in het prototype en welke systeemeisen minder of niet essentieel zijn voor het eindproduct.

QUICKSCAN

Tijdens het onderzoeken van de doelgroep en het vastleggen van hun behoeftes ben ik gestuit op een bestaand product dat dichtbij een mogelijke oplossing ligt. Ik was in eerste instantie niet van plan een quickscan toe te passen in mijn project. Om erachter te komen of het bestaande programma *The Takes* aangepast kan worden of volledig uit te sluiten is binnen mijn project heb ik toch voor gekozen om een quickscan te doen.

Een quickscan kan gebruikt worden als een meetinstrument dat kan helpen bij het gericht onderzoeken en analyseren van een systeem in de huidige staat. Op basis van het resultaat kan ik bepalen of er reden is voor vernieuwing, verandering of verbetering voor het platform *The Takes*.

USER FLOW CHART

Omdat de derde plane in het ontwikkelingsproces de structure plane is zal ik de structuur en flow van het product gaan vastleggen.

Nadat ik de functionaliteiten heb bepaald op basis van de gebruikersbehoeftes zal ik een structuur en flow gaan bedenken voor de gebruikers. Dit zal ik visueel inzichtelijk gaan maken door middel van een user flow chart.

Ik heb voor deze techniek gekozen omdat hij mij visuele ondersteuning biedt bij het uitdenken van de structuur.

HIGH FIDELITY WIREFRAMES

Na het bepalen van de structuur en flow van het product zal ik de vierde plane, de skeleton plane gaan uitwerken.

Ik heb ervoor gekozen om high fidelity wireframes te gaan ontwikkelen in plaats van low fidelity. Het verschil tussen deze twee technieken is de diepgang in het ontwerp waarbij de low fidelity enkel een schets is, heeft de high fidelity ontwerp al meer een vorm.

Mijn persoonlijke voorkeur gaat uit naar een high fidelity wireframe omdat ik vind dat er op deze wijze meer feedback gegeven kan worden over het ontwerp. Met ontwerpen in deze vorm kunnen gebruikers of betrokken zonder dat zij visueel ingesteld zijn goed oordelen over het ontwerp en de eventuele werking van het product.

CLICKABLE PROTOTYPING

Als ik klaar ben met het product vorm te geven door middel van wireframes zal ik met de surface plane, de laatste plane aan de slag gaan.

Om het ontwerp en functionaliteiten te testen op zijn bruikbaarheid en gebruikersvriendelijkheid zal ik een clickable prototype ontwikkelen. Ik heb er voor gekozen om deze techniek te gaan gebruiken omdat hij veel tijd kan besparen. Dit kan doordat het ontwerp alleen visueel uitgewerkt zal worden en niet gecodeerd.

2.5 PROJECT METHODE

2.5.1 ONDERZOEKEN VAN PROJECTMETHODE

Om het afstudeerproject te beheren heb ik ervoor gekozen om een projectmanagement methode te gaan gebruiken. Met het gebruik van de methode wil ik structuur geven aan het project zodat ik weet wat komen gaat, dit maakt de weg naar resultaat voorspelbaar en beheersbaar (zie tabel 4).

Om een methode te vinden die past bij mijn project en manier van werken heb ik enkele eisen opgesteld waaraan het moet gaan voldoen :

De methode moet mij bij elke fase een controle laten uitvoeren om in te zien of ik kwalitatief te werk ben gegaan.

Uit eigen ervaring weet ik dat ik altijd te snel te werk ga en soms te weinig terug kijk op de kwaliteit van mijn werk. Mijn enthousiasme neemt vaak de overhand waardoor mijn werk soms kwalitatief onvoldoende is.

De methode moet mij richtlijnen geven waaraan ik mij vast kan houden.

Bij het opstellen en opmaken van een document vind ik het fijn om volgens een standaard te werken. Op deze manier kan ik makkelijk controleren of het document alle nodige informatie bevat en elk document hetzelfde format krijgt.

De methode moet snel toegankelijk zijn en niet te formeel.

Ik doe dit project alleen en niet in groepsverband. De methode moet praktisch en gestructureerd zijn zodat het mij het best ondersteuning kan bieden.

Tabel 4: eisen projectmanagement methode

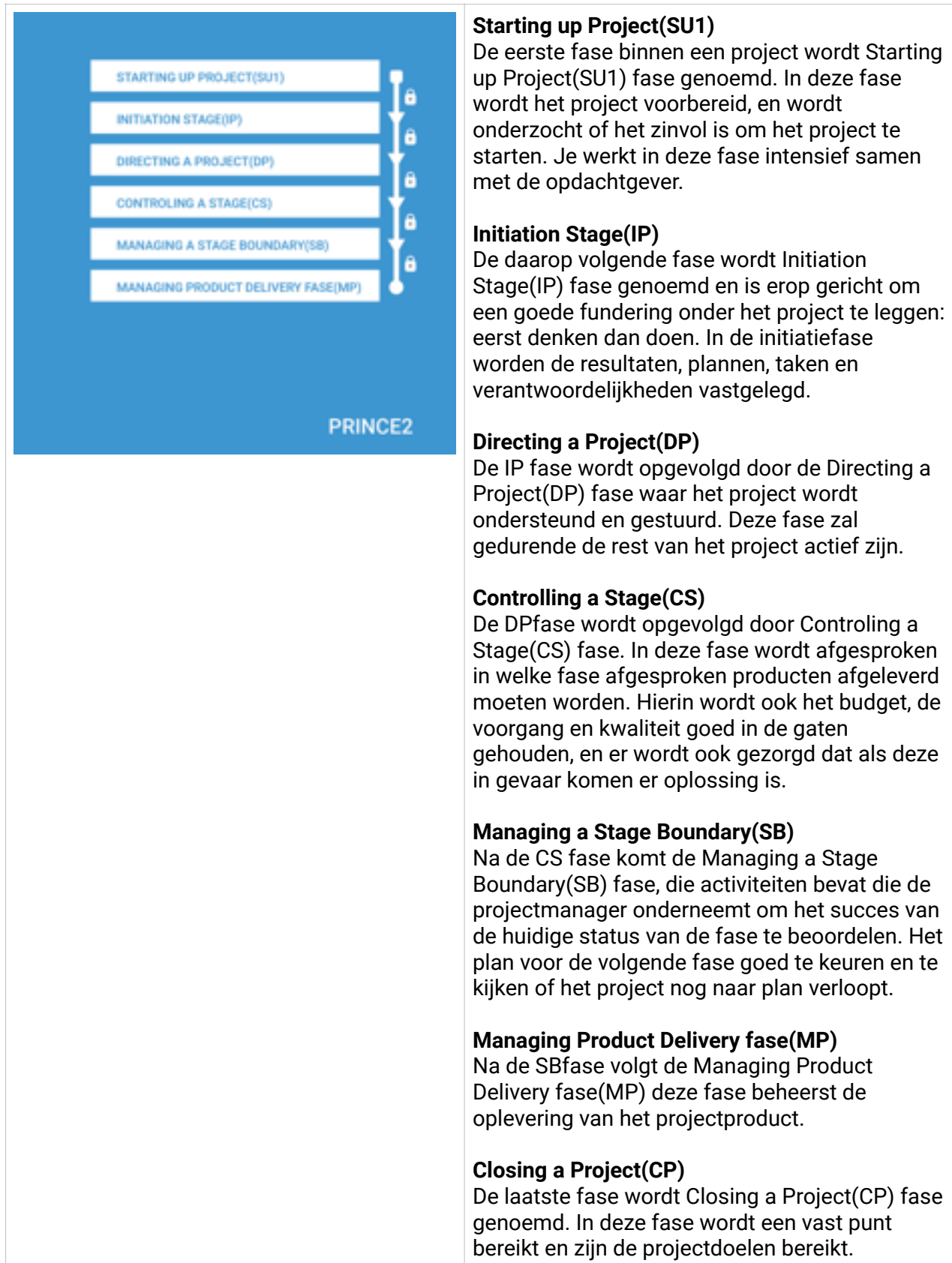
De projectmethodes die ik gekozen heb te onderzoeken zijn :

Prince2

P6 methode van Roel Gritt

PRINCE2 van Office of Government Commerce

PRINCE2(Projects IN Controlled Environments) is een gestructureerde methode voor projectsmanagement (zie figuur 3). Deze methode is toepasbaar op veel projecten en is flexibel. De methode bestaat uit 7 thema's en 7 technieken.



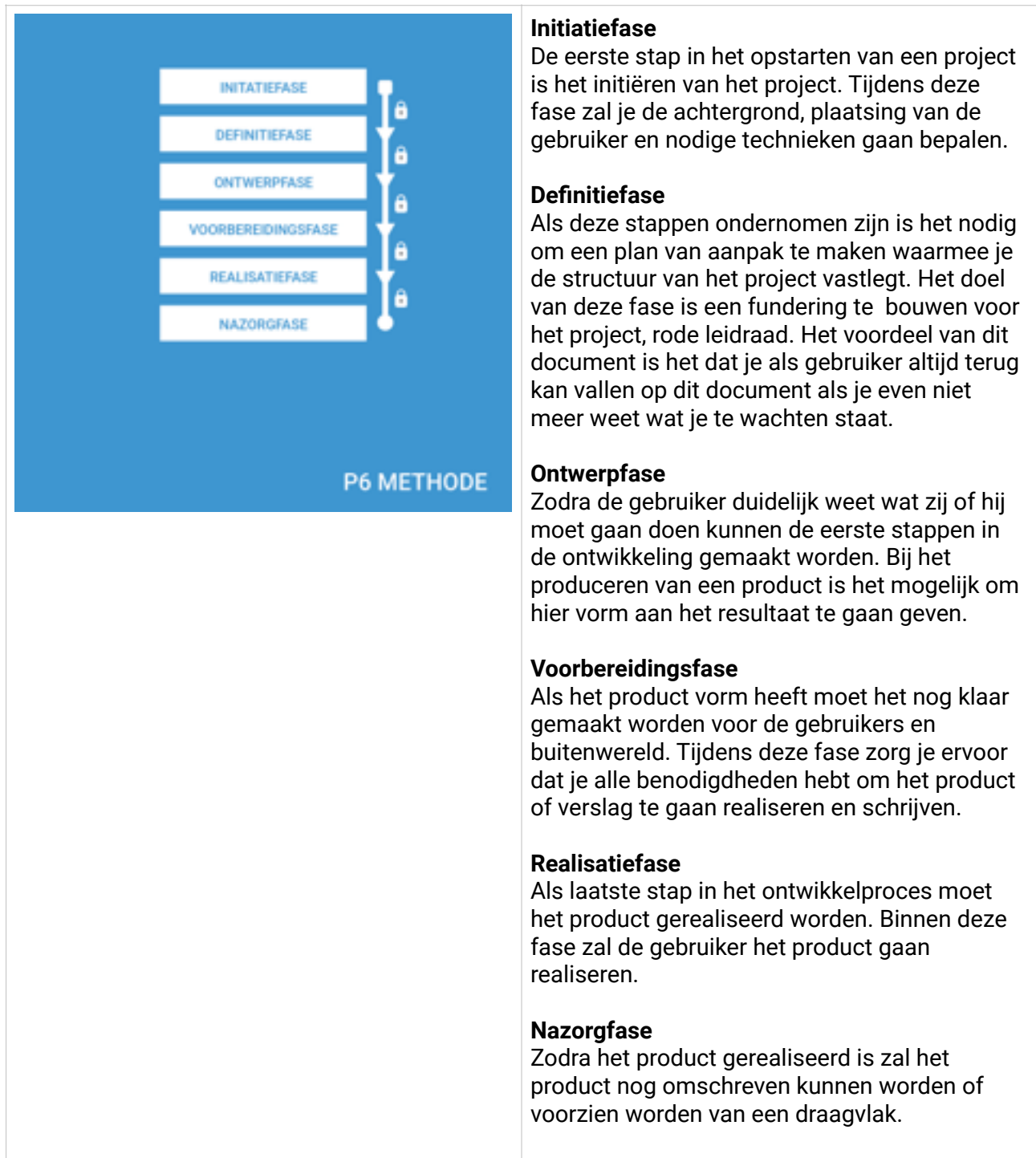
Figuur 3: PRINCE2 Methode

PRINCE2 heeft voor de gebruikers documenten opgesteld die gebruikt kunnen worden als template. Zo is er een standaard bepaald voor een businesscase, plan, projectbrief, risk registratie etc. Deze documenten beginnen allemaal eerst met de algemene projectinformatie om orde in de documentatie te krijgen. Hierna volgen enkele standaarden en tabellen die ik vervolgens kan gebruiken om mijn bevindingen en activiteiten te notuleren.

P6 methode van Roel Grit

De P6 methode van Roel Grit is een gestructureerde ontwikkelingsmethode. Deze methode biedt de gebruiker enkele checklisten aan om te controleren of hun document voorzien is van de nodige informatie. Het model stelt vast dat elke fase volledig afgesloten moet worden voordat de volgende van start kan gaan (zie figuur 4).

Ook schrijven zij voor om een controle per op te leveren document uit te voeren. Dit proces, ook wel de Deming circle genoemd verplicht de gebruiker om zijn taken te Plan > Do > Check > Act proces te ondergaan.



Figuur 4: P6 methode

2.5.2 KEIZEN VAN PROJECTMETHODE

De methode die ik gekozen heb om te gaan gebruiken voor dit project is de P6-methode van Roel Grit.

De methode moet mij bij elke fase een controle laten uitvoeren om in te zien of ik kwalitatief te werk ben gegaan.

Uit eigen ervaring weet ik dat ik altijd te snel te werk ga en soms te weinig terug kijk op de kwaliteit van mijn werk. Mijn enthousiasme neemt vaak de overhand waardoor mijn werk soms kwalitatief onvoldoende is.

De methode van Prince2 schrijft voor gaande weg een 'Lessons learned' log en report te maken alleen niet om terug te kijken op deze moment om ervan te leren.

P6-methode schrijft voor om de Deming circle te gebruiken om de kwaliteit van het project te waarborgen

De methode moet mij richtlijnen geven waaraan ik mij vast kan houden.

Bij het opstellen en opmaken van een document vind ik het fijn om volgens een standaard te werken. Op deze manier kan ik makkelijk controleren of het document alle nodige informatie bevat en elk document hetzelfde format krijgt.

Beide methodes geven de gebruiker standaarden en checklisten om aan te houden tijdens het opstellen van documenten.

De methode moet snel toegankelijk zijn en niet te formeel.

Ik doe dit project alleen en niet in groepsverband. De methode moet praktisch en gestructureerd zijn zodat het mij het best ondersteuning kan bieden.

Het verschil tussen PRINCE2 en Roel Grit is dat de P6methode zeer toegankelijk is. Het is direct toepasbaar en er is geen zware cursus voor nodig om het te begrijpen, in tegenstelling tot PRINCE2. De PRINCE2 methode is meer bedoeld voor projecten in teamverband en dus met meerdere personen, aangezien ik dit project alleen doe is deze meer formele en gestructureerde methode niet geschikt voor mij in dit project.

Tabel 5: redenen keuze P6 methode

Om deze reden heb ik voorafgaand aan de afstudeeropdracht enkele CMD studenten gesproken die op dat moment bezig waren met hun afstudeeropdracht en gebruik maakten van de P6 methode van Roel Grit. Het advies dat ik van hen kreeg, was om deze te gebruiken omdat hij goed aansloot bij de eerder gekozen ontwikkelmethode van Jesse James Garrett.



DEFINITIEFASE

3 DEFINITIEFASE

In het vorige hoofdstuk heb ik de methodes en technieken besproken die gebruikt zullen worden binnen het project. In dit hoofdstuk zal ik het plan van aanpak gaan bespreken en vertellen hoe ik de methodes en technieken combineer.

3.1 OPSTELLEN VAN PLAN VAN AANPAK

In de initiatiefase heb ik ervoor gekozen om de projectmanagement methode van Roel Grit te gaan gebruiken. Deze methode schrijft voor om een plan van aanpak op te stellen, zodat ik deze kan hanteren.

Met het schrijven van een plan van aanpak leg ik vast welke technieken en methodes ik op welk moment en bij welke activiteit zal gaan gebruiken. Het document zorgt ervoor dat ik hier bewust van wordt en na ga denken over de wijze waarop ik het in elkaar zal verweven. Als ik dit bepaald heb kan ik een planning maken die voor mij het project inzichtelijk maakt. Zo kan op tijd mezelf voorbereiden op milestones en deadlines.

Voordat ik begon met het schrijven van het plan van aanpak heb ik de probleemstelling, doelstelling en het resultaat geconcretiseerd. De probleemstelling en doelstelling die ik in mijn afstudeerplan heb geschreven was naar mijn idee te onduidelijk, doordat er veel herhaling in zat.

Bij het opstellen van het plan van aanpak heb ik gebruik gemaakt van een checklist dat door Roel Grit voorschrijft bij het gebruik van zijn methode. Deze lijst bevat enkele onderwerpen die de gebruiker zal moeten na gaan om ervoor te zorgen dat er zoveel mogelijk aspecten van het project inzichtelijk worden gemaakt.

Met deze checklist naast mij ben ik alle punten afgegaan en heb ik nagedacht over het verloop van het project. Tijdens het schrijven van het plan van aanpak heb ik de project management- en ontwikkelmethode in elkaar verworven.

In tabel 6 (zie tabel 6) heb ik de huidige projectstructuur uitgeschreven met aan de rechterzijde, achteraf gezien, de gewenste project structuur. Waarom ik de tweede structuur heb willen gebruiken zal terug te lezen zijn aan het eind van het verslag in de procesevaluatie.

De structuur die ik nu heb gebruikt is opgebouwd uit de twee grote methodes van het project (zie tabel 6). De ontwikkelingsmethode van JJG en projectmanagement methode van JG kunnen beide gebruikt worden voor projecten die betrekking hebben op ICT. Zo kent de projectmanagement methode de fase *ontwerpfase* waarin je als gebruiker nadenkt over de uitwerking van het product. Omdat het eindresultaat zal bestaan uit een adviesrapport, met een ondersteunend ontwerprapport, heb ik ervoor gekozen om de ontwikkelingsmethode in deze fase te plaatsen.

Het onderverdelen van de ontwikkelingsmethode heb ik als volgt gedaan :

De ontwerpfase staat nu volledige in teken van JJG;

En voorbereidingsfase staat in teken van het producttesten;

En de realisatiefase wordt gewijd aan het schrijven van de op te leveren resultaat (adviesrapport).

Zie **externe bijlage A** voor plan van aan pak.

Huidige project structuur	Gewenste project structuur
Initiatiefase Omgeving verkennen Technieken kiezen	Initiatiefase Omgeving verkennen Technieken kiezen
Definitiefase Plan van aanpak	Definitiefase Plan van aanpak
Ontwerpfase Strategy plane Scope plane Structure plane Skeleton plane Surface plane	Ontwerpfase Strategy plane Scope plane
Voorbereidingsfase Clickable prototype Ontwerprapport Test rapport	Voorbereidingsfase Structure plane Skeleton plane
Realisatiefase Adviesrapport	Realisatiefase Surface plane Clickable prototype Test rapport
Nazorgfase Procesverslag	Nazorgfase Ontwerprapport Adviesrapport Procesverslag

Tabel 6: project structuur



ONTWERPFASE

4 ONTWERPFASE

Na het schrijven de initiatiefase en de definitiefase is de aanpak van mijn project helder. Met de informatie die ik heb verwerkt in hoofdstuk één en twee heb ik een fundering kunnen opbouwen voor het project en kan ik deze toepassen in deze fase.

4.1 STRATEGY PLANE

In deze paragraaf ga ik vertellen over de eerste plane, strategy, van de vijf die de ontwerpmethodologie van JJG voorschrijft. Tijdens deze fase ben ik een onderzoek gestart naar de doelgroep om meer te leren over hun manier van werken en eventuele problemen die zij ondervinden tijdens werk in kaart te brengen.

4.1.1 ONDERZOEK NAAR DE DOELGROEP

Het onderzoek naar de doelgroep heb ik middels een desk- en field-research techniek uitgevoerd waarmee ik het onderzoek in twee fases heb opgesplitst. De keuze voor deze techniek is terug te lezen in het hoofdstuk initiatiefase van het verslag waar ik een globaal beeld van de wijze waarop ik het wilde toe ga passen heb geschreven. De daadwerkelijke uitwerking en invulling zal in deze paragraaf te lezen zijn.

Om gerichte informatie bij de doelgroep te kunnen krijgen heb ik mijzelf eerst moeten inlezen over de algemene werkzaamheden en functies van de producent. Dit heb ik door middel van een deskresearch gedaan waarmee er secundaire informatie voor het onderzoek verzameld wordt.

Voor het onderzoek vond ik het belangrijk om eerst deze informatie te verzamelen zodat ik bekend werd met de productiekant van de filmindustrie. Ook is deze informatie bruikbaar voor de tweede stap in het onderzoek, de field research.

De field research die ik heb uitgevoerd is nodig om primaire informatie over de doelgroep in te zamelen.

Nu zal ik eerst ingaan op de deskresearch en vertellen hoe ik deze techniek heb uitgevoerd en de keuzes die ik heb gemaakt.

4.1.2 UITVOEREN VAN DESKRESEARCH

Om de deskresearch vorm te geven in het onderzoek heb ik ervoor gekozen om een hoofdvraag op te stellen die mij helpt bij het bedenken van een oplossing voor het probleem die benoemt is in mijn probleemstelling.

Bij het bedenken van een hoofdvraag heb ik eerst nagedacht over het doel van het project.

Doelstelling

"Het doel van het afstudeeropdracht is het bedenken van een product dat een effectieve en efficiënte manier van werken aan de filmproducent kan bieden."

Dit doel is erg algemeen en de wijze waarop hier invulling aangegeven kan worden staat compleet vrij. Maar voordat ik aan het project begon heb al eerder nagedacht over een oplossing voor het probleem. Op dat moment ben ik op het idee gekomen van een online platform waarmee gebruikers inhoudelijke projectinformatie kunnen beheren.

Met dit idee ben ik naar Niels (mede afstudeerder bij SIN) gegaan en hebben we samen gebrainstormd over de werkwijze van het platform. De vraag waar ik mij mee bezig heb gehouden tijdens deze brainstormsessie is de wijze waarop het systeem opgebouwd moet zijn. Het

verzamelen van informatie online was in mijn optiek niet de uitdaging en de oplossing voor het project. In dit geval zou een gestructureerde map indeling op Dropbox of Google drive ook een groot deel van het probleem dekken doordat alle informatie centraal staat en voor iedereen toegankelijk en makkelijker te vinden is.

Ik ben uiteindelijk op het idee gekomen om een platform te bedenken waarmee je informatie online kan opslaan. Het voordeel van dit platform zal hem gaan zitten in de wijze waarop informatie opgeslagen moet worden. Om een film te maken moet er een verhaal klaar liggen en meestal ook een scenario. Dit document is voorzien van variabelen die nodig zijn om een film te maken. Zo kunnen we aannemen dat er een locatie of set nodig is als in het script "Piet loopt over straat naar de supermarkt" staat. Hier zal dan een straat of supermarkt in beeld moeten komen.

Deze informatie zou ik dan aan elkaar willen koppelen door het scenario te digitaliseren en interactief te maken. Of dit idee inderdaad zou gaan helpen moet nog uit het onderzoek gaan blijken.

Het idee en de structuur van het platform is nu bedacht, maar de functionaliteiten die nodig zijn om het daadwerkelijk functioneel te maken moet nog onderzocht worden. Om deze reden heb ik ervoor gekozen om een hoofdvraag op te stellen die hierop gericht is.

Tijdens het bedenken van een hoofdvraag ben ik elke keer op te specifieke vragen gekomen die maar één deel van de werking zou onderzoeken. Om dit te voorkomen heb ik ervoor gekozen om een algemenere hoofdvraag op te stellen.

De hoofdvraag luidt:

Hoofdvraag

"Welke functionaliteiten heeft de multimediale oplossing nodig om het werk van de filmproducent efficiënt en effectief te maken."

De vraag suggereert dat er meerdere functionaliteiten nodig zijn om het probleem van de producent op te lossen. De vraag naar "functionaliteiten" kan op vele verschillende manieren beantwoord worden. Om dit te voorkomen heb ik er vervolgens voor gekozen om deelvragen op te stellen waarmee ik dieper op specifieke onderwerpen in kan gaan.

De deelvragen luiden :

Wat voor soort filmproducenten zijn er?

Welke fases worden doorlopen bij het maken van een film?

Wat zijn de algemene taken van een filmproducent?

Wat wordt er gebruikt als communicatiemiddel?

De keuze voor deze deelvragen en hoe ik hierop ben gekomen zal ik per paragraaf gaan uitleggen in de aankomende zes pagina's.

Literatuur

Om aan de secundaire informatie te komen heb ik een professional uit het vakgebied en studenten van het NFA (Nederlandse Filmacademie) gevraagd naar bruikbare literatuur. Zij hebben mij voorzien van enkele boeken die algemene informatie bezitten over het vak en de bijbehorende werkzaamheden.

Handboek voor productieleders - Desiree te Nuijl
Films produceren - Carolien Croon & Stienette Bosklopper

Met deze literatuur ben ik op zoek gegaan naar de antwoorden op mijn deelvragen.

DEELVRAAG 1: WAT VOOR SOORT FILMPRODUCENTEN ZIJN ER?

De eerste logische stap in het project en het onderzoek is het leren kennen van de filmproducent an sich. Dit vind ik een belangrijk onderdeel want zo kan ik me beter inleven in de filmproducent en de context waarin het platform gebruikt gaat worden.

De simpele vraag die hier bij hoort is :

Wat voor soort filmproducenten zijn er ?

Het antwoord op deze vraag was moeilijk te beantwoorden met behulp van een boek. Daarom heb ik ook gebruik moeten maken van online bronnen, zoals de 'Filmwoordenboek' (<http://www.filmwoordenboek.nl/woorden/producent/>) en 'Producersgild' (<http://www.producersgild.org/>). Het vinden van alle soorten producenten in de industrie is veel werk en het valideren of deze daadwerkelijk bestaan maakt het beantwoorden van de deelvraag moeilijk. Echter heb ik een grote lijst aan producenten kunnen opstellen met hieronder de belangrijkste vormen. Deze drie producenten zijn de managers van het team, beheren de planning en zij vervullen alle overkoepelende werkzaamheden.

Het onderzoek wijst ook uit dat het woord producent verschillende betekenissen kan hebben :

A: een functie kan zijn

B: een begrip is binnen de kaders van een filmproductie.

Producent - De productiebaas van de film en de algehele eindverantwoordelijke voor de film. De producent heeft contact met financiers, eventuele co-producenten en subsidieverstrekkers.

Uitvoerend producent - Kort gezegd houdt de uitvoerende producent zich bezig met alle onderdelen die geen betrekking hebben op de technische aspecten van de film. Belangrijke onderdelen zoals planning, locaties, crew en cast.

Line producent - Deze producent is direct onder de uitvoerende producent geplaatst, zonder financiële verantwoordelijkheden. Het is mogelijk dat wanneer een buitenlandse filmproducent in Nederland een deel van een film wilt draaien de line producent deze producent ondersteuning biedt.

Tabel 7: verschillende producenten

Algemene samenvatting

Uit het onderzoek is gebleken dat producenten veel verschillende rollen kunnen hebben waarin zij/hij zich in kan verkeren. Afhankelijk van het soort film en de hoeveelheid taken zullen de rollen onderling toegewezen worden aan de direct betrokkenen. Het is mogelijk dat een producent zichzelf specialiseert in een specifieke functie en altijd de toegewezen persoon zal zijn voor dit onderdeel.

Externe producenten worden pas bij het project betrokken als er een tekort aan kennis over een scene of onderdeel van de film is. In dit soort gevallen kunnen *consultant producenten* ingehuurd worden. Maar de verantwoordelijkheden liggen nog steeds bij de uitvoerend producent zelf. Indien een scene bijvoorbeeld onderwater gefilmd moet worden en er is geen producent die hier ervaring mee heeft kan zij/hij er ook voor kiezen om een *segment producent* in te huren. Deze keuze biedt ook meer ruimte aan de interne producenten aan, omdat de *segment producent* alle taken die betrekking hebben op de onderwater scene op zich neemt.

Er is een grote lijst aan producenten geschreven waarin ik een korte beschrijving van ieders rol uitleg. Het is mogelijk dat niet alle bestaande producenten in deze lijst opgenomen zijn maar de meest voorkomende zijn hier beschreven (zie **externe bijlage B**)

DEELVRAAG 2: WELKE FASES WORDEN DOORLOPEN BIJ HET MAKEN VAN EEN FILM?

Nu ik weet wat voor soort producenten er zijn en weet wat voor functie zij hebben ben ik gaan onderzoeken welke fases een film kent. Dit heb ik willen onderzoeken om te kijken wanneer het platform toepasbaar zou kunnen zijn. Het voornamelijke doel ervan was het helpen bij het produceren van een film maar het zou mogelijk ook een bijdrage kunnen geven tijdens de voorbereiding.

Of dit mogelijk is en om dit te kunnen onderzoek heb ik de volgende vraag opgesteld:

Welke fases worden doorlopen bij het maken van een film ?

Het antwoord op deze vraag heb ik kunnen beantwoorden met de literatuur dat ik eerder heb gekregen. Het antwoord op deze vraag was erg oppervlakkig doordat ik hem makkelijk kon beantwoorden door enkel de benamingen van de fases te benoemen. Voor het onderzoek had ik meer nodig dan deze informatie en daarom ben ik verder gegaan dan alleen deze vraag te beantwoorden.

