

GUI Guidelines voor Site-C

Inhoudsopgave

HOE MOETEN DEZE GUIDELINES WORDEN GEBRUIKT	4
OVERWEGINGEN VOOR HET TOEPASSEN VAN DE GUIDELINES	4
1. VORMGEVING GUIDELINES - DE BASIS	5
1.1 Stel de gebruikersbehoefte vast	5
1.2 Gebruik niet alleen kleuren om informatie over te brengen	5
1.3 Betrek gebruikers bij vaststellen gebruikersbehoefte	5
1.4 Begrijp de gebruikers en voldoe aan hun verwachtingen	6
1.5 Vermijd rommelige lay-outs	6
1.6 Stel voor het ontwerpen doelen op	7
1.7 Gebruik simpele achtergrondaftbeeldingen	7
1.8 Zorg voor een tekstuele link bij de klikbare afbeeldingen	7
1.9 Zorg ervoor dat afbeeldingen op de pagina de downloadtijd niet langer maakt ...	7
1.10 Leg de focus op prestaties hoger dan de voorkeur van het ontwerp	7
1.11 Hou rekening met User Interface problemen	8
1.12 Maak objecten na van de ‘echte wereld’	8
2. VORMGEVING GUIDELINES - IN DETAIL	9
2.1 Knoppen	9
2.2 Dropdown lists	9
2.3 Links	9
2.4 Tabbladen	10
2.5 Textboxes	11
2.6 Boomstructuren	11
3. INTERACTIE GUIDELINES - DE BASIS	12
3.1 Plaats belangrijke items consistent op de pagina	12
3.2 Maak volgorde van acties duidelijk	12
3.3 Onderscheid verplichte en optionele invoervelden	12
3.4 Geef knoppen een duidelijke titel	12
3.5 Ontwerp formulieren voor de gebruikers met een helpfunctie	12
3.6 Standaardiseer taakherhalingen	12
3.7 Voorzie gebruikers van feedback wanneer ze moeten wachten	13
3.8 Verminder de werklast van de gebruiker	13
3.9 Waarschuw de gebruiker voor een time out	14
3.10 Differentieer en groepeer navigatie-elementen	14
3.11 Geef invoervelden een duidelijke titel	14
3.12 Minimaliseer het aantal klikken of pagina’s	15
3.13 Gebruik Radiobuttons voor elkaar uitsluitende selecties	15
3.14 Gebruik goede beschrijving van tabblad labels	15
3.15 Presenteer tabbladen op een effectieve manier	15
4. INTERACTIE GUIDELINES - IN DETAIL	16

5. INFORMATIE GUIDELINES - DE BASIS	17
5.1 Gebruik zinvolle linktitels	17
5.2 Zorg voor bruikbare zoekresultaten.....	17
5.3 Gebruik tekst voor links.....	17
5.4 Highlight belangrijke teksten	18
5.5 Geef tekstequivalenten voor niet-tekstuele elementen	18
5.6 Gebruik de gebruikers terminologie in de helpdocumentatie	18
5.7 Gebruik Headings in de juiste volgorde van HTML	18
5.8 Schrijf instructies bevestigend.....	19
5.9 Gebruik afbeeldingen als ondersteuning om iets uit te leggen	19
6. INFORMATIE GUIDELINES - IN DETAIL.....	20
6.1 Tooltips en Infotips	20

HOE MOETEN DEZE GUIDELINES WORDEN GEBRUIKT

Succesvol gebruik van de guidelines is afhankelijk van hoe ze worden gebruikt binnen Site-C. Gewoon het verstrekken van de guidelines voor ontwerpers, beheerders en programmeurs zal niet genoeg zijn om het gebruik van de guidelines te bevorderen, de guidelines zullen moeten worden nageleefd door de ontwerpers, beheerders en de programmeurs wil het succes hebben.

De guidelines bieden voordelen bieden aan twee belangrijke doelgroepen:

■ Beheerders

De guidelines zullen beheerders een goed en diep overzicht in het brede scala van usability geven. De guidelines voorzien ook beheerders met een 'standaard van usability' voor hun programmeurs. Beheerders kunnen verzoeken dat programmeurs relevante delen van de guidelines te volgen en kunnen gebruik maken van de guidelines om prioriteiten te stellen. Bijvoorbeeld, tijdens een project waarbij de oplevertermijn kort is en de programmeurs snel iets moeten opleveren.

■ Programmeurs

Programmeurs welke de het project ontwikkelen hebben wat aan deze guidelines omdat zij tijdens het programmeren dan een guideline hebben waar zij zich aan moeten houden en daardoor minder fouten maken als er op korte termijn iets moet worden opgeleverd.

OVERWEGINGEN VOOR HET TOEPASSEN VAN DE GUIDELINES

De guidelines zijn bedoeld om het ontwerp en de bruikbaarheid van informatie van het Site-C CMS te verbeteren. Bij gebruik van de guidelines, is het handig om te herinneren dat:

■ Binnen elk hoofdstuk van dit document, zijn de guidelines gerangschikt naar hun relatieve belang. Dat wil zeggen, de belangrijkste guidelines staan in het begin van een hoofdstuk en de minder belangrijke staan richting het einde.

■ De guidelines wellicht niet van toepassing op alle doelgroepen en contexten. Bijvoorbeeld, kunnen zij niet van toepassing zijn op een CMS die gebruikt wordt door mensen met een lage leesvaardigheid. In het algemeen, zijn deze guidelines van toepassing op een Nederlandstalig CMS en zijn de guidelines ontworpen voor volwassenen, die tussen de 18 en 75 jaar.

1. VORMGEVING GUIDELINES - DE BASIS

1.1 Stel de gebruikersbehoefte vast

Guideline: Gebruik alle beschikbare middelen om de gebruikersbehoefte beter vast te stellen

Toevoeging: Hoe meer er informatie wordt ingewonnen bij de gebruikers van een website of CMS, des te beter kunnen ontwikkelaars de gebruikersbehoefte beter begrijpen. Hoe meer informatie dat wordt uitgewisseld tussen de ontwikkelaars en de gebruikers, des te hoger de kans is op een succesvolle website of CMS. Dit kan worden gedaan door interviews en enquêtes af te nemen met gebruikers(groepen), helpdesk lijnen open te stellen, beurs ervaringen op doen, door te kijken naar concurrerende websites of CMS, etc. Succesvolle projecten vereisen tenminste vier, maar gemiddeld vijf, verschillende bronnen van informatie.

De verzamelde informatie van de uitwisseling met de gebruikers kan worden gebruikt voor het bouwen van use cases. Use cases beschrijven de dingen die de gebruikers willen en nodig hebben om meer te kunnen doen met de website of het CMS.

1.2 Gebruik niet alleen kleuren om informatie over te brengen

Guideline: Zorg ervoor dat alle informatie welke wordt overgebracht naar de gebruiker met kleur, ook beschikbaar is zonder kleur.

Toevoeging: Gebruik nooit kleur als enige indicator voor kritische activiteiten. Ongeveer 8% van de mannen en ongeveer 50% van de vrouwen hebben moeite met het zien van kleuren in een het groene gedeelte van het spectrum.

Om hierin tegemoet te komen moeten ontwerpers:

1. Kleurencombinaties selecteren welke onderscheiden kunnen worden door gebruikers met kleur tekortkomingen;
2. Gebruik maken van hulpmiddelen om te zien wat webpagina's tonen als het wordt bekeken door mensen met kleur tekortkomingen;
3. Ervoor zorgen dat de lichtheid van contrasten tussen voorgrond en achtergrond hoog is;
4. De helderheid van het contrast tussen kleuren aan beide zijden van het spectrum vergroten (bijvoorbeeld blauw en rood);
5. Een combinatie van lichte kleuren van beide uiteinden van het spectrum met donkeren kleuren uit het midden van het spectrum vermijden.

1.3 Betrek gebruikers bij vaststellen gebruikersbehoefte

Guideline: Betrek de gebruikers voor het verbeteren van de gebruikersbehoefte met betrekking tot de nauwkeurigheid en volledigheid van de websites of het CMS.

Toevoeging: Een van de basisprincipes van user-centered design, is de vroegtijdige en voortdurende focus op gebruikers. Om deze reden is betrokkenheid van de gebruikers uitgegroeid tot een algemeen aanvaard begrip in de ontwikkeling van bruikbare systemen. Het betrekken van de gebruikers heeft het meeste waarde wanneer het er wordt geprobeerd om de

EXTERNE BIJLAGEN – GUI GUIDELINES

nauwkeurigheid en volledigheid van de behoeftes van de gebruikers te verbeteren. Het is ook nuttig om ongebruikte of weinig gebruikte systeem functies te voorkomen.

1.4 Begrijp de gebruikers en voldoe aan hun verwachtingen

Guideline: Zorg ervoor dat de website of het CMS aan de verwachtingen van de gebruikers voldoet, vooral met betrekking tot navigatie, inhoud en de indeling van de pagina.

Toevoeging: Gebruikers definiëren gebruiksvriendelijkheid als hun perceptie van hoe consistent, efficiënt, productief, georganiseerd, makkelijk te gebruik, intuïtief en eenvoudig het is om taken uit te voeren binnen een systeem.

Het is belangrijk voor ontwerpers om een goed begrip van de verwachtingen van de gebruikers te ontwikkelen via taakanalyses en andere onderzoeken. Gebruikers kunnen verwachtingen hebben gebaseerd op hun voorkennis en ervaringen. Gebruikers handelen op hun eigen verwachtingen, zelfs wanneer er aanwijzingen zijn op het scherm om deze verwachtingen te bestrijden.

Het gebruik van bekende opmaak en navigatie maakt het voor de gebruikers gemakkelijker te leren en te denken aan de lay-out van een pagina. Het is het beste om te veronderstellen dat een bepaald percentage van de gebruikers niet vaak gebruik maakt van websites of een CMS en daarom niet genoeg efficiënt leert om te gaan met websites of CMS, daarom is het gebruik van een bekende opmaak en navigatie belangrijk voor alle gebruikers.

1.5 Vermijd rommelige lay-outs

Guideline: Maak pagina's niet rommelig voor de gebruikers

Toevoeging: Rommelig is wanneer overtollige items op een pagina leiden tot een achteruitgang van de prestaties wanneer er wordt gezocht naar bepaalde informatie. Op een overzichtelijke pagina zijn alle belangrijke items duidelijk zichtbaar en beschikbaar..

1.6 Stel voor het ontwerpen doelen op

Guideline: Stel duidelijke primaire doelstellingen van de website of het CMS op voordat er begonnen wordt aan het ontwerpproces.

Toevoeging: Voordat er wordt begonnen met ontwerpen, moeten de primaire doelstellingen zijn vastgesteld. Doelen bepalen doelgroep, inhoud, functie en de look en feel van een website of CMS.

1.7 Gebruik simpele achtergrondafbeeldingen

Guideline: Gebruik achtergrondafbeeldingen mondjesmaat en zorg ervoor dat ze vooral eenvoudig zijn. Zeker als ze worden gebruikt achter de tekst.

Toevoeging: Achtergrondafbeeldingen kunnen het moeilijk maken voor gebruikers om tekst te lezen als de achtergrondafbeelding op de kleur van de tekst lijkt. Een enkele, grote of complexe achtergrondafbeelding kan de downloadsnelheid van de pagina aanzienlijk verlagen.

1.8 Zorg voor een tekstuele link bij de klikbare afbeeldingen

Guideline: Zorg ervoor dat alle afbeeldingen welke aanklikbaar zijn, een tekstlabel hebben of gemakkelijk te begrijpen is door gebruikers.

Toevoeging: Zo nu en dan zijn er gebruikers welke niet genoeg gebruik maken van een afbeelding om de betekenis van de afbeelding te begrijpen of te onthouden. Zorg ervoor dat afbeeldingen en de bijbehorende teksten dicht bij elkaar staan zodat gebruikers effectief gebruik kunnen maken van de afbeelding. Daarnaast moet een alt-tekst begeleiden bij elke afbeelding.

1.9 Zorg ervoor dat afbeeldingen op de pagina de downloadtijd niet langer maakt

Guideline: Neem maatregelen om ervoor te zorgen dat de afbeeldingen op de pagina niet de pagina onnodig langzaam laten downloaden.

Toevoeging: Frustratie bij gebruikers ontstaat naarmate de lengte van de downloadtijd van een pagina toeneemt. Gebruikers tolereren minder als ze menen dat de taak gemakkelijk zou moeten zijn voor de computer. Om de downloadsnelheid van de pagina sneller te maken, is het aan te raden om gebruik te maken van kleine afbeeldingen of afbeeldingen op lage kwaliteit op de pagina te plaatsen.

1.10 Leg de focus op prestaties hoger dan de voorkeur van het ontwerp

Guideline: Als de prestaties hoger moeten zijn voor gebruikers, maak dan beslissingen over de inhoud, vorm, interactie en navigatie voor het besluit van de te gebruiken kleuren of andere decoratieve afbeeldingen.

EXTERNE BIJLAGEN – GUI GUIDELINES

Toevoeging: Leg de focus op het bereiken van een hoge mate van productiviteit van de gebruiker voor dat er een besluit wordt gemaakt over het ontwerp. Grafische snuffjes hebben de neiging om weinig effect te hebben op de gebruikers welke voor de snelheid en prestaties van de site gaan.

1.11 Hou rekening met User Interface problemen

Guideline: Hou rekening met User Interface problemen tijdens het ontwerpproces.

Toevoeging: Hou rekening met een hoog aantal usability-gerelateerde problemen tijdens het ontwerpen van een website of CMS. Deze kunnen onder andere bestaan uit: de context waarbinnen bepaalde gebruikers de website of het CMS zullen bezoeken, de verschillende niveaus van ervaring bij de gebruikers, de type taken welke de gebruikers uit moeten voeren, de computer- en verbindingssnelheden de gebruiker heeft voor het bezoeken van een internetpagina, evaluatie van prototypes en de resultaten van de usability tests.

1.12 Maak objecten na van de ‘echte wereld’

Guideline: Gebruik afbeeldingen die lijken op de echte wereld objecten indien nodig.

Toevoeging: Afbeeldingen (knoppen en tabs) worden aangezien worden als link als de ontworpen zijn als objecten uit de echte wereld. Als dit niet wordt gedaan dan is de kans groter dat gebruikers de afbeelding niet aanzien voor een knop of tab waarop geklikt kan worden en zal er moeten worden gebruik gemaakt van een beschrijvende titel.

2. VORMGEVING GUIDELINES - IN DETAIL

2.1 Knoppen

Guidelines:

1. Als een knop meerdere malen voor komt op een pagina, zorg dan dat deze gelijk zijn aan elkaar, zowel qua formaat en tekstlabel.
2. Voor knoppen met een tekstlabel, gebruik een minimale breedte en hoogte van de knop.
3. Vermijd het combineren van tekstlabels en afbeeldingen op knoppen. De combinatie van tekst en afbeeldingen op een knop zorgen meestal voor een rommelig gezicht en geen verbetering voor de begrijpbaarheid van de knop. Gebruik alleen een combinatie van tekst en een afbeelding op een knop als de afbeelding op zichzelf niet voldoende te begrijpen is en daarom ondersteuning van een tekstlabel nodig heeft zodat de gebruikers beter kunnen visualiseren wat het resultaat zal zijn als zij op de knop drukken.
4. Gebruik geen knoppen om iets in te stellen. Gebruik hiervoor radiobuttons of checkboxes in de plaats van een knop. Knoppen zijn alleen voor het initiëren van acties (zoals het opslaan van iets).