De vraag die ik hierna heb gesteld is : **“Welke fases kent een filmproductie en wat houden deze fases in ?”**

Algemene samenvatting

Het ontwikkelen van een film kent vier fases die op chronologische volgorde doorlopen worden voordat het eindproduct aan het publiek vertoond kan worden. Echter zijn er twee extra fases die parallel lopen met de eerste en tweede fase en nog een die tussen twee en drie loopt. De vier fases die de filmindustrie zelf erkent zijn de *development*, *pre-productie*, *productie* en *post-productie*. De twee on-officiële definitie- en voorbereidingsfase's zijn vergelijkbaar met die van Roel Grit die gebruikt wordt tijdens dit project.

Het productie xproces van een film kan op diverse manieren aangegaan worden. In het ene geval zal een producent een scenario tegenkomen en deze willen produceren, dan zal hij de scenarist benaderen om de film te bespreken. Als een producent zelf een idee of een verhaal tegenkomt gaat hij op zoek naar een scenarist om het verhaal op papier te laten zetten. Bij een documentaire zal er geen scenario geschreven worden maar een filmplan (zie tabel 8)

Scenario - Een scenario is een beschrijving van een verhaal dat gebruikt wordt bij het maken van een film of theater stuk.

Filmplan - Bij een documentaire moet je aan een realiteit vastgrijpen die op elk moment veranderd kan worden. Je weet nog niet precies wat je kan aantreffen waardoor je flexibel moet zijn tijdens de productie. Het opstellen van een filmplan maakt alleen het doel en het resultaat duidelijk met enkele richtlijnen om zo structuur te creëren .

Tabel 8: verschil scenario en filmplan

Wanneer een producent een bestaand verhaal of een idee wilt produceren, zal de scenarist eerst een *treatment* schrijven over het onderwerp. Als de producent de *treatment* goedkeurt zal de scenarist een *scenario* schrijven waarin het verhaal tot in detail uitgewerkt wordt.

De eerste fase van de film wordt gebruikt om de film te initiëren en kan vergeleken worden met de *initiatiefase* die gebruikt wordt bij Roel Grit (zie figuur 5).

De filmproducenten noemen deze fase zelf de *Development* fase.

De tweede fase is de *ontwerpfase* van de film en in vaktermen valt dit onder de *pre-productie*. Het zoeken naar een crew, cast en locaties zullen binnen deze fase gepland worden. Deze fase zal de meeste tijd en aandacht vergen van de producenten.

De derde fase van de film is de *realisatiefase* ook wel de *productiefase* genoemd. Crewleden en acteurs weten nu precies wat er van hen verwacht wordt en waar en wanneer zij aanwezig moeten zijn. De producent heeft hen op de hoogte gebracht door middel van callsheets en breakdownsheets.

De laatste fase van de film is de *nazorg*, welke besteed wordt aan de *post-productie* van het geheel. Het afronden en opleveren van eindproducten en gebruikte materialen. Binnen deze fase is een groot deel van de productiecrew klaar met haar/zijn werkzaamheden. De editors en geluidsmensen zullen nu met het beeldmateriaal aan de slag gaan. Enkele producenten zullen samen met de art-directie binnen deze fase dicht bij het editingteam blijven om te zorgen dat alles goed verloopt.

Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4
Development	Pre-Productie	Productie	Post-productie
Initiatiefase	Ontwerpfase	Realisatiefase	Nazorg
Definitiefase		Vorbereidingsfase	

Figuur 5: verschillende fases

Fase 1 Development - Initiatiefase

Het ontwikkelen van een film begint bij de producent die het initiatief neemt om een film te ontwikkelen. Als de scenarist nog niet bekend is bij deze fase zal hij nu betrokken worden bij het verhaal en de regisseur zal hierna snel volgen.

De producent die het project aangaan zal beroep doen op zijn eigen vakkennis, vaardigheden en ervaring. Het proces start bij het initiëren van de opdracht en de ideeën binnen het scenario. Met de vraag of de kwaliteit goed en haalbaar is. Om deze punten te kunnen controleren zal de producent zichzelf enkele vragen moeten stellen, zoals: 'is het idee reëel?' en 'is er genoeg tijd en geld om de film te ontwikkelen?'. Het antwoord kan het beste van de producent zelf komen doordat hij zelf de financiële grenzen en de planning van de film kent. Bovendien is de producent degene die de film een 'go' of een 'no-go' kan geven.

Filmproducenten kennen deze fase als de *development* fase van de film omdat de werkzaamheden volledig gericht zijn op de ontwikkeling van het scenario. Omdat de officiële 'go' aan het eind van deze fase gegeven zal worden is het belangrijk dat de personeelskosten zo laag mogelijk blijven. Wanneer de haalbaarheid van de film bekend is zal de producent op zoek gaan naar de eerste crewleden en de uitvoerend producent die de ontwikkelingen binnen de pre-productie en productie zal gaan leiden.

Fase 1 / 2 - On-officiële Definitiefase

Deze fase is niet officieel herkend binnen de filmwereld maar als je de fases in het verlengde van Roel Grit legt zie je gelijkenissen. De *Development* en de *pre-productie* loopt rustig in elkaar over, zo wordt de eerste versie van een scenario in de eerste fase opgeleverd maar kunnen er enkele vervolgvversies in de pre-productie gemaakt worden. Dit heeft ook betrekking op het storyboard en visuele development.

Om voor het onderzoek duidelijkheid te krijgen noem ik deze fase de definitiefase, waar het eindresultaat van het project bepaald wordt. Aan het eind van deze fase zal het visuele doel van de film bekend zijn en is er ruimte gemaakt voor cast-, en crewleden.

Fase 2 Pre-Productie - Ontwerpfase

In de *pre-productie* zijn er al grote stappen gezet die nodig zijn om het scenario uit te werken. Op dit moment zal de eerste versie van het scenario al op tafel liggen en wellicht al helemaal uitgewerkt zijn tot een produceerbaar script.

De definitieve 'Go' zal nu door de producent gegeven worden en de crewleden met uitvoerend producent wordt direct bij elkaar gezocht. Als de uitvoerend producent aangenomen is zal zij/hij zijn eigen gaan binnen de grenzen die de producent heeft gesteld. De voortgang van de film ligt nu in de handen van de uitvoerend producent: organisatorisch en productioneel.

Deze periode kan gezien worden als zeer hectisch. Een duidelijke en strakke planning is van essentieel belang.

Een regel die voor deze fase geldt: 'als je geen tijd hebt, moet je zorgen dat er geld is. En als je geen geld hebt, zorg dan dat er tijd is.' - Désirée te Nuijl

Fase 2 / 3 - On-officiële Vorbereidingsfase

De voorbereidingsfase is geen erkende fase bij de filmproducenten. Maar wanneer je de bestaande fases en stappen naar de P6 methode van Roel Grit zetten zien we grote gelijkenissen. Een filmproducent zou deze fase kunnen zien als een fase waarin de apparatuur verzameld en getransporteerd worden en eventueel de cast en crewleden van A naar B gaan.

Of deze fase belangrijk is voor de multimediale oplossing staat niet vast. Het is voor mij meer bedoeld om de stappen te snappen en er een structuur aan te geven.

Fase 3

Productie - Realisatiefase

De Productiefase wordt gebruikt om de opname van de film te realiseren en dit wordt gelijktijd ook gezien als de fase met zware dagen voor de cast- en crewleden.

Het nauwkeurig volgen van de planning die in de pre-productie vastgelegd is zal nu van essentieel belang zijn om de druk te kunnen verlichten. Samenwerking tussen de crewleden zal daarom ook snel en effectief verlopen.

Fase 4

Post-Productie - Nazorg

Na de productiefase zal de laatste fase van start gaan waar de nazorg van de film verzorgd wordt. Het zakelijke aspect van de voorafgaande fases zal nu afgehandeld worden zodat er een duidelijk zicht op de financiële situatie bekend wordt. Voorafgaand aan het project wordt dit uiteraard al ingeschat en deze schattig zal ook de target zijn. Het uitlopen van de opnames, extra's op de set en onverwachte kosten buiten het budget om is vaak onvermijdelijk.

Als de producent deze taken op zich neemt zullen de editors en art-directie het beeldmateriaal gaan monteren en een kant-en-klaar eindproduct van het geheel maken.

DEELVRAAG 3: WAT ZIJN DE ALGEMENE TAKEN VAN EEN FILMPRODUCENT?

Het beantwoorden van de eerste en tweede deelvraag is nu gedaan en ben ik te weten gekomen dat een filmproducent vele verschillende vormen kent binnen de fases. Hun werkzaamheden zijn zo uiteenlopend dat het benoemen van hun werkzaamheden niet te doen is door de omvang ervan.

Als alternatief op het zoeken naar alle werkzaamheden en verantwoordelijkheden van hen heb ik ervoor gekozen om de algemene taken van een producent te onderzoeken. De wijze waarop ik dit heb willen uitzoeken is door de filmfases stapsgewijs te doorlopen als uitvoerend producent.

Wat zijn de algemene taken van een filmproducent ?

De literatuur die ik gebruik voor het onderzoek heeft weinig te zeggen over de specifieke werkzaamheden. Wel wordt duidelijk hoe een fasering doorgelopen wordt en met deze kennis heb ik een lijst op kunnen stellen die enkele taken heeft weten te definiëren. Om een stap verder te gaan dan alleen een boekwerk heb ik ook gebruik gemaakt van het internet.

Het zoeken van informatie heb ik door middel van de onderstaande zoektermen uitgevoerd. Het bepalen van deze termen was best moeilijk omdat veel informatie dat vertoond werd alleen abstracte informatie gaf.

Zoektermen :

Film producer tasks

Role of a film producer

Uitvoerend producent vacatures

Conclusie

In het onderstaande schema staan de meest voorkomende taken van de *producent* en *uitvoerend producent* (zie *figuur 6*). In de eerste fase zullen de taken voornamelijk door de *producent* uitgevoerd worden in combinatie met de scenarist. Pas vanaf de tweede fase is de *uitvoerend producent* in beeld, maar kan ondersteund worden door enkele andere producenten, die te lezen zijn in **externe bijlage B**.

Fase 1	Fase 2
Financiering (budgetteren) Sponsoring	Planning Overall - opnamen
Regisseur regelen	Crew
Pitchdossier <i>Synopsis*, Logline, Premise*, Treatment* en regievisie*</i>	Breakdown
Idee en/of Scenario laten uitschrijven	Locatie <i>Décor / props - Checklist - Vergunningen - Veiligheid</i>
Storyboard* laten ontwikkelen	Cast <i>Acteurs - Figuranten - Kostume's Make-up</i>
Planning voor productieproces	Apparatuur <i>Camera - Geluid - Accessorize</i>
Rechten en distributie regelen	Vervoer
Scenario ontleden	Catering

Fase 3	Fase 4
Planning <i>Overall - Opnamen</i>	Afronding opnamen <i>Props en apparatuur - Vervoer - Locaties</i>
Transport <i>Crew - Cast - Apparatuur - etc.</i>	Administratie <i>Verzekering inlichten - Archief - Setrapporten - Bedankbrieven</i>
Controleren van checklist <i>Crew - Cast apparatuur - Locatie - etc.</i>	Postproductierapport <i>Lijst met veranderingen</i>
Log opname	Oplevering <i>Film</i>
Productie report	
Continuïteits log	
Callsheet	

Figuur 6: veelvoorkomende taken producent

DEELVRAAG 4: WAT WORDT ER GEBRUIKT ALS COMMUNICATIEMIDDEL?

De laatste deelvraag van het onderzoek gaat over de wijze waarop er gecommuniceerd wordt op de set en tijdens de pre-productie.

De keuze voor deze deelvraag komt voort uit de draaidag die ik aan het begin van dit project heb meegelopen. Tijdens deze draaidag heb ik ervaren dat een heldere en goede communicatie van groot belang is.

Om dit te onderzoeken heb ik mijzelf twee vragen gesteld, namelijk :

Hoe verloopt de interne communicatie tussen de producenten tijdens de pre-productiefase ?

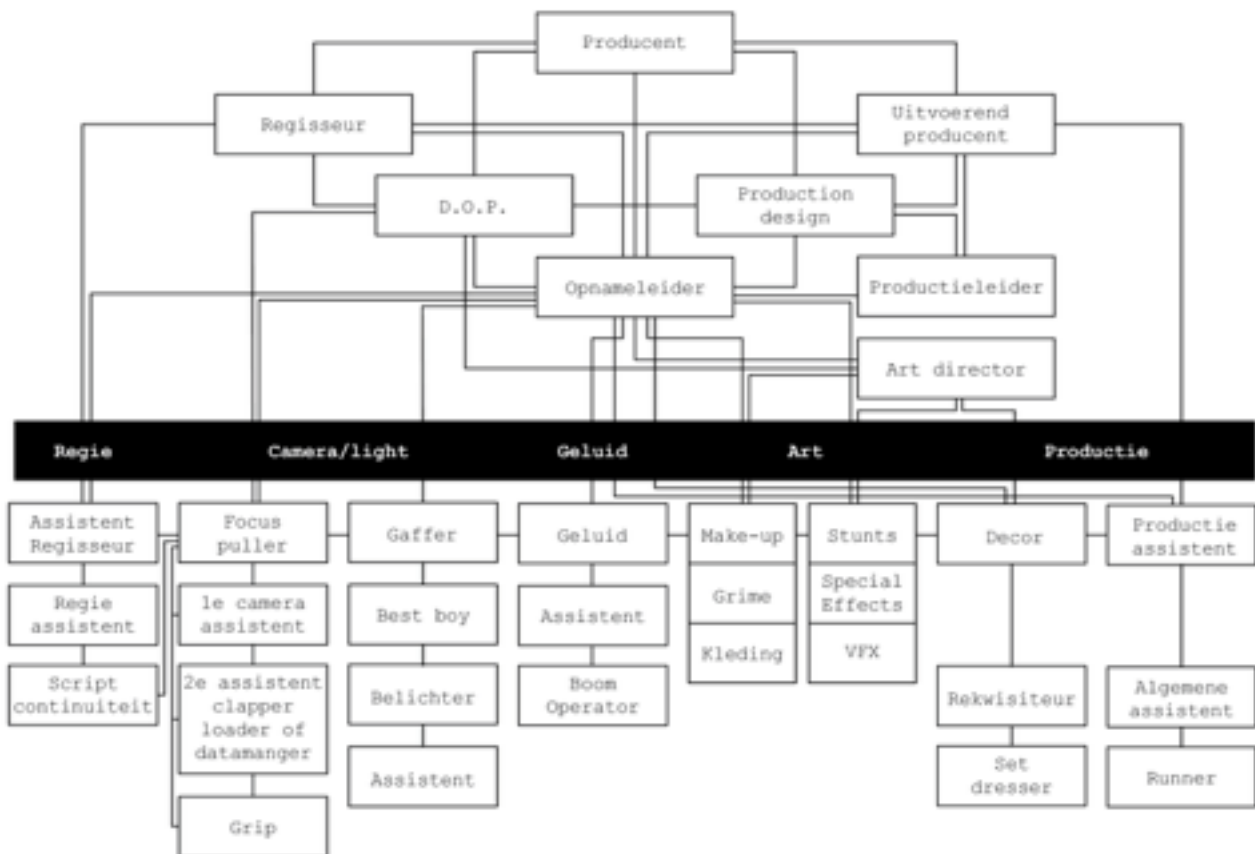
Hoe verloopt de interne communicatie tussen de producenten tijdens de productie fase ?

Deze twee vragen moeten voor mij duidelijkheid scheppen over de eerste fase waarin er tijd is om te antwoorden en dit mag dan wel ietsjes langer duren, doordat mensen bezig zijn. En het moment waarop iedereen snel moet reageren omdat er een strak schema is gemaakt voor een draaidag en niemand tijd heeft om onduidelijkheden te verduidelijken of op te lossen.

Deze onderzoeksvragen vond ik belangrijk om de context waarin het eventuele platform gebruikt zal moeten worden te visualiseren. Echter ben ik tijdens het onderzoek erachter gekomen dat deze vragen moeilijk te beantwoorden zijn vanuit de deskresearch omdat er veel verschillende manieren zijn van communiceren die voor iedereen anders werken en fijn zijn.

Wel ben ik op een communicatie model gestuit dat een mogelijke hiërarchie van het team visueel maakt (zie figuur 7) Volgens de schrijfster Desireé te Nuijl is dit model slechts een indicatie van hoe het zou kunnen zijn. Per project kan dit enigszins verschillen omdat niet alle functies vervuld worden en er mensen zijn met meerdere verantwoordelijkheden.

Het model laat zien uit welke afdelingen een filmcrew bestaat met enkele bijbehorende functies. Voor het project vond ik het model toch wel handig omdat ik met deze informatie meer weet over de opbouw van het crew team. In de volgende onderzoeksfase zal ik namelijk een observatie uitvoeren met een focusgroep waarmee ik de crewleden ga vragen naar hun werk. En met dit model kan ik een inschatting maken over wie ik zou moeten aanspreken om specifieke informatie te vergaren.



Figuur 7: communicatie schema

Bron: te Nuijl, D. (2011). *Handboek voor productieleiders* (2e dr.). Den Haag: Boom Lemma.

Hoe verloopt de interne communicatie tussen de producenten tijdens de pre-productie fase ?

Het beantwoorden van deze vraag heb ik verkeerd ingeschat en kan naar mijn idee niet beantwoord worden tijdens de desk-research. Over de interne communicatie tussen de producenten tijdens de pre-productie fase is niets te zeggen omdat het een vrij onderdeel is. Met een vrij onderdeel bedoel ik dat iedereen zijn eigen manier van werken heeft en geen één standaard is. Er is namelijk niets te vinden van een model, enkel werkschema's die gebruikt worden om informatie vast te leggen.

Deze werkschema's heb ik tijdens dit onderzoek ook onderzocht en zal ik in de volgende paragraaf gaan bespreken. Het resultaat gaat gepaard met de field-research waarin ik nadere informatie heb gevraagd aan de geïnterviewde.

Hoe verloopt de interne communicatie tussen de producenten tijdens de productie fase ?

Omdat ik niet een duidelijk antwoord heb kunnen geven heb ik verder onderzoek willen doen naar deze kwestie. Volgens het boek "Wat is onderzoek ?" van Nel Verhoeven is het opstellen van hypothesen een goede manier waarmee je open vragen kan beantwoorden.

Met het stellen van een hypothese bedenk je een situatie of voorbeeld waarmee je een suggestief beeld schetst. Deze hypothese heb ik wel kunnen opstellen omdat ik al eerder een draaidag op een filmset heb meegemaakt en daarom heb ik tot de volgende aannamen gekomen:

Hypothese

"De communicatie tussen de producenten binnen het project verloopt met behulp van een telefoon en op de set met portofoons. "

De gestelde hypothese heb ik tijdens de field-research geprobeerd te ontkrachten of te bevestigen. Dit zal straks terug te lezen zijn in het volgende paragraaf.

4.1.3 UITVOEREN VAN FIELDRESEARCH

Na het beantwoorden van mijn deelvragen in de deskresearch ben ik nu aangekomen in de field-research fase van het onderzoek. Deze fase staat in het teken van primaire informatie verzamelen over de doelgroep en interactie met de doelgroep hebben.

Om deze informatie te verzamelen en het antwoord op mijn hoofdvraag beter te kunnen beantwoorden heb ik ervoor gekozen om kwalitatief onderzoek uit te voeren. De technieken die ik daarvoor heb gekozen zijn een diepte interview en observatie.

Door het houden van interviews is het mogelijk om diep op de stof in te gaan. Er is een kans om door te vragen en zo de antwoorden concreter te maken. Bij het observeren van de doelgroep krijg ik de mogelijkheid om een deel van een productie te ervaren en zo te zien hoe een draaidag te werk gaat.

INTERVIEWS

Nadat ik ervoor gekozen heb om een diepte interview te gaan houden ben ik gaan nadenken over de personen die ik wil interviewen. Voor het project leek het mij interessant om een tweede full-time producent te spreken en een student (zie tabel 9).

Full-time

Een full-time producent is interessant omdat deze persoon al veel ervaring heeft met niet alleen het vak maar voornamelijk het samenwerken met andere.

Student

Een derde jaars producent in opleiding heb ik gekozen om het contrast tussen praktijk en theorie te kunnen laten zien. Uit mijn eigen ervaring in het CMD vakgebied weet ik dat er een groot verschil is tussen die twee. De wijze waarop je iets aanpakt en wat er voorgeschreven wordt sluit niet altijd goed aan naar mijn ervaring. Ik heb er daarom voor gekozen om een student van de Nederlandse Filmacademie (NFA) te gaan interviewen. Deze studenten krijgen vanuit school theorie lessen over het vak maar moeten deze vrij wel in het eerste jaar gelijk uitvoeren door een film te gaan maken. Zij hebben daarom ook een frissere blik op het vak dan oude vertrouwde producenten.

Docent / Part-timer

Voor de derde interview heb ik in eerste instantie gezocht naar een tweede professional om de informatie die de student mij heeft gegeven terug te koppelen. Alleen was dit moeilijk te plannen. De producenten die ik gesproken heb hadden geen tijd om te zitten, om deze reden heb ik wel gekeken of ik uiteindelijk een gesloten interview naar hen kon sturen. Deze optie leek mij een goed alternatief maar ben uiteindelijk in contact gekomen met een docent die naast school ook films produceert.

Tabel 9: keuze voor de geïnterviewde

Als voorbereiding op mijn interviews heb ik ervoor gekozen om de inhoud van mijn desk-research opnieuw te lezen en aan de hand hiervan een topic-lijst op te stellen. Topic-lijsten zijn bedoeld om de interviewer te helpen met onderwerpen tijdens een interview aan te kaarten die zij graag willen bespreken.

Een topic-lijst is vergelijkbaar met de deelvragen die ik tijdens de desk research heb opgesteld. Alleen zijn deelvragen te specifiek en sturend voor diepte interviews. Diepte interviews hebben namelijk als doel om de achterliggende gedachte of wensen van een gebruiker te onderzoeken zonder dat zij weten wat het doel is. Met deze manier van interviewen zorg je er voor dat de geïnterviewden open het gesprek in gaan en geen oplossingen gaan bedenken voor het probleem,

maar alleen aangeven wat hen kan helpen met hun werk. Op basis van deze informatie zal ik zelf een oplossing of functionaliteit bedenken voor het platform dat helpt bij het probleem. De ontwerpen die naar mijn idee belangrijk of bepalend zijn voor hun manier van werken heb ik samengebracht in een topic-lijst (zie tabel 10).

Full-time Producent Communicatie Het idee van een platform.
Student Producent Project faseringen Communicatie
Docent / Part-timer Producent Communicatie Hulpmiddelen Het idee van een platform.

Tabel 10: topic-lijst

Producent :

Bij elk interview zou ik graag de functie en de verantwoordelijkheden van een producent aan willen kaarten. Omdat het onderzoek een grote lijst aan verschillende soorten producenten heeft opgeleverd lijkt het mij voor het project goed om hier meer grip op te krijgen.

Communicatie :

Omdat ik uit de deskresearch weinig tot geen informatie over de wijze waarop zij onderlinge communiceren heb gevonden vond ik dit een belangrijk onderwerp om aan te kaarten tijdens het interview. Met dit onderwerp hoop ik meer te leren over hun manier van communiceren en informatie uitwisselen met betrekking tot de pre-productie- en productiefase.

Hulpmiddelen :

Uit het interview met de docent / part-time producent hoop ik meer informatie over de hulpmiddelen te krijgen die zij gebruikt voor het uitvoeren van haar werkzaamheden.

Het idee van een platform :

Met het benoemen van een potentieel hulpmiddel dat het werk makkelijker maakt, wilde ik hun opinie horen over de vorm. Deze vraag is bedoeld voor de producenten die al jaren in het vak zitten en hun eigen manier van werken hebben gevonden. Zou deze oplossing hun kunnen ondersteunen of ligt de oplossing in een andere hoek.

Als voorbereiding op mijn interviews ben ik de inhoud van mijn eigen deskresearch opnieuw door gaan lezen.

De keuze om deze onderwerpen, die betrekking hebben op de desk research, te gebruiken voor de interviews is geheel een eigen keuze geweest. Met deze aanpak heb ik het interview open gehouden en gelijktijd heb ik als interviewer wel gerichte informatie kunnen verzamelen.

OBSERVATIES

Nu ik interviews heb gehouden en weet hoe een film geproduceerd wordt plus wat er verwacht wordt van een producent ben ik op zoek gegaan naar films die in productie waren. De derdejaars student had mij tijdens het interview verteld dat zij bezig was met de derdejaars film ter voorbereiding op de examenfilm.

Dit was voor mij ook een kans om ervoor te zorgen dat ik mee zou gaan naar een draaidag. Het eerste wat ik gedaan heb is opnieuw contact zoeken met haar en vragen of ik een bijdrage kon leveren op de filmset in ruil voor een focusgroep aan het eind van de draaidag. Een mooie manier om met iedereen een keer in contact te komen.

Hypothese

"De communicatie tussen de producenten binnen het project verloopt met behulp van een telefoon en op de set met portofoons."

Met dit aanbod was de studente ook erg blij want al de hulp die aangeboden wordt zou op vrijwillige basis moeten gebeuren door het kleine budget.

Nu ik een dag heb kunnen regelen waarop ik mijn observatie zou kunnen gaan uitvoeren ben ik een doel voor die dag gaan opstellen. De grootste vraagstukken uit de desk-research liggen in de onderlinge communicatie tussen het team tijdens de pre-productie en productiefase.

Voor deze kwestie had ik in de vorige paragraaf ook een hypothese opgesteld die ik zou gaan ontkrachten of bevestigen, hij luidt:

Het onderzoeken van dit vraagstuk heb ik door observeren en vragen willen doen. Of dit genoeg resultaat op zou leveren was nog te bezien maar met een actieve houding en mogelijkheid om contact te hebben met de crewleden zou het wel een conversatiestarter moeten zijn.

Op de volgende pagina heb ik de inhoudelijke informatie uit de observatie gezet van twee observatie momenten. Het doel tijdens de field-research was om twee observatie momenten te kunnen uitvoeren. Met het geluk dat de studente ook nog aan een ander project meewerkte buiten school heb ik met haar nog een draaidag van een andere film kunnen regelen.

Dit project bestond uit mensen die al jaren actief zijn in de filmindustrie en al professionals zijn in het vak. Zij moesten net als de studenten vrijwel alle benodigdheden en hulp op vrijwillige basis regelen. De film die in ontwikkeling was heette 'Vandaag'.

Simmer

Communicatie

Bij *Simmer* kreeg elk hoofd van een afdeling op de set een callsheet aan het begin van de dag. Deze sheet is voorzien van alle informatie die nodig is voor die dag: Locatie met adres, opnametijden met cast, catering tijden etc. Het is belangrijk voor de producent dat iedereen deze sheet goed doorleest om ervoor te zorgen dat de crew weet wat zij kan verwachten vandaag. Volgens de uitvoerend producent kwam het vaak voor dat de studenten de callsheet niet lazen, diegene die de sheets verplicht moesten doornemen waren de hoofd crewleden die direct bij de shot betrokken waren.

Hypothese

De interne communicatie tussen de producenten verliep goed. Elke producent was voorzien van een portofoon die allen op het hetzelfde kanaal waren ingesteld. Als er vragen waren werden deze direct gevraagd en iedereen kon meeluisteren zodat de crew direct up-to-date was. Bij een wijziging werd er om bevestiging gevraagd door de uitvoerend producent richting de andere leidinggevende producent ; opnameleider die direct in contact was met de camera, licht en geluid crew; runner die het vervoer regelde voor alle apparatuur, cast en crewleden; En uitvoerend producent assistent die ondersteuning bood aan de uitvoerend producent.

De mensen die niet op de set aanwezig waren werden telefonisch bereikt maar wat direct opviel was dat de contactgegevens slecht waren uitgewisseld. Volgens de producenten zouden er contact lijsten opgesteld moeten worden maar dit waren zij vergeten uit te printen.

Vandaag

Communicatie

De film *Vandaag* was een combinatie tussen bijna afgestudeerde studenten en professionals uit het vak. De communicatielijnen waren niet vastgelegd aan het begin van het project. Echter was hier wel een duidelijke hiërarchie te zien. Per hoofd van een afdeling was er een portofoon tot hun beschikking en iedereen maakte goed gebruik van de callsheet. Toch kwam het één a twee keer voor dat een crewlid het document niet door had genomen wat overigens niet direct gevolgen had omdat de andere leden wel op de hoogte waren.

Hypothese

Vandaag – De interne communicatie tussen de producenten verliep erg duidelijk en goed. De producenten, regisseur en cameraman waren in bezit van een portofoon en mobiel. Crewleden die tijdens een opname moesten wachten maakten gebruik van hun laptop om de volgende stappen voor te bereiden. Elke callsheet en breakdown sheet stond op een online drive die offline benaderbaar was.

De laatste shot was tijdens schemering gepland alleen de eerdere shots waren iets uitgelopen. Dit heeft directe gevolgen gehad voor de schemeringsshot. Er is weinig ruimte voor tijdsverlies daarom heeft de uitvoerend producent samen met de regisseur en opnameleider gekeken of er andere shots die later gepland waren op dat moment uitgevoerd konden worden. Echter was dit niet mogelijk doordat een acteur voor dat shot niet aanwezig was op de set.

Dit betekende ook het einde van de draaidag.

De conclusie van deze informatie zal ik combineren met de informatie die ik uit de focusgroep heb gehaald. Omdat ik de informatie die ik uit de observatie heb gehaald wilde terug koppelen tijdens de focusgroep.

FOCUSGROEP

Nadat ik de crewleden geobserveerd heb en gekeken heb naar de manier waarop zij werkte heb ik de focusgroepen uitgevoerd. Aan het begin van deze interviews met het team heb ik mezelf voorbereid met een topic-lijst die onderwerpen bevatten en ik tijdens het gesprek wilde aankaarten.

De manier waarop dit uitgevoerd is vergelijkbaar met de diepte-interviews die ik eerder in het project heb uitgevoerd. Omdat deze vorm van interview weer een voor een open gesprek zou zorgen heb ik ervoor gekozen om onderwerpen te bedenken die toch sturing aan het gesprek geeft. In tegenstelling tot open vragen zorgen onderwerpen ervoor dat de geïnterviewde niet bewust ingaat op een vraag en te veel naar een antwoord zoekt. Op deze manier kan je ervoor zorgen dat de geïnterviewde meer vanuit een gevoel antwoordt en een persoonlijk perspectief.

De onderwerpen voor de twee focusgroep waren :

Simmer Producent Project faseringen Communicatie
Vandaag Producent Communicatie Het idee van een platform.

Tabel 11: onderwerpen focusgroep

Producent :

Bij elke focusgroep zou ik graag even terug willen komen op de verantwoordelijkheden van de producenten. Dit terugkoppelen aan de andere en hoe zij zelf hun verantwoordelijkheden binnen het team zien.

Communicatie :

Omdat ik uit de deskresearch weinig tot geen informatie over de wijze waarop zij onderlinge communiceren heb gevonden, vond ik dit een belangrijk onderwerp om aan te kaarten tijdens het interview. Met dit onderwerp hoop ik meer te leren over hun manier van communiceren en informatie uitwisselen met betrekking tot de pre-productie- en productiefase.

Het idee van een platform :

Met het benoemen van het idee voor een platform wil ik onderzoeken vanuit welke invalshoeken de applicatie eventueel gebruikt kunnen gaan worden. Ook waar er eventueel extra aandacht aan besteed moet worden.

De topic-lijst komt sterk overeen met die uit de diepte-interview, alleen zullen de antwoorden uit de focus groep veel algemener en alomvattend zijn. Tijdens het gesprek zullen er kleine discussie beginnen die ik gelijktijdig aan moet gaan maar ook grenzen moet geven.

Deze manier van interview heeft dan ook als nadeel dat een discussie wel eens uit de hand kan lopen en er teveel een strijd tussen twee of meerdere mensen kan ontstaan. Om dit te voorkomen heb ik de uitvoerend-producent die op die dag de leiding had bij het team aansturen.

Tijdens het interview met de crew van Simmer ging dit goed maar er moest wel duidelijk sturing aangegeven worden. Het interview met de crewleden van Vandaag ging meer vanzelf. De setting was bij dit interview ook veel prettiger en zorgde voor een relaxte gezellige sfeer.

De samenvattingen van het interview is terug te lezen in **externe bijlage B**

WERKSCHEMA'S

Producenten en crewleden maken gebruik van schema's die informatie over een scene of over de draaidagen geven. Hoe deze schema's benoemd worden binnen het vak is niet bekend maar voor het project heb ik deze werkschema's genoemd. De schema's an sich hebben alleen wel een aparte benaming: zo wordt een breakdownschema gebruikt om een scene te ontleden; en een callsheetschema wordt gebruikt om een draaidag te ontleden.

Tijdens de observaties en focusgroep heb ik gevraagd of ik de desbetreffende schema's mocht hebben voor het onderzoek. Dit heb ik willen doen omdat ik tijdens de observatie heb gezien dat de afhankelijkheid van dit document op de set groot is. Het is de handleiding voor een scene en draaidag.

Ik heb de documenten van de producent gekregen en heb online meerdere vormen van dit document gezocht. Via Google heb ik direct gezocht naar voorbeeld callsheets en breakdownsheets. Het resultaat gaf mij enkel voorbeelden die alleen de zelfde informatie gaven enkel was de opbouw steeds anders. Vervolgens heb ik opnieuw afgesproken met een producent om de schema's te ontleden. Deze zullen te zien zijn in de volgende paragraaf.

In de volgende paragrafen zal ik het doel van het schema vertellen, opbouw en de betekenis daarvan.

BREAKDOWN

Om te weten wat nodig is voor het ontwikkelen van een film zal het scenario uit elkaar getrokken moeten worden en de onderdelen los van elkaar gezien worden. Het scenario is opgebouwd in scenes, acteurs, locaties etc. deze informatie is allemaal verwerkt in het scenario. Aan het begin van de ontwikkeling is het verhaal tekstueel opgenomen in een document met speciale termen die duidelijk maken wat de variabelen zijn binnen het verhaal.

Om een beeld te krijgen hoe een scenario in elkaar zit en hoe een breakdownsheet opgesteld wordt heb ik hieronder een deel van het scenario 'Simmer' gekopieerd (zie figuur 8) Om duidelijk aan te geven hoe dit proces verloopt heb ik per variabele in het verhaal toelichting gegeven.

11	EXT.	STRAAT	NAMIDDAG	11
			De zon is aan het ondergaan op deze koude winterdag. Het is stil op de kraaien en de zo nu en dan voorbij denderende treinen na. Stan is op weg naar huis en strompelt als een gewond dier door een steeg. Dan merkt Stan de houten tuinlichtjes/olielampjes op bij het grofvuil. Hij denkt er nauwelijks over na en komt meteen in actie.	
			Slowmotion/experimenteel/thematisch	
			Weer de rokerige ruimte. Het tuinlichtje vliegt door de lucht en spat uitelkaar in een regen van lampolie en glas. Vervolgens is er vuur. Stan springt omhoog, maar de opwindning en de euforie blijft uit. Als Stan neerkomt is van zijn gezicht af te lezen dat zo niet klopt. Hij is alleen en kan zijn opwindning met niemand delen. Berouwvol en eenzaam staart hij voor zich uit.	
12	INT.	APPARTEMENT	AVOND	1 2
			Mara loopt door de woonkamer richting de gang.	
			MARA Hey, lieverd.	
			Stan staat in de deuropening en Mara loopt op hem af om hem te begroeten. Hij kijkt schuld bewust van haar weg en verbergt zijn handen. Mara heeft dit echter nog niet in de gaten en wil hem een kus op zijn mond geven...	
			... maar ze houdt zich in. Mara ruikt wat. Ze kijkt Stan aan en perst haar lippen op elkaar in een poging haar woede te onderdrukken. Mara weet Stans handen ruw beet te pakken. Ze draait zijn handpalmen omhoog en inspecteert ze kort, ruikt eraan. Hierna grijpt Mara Stan's jas beet en drukt haar neus erin om de geur ervan op te kunnen snuiven. Vervolgens grijpt Mara Stans gezicht beet en duwt hem ruw naar achteren. Mara wil weg lopen maar Stan heeft zich al hersteld en grijpt haar arm beet. Mara strubbelt tegen maar Stan trekt haar naar zich toe en weet ook haar andere arm beet te pakken. Hij schudt haar door elkaar. Mara weet zich los te rukken en stapt woedend de keuken in. Ze ruikt een van de kastjes open en grist er een plastic fles spiritus uit. Ze loopt terug naar Stan en schroeft door haar woede onhandig de veiligheidsdop eraf. Mara begint de fles over het bed te legen.	
			Mara (CONT'D) Doe het dan, verdomme!	

11	Het scenario is opgebouwd in een aantal scènes die verschillen van moment, locatie en acteurs. Als een nieuwe scène gesuggereerd wordt zal de scenarist een getal voor de locatie en tijd plaatsen.		
EXT	De scene speelt zich dan buiten af.	INT.	De scene speelt zich dan binnen af.
STRAAT	De locatie wordt aan de hand van een steekwoord benoemd.		
NAMIDDAG	De tijd waarin de film zich afspeelt kan met woorden gedaan worden wanneer ze niet heel specifiek zijn en met getallen als het een essentieel onderdeel is van de film. Bijv. 10:04pm		
Slowmotion/experimenteel/thematisch		Om het verhaal visueel te versterken worden er steekwoorden gebruikt die het soort short of moment helpt te beschrijven.	
Mara loopt door de woonkamer richting de gang.		Deze tekst is direct uit het scenario opgenomen om te laten zien dat beschrijvingen en acties in volledige zinnen worden uitgeschreven.	
MARA Hey, lieverd	Als een acteur een 'line' moet zeggen zullen ze op deze manier aangegeven worden. De naam zal als eerst aangegeven worden met een uitlijning net iets naast het midden van de pagina in hoofdletters. Hieronder zal een tekst geplaatst worden die door de acteur gezegd moet worden.		
... ...	Het scenario wordt gedocumenteerd in een tekstverwerker die opgebouwd kan zijn in meerdere pagina's. Als er alinea onderbroken wordt zal dit aagegeven met een ... achter de tekst en ... als de tekst opnieuw begint op de volgende pagina.		
(CONT'D)	Deze tekst kan achter een naam van een persona geplaatst worden om aan te geven dat de eerder vertoonde shot of momentopname doorgezet wordt.		

Figuur 8: deel script *Simmer*

SAMENVATTING

In de *developmentfase* zorgt de RPS ervoor dat er een productionele versie van het scenario komt. Dit document geeft duidelijk aan welke variabelen er nodig zijn voor de film, zoals locatie, karakters, scenes etc. Als dit document af is kunnen de producenten met de *pre-productiefase* beginnen.

De eerste stap in het uitwerken van een scene is het maken van een breakdownsheet. De producent zal ongeveer 21 items moeten invullen die de gehele scene beschrijven. Als het document volledig ingevuld is kunnen de andere crewleden beginnen met het verzamelen van producten die nodig zijn voor de film.

De informatie dat op een breakdownsheet (zie figuur 12) zal staan is onder andere :

1. Breakdown nummer	12. Décor / Props
2. Scene omschrijving	14. SFX / Stunts
3. Locatie	13. Continuïteits info
4. Scene nummer	15. Auto
5. Scenario pagina	16. Camera
6. Lengte	17. Light
7. INT / EXT / DAG / SCHEMER / AVOND / NACHT	18. Geluid
8. Acteurs	19. Regienotities
9. Figuratie	20. Special Notes
10. Kostuums	21. Opname
11. Make-up/haar	

Tabel 12: informatie breakdownsheet

De *art department* weet bijvoorbeeld vanaf nu wat er gemaakt zal moeten worden voor een scene. De items 10, 11 en 12 maken dit duidelijk.

Op de volgende pagina heb ik een afbeelding geplaatst (zie figuur 9) die laat zien welke producenten betrokken worden bij het uitwerken van een breakdownsheet.

De eerste stap in het proces is de locatie uit het scenario halen en benoemen;
Waarna producent of locatie scout op zoek gaat naar een locatie die past bij het scenario;
En de producent zal ervoor zorgen dat als er een vergunning nodig is om te filmen, deze aangevraagd wordt.

SCENARIO

11 EXT. STRAAT - NAMIDDAG 11
De son is aan het ondergaan op dese koude winterdag. Het is stil op de kraaien en de so nu en dan voorbij denderende treinen na.

Stan is op weg naar huis en strompelt als een gewond dier door een steeg.

Dan merkt Stan de houten tuinlichtjes/olielampjes op bij het grofvuil. Hij denkt er nauwelijks over na en komt meteen in actie.

Slowmotion/experimenteel/thematisch
Weer de rokerige ruimte. Het tuinlichtje vliegt door de lucht en spat uitelkaar in een regen van lampolie en glas. Vervolgens is er vuur.

Stan springt omhoog, maar de opwinding en de euforie blijft uit.

Als Stan neerkomt is van zijn gezicht af te lezen dat so niet klopt. Hij is alleen en kan zijn opwinding met niemand delen. Berouwvol en eenzaam staart hij voor zich uit.

12 INT. APPARTEMENT - AVOND 12

Mara loopt door de woonkamer richting de gang.

MARA

Hey, lieverd.

Stan staat in de deuropening en Mara loopt op hem af om hem te begroeten. Hij kijkt schuld bewust van haar weg en verbergt zijn handen.

Mara heeft dit echter nog niet in de gaten en wil hem een kus op zijn mond geven...

LOCATIE
PAGINA

TITEL : STRAAT

PRODUCENT/
SCENARIST

ADRES :
TELEFOON :
CONTACT PERSOON :
ETC.

PRODUCENT/
SCOUT

VERGUNNING :
BETALING :
AKKOORD :

PRODUCENT

CALLSHEET

Het is de taak van de uitvoerend producenten of opnameleider om callsheets samen te stellen per draaidag. Alles wat de crewleden moeten weten voor een draaidag staat vermeld in dit document. Bijvoorbeeld de props, locatie, werktijden, cast, draaischema en notities. Het is ieders eigen verantwoordelijkheid dat dit document goed doorgelezen wordt. Echter blijkt uit het onderzoek dat niet iedereen even veel tijd neemt om alles door te lezen.

Aangezien veel werk in groepsverband gebeurt, is er altijd wel iemand die het goede voorbeeld geeft en het document meeneemt en bij zich houdt. Indien iemand dit niet heeft gedaan of niet meer weet waar het document ligt zal de uitvoerend producent een nieuwe moeten uitdraaien of een copy geven.

Het idee is om in het platform callsheets automatisch te laten genereren met de inhoudelijke project informatie. Gebruikers zullen online het document kunnen openen en eventueel offline opslaan voor onderweg wanneer er geen internetverbinding meer is.

De aanpassingen die gemaakt worden zullen direct online verwerkt worden en wanneer de andere crewleden het nieuwe document online opzoeken kunnen ze deze direct inzien. Op deze manier zal iedereen direct up-to-date blijven.

Echter als de gebruiker geen internetverbinding heeft zal zij/hij toch bij de uitvoerend producent of college de informatie opvragen. Dit risico blijft bestaan tenzij er een 'gelezen' check ingebouwd worden maar dit is misschien wel overbodig als iedereen professioneel zijn werk uitvoert.

De opzet van een callsheet verschilt per project maar de docenten van het NFA heeft voor de studenten een opzet gemaakt die zij kunnen gebruiken bij elke film. Dit specifieke document is ook gebruikt bij de film die gebruikt wordt voor de casus, Simmer.

Docenten van het NFA zijn professionals die zelf actief zijn of waren in het vak. Hun persoonlijke kennis over de zaken die rondom het produceren van film voorkomen zijn bij hen bekend. De school heeft er daarom voor gekozen om de schema's die de studenten zelf moeten gaan gebruiken bij het maken van een film door hen gezamenlijk wordt ontwerpen. Mede om deze reden en de goeie ervaringen van de studenten zelf is ervoor kozen om deze als voorbeeld te gebruiken in het onderzoek. Gedurende het onderzoek zelf zijn er meerdere callsheets online gevonden die ook gebruikt worden door de makers maar deze zijn een kopie maar met een andere indeling.

De eisen die aan een callsheet worden gesteld kunnen uit dit document direct overgenomen worden omdat deze eerder zijn gecontroleerd. Automatisch of handmatig samenstellen van een callsheet met het platform is een gebruikersbehoefte die de producent stelt aan het product. In het onderstaande overzicht wordt het document daarom ook ontleed en onderverdeeld in hoofdstukken en losse componenten die voortkomen uit de breakdownsheet, planning en overige informatie die uit de pre-productie voortkomen.

CALLSHEET #1 Vrijdag 05-12-2914			
Crew :			
Een klein lijstje met namen wordt gebruikt om snel in te kunnen zien of jij als crewlid aanwezig moet zijn op deze draaidag			
Cast :			
Een klein lijstje met namen wordt gebruikt om snel in te kunnen zien welke castleden aanwezig moet zijn op de set. De runner en producenten moeten er voor zorgen dat deze dan op tijd en aanwezig zijn voor de opnames.			
Overig :			
Dit veld wordt gebruikt om overige informatie zoals de betrokkenen bij de draaidag te benoemen. Bijvoorbeeld de omroep, casting bureau, coaches etc.			
Production / Factuuradres			
Producent / Factuuradres	Nederlandse Filmacademie Fin. Administratie (P...) 1011 MV Amsterdam	Regie	Naam 06-12345678
Email Webadres	filmacademie@ahk.nl	Camera	Naam 06-12345678
Productiekantoor	www.filmacademie.nl	Opnameleiding	Naam 06-12345678
Tel. Fax	Nederlandse Filmacademie Productiekantoor 1011 MV Amsterdam 020 - 527 73 33 020 - 527 73 66	Uitvoerend-Producent	Naam 06-12345678
		Producent	Naam 06-12345678
		Productieleiding	Naam 06-12345678
		Geluid	Naam 06-12345678
		Licht	Naam 06-12345678
		Production Design	Naam 06-12345678
		SET TELEFOON	Naam 06-12345678
Algemene informatie over het project		Contact gegevens van alle heads	
Locatie 1	Naam Locatie Adres locatie	Catering	00:00
Weer	Bewolkt, af en toe zon. 7C, Zonkans 40%, regenkans 40%, ZW 3	Productie	00:00
Zon op	00:00	Make-up	00:00
Zon onder	00:00	ONTBIJT	00:00
		CREW	00:00
		DOORLOOP	00:00
		SHOOTCALL	00:00
		LUNCH	00:00
		WRAP	00:00
Informatie over locatie met weersvoorspelling voor die dag		Overzicht van de dagplanning met tijden	

DRAAISHEMA								
SC.	D/ N	I/ E	LOCATIE / SET	SYNOPSIS	I.D.	EX	PG	L
1	D1	I	Naamlocatie - naamset					
6	D2	E	Filmacademie - studio 2					
2	D1	I	Filmacademie - kantine					
3	D1	I						
4	D2	I						
5	D2	I						
6	D2	I						
					Tot			

Figuur 10: draaischema calumet

Het draaischema geeft aan welke scene er gedraaid moet worden.

D/N – Dag / Nacht

I/E – INT/EXT

Locatie/set – Locatie van de opname

Synopsis – Korte samenvatting

I.D. – Castlid nummer

EX – Figuranten nummer

PG – 1/5 Pagina 1 tot en met 5

L – Lengte van de shot

CAST	ID	ROL	PU	CHAUF	CALL	MU/KL	DRKL	LOC

Figuur 11: Een uitgebreider overzicht van de castleden die aanwezig moeten zijn op de set.

Cast – Naam

I.D. – Castlid nummer

ROL – Rol van de acteur

PU – Pick up (dat betekent als je de scene halverwege opstart en niet helemaal vanaf het begin filmt)

Chauf – Vervoer informatie

Call – Telefoonnummer

MU/KL – Kleding en make up

DRKL – Draaiklaar

LOC – Locatie id waar de castlid nog is.

EXTRA CREW		CALL	LOC

EXTRA CREW	SC.	SYNOPSIS	CALL	M/K	DRK	LOC

VOERTUIGEN	
-------------------	--

De voertuigen die nodig zijn voor de opnames. Dit geldt niet voor de props op de set alleen het vervoer.

ART DEPARTMENT	
-----------------------	--

Per scene zijn er props nodig die de *art department* klaar moet hebben staan. De belangrijkste en meest tekende punten voor het shot worden hier opgeschreven, dit zijn de "Must-haves".

KLEDING	
----------------	--

Per scene zijn er kledingstukken nodig die de *art department* klaar moet hebben staan. De belangrijkste en meest tekende punten voor het shot worden hier opgeschreven, dit zijn de "Must-haves".

MAKE-UP	
----------------	--

Per scene zijn er mensen die in de make-up moeten voor een special deel van een scene zoals bloed op het gezicht etc. De belangrijkste en meest tekende punten voor het shot worden hier opgeschreven, dit zijn de "Must-haves".

MAKE-UP		Cast	Coaches	Crew	Pers
	Ontbijt	00:00	00:00	00:00	00:00
	Lunch	00:00	00:00	00:00	00:00

De catering verzorgt het eten voor op de set. Informatie over wat nodig is is hier terug te vinden.

LOCATIENOTES	
---------------------	--

Bijzonderheden over een of meerdere locaties wordt in dit veld opgenomen.

NOTES	
--------------	--

Bijzonderheden over de dag of personeel wordt in dit veld opgenomen.

TRANSPORT NAAR DE LOCATIE			
WIE	AUTO / CHAUF.	VAN	NAAR 00:00

DRAAISHEMA - ZONDAG 18 JUNI (08:00 - 18:00) TIJDEN EN SCENE VOLGORDE ONDER VOORBEHOUD								
SC.	D/ N	I/ E	LOCATIE / SET	SYNOPSIS	I.D.	EX	PG	L
					Tot			

Figuur 12: Extra draaischema's voor de volgende dagen worden aan de callsheet toegevoegd om de crew op de hoogte te brengen van de aankomende dagen en eventuele veranderingen die doorgevoerd moeten worden.

Het beantwoorden van de hoofdvraag

Nu ik de onderzoeksfase heb afgerond en antwoorden heb gekregen op mijn deelvragen kan ik de hoofdvraag gaan beantwoorden.

Hoofdvraag :

“ Welke functionaliteiten heeft de multimediale oplossing nodig om het werk van de filmproducent efficiënt en effectief te maken. ”

Het antwoord op de hoofdvraag is niet binnen één zin te beantwoorden omdat hij te algemeen is gesteld. Wel heb ik de resultaten uit de interviews, focusgroepen en observaties kunnen categoriseren in drie onderwerpen die betrekking hebben op de manier van werken.

De eerste categorie is: **communicatie**

De doelgroep heeft op het moment geen vaste manier van communiceren met elkaar en misschien is dit ook nooit te realiseren. Elk project is anders en de crewleden ook. Het uitwisselen van contact gegevens en het verzorgen van informatiewisseling is de taak van de uitvoerend-producent. Deze producent zorgt ervoor dat iedereen altijd op de hoogte is van de laatste ontwikkelingen en elkaar. Als er crewleden zijn die vragen hebben of in contact willen komen met bijvoorbeeld de cameraman, dan is de uitvoerend-producent het aanspreekpunt. Als producent zijnde, kan ik zelf goed begrijpen dat het overbodig is om je tijd te verdoen aan het regelen van onderlinge communicatie want er zijn genoeg andere werkzaamheden. Zoals het verzorgen van vergunningen, plannen en het realiseren van de film.

Als elk crewlid nu altijd up-to-date is van de ontwikkelingen binnen het project en een gezamenlijk adresboek heeft die iedereen met elkaar deelt, kan er groot deel van de vragen aan de producent opgevangen worden.

De tweede categorie is: **inhoudelijke project informatie**

Dit aspect binnen een project is een verlengde van de manier waarop de crewleden met elkaar communiceren. Het produceren van een film is een grote opgave waar veel informatie uitgewisseld moet worden en gedocumenteerd. Op het moment gebruiken zij applicaties zoals google drive of dropbox om informatie op te slaan. Omdat iedereen zijn eigen manier heeft van documenteren en notuleren is het niet altijd makkelijk om de juiste manier te vinden waarmee iedereen binnen het team overweg kan.

Ondanks dit zijn er wel algemene aspecten die altijd terug komen bij het vastleggen van een variabele. Bijvoorbeeld een locatie. Elke locatie heeft een adres, een formaat, bereikbaarheid en het werkt vaak beter als er ook foto's gemaakt zijn van de locatie. Zo weten de crewleden waar ze moeten zijn en de *art department* die sets bouwt weet ook gelijk waarvoor zij wat aan het ontwerpen en bouwen zijn.

Er zal een centraal punt moeten komen waarop gebruikers hun informatie volgens een standaard in kan vullen. De gebruiker zal wel de optie moeten hebben om extra variabelen en informatie toe te voegen die niet in dit model zit.

De derde categorie is: **(werk)schema's**

Tijdens elke filmproductie stellen producenten schema's op die informatie over een scene of draaidag geven. Deze documenten worden nu dagelijks handmatig opgesteld en aan de crew overhandigd. Een probleem dat tijdens de observatie naar voren kwam was dat niet iedereen het document op de set bij zich had. Bij onduidelijkheden werden de producenten gevraagd naar informatie en moesten zij continue op de set helderheid brengen.

Met de informatie dat tijdens de *pre-productie*- en *productiefase* verzameld wordt zouden er schema's gegenereerd moeten kunnen worden die digitaal bekeken kan worden. Een optie om het schema vanaf een telefoon of tablet bekeken kan worden maakt het voor de gebruiker mogelijk om altijd informatie over een scene of het project op te kunnen vragen. Zo hoeven er geen papieren schema's meer gebruikt te worden op de set.

4.1.4 SEGMENTEREN VAN GEBRUIKERS

Nu ik antwoord heb op de hoofdvraag en de doelgroep heb onderzocht, heb ik een goed beeld van de gebruikers gekregen. Er zullen twee soorten gebruikers zijn die met het platform zullen gaan werken. De eerste gebruiker zal het platform gaan voorzien van de inhoudelijke projectinformatie in de *pre-productiefase* en ook uitlezen tijdens de productiefase. En de tweede zal deze uitlezen tijdens de *productiefase*.

De twee soorten gebruikers heb ik ondergebracht in de volgende categorieën (zie tabel 13):

Primaire gebruikers
De primaire gebruikers van de mobiele applicatie zullen de producenten zijn. Zij managen als ware het project, de mensen en het contact. Zonder input van deze gebruikers kan er geen gebruik gemaakt worden van het platform.
Secundaire gebruiker
De secundaire gebruiker bestaat uit de rest van de filmcrew. Deze gebruikers zullen geen informatie in het systeem te voeren enkel uit te lezen.

Tabel 13: categorieën gebruikers

Met het segmenteren van de gebruikers wil ik prioriteiten geven aan de gebruikersbehoeftes. Omdat niet naar alle gebruikers geluisterd kan worden bij het bepalen van de gebruikersbehoeftes, geef ik op deze manier hier prioriteiten aan. De behoeftes van de primaire gebruiker zullen voor die van de secundaire komen te staan.

Om een beter beeld te krijgen van de gebruiker zal ik persona's opstellen die de doelgroep vertegenwoordigen.

4.1.5 OPSTELLEN VAN PERSONA'S

De gebruikers die ik in de vorige paragraaf heb gesegmenteerd heb ik vervolgens vertaald naar persona's. Voor het project heb ik ervoor gekozen om vijf persona's te omschrijven. Drie van hen zullen de primaire doelgroep vertegenwoordigen en twee zullen een combinatie zijn van beide. Het kan namelijk voorkomen dat een crewlid twee functies zal moeten vervullen, dit was ook het geval bij de film 'Vandaag' waar ik een observatie heb uitgevoerd.

Met het opstellen van persona's zorg ik ervoor dat de gebruiker realistisch wordt. Ook kan met deze persona's een controle uitvoeren of het product nog aansluit bij de gebruiker. Met vijf persona's had ik het idee dat ik een groot deel van de verschillende soorten producenten heb kunnen overkoepelen.

De functies van de persona's zijn :

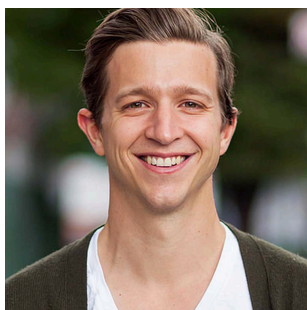
Producent : deze producent zal alleen tijdens de *pre-productiefase* gebruik maken van het platform.

Uitvoerend producent: deze producent zal gedurende het gehele project het platform gaan gebruiken.

Uitvoerend producent / runner : deze producent zal twee functies moeten vervullen één is een als een primaire gebruiker en de tweede is een secundaire gebruiker.

Opnameleider : deze functie valt deels onder productie en deels bij regie en valt ook in beide gebruikers segmenten.

Product designer : dit crewlid valt onder de art departement en valt alleen onder de secundaire gebruikers segment.



Rik Verhulst, 31
Uitvoerend producent

Introductie

Rik is een freelance producent die graag aan projecten mee werkt en de schakel wilt zijn tussen de producent en regisseur en het team. Zijn voornamelijkste functie bij film projecten is het zijn van een uitvoerend producent. Indien er een project voorkomt waarbij er al een uitvoerend producent is, kan hij de assistent uitvoerend producent worden.

Hoofdzakelijke werkzaamheden

Planning, crewleden, locatie's en casting.

Apparatuur

Laptop en mobiel

Betrokken fases

Fase 2 – Pre-productie
Fase 3 - Productie fase
Fase 4 - Post-productie

Omschrijving

Fase 2 – Pre-productie

De uitvoerend producent Rik gaat aan het begin van de pre-productie fase direct opzoek naar crewleden voor de film, dit gaat in overleg samen met de regisseur. Als de crewleden die het meest bepalend zijn voor het project zal hij een planning gaan maken waarin de belangrijke draaidagen in opgenomen zijn.

Omdat het project veel werk en aandacht van hem vraagt neemt hij een assistente aan die hem helpt met zijn werk. Zodra deze persoon aangenomen is zal zij alle inhoudelijke project informatie tot haar beschikking moeten hebben want alleen dan kan zij snel en onafhankelijk te werk gaan.

Vanaf het moment dat alles in werking wordt gezet zal hij opzoek gaan naar castleden. Een casting bureau kan een snelle manier van acteurs vinden zijn maar het is ook mogelijk dat hij zelf opzoek gaat of een aparte producent die zich hier op gaat focussen aanneemt. Hun selectie zal door Rik en regisseur gecontroleerd worden.