2.2 Dropdown lists

Guidelines:

1. Sorteer items in een dropdown list in een chronologische volgorde, zoals het samen plaatsen van sterk gerelateerde items, het als eerst plaatsen van de meest voor de hand liggende optie of het ordenen door middel van alfabetische volgorde.
2. Plaats opties die verantwoordelijk zijn voor alles of niets te selecteren in het begin van de lijst, ongeacht de sorteervolgorde van de overige items.
3. Gebruik geen blanco lijst items, gebruik metaopties hiervoor in de plaats. (bijvoorbeeld (None)) Gebruikers weten niet goed om te gaan met een lege plaats in de lijst.
4. Gebruik voorbeelden bij lijst items wanneer het beter is om beelden te laten zien dan alleen tekst. (denk hierbij aan het kiezen van een lettertype)
5. Selecteer de veiligste optie als standaard, is dit niet van belang dan moet de meest waarschijnlijke of handige optie als standaard worden geselecteerd.
6. Kies een breedte die geschikt is voor de langste regel uit de lijst. Bij dropdown lists kan niet horizontaal worden gescrold.

2.3 Links

Guidelines:

EXTERNE BIJLAGEN – GUI GUIDELINES

1. Voor navigatie links, maak gebruik van verschillende kleuren voor bezochte en niet bezochte links. De bezochte kleur is belangrijk om aan te geven waar gebruikers al zijn geweest. Hiermee voorkom je dat ze onbedoeld het opnieuw openen.
2. Voor andere vormen van link moet er geen gebruik worden gemaakt van bezochte link kleuren. Dan is er niet voldoende waarde voor de gebruiker om dat te weten.
3. Maak geen gebruik van gekleurde tekst dat geen link is, hiermee voorkom je verwarring bij de gebruiker. Gebruik voor deze tekst een dikgedrukte of schuine tekst.
4. Gebruik achtergrond kleuren die goed in contrast staan met de links.
5. Voor links die een primaire taak uitvoeren moet de gebruiker een visuele aanwijzing krijgen zodat de link kan worden herkend. Dit kan bijvoorbeeld zijn: onderstrepen, hovers of afbeeldingen.
6. Voor links moet niet alleen van afbeeldingen gebruik worden gemaakt. Plaats deze altijd met een ondersteunende tekstlabel zodat gebruikers weten dat er een link is geplaatst.

2.4 Tabbladen

Guidelines:

1. Gebruik horizontale tabbladen als:
 - a. Er gebruik wordt gemaakt van zeven of minder tabbladen.
 - b. Alle tabbladen op één rij passen.
2. Gebruik verticale tabbladen als:
 - a. Er meer dan acht tabbladen zijn..
 - b. Als bij het gebruik van horizontale tabbladen er meer dan één rij moet worden gebruikt.

2.5 Textboxes

Guidelines:

1. Beperk de lengte van het invoeren van tekst wanneer dat kan. Bijvoorbeeld, als de input een getal van maximaal drie cijfers mag bevatten, zorg dan ook dat de textbox een maximale lengte heeft van 3 karakters.
2. Als de textbox is voor een pad waar bestand staat, gebruik dan altijd een browse knop.
3. Overweeg het gebruik van een witte achtergrondkleur voor grote, multi-regel textboxes. Een witte achtergrond maakt het voor de gebruiker makkelijker om de tekste te lezen.
4. Alle textboxes worden geplaatst in combinatie met een tekstlabel. Schrijf het label als een woord of zin.

2.6 Boomstructuren

Guidelines:

1. Zorg ervoor dat als een item is geselecteerd uit de boomstructuur, dat deze gehighlight wordt, zelfs wanneer de focus daar niet meer op ligt.
2. Als een boomstructuur dient als overzicht zorg dan dat alleen de hoogst gelegen pagina's zicht baar zijn.
3. Vermijd de presentatie van lege boomstructuren. Als een boom wordt gecreëerd zorg dan dat het systeem de boom zo ziet dat als er nog geen onderliggende structuur in zit deze ook niet wordt getoond.
4. Gebruik een natuurlijke hiërarchische structuur, die vertrouwd is voor de meeste gebruikers.
5. Kies een boomstructuur breedte die ervoor zorgt dat horizontaal scrollen voorkomt wanneer de boom volledig is uitgeklapt.
6. Kies een boomstructuur hoogte dat onnodige verticaal scrollen elimineert.

3. INTERACTIE GUIDELINES - DE BASIS

3.1 Plaats belangrijke items consistent op de pagina

Guideline: Plaats belangrijke, aanklikbare items in dezelfde, en dichterbij de bovenkant van de pagina, waar de locatie duidelijk is voor gebruikers.

Toevoeging: Gebruikers zullen proberen te anticiperen waar items zullen verschijnen op hun scherm. Ze zullen beginnen met ‘zoeken’ van een pagina voordat de lay-out is geladen op hun scherm. Wanneer items op de pagina op dezelfde plaats blijven, kunnen gebruikers sneller hun taken te doen.

3.2 Maak volgorde van acties duidelijk

Guideline: Zorg ervoor dat de beschrijving van acties of taken die een natuurlijke orde of volgorde hebben (zoals: montage-instructies, een helpdocumentatie, enz.), de structuur van duidelijkheid en consistentie.

Toevoeging: Op tijd gebaseerde volgordes zijn gemakkelijk te begrijpen door gebruikers. Dwing gebruikers niet tot het verrichten van taken welke op een te hoog tempo liggen of een ongebruikelijke of lastige volgorde hebben.

3.3 Onderscheid verplichte en optionele invoervelden

Guideline: Onderscheid duidelijk en consequent tussen de verplichte en optionele invoervelden.

Toevoeging: Gebruikers moeten in staat zijn om gemakkelijk te onderscheiden welke invoervelden verplicht en optioneel zijn.

3.4 Geef knoppen een duidelijke titel

Guideline: Zorg ervoor dat een knop een duidelijke titel heeft en de actie van de knop ondersteund.

Toevoegen: De titel van een knop dient duidelijk aangegeven te zijn en de omschrijving van de knop dient conform te staan aan de actie welke de knop uitvoert.

3.5 Ontwerp formulieren voor de gebruikers met een helpfunctie

Guideline: Zorg ervoor dat gebruikers met behulp van een ondersteunende technologie (bijvoorbeeld een helpfunctie) een online formulier kan invullen en versturen.

Toevoeging: Veel van de verzamelde informatie via het internet is verzameld met behulp van online formulieren. Alle gebruikers zouden alle formulieren moeten kunnen invullen en mee om moeten kunnen gaan.

3.6 Standaardiseer taakherhalingen

EXTERNE BIJLAGEN – GUI GUIDELINES

Guideline: Sta gebruikers toe om taken uit te voeren in dezelfde volgorde en manier in vergelijkbare omstandigheden.

Toevoeging: Gebruikers leren bepaalde herhalingen in handelingen, en presteren het beste wanneer er een taak op een vertrouwde wijze kan worden herhaald. Bijvoorbeeld het invullen van een geboortedatum of vertrekdatum invullen op dezelfde manier op een hele website.

3.7 Voorzie gebruikers van feedback wanneer ze moeten wachten

Guideline: Geef gebruikers de juiste feedback wanneer ze moeten wachten.

Toevoeging: Als het opslaan van een bewerking minder dan 10 seconden duurt, toon dan een zandloper om de status aan te geven. Wanneer het opslaan zestig seconden of langer duurt, maak dan gebruik van een proces indicator die de voortgang van de taak laat zien.

3.8 Verminder de werklast van de gebruiker

Guideline: Wijs functies toe om voordeel te halen uit de samengaannde sterke punten van computers en gebruikers.

Toevoeging: Laat de computer zoveel mogelijk taken overnemen als mogelijk, zodat gebruikers zich kunnen concentreren op het uitvoeren van taken waarbij het nodig is een menselijke verwerking of inbreng te hebben. Bijvoorbeeld: het herinneren van gebruikersnamen en rekenommen.

3.9 Waarschuw de gebruiker voor een time out

Guideline: Laat gebruikers weten wanneer de gebruiker automatisch wordt uitgelogd wanneer er geen activiteit meer is op de pagina en waarschuw de gebruiker op tijd voordat de tijd verstrijkt zodat de gebruiker meer tijd kan krijgen.

Toevoeging: Sommige pagina's hebben een automatische time out na een bepaalde tijd. Pagina's waarbij een automatische time out is ingesteld zorgen ervoor dat een gebruiker een taak binnen een gestelde tijd moet uitvoeren omdat anders de gebruiker daarna geen gebruik meer kan maken van een pagina, dit kan tot vervelende situaties lijden als de gebruiker langzaam is met lezen of invoeren van gegevens. Om te voorkomen dat de gebruiker geen gebruik meer kan maken van zo'n pagina, moet de gebruiker worden gewaarschuwd dat de sessie gaat verlopen.

3.10 Differentieer en groepeer navigatie-elementen

Guideline: Maak duidelijk onderscheid tussen verschillende navigatie-elementen, maar groepeer en plaatse ze in een consistente en gemakkelijk te vinden plaats op elke pagina.

Toevoeging: Maak een gemeenschappelijke navigatie om gebruikers te helpen bij het leren en gebruiker van de navigatiestructuur van de website of CMS. Gebruik dezelfde navigatie op alle pagina's door consequent het menu op dezelfde plaats te positioneren. Zijn er meerdere navigatie-elementen, maak dan duidelijk onderscheid tussen de elementen. Groepering verminderd de tijd die de gebruiker nodig heeft om te lokaliseren en te identificeren. Zorg ervoor dat gebruikers geen afleiding hebben door het label van een link. De beste manier waarop dit kan worden gedaan is door verticale lijsten toe te passen in de navigatie-elementen.

3.11 Geef invoervelden een duidelijke titel

Guideline: Geef een duidelijke titel voor elk invoerveld om gebruikers te helpen begrijpen wat gewenste invoer moet zijn.

3.12 Minimaliseer het aantal klikken of pagina's

Guideline: Om gebruikers efficiënt te laten vinden wat ze willen, ontwerp dan zodat de meest voorkomende taken succesvol kunnen worden afgerond in het minst aantal klikken.

Toevoeging: Belangrijke informatie of functies moeten zo dicht mogelijk bij de startpagina worden getoond van de website. Dit vermindert de noodzaak voor gebruiker om diep in het systeem te moeten zoeken voordat ze bij hun doel komen. Hoe meer stappen (of klikken) gebruikers moeten maken om de gewenste informatie te vinden, des te groter de waarschijnlijkheid dat de gebruikers zullen afhaken of de verkeerde keuze maken. In het meest optimale geval is belangrijke informatie of belangrijke functies binnen twee of drie klikken verwijderd van de startpagina.

3.13 Gebruik Radiobuttons voor elkaar uitsluitende selecties

Guideline: Geef radiobuttons weer wanneer gebruikers moeten kiezen tussen een antwoord uit een lijst welke elkaar uitsluiten.

3.14 Gebruik goede beschrijving van tabblad labels

Guideline: Zorg ervoor dat het tabblad duidelijk is omschreven van hun functie of bestemming.

Toevoeging: Gebruikers houden van tabbladen als ze labels hebben welke genoeg beschrijvend zijn om foutloos te kunnen navigeren. Als er niet genoeg ruimte is om een pagina te omschrijven in een tabblad, moeten tabbladen worden vermeden.

3.15 Presenteer tabbladen op een effectieve manier

Guideline: Zorg ervoor de tabbladen duidelijk zichtbaar zijn en ook aanklikbaar lijken.

Toevoeging: Gebruikers kunnen verward raken door het gebruik van tabbladen als ze niet aanklikbaar lijken of niet duidelijk zichtbaar zijn gepositioneerd op de pagina.

4. INTERACTIE GUIDELINES - IN DETAIL

4.1 Error Messages

Guidelines:

1. Gebruik in-place error messages. Gebruik hiervoor normale teksten (dus net vetgedrukt!) met daarbij een 16x16 pixels error icoon. Plaats de error message direct bij het probleem als dat mogelijk is.
2. Wanneer een gebruiker een verkeerde input heeft gegeven, stel dan de focus op het eerst geconstateerde probleem. Markeer, met omlijning, het tekstvak of invoerveld zodat de gebruiker direct te zien krijgt waar de fout is gemaakt.
3. Maak error messages zo, dat gebruikers de helpfunctie niet hoeven te gebruiken. Normale gebruikers zouden niet een externe tekst te hoeven lezen om te begrijpen wat het probleem is en hoe zij het kunnen oplossen, Deze regel vervalt als de oplossing een aantal stappen vereist.

5. INFORMATIE GUIDELINES - DE BASIS

5.1 Gebruik zinvolle linktitels

Guideline: Gebruik linktitels die zinvol, begrijpelijk en gemakkelijk te onderscheiden zijn voor de gebruikers.

Toevoeging: Om verwarring te voorkomen bij de gebruikers, moeten linktitels zich duidelijk onderscheiden van andere linktitels. Gebruikers moeten in staat zijn om te leren waar de link naar toe gaat als ze er naar kijken. Gebruik van linktitels als ‘klik hier’ kan contraproductief zijn. Duidelijk gebruik van linktitels is vooral belangrijk wanneer gebruikers navigeren tussen de beschikbare links. Hoe meer beslissingen gebruikers moeten maken of ze de juiste link aanklikken, hoe maar kans er is op fouten.

5.2 Zorg voor bruikbare zoekresultaten

Guideline: Zorg ervoor dat de resultaten van zoekopdrachten van gebruikers zo precies mogelijk aansluiten bij wat er werd gezocht.

Toevoeging: gebruikers willen in staat zijn om de resultaten van een zoekopdracht te gebruiken op hun probleem op te lossen. Wanneer gebruikers in de war raken van de zoekresultaten of niet meteen vinden wat ze zoeken, kunnen ze gefrustreerd raken.

5.3 Gebruik tekst voor links

Guideline: Gebruik tekst voor links in plaats van afbeeldingen.

Toevoeging: Over het algemeen, zijn links welke bestaan uit tekst, gemakkelijk te herkennen als aanklikbaar. Tekstlinks zijn sneller geladen en hebben de voorkeur van de gebruikers, en zouden van kleur moeten veranderen als deze worden aangeklikt. Over het algemeen is het gemakkelijker om een bestemming van een link over te brengen aan de gebruiker als deze in tekst staat.

5.4 Highlight belangrijke teksten

Guideline: Visueel onderscheid van belangrijke gegevens op een pagina die de aandacht moeten verkrijgen aan de gebruikers, met name wanneer deze gegevens zelden worden weer gegeven.

Toevoeging: Belangrijk bij deze guideline is dat dit slechts alleen juist wordt gebruikt om ergens een nadruk op te leggen van bijvoorbeeld feedback voor een gebruiker welke een fout heeft gemaakt bij het invullen van een formulier.

5.5 Geef tekstequivalenten voor niet-tekstuele elementen

Guideline: Geef een tekstequivalent voor elk niet-tekstueel element dat informatie moet overbrengen naar de gebruiker.

Toevoeging: Tekstequivalenten dienen te worden gebruikt voor alle niet-tekstuele elementen, waaronder afbeeldingen, grafische representaties van tekst (met symbolen), animaties, grafische knoppen en afbeeldingen voor bullets.

5.6 Gebruik de gebruikers terminologie in de helpdocumentatie

Guideline: Bij het geven van advies aan de gebruiker over het gebruik van de website of onderdeel van een CMS, moet er gebruik gemaakt worden van de gebruikers terminologie om elementen en kenmerken te beschrijven.