Fase 3 - Productie fase

De productie fase is het moment waarop alle pre-productie werk samen komt. Rik moet ervoor gezorgt hebben dat alle informatie voor iedereen toegankelijk is en iedereen op de hoogte is gesteld van de planning en variabelen. De planning die hij heeft gemaakt wordt nu via mail naar iedereen toegestuurd en voor een draaidag heeft hij een callsheet opgesteld. Op deze set zelf moet hij continue contact gaan houden met alle heads van de crew departementen. Het is voor hem van uiterste belang dat hij iedereen kan contacteren en een portofone zal hier een goede middel voor zijn. Indien iemand ergeen bij zich draagt of niet op de locatie is zal hij een contacten lijst moeten opstellen voor de draaidag.

Fase 4 – Post-productie

Het is van essentieel belang dat al het film materiaal goed bij de post-productie (film editors, visuals en sound designers) komt. Hij zal binnen dit proces de kwaliteit en kern van de film waarborgen tegen over de producent, samen met de Art directors en studio manager.

Rik Verhulst is een uitvoerend producent en vertegenwoordigt de gehele crew. Als uitvoerend producent verzorgt hij de planning, managed de crewleden en is de schakel tussen de RPS en de crewleden. Het product zal het meest afhankelijk zijn van hem als gebruiker.

4.2 SCOPE PLANE

De volgende stap in het ontwikkelproces is de scope plane waarin ik de gebruikersbehoeftes ga benoemen en deze vertaal naar functionaliteiten voor het platform.

4.2.1 BEPALEN VAN RICHTLIJNEN

De onderzoeksfase heb ik nu afgesloten en ben ik begonnen met het vastleggen en uitdenken van gebruikersbehoeftes. Bij het ontwerpen en bedenken van de functionaliteiten voor de user interface vind ik het altijd belangrijk om de gebruiker centraal te zetten in het gebruik. Een ontwerp moet niet alleen er "mooi" uit zien door kleuren en vormen maar de gebruikersvriendelijkheid moet een even, misschien wel grotere rol spelen in het ontwerp.

Nu moeten er veel verschillende producenten gebruik gaan maken van de applicatie. De kans dat er mensen tussen zitten die geen tijd hebben om het gehele systeem te leren kennen voordat ze ermee gaan werken is aanwezig. Voor een situatie zoals deze is het fijn om een ontwerp te hebben dat duidelijkheid aan de gebruiker geeft en stappen en acties logisch maakt of suggereert. Voor een user interface designer is het daarom handig om een lijst met richtlijnen te hebben dat ervoor zorgt dat bij elk ontwerp er rekening gehouden wordt met één standaard.

Mijn volgende stap in het project is het vastleggen van gebruikersbehoeftes die de functionaliteit en de werking van de applicatie gaan bepalen. Naar mijn idee zijn de richtlijnen ook bedoeld om de gebruiker te helpen en ervoor te zorgen dat zij duidelijkheid en logica in het ontwerp gaan zien. In plaats van deze richtlijnen zelf op te gaan stellen wil ik gebruik ga maken van bestaande richtlijnen die UX designers al bedacht hebben. In de meeste gevallen zijn deze richtlijnen opgesteld door professionals die zelf al onderzoek hebben gedaan naar de manier waarop gebruikers om gaan met wat zij te zien krijgen in een applicatie of website.

Een bekende UX designer die ik al eerder heb gevolgd binnen een project is Jakob Nielsen. Hij is de bedenker en schrijver van de "10 Usability Heuristics for User Interface Design" en focust zich voornamelijk op de gebruikers.

De richtlijnen die Jakob Nielsen stelt, zijn :

- Zichtbaarheid van systeemstatus
- Overeenkomst tussen systeem en echte wereld
- Gebruikerscontrole & -vrijheid
- Consistentie en standaarden
- Error preventie
- Herkennen beter dan herinneren
- Flexibiliteit en efficiency
- Esthetica en minimalistisch design
- Help gebruikers fouten te herkennen, diagnosticeren en verhelpen
- Hulp en documentatie

Voordat ik begon met het schrijven van gebruikersbehoeftes heb ik een gesprek gehad met een collega van Reinier Hamel. Hij heeft tijdens dit gesprek mij over het boek " Don't make me think " van Steve Krug's verteld en dat hij graag zijn richtlijnen aanhoudt.

De richtlijnen die Steve Krug's stelt, zijn :

Usability means... (Usability betekent....)

Web applications should explain themselves (Web applicaties moeten vanzelfsprekend zijn)

Dont make me think (Laat me niet nadenken)

Don't waste my time (Verspil mijn tijd niet)

Users still cling to their back buttons (Gebruikers houden zich vast aan 'return' knoppen)

We're creatures of habit (Wij zijn wezens met gewoontes)

No time for small talk (Geen tijd voor kletspraat)

Don't lose search (Verlies niet de zoekfunctie)

We form mental site-maps (We vormen mentale site-maps)

Make it easy to go home (Maak het makkelijk om naar het begin te gaan)

Om tot een gebruikersvriendelijk ontwerp te komen vond ik het belangrijk om ook alternatieven in mijn proces mee te nemen. Daarom heb ik ervoor gekozen om de richtlijnen tegen elkaar af te wegen en het liefst wilde ik deze kunnen combineren.

Voor het vergelijken van de twee lijstje met richtlijnen heb ik gekeken naar welke mij het meest aanspreekt, op basis van logisch zijnde en duidelijkheid. Een richtlijn is voor mij logisch wanneer hij alomvattend is en niet te specifiek.

Bijvoorbeeld :

Jakob Nielsen schrijft voor dat, Gebruikerscontrole & -vrijheid, moeten hebben.

En Steve Krug's schrijft voor dat , Make it easy to go home en Users still cling to their back buttons.

Steve Krug's gebruikt hier twee richtlijnen om het gene wat Jakob Nielsen in een zin zet te vertellen. Het is voor mij ook logisch dat een gebruiker vrijheid moet hebben maar dat zij perse een return button moeten hebben vind ik teveel voorgeschreven. Jakob verteld heeft het meer over wat goed zal zijn voor de gebruiker en Steve verteld eerder de uitwerking.

Ondanks dat Jakob steekwoorden gebruikt zoals 'Consistentie en standaarden' is het wel direct duidelijk wat ermee bedoelt wordt.

Bij het nagaan van de richtlijnen voelde ik me meer aangetrokken door de richtlijnen van Jakob Nielsen. Voor het project maakt dat niet uit want beide zorgen ze ervoor dat de gebruiker goed overweg kan met de user interface.

4.2.2 UITVOEREN VAN EEN QUICKSCAN

Met een lijst aan richtlijnen van Jakob Nielsen en een afgeronde doelgroep onderzoek ben ik gebruikersbehoeftes gaan benoemen. Voordat ik hier aan ben begonnen wilde ik eerst ervoor zorgen dat ik al mijn bronnen even netjes zou documenteren.

Elke online bron die ik gebruikt heb voor het onderzoek heb ik opnieuw opgezocht en van de artikelen die ik gelezen heb heb ik de bron van nagegaan. Tijdens dit proces heb ik een artikel van een blog opnieuw gelezen en ben ik de homepage van de blog nagegaan. Op dat moment ben ik op een website terechtgekomen van het bedrijf Green Production dat het online platform The Takes heeft ontwikkeld. Het artikel refereerde niet naar hun eigen product enkel naar het ontwikkel proces van een film.

Het product wat zij aanbieden blijkt een project management platform te zijn dat het beheren van film gerelateerde projectinformatie makkelijker maakt. Omdat dit platform in eerste instantie veel op mijn eigen idee leek heb ik hier nader onderzoek in willen doen.

De multimediale oplossing die ik voor ogen had was een online platform waarmee producenten informatie online kunnen opslaan. Bij het opslaan van variabelen kunnen de gebruikers alle informatie met elkaar koppelen zoals locaties, cast, crewleden etc. Het koppelen houdt in dat een set van een film gekoppeld zal zijn aan een locatie waarop de set moet komen te staan. Dit geldt ook voor karakters van een film die gespeeld worden door een acteur, karakters en sets kunnen namelijk niet bestaan zonder dat een locatie of acteur dit mogelijk maakt. Doordat deze informatie gekoppeld wordt kunnen gebruikers sneller switchen tussen de variabelen die betrekking hebben op elkaar en mogelijk zouden hier ook werkschema's mee ontwikkeld kunnen worden. Een locatie scout zou op deze manier alleen de informatie die betrekking heeft op de locatie in te hoeven voeren en de art departement die sets maken kan direct vanuit daar weten aan welke specificaties de set moet gaan voldoen. De variabelen die nodig zijn tijdens een opnamen worden beschreven in het scenario dat de producent, regisseur en scenarist vertaald hebben naar een productie klaar scenario.

Voorbeeld uit een scenario dat productioneel klaar is, voorbeeld :

1 - EXT. ERF - NACHT - 1

STAN (24) en **MARA** (23), gekleed in **donkere kleding** en **muts**, rennen door een **weiland** richting een oud, vervallen **tuinhuisje/schuurtje**. Stan draagt een grote, **rode jerrycan** bij zich. Deze zit vol met benzine.

Scene nummer - 1

Interiour / Exteriour - Ext

Location - Erf is een weiland

Set - Tuinhuisje/schuurtje

Tijd - Nacht

Karakters - Stan en Mara

Props - Donkere kleding, muts, rode jerrycan

THE TAKES

In 2014 heeft het Amerikaanse bedrijf Green Production het platform The Takes uitgebracht. Zij presenteren het product als volgt naar hun klanten toe :

“ TheTakes reduceert film productie kosten en bespaart tijd door een project management en planner aan te bieden voor de film productie industrie. Het dekt alle taken uit de pre-productie en productie fases bij het maken van een film, inclusief het managen van de filmcrew, scripts ontleden in een breakdownsheet, storyboarding, werken met actors, locaties en resources, maken van planningen en meer. TheTakes is gemaakt om een extra aan het gehele film team te bieden. “

Zoals het bedrijf hun eigen product opschrijven komt hij in de buurt van mijn eerder genoemde idee. Om die reden heb ik niet direct afstand willen doen van het product maar juist verder willen onderzoeken wat ik eventueel voor hen en de film industrie zou kunnen betekenen.

De kans dat het product zodanig compleet is en aansluit bij de behoeftes uit mijn doelgroepanalyse , is aanwezig. Als dit zo zou zijn, komen te gebeuren zal ik een alternatief moeten vinden voor mijn afstudeerproject of opnieuw moeten beginnen. Voor het laatste voelde ik niet veel en daarom ben ik begonnen met het analyseren van de gebruikersbehoeftes uit mijn eigen onderzoek.

GEBRUIKERSBEHOEFTE

De behoeftes van de gebruikers zijn in dit stadium nog verwerkt in de doelgroepanalyse en de interviews, observaties en focusgroepen die ik heb uitgeschreven. Om er nu achter te komen welke behoeftes de gebruikers nou daadwerkelijk hebben ben ik begonnen met het zoeken naar de verplichte taken en werkzaamheden van de producenten. De verantwoordelijkheden die hier onder vallen zullen van zo'n grote invloed op het project moeten zijn dat als deze niet uitgevoerd worden een film productie niet uitgevoerd kan worden. Of dat mensen niet hun werk zouden kunnen uitvoeren.

De eerste behoefte die ik uitgeschreven heb is: *'de gebruiker zal inhoudelijke projectinformatie op basis van het scenario moeten verwerken'*. Dit creëert een structuur dat vele gebruikers direct kunnen begrijpen.

De tweede behoefte die ik uitgeschreven heb is: *'De gebruiker zal, met de ingevulde project informatie, werkschema's kunnen genereren.'* Dit zorgt ervoor dat gebruikers niet meer handmatig werkschema's hoeven op te stellen.

De derde behoefte die ik uitgeschreven heb is: *'de gebruiker zal een contact boek moeten hebben dat voor het gehele team te gebruiken is'*. Dit zorgt ervoor dat iedere crewlid altijd op de hoogte is van de nieuwste contactgegevens en makkelijker elkaar kan contacteren.

De vierde behoefte die ik uitgeschreven heb is: *'de gebruiker zal een planning moeten kunnen maken op basis van het scenario'*. Het maken van een planning op basis van het scenario zorgt ervoor dat alle gebruikers direct op de hoogte zijn van de inhoud van een draaidag.

De vijfde behoefte die ik uitgeschreven heb is: *'de gebruiker zal het platform ten alle tijden online moeten kunnen benaderen'*. Als dit mogelijk is kan het werken met papieren documenten vervallen en kunnen de gebruikers ten alle tijden zich zelf inlezen of op de hoogte stellen van de ontwikkelingen.

Al deze behoeftes zijn erop gericht dat de belasting van de producent binnen het project verlaagd wordt. Wanneer crewleden al deze informatie vanuit het platform kunnen lezen zal het contact met en producent kunnen verminderen, wat ervoor zorgt dat er extra aandacht en tijd aan andere werkzaamheden gegeven kan worden.

QUICKSCAN

Nu ik de vijf meest belangrijke gebruikersbehoeftes van de doelgroep heb bepaald heb ik het platform op zijn functionaliteiten en werking willen testen. Het platform, van Green Production, TheTakes zou volgens de omschrijving van hun eigen website erg in de buurt komen van mijn idee en nu is de volgende stap dat deze ook aansluiten bij de behoeftes van de gebruiker.

Om een passende onderzoeksmethode te vinden dat mij meer inzicht geeft in wat het platform te bieden heeft, ben ik met Reinier en Niels (mede afstudeerder bij SIN) aan tafel gaan zitten. Hier hebben wij gesproken over de mogelijke uitkomsten van het onderzoek. De grootste vraag die wij ons allemaal afvroegen was : *"Wat als het platform precies is wat de gebruikers willen en ik hierdoor niets meer te bieden heb"*. Bij deze uitkomst zou het betekenen dat ik ging stoppen met het hele project en het volgende semester iets nieuws zou gaan beginnen. Om dit te voorkomen hebben we besloten dat de focus op de werking van het platform en de eventuele toevoegingen die het gebruik ervan makkelijker kan maken.

Niels kwam tijdens dit gesprek met het voorstel om een quickscan uit te voeren en zelf had ik een benchmark in gedachte. Nu had ik zelf nog nooit een quickscan uitgevoerd maar wel eerder een benchmark. Om te onderzoeken welke methode het beste zou passen bij het project ben ik naar het doel en werking van een quickscan gaan zoeken.

Tijdens het onderzoek ben ik op de website van Businessissues (www.businessissues.nl) gestuit waarop zij de 'Quick Scan' methode onder de loep nemen. Het bedrijf omschrijft de methode als een hulpmiddel dat mensen helpt bij het maken van beslissingen en expliciet mijn eigen beslissingen. Deze tool wordt ook wel eens gebruikt door consultants die een advies willen uitbrengen richting klanten maar volgens Businessissues biedt deze tool geen inzicht in de mogelijke behoeftes. Juist omdat ik in het vorige paragraaf al mijn behoeftes heb bepaald en weet wat de gebruiker daadwerkelijk wilt vond ik deze tool toch passend binnen het project.

Het doel dat ik wil bereiken met deze tool is om op basis van de eerder vastgestelde gebruikersbehoeftes het platform te testen of hij hier aan voldoet. In tegenstelling tot een benchmark dat dieper op de werking en functionaliteiten van het product in gaan, zorgt deze tool er al snel voor dat ik weet of ik het product wil gebruiken of laat voor wat het is.

Om de quickscan uit te voeren ben ik begonnen met het opstellen van vragen. Ik heb ervoor gekozen om de gebruikersbehoeftes, die in de voorgaande paragraaf benoemd zijn, als leidraad te gebruiken. Als het platform aan deze behoeftes voldoet zou het product een mogelijke toevoeging kunnen zijn aan het project en zal ik het platform moeten gaan benchmarken. Op deze manier kan ik snel een beslissing maken of ik het wil gaan gebruiken en indien dat het geval is zal ik de wijze waarop nog moeten onderzoeken.

Voor het onderzoek heb ik eerst een hoofdvraag opgesteld, net als bij de desk-research.

HOOFDVRAAG

Wat voor invloed kan het online platform TheTakes hebben op de gebruikersbehoeftes van de producenten.

Om hier antwoord op te geven met een duidelijke onderbouwing zijn er deelvragen geschreven :

DEELVRAGEN

Heeft de gebruiker de mogelijkheid om het platform online te benaderen ?

Heeft de gebruiker de mogelijkheid om koppelingen te leggen tussen de variabelen ?

Biedt het platform de mogelijkheid aan om werkschema's samen te stellen die een vereiste zijn in de productiefase ?

Is het mogelijk om een planning samen te stellen op basis van het scenario ?

Biedt het platform de mogelijkheid aan om de crewleden op administratieve wijze op te nemen in het project ?

De antwoorden heb deze deelvragen zal ik in de volgende paragraaf gaan beantwoorden. Ook zal ik per vraag de bijbehorende deelvraag plaatsen en de aanleiding tot deze gebruikersbehoefte en deelvraag.

VRAAG 1

De gebruiker zal het platform ten alle tijden online moeten kunnen benaderen.

Uit het onderzoek blijkt dat er ook een behoefte is aan een centraal punt waarop alle crewleden informatie kunnen lezen en sommige informatie kunnen toevoegen. Wel moet deze mobiel zijn zodat gebruikers ten alle tijden informatie kunnen opvragen. Enkele leden van de crew nemen hun laptop mee naar een filmset maar er is niet altijd internet wat een online platform weer moeilijk maakt. Een mooi alternatief hiervoor zou een mobiele weergave zijn weer mee gebruikers het platform online kunnen benaderen. Op deze manier kan iedereen alle informatie ten alle tijden opvragen en hoeven ze niet alles bij de uitvoerend producent meer op te vragen.

Heeft de gebruiker de mogelijkheid om het platform online te benaderen ?

Het platform is gebouwd en ontworpen voor webbrowsers. Toegang tot het platform kan vanaf elke device dat over een webbrowsers beschikt. Echter leent het ontwerp zich er niet voor. Bij het aanmaken van een project krijgt de gebruiker een subdomein met een persoonlijk url genoemd na de project titel.

Bijvoorbeeld: <http://nfa-simmer.thetakes.nl>

Project naam: NFA-Simmer

Domein naam: www.thetakes.nl

Na het inloggen via een pc browser is het ontwerp zeer simplistisch en basic maar flexible is het niet. Browsers op portable devices verkleinen het ontwerp alleen en scalen hem niet naar een bruikbaar ontwerp. De knoppen worden te klein en de indeling is zeer onpraktisch.



Voordelen

The Takes is een web-based platform dat 24/7 online bereikbaar is met behulp van een browser.

Nadelen

Het platform leent zich niet om gebruikt te worden op mobiele apparaten

Het platform is alleen bruikbaar als de gebruiker over een internet verbinding beschikt

VRAAG 2

De gebruiker zal inhoudelijke projectinformatie op basis van het scenario moeten verwerken.

Uit het onderzoek is gebleken dat er een scenario geschreven wordt dat productioneel klaar is. Dit document wordt gebruikt om variabelen van het project te definiëren. Om structuur aan het platform te geven heb ik er zelf voor gekozen dat het scenario de beste basis zal zijn voor het product. Gebruikers kunnen met hun huidige kennis, over de opbouw van een film, sneller overweg met het platform doordat de structuur voor hen logisch zal zijn.

Dit maakt het product laagdrempelig en zorgt ervoor dat iedereen die bekend is met het vak de basis van het platform begrijpt.

Heeft de gebruiker de mogelijkheid om koppelingen te leggen tussen de variabelen ?

Het opzetten van een project begint bij het verwerken van het scenario in het platform. De gebruiker zal het scenario zelf moeten op delen in scene's als zij/hij gebruik heeft gemaakt van word, maar bij het gebruik van Final Draft of Fountain weet het platform hier praktisch mee om te gaan.

In de development fase heeft de scenarist een productionele versie van het scenario aangeleverd. Deze scenario bestaat uit de zelfde tekst als de normale scenario maar is voorzien van extra informatie dat producenten en regisseurs helpt bij het beter begrijpen van het verhaal. Bijvoorbeeld :

Locaties worden voorafgaand aan de inhoudelijke tekst aangegeven en of deze interior of exterior is.

11 EXT. STRAAT – NAMIDDAG 11

De zon is aan het ondergaan op deze koude winterdag. Het

Breakdownsheet

In de breakdownsheet zal de gebruiker moeten aangeven welke locatie bij deze scene hoort. Wanneer de gebruiker een locatie aan een sheet koppel zal hij automatisch in het breakdownsheet komen te staan.

Locatie overzicht

In het overzicht met locatie's kan de gebruiker een locatie toevoegen en de zelfde naam geven als die in het breakdownsheet. Het platform zal vragen of er een koppeling gelegd moet worden tussen deze twee variabelen. Deze locatie zal dan automatisch verbonden worden met de acteur die ook in het breakdownsheet aangegeven word met de bijbehorende shots.

Voordelen

TheTakes maakt het gebruik van een planning voor de gebruiker makkelijk door een koppeling te leggen tussen een breakdownsheet en planning.

Wanneer een breakdownsheet een wijziging ondergaat wordt deze automatische doorgevoerd.

Nadelen

De usability van deze functionaliteit laat nog veel ruimte voor verbetering over.

Voor mobiel gebruik is het onbruikbaar.

VRAAG 3

De gebruiker zal, met de ingevulde project informatie, werkschema's kunnen genereren.

In de doelgroepanalyse heb ik het over werkschema's gehad die opgesteld worden om informatie met elkaar te delen. Zo wordt een breakdown sheet gebruikt om een scene te ontleden zodat iedereen weet welke props, acteurs, crewleden etc. nodig zijn voor het filmen van deze scene. Het platform kan hier aan bijdragen door deze digitaal aan te bieden en, met behulp van de informatie die de producenten ingevoerd hebben, automatisch een werkschema te genereren. Dit zelfde proces geldt ook voor callsheets.

Biedt het platform de mogelijkheid aan om werkschema's samen te stellen die een vereiste zijn in de productiefase ?

Bij het aanmaken van het project zal de gebruiker het project scenario moeten opnemen in het platform. Dit kan met behulp van Microsoft Word, Final Draft (.fdx), Fountain, naast het word bestand zijn de overige programmas speciaal ontworpen voor scenaristen.

De structuur van het platform zelf staat vanaf het begin vast, maar de koppelingen en het bundelen van informatie staat vrij voor de gebruiker. Scenario's zijn opgebouwd uit diverse variabelen verschillen van acteur, prop tot locaties. Het staat niet vast op detail niveau maar op omschrijving van soort object of locatie. Producenten en de art departement zullen samen met de regisseur invulling geven aan deze voorwerpen.

Wanneer de koppelingen gelegd zijn tussen het scenario en de variabelen daarin heeft de gebruiker de mogelijkheid om werkschema's samen te voegen op basis van deze informatie. De wijze waarop dit gebeurd is enigszins nog moeilijk te begrijpen zonder dat de gebruiker zich goed verdiept in de functionaliteiten van het platform.

Aanwezig

- Breakdownsheet
- Contactsheet
- Callsheet
- Dagrapport

Afwezig

- Continuiteitsrapport

De opnameleider is verantwoordelijk voor de continuïteit van een opname en deze behoort niet tot de producenten. Ondanks dit zou het praktisch gezien makkelijker zijn als het productieteam op de hoogte is van deze informatie. Als een opname uitloopt en over meerdere dagen verspreid is kan de uitvoerend producent deze informatie makkelijk in het callsheet verwerken.

Voordelen

The Takes maakt het gebruik van een planning voor de gebruiker makkelijk door een koppeling te leggen tussen een breakdownsheet en planning.

Nadelen

Continuïteitsrapporten kunnen niet opgenomen worden in het systeem, ondanks dat dit geen vereiste is voor de producent biedt de aanwezigheid hiervan wel veel mogelijkheden aan.

Voor mobiel gebruik is het onbruikbaar.

VRAAG 4

De gebruiker zal een planning moeten kunnen maken op basis van het scenario.

Bij het produceren van een film kan het scenario ook gebruikt worden als leidraad door data te koppelen aan de scene's die opgenomen moeten worden. Wanneer het platform dit doet kunnen de gebruikers zichzelf per draaidag beter inlezen in het scenario wanneer deze informatie gekoppeld wordt aan die dag.

Is het mogelijk om een planning samen te stellen op basis van het scenario ?

Het platform maakt het mogelijk om een scenario op te delen in scenes en op gedetailleerd niveau variabele aan het script toe te wijzen. In het eerdere onderzoek is het breakdownsheet ter sprake gekomen en het doel daarvan. De wijze waarop The Takes omgaat met het schema en het script is zeer gunstig, door dat je koppeling kan leggen tussen de variabelen bij andere hoofdstukken. Dit kan veel tijd besparen doordat er geen herhalingen uitgevoerd hoeven te worden bij het invullen van het platform.

The Takes kan een automatische planning samen stellen op basis van breakdownsheet of een handmatig maar ook met behulp van een breakdownsheet. Het opstellen van een planning met de automatische functie biedt de gebruiker direct een overzicht weer waar alle werkschema's in verwerkt zijn. Het is daarom ook mogelijk om hem handmatig samen te stellen door alleen de nodige dagen/schema's te selecteren.

De toegankelijkheid en de view mogelijkheden zijn beperkt tot het platform zelf, excelsheet en een pdf. Het overzicht op het platform zelf biedt nog veel mogelijkheden tot verbetering aan. Op een mobiele device is het overzicht bijna onbruikbaar.

Planning

Breakdownsheet / Planning

Voordelen

The Takes maakt het gebruik van een planning voor de gebruiker makkelijk door een koppeling te leggen tussen een breakdownsheet en planning.

Wanneer een breakdownsheet een wijziging ondergaat wordt deze automatische doorgevoerd.

Nadelen

De usability van deze functionaliteit laat nog veel ruimte voor verbetering over.

Voor mobiel gebruik is het onbruikbaar.

VRAAG 5

De gebruiker zal een contact boek moeten hebben dat voor het gehele team te gebruiken is.

De communicatie binnen een project waar veel mensen samenwerken is altijd een belangrijk onderdeel. In het vorige hoofdstuk heb ik ook onderzoek gedaan naar de manier waarop de crewleden met elkaar communiceren en contact hebben met elkaar. Het resultaat laat zien dat op de sets gebruik wordt gemaakt van portofoons maar voor contact van buiten af is telefonisch contact belangrijk.

Een adresboek dat iedereen met elkaar deelt en voorzien is van alle contact gegevens van crewleden en betrokkenen zoals castingbureau's, locatie managers etc. maakt contact hebben met elkaar makkelijker.

Biedt het platform de mogelijkheid aan om de crewleden op administratieve wijze op te nemen in het project ?

The Takes maakt het mogelijk om alle crewleden die betrokken zijn binnen het project op te nemen in het platform. Het platform biedt vele mogelijkheden aan bij het verwerken van de leden door hen vele variabelen aan te bieden die hergebruikt kunnen worden in werkschema's.

Producenten nemen aan het begin van het project de leden op die werkzaam zijn binnen het project. Het aanmaken van een account begint bij de algemene informatie zoals naam, telefoonnummer, functie en eventueel een foto. Met deze informatie kan de producent automatisch een contacten schema samenstellen die uitgeprint of gedeeld kan worden. Crewleden die het formulier digitaal ontvangen zijn verplicht om in te loggen in het systeem om het formulier te bekijken.

Extra informatie zoals uurloon, adres en accommodatie biedt vele mogelijkheden.

Een voorbeeld :

Als de gebruiker of een beheerder het uurloon opgeeft heeft de producent de mogelijkheid om deze te combineren met de gewerkte shifts in de planning. Op deze manier is het bijhouden van het financiële aspect van de film zeer makkelijk.

Voordelen

De crewleden van het project kunnen per afdeling aangemaakt worden.

Elk crewlid kan op detail niveau opgenomen worden in het systeem

Crewleden kunnen gekoppeld worden aan werkschema's

Crewleden kunnen hun eigen shifts zien op basis van het draaischema in de callsheet

Nadelen

NVT

CONCLUSIE

Wat voor invloed kan het online platform The Takes hebben op de gebruikersbehoeftes van de producenten.

De doelgroepanalyse wijst uit dat de gebruiker belang heeft bij een centrale opslag punt voor inhoudelijke project informatie. Gelijktijd is het voor hun handig dat hier nu een duidelijke structuur is gevormd worden. Voor nu maken zij namelijk gebruik van programma's die het delen van informatie makkelijker maakt.

Ondanks dat enkele producenten dit een fijne manier van werken vinden verlangde zij wel naar meer structuur. Doordat het platform TheTakes dit aan hen kan aanbieden is het ene potentiële oplossing. Echter heeft het platform een groot nadeel dat uit de quickscan naar voren is gekomen.

Namelijk de toegankelijkheid van de applicatie. Ook al is het een online platform is hij niet te gebruiken met mobiele devices. Het ontwerp verleent zich alleen voor laptop/pc gebruikers. Omdat het gebruik van het platform ook toegevoegde waarde moet / kan hebben tijdens de *productiefase* is het belangrijk dat deze ook via een tablet of mobiele telefoon te gebruiken is. Op deze manier kan de doelgroep de grote meerwaarde van het platform gaan ervaren.