5.7 Gebruik Headings in de juiste volgorde van HTML

Guideline: Gebruik headings in de juiste volgorde van HTML.

Toevoeging: Door het gebruik van de juist volgorde van headings in het HTML helpt het de gebruiker om een idee te krijgen van de hiërarchie op de pagina.

5.8 Schrijf instructies bevestigend

Guideline: Als algemene regel geldt, dat instructies in de bevestigende vorm moeten worden geschreven in plaats van de negatieve vorm.

Toevoeging: Bij het geven van instructies, is het belangrijk om ernaar te streven om gebruikers te vertellen wat te doe, in plaats van wat te doen om te voorkomen.

5.9 Gebruik afbeeldingen als ondersteuning om iets uit te leggen

Guideline: Met afbeeldingen kan worden gezorgd dat de gebruiker het beter begrijpt tijdens een uitleg over iets, bijvoorbeeld in de helpdocumentatie.

Toevoeging: Door het gebruik van afbeeldingen als ondersteuning bij tekst zal de gebruiker sneller begrijpen wat er wordt bedoelt bij het uitleggen van iets.

6. INFORMATIE GUIDELINES - IN DETAIL

6.1 Tooltips en Infotips

Guidelines:

1. Voor tooltips, gebruik dan de standaard vijf seconden dat de tooltip verdwijnt.
2. Voor infotips, schakel het verdwijnen van de tip uit.
3. Vermijd het bedekken van het object als de tooltip of infotip verschijnt. Hiermee kan de gebruiker worden geïrriteerd als ermee verder
4. Gebruik tooltips voor ongelabelde knoppen.
5. Houdt tooltips korter dan zes woorden, maar zorg voor duidelijke labels.
6. Vermijd grote infotips, deze zijn namelijk moeilijk te lezen en moeilijk te positioneren zonder over het onderliggende object te komen.
7. Formuleer infotips zo dat de inhoud gemakkelijker is te lezen. Grote blokken tekst maakt het alleen maar moeilijker.

6.2 Teksten

Guidelines:

1. Kies namen voor links en labels die duidelijk naar de gebruiker communiceren wat de link of knop doet. Gebruikers moeten niet te hoeven achterhalen wat de knop of link precies inhoudt of hoe het verschilt van andere objecten.
2. Gebruik vetgedrukte tekst alleen om de aandacht te vestigen op de tekst die gebruikers moeten lezen. Het teveel gebruik van vetgedrukte tekst vermindert de impact van de belangrijkheid voor de gebruikers.

WIREFRAMES

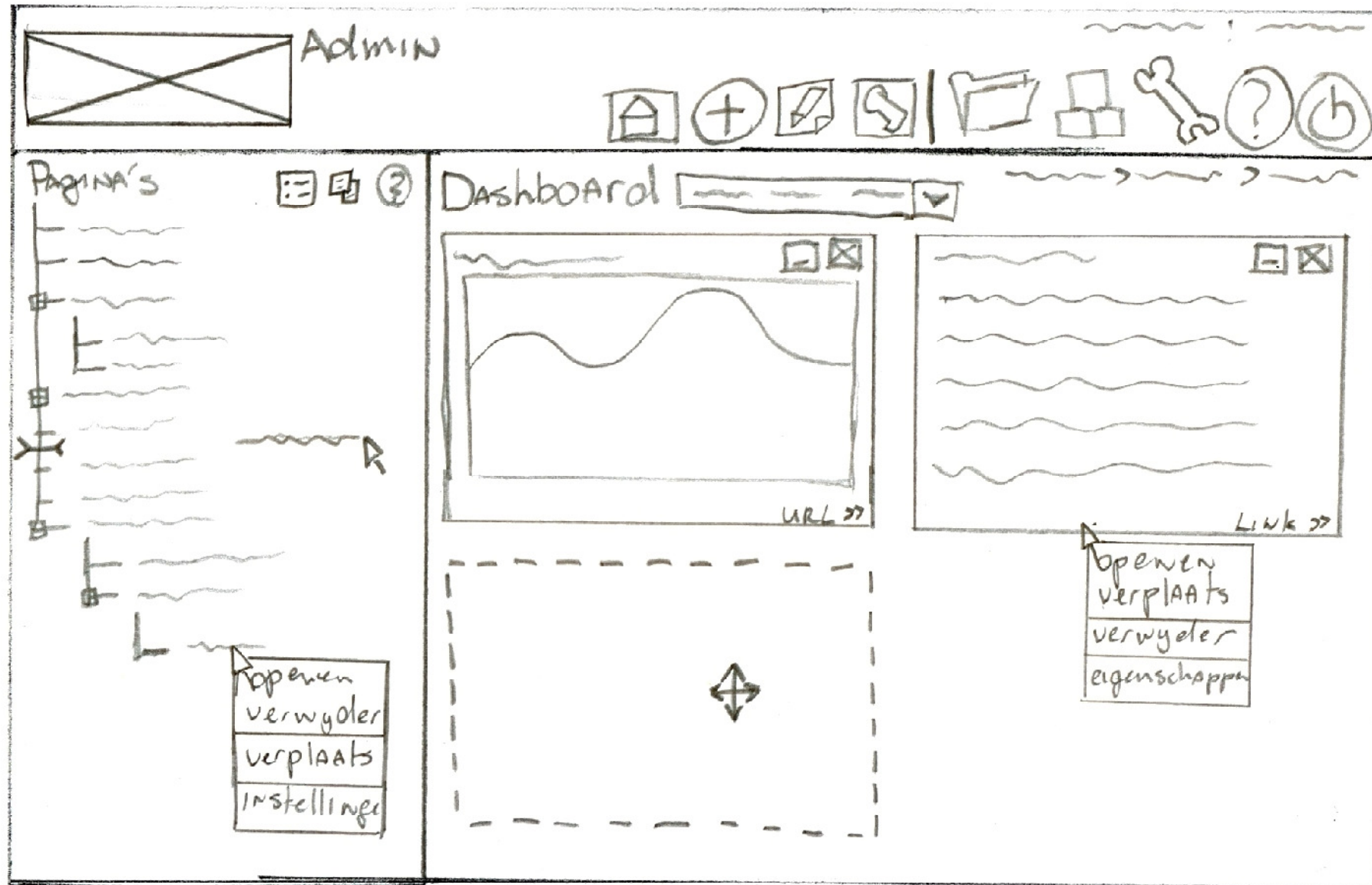
GUI ONTWERP VOOR SITE-C

Tim Scheffer | 07000359

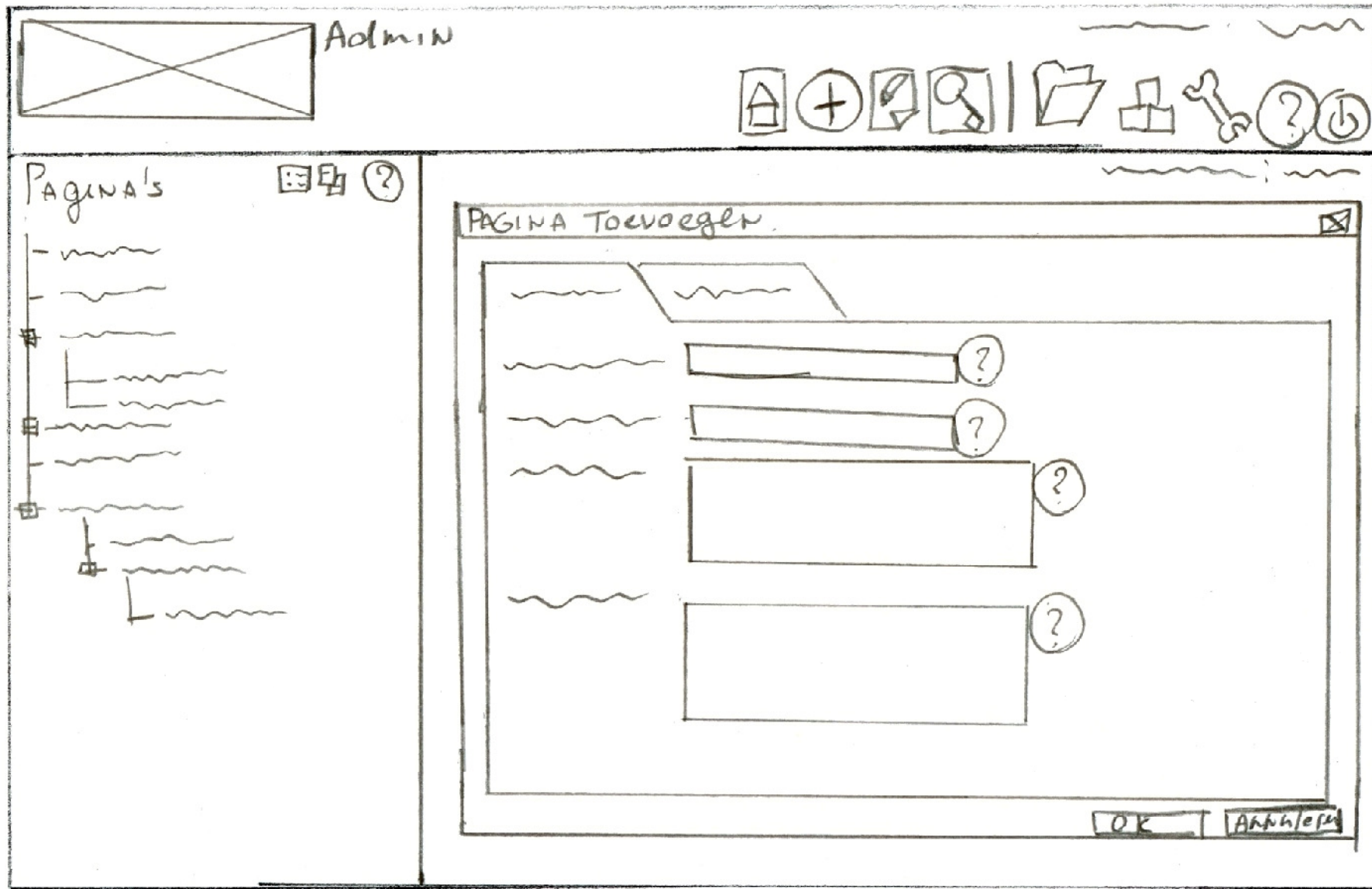
INHOUDSOPGAVE

1. DASHBOARD WIREFRAME	23
2. DASHBOARD PAGINA TOEVOEGEN.....	24
3. PAGINA BEWERKEN	25
4. PARAGRAAF BEWERKEN.....	26
5. PAGINA TOEVOEGEN.....	27