Het platform is zeer compleet en biedt de gebruiker veel mogelijkheden aan om een project zo goed mogelijk te documenteren en beheren. Zo is het gebruik van (werk)schema's een essentieel onderdeel binnen een project. Gebruikers maken nu gebruik van papieren documenten om elkaar te informeren over scene's en draaidagen. De crewleden van de film ' Vandaag ' merkten zelf de negatieve kant van deze manier van werken. De producent werd overspoeld met vragen en niet alle crewleden waren voorzien van callsheets.

Wanneer de makers van het platform een mobiele uitwerking van TheTakes zouden uitbrengen zou dit probleem mogelijk verholpen kunnen worden. Ook zou het platform in kunnen spelen op het feit dat het team niet een vaste werk plek heeft tijdens de *productiefase*. Tijdens deze fase zijn de crewleden op locatie of op een set, dus een mobiel platform waarmee zij zich kunnen inlezen over het project kan bijdragen aan de manier van werken. Veel tijd en contact met de producent kan vermeden worden omdat iedereen over alle projectinformatie beschikt.

Naast dat het platform aan de gebruikersbehoeftes voldoet en een toevoeging zal hebben in de manier van werken, is uitwerken van een platform dat qua functies gelijkwaardig is aan TheTakes overbodig. Het platform biedt de gebruiker veel mogelijkheden aan en maakt ook gebruik van een duidelijk structuur. Het scenario wordt ook in dit platform gebruikt als basis om informatie op te slaan.

De gebruiker kan alle variabelen koppelen aan het scenario en linken leggen hier tussen. Met deze functie kan de gebruiker bij het maken van een planning direct een callsheet opstellen voor een draaidag.

Met al deze functionaliteiten en mogelijkheden sluit het platform aan bij de wensen van de doelgroep. Enkel heeft het platform geen mobiele applicatie of ontwerp en hier schiet hij ook erg tekort in.

Op basis van deze conclusie kies ik ervoor om een mobiel ontwerp te ontwerpen voor TheTakes. Dit ontwerp zou na de projectperiode aan hen voorgelegd kunnen worden, met een prototype en adviesrapport, zodat zij zelf nog de realisatie kunnen bepalen. Deze keuze leeg mij verstandiger dan het bedrijf uit het niets op te bellen en hen te vertellen wat ze moesten doen. Door een ontwerp te maken en al na te denken over de werkwijze en eventuele toevoegingen wil ik de keuze hiervoor aannemelijker maken.

4.2.3 VASTLEGGEN VAN GEBRUIKERSBEHOEFTE

Na het maken van het besluit om een mobiele applicatie voor het platform TheTakes te ontwerpen, ben ik opnieuw de gebruikersbehoeftes nagegaan. Tot nu toe heb ik de gebruikersbehoeftes nog niet concreet benoemd in dit verslag maar nu ik het eindresultaat heb omschreven zal ik deze in deze paragraaf gaan benoemen.

Bij het omschrijven van de behoeftes heb ik de vorm waarin het uitgewerkt wordt enkel veranderd. Omdat het bestaande platform al aansluit bij de gebruikersbehoeftes moet ik nu de uitwerking en mogelijke toevoegingen voor de mobiele uitwerking gaan bedenken. Om dit te doen heb ik een brainstorm sessie willen uitvoeren samen met collega's. Deze sessie heb ik geleid door drie vragen te stellen aan hen en mijzelf.

De vragen die ik tijdens deze sessie heb gesteld.

Waar zal de mobiele applicatie op in moeten spelen ?

Welke functionaliteiten kunnen ervoor zorgen om de manier van werken effectief en efficiënt te maken ?

In elke context zal de mobiele applicatie gebruikt gaan worden ?

Ondanks dat zij geen betrokkenheid hebben bij het project werkte deze manier van werken wel. Voor een groot deel heb ik de brainstorm sessie zelf uitgevoerd maar omdat mijn ideeën steeds weerlegd konden worden kwamen er nieuw ideeën en behoeftes naar boven.

Het overzicht met de behoeftes heb ik hieronder geplaatst en per behoefte heb ik de aanleiding erbij geschreven. Op deze manier is het makkelijker om de aanleiding er van te begrijpen en eventueel terug te koppelen aan de informatie uit de doelgroepanalyse.

De applicatie moet het in contact komen met crewleden vergemakkelijken.

Een probleem dat naar voren is gekomen tijdens de focusgroep is dat crewleden problemen hebben met het in contact houden met elkaar. Op deze set wordt er goed gebruik gemaakt van portofoons maar daarbuiten en tijdens de pre-productie fase zijn zij te afhankelijk van de uitvoerend producent.

De applicatie moet het vinden van inhoudelijke informatie versnellen.

Het gebruikersgemak van de applicatie moet hoog zijn tijdens de ontwikkeling. Eén van de eisen die ik ook aan het begin van het project heb gesteld, aan het product, is dat hij de "efficiëntie" van werken verhoogt.

Een snelle manier om resultaten en informatie op te zoeken past daarom hierbij.

De applicatie moet overzichtelijk zijn en herkenbaar in vergelijking met de browser versie.

Jakob Nielsen heeft als richtlijn gesteld dat "Recognition rather than recall" goed is voor het gebruikersgemak. De primaire gebruiker heeft voordat hij gebruik zal maken van de applicatie al gewerkt met de web-browser versie van het platform. Secundaire gebruikers zullen voornamelijk uitlezen maar voor enkele crewleden zal anders zijn. In dat geval is ook voor hun herkenning van het platform belangrijk.

De applicatie moet projectinformatie kunnen uitlezen, verwerken en wijzigen.

Binnen het project heb ik de producenten als primaire gebruikers vastgesteld. Hun werk met betrekking tot het platform zal het verwerken, uitlezen en wijzigen van informatie zijn. Het is daarom van belang dat de gebruiker van de applicatie ook deze mogelijkheden heeft. Als er een wijziging op locatie plaatsvindt zijn alle gebruikers direct op de hoogte van deze informatie.

De applicatie moet naast de reguliere informatie ook gepersonaliseerde informatie vertonen.

Het online platform biedt de gebruiker veel gebruikersmogelijkheden aan. Veel van de informatie die op het platform vertoond wordt heeft betrekking op het gehele film team. Om de gebruikersgemak en efficiëntie te verhogen heb ik ervoor gekozen om naast de reguliere informatie ook gepersonaliseerde informatie op het beginscherm te vertonen.

De applicatie moet inhoudelijke informatie te allen tijden aan de gebruiker kunnen aanbieden.

Het voordeel van een mobiele applicatie van het platform zal zitten in de mobiliteit, echter zal de gebruiker dan wel altijd toegang moeten hebben tot deze informatie. In het geval van onbereikbaarheid door in het buitenland of op een locatie zonder internet verbinding te zijn, zal de applicatie de gebruiker een mogelijkheid moeten bieden informatie lokaal op het apparaat op te slaan.

De applicatie moet het gebruik maken van papieren (werk)schema's overbodig maken.

TheTakes biedt de gebruikers de mogelijkheid aan om op basis van alle variabelen die door de gebruikers ingevoerd zijn (werk)schema's te genereren. De gebruikers hebben daarna de mogelijkheid om ze lokaal op te slaan en eventueel kunnen zij ze daarna uitprinten. De gebruikers hebben tijdens het onderzoek laten weten dat het gebruik van deze schema's een must is om iedereen op de hoogte te stellen van de draaidag. Ook hebben zij aangegeven dat het gebruik hier van erg onpraktisch kan zijn als toevoeging aan het platform vorm zal er een mogelijkheid moeten komen om deze vorm overbodig te maken.

4.2.4 BEPALEN VAN USERSTORIES

Met de gebruikersbehoeftes uit de vorige paragraaf ben ik user-stories gaan schrijven. Deze techniek helpt bij het achterhalen van de gebruikersbehoeftes, deze zinnen representeren de behoeftes vanuit het gezichtspunt van de gebruikers.

Omdat de behoeftes van de gebruiker al bekend zijn binnen het project heb ik deze techniek gebruikt om over de uitwerking na te denken. Met een mobiele applicatie van het platform kan *TheTakes* de gebruiker meer gaan bieden. Om de meerwaarde van de applicatie te verhogen heb ik extra functionaliteiten in het ontwerp willen verwerken. Hiermee wil ik de werkwijze voor de producent efficiënt en effectief maken.

De user-stories zijn korte zinnen waarin verteld wordt wie iets wil en waarom.

De zinnen worden als volgt opgebouwd :

Als een <functie>, wil ik <doel> zodat <reden>.

Het bedenken van user-stories heb ik gedaan met de informatie uit de doelgroepanalyse en gebaseerde op de persona's.

Om de user-stories overzichtelijk te maken heb ik per functie, dat uitgevoerd wordt door crewleden, een tabel aangemaakt (zie tabel 14). Het eerste tabel heeft betrekking op de gehele crew en bevat de algemene gebruikersbehoeftes. De tweede tot en met de vijfde tabel bevatten functie's die betrekking hebben op de persona's die ik in de strategy hoofdstuk heb opgesteld.

CREWLID

Als lid van de crew,	wil ik mede collega's bellen, sms'n en mailen vanuit de applicatie,	zodat ik sneller en makkelijker in contact kan komen met hen.
Als lid van de crew,	wil ik mezelf inlezen in het scenario, scenes en shots,	zodat ik voorbereidingen kan treffen en mijn werkzaamheden kan uitvoeren tijdens de pre-productie en productiefase.
Als lid van de crew,	wil ik mezelf inlezen in producten die behoren tot resources,	zodat ik voorbereidingen kan treffen en mijn werkzaamheden kan uitvoeren tijdens de pre-productie en productiefase.
Als lid van de crew,	wil ik de callsheets die nodig zijn voor de draaidag direct vanaf de dashboard opvragen,	zodat ik altijd weet wat van mij verwacht wordt tijdens een draaimoment.
Als lid van de crew,	wil ik mijn shifts direct vanaf het dashboard bekijken,	zodat ik binnen een handeling weet wat ik moet doen.

UITVOEREND PRODUCENT

Wie	Wilt	Reden
Als een uitvoerend producent,	wil ik de status van de huidige draaidag direct vanaf mijn dashboard zien	zodat ik weet of wij als team op schema zitten.
Als een uitvoerend producent,	wil ik inhoudelijk informatie vanuit de applicatie delen met interne en externe betrokken,	zodat ik niet meer afhankelijk ben van mijn laptop of mail.
Als een uitvoerend producent,	wil ik mezelf inlezen in producten die behoren tot resources,	zodat ik zodanig voorbereidingen kan treffen en mijn werkzaamheden kan uitvoeren tijdens de pre-productie en productiefase.
Als een uitvoerend producent,	wil ik de callsheets die nodig zijn voor de draaidag direct vanaf de dashboard opvragen,	zodat ik rekening kan houden met de opnamens.

UITVOEREND PRODUCENT ASSISTENT/RUNNER

Wie	Wilt	Reden
Als een runner	wil ik iedereens adres gegevens	zodat ik ervoor kan zorgen dat iedereen op locatie komt.
Als een runner	wil ik mijn transport schema zien	zodat ik kan controleren of iedereen op tijd aanwezig is en weg gaat naar de filmset.
Als een runner	wil ik de planning van de draaidag zien	zodat ik op tijd de cast op locatie kan krijgen.
Als een uitvoerend producent assistent	wil ik dezelfde faciliteiten als de uitvoerend producent,	zodat ik kan bijspringen en ondersteuning kan bieden.

OPNAMELEIDER

Wie	Wilt	Reden
Als een opnamenleider	wil ik callsheets opmaken en bekijken,	zodat ik een opnamen moment kan starten, leiden en afronden.
Als een opnamenleider	wil ik zien wie tot mijn unit (groep) hoort	zodat ik kan controleren of iedereen aanwezig is en eventueel direct kan contacteren.
Als een opnamenleider	wil ik dat iedereen toegang heeft tot de callsheet	zodat ik niet papieren kopieën hoeft uit te delen.

PRODUCTION DESIGNER

Wie	Wilt	Reden
Als een production designer	wil ik de specificaties van de acteurs en locaties inzien	zodat ik props en sets kan maken tijdens de pre-productiefase.
Als een production designer	wil ik zien wie tot mijn unit (groep) hoort	zodat ik kan controleren of iedereen aanwezig is en eventueel direct kan contacteren.

Tabel 14: user stories

4.2.5 OPSTELLEN VAN FUNCTIONELE EN NIET FUNCTIONELE EISEN

Nu ik de gebruikersbehoeftes in een gebruikerscontext heb geplaatst met user-stories, heb ik functionele en niet-functionele eisen opgesteld die deze behoeftes beantwoorden (zie tabel 15). De eisen zullen samen alle gebruikersbehoefte beantwoorden; sommige van hen zullen dit direct doen en andere in combinatie met elkaar.

Ook heb ik de eerder benoemde richtlijnen van Jakob Nielsen, de "Usability Heuristics for User Interface Design", gebruikt om eisen aan het systeem te bepalen. Deze eisen zullen ervoor zorgen dat de gebruikersvriendelijkheid van de mobiele applicatie optimaal is. Een optimaal vorm zal inhouden dat de gebruiker het ontwerp snapt en zonder problemen er gebruik van kan maken.

Om de overzicht te behouden zullen de eisen in drie categorieën opgesplitst worden. De categorieën bestaan uit het volgende :

User interface De eisen die aan het user interface gekoppeld worden zullen betrekking hebben op de structuur, uiterlijk en de ervaring van de gebruiker.
Project informatie De eisen die aan de projectinformatie gekoppeld zijn hebben betrekking op de inhoudelijke projectinformatie en wat de gebruiker ermee kan doen.
Functionaliteiten De eisen die aan de functionaliteiten gekoppeld zijn behoren tot toevoegingen die aan het systeem gebracht zijn om de mobiele applicatie aan de wensen van de gebruikers te laten voldoen.

Tabel 15: functionele en niet-functionele eisen

Nadat ik ze onderverdeeld heb in categorieën heb ik gebruik gemaakt van de MoSCoW methode van Dai Clegg. Omdat niet alle eisen aan het systeem even belangrijk zijn heb ik ervoor gekozen om ze te gaan prioriteren. Met deze techniek heb ik een prioriteiten binnen het project kunnen stellen zodat het project nog wel kan uitvoeren binnen de afstudeerperiode. De eisen die mogelijk niet te realiseren zijn binnen dit project zullen opgenomen worden in de 'Won't have'. Deze functionaliteiten zullen eventueel in een tweede versie van het ontwerp meegenomen worden.

Het overzicht hieronder, met prioriteiten, heb ik gebruikt om de prioriteiten te stellen. Per prioriteit heb ik even opnieuw de betekenis erachter gezet om de werking te verduidelijken (zie tabel 16).

	FUNCTIONALITEITEN
M	De applicatie maakt het mogelijk om direct met crewleden in contact te komen.
M	Informatie in een (werk)schema is interactief door hem te koppelen met de bijbehorende variabelen
S	Een gebruiker kan de weersvoorspelling en daglicht van de huidige dag inzien.
S	Een gebruiker heeft zijn gepersonaliseerde dashboard
C	Een gebruiker kan transport indeling zien

	Must have
M	Deze eisen (requirements) moeten in het eindresultaat terugkomen, zonder deze eisen worden de product objecties niet behaald;
S	Should have Deze eisen zijn zeer gewenst, maar zonder is het product wel bruikbaar;
C	Could have Deze eisen zullen alleen aan bod komen als er tijd genoeg is;
W	Won't have Deze eisen zullen in dit project niet aan bod komen maar kunnen in de toekomst, bij een vervolgproject, interessant zijn.

	USER INTERFACE
M	Er moet een consistente vorm van navigatie aanwezig zijn in het ontwerp.
M	Er moet een logische navigatie in het systeem zitten.
M	De user interface heeft een herkenbaar ontwerp dat aansluit bij de browser-versie van The Takes.
M	De gebruiker kan te allen tijden terug naar het dashboard.
M	Het menu zal te allen tijden oproepbaar zijn voor de gebruiker.
M	Het systeem geeft aan wanneer de project gegevens verouderd is.
M	Het systeem maakt alleen gebruik van vakjargon.
M	Het systeem heeft een hulp en documentatie die te allen tijden via het menu aangevraagd kan worden.
S	De user interface geeft pushnotificaties om de gebruiker op de hoogte te stellen van een wijziging en/of planning.
C	De gebruiker krijgt bij de kennis making een uitleg over de werking en de toevoegingen aan het platform

	PROJECT INFORMATIE
M	De gebruiker kan projectinformatie lokaal opslaan voor offline gebruik
M	De gebruiker kan project informatie delen.
M	De gebruiker kan zich inlezen over de resources van het project.
M	De gebruiker kan binnen één á twee handeling projectinformatie van die dag opvragen
M	Het is mogelijk om projectinformatie in (werk)schema vorm te bekijken.
S	Een zoekfunctie maakt het zoeken van projectinformatie sneller.
S	Het systeem geeft eventuele problemen die betrekkingen hebben op de inhoud van het project aan.
W	De gebruiker kan projectinformatie wijzigen en toevoegen.

Tabel 16: prioriteren eisen

4.3 STRUCTURE PLANE

In deze paragraaf wordt de wijze waarop ik de structuur van de applicatie heb bepaalt besproken. Als eerst zal ik de bestaande structuur belichten waarmee ik de structuur voor een mobiele versie heb ontworpen.

4.3.1 ONDERZOEKEN VAN HUIDIGE STRUCTUUR

Omdat TheTakes al een bestaande platform is en ook een vast structuur hebt heb ik deze geanalyseerd voor het project. Ik heb gekeken of deze structuur opnieuw te gebruiken is of dat er een betere versie voor zal moeten komen, deze optie heb ik zoveel mogelijk proberen te mijden.

Eén van de richtlijnen en gebruikersbehoeftes die in de vorige paragraaf opgesteld is is dat het platform herkenbaar moet zijn voor de primaire doelgroep. De secundaire doelgroep zou eventueel met een nieuwe structuur kunnen werken maar dit is niet gewenst. Ook deze gebruikers zullen soms kleine aanpassingen moeten maken en wederom ook de huidige structuur gaan leren kennen.

Om de structuur van het platform te kunnen achterhalen heb ik gebruik proberen te maken van een 'Site-map generator'. Een sitemap is een lijst met alle pagina's die op de website te vinden zijn en in een hiërarchische structuur weergegeven wordt. Alleen werd deze mogelijkheid door meerdere tools geblokkeerd. Het alternatief was een de site handmatige op structuur te controleren.

Na het uitzoeken van de structuur heb ik een ontwerp kunnen maken dat aansluit bij een hiërarchisch structuur. Deze structuur betekent dat hij van een hoofdpagina naar subpagina's gaat met daaronder de bijbehorende subpagina's. Ondanks dat dit het geval was leek de website ook iets weg te hebben van een web-linker site. Deze structuur houdt in dat de gebruiker vanaf elk kunt door kan klikken naar een andere pagina, die niet perse betrekking heeft op de huidige.

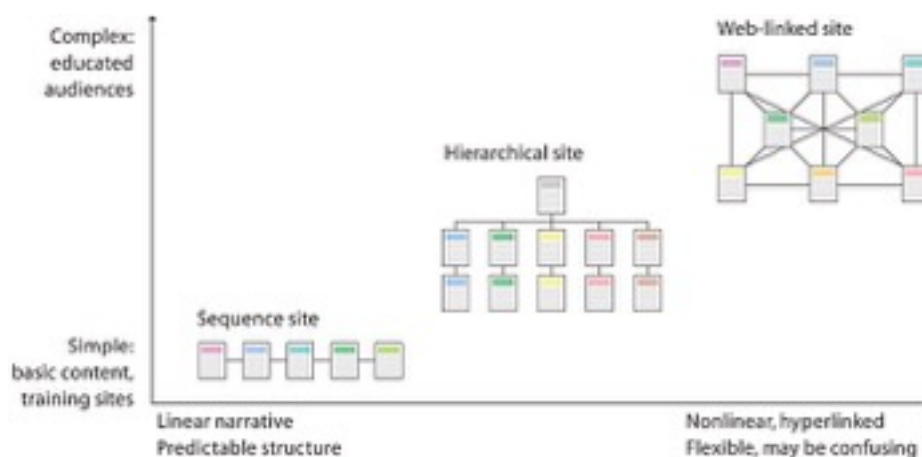
In figuur 13 staan er drie structuren die voorkomen in website's.

De eerste structuur is een sequence structuur die van plek A naar B naar C en D gaat zonder de twee B en C pagina's over te slaan.

De tweede structuur heeft betrekking op die van The Takes en gaat van A naar B of C of D. Wanneer de gebruiker in een categorie zit kan zij/hij niet ergens anders heen gaan zonder dat de gebruiker terug naar de vorige pagina of het begin gaat.

De derde structuur is een web-linker site. Deze pagina is onafhankelijk van elkaar maar wel gekoppeld. Op deze manier kan de gebruiker ten alle tijden naar alle gewenste pagina op de site toe navigeren.

Figuur 13: structuren websites



Ondanks dat de structuur van de website onder een hiërarchisch valt worden er veel koppelingen gelegd tussen de pagina's. Bijna elke pagina heeft een knop die linkt naar een variabel die bij het product of schema aansluit.

In het onderstaande figuur 14 is de structuur van de website te zien



Figuur 14: structuur website

4.3.2 BEPALEN VAN STRUCTUUR

Het bepalen van de nieuwe structuur voor de mobiele applicatie heb ik op basis van de oude structuur bepaald. Ik heb hiervoor gekozen omdat de herkenbaarheid een essentieel onderdeel is in de gebruikersvriendelijkheid en dit is ook een richtlijn die Jakob Nielsen voorschrijft. Naast dat deze eis belangrijk is voor het gebruikersgemak heeft de structuur zelf ook een logische opbouw en is het niet nodig om deze aan te passen. Om de structuur mobiel vriendelijk te maken heb ik besloten om de beginpagina te voorzien van snelkoppelingen. De snelkoppeling op deze pagina zullen betrekking hebben op de huidige kalenderdag.

Zo zal er een snelkoppeling zijn naar de callsheet van die dag, de unit waar de gebruiker onderdeel van is en een transport schema voor die dag (zie figuur 15). Deze snelkoppelingen maken het makkelijker voor de gebruiker om sneller zichzelf te informeren met de informatie die nodig is voor de desbetreffende draaidag. Hoe deze snelkoppelingen eruit komen te zien en de werking daarvan wordt in de volgend paragraaf uitgewerkt.



Figuur 15: nieuwe structuur

4.3.3 UITWERKEN VAN USERFLOW CHART

In de vorige paragraaf heb ik een nieuwe structuur uitgewerkt die voorzien is van snelkoppelingen. Deze snelkoppelingen zullen het navigeren door het platform makkelijker maken. Om dit visueel inzichtelijk te maken heb ik user flowcharts gemaakt.

Met het uitvoeren van deze techniek heb ik stilgestaan bij wat de beste manier was de structuur gebruikersvriendelijk te maken. Tijdens dit proces heb ik ook nagedacht over de manier waarop ik het ontwerp zou willen gaan uitwerken. Het is namelijk zo dat de gebruiker gebruik zal gaan maken van knoppen binnen het ontwerp dat koppelingen legt tussen verschillende pagina's en variabelen.

De stories die ik uitgewerkt heb hebben betrekking op de volgende pagina's :

Login

Snelkoppelingen

Filmcrew

Resources

Screenplays

Scheduling

Settings

Personal page

Om dit proces te kunnen uitwerken ben ik zelf mijn weg door het platform gaan vinden. Ik heb elke pagina bekeken en gezocht naar items die naar een variabele linkte. Bijvoorbeeld: de gebruiker kan vanuit een profielpagina van een acteur binnen één klik naar de karakters die zij/hij speelt.

Deze stappen heb ik eerst op papier uitgeschreven en daarna per categorie uitgewerkt.

De volgende iconen worden gebruikt om keuzes en de flow uit te beelden :

Figuur 16: iconen flow

	Proces De gebruiker zal naar het volgende scherm gaan wanneer er geen afwijkende keuzes zijn.		Alternatieve proces De gebruiker zal naar het volgende scherm gaan wanneer er een afwijkende keuze is gemaakt.
	Item Alle hoofdschermen, op het inlog scherm na, heeft een hoofdstuk cijfer gekregen. In de charts kunnen koppeling aangegeven worden door middel van een.		Keuze Gevolg van een eerder gemaakte keuze. De cijfers worden gekoppeld aan de cijfers van de knoppen die in het groen worden aangegeven.
	Knoppen De knoppen die de gebruiker van A naar B brengt worden aangegeven met deze afbeelding. Per knop zal er een uitleg in de beschrijving komen te staan.		

LOGIN

Het login scherm brengt de gebruiker naar de dashboard na het inloggen met haar/zijn persoonlijke inloggegevens (zie figuur 17). Wanneer de gebruiker het wachtwoord is vergeten kan deze opnieuw worden aangevraagd via de 'forgot password' pagina. Zodra de gebruiker ingelogd is komt zij/hij op de dashboard van de applicatie, vanuit hier kan de gebruiker het menu oproepen om naar een andere pagina's te gaan of de snelkoppelingen oproepen.

Deze snelkoppelingen brengen de gebruiker naar de unit waar de crewlid bijhoort, transport schema en callsheet van die dag.

Deze structuur wordt ook aangehouden in het huidige ontwerp, op de snelkoppelingen na. Deze toevoeging zal het navigeer proces tijdens de productiefase versnellen. Met deze functionaliteit wordt de efficiëntie van de applicatie verhoogt en kunnen de gebruikers sneller op de hoogte gebracht worden van informatie die nodig is voor een draaidag.

1 - Login scherm met *Forgot password* - knop

1 - Login met login gegevens

1.1 - Dashboard

2 - Wachtwoord vergeten

2.1 - Vraag wachtwoord opnieuw aan

2.2 - Login scherm met *forgot password* - knop

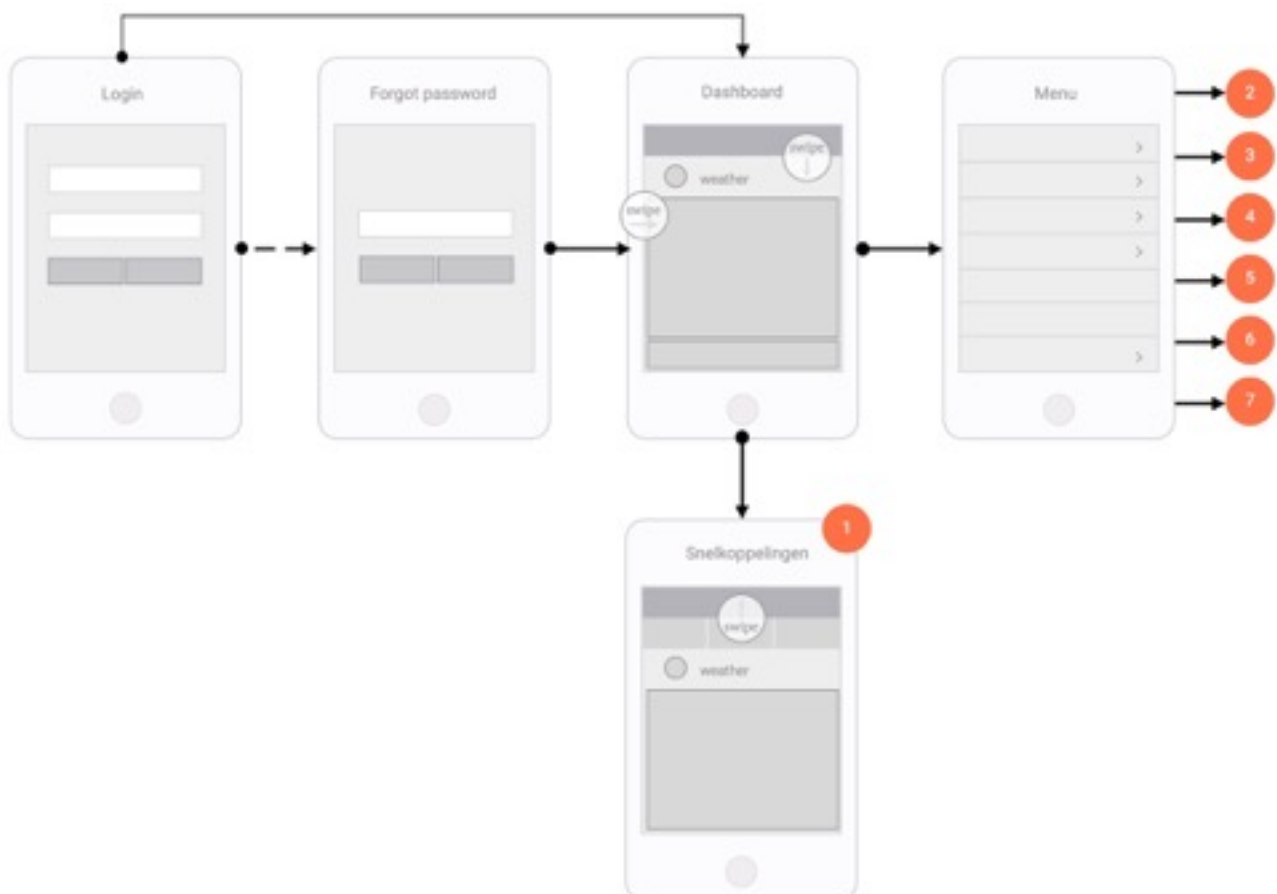
2.3 - Dashboard

2 - Dashboard

1 - Slide naar beneden voor snelkoppelingen

2 - Slide naar rechts voor hoofdmenu

Figuur 17: login



SNELKOPPELING

Na het aankomen op het dashboard heeft de gebruiker de mogelijkheid om snelkoppelingen op te roepen. Vanuit hier kan de gebruiker direct naar de contactgegevens gaan van de unit waar zij/hij bijhoort. Ook kan de gebruiker het transport schema van die dag opvragen met de tijd, locatie en personen. En het callsheet van die draaidag (zie figuur 18).