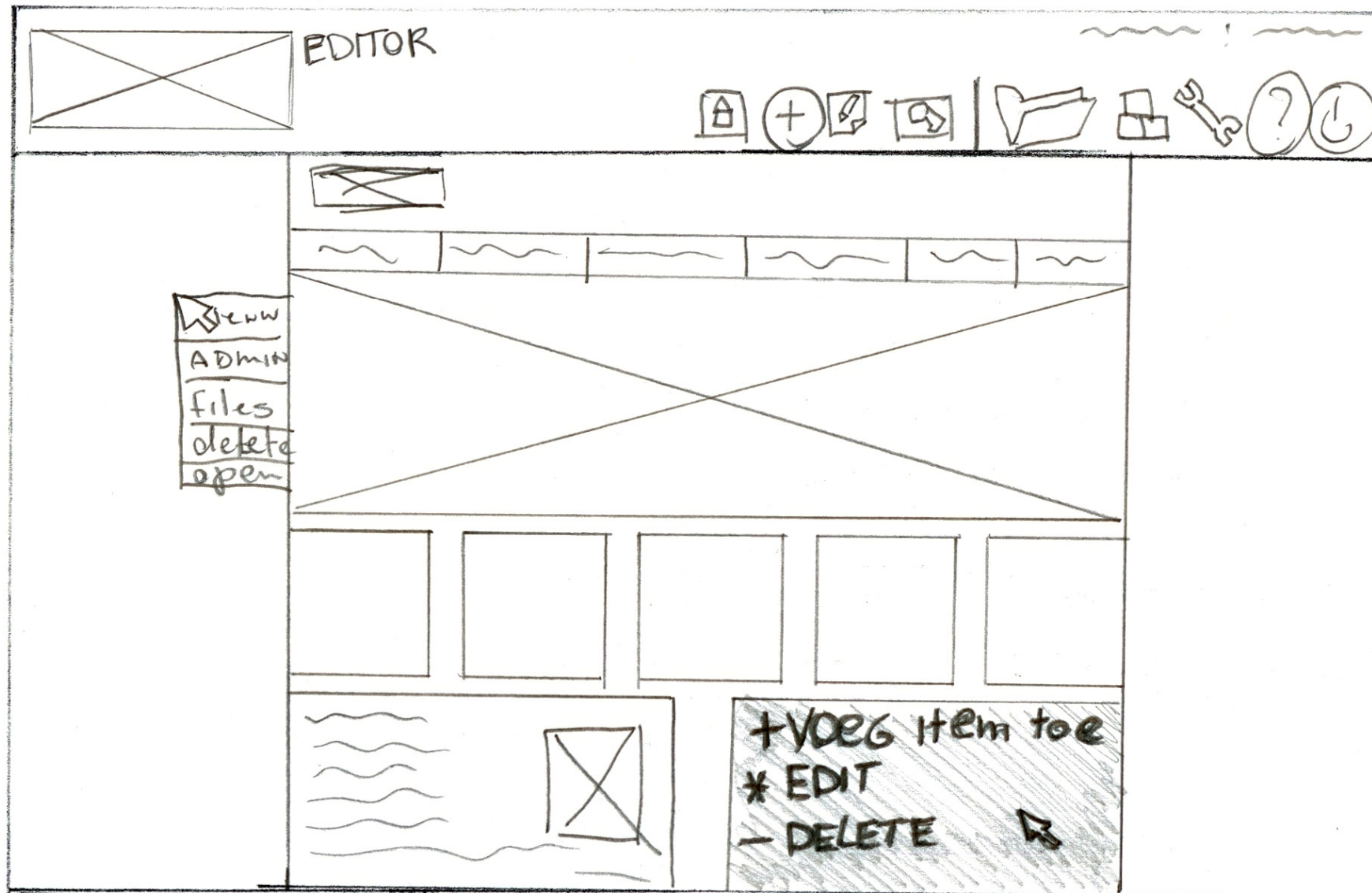
1. DASHBOARD WIREFRAME



2. DASHBOARD PAGINA TOEVOEGEN



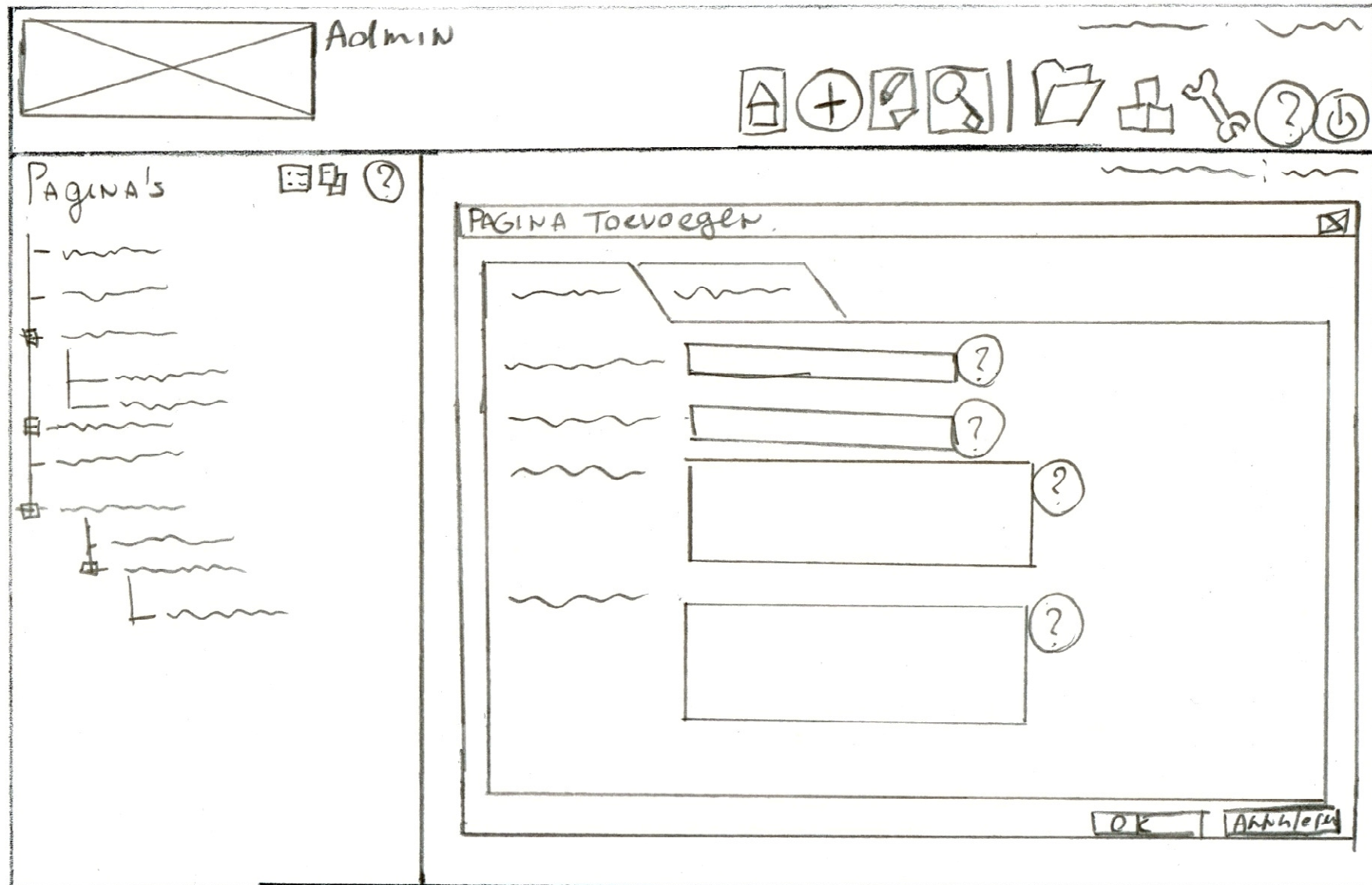
3. PAGINA BEWERKEN



4. PARAGRAAF BEWERKEN



5. PAGINA TOEVOEGEN



PROTOTYPE VERSIE 1

GUI ONTWERP VOOR SITE-C

Tim Scheffer | 07000359

INHOUDSOPGAVE

1. HET DASHBOARD	30
2. HET DASBOARD MET MOGELIJKE OPTIES	31
3. DE BULK EDITOR.....	32
4. TOEVOEGEN	33
5. PAGINA TOEVOEGEN (1)	34
6. PAGINA TOEVOEGEN (2)	35
7. PAGINA VERPLAATSEN	36
8. PAGINA VERWIJDEREN	37
9. PAGINA BEWERKEN MET OPTIES GETOOND.....	38
10. PARAGRAAF BEWERKEN	39
11. PAGINA TOEVOEGEN TIJDENS BEWERKEN.....	40

1. HET DASHBOARD

U bent ingelogd als: Administrator

Dashboard
 Toevoegen
 Bewerken
 Admin
 Bestanden
 Modules
 Instellingen
 Help
 Uitloggen

Pagina's

- Home
- Nieuws
- Demonstratie
- Tarieven
- Vacatures
- Webshop
 - Sneakers
 - Petjes
 - Sweaters
 - Shirts
 - Jeans
- Sitemap
- Contact
- Voorbeelden

Dashboard

Voeg een gadget toe

Toevoegen

U bent hier: Dashboard

Bezoekersstatistieken DD-MM-YY t/m DD-MM-YY

Meer statistieken »

Site-C nieuws

- 23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live
- 15-03-2010 - Enquête module gelanceerd
- 06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!
- 17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!
- 07-06-2010 - Module: Webshop versie 1.5 is af!
- 23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live
- 15-03-2010 - Enquête module gelanceerd
- 06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!
- 17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

Meer Site-C nieuws »

Voorraadbeheer webshop

Etnies broek maat L	3
Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3
Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3

Meer voorraadbeheer »

Verkopende webshop van DD-MM-YY

Aantal bezoekers	:	6
Aantal verkocht producten	:	4
Aantal klanten	:	2
Conversie van uw webshop	:	50%
Totaal bedrag verkocht artikelen	:	€ 375,-

Meer conversie statistieken »

Pagina 31

3. DE BULK EDITOR

Dashboard
 Toevoegen
 Bewerken
 Admin

Bestanden
 Modules
 Instellingen
 Help
 Uitloggen

U bent ingelogd als: Administrator

Pagina instellingen (bulk edit)

Compleet overzicht

Toepassen

U bent hier: Pagina instellingen bulk edit

	Zichtbaar in Google	HTTP / HTTPS / Geen voorkeur			Toegang tot de pagina	In Sitemap	Zichtbaar in het menu
Home	☒	☐	☒	☐	☒	☒	☒
Nieuws	☒	☒	☐	☐	☒	☒	☒
Demonstratie	☒	☐	☒	☐	☒	☒	☒
Tarieven	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐
Vacatures	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐
Webshop	☒	☐	☒	☐	☒	☒	☒
Sneakers	☒	☒	☐	☐	☒	☒	☒
Petjes	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐
Sweaters	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐
Shirts	☒	☒	☐	☐	☒	☒	☒
Jeans	☒	☐	☒	☐	☒	☒	☒
Sitemap	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐
Contact	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐
Voorbeelden	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐

Opslaan

Annuleren

4. TOEVOEGEN

U bent ingelogd als: Administrator

Dashboard

Toevoegen

Bewerken

Admin

Bestanden

Modules

Instellingen

Help

Uitloggen

Pagina's

- Home
- Nieuws
- Demonstratie
- Tarieven
- Vacatures
- Webshop
- Sneakers
- Petjes
- Sweaters
- Shirts
- Jeans
- Sitemap
- Contact
- Voorbeelden

Dashboard

Voeg een gadget toe

Toevoegen

U bent hier: Dashboard

Toevoegen

Nieuwe pagina

Nieuw agendapunt

Nieuwe nieuwsbrief

Nieuw product

Toevoegen

Annuleren

Site-C nieuws

23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live

15-03-2010 - Enquête module gelanceerd

06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!

17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

07-06-2010 - Module: Webshop versie 1.5 is af!

23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live

15-03-2010 - Enquête module gelanceerd

06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!

17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

Meer Site-C nieuws »

Verkop webshop van DD-MM-YY

Aantal bezoekers : 6

Aantal verkocht producten : 4

Aantal klanten : 2

Conversie van uw webshop : 50%

Totaal bedrag verkocht artikelen : € 375,-

Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3
Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3

Meer voorraadbeheer »

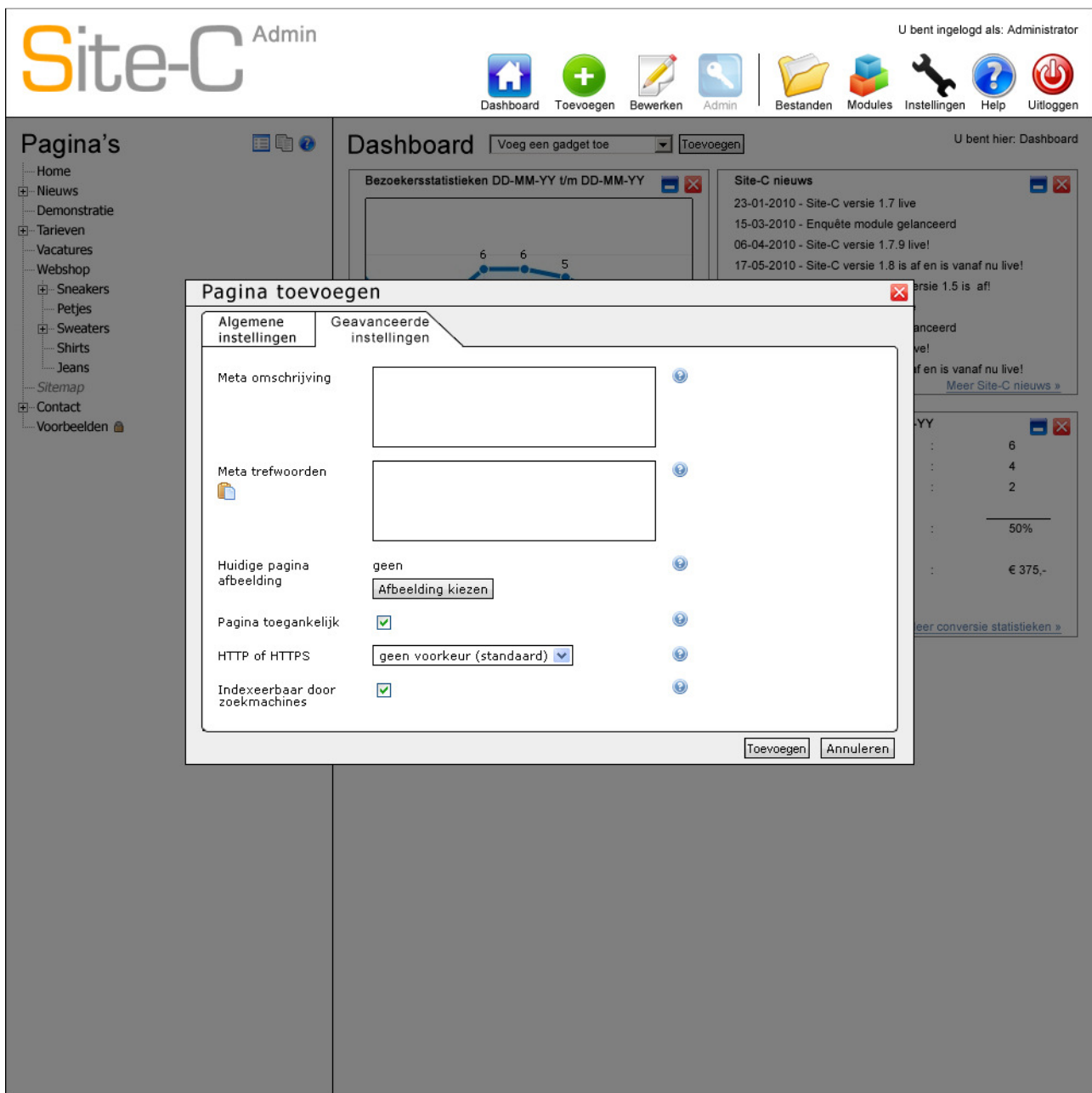
5. PAGINA TOEVOEGEN (1)

The screenshot displays the Site-C Admin interface. At the top, the 'Site-C Admin' logo is on the left, and a navigation bar contains icons for Dashboard, Toevoegen, Bewerken, Admin, Bestanden, Modules, Instellingen, Help, and Uitloggen. The user is logged in as 'Administrator'. The main dashboard area shows a 'Pagina's' sidebar with links like Home, Nieuws, Demonstratie, etc., and a 'Dashboard' section with a 'Voeg een gadget toe' dropdown. A 'Pagina toevoegen' dialog box is open in the center, featuring two tabs: 'Algemene instellingen' (selected) and 'Geavanceerde instellingen'. The dialog contains the following fields and options:

- Positie:** A dropdown menu set to 'toevoegen achter'.
- Pagina:** A dropdown menu set to '• Sonnemans (onzichtbaar)'.
- Paginatitel *:** An empty text input field.
- Paginatitel weergeven:** A checkbox that is checked.
- Menutitel *:** An empty text input field.
- Browsertitel:** An empty text input field.
- Het pagina adres *:** An empty text input field.

At the bottom right of the dialog are two buttons: 'Toevoegen' and 'Annuleren'. The background dashboard also shows a 'Bezoekersstatistieken' chart and a 'Site-C nieuws' section with recent updates.

6. PAGINA TOEVOEGEN (2)



Site-C Admin

U bent ingelogd als: Administrator

Dashboard Toevoegen Bewerken Admin Bestanden Modules Instellingen Help Uitloggen

Pagina's

- Home
- Nieuws
- Demonstratie
- Tarieven
- Vacatures
- Webshop
- Sneakers
- Petjes
- Sweaters
- Shirts
- Jeans
- Sitemap
- Contact
- Voorbeelden

Dashboard Voeg een gadget toe Toevoegen U bent hier: Dashboard

Bezoekersstatistieken DD-MM-YY t/m DD-MM-YY

6 6 5

Site-C nieuws

- 23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live
- 15-03-2010 - Enquête module gelanceerd
- 06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!
- 17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

Pagina toevoegen

Algemene instellingen Geavanceerde instellingen

Meta omschrijving

Meta trefwoorden

Huidige pagina afbeelding: geen **Afbeelding kiezen**

Pagina toegankelijk: ☒

HTTP of HTTPS: geen voorkeur (standaard)

Indexeerbaar door zoekmachines: ☒

Toevoegen **Annuleren**

7. PAGINA VERPLAATSEN

U bent ingelogd als: Administrator

Dashboard
 Toevoegen
 Bewerken
 Admin
 Bestanden
 Modules
 Instellingen
 Help
 Uitloggen

Pagina's

Home
Nieuws
Demonstratie
Tarieven
Vacatures
Webshop

Sneakers
Petjes
Sweaters
Shirts
Jeans

Sitemap
Contact
Voorbeelden

Dashboard

Voeg een gadget toe
Toevoegen

U bent hier: Dashboard

Bezoekersstatistieken DD-MM-YY t/m DD-MM-YY

Meer statistieken »

Voorraadbeheer webshop

Etnies broek maat L	3
Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3
Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3

Meer voorraadbeheer »

Site-C nieuws

23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live

15-03-2010 - Enquête module gelanceerd

06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!

17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

07-06-2010 - Module: Webshop versie 1.5 is af!

23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live

15-03-2010 - Enquête module gelanceerd

06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!

17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

Meer Site-C nieuws »

Verkoop webshop van DD-MM-YY

Aantal bezoekers	:	6
Aantal verkocht producten	:	4
Aantal klanten	:	2
Conversie van uw webshop	:	50%
Totaal bedrag verkocht artikelen	:	€ 375,-

Meer conversie statistieken »

8. PAGINA VERWIJDEREN

U bent ingelogd als: Administrator

Dashboard
Toevoegen
Bewerken
Admin
Bestanden
Modules
Instellingen
Help
Uitloggen

Pagina's

- Home
- Nieuws
- Demonstratie
- Tarieven
- Vacatures
- Webshop
- Sneakers
- Petjes
- Sweaters
- Shirts
- Jeans
- Sitemap
- Contact
- Voorbeelden

Dashboard
Voeg een gadget toe
Toevoegen
U bent hier: Dashboard

Bezoekersstatistieken DD-MM-YY t/m DD-MM-YY

Site-C nieuws

- 23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live
- 15-03-2010 - Enquête module gelanceerd
- 06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!
- 17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!
- 07-06-2010 - Module: Webshop versie 1.5 is af!
- 23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live
- 15-03-2010 - Enquête module gelanceerd
- 06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!
- 17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

Pagina verwijderen
Weet u zeker dat het systeem de pagina <PAGINA TITEL> mag verwijderen?
Yes
No

shop van DD-MM-YY

- rs : 6
- producten : 4
- : 2

uw webshop : 50%

Totaal bedrag verkocht artikelen : € 375,-

Trui shocked Element maat S : 1
Sokken Nike maat 42-44 : 2
Fallen customs maat 44 : 4
Etnies broek maat L : 3

Meer voorraadbeheer »

Meer statistieken »

Meer Site-C nieuws »

Meer conversie statistieken »

9. PAGINA BEWERKEN MET OPTIES GETOOND


Bewerken

U bent ingelogd als: Administrator

 Dashboard

 Toevoegen

 Bewerken

 Admin

 Bestanden

 Modules

 Instellingen

 Help

 Uitloggen



0182 - 580 530

[Home](#)
[Diensten](#)
[Portfolio](#)
[Prijzen](#)
[Over ons](#)
[Contact](#)


Klik op de rechtermuisknop om aan te passen

-  Afbeelding aanpassen
-  Afbeelding toevoegen
-  Afbeelding verwijderen
-  Eigenschappen

Dream IT ontwikkelt professionele, betaalbare websites en webwinkels.

Daarnaast verhogen wij de doelgerichtheid van websites door slimme online marketing en zoekmachine optimalisatie.

Uw site altijd actueel

Met ons gebruiksvriendelijke en betaalbare **CMS** kunt u eenvoudig zelf uw website beheren.

[CMS](#)

Professionele websites

Heeft u juist weinig tijd om uw site zelf te beheren? Besteed het volledige beheer aan ons uit.

[lees meer](#)


Klik op de rechtermuisknop om aan te passen

-  Tekst aanpassen

Wij ontwikkelen professionele webwinkels. Wij zijn ook **betaalbaar** voor het MKB.

[webshop](#)

Meer bezoekers

Dream IT zet **Google Adwords** in om het aantal bezoekers op een kosteneffectieve manier te verhogen.

[online marketing](#)

Waarom Dream IT?

Er zijn veel bedrijven die websites maken. Zeven redenen waarom Dream IT interessant is voor u.

[lees waarom](#)

Nieuwsflitsen

Transparent.nl vernieuwd

Transparent zoekt naar onverschuldigde betalingen die ongewild en ongemerkt op rekeningen staan van de leveranciers van hun klanten. Hiermee kunnen zij de nettowinst tot wel 1% verhogen.

dinsdag 6 juli 2010 | [Lees meer..](#)



Klantervaringen

Dankzij Site-C van Dream-IT hebben wij snel en gemakkelijk onze websites qua look and feel en op het gebied van zoekoptimalisatie kunnen verbeteren en optimaliseren, waardoor wij nu iedere dag waardevolle leads genereren.

Mark van der Berg, [PerfectView](#)



Pagina 38

10. PARAGRAAF BEWERKEN

Bewerken

U bent ingelogd als: Administrator

Dashboard
 Toevoegen
 Bewerken
 Admin

Bestanden
 Modules
 Instellingen
 Help
 Uitloggen

websites | webshops | webapplicaties | online marketing
0182 - 580 530

Home
Diensten
Portfolio
Prijzen
Over ons
Contact

Paragraaf bewerken

Hier kunt u de inhoud van de paragraaf veranderen.
Alle wijzigingen worden pas doorgevoerd nadat u op **Opslaan** of **Opslaan en Sluiten** klikt.

Titel:

Titel zichtbaar: ☒

Paragraaf positie: Bovenaan

Inhoud:

Op de Site-C website staat uitgebreid uitgelegd wat u allemaal kunt met dit CMS.

De basismogelijkheden:

- Pagina's en subpagina's aanmaken, aanpassen, verplaatsen en verwijderen
- De algemene instellingen van uw website aanpassen (denk hierbij aan de titel en de META-tags)
- Links maken naar andere websites
- Contactformulier zelf aanmaken en aanpassen
- Een fotogallerie aanmaken en aanpassen

De basismodules:

- **Basic Stats**, hoeveel bezoekers heeft uw website, wanneer was het het drukst en welk pagina's zijn het populairst?
- **Search**, geef uw bezoekers de mogelijkheid uw website te doorzoeken.
- **Sitemap**, toon een dynamische plattegrond van uw website en bepaal zelf welke pagina's wel en niet in deze plattegrond getoond worden.
- **Design Text**, ook teksten buiten het contentvak zijn makkelijk zelf aan te passen.
- **Custom Pages**, hiermee kunt u zelf php code implementeren / uitvoeren.

Opslaan
Annuleren

Uw site al...

Met ons gebr...
en betaalbare...
eenvoudig zel...
beheren.

Nieuw...

Transparen...

Transparent zoekt naar onverschuldigde betalingen die ongewild en ongemerkt op rekeningen staan van de leveranciers van hun klanten. Hiermee kunnen zij de nettowinst tot wel 1% verhogen.

dinsdag 6 juli 2010 | [Lees meer...](#)

onze websites qua look and feel en op het gebied van zoekoptimalisatie kunnen verbeteren en optimaliseren, waardoor wij nu iedere dag waardevolle leads genereren.

Mark van der Berg, PerfectView

perfectview

11. PAGINA TOEVOEGEN TIJDENS BEWERKEN

Bewerken

Dashboard
 Toevoegen
 Bewerken
 Admin

Bestanden
 Modules
 Instellingen
 Help
 Uitloggen

U bent ingelogd als: Administrator

websites | webshops | webapplicaties | online marketing

0182 - 580 530

Home

Diensten

Portfolio

Prijzen

Over ons

Contact

Pagina Toevoegen

Algemene instellingen

Geavanceerde instellingen

Pagina toevoegen

Vul hier algemene informatie zoals de paginatitel in.

Positie

Pagina

Paginatitel *

Paginatitel weergeven ☒

Menutitel *

Browsertitel

Het pagina adres *

Opslaan

Annuleren

Uw site altijd actueel

Met ons gebruiksvriendelijk en betaalbare CMS kunt u eenvoudig zelf uw website beheren.

CMS

site zelf te beheren? Besteed het volledige beheer aan ons uit.

lees meer

webwinkels. Wij zijn ook betaalbaar voor het MKB.

webshop

in om het aantal bezoekers op een kosteneffectieve manier te verhogen.

online marketing

zijn veel bedrijven die websites maken. Zeven redenen waarom Dream IT interessant is voor u.

lees waarom

Nieuwsflitsen

Transparent.nl vernieuwd

Transparent zoekt naar onverschuldigde betalingen die ongewild en ongemerkt op rekeningen staan van de leveranciers van hun klanten. Hiermee kunnen zij de nettowinst tot wel 1% verhogen.

dinsdag 6 juli 2010 | [Lees meer...](#)

Klantervaringen

Dankzij Site-C van Dream-IT hebben wij snel en gemakkelijk onze websites qua look and feel en op het gebied van zoekoptimalisatie kunnen verbeteren en optimaliseren, waardoor wij nu iedere dag waardevolle leads genereren.

Mark van der Berg, [PerfectView](#)

PROTOTYPE VERSIE 2

GUI ONTWERP VOOR SITE-C

Tim Scheffer | 07000359

INHOUDSOPGAVE

1. HET DASHBOARD	43
2. HET DASHBOARD MET OPTIES OP DE PAGINA'S.....	44
3. HET DASHBOARD MET OPTIES BIJ DE PAGINA'S	45
4. HET DASHBOARD EN HET VERPLAATSEN VAN EEN WIDGET	46
5. PAGINA VERPLAATSEN	47
6. PAGINA VERWIJDEREN	48
7. TOEVOEGEN VAN EEN ITEM	49
8. PAGINA TOEVOEGEN (1)	50
9. PAGINA TOEVOEGEN (2)	51
10. PAGINA BEWERKEN.....	52
11. BEKIJKEN VAN DE PAGINA EN BROWSEN OP DE WEBSITE	53
12. BEWERKEN VAN DE PAGINA.....	54
13. PARAGRAAF BEWERKEN	55
14. PAGINA TOEVOEGEN	56

1. HET DASHBOARD

Site-C Admin

Dashboard

Site bekijken

Toevoegen

Bewerken

Bestanden

Modules

Help

Configuratie

Gebruiker: Administrator

Website: www.dreamit.nl

Taal: Nederlands

Uitloggen

U bent hier: Dashboard

Dashboard

Widget toevoegen

Pagina's

Home

Nieuws

Demonstratie

Tarieven

Vacatures

Webshop

Sneakers

Petjes

Sweaters

Shirts

Jeans

Sitemap

Contact

Voorbeelden

Bezoekersstatistieken van de afgelopen 7 dagen

Meer statistieken »

Site-C nieuws

23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live

15-03-2010 - Enquête module gelanceerd

06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!

17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

07-06-2010 - Module: Webshop versie 1.5 is af!

23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live

15-03-2010 - Enquête module gelanceerd

06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!

17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

Meer Site-C nieuws »

Voorraadbeheer webshop

Etnies broek maat L	3
Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3
Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3

Meer voorraadbeheer »

Verkoop webshop van gisteren

Aantal bezoekers	:	6
Aantal verkocht producten	:	4
Aantal klanten	:	2
Conversie van uw webshop	:	50%
Totaal bedrag verkocht artikelen	:	€ 375,-

Meer conversie statistieken »

Pagina 44

Pagina 45

4. HET DASHBOARD EN HET VERPLAATSEN VAN EEN WIDGET

Site-C Admin

Dashboard

Site bekijken

Toevoegen

Bewerken

Bestanden

Modules

Help

Configuratie

Gebruiker: Administrator

Website: www.dreamit.nl

Taal: Nederlands

Uitloggen

U bent hier: Dashboard

Dashboard

Widget toevoegen

Pagina's

Home

Nieuws

Demonstratie

Tarieven

Vacatures

Webshop

Sneakers

Petjes

Sweaters

Shirts

Jeans

Sitemap

Contact

Voorbeelden

Bezoekersstatistieken van de afgelopen 7 dagen

Meer statistieken »

Site-C nieuws

23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live

15-03-2010 - Enquête module gelanceerd

06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!

17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

07-06-2010 - Module: Webshop versie 1.5 is af!

23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live

15-03-2010 - Enquête module gelanceerd

06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!

17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

Meer Site-C nieuws »

Voorraadbeheer webshop

Etnies broek maat L	3
Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3
Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3

Meer voorraadbeheer »

Verkopende webshop van gisteren

Aantal bezoekers	:	6
Aantal verkocht producten	:	4
Aantal klanten	:	2
Conversie van uw webshop	:	50%
Totaal bedrag verkocht artikelen	:	€ 375,-

Meer conversie statistieken »

5. PAGINA VERPLAATSEN

Dashboard
 Site bekijken
 Toevoegen
 Bewerken
 Bestanden
 Help
 Modules
 Configuratie
 Uitloggen

Gebruiker: Administrator
 Website: www.dreamit.nl
 Taal: Nederlands

U bent hier: Dashboard

Dashboard

[Widget toevoegen](#)

Bezoekersstatistieken van de afgelopen 7 dagen

[Meer statistieken »](#)

Site-C nieuws

- 23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live
- 15-03-2010 - Enquête module gelanceerd
- 06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!
- 17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!
- 07-06-2010 - Module: Webshop versie 1.5 is af!
- 23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live
- 15-03-2010 - Enquête module gelanceerd
- 06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!
- 17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

[Meer Site-C nieuws »](#)

Voorraadbeheer webshop

Etnies broek maat L	3
Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3
Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3

[Meer voorraadbeheer »](#)

Verkopten webshop van gisteren

Aantal bezoekers	:	6
Aantal verkocht producten	:	4
Aantal klanten	:	2
Conversie van uw webshop	:	50%
Totaal bedrag verkocht artikelen	:	€ 375,-

[Meer conversie statistieken »](#)

Pagina's

- Home
- Nieuws
- Demonstratie
- Tarieven
- Vacatures
- Webshop
 - Jeans
 - Sneakers
 - Petjes
 - Sweaters
 - Shirts
 - Jeans
- Sitemap
- Contact
- Voorbeelden

6. PAGINA VERWIJDEREN

Dashboard
 Site bekijken
 Toevoegen
 Bewerken
 Bestanden
 Help
 Modules
 Configuratie
 Uitloggen
 Gebruiker: Administrator
 Website: www.dreamit.nl
 Taal: Nederlands

U bent hier: Dashboard

Dashboard

Widget toevoegen

Bezoekersstatistieken van de afgelopen 7 dagen

Meer statistieken »

Site-C nieuws

- 23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live
- 15-03-2010 - Enquête module gelanceerd
- 06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!
- 17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!
- 07-06-2010 - Module: Webshop versie 1.5 is af!
- 23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live
- 15-03-2010 - Enquête module gelanceerd
- 06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!
- 17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

Meer Site-C nieuws »

shop van gisteren

rs	:	6
producten	:	4
	:	2
uw webshop	:	50%
Totaal bedrag verkocht artikelen	:	€ 375,-

Meer conversie statistieken »

Pagina verwijderen

Weet u zeker dat het systeem de pagina <PAGINA TITEL> mag verwijderen?

Yes No

Voorraadbeheer

Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3

Meer voorraadbeheer »

Pagina's

- Home
- Nieuws
- Demonstratie
- Tarieven
- Vacatures
- Webshop
- Sneakers
- Petjes
- Sweaters
- Shirts
- Jeans
- Sitemap
- Contact
- Voorbeelden

7. TOEVOEGEN VAN EEN ITEM

Site-C Admin

Dashboard

Site bekijken

+

Toevoegen

+

Pagina toevoegen

+

Nieuw agendapunt

+

Nieuwe nieuwsbrief

+

Nieuw product

Bewerken

Bestanden

Modules

Help

Configuratie

Gebruiker: Administrator

Website: www.dreamit.nl

Taal: Nederlands

Uitloggen

Pagina's

Home

Nieuws

Demonstratie

Tarieven

Vacatures

Webshop

Sneakers

Petjes

Sweaters

Shirts

Jeans

Sitemap

Contact

Voorbeelden

U bent hier: Dashboard

Bezoekers

en 7 dagen

Dag	Bezoekers
1	3
2	4
3	6
4	6
5	5
6	4
7	3

Site-C nieuws

23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live

15-03-2010 - Enquête module gelanceerd

06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!

17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

07-06-2010 - Module: Webshop versie 1.5 is af!

23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live

15-03-2010 - Enquête module gelanceerd

06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!

17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

Voorraadbeheer webshop

Etnies broek maat L	3
Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3
Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3

Verkopende webshop van gisteren

Aantal bezoekers	6
Aantal verkocht producten	4
Aantal klanten	2
Conversie van uw webshop	50%
Totaal bedrag verkocht artikelen	€ 375,-

8. PAGINA TOEVOEGEN (1)

The screenshot displays the Site-C Admin dashboard. A modal window titled 'Pagina toevoegen' is open, showing the 'Algemene instellingen' tab. The dialog contains the following fields and options:

- Positie:** A dropdown menu set to 'toevoegen achter'.
- Pagina:** A dropdown menu set to '• Sonnemans (onzichtbaar)'.
- Paginatitel *:** An empty text input field.
- Paginatitel weergeven:** A checkbox that is checked.
- Menutitel *:** An empty text input field.
- Browsertitel:** An empty text input field.
- Het pagina adres *:** An empty text input field.