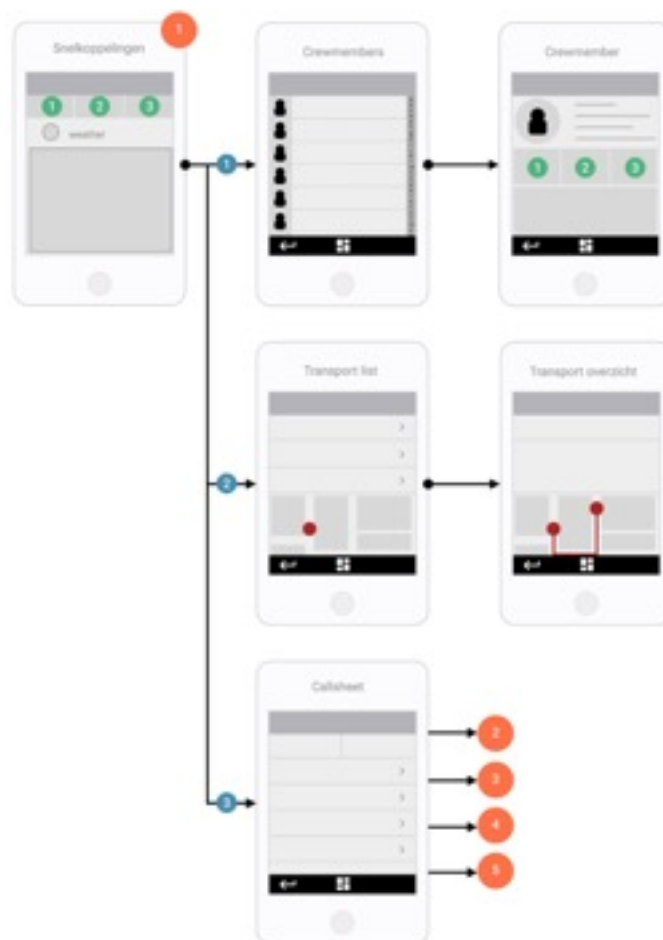
Voor de gebruiker is het belangrijk dat ze sneller in contact kunnen komen met hun teamleden en vanuit hier kan de gebruiker direct de contactgegevens opzoeken. Ook geldt dit voor de transportschema en callsheet. Ook maakt de callsheet het mogelijk om als gebruiker naar de variabelen die er bijhoren door te kunnen klikken om meer over het item te lezen.

1 - Swipe het menu met snelkoppelingen menu naar beneden

2 - Lijst met snelkoppelingen naar

- 1 Lijst met de filmcrew van vandaag
- 2 Lijst met de transport lijst van vandaag
- 3 Callsheet van vandaag

3 - Crewlid profiel pagina / Transport gedetailleerd



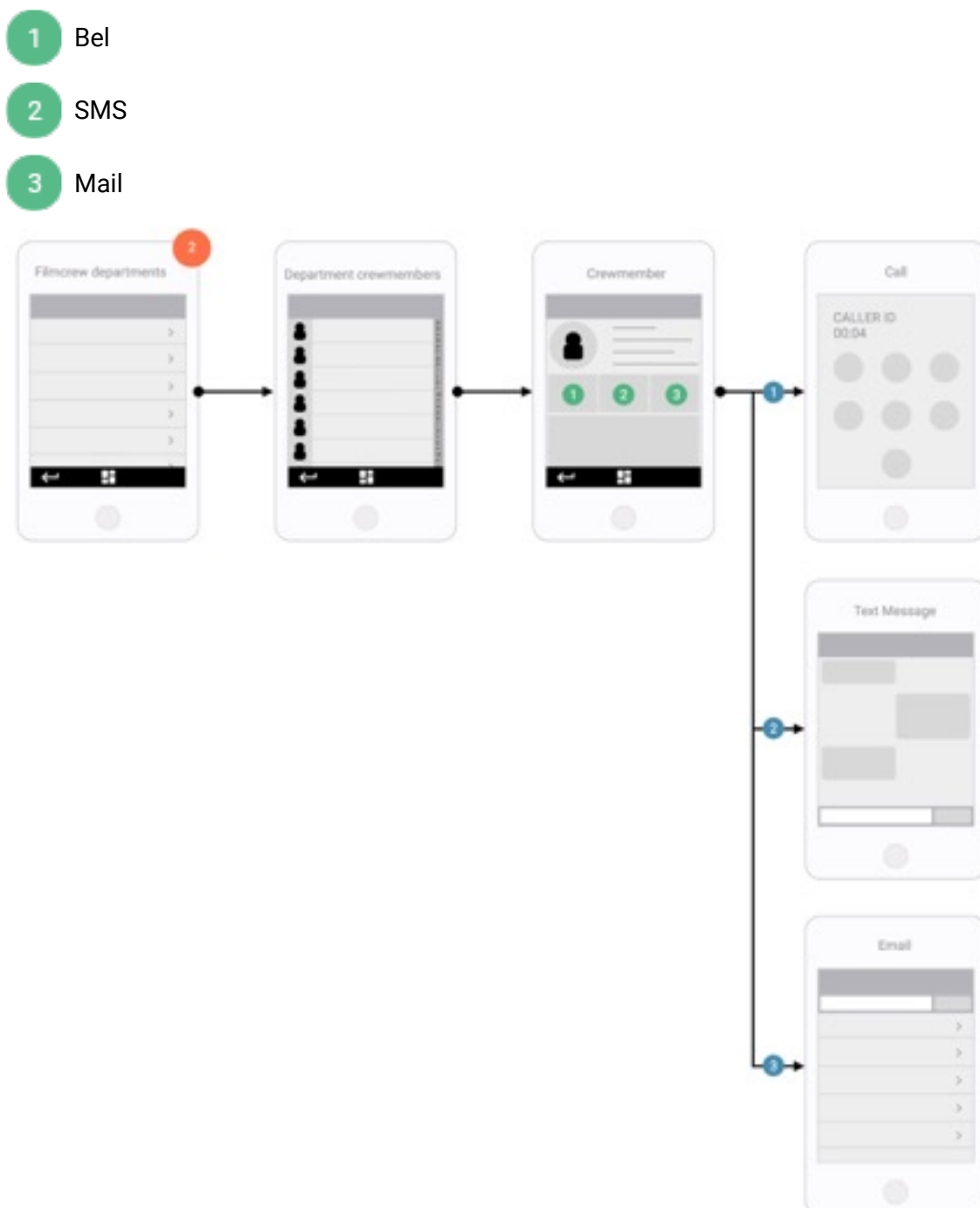
Figuur 18: snelkoppeling

FILMCREW

Vanuit het hoofdmenu komt de gebruiker terecht op een lijst met alle departementen die betrokken zijn bij het project. Vanuit hier krijgen zij alle crewleden te zien en gebruikersprofielen (zie figuur 19).

De gebruiker zal vanuit hier de contactpersoon kunnen contacteren door te bellen, sms of mailen. Deze functionaliteit zal ervoor zorgen de gebruiker sneller in contact kan komen met het team.

- 1 - Menu met alle departementen van het project.
- 2 - Lijst met crewleden die in het gekozen departement horen.
- 3 - Profiel pagina van een crewlid



Figuur 19: gebruikersprofielen filmcrew

RECOURSES

Om de resources van het project te bekijken zal de gebruiker op meerdere manieren bij het overzicht kunnen komen. Eén manier is het hoofdmenu en een andere is middels een breakdown of callsheet.

Veel resources zullen gekoppeld zijn aan een andere variabele. Bijvoorbeeld: een acteur zal altijd een karakter spelen binnen het verhaal. De gebruiker kan met de tabbladen dan switchen tussen deze resources (zie figuur 20). Als de gebruiker de specificaties van een item bekijkt kan zij/hij daar ook nog switch door te klikken op de knop onder de afbeelding.

1 - Menu met alle resources van het project.

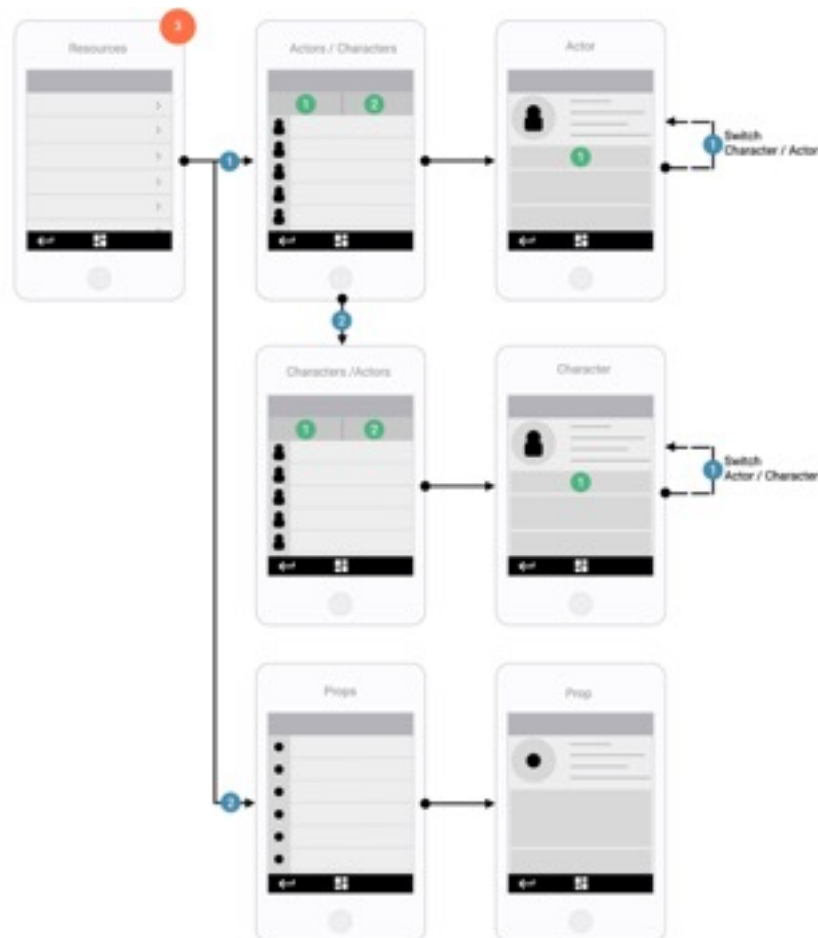
2 - Lijst met variabelen (locatie, set, acteurs, karakters etc.)

1 Lijst A (bijvoorbeeld Locatie's)

2 Lijst B (bijvoorbeeld Set's)

3 - Profiel pagina van variabele

1 Koppeling naar bijbehorende variabele



Figuur 20: resources

SCREENPLAYS

Om de screenplays van het project te lezen zal de gebruiker het hoofdmenu moeten gebruiken. Vanuit daar kan de gebruiker een screenplay kiezen en de breakdown sheets voor elke scene bekijken. Net als bij de resources overzicht biedt dit overzicht ook twee tabbladen aan waarmee in dit geval de storyboard bekeken kan worden (zie figuur 21)

Na het openen van een breakdown sheet heeft de gebruiker de mogelijkheid om de resources die in het overzicht te zien zijn te bekijken. Klik simpelweg op de knop die daarbij hoort.

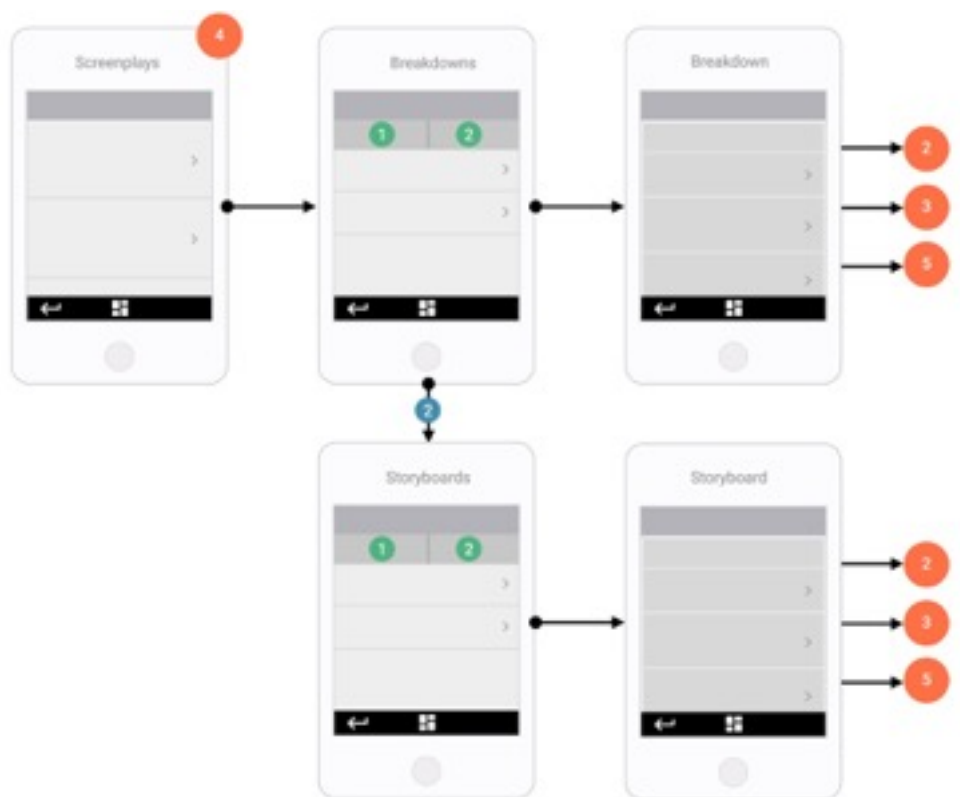
1 - Menu met alle screenplay's van het project.

2 - Lijst met scene's

1 Breakdownsheet

2 Storyboard

3 - Profiel pagina van variabele



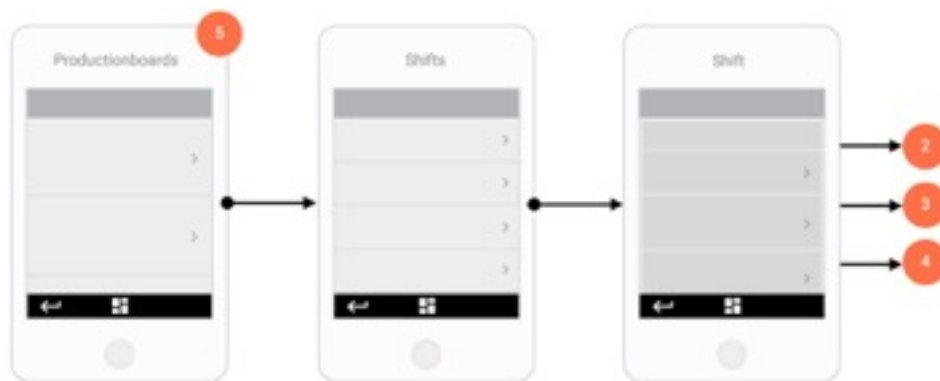
Figuur 21: breakdown sheet

SCHEDULING

De planning voor het project is onder andere te zien bij 'Scheduling'. Hier vindt de gebruiker alle callsheets van het project. Om een callsheet te bekijken zal de gebruiker met het hoofdmenu naar het overzicht met 'productieboards' moeten gaan (zie figuur 22).

De gebruiker kan dan een callsheet bekijken en eventueel de specificaties van de variabelen bekijken. Wanneer de gebruiker op de set staat en de callsheet van de desbetreffende dag wilt zien zal zij/hij dit sneller kunnen doen met het 'snelkoppeling'-menu.

- 1 - Menu met alle productionboards
- 2 - Shifts die tot een productionboard behoren
- 3 - Shift in gedetailleerde vorm (ook bekend als callsheet)



Figuur 22: planning project

SETTINGS

Deze pagina geeft de gebruiker de mogelijkheid om de instellingen van het platform te wijzigen.

(Bijvoorbeeld het soort valuta : \$ -> €)

De pagina is vanuit het hoofdmenu te bereiken.

PERSONAL PAGE

Deze pagina is voorzien van alle informatie die betrekking hebben tot de gebruiker zelf (zie figuur 23). (Bijvoorbeeld : agenda, shifts, persoonlijke / werk gegevens, etc.)

De pagina is vanuit het hoofdmenu direct te bereiken of in het 'filmcrew'-menu



Figuur 23: personal page

4.3 SKELETON PLANE

In deze paragraaf zal ik gaan vertellen over de wireframes die ik ontworpen voor de applicatie. In de vorige paragraaf heb ik gebruik gemaakt van user flowcharts die de werking van de applicatie al duidelijk heeft gemaakt. Tijdens dit proces had ik al nagedacht over de manier waarop de applicatie moest gaan werken en hoe hij er ongeveer uit moest komen te zien.

4.3.1 ONTWERPEN VAN WIREFRAMING

Voor het ontwerp van de mobiele applicatie heb ik rekening gehouden met het huidige ontwerp. Ondanks dat de huidige versie zich niet leent voor mobiel gebruik zijn er wel componenten die terug kunnen komen in het nieuwe ontwerp. Door hiervoor te zorgen zal ik *consistentie en standaarden* vormen en de richtlijn *herkenning beter dan herinneren* waarmaken.

Bij het ontwerpen van de wireframes heb ik ervoor gekozen om *high fidelity wireframes* te ontwerpen. Ik heb hiervoor gekozen omdat ik de ontwerpen wilde voorleggen aan de doelgroep en collega's, om hun feedback over het ontwerp te krijgen. Wireframes die *low fidelity* zijn geven een abstract beeld van wat mogelijk is in tegenstelling tot de *high fidelity*. Deze vorm geeft namelijk al een concreter beeld en is makkelijker te begrijpen door mensen die nog niet bekend zijn met het concept of de werking van de applicatie. De personen aan wie ik het ontwerp heb laten zien zijn namelijk geen gebruikers nog van The Takes en zijn hier ook nog niet mee in aanmerking gekomen. Voor het ontwerpen vond ik dit ook niet belangrijk omdat het ontwerp vanzelfsprekend zal moeten zijn. Zo houdt ik ook rekening met de secundaire gebruikers.

De ontwerpen van de applicatie heb ik met het software programma *Sketch* gemaakt. Op de volgende pagina zijn deze te zien en ik zal per ontwerp toelichting geven.

DASHBOARD

Een van de functionaliteiten van de applicatie zal een gepersonaliseerde dashboard zijn. Het dashboard zal inhoudelijke projectinformatie weergeven die betrekking heeft op de gebruiker en/of draaidag.

HUIDIGE ONTWERP



De huidige dashboard vertoont enkel de resources die niet compleet zijn.

MOGELIJKE ONTWERPEN

Het dashboard zal informatie die betrekking heeft op de gebruiker en de huidige productiedag weergeven. Indien de applicatie niet gebruikt wordt tijdens een draaidag zal de eerste volgende draaidag weergegeven worden.	Het dashboard zal net als in het eerste ontwerp informatie geven over de huidige productiedag. Alleen heeft dit ontwerp direct in de footer de snellkoppelingen naar de callsheets, transportschema of film unit.	Het dashboard krijgt grote knoppen die de gebruiker direct naar de gewenste informatie brengt. De inhoud van de knoppen kunnen de gebruikers zelf aanpassen.

MENU + SNELKOPPELING

Voor het ontwerp heb ik een menu bedacht dat snelkoppelingen naar informatie over de huidige werkdag aanbiedt. Dit menu zou de callsheet, transport schema en film unit van die dag kunnen gaan weergeven.

HUIDIGE ONTWERP

Het platform heeft in zijn huidige vorm geen menu met snelkoppelingen dat het gebruikersgemak verhoogt. Om deze reden is hier geen afbeelding van.

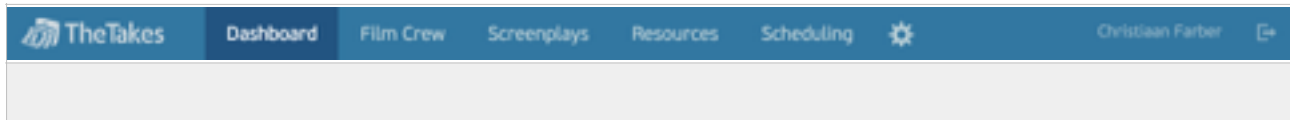
MOGELIJKE ONTWERPEN

		
Het menu zal aan de onderzijde van het scherm geplaatst worden. Op deze manier zal de gebruiker altijd snel het menu kunnen terug vinden. Om het normale menu op te vragen zal er een icoon in de rechter boven hoek geplaatst worden.	Het menu met snelkoppelingen zal boven in het top menu vertoont worden. Dit menu zal middels een slide beweging zichtbaar worden en het hoofdmenu zal daarboven altijd aanwezig zijn.	Het menu met snelkoppelingen bevindt zich aan de rechterzijde van het scherm. Gebruikers kunnen hem met een slide beweging naar links oproepen. Dit geldt eveneens voor het hoofdmenu.

MENU

Het hoofdmenu bevindt zich in het huidige ontwerp aan de bovenzijde van het platform. Deze is *fixed*, wat inhoudt dat hij altijd zichtbaar is door de hele applicatie heen. Omdat het mobiele ontwerp op een kleiner scherm vertoond zal worden heb ik ervoor gekozen om het menu te verbergen.

HUIDINGE ONTWERP



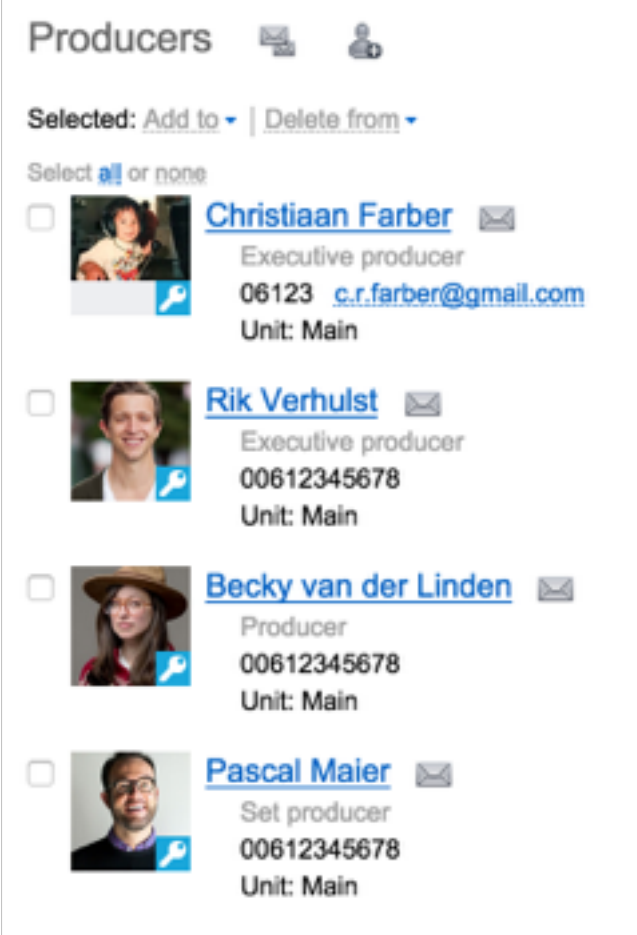
MOGELIJKE ONTWERPEN

De gebruiker krijgt het menu vanaf de linkerkzijde toegeschoven. Hier zal de gebruiker een korte samenvatting van zijn eigen profiel pagina te zien krijgen en kan direct naar de volledige vorm gaan.	De gebruiker krijgt dit menu ook vanaf de linkerkzijde toegeschoven. Enkel zal deze alleen de pagina's te zien krijgen.

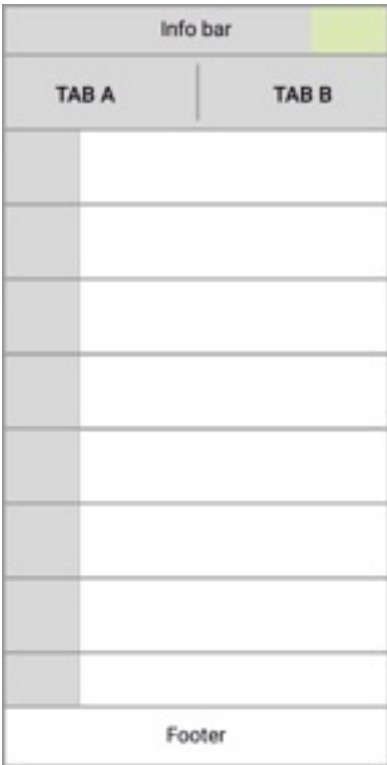
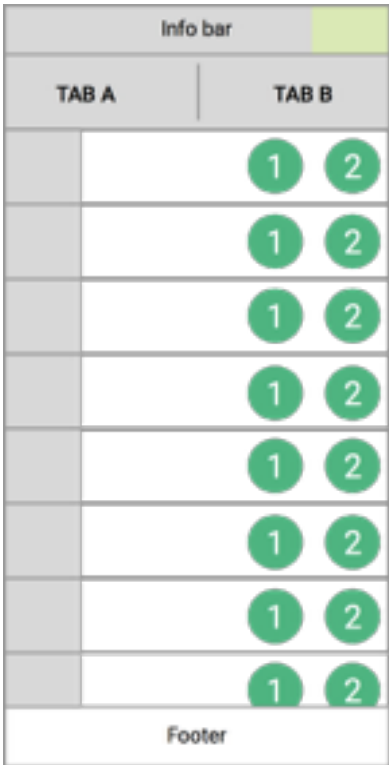
FILMCREW / RESOURCES MENU

Het submenu geeft per item al een korte samenvatting van de crewleden of variabel. Het nadeel hiervan is te zien wanneer iemand meerdere telefoonnummers heeft of mail-adressen. In dit geval moet de gebruiker alsnog het menu item openen om daar alle contactgegevens te bekijken.

HUIDIGE ONTWERP

	Elk item in het menu geeft direct de contactgegevens van het crewlid weer. De gebruiker kan hier het mailadres aanklikken om direct een mail op te stellen. Bij het resources menu heeft elk item een korte omschrijving van de variabel weer.
--	--

MOGELIJKE ONTWERPEN

	
Het menu geeft hier korte samenvatting van de crewlid of variabel. Boven in het overzicht zijn er tabbladen te zien die de variabelen, die bij de vertoonde variabelen horen, weergeven. Met dit menu kan de gebruiker snel switchen tussen de overzichten. Bijvoorbeeld: het overzicht met acteurs zal op tabblad A te zien zijn en het overzicht met karakters zal in tabblad B vertoond worden.	Dit overzicht lijkt in de basis veel op de andere maar dit menu is voorzien van <i>call-to-action</i> knoppen. De gebruiker kan met deze knoppen een crewlid direct bellen of sms'n. Call-to-action knoppen zijn knoppen die direct een actie oproepen. Bijvoorbeeld knoppen om te bellen, sms'n of mailen.

PROFIEL PAGINA

De profielpagina's van crewleden en variabelen uit resources geven specifieke informatie over het item. Deze pagina's zijn bedoeld om de gebruiker alle informatie over het item te geven.

HUIDIGE ONTWERP

 The screenshot shows a user profile page for 'Wierdhoek'. It includes fields for Name, Home, Email, Assigned shifts, Contract type, and Common Characteristics. The page is titled 'Edit Profile' and has a 'View information sheet' link.	De profielpagina's geven alle product informatie over een variabele weer. Dit geldt ook voor de profiel pagina's van crewleden, enkel bevatten deze ook alle contactgegevens van de gebruiker Elk crewlid zal namelijk een gebruikers profiel krijgen om in te loggen op het platform. Zo kan het team makkelijk in contact komen met de hele crew.
---	--

MOGELIJKE ONTWERPEN

Info bar Profile picture 1 2 3 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer luctus dui mattis ipsum semper, ut dapibus tellus feugiat. Etiam at malesuada metus. Fusce auctor lacus at mauris cursus rutrum. Aliquam ipsum leo, porta sit amet fermentum et, finibus id massa. In ut ante magna. Maecenas eget viverra purus. Nunc gravida augue efficitur suscipit tempor. Fusce ante risi, vulputate ut vulputate eget, condimentum vitae libero. Integer accumsan aliquet eget. Nullam turpis libero, finibus eget orci sed, ultricies dictum dolor. Cras risi elit, efficitur et lectus id, vehicula venenatis lectus. Nunc non velit sit amet nulla rutrum euismod ac ut lorem. Pellentesque eget sapien odio. Mauris dolor tortor, feugiat ac posuere a, ornare vitae justo. Aliquam viverra blandit ante eu vehicula. Footer	Info bar Profile picture Mobilele nummer Werk knummer Email 1 2 3 Footer	Info bar Profile picture Mobilele nummer Werk knummer Email 1 2 3 Footer
De profielpagina is voorzien van drie <i>call-to-action</i> knoppen die de gebruiker kan gebruiken om in contact te komen met de desbetreffende persoon.	Deze profiel pagina is ook voorzien van drie <i>call-to-action</i> knoppen aan de rechterzijde van het scherm met daarnaast de contact gegevens.	Deze profiel is een combinatie van de eerste twee enkel heeft deze de contact gegevens in de linksboven hoek.