At the bottom right of the dialog are two buttons: 'Toevoegen' and 'Annuleren'.

The background dashboard shows a sidebar with a tree view of pages (Home, Nieuws, Demonstratie, Tarieven, Vacatures, Webshop, Sneakers, Petjes, Sweaters, Shirts, Jeans, Sitemap, Contact, Voorbeelden). The main content area includes a 'Dashboard' section with a line graph titled 'Bezoekersstatistieken van de afgelopen 7 dagen' and a 'Site-C nieuws' section with a list of recent updates.

9. PAGINA TOEVOEGEN (2)

Site-C Admin

Dashboard Site bekijken Toevoegen Bewerken Bestanden Help Modules Configuratie

Gebruiker: Administrator Website: www.dreamit.nl Taal: Nederlands Uitloggen

U bent hier: Dashboard

Pagina's

- Home
- Nieuws
- Demonstratie
- Tarieven
- Vacatures
- Webshop
- Sneakers
- Petjes
- Sweaters
- Shirts
- Jeans
- Sitemap
- Contact
- Voorbeelden

Dashboard

Bezoekersstatistieken van de afgelopen 7 dagen

Site-C nieuws

- 23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live
- 15-03-2010 - Enquête module gelanceerd
- 06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!
- 17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!
- 07-06-2010 - Module Webshop versie 1.5 is af!

Pagina toevoegen

Algemene instellingen Geavanceerde instellingen

Meta omschrijving

Meta trefwoorden

Huidige pagina afbeelding: geen [Afbeelding kiezen](#)

Pagina toegankelijk: ☒

HTTP of HTTPS: geen voorkeur (standaard)

Indexeerbaar door zoekmachines: ☒

[Toevoegen](#) [Annuleren](#)

10. PAGINA BEWERKEN

Site-C Admin

Dashboard

Site bekijken

Toevoegen

Bewerken

Bestanden

Help

Modules

Configuratie

Gebruiker: Administrator

Website: www.dreamit.nl

Taal: Nederlands

Uitloggen

Pagina's

Home

Nieuws

Demonstratie

Tarieven

Vacatures

Webshop

Sneakers

Petjes

Sweaters

Shirts

Jeans

Sitemap

Contact

Voorbeelden

U bent hier: Dashboard

Dashboard

Home

Nieuws

Demonstratie

Tarieven

Vacatures

Webshop

Sitemap

Contact

Voorbeelden

Bezoekersstatistieken van de afgelopen 7 dagen

Meer statistieken »

Site-C nieuws

23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live

15-03-2010 - Enquête module gelanceerd

06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!

17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

07-06-2010 - Module: Webshop versie 1.5 is af!

23-01-2010 - Site-C versie 1.7 live

15-03-2010 - Enquête module gelanceerd

06-04-2010 - Site-C versie 1.7.9 live!

17-05-2010 - Site-C versie 1.8 is af en is vanaf nu live!

Meer Site-C nieuws »

Voorraadbeheer webshop

Etnies broek maat L	3
Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3
Trui shocked Element maat S	1
Sokken Nike maat 42-44	2
Fallen customs maat 44	4
Etnies broek maat L	3

Meer voorraadbeheer »

Verkopten webshop van gisteren

Aantal bezoekers	:	6
Aantal verkocht producten	:	4
Aantal klanten	:	2
Conversie van uw webshop	:	50%
Totaal bedrag verkocht artikelen	:	€ 375,-

Meer conversie statistieken »

11. BEKIJKEN VAN DE PAGINA EN BROWSEN OP DE WEBSITE

Pagina bewerken
Toevoegen
Pagina instellingen

SC Terug naar Site-C



websites | webshops | webapplicaties | online marketing

 0182 - 580 530

Home
Diensten
Portfolio
Prijzen
Over ons
Contact



Dream IT ontwikkelt professionele, betaalbare websites en webwinkels.

Daarnaast verhogen wij de doelgerichtheid van websites door slimme online marketing en zoekmachine optimalisatie.

Uw site altijd actueel

Met ons gebruiksvriendelijke en betaalbare **CMS** kunt u eenvoudig zelf uw website beheren.

[CMS](#)

Professionele websites

Heeft u juist weinig tijd om uw site zelf te beheren? Besteed het volledige beheer aan ons uit.

[lees meer](#)

Webwinkels

Wij ontwikkelen professionele webwinkels. Wij zijn ook **betaalbaar** voor het MKB.

[webshop](#)

Meer bezoekers

Dream IT zet **Google Adwords** in om het aantal bezoekers op een kosteneffectieve manier te verhogen.

[online marketing](#)

Waarom Dream IT?

Er zijn veel bedrijven die websites maken. Zeven redenen waarom Dream IT interessant is voor u.

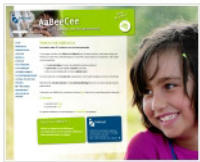
[lees waarom](#)

Nieuwsflitsen

Websites van Instruct in een nieuw jasje

Instruct verzorgt computercursussen voor scholieren op het primair-, voortgezet- en middelbaar beroepsonderwijs. Voor Instruct hebben we 3 nieuwe websites ontwikkeld.

woensdag 18 augustus 2010 | [Lees meer..](#)

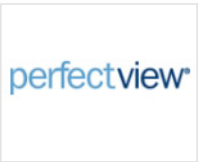


[meer nieuws](#)

Klantervaringen

Dankzij Site-C van Dream-IT hebben wij snel en gemakkelijk onze websites qua look and feel en op het gebied van zoekoptimalisatie kunnen verbeteren en optimaliseren, waardoor wij nu iedere dag waardevolle leads genereren.

Mark van der Berg, PerfectView



[meer ervaringen](#)

12. BEWERKEN VAN DE PAGINA

Pagina bewerken
Toevoegen
Pagina instellingen

SC Terug naar Site-C



0182 - 580 530

Home
Diensten
Portfolio
Prijzen
Over ons
Contact


Klik op de rechtermuisknop om aan te passen

 Afbeelding aanpassen
 Afbeelding toevoegen
 Afbeelding verwijderen
 Eigenschappen

Dream IT ontwikkelt professionele, betaalbare websites en webwinkels.

Daarnaast verhogen wij de doelgerichtheid van websites door slimme online marketing en zoekmachine optimalisatie.

Uw site altijd actueel

Met ons gebruiksvriendelijke en betaalbare **CMS** kunt u eenvoudig zelf uw website beheren.

CMS

Professionele websites

Heeft u juist weinig tijd om uw site zelf te beheren? Besteed het volledige beheer aan ons uit.

lees meer


Klik op de rechtermuisknop om aan te passen

 Tekst aanpassen

Wij ontwikkelen professionele webwinkels. Wij zijn ook **betaalbaar** voor het MKB.

webshop

Meer bezoekers

Dream IT zet **Google Adwords** in om het aantal bezoekers op een kosteneffectieve manier te verhogen.

online marketing

Waarom Dream IT?

Er zijn veel bedrijven die websites maken. Zeven redenen waarom Dream IT interessant is voor u.

lees waarom

Nieuwsflitsen

Websites van Instruct in een nieuw jasje

Instruct verzorgt computercursussen voor scholieren op het primair-, voortgezet- en middelbaar beroepsonderwijs. Voor Instruct hebben we 3 nieuwe websites ontwikkeld.

woensdag 18 augustus 2010 | [Lees meer..](#)



[meer nieuws](#)

Klantervaringen

Dankzij Site-C van Dream-IT hebben wij snel en gemakkelijk onze websites qua look and feel en op het gebied van zoekoptimalisatie kunnen verbeteren en optimaliseren, waardoor wij nu iedere dag waardevolle leads genereren.

Mark van der Berg, [PerfectView](#)



[meer ervaringen](#)

13. PARAGRAAF BEWERKEN

The screenshot displays the 'Paragraaf bewerken' (Edit Paragraph) dialog box in the Dream:IT website editor. The dialog box is titled 'Paragraaf bewerken' and contains the following fields and options:

- Titel:** A text input field containing 'Wat kunt u allemaal doen met Site-C?'.
- Titel zichtbaar:** A checkbox that is checked.
- Paragraaf positie:** A dropdown menu set to 'Bovenaan'.
- Inhoud:** A rich text editor area containing the text: 'Op de [Site-C website](#) staat uitgebreid uitgelegd wat u allemaal kunt met dit CMS.'

Below the rich text editor, there are two sections of information:

De basismogelijkheden:

- Pagina's en subpagina's aanmaken, aanpassen, verplaatsen en verwijderen
- De algemene instellingen van uw website aanpassen (denk hierbij aan de titel en de META-tags)
- Links maken naar andere websites
- Contactformulier zelf aanmaken en aanpassen
- Een fotogallerie aanmaken en aanpassen

De basismodules:

- **Basic Stats**, hoeveel bezoekers heeft uw website, wanneer was het drukst en welke pagina's zijn het populairst?
- **Search**, geef uw bezoekers de mogelijkheid uw website te doorzoeken.
- **Sitemap**, toon een dynamische plattegrond van uw website en bepaal zelf welke pagina's wel en niet in deze plattegrond getoond worden.
- **Design Text**, ook teksten buiten het contentvak zijn makkelijk zelf aan te passen.
- **Custom Pages**, hiermee kunt u zelf php code implementeren / uitvoeren.

At the bottom right of the dialog box are two buttons: 'Opslaan' (Save) and 'Annuleren' (Cancel).

The background of the screenshot shows the Dream:IT website interface, including the navigation menu (Home, Diensten, Portfolio, Prijzen, Over ons, Contact) and the website's header with the Dream:IT logo and contact information (0182 - 580 530).

14. PAGINA TOEVOEGEN

Pagina bekijken
+ Toevoegen
Pagina instellingen
SC Terug naar Site-C

Dream:IT
websites | webshops | webapplicaties | online marketing
0182 - 580 530

Home
Diensten
Portfolio
Prijzen
Over ons
Contact

Pagina toevoegen

Algemene instellingen
Geavanceerde instellingen

Pagina toevoegen
Vul hier algemene informatie zoals de paginatitel in.

Positie

Pagina

Paginatitel *

Paginatitel weergeven ☒

Menutitel *

Browsertitel

Het pagina adres *

Toevoegen
Annuleren

Uw site altijd actueel

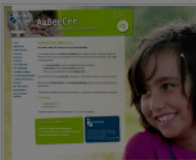
Met ons gebruiksvriendelijk en betaalbare CMS kunt u eenvoudig zelf uw website beheren.

CMS
lees meer

Nieuwsflitsen

Websites van Instruct in een nieuw jasje
Instruct verzorgt computercursussen voor scholieren op het primair-, voortgezet- en middelbaar beroepsonderwijs. Voor Instruct hebben we 3 nieuwe websites ontwikkeld.

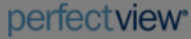
woensdag 18 augustus 2010 | [Lees meer..](#)


[meer nieuws](#)

Klantervaringen

Dankzij Site-C van Dream-IT hebben wij snel en gemakkelijk onze websites qua look and feel en op het gebied van zoekoptimalisatie kunnen verbeteren en optimaliseren, waardoor wij nu iedere dag waardevolle leads genereren.

Mark van der Berg, PerfectView


[meer ervaringen](#)

Waarom Dream IT?

Zijn veel bedrijven die websites maken. Zeven redenen waarom Dream IT interessant is voor u.

lees waarom

EXTERNE BIJLAGEN

DEEL 3

GUI ONTWERP VOOR SITE-C
Tim Scheffer | 07000359

INHOUDSOPGAVE

HET TESTPLAN	159
HET TESTPLAN	180

TESTPLAN

GUI ONTWERP VOOR SITE-C

Tim Scheffer | 07000359

INHOUDSOPGAVE

1. INLEIDING.....	61
2. HET CMS	62
2.1 Basisfuncties.....	62
3. DE ONDERZOEKSVRAAG	63
3.1 Globale onderzoeksvraag	63
3.2 Gedetailleerde onderzoeksvraag	63
4. DE USERCLASSES	64
4.1 Onervaren gebruikers	64
4.1.1 Userclass onervaren gebruikers.....	64
5. DE TAAKSCENARIO'S.....	65
5.1 De scenario's	65
6. DE TESTOPSTELLING.....	68
7. DE TESTSTRATEGIE	69
7.1 De testtechnieken	69
7.2 Verantwoording testtechnieken	69
7.2.1 Scenario based testing	69
7.2.2 Observatie	69
7.2.3 Think aloud	69
7.2.4 Interview.....	69
7.3 De dekkingsgraad	70
8. DE ACTIVITEITEN EN PLANNING	71
8.1 Testpersonen	71
8.2 Procedure	71
8.3 Tijdsplanning	71
8.4 Taakverdeling	72
9. DE USABILITY ASPECTEN.....	73
9.1 Theoretische achtergrond	73
9.2 Usability criteria uitgelicht.....	74
9.3 Verantwoording usability criteria	74
10. DE FORMATS.....	76
10.1 Ruwe data	76
10.2 Het presenteren van testgegevens.....	76
10.2.1 Think aloud.....	76
10.2.2 Scenariotests.....	77
BIJLAGES	78
Bijlage I - Observatieformulier	79

1. INLEIDING

Site-C is een CMS dat al meer dan bij 100 klanten draait. Nu is het tijd voor een nieuwe versie van het Site-C CMS. Hiervoor is een prototype gemaakt, maar voordat deze helemaal wordt doorgevoerd wilt Site-C weten of het nieuwe prototype ook voldoet aan usability eisen.

De opbouw van dit rapport is als volgt, als eerst wordt het CMS beschreven en wat het prototype inhoud. Vervolgens wordt in hoofdstuk drie beschreven wat de onderzoeksvraag is van het testen. In hoofdstuk vier vindt men de userclasses waarin wordt beschreven wat voor soort testpersonen er zijn uitgenodigd. Hoofdstuk vijf bestaat uit de testscenario's, en hoofdstuk zes de testopstelling. Alles over de teststrategie is terug te lezen in hoofdstuk zeven. De activiteiten en de planning van het testen is beschreven in hoofdstuk 8. in hoofdstuk negen is te lezen wat de usability aspecten zijn voor deze test. Hoe de test wordt beoordeelt is terug te vinden in hoofdstuk tien, genaamd de formats. In de bijlage is het observatieformulier terug te vinden.

2. HET CMS

Het CMS van Site-C biedt de gebruiker een uitgebreid assortiment van functies. Doordat het CMS een groot aantal functies heeft, gaat het gebruiken van het CMS niet altijd even gemakkelijk voor gebruikers. Site-C vindt dat daar verandering moet komen.

Daarom is er een prototype gemaakt welke zal worden getest op de functies welke de gebruiker het meeste zal gebruiken. Dit worden de basisfuncties genoemd.

2.1 Basisfuncties

Site-C vindt dat de basisfuncties van het CMS bestaan uit: het toevoegen van een pagina met content, het zichtbaar maken / het online plaatsen van een pagina op de website, het bewerken van een pagina, het bekijken van een preview voordat de webpagina definitief online wordt geplaatst, het verplaatsen van een pagina en uiteindelijk het verwijderen van een pagina. Dit staat tevens beschreven in het benchmarkrapport in hoofdstuk 3.3.

3. DE ONDERZOEKSVRAAG

3.1 Globale onderzoeksvraag

Binnen dit onderzoek zal er onderzocht worden in welke mate het prototype van het nieuwe Site-C CMS voldoet aan de vijf usabilityeisen van Quesenbery. De vijf eisen waarop het prototype getest zal worden zijn:

- Effectiveness
- Efficiency in use
- Engaging
- Error Tolerant
- Easy to Learn

3.2 Gedetailleerde onderzoeksvraag

- Wat zijn de eventuele knelpunten bij het gebruik van het prototype m.b.t. tot de scenario's?
- Voldoet de indeling van het prototype aan de voorkeuren van de doelgroep?
- Wordt er gebruik gemaakt van de extra opties? (tweede methode om doel te behalen)
- Kunnen gebruikers gemakkelijk navigeren door het prototype?

Deze deelvragen van de onderzoeksvraag zullen beantwoord worden in de scenariotests, think aloud en het interview.

4. DE USERCLASSES

Er is besloten om de doelgroep onervaren gebruikers te testen. Onder onervaren gebruikers worden personen verstaan die nog *nooit* iets gedaan hebben met een CMS hebben (zie hoofdstuk 4.1). Door het testen van het prototype kan een duidelijk beeld geschept worden van de usability en hoe onervaren gebruikers het prototype ervaren.

4.1 Onervaren gebruikers

Deze groep heeft geen ervaring met het werken in een CMS. De aanname is dat deze groep snel en gemakkelijk te werk wil gaan en daarbij een duidelijk overzicht wil hebben van de mogelijkheden en functies die zij tot hun beschikking hebben.

4.1.1 Userclass onervaren gebruikers

	Karakteristieken	Notities
Ervaring	Geen/weinig	Nog nooit eerder gebruikt
Frequentie gebruik systeem	Weinig	
Computerervaring en vaardigheden	Gemiddeld	Office, E-mail, Internet
Vormgevingsvoorkeuren	Overzichtelijk	

5. DE TAAKSCENARIO'S

In dit hoofdstuk wordt weergegeven welke taken de doelgroep uit moet voeren tijdens het testen van het prototype.

5.1 De scenario's

In deze paragraaf worden vijf scenario's geschetst die binnen het prototype uitvoerbaar zijn gemaakt. Aan de hand van deze scenario's moet duidelijk worden of het prototype een verbetering is ten opzicht van het huidige systeem. Tevens moet duidelijk worden waar de zwakke punten liggen van het prototype. De scenario's zijn erg kort en bondig weergegeven. Dit is gedaan om zo een makkelijk overzicht te kunnen tonen per taak.

Een pagina toevoegen	Een pagina verwijderen
Methode 1. De gebruiker gaat met de muis over het icoon met de plus of op de gekoppelde tekst 'Toevoegen'. 2. De gebruiker ziet een dropdown scherm komen waar de gebruiker de keuze krijgt wat hij of zij kan toevoegen. 3. De gebruiker klikt op het icoon met een lege pagina met een plus of op de gekoppelde tekst 'Nieuwe Pagina'. 4. De gebruiker ziet een nieuw scherm met een formulier dat moet worden ingevuld. 5. De gebruiker klikt na het invullen van het formulier op 'geavanceerde instellingen'. 6. De gebruiker vult de geavanceerde instellingen in en klikt vervolgens op 'Toevoegen'.	Methode 1. De gebruiker klikt met de rechtermuisknop op een pagina. 2. Er opent een klein venster met de opties voor de pagina. 3. De gebruiker klikt op 'Pagina verwijderen'. 4. Het systeem vraagt de gebruiker of dit juist is en of de geselecteerde pagina verwijderd mag worden. 5. De gebruiker klikt op 'Verwijderen'. 6. De pagina is verwijderd.

Bewerken	Twee pagina's bewerken
Methode 1. De gebruiker gaat met de muis over 'Bewerken' 2. Er wordt komt een dropdown scherm naar beneden waar de gebruiker direct een pagina kan selecteren om te bewerken. 3. De gebruiker selecteert een pagina en klikt er op om deze te openen 4. De gebruiker wordt geleidt naar de website in het CMS. 5. De gebruiker navigeert met de muiscursor naar de te bewerken paragraaf op de pagina. 6. De gebruiker ziet dat de paragraaf	Methode 1. De gebruiker navigeert de muiscursor naar 'Bewerken' in het menu. 2. Er wordt komt een dropdown scherm naar beneden waar de gebruiker direct een pagina kan selecteren om te bewerken. 3. De gebruiker selecteert een pagina en klikt er op om deze te openen. 4. De gebruiker wordt geleidt naar de website in het CMS. 5. De gebruiker navigeert met de muiscursor naar de te bewerken paragraaf op de pagina. 6. De gebruiker ziet dat de paragraaf

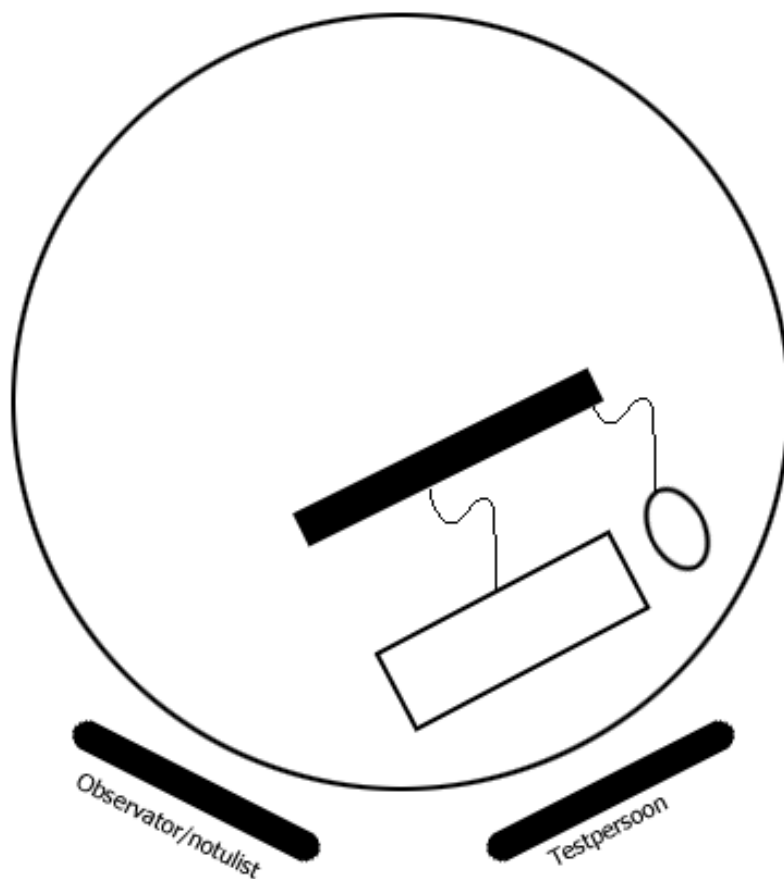
geselecteerd is en ziet dat de gebruiker er met de rechtermuisknop op moet klikken voor de opties voor het bewerken van de paragraaf. 7. De gebruiker selecteert ‘Tekst bewerken’ en klikt hier op. 8. Het scherm voor het bewerken van de tekst wordt geopend en de gebruiker past de tekst aan. 9. De gebruiker klikt op ‘Opslaan’ om de aangepaste tekst op te slaan.	geselecteerd is en ziet dat de gebruiker er met de rechtermuisknop op moet klikken voor de opties voor het bewerken van de paragraaf. 7. De gebruiker selecteert ‘Tekst bewerken’ en klikt hier op. 8. Het scherm voor het bewerken van de tekst wordt geopend en de gebruiker past de tekst aan. 9. De gebruiker klikt op ‘Opslaan’ om de aangepaste tekst op te slaan. 10. De gebruiker navigeert met de muis naar het menu en klikt daar op ‘Website bekijken’. 11. De gebruiker navigeert naar de volgende pagina. 12. De gebruiker klikt in het menu op ‘Pagina bewerken’. 13. De gebruiker navigeert met de muiscursor naar de te bewerken paragraaf op de pagina. 14. De gebruiker ziet dat de paragraaf geselecteerd is en ziet dat de gebruiker er met de rechtermuisknop op moet klikken voor de opties voor het bewerken van de paragraaf. 15. De gebruiker selecteert ‘Tekst bewerken’ en klikt hier op. 16. Het scherm voor het bewerken van de tekst wordt geopend en de gebruiker past de tekst aan. 17. De gebruiker klikt op ‘Opslaan’ om de aangepaste tekst op te slaan.
--	---

Verplaatsen	
Methode 1. De gebruiker gaat met de muiscursor naar de gewenste pagina en klikt met de rechtermuisknop op de pagina. 2. Er opent een klein venster met de opties voor de pagina. 3. De gebruiker klikt op 'Verplaatsen'. 4. Er opent zich een scherm waar de gebruiker kan kiezen waar hij de gekozen pagina naar toe wilt verplaatsen. 5. De gebruiker klikt op 'Opslaan' zodra hij klaar is. 6. De pagina is verplaatst.	

6. DE TESTOPSTELLING

Het testen zal gebeuren in een rustige kantoor omgeving bij Dream IT en Site-C. Bij hen is een pc beschikbaar waar de test op zal gaan plaatsvinden. Hier is voor gekozen zodat de testpersoon dan zicht rustig kan concentreren en zich op zijn/haar gemak kan voelen.

Voor het testen zal de volgende opstelling plaatsvinden:



FIGUUR 1 TESTOPSTELLING

7. DE TESTSTRATEGIE

7.1 De testtechnieken

Voordat er wordt getest, moet er eerst een selectie gemaakt worden van testsoorten die gebruikt gaan worden.

Er is gekozen voor de volgende testsoorten:

- Scenario based testing
- Observatie
- Think aloud
- Interview

7.2 Verantwoording testtechnieken

7.2.1 Scenario based testing

Met scenario based testing kan worden onderzocht waar de testpersonen gefrustreerd of tevredenheid ervaren, tevens kan er met scenario based testing onderzocht worden waar gebruikers de fout in gaan of zelfs compleet vast lopen.

Aan de hand van de resultaten van deze tests zullen conclusies getrokken kunnen worden over de gebruikers interface of volgorde van taken.

7.2.2 Observatie

Door middel van observatie kan worden vastgesteld of de testpersoon de taken begrijpt of waar de gebruiker vastloopt. Tevens kan door middel van observatie worden vast gesteld hoe lang de gebruiker over een taak doet.

7.2.3 Think aloud

Door middel van de Think aloud techniek kan worden vastgesteld in welke mate de gebruiker tevreden is over de applicatie. Bijvoorbeeld uitspraken van frustratie of juist tevredenheid zijn hiervoor een maatstaaf.

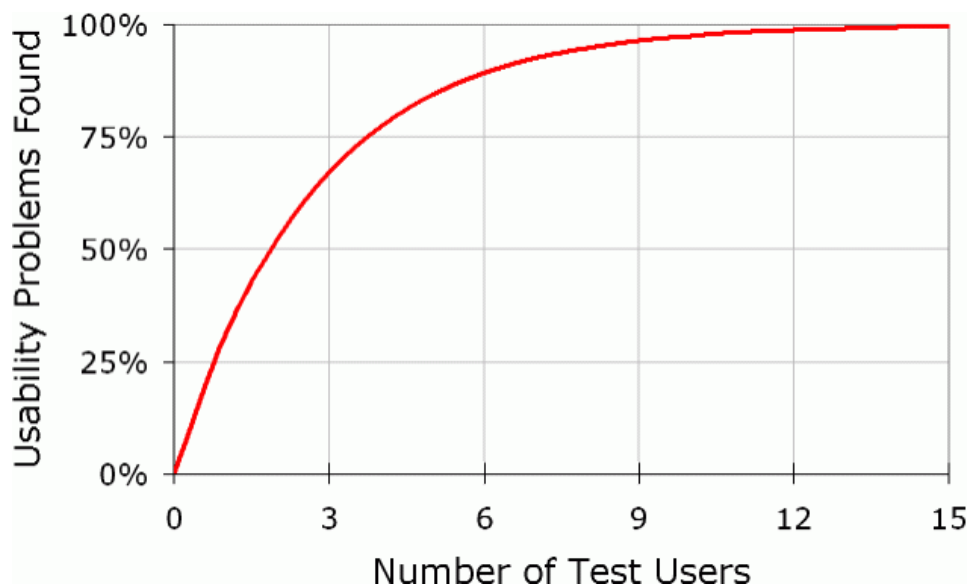
7.2.4 Interview

Het interview is er voor de gebruikersresponse met betrekking tot de applicatie. De resultaten hiervan zijn wel persoonsgebonden maar kunnen een goede richtlijn zijn van waar er iets fout gaat of waar verbeteringspunten zitten.

7.3 De dekkinggraad

Omdat het voor dit project gaat om een prototype wordt er getest met vijf testpersonen. Dit heb ik gebaseerd op de theorie van Jakob Nielsen¹. Jakob Nielsen zegt dat het beste resultaten van testen komen door het gebruiken van niet meer dan vijf gebruikers. Tevens zegt Nielsen dat het wel de bedoeling is meerdere malen te testen.

Om te bepalen dat vijf testpersonen voldoende is voor een eerste test, gebruikt Nielsen de formule $N(1-(1-L)^n)$. Hierbij is N het totale nummer van usability problemen in het ontwerp. L is de proportie van de usability problemen die ontdekt zijn tijdens het testen met één gebruiker. Uit onderzoek van Nielsen ligt het gemiddelde van L op 31%. Als er een grafiek wordt opgesteld waarbij L 31% is, dan geeft het volgende resultaat.



Het komt er dus op neer dat als er met 1 gebruiker wordt getest er al (ongeveer) één derde bekend is van de usability. Wanneer je met de tweede gaat testen zal je merken dat er overlap is tussen de resultaten van de eerste test en de tweede test, maar er zullen zeker nieuwe dingen naar voren komen, enzovoort. Wat Nielsen zegt is dat als je meer en meer gebruikers test, dat je steeds minder en minder gaat leren omdat je steeds dezelfde dingen ziet.

Bij het testen met vijf gebruikers zal dus de dekkinggraad ongeveer tussen de 80-90% liggen, na deze feedback kan je dus het ontwerp dus weer goed aanpassen en zo opnieuw testen. Wel raad ik aan Site-C aan om bij na de eerste test, zo snel mogelijk een tweede prototype te maken en deze versie weer te testen, en dit minimaal nogmaals te doen. Anders krijg je volgens Nielsen niet het gewenste resultaat in een uiteindelijke versie.

¹ <http://www.useit.com/alertbox/20000319.html>

8. DE ACTIVITEITEN EN PLANNING

De uit te voeren activiteiten, de opzet van de testen met de daarbij behoren de planning zullen in dit hoofdstuk worden besproken.

8.1 Testpersonen

Voordat er begonnen kan worden met testen zijn testpersonen nodig. Hieronder volgt er een overzicht van de testpersonen.

Dhr. B. Weusthof
Mevr. J. Semp
Mevr. P. Vermeij
Dhr. J. van der Goot
Dhr. N. Ter Meer

Om te kijken of iemand een onervaren of een ervaren gebruiker is, worden er vooraf vragen gesteld over zijn of haar voorkennis met betrekking op CMS kennis. De bedoeling is namelijk dat geen van de gebruikers ervaring heeft met een dergelijk systeem.