4.4.2 SELECTEREN VAN WIREFRAMES

De wireframes die ik gekozen heb te gebruiken zijn samen in overleg met de doelgroep en mijn collega's gegaan. Voordat ik een keuze heb gemaakt voor een ontwerp heb ik gekeken naar de of deze gebruikersvriendelijk was voor de mobiele telefoon. Om dit te controleren heb ik een iPhone 6 gebruikt dat een 4,7 inch scherm heeft met een resolutie van 1334 x 750.

Om te controleren of de gebruiker makkelijk bij alle knoppen komt heb ik uitgezocht wat de *touch area* is van het apparaat. In (Figuur 24) is het duimbereik te zien.



TOUCH AREA

De schrijver Cameron Lee van Makeisawesome.com heeft het in zijn artikel over een *touch area*. Volgens de schrijver heeft de iPhone 6 drie *touch area's* die de gebruiker ervaart. Twee van deze gebieden zijn wel toegankelijk en de laatste kost de gebruiker moeite.

Wanneer de gebruiker de applicatie gebruikt en de telefoon in zijn rechter hand vast heeft, zal het duimbereik als volgt zijn :

Natural	De items in dit gebied is makkelijk te bereiken;
Stretch	Om de items in dit veld te gebruiken zal de gebruiker zijn duim moeten strekken;
OW	En om items in dit gebied te gebruiken zal de gebruiker als onprettig kunnen ervaren.

Om het voor de gebruiker makkelijker te maken heb ik elk ontwerp onder dit model gehouden. Dit heb ik gedaan om te controleren of het ontwerp wel gebruikersvriendelijk is. Toen ik hier klaar mee was heb ik vier ontwerpen gekozen die ik als standaard heb gebruikt voor het ontwerp van de mobiele applicatie.

De ontwerpen die gekozen zijn:

DASHBOARD

Het dashboard biedt ruimte om gepersonaliseerde informatie of project gerelateerde informatie weer te geven die voor die dag nodig is.

Aan de bovenzijde van het scherm zal een menu met snelkoppelingen te vinden zijn.

Dit ontwerp is gekozen omdat hij compact is en ruimte geeft om belangrijke informatie direct op het beginscherm te vertonen.



Menu

Het menu dat vanuit de linkerzijde opgevraagd kan worden en voorzien is van een korte beschrijving van de gebruiker zal in de volgende plane ontworpen worden.

Dit ontwerp is gekozen omdat de gebruiker op deze manier sneller bij haar/zijn gebruikersprofiel kan komen. Zo is het opzoeken van gepersonaliseerde informatie die niet op de dashboard vermeld staan makkelijker op te vragen.



Menu / overzicht

Het menu dat ook een overzicht is voor variabelen binnen het project zonder *call-to-action* knoppen zal gebruikt worden als standaard.

Het gebruik van *call-to-action* knoppen zou te veel onduidelijkheid kunnen geven aan de gebruikers. De gebruiker vindt het praktischer als deze knoppen gebundeld worden op de profielpagina. Dit geeft het ontwerp ook meer ruimte om korte informatie over een item te weer te geven.



Profiel pagina

De profiel pagina die gebruikt wordt voor het ontwerp heeft drie *call-to-action* knoppen direct onder de samenvatting van het profiel. De gebruiker er voer deze keuze als fijnst.



4.5 SURFACE

In deze paragraaf komen alle planes uit de ontwerpmethode samen. Voor het procesverslag heb ik vijf ontwerpen gekozen om toe te lichten. De overige ontwerpen voor de applicatie zijn terug te vinden in **externe bijlage C**.

4.5.1 GEKOZEN KLEURGEBRUIK

Het kleurgebruik (zie Figuur 25) dat gebruikt wordt in de user interface is gelijkwaardig aan het bestaande ontwerp van The Takes. De eerste drie kleuren die gebruikt worden zijn de basiskleuren voor het gehele ontwerp.

De vierde en vijfde kleur (groen en rood) worden gebruikt om het proces en de actie van een knop aan te geven.



(Figuur 25: kleurgebruik)

De laatste kleur wordt enkel gebruikt wanneer knoppen inactief zijn en niet functioneren. Deze situatie komt voor wanneer een gebruiker geen mobielnummer of mail heeft aangegeven bij de producent en er geen contact opgenomen kan worden met een "Call to action" knop.

4.5.2 GEKOZEN TYPOGRAFIE

Roboto is een schreefloze lettertypefamilie, geïntroduceerd door Google (zie Figuur 26). Bij het ontwerpen is er gebruik gemaakt van het font 'Roboto' in verschillende maten en stijlen. Aan de rechterzijde van het blad is de verschillende stijlen die de font te bieden heeft te vinden en aan de onderzijde vind je de vormen die gebruikt zijn in het ontwerp zelf.

34 - MEDIUM - HOOFDTITELS

28 - REGULAR - SUBTITELS

18 - REGULAR - BESCHRIJVINGE / TOELICHTING

(Figuur 26: Roboto font)

4.5.3 UITWERKEN VAN KNOPPEN

Vensters

Bij het ontwerpen van de knoppen heb ik zoveel mogelijk de kleuren te combineren met de suggestie die de knoppen geven. Het gebruik van groen is bekend bij ons als “gaan” of aan zetten. Rood is daarin tegen weer “stop” of uitzetten. Zo zullen de groene knoppen in het ontwerp een directe actie uitvoeren. Gebruikers kunnen hier vensters mee uitklappen.



Call-to-action

De knoppen die een actie uitvoeren, zoals het bellen en sms'en van een crewlid, heb ik aangegeven met grote blauwe knoppen die ondersteund worden door een woord. De kleur blauw suggereert een actie dat verbonden is met de telefoon en de teksten eronder geven aan dat zij interactief zijn.



Footer

Terug knop - Met deze knop heeft de gebruiker altijd de mogelijkheid om terug te gaan naar de vorige pagina.



Dashboard knop - Met deze knop kan de gebruiker binnen één handeling terug naar het dashboard (begin).

Share knop (inactief) - Met deze knop kan op het moment niets gedaan worden. Alleen wanneer hij actief is.

Share knop (actief) - Met deze knop kan de gebruiker informatie delen met derden. Gebruikers kunnen ook contactgegevens direct in hun eigen adres boek opslaan.



4.5.4 ONTWERPEN VAN MOCKUPS

Alle planes die in de ontwerpmethode van JJG voorkomen ik nu samengebracht in een ontwerp. Ik heb deze ontwerpen gerealiseerd om hem in het volgende hoofdstuk te kunnen testen op zijn functionaliteiten. De mockups voor het project gebruik ik om een prototype te maken om te testen of de gebruikersbehoeftes uit de doelgroep analyse aansluiten bij de functionele en niet-functionele eisen van het platform.

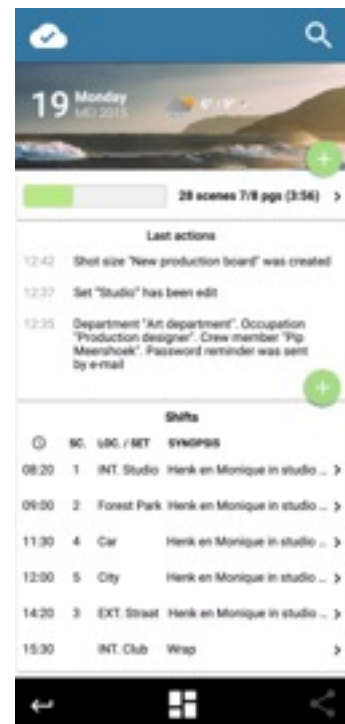
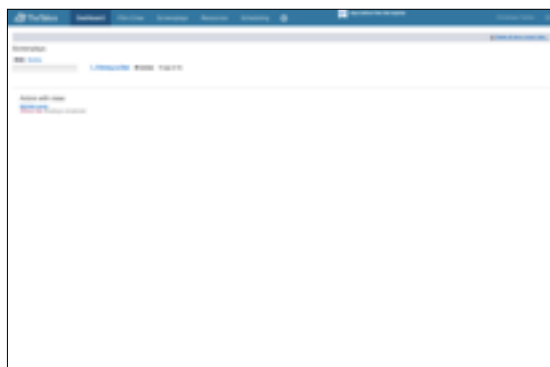
Om tot een ontwerp te komen ben ik alle pagina's van de huidige platform stap voor stap afgegaan. Tijdens dit proces heb ik notities gemaakt en printscreens waarom mee ik later een standaard heb ontworpen. Mijn doel bij het ontwerpen is zorgen voor een consistent ontwerp met standaarden die overeenkomen met het platform.

De resultaten die hier uitgekomen zijn zullen in **externe bijlage C** te zien zijn. Per ontwerp heb ik hier een toelichting gegeven en de wijze waarop er mee werkt moet worden.

Om een beeld te geven van een resultaat heb ik hier twee voorbeelden uitgewerkt :

Dashboard

Het huidige dashboard voorziet de gebruiker enkel van informatie dat relevant is aan het project. Als toevoeging aan de mobiele applicatie heb ik de informatie persoonlijk gemaakt. Naast de standaard informatie dat het proces van het project weergeeft biedt dit ontwerp een persoonlijke lijst met shifts waar de gebruiker bij zal moeten zijn.



Filmcrew

Het platform biedt de gebruiker een compact overzicht aan met een korte samenvatting van alle crewleden. Hier heeft de gebruiker de mogelijkheid om het telefoonnummer en mailadres op te zoeken. Als toevoeging op de mobiele applicatie heb ik voor gekozen om deze informatie interactief te maken.





VOORBEREIDINGSFASE

5 VOORBEREIDINGSFASE

In dit hoofdstuk vertel ik over het testplan dat ik heb opgesteld om het prototype te testen. Met dit document heb ik de usabilitytest uitgevoerd voor het project.

5.1 HET OPSTELLEN VAN EEN TESTPLAN

Voor het opstellen van het testplan heb ik ervoor gekozen om opnieuw een onderzoeksvraag op te stellen. Deze methode heb ik ook gebruikt tijdens de doelgroepanalyse, enkel heb ik deze toentertijd gebruikt om de gebruikersbehoefte te onderzoeken. Dit heeft geresulteerd in een ontwerp die in de volgende fase getest zal worden.

Om de test uit te voeren heb ik een hoofdvraag met deelvragen opgesteld. Door dit testplan uit te voeren bij de gebruikers zal ik het ontwerp testen op functionaliteit en gebruikersvriendelijkheid. Dit is nodig om te controleren of de applicatie voldoet aan de gebruikers behoeftes en de richtlijnen van Jakob Nielsen goed zijn uitgewerkt. Wanneer de gebruiker de user interface duidelijk vindt en haar/zijn weg kan vinden door de applicatie, zal het ontwerp hieraan voldoen.

HOOFDVRAAG

Om het onderzoek te leiden heb ik een hoofdvraag opgesteld die beantwoord zal worden na het uitvoeren van de usability test. Op deze manier wil ik controleren of de gebruiker de werking van de applicatie als 'fijn', 'prettig' en 'bruikbaar' ervaart.

De hoofdvraag luidt:

HOOFDVRAAG

"Hoe ervaart de gebruiker de nieuwe applicatie?"

Voor het opstellen van de hoofdvraag heb ik gezocht naar een vraag die mij duidelijkheid gaat geven over de ervaring die de gebruiker ervaart tijdens de test. Door deze vraag te beantwoorden zal ik duidelijkheid krijgen of de applicatie voldoet aan de wensen van de doelgroep. Het doel van het product is om de manier van werken voor de producent efficiënt en effectief te maken. Als de testpersoon de applicatie als 'fijn' en 'bruikbaar' ervaart is dit doel bereikt.

Als de gebruiker graag een wijziging ziet in het ontwerp zal dit opgenomen worden in het adviesrapport.

DEELVRAGEN

Het beantwoorden van de hoofdvraag zal door middel van deelvragen mogelijk zijn. De deelvragen zullen de belangrijke aspecten van de applicatie gaan belichten en voor leggen aan de gebruiker tijdens de usability test. Bij het opstellen van de deelvragen heb ik de gebruikersbehoefte genomen als richtlijn.

Deze behoeftes zijn opgebouwd uit functionaliteiten en richtlijnen om de gebruikersvriendelijkheid te bevorderen.¹ Havistencompetent raadt aan om vijf deelvragen te hanteren om een kwalitatief onderzoek uit te voeren.

¹ <http://www.havistencompetent.nl/formulieren/hoofddeelvragen.doc>

De deelvragen vallen onder vijf categorieën die de waarde van de applicatie gaan testen. In het overzicht hieronder heb ik de deelvragen benoemd met een toelichting, waarom deze vraag gesteld wordt, daaronder.

De deelvragen voor het onderzoek luiden :

USER INTERFACE

Hoe ervaart de gebruiker de user interface van de applicatie ?

Met deze deelvraag wil ik gaan testen of de gebruiker de structuur binnen de applicatie begrijpt en zijn weg erdoorheen kan vinden. Het ontwerp is voorzien van snelkoppelingen en een menu dat te allen tijden op te vragen is, zal de gebruiker dit gaan gebruiken en begrijpen ?

CALLSHEET

Kan de gebruiker de callsheet's van het project vinden ?

Met deze deelvraag wil ik gaan testen of de uitwerking van de callsheet en de toegankelijkheid hiervan goed is. Hij zal goed zijn wanneer de gebruiker de werking snapt en hem kan vinden in het ontwerp.

WEERSVOORSPELLING

Kan de gebruiker efficiënt de weersvoorspelling vinden ?

Met deze deelvraag wil ik gaan testen of het ontwerp efficiënt is voor de gebruiker, snapt zij/hij hoe de knoppen werken.

CREWLEDEN

Kan de gebruiker vanuit de applicatie in contact komen met crewleden ?

Met deze deelvraag wil ik testen of de gebruikersbehoefte om snel en makkelijk in contact te komen met crewleden beantwoord is. Deze behoefte draagt bij aan de effectiviteit van de manier van werken binnen de productiefase.

TRANSPORT

Kan de gebruiker het transportschema vinden ?

Met deze deelvraag wil ik testen of de gebruiker weet waar het transportschema voor de huidige draaidag te vinden is. Deze behoefte maakt het voor de crewleden makkelijker om er achter te komen wie en waar zij verwacht worden.

MEETVRAGEN

Om de deelvragen te beantwoorden heb ik meetvragen opgesteld. Deze meetvragen maken het mogelijk om de waarde van een categorie te meten. De deelvragen die opgesteld zijn kunnen op het moment makkelijk beantwoord worden door een "Ja" of "Nee". Om te onderzoeken wat het antwoord zal zijn zullen de resultaten die de meetvraag gaan opleveren gebundeld worden. Deze vragen kunnen gemeten worden met een tijd die de gebruiker nodig heeft om een actie uit te voeren, een succesvolle uitvoering, clicks.

De meetvragen die bij de deelvragen horen zijn :

USER INTERFACE

Hoe ervaart de gebruiker de user interface van de applicatie ?
Herkent de testpersoon het icoon om het project lokaal op te slaan ?
Is het voor de testpersoon duidelijk dat het project lokaal is opgeslagen ?
Kan de testpersoon het menu efficiënt gebruiken ?
Kan de testpersoon het menu met snelkoppelingen vinden ?
Kan de testpersoon haar/zijn weg terug naar het dashboard vinden ?
Wat voor indruk heeft de testpersoon van het ontwerp ?
Wat vindt de testpersoon van het kleur gebruik binnen de applicatie ?
Begrijpt de testpersoon het gebruik van iconen in het ontwerp ?
Vindt de testpersoon het slidemenu praktisch ?
Heeft de testpersoon momenten dat zij of hij er niet uitkomt?

CALLSHEET

Kan de gebruiker de callsheet's van het project vinden ?
Is het duidelijk dat de werkschema's interactief zijn ?
Kan de testpersoon een werkschema van een andere werkdag vinden ?
Kan de testpersoon het werkschema van de huidige werkdag vinden ?

WEERSVOORSPELLING

Kan de gebruiker efficiënt de weersvoorspelling vinden ?
Kan de testpersoon het uitklap menu voor de weersvoorspellingen makkelijk vinden ?
Hoe duidelijk vind de testpersoon de presentatie van de weersvoorspelling ?

CREWLEDEN

Kan de gebruiker vanuit de applicatie in contact komen met crewleden ?
Hoe snel kan de testpersoon contact gegevens vinden ?
Kan de testpersoon de knop om een crewlid te bellen vinden ?
Kan de testpersoon een crewlid in haar/zijn eigen adres boek opslaan ?
Vindt de testpersoon de profiel pagina van een crewlid overzichtelijk ?

TRANSPORT

Kan de gebruiker het transportschema vinden ?
Kan de testpersoon het transportschema van de huidige werkdag vinden ?
Kan de testpersoon de locatie vinden waar zij/hij verwacht wordt vandaag ?

Om een opinie van de testpersoon te krijgen heb ik er voor gekozen om ook interview vragen op te stellen die na de test gesteld zullen worden.

Deze vragen zullen net als de meetvragen antwoord geven op de deelvragen.

De interview vragen die bij de meetvragen horen zijn :

Meetvragen	Interview vraag
Wat voor indruk heeft de testpersoon van het ontwerp ?	Kun je een korte beschrijving in de vorm van trefwoorden geven van jouw eerste indruk van dit ontwerp?
Vindt de testpersoon het slidemenu praktisch ?	Hoe ervaar jij het gebruik van een slidemenu ?
Vindt de testpersoon de profiel pagina van een crewlid overzichtelijk ?	Vind je de indeling van de profielen overzichtelijk ?
Wat vindt de testpersoon van het kleur gebruik binnen de applicatie ?	Is het gebruik van kleur in de applicatie duidelijk en weet je waar de kleuren in de callsheet voorstaan ?
Hoe duidelijk vindt de testpersoon de presentatie van de weersvoorspelling ?	Kun je een korte recensie geven over de presentatie van de weersvoorspelling, met betrekking tot de uitwerking in het ontwerp ?
Wat voor indruk heeft de testpersoon van het ontwerp ?	Kun je een korte beschrijving in de vorm van trefwoorden geven van jouw eerste indruk van dit ontwerp?

TESTPERSONEN

De testpersonen voor het onderzoek heb ik op basis van de persona's, die ik na de doelgroep analyse heb opgesteld, verzameld. Het zijn vijf mensen die werkzaam zijn in de film industrie, hun functieomschrijving is :

Primaire gebruiker

Drie Uitvoerend producenten

Secundaire gebruiker

Eén Opnameleider

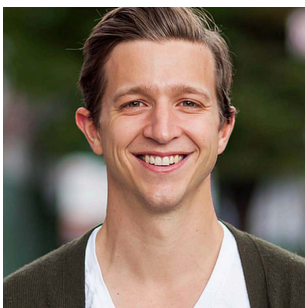
Eén Production designer

Ik ben met deze mensen in contact gekomen tijdens de observatie dag en de producent van de film 'Vandaag' heeft mij in contact gebracht met deze mensen en andere producenten.

PRIMAIRE GEBRUIKER

De primaire gebruiker zorgt ervoor dat alle projectinformatie op het platform komt te staan. Deze gebruiker zal gebruik maken van de *invoer* mogelijkheid en zal werken met de *uitvoer*. Omdat de prototype alleen de *uitvoer* van het project weergeeft zal de *invoer* in de volgende versie van het product getest moeten worden. Bij het prioriteren van de gebruikersbehoeftes heb ik namelijk de *invoer* van de applicatie als 'Won't have' gekozen.

Een persona die aansluit bij deze gebruikers is :



Rik Verhulst, 31
Uitvoerend producent

Introductie

Rik is een freelance producent die graag aan projecten mee werkt en de schakel wilt zijn tussen de producent en regisseur en het team. Zijn voornamelijkste functie bij film projecten is het zijn van een uitvoerend producent. Indien er een project voorkomt waarbij er al een uitvoerend producent is, kan hij de assistent uitvoerend producent worden.

Hoofdzakelijke werkzaamheden

Planning, crewleden, locatie's en casting.

Apparatuur

Laptop en mobiel

Betrokken fases

Fase 2 – Pre-productie
Fase 3 - Productie fase
Fase 4 - Post-productie

Omschrijving

Fase 2 – Pre-productie

De uitvoerend producent Rik gaat aan het begin van de pre-productie fase direct opzoek naar crewleden voor de film, dit gaat in overleg samen met de regisseur. Als de crewleden die het meest bepalend zijn voor het project zal hij een planning gaan maken waarin de belangrijke draaidagen in opgenomen zijn.

Omdat het project veel werk en aandacht van hem vraagt neemt hij een assistente aan die hem helpt met zijn werk. Zodra deze persoon aangenomen is zal zij alle inhoudelijke project informatie tot haar beschikking moeten hebben want alleen dan kan zij snel en onafhankelijk te werk gaan.

Vanaf het moment dat alles in werking wordt gezet zal hij opzoek gaan naar castleden. Een casting bureau kan een snelle manier van acteurs vinden zijn maar het is ook mogelijk dat hij zelf opzoek gaat of een aparte producent die zich hier op gaat focussen aanneemt. Hun selectie zal door Rik en regisseur gecontroleerd worden.

Fase 3 - Productie fase

De productie fase is het moment waarop alle pre-productie werk samen komt. Rik moet ervoor gezorgt hebben dat alle informatie voor iedereen toegankelijk is en iedereen op de hoogte is gesteld van de planning en variabelen. De planning die hij heeft gemaakt wordt nu via mail naar iedereen toegestuurd en voor een draaidag heeft hij een callsheet opgesteld. Op deze set zelf moet hij continue contact gaan houden met alle heads van de crew departementen. Het is voor hem van uiterste belang dat hij iedereen kan contacteren en een portofone zal hier een goede middel voor zijn. Indien iemand ergeen bij zich draagt of niet op de locatie is zal hij een contacten lijst moeten opstellen voor de draaidag.

Fase 4 – Post-productie

Het is van essentieel belang dat al het film materiaal goed bij de post-productie (film editors, visuals en sound designers) komt. Hij zal binnen dit proces de kwaliteit en kern van de film waarborgen tegen over de producent, samen met de Art directors en studio manager.

SECUNDAIRE GEBRUIKER

De secundaire gebruikers maken gebruik van de *uitvoer* die de applicatie weergeeft. Deze informatie wordt normaliter door de primaire doelgroep *ingevoerd* maar in de huidige versie is dit nog niet van toepassing.

Een persona die aansluit bij deze gebruikers is :



Pascal Maier, 36
Opnamenleider

Introductie

De opnameleider houdt de planning nauwkeurig in de gaten op de set. De opnames moeten volgende de geplande tijden opgenomen worden en afgerond. Scenes kunnen zich in verschillende opname momenten afspelen wat voor beweging kan zorgen. Daarom is het belangrijk dat de continuïteit van de shots op elkaar aansluiten, zodat er geen vreemde gebeurtenissen in beeld kunnen ontstaan.

Hoofdzakelijke werkzaamheden

Continuïteit, Planning

Apparatuur

Mobiel

Betrokken fases

Fase 1 – Development
Fase 2 – Pre-productie
Fase 4 – Post-productie

Omschrijving

Fase 2 - Pre-productie

Pascal is de producent die voor de regisseur zal werken op de set. Zijn werkzaamheden zijn het maken van een callsheet en deze door te communiceren naar de rest van de crew.

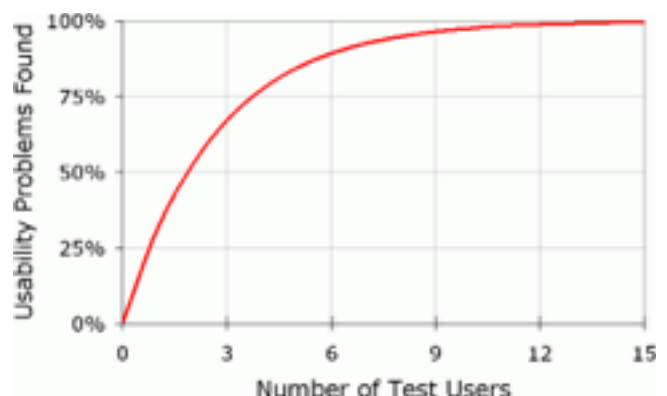
Fase 3 - Productie fase

Pascal zal ervoor zorgen dat alle draaimomenten volgens de planning uitgevoerd wordt. Hij controleert of alle props, cameramensen, geluidsmensen, acteurs en figuranten op tijd op de set zijn. Deze informatie staat allemaal vermeld in de callsheet die hij zelf samen heeft gesteld. Als iets niet aanwezig is zal hij de uitvoerend-producent of assistent uitvoerend-producent vragen om dit te verzorgen.

AANTAL TESTPERSONEN

In totaal heb ik vijf testpersonen gebruikt om de test te voltooien. Jakob Nielsen stelt dat er vijf testpersonen nodig zijn om de meeste usability fouten te vinden (zie figuur 27).

Om een volledig rapport te krijgen over alle zwaktes van de applicatie zal het nodig zijn om 15 testpersonen te laten testen. Maar met vijf testpersonen wordt al 85% van de fouten in de applicatie ontdekt. Met de resultaten uit deze test zal ik een adviesrapport uitbrengen die aan Green Productions voorgelegd kan worden. Wanneer zij enthousiast zijn over het product zullen er mogelijke aanpassingen gemaakt moeten worden, die uit de test zijn gekomen.



(Figuur 27: Number of Test Users).

TESTTAKEN

Om de usability test uit te voeren met het clickable prototypen heb ik van te voren testtaken opgesteld. Deze testtaken analyseren de interacties van de gebruiker met de applicatie. De testpersonen krijgen een aantal taken om te voltooien waarmee ik de functionaliteiten en gebruikersvriendelijkheid van de applicatie heb getest.

Deze testtaken zullen ervoor zorgen dat de gebruiker interactie heeft met de applicatie. Zij/Hij zullen enkele stappen binnen de applicatie moeten zetten om het doel te bereiken. Op deze manier kan ik controleren of de gebruiker de werking van de user interface begrijpt en hoe hij hoe hij de functie die aangeboden wordt ervaart.

Voor het bedenken van een testtaak heb ik nagedacht over wat de beste manier is om de gebruiker zoveel mogelijk ervaring te laten hebben met de applicatie.

Een voorbeeld van een testtaak die ik aan de testpersoon heb voorgelegd is :

Test taak 5

Bel de uitvoerend producent Rik Verhulst

Taakverdeling in subtaken :

1. Login in op het platform
2. Open hoofdmenu
3. Kies 'Filmcrew' pagina
4. Kies 'Producenten'
5. Open Rik Verhulst profiel pagina
6. Druk 'Call' en kies nummer

De volgende stappen vormen het ideale testscenario bij deze testtaak :

1. Login in op het platform
2. Slide het hoofdmenu open
3. Klik links op 'Filmcrew'
4. Klik links op 'Producenten'
4. Kies de tweede menu item genaamd 'Rik Verhulst'
5. Klik links op het icoon 'Call'
6. Klik op '06 282 586 92' om te bellen.
7. Hang op door op rode knop te drukken.

Meetvragen :

- Kan de testpersoon de knop om een crewlid te bellen vinden ?
- Hoe snel kan de testpersoon contact gegevens vinden ?

Test taak 5 - Welke testtaak is het.

Taakverdeling in subtaken - Welke stappen zal de testpersoon gaan doorlopen

De volgende stappen vormen het ideale testscenario bij deze testtaak - Welke stappen en handelingen zullen de testpersonen moeten maken om de testtaak zo snel mogelijk uit te voeren.

Meetvragen - Op welke meetvragen zal deze testtaak antwoord gaan geven.



REALISATIEFASE

6 REALISATIEFASE

In dit hoofdstuk zal ik vertellen hoe de clickable prototype is gerealiseerd en de testplan is uitgevoerd. In het laatste paragraaf vertel ik over de wijze waarop ik de gegevens heb verwerkt.

6.1 ONTWERPEN VAN PROTOTYPE

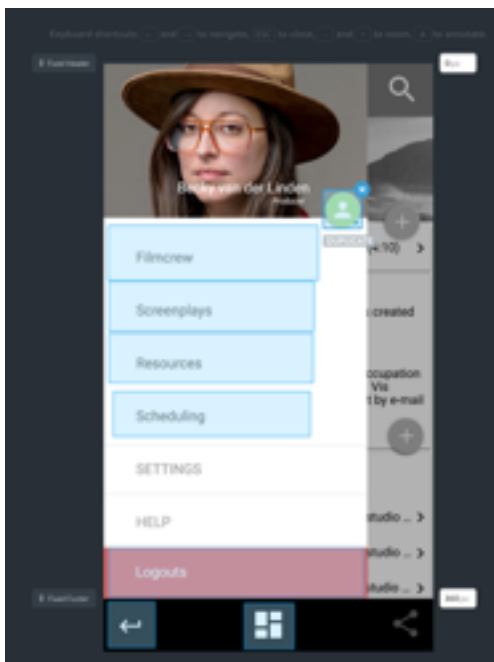
Voor het ontwerpen van het prototype heb ik gebruik gemaakt van het programma *Sketch*. Dit programma is ontworpen om web gerelateerde design's te maken. Dit programma heb ik vorige jaar aangeschaft en bevalt mij goed. Ook werkt hij samen met een online prototype tool waarmee ik makkelijk een prototype kan samenstellen. Sketch maakt het mogelijk om de ontwerpen in JPG, PNG en TIFF vorm te exporteren. In eerste instantie heb de ontwerpen in JPG vorm geëxporteerd en verwerkt in het ontwerp rapport. In dit document zijn enkele ontwerpen te zien en worden de functionaliteiten toegelicht. Zie **externe bijlage C**.

Ondanks dat ik hier ook een prototype mee kan maken heb ik ervoor gekozen om de online prototype tool *Marvelapp* te gebruiken om dit te realiseren. Deze tool biedt een plugin aan wat het importeren van een Sketch bestand mogelijk maakt.

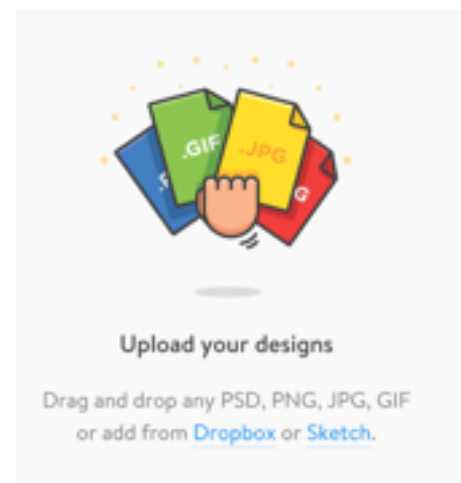
De gebruiker kan inloggen op het platform van Marvelapp en kan het Sketch bestand direct uploaden. Zie afbeelding (zie Figuur 28)

Alle ontwerpen die gemaakt worden zijn artboards die allen los van elkaar geëxporteerd kunnen worden. Na het uploaden van het sketch bestand herkent Marvelapp de artboards en geeft ze weer in een overzicht.

Als gebruikers heb je nu de mogelijkheid om de afbeelding te bewerken door hotspots aan te geven. Een hotspot is een veld dat interactief is. Dit geeft de gebruiker de mogelijkheid om afbeeldingen met elkaar te linken. Zie afbeelding (zie figuur 29) om te zien hoe dit eruit ziet.



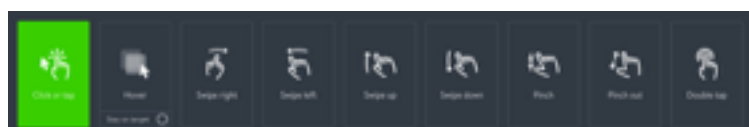
(Figuur 29: Prototype)



(Figuur 28 : Import sketch)

Bij het aanmaken van de hotspots kan ik de beweeg suggestie aangeven die de gebruiker kan gebruik om de prototype te gebruiker.

Tijdens de ontwerpfase heb ik ervoor gekozen om het menu door middel van een slide beweging toonbaar te maken. Met de Marvelapp kan ik deze suggestie namaken. Zie afbeelding (Zie figuur 30)



(Figuur 30: Suggesties)

Nadat ik alle afbeeldingen met elkaar verbind kan ik het prototype downloaden. Deze mogelijkheid is echter alleen voor betalende klanten maar een alternatief hiervoor is het versturen van het prototype. Als gebruiker heb ik de mogelijkheid om een link naar een mobiele telefoon te sturen, zodat de testpersoon deze kan openen op haar/zijn mobiele telefoon.

Met deze mogelijkheid heb ik de gebruiker het prototype op mijn eigen iPhone 6 laten testen.

6.2 UITVOEREN VAN TESTPLAN

Voor het uitvoeren van het testplan heb ik afspraken met de testpersonen gemaakt om op een rustige lokatie af te spreken. Met testpersonen die uit Den Haag kwamen heb ik in de Openbare Bibliotheek afgesproken. Deze locatie heb ik gekozen omdat hij rustig is en er weinig afleiding is. Ditzelfde geldt voor de testpersonen uit Amsterdam. Met hen heb ik ook afgesproken in de Openbare Bibliotheek, maar dan in Oud-West bij de Hallen.

Beide testen heb ik uitgevoerd met een iPhone 6 die ik zelf heb meegenomen, voor de usability test heb ik alle meldingen die binnen zouden komen op stil gezet. Vervolgens heb ik een link naar het prototype op mijn dashboard geplaatst zodat zij alleen de applicatie moesten openen om de test uit te voeren. Dit heb ik gedaan omdat ik de gebruiker niet tot last wilde zijn en ervoor te zorgen dat zij zich volledig konden concentreren op de applicatie en geen afleiden ervaren van buiten af.

De testtaken voor de test heb ik uitgeprint en handmatig beantwoord. Zie **externe bijlage D** voor het testplan. Hier vertel ik ook over de setting die ik gekozen heb bij het uitvoeren van de test.

6.3 VERWERKEN VAN TESTRESULTATEN

Nadat ik de alle antwoorden op mijn meetvragen heb gekregen ben ik deze gaan analyseren. Met deze informatie kan er antwoord gegeven worden op de deelvragen van het onderzoek. De testtaken die opgesteld zijn beantwoord door drie aspecten van de test. In eerste instantie heb ik gecontroleerd of de taak succesvol uitvoert is; daarna heb ik de tijd die de testpersoon nodig heeft bij gehouden; en geteld hoeveel clicks (acties) er genomen moet worden.

Met deze drie resultaten heb ik elke meetvraag beantwoord met een conclusie. De conclusies uit de test hebben gezamenlijk antwoord gegeven op de deelvraag. Met deze informatie heb ik een conclusie getrokken en antwoord gegeven de hoofdvraag. Dit zal terug te lezen zijn in het advies rapport dat toegevoegd is in de **externe bijlage (E)**.



NAZORGFASE

7 NAZORGFASE

In dit hoofdstuk zal ik vertellen over het adviesplan dat ik geschreven heb na aanleiding van de usability test. Met dit document wordt er een advies gegeven over de mogelijkheden van de applicatie.

7.1 SCHRIJVEN VAN ADVIESPLAN

Na het afronden van het testplan en het verwerken van de testresultaten heb ik een adviesplan opgesteld. Dit document is bedoeld om de kansen en mogelijkheden die het ontwerp heeft inzichtelijk te maken.

Met het testen van het prototype heb ik de fouten van het ontwerp willen onderzoeken en heb ik onderzocht of hij aan de gebruikersbehoeftes voldeed. Het resultaat van het onderzoek wijst uit dat het ontwerp nog enkele verbeteringspunten heeft. Met het adviesplan heb ik deze willen vastleggen met eventuele oplossingen die het ontwerp beter zal maken.

Het schrijven van het plan heb ik met behulp van de testresultaten gedaan. Ik heb het document naast mij gehouden en ben de interview vragen en meetvragen nagegaan. Dit resulteerde in enkele verbeteringspunten maar gaf ook aan dat het ontwerp wel "*Prettig*" werkte.

Het voornaamste probleem in het ontwerp is de slide beweging die de gebruiker moet maken om het menu te voorschijn te halen. Meer over deze conclusies zijn te lezen in de **externe bijlage E**



EVALUATIE

8 EVALUATIE

In deze paragraaf zal ik terug kijken op het proces dat ik doorlopen heb tijdens mijn stage periode.

8.1 PROCES EVALUATIE

INITIATIEFASE

OPSTELLEN VAN AfstUDEERPLAN

In de eerste fase van het project heb ik een afstudeerplan opgesteld die de probleemstelling, doelstelling en resultaat omschrijven.

Dit document is opgesteld om school te vertellen wat het doel en resultaat is van het project. Ook heeft het mij aan het denken gezet over de methodes die ik toe moet passen om tot het eind resultaat te kunnen.

Het opstellen van het afstudeerplan vond ik een lastig proces. Het doel van de opdracht was voor mij helder maar om het proces structuur te geven vond ik moeilijk. Ook het vertalen naar een document dat voor school duidelijk was om inzicht te krijgen in mijn project was een uitdaging.

Bij het opstellen van het document heb ik na gedacht over de methodes die ik zou moeten gebruiken om een multimedia oplossing te bedenken en realiseren. Ik wist van te voren dat de doelgroep moeilijk te omschrijven zouden zijn maar ik wist voor mij zelf wel welke kant ik op wilde gaan. Het voordeel dat ik hier uithaalde was dat het resultaat al een beetje inzichtelijk was maar het gevaar hiervan is dat ik mezelf te misschien te veel hierdoor heb laten leiden. Ondanks dit heb ik mezelf toch over kunnen halen om even van het idee af te stappen en met een open visie het project in te gaan.

DEFINITIEFASE

PLAN VAN AANPAK

In de tweede fase heb ik een plan van aanpak opgesteld. Dit is een vereiste wanneer er gebruik wordt gemaakt van de P6-methode van Roel Grit.

Het document is bedoelt om meer inzicht in het project te krijgen en structuur te brengen aan de opdracht. Met dit document zou ik bij onduidelijkheden of momenten waarin ik het overzicht verloor weer structuur kunnen brengen aan het project.

Ik heb dit document met behulp van het afstudeerplan opgesteld. Dit document bevatte al veel informatie die ik nodig had voor het uitvoeren van de opdracht. Met de checklist die Roel Grit aan de gebruiker geeft heb ik alle aspecten en risico's die komen kijken bij het uitvoeren een project vastgelegd. Bij het bepalen van de structuur heb ik de ontwikkelingsmethode van Jesse James Garrett in de P6-methode verworven. De structuur die ik gekozen heb te gebruiken is achteraf gezien niet geheel passend bij dit project. Ik heb er namelijk voor gekozen om de hele ontwikkelingsmethode in de ontwerpfase van het project uit te voeren. De structuur die ik de volgende keer aan zou willen houden voor het project zou als volgt zijn:

Initiatiefase - Wordt gebruikt om omgeving te verkennen en technieken te kiezen.

Definitiefase - Hier zal het plan van aanpak opgesteld worden.

Ontwerpfase - Deze fase zal vorm geven aan het project met de strategy plane en scope plane.

Vorbereidingsfase - Deze fase gebruik dan om structuur te geven aan het project met de structuren plane en scope plane.

Realisatiefase - En in deze fase zal het project tot stand komen met de surface plane.

Nazorgfase - Als afsluiter van het project zal ik hier alle documenten die de werking en opbouw van het product toelichten met een ontwerprapport en adviesrapport.

Deze structuur vind ik gevoelsmatig beter aansluiten op elkaar dan die ik nu gehanteerd heb. Voor het resultaat zou dit, naar mijn idee, geen verschil zijn. Alleen is dit een manier die logischer lijkt.

ONTWERPFASE

Het analyseren van de doelgroep valt onder de ontwerpmethode van Jesse James Garrett. Omdat ik al contact had met mensen uit de film industrie heb ik makkelijker contact kunnen leggen met de doelgroep.

De keuze om gebruik te maken van **deskresearch** en **field research** was een juiste zet voor het project. Omdat het platform direct moest inspelen op de manier waarop de doelgroep werkt vond ik het belangrijk om persoonlijk contact te leggen met hen. Dit geeft mij de mogelijkheid om direct van de doelgroep te leren en ervoor te zorgen dat ik mezelf meer betrokken voel bij vak.

Het uitvoeren van de **deskresearch** heeft een groot deel bijgedragen aan het begrijpen hoe een film geproduceerd wordt. De stappen die ik hier voor heb gezet waren erg bruikbaar. Omdat ik de doelgroep gevraagd heb om literatuur aan te leveren die zij zelf gebruiken, wist ik zeker dat ik een kwalitatief boek zou ontvangen. Het is namelijk zo dat deze literatuur aangeschreven wordt door de NFA. Zij leiden studenten op tot volwaardige producenten.

Om dit onderzoek te leiden heb ik ervoor gekozen om een hoofd- en deelvraag op te stellen. Deze techniek heb ik eerder gebruikt tijdens een onderzoek en heeft mij goede resultaten gegeven. Ik vond het voor dit project toch moeilijk om de vraagstellingen te bepalen, doordat het vak gebied zeer dynamische is.

Door mezelf toch meer te focussen op het eindresultaat dat ik voor ogen had heb ik uiteindelijk wel een hoofdvraag met deelvragen opgesteld. Tijdens het onderzoek heb ik wel me ogen en oren opgehouden voor een alternatief op het resultaat. Het resultaat waar ik op doel is het online platform wat ik toegelicht heb aan het begin van de strategy plane.

Het uitvoeren van het onderzoek en het vinden van antwoorden op de deelvragen heb ik door middel van **interviews**, **observaties** en **focusgroepen** weten te krijgen. De interviews die ik gehouden heb waren prettig en duidelijk. Diepte-interviews heb ik altijd al fijn gevonden omdat je de doelgroep zo bij het project kan betrekken en echt de wensen van de doelgroep kan onderzoeken. Bij een gesloten interview en een met open vragen wordt er teveel sturing geven. Juist omdat ik al een richt had en open wilde staan voor andere mogelijkheden paste deze manier van interviewen goed bij het onderzoek. Het uitvoeren van de **observaties** heeft mij echt het vak leren kennen. Ik vond het belangrijk voor het project dat ik mezelf bij het vak betrek. Op deze manier kan ik mezelf ook inleven in de gebruiker en beter nadenken over de functionaliteiten die de manier van werken effectief en efficiënt maakt. Als toevoeging op het geheel was het houden van een **focusgroep** erg handig. Ondanks dat het moeilijk is om een grote groep te leiden tijdens een interview was het gebruik van een topic-lijst handig. Ondanks dat het interview toch zijn eigen leven leidt. Heb ik wel een klein beetje sturing kunnen krijgen in het geheel en bewust gezocht naar antwoorden en opmerkingen over deze onderwerpen.

Na het beantwoorden van de deelvragen heb ik de hoofdvraag kunnen beantwoorden met **gebruikersbehoeftes**. Of dit de juiste manier is waarop een onderzoek uitgevoerd moet worden is voor mij niet geheel duidelijk maar het werkte zeer prettig voor dit project. Tijdens het uitwerken van de gebruikersbehoeftes heb ik een omschakeling in het project moeten ervaren door de komst van TheTakes. Omdat ik niet graag verder ga met een project terwijl er een soortgelijk idee al op de markt is en het zonde vind om dubbel werk te verrichten heb ik een **quickscan** uitgevoerd. Op deze manier wilde ik controleren of het platform ook aan de behoeftes van mijn eerder gekozen gebruikers voldeed. Door de brainstorm sessie met Reinier en Niels heb ik goede vraagstukken

kunnen opstellen die gezamenlijk een antwoord zou op de kwestie of ik het product moest meenemen binnen het project of moest laten gaan.

Deze stappen in het proces ervoer ik goed. Het was prettig om steun en een visie vanaf buiten af mee te krijgen. Zelf twijfelde ik aan het project nog en wilde stoppen met afstuderen in deze periode. Met een goede uitkomst heb ik TheTakes mee willen nemen binnen het project.

Om dit te kunnen doen heb ik gekeken op welke manier ik bij kon dragen aan het platform. Het grootste probleem dat ik voor ogen zag was de mobiliteit van de applicatie. Het werken met papieren documenten is naar mijn idee iets wat langzaam moet verdwijnen. Ook zag ik dat er een grote verbetering moest komen in de wijze waarop de crewleden met de producenten communiceerde. Het platform heeft veel te bieden enkel draagt het te weinig bij aan de productiefase. In deze fase is het namelijk gebruikelijk dat de producenten vaak onderweg zijn en op de set door middel van papier met elkaar communiceren over het project.

Na het maken van deze keuze heb ik geprobeerd op de structuur zo veel mogelijk mobiel vriendelijk te maken. Om aan de wensen van de gebruiker te voldoen heb ik extra functionaliteiten die de onderlingen communicatie en werkwijze verbeterd proberen te analyseren met de informatie uit het onderzoek.

Het opstellen van een **user flowchart** inplaats van een architectuur diagram heeft het gebruik van de applicatie een stuk inzichtelijker gemaakt. Een diagram zou voor mij te abstract zijn en een met een user flowchart vond ik dat de structuur en werking concreter werd. Als ik terug kijk op deze techniek heeft hij dit ook gedaan. Bij het opstellen van een structuur heb ik direct nagedacht over de werking en mogelijke indeling van de applicatie.

Na dat dit bepaald heb ben ik **wireframes** gaan ontwerpen. Voor het ontwerpen van de dit tussenproduct heb ik gebruik gemaakt van sketch, het ontwerp programma wat user interface designen makkelijker maakt. Deze manier van ontwerpen was zeer prettig omdat ik makkelijk kon schuiven tussen elementen en ontwerpen.

Toen ik een paar ontwerpen af had heb ik ze voorgelegd bij de doelgroep. Deze stap droeg bij aan de kwaliteits check van het project. Het was fijn dat ik op deze manier kon werken want zo zou kreeg ik een betere basis voor de surfaceplane waarin ik mijn **ontwerpen** heb gemaakt.

Het ontwerpen van een user interface ging even moeilijk omdat er veel informatie was dat de applicatie zou moeten gaan vertonen. Als ik terug kijk op deze fase heb ik te veel aandacht besteed aan dit product, doordat ik meerdere malen opnieuw ben begonnen. Bijna bij elk ontwerp die ik bedacht was ik niet tevreden met de uitkomst. Dit moment ervoer ik toch als zeer frustrerend maar omdat ik uiteindelijk toch de knoop moest doorhakken ben ik stellig door gegaan het ontwerpen. Uiteindelijk heb ik mijn weg hierin kunnen vinden door een gesprek met Reinier. Hij gaf het advies om eens naar design guidelines te kijken van bekende ontwerpers. Het was niet mijn doel om een standaard aan te houden maar guidelines van Google's material design vond ik er fijn uitzien. Deze guidelines heb ik niet geheel gevolgd maar de elementen die ik bruikbaar vond heb ik wel overgenomen. Met deze instelling heb ik uiteindelijk toch een goed ontwerp kunnen maken.

VOORBEREIDINGSFASE

Het opstellen van een **testplan** was veel werk en ik vond het even moeilijk om opnieuw een vraagstelling op te stellen voor het onderzoek. Om het makkelijker te maken heb ik ervoor gekozen om de meest belangrijke aspecten van de applicatie te gebruiken als richtlijnen. De keuze om dit te doen heb ik gemaakt tijdens een gesprek met mijn collega's bij Sin. Het gebruiken van deze richtlijn maakte het stukken makkelijker om tot een bruikbare onderzoeksvraag te komen met deelvragen en meetvragen.

Het resultaat dat deze aanpak heeft opgeleverd vind ik persoonlijk goed om het testplan en usability test te leiden.

REALISATIEFASE

De realisatiefase van het project heb ik besteed aan het maken van een **prototype** en een testplan. Omdat ik vaker met sketch werkte en hier al eerder mee gewerkt had wist ik ook van het bestaan van Marvelapp. Deze online prototyping tool werkt samen met het programma en maakt het maken van een prototype zeer gemakkelijk. De keuze om deze tool te gebruiken was voor dan ook makkelijk te maken. Ik heb als ik terug kijk op dit proces ook geen op of aanmerking over de wijze waarop ik dit heb uitgevoerd.

Toen ik de prototype af had heb het testplan gebruikt om de prototype te testen op zijn functionaliteit en gebruikersvriendelijkheid. Om het product te testen heb ik ervoor gekozen om een stille ruimte te gebruiken. De eerste omgeving die bij mij naar binnen schoot was de Openbare Bibliotheek. Omdat de testpersonen niet allen in Den Haag wonend zijn was dit het meest praktische. Amsterdam en Den Haag hebben beide een rustige en fijne bibliotheek waar ik in een stille ruimte kan zitten. Door in een grote ruimte te gaan zitten hoopte ik erop dat de testpersoon geen druk voelde tijdens de test en naar mijn idee hebben zij dit niet zo ervaren. Als dit nog eens zou moeten gebeuren zou ik het niet anders doen.

NAZORGFASE

Na het testen van de prototype met het testplan heb ik de resultaten gebruikt om een **adviesplan** te schrijven. Het schrijven van dit document en ik aan de hand van de test resultaten en eigen ervaring met de applicatie en ontwikkeling geschreven. De resultaten uit het onderzoek waren erg duidelijk en hebben geleid tot een duidelijk advies. Bij het maken van de prototype en het zelf testen hiervan zag ik al een paar tekortkoming in het ontwerp. Dit is gelukkig ook terug gekomen in de test resultaten. Het bevestigde al mijn vermoedens en heeft tot een goed advies vanuit de gebruiker geleid.

8.2 PRODUCT EVALUATIE

In deze paragraaf zal ik de op te leveren producten die omschreven worden in het afstudeerplan evalueren.

PLAN VAN AANPAK

Ik heb voor het plan van aanpak, het grootste deel direct kunnen overnemen uit het afstudeerplan, waardoor het niet veel werk was. In dit project heb ik mij te weinig aan dit document gehecht, omdat ik al eerder over de aanpak van het project had nagedacht bij het opstellen van het afstudeerplan.

Tijdens het project heb ik het eindresultaat moeten bijstellen, omdat ik gebruik gemaakt heb van het platform TheTakes. Nadat ik hiervoor gekozen had heb ik geen nieuwe plan van aanpak opgesteld, wat wel praktischer was geweest. Met de planning die ik had en de technieken die ik van te voren had bepaald heb ik niet het verdere project kunnen uitvoeren. Binnen het project was dit geen probleem alleen bij het opstellen van mijn documentatie was dit niet prettig. Het heeft mij veel verschillende losse documenten opgeleverd doordat de een verkeerde planning hanteerde en activiteiten soms tegelijk ging uitvoeren. Halverwege ben ik ook geswitcht van methode of techniek en heb ik deze wel volledig uitgevoerd. Dit heeft geen gevolgen gehad voor het resultaat enkel voor mijn persoonlijke planning.

DOELGROEPANALYSE

De onderzoeksfase van het project was een lastig fase. Het onderzoek resulteerde in een berg aan informatie en het prioriteren van deze informatie vond ik lastig. De film industrie is, in mijn ogen, een organisch vakgebied. Het verandert en vormt zich continue. Er zijn weinig afspraken, enkel schema's, functies en fases die een film ondergaat. Een standaard voor de schema's bestaat niet en de functies zijn ook niet overal hetzelfde. Ondanks dit heb ik toch een goed document kunnen opstellen dat een duidelijk beeld geeft van de behoeften en de manier van werken.

USE CASE DIAGRAM

Het met maken van een use case diagram is niet uitgevoerd in het project. Er is voorgekozen om user stories schrijven en te ondersteunen met user flowcharts. Deze wijziging is gemaakt omdat ik geen complete platform meer ging ontwikkelen, maar een mobiel ontwerp voor TheTakes met prototype. Het gebruik van een use case diagram zou niet nodig zijn aangezien de functionaliteiten en de structuur van het platform al bepaald zijn.

ARCHITECTUREN DIAGRAM

Na het afronden van de doelgroepanalyse en het bepalen van de gebruikersbehoeften ben ik een structuur voor de applicatie gaan bedenken. In eerste instantie zou het project een volledig platform opleveren die het project doel zou vervullen. Tijdens het project ben ik van richting veranderd maar niet van doel. Het resultaat is nog steeds "een multimediale oplossing die de manier van werken efficiënt en effectief maakt".

Als alternatief op deze techniek heb ik gebruik gemaakt van **user flowchart**, die de structuur visueel inzichtelijk maakt. Deze methode paste naar mijn mening beter bij het project omdat ik wilde inspelen op een bestaande structuur. Met deze techniek heb ik de werking van de huidige structuur en de wijze waarop ik er mee om zou gaan, als interaction designer, overzichtelijker kunnen maken.

Het resultaat past ook goed bij het project en sluit aan bij de technieken die ik daarnaast gebruik hebt. De keuze om **user stories** te gebruiken vond ik goed passen bij deze techniek. Het doel van de user stories binnen het project was de gebruikersbehoeften tekstueel sterker te maken. Deze

verhalen heb ik ook direct kunnen gebruiken bij het bepalen van de user flowchart. Zelf ben ik wel te spreken over deze aanpak en is zeker voor herhaling vatbaar.

WIREFRAMES

Ik ben zeer tevreden over de wireframes die ik heb ontworpen. Het vragen van feedback aan de doelgroep en mijn collega's voegde veel wat toe aan dit proces. Zonder deze feedback weet ik niet of ik de juiste keuzes gemaakt zou hebben voor het ontwerp.

Als interaction designer ervaar ik mezelf als een eigenwijs persoon maar met het terugkoppelen van de ontwerpen heb ik mij hiervan los kunnen maken.

ONTWERPRAPPORT

Het ontwerprapport dat ik geschreven heb omschrijft de werking en standaarden van de applicatie. Ik ben wel tevreden met het rapport alleen had ik graag iets meer toelichting willen geven over de visuele keuzes die ik heb gemaakt voor het ontwerp.

CLICKABLE PROTOTYPE

Ik ben zeer tevreden over de wijze waarop ik het prototype heb gemaakt. Het gebruik van sketch maakt het omzetten van illustraties tot een clickable prototype erg makkelijk. Nadat ik dit had met de Marvelapp heb ik het ontwerp op mijn mobiele telefoon kunnen testen. Voor de usability test had ik ervoor gekozen om een iPhone 6 te gebruiken.

Marvelapp biedt een mogelijkheid aan om een link naar de gebruiker te sturen en deze op te slaan. Met deze mogelijkheid kan ik de bewegingssuggesties kunnen nabootsen. Zo was het ook mogelijk om een slide beweging te maken om het menu uit de linkerzijde van het scherm tevoorschijn te halen voor gebruik. Dit maakt de prototype realistisch.

TESTPLAN

Het testplan is geschreven om de werking en het ontwerp van de prototype te testen op hun gebruikersvriendelijkheid en functionaliteit. Dit plan heb ik samengesteld door een vraagstelling te gebruiken om het onderzoek te leiden en meetvragen te bedenken om het product te testen. Na het uitvoeren van de test heb ik de resultaten hierin verwerkt. Ik ben wel te spreken over de resultaten maar de wijze waarop ik het gedocumenteerd heb minder. Ondanks dit heb ik wel bruikbare conclusies kunnen schrijven die de zullen samen antwoordt geven op de hoofdvraag van het onderzoek. Na het beantwoorden van de vraag heb ik een adviesplan opgesteld.

ADVIESPLAN

Het adviesplan wat ik geschreven heb geeft een goedbeeld van de mogelijkheden die de applicatie te bieden heeft. Ik heb ervoor gekozen om ook de verbeteringspunten in het verslag mee te nemen zodat er een tweede versie van het ontwerp uitgebracht kan worden. Het advies omschrijft de resultaten van het testplan, de vorm waarin het ontwikkeld zal moeten worden en het advies over een eventuele tweede versie.

8.3 AANTONEN VAN HET BEHALEN VAN DE COMPETENTIES

In deze paragraaf zal ik de competenties uit het afstudeerplan terugkoppelen aan het project.

DOELGROEPANALYSE OPSTELLEN

Voor het onderzoek van het project heb ik in totaal vijf interviews en twee observaties op een draaidag uitgevoerd. Met deze technieken heb ik mijzelf bij het vak en de doelgroep kunnen betrekken.

VORMGEVING ONTWERPEN

Bij het ontwerpen en vormgeven van de applicatie heb ik gebruik gemaakt van user flowcharts om de werking te visueel inzichtelijk te maken en high

USABILITY TEST OPZETTEN EN UITVOEREN

Het uitvoeren van een usability test draagt bij aan het verbeteren van de gebruikersvriendelijkheid van de applicatie in de testfase. In het adviesplan zal een gepaste oplossing bedacht worden voor de te verbeteren resultaten.

INNOVATIEF DENKEN

De applicatie dat ik ontwerpen heb speelt in op een bestaand platform. In eerste instantie zou er een multimedia oplossing ontworpen worden dat het werk efficiënt en effectief maakt. Tijdens het project heb ik kennis gemaakt met een platform dat aansluit bij de wensen van de gebruikers. In plaats van een eigen platform te ontwikkelen dat lijkt op dit product heb ik ervoor gekozen om in te spelen op een grote tekortkoming. De mobiliteit van het platform ontbrak en de doelgroep analyse wijst uit dat hier een grote meerwaarde in zit.

Literatuur

Boeken

Grit, R (2012). Projectaanpak in 6 stappen. Groningen, Nederland, Noordhoff Uitgevers B.V. (ISBN 13: 9789001809645).

Garrett, J (2010). The Elements of User Experience. Groningen, Nederland, Noordhoff Uitgevers B.V. (ISBN 13: 9780321683687).

Verhoeven, N. (2011). Wat is onderzoek ?. New York, United States. Pearson Education (ISBN 13: 9789059316713).

Croon, C., & Bosklopper, S. (2013). Films produceren - Handboek voor professionals. Delft, Nederland: Eburon Uitgeverij. (ISBN 13: 9789072219626).

Te Nuijl, D. (2011). Handboek voor productieleiders. Den Haag, Nederland: Boom Lemma Uitgevers. (ISBN 13: 9789059316171).

Internetbronnen

ONDERZOEK

Havistencompetent, Hoofd- en deelvragen. Geraadpleegd van <http://www.havistencompetent.nl/formulieren/hoofddeelvragen.doc>

THETAKES

Filmmaking process explained in one article. (2014). Geraadpleegd van http://www.thetakes.com/blog/filmmaking_explained

JAKOB NIELSEN

Nielsen, J (1995). 10 Usability Heuristics for User Interface Design. Geraadpleegd van <http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

USER STORIES

de Swart, N. User-stories. Geraadpleegd van <http://www.reaco.nl/blog/user-stories/>

Chillico, User-Stories. Geraadpleegd van <http://www.chilico.nl/artikelen/businessrequirements/userstory.html>

STRUCTUUR

Webstyleguide, Information Architecture. Geraadpleegd van <http://webstyleguide.com/wsg3/3-information-architecture/3-site-structure.html>