8.2 Procedure

De testpersonen zullen de testscenario's één voor één voorgelegd krijgen en deze scenario's uit te voeren, bij deze scenario's zal de testpersonen worden gevraagd om hard op te denken over hun ervaringen en volgende stappen. Tevens zal na afloop van de test een interview worden gehouden met de testpersonen.

De test zal worden opgenomen door middel van Camtasia. De eventuele Macintosh gebruikers kunnen hun Screencast gebruiken welke standaard is geïnstalleerd op het Mac OS.

8.3 Tijdsplanning

Vanaf dinsdag 7 september tot en met vrijdag 10 september zal ik bij de vijf testpersonen de test afnemen. De duur van de volledige test (inclusief het interview na afloop) is naar verwachting 1 uur per testpersoon.

8.4 Taakverdeling

Voor het afnemen zijn een aantal taken die moeten worden uitgevoerd. Al deze taken worden door mij uitgevoerd.

Vooraf:

- Het uitprinten van de scenario's en interviews
- Het ontvangen van de testpersonen

Tijdens de test:

- Begeleiden van de testpersoon, alleen als de testpersoon compleet vast loopt en daardoor helemaal niet meer verder kan testen
- Notuleren/observeren

Achteraf:

- Resultaten van de test verzamelen
- Interview afnemen

9. DE USABILITY ASPECTEN

9.1 Theoretische achtergrond

Gebruiksvriendelijkheid staat gedefinieerd in deel 11 van de ISO 9241² standaard welke is vastgesteld in 1998 als het onderstaande citaat

“De mate waarin een product kan worden gebruikt door een bepaalde groep gebruikers om bepaalde doelen te bereiken met effectiviteit, efficiëntie en tevredenheid in een bepaalde context van het gebruik.”

CITAAT 1 GEBRUIKSVRIENDELIJKHEID VAN ISO 9241 - DEEL 11

De omschrijving van het begrip usability is de meest correcte omschrijving van usability omdat een betere omschrijving van usability erg moeilijk is. Dit komt omdat usability een erg breed gebied betreft. De term usability is een verzamelnaam voor diverse aspecten die betrekking hebben tot de bruikbaarheid, gebruiksvriendelijkheid, effectiviteit en efficiëntie van een applicatie. Usability gebruikt enkele methoden en technieken om de gebruikerseisen van een applicatie op te stellen en te achterhalen in hoeverre de applicatie hieraan voldoet.

Door te kijken naar de vijf basisaspecten (volgens Quesenbery, 2003) is het mogelijk een beter idee te krijgen van de inhoud van het begrip. Deze aspecten worden ook wel de vijf E's genoemd en zijn:

- Effectiveness
- Efficiency in use
- Engaging
- Error Tolerant
- Easy to Learn

Aan de hand van deze vijf aspecten/criteria kan men de usability beoordelen.

² http://en.wikipedia.org/wiki/ISO_9241#ISO_9241-11

9.2 Usability criteria uitgelicht

De aspecten die bij het begrip usability horen overlappen elkaar vaak en hebben veel overeenkomsten met elkaar. Daarom is het noodzakelijk om de aspecten van usability te beschrijven alvorens ze te gebruiken bij de usability tests.

Effectiveness

Hoe de nauwkeurigheid en de volledigheid is waarmee bepaalde gebruikers bepaalde doelen kunnen bereiken in bepaalde omgevingen.

Efficiency in use

Hoe snel een gebruiker zijn taak kan voltooien.

Engaging

Hoe goed de interface van het product de gebruiker betreft bij de interactie en hoe plezierig, in welke mate de gebruiker naar tevredenheid kan werken.

Error Tolerant

Hoe goed het product voorkomt dat er fouten optreden en de gebruiker helpt om de fouten van de gebruiker op te lossen.

Easy to Learn

Hoe goed het product ondersteuning biedt met de eerste oriëntatie van een gebruiker van het product en in welke mate het ondersteuning biedt gedurende de volledige tijd dat de gebruiker er mee werkt.

9.3 Verantwoording usability criteria

Effectiveness

Kijken naar resultaten van elke taak en er op letten hoe vaak de volledig en nauwkeurig worden uitgevoerd. Hierbij let je op problemen zoals informatie dat is overgeslagen of fouten die zijn gemaakt door meerdere gebruikers.

Efficiency in use

Klok gebruikers terwijl ze werken om te zien hoe lang het duurt voordat een taak afronden. Kijk terwijl de gebruikers worden getimed naar plaatsen waar het scherm (lay-out en navigatie) het de gebruiker moeilijker maken dan het zou moeten zijn.

Engaging

Op tekenen letten dat de gebruiker de schermen verwarrend vindt, of moeilijk te lezen. Kijk voor plaatsen waar de interface niet aan de verwachtingen van de gebruikers voldoet. Hiervoor worden vragen gesteld na afloop van de test om te kijken hoe goed de gebruiker het product vond.

Error Tolerant

Tel het aantal keren dat de gebruikers de fout in gaan of foutmeldingen zien en hoe de gebruikers de problemen ook hebben opgelost.

Easy to Learn

Bepalen hoeveel instructie er wordt gegeven aan de gebruiker per taak en kijken naar gebruiker of zij er direct mee aan de slag kunnen gaan. De mate hiervan achteraf vragen aan de gebruiker.

Om deze usability aspecten te kunnen meten zijn ze in meetbare variabelen geoperationaliseerd:

Effectiveness

- Percentage van voltooide taken.
- Aantal minuten per scenario.

Efficiency

- Aantal minuten per scenario.
- Aantal fouten per taak.

Engaging

- Aantal positieve uitspraken of uitingen.
- Aantal negatieve uitspraken of uitingen.

Error Tolerant

- Aantal fouten per taak.
- Aantal fouten dat wordt hersteld.

Easy to Learn

- Aantal keren dat een gebruiker niet meer weet wat te doen.
- Percentage van het aantal voltooide taken welke in één keer correct is uitgevoerd.

10. DE FORMATS

De resultaten zullen in de volgende vormen terugkomen in het uiteindelijke testrapport:

- Ruwe data
- Formats presenteren van de testgegevens
- Vergelijking van de verschillende testen en de conclusies

10.1 Ruwe data

De ruwe data bestaat uit de ingevulde observatieformulieren uit de bijlagen.

T.a.v. de observatieformulieren:

- De opmerkingen van de Think-a-loud test worden omgevormd tot begrijpelijke zinnen indien nodig.

10.2 Het presenteren van testgegevens

In deze paragraaf wordt duidelijk hoe de ruwe data van de verschillende deelnemers samengevoegd wordt tot een overzichtelijk geheel met behulp van tabellen.

10.2.1 Think aloud

De uitspraken van de verschillende deelnemers worden samengevoegd in onderstaande vorm. Stappen in de scenario's waarbij geen uitspraken zijn genoteerd kunnen worden weggelaten.

Scenario 1	Positief/Tevredenheid	Negatief/Frustratie
<i>Hier de stappen invullen waarbij uitspraken werden gedaan</i>	<i>Uitgeschreven uitspraken/kreten.</i>	<i>Uitgeschreven uitspraken/kreten.</i>

10.2.2 Scenariotests

Het aantal gemaakte fouten is een gemiddelde waarde genomen over alle deelnemers van een bepaalde doelgroep per stap van ieder scenario. Het aantal vastlopers legt vast bij welke stap de deelnemers vastliepen, bijvoorbeeld: scenario 2, liepen 3 deelnemers bij stap 4 vast.

Scenario 1	Aantal fouten	Aantal vastlopers	Aantal minuten
Stap 1:	Gemiddelde waarde over alle deelnemers van de doelgroep	Totaal aantal vastlopers van deze doelgroep	Gemiddeld aantal seconden en minuten van deze doelgroep
Stap 2:			
Stap 3:			
<i>etc.</i>			

Het percentage voltooide taken kan worden berekend per scenario per deelnemer. Het aantal voltooide stappen per scenario delen door het aantal stappen, maal honderd. De stappen die worden overgeslagen en gemiste stappen door vastlopers hebben dus effect op deze percentages.

Deelnemer	Percentage scenario 1	Percentage scenario 2	Percentage scenario 3	Percentage scenario 4	Percentage scenario 5
Gemiddeld:					

BIJLAGEN

Bijlage I - Observatieformulier

[illegible]

TESTRAPPORT

GUI ONTWERP VOOR SITE-C

Tim Scheffer | 07000359

INHOUDSOPGAVE

1. INLEIDING.....	82
2. HET DOEL.....	83
2.1 De usabilityaspecten	83
2.2 De testmethoden	84
2.3 De testscenario's	85
3. AFWIJKINGEN TEN OPZICHTE VAN HET TESTPLAN.....	87
4. DE TESTRESULTATEN PER TEST	88
4.1 Aantal fouten.....	88
4.2 Testtijden.....	90
4.3 Think aloud	91
4.4 Het interview.....	94
5. DE SAMENVATTING VAN DE TESTS	98
5.1 Resultaten van de vooraf gestelde usabilityaspecten	100
6. HET VERBETERVOORSTEL	102
6.1 Het startpagina/dashboardpagina.....	102
6.1.1 Het verplaatsen.....	102
6.2 Het schakelen tussen bewerken en bekijken van een pagina	103
6.3 Het verplaatsen van knoppen op de werkbalk.....	105
BIJLAGE	106
Bijlage I - Screenshots verbetervoorstellen	106

1. INLEIDING

Site-C is een CMS dat al meer dan bij 100 klanten draait. Nu is het tijd voor een nieuwe versie van het Site-C CMS. Hiervoor is een prototype gemaakt, maar voordat deze helemaal wordt doorgevoerd wilt Site-C weten of het nieuwe prototype ook voldoet aan usability eisen.

De opbouw van dit rapport is als volgt, als eerst wordt beschreven wat het doel van de test is geweest. Vervolgens word hoofdstuk drie beschreven wat de afwijkingen waren bij het maken van het testrapport ten opzichte van het testplan. In hoofdstuk vier zijn de resultaten van de test per testtechniek uitgewerkt. Hoofdstuk vijf bestaat uit een samenvatting van de tests. Het verbetervoorstel voor Site-C staat beschreven in hoofdstuk 6.

2. HET DOEL

Het doel van deze opdracht was het testen van het eerste prototype van het nieuwe CMS van Site-C op een aantal usability aspecten, met de onderstaande criteria.

2.1 De usabilityaspecten

Er is gekozen om de gebruikers het prototype te laten testen op de volgende usability aspecten:

Effectiveness

Kijken naar resultaten van elke taak en er op letten hoe vaak de volledig en nauwkeurig worden uitgevoerd. Hierbij let je op problemen zoals informatie dat is overgeslagen of fouten die zijn gemaakt door meerdere gebruikers.

Efficiency in use

Klok gebruikers terwijl ze werken om te zien hoe lang het duurt voordat een taak afronden. Kijk terwijl de gebruikers worden getimed naar plaatsen waar het scherm (lay-out en navigatie) het de gebruiker moeilijker maken dan het zou moeten zijn.

Engaging

Op tekenen letten dat de gebruiker de schermen verwarrend vind, of moeilijk te lezen. Kijk voor plaatsen waar de interface niet aan de verwachtingen van de gebruikers voldoet. Hiervoor worden vragen gesteld na afloop van de test om te kijken hoe goed de gebruiker het product vond.

Error Tolerant

Tel het aantal keren dat de gebruikers de fout in gaan of foutmeldingen zien en hoe de gebruikers de problemen ook hebben opgelost.

Easy to Learn

Bepalen hoeveel instructie er wordt gegeven aan de gebruiker per taak en kijken naar gebruiker of zij er direct mee aan de slag kunnen gaan. De mate hiervan achteraf vragen aan de gebruiker.

Om deze usability aspecten te kunnen meten zijn ze in meetbare variabelen geoperationaliseerd:

Effectiveness

- Percentage van voltooide taken.
- Aantal minuten per scenario.

Efficiency

- Aantal minuten per scenario.
- Aantal fouten per taak.

Engaging

- Aantal positieve uitspraken of uitingen.
- Aantal negatieve uitspraken of uitingen.

Error Tolerant

- Aantal fouten per taak.
- Aantal fouten dat wordt hersteld.

Easy to Learn

- Aantal keren dat een gebruiker niet meer weet wat te doen.
- Percentage van het aantal voltooide taken welke in één keer correct is uitgevoerd.

2.2 De testmethoden

Om iets te kunnen zeggen over deze usability aspecten heb ik de gebruikers het prototype laten testen met de volgende tests:

- Scenario based testing
Met scenario based testing kan worden onderzocht waar de testpersonen gefrustreerd of tevredenheid ervaren, tevens kan er met scenario based testing onderzocht worden waar gebruikers de fout in gaan of zelfs compleet vast lopen.
Aan de hand van de resultaten van deze tests zullen conclusies getrokken kunnen worden over de gebruikers interface of volgorde van taken.
- Think aloud
Door middel van de Think aloud techniek kan worden vastgesteld in welke mate de gebruiker tevreden is over de applicatie. Bijvoorbeeld uitspraken van frustratie of juist tevredenheid zijn hiervoor een maatstaaf.
- Interview
Het interview is er voor de gebruikersresponse met betrekking tot de applicatie. De resultaten hiervan zijn wel persoonsgebonden maar kunnen een goede richtlijn zijn van waar er iets fout gaat of waar verbeteringspunten zitten.

2.3 De testscenario's

In deze paragraaf worden vijf scenario's geschetst die binnen het prototype uitvoerbaar zijn gemaakt. Aan de hand van deze scenario's moet duidelijk worden of het prototype een verbetering is ten opzicht van het huidige systeem. Tevens moet duidelijk worden waar de zwakke punten liggen van het prototype. De scenario's zijn erg kort en bondig weergegeven. Dit is gedaan om zo een makkelijk overzicht te kunnen tonen per taak.

Een pagina toevoegen	Een pagina verwijderen
Methode 1. De gebruiker gaat met de muis over het icoon met de plus of op de gekoppelde tekst 'Toevoegen'. 2. De gebruiker ziet een dropdown scherm komen waar de gebruiker de keuze krijgt wat hij of zij kan toevoegen. 3. De gebruiker klikt op het icoon met een lege pagina met een plus of op de gekoppelde tekst 'Nieuwe Pagina'. 4. De gebruiker ziet een nieuw scherm met een formulier dat moet worden ingevuld. 5. De gebruiker klikt na het invullen van het formulier op 'geavanceerde instellingen'. 6. De gebruiker vult de geavanceerde instellingen in en klikt vervolgens op 'Toevoegen'.	Methode 1. De gebruiker klikt met de rechtermuisknop op een pagina. 2. Er opent een klein venster met de opties voor de pagina. 3. De gebruiker klikt op 'Pagina verwijderen'. 4. Het systeem vraagt de gebruiker of dit juist is en of de geselecteerde pagina verwijderd mag worden. 5. De gebruiker klikt op 'Verwijderen'. 6. De pagina is verwijderd.

Bewerken	Twee pagina's bewerken
Methode 1. De gebruiker gaat met de muis over 'Bewerken' 2. Er wordt komt een dropdown scherm naar beneden waar de gebruiker direct een pagina kan selecteren om te bewerken. 3. De gebruiker selecteert een pagina en klik er op om deze te openen 4. De gebruiker wordt geleidt naar de website in het CMS. 5. De gebruiker navigeert met de muiscursor naar de te bewerken paragraaf op de pagina. 6. De gebruiker ziet dat de paragraaf geselecteerd is en ziet dat de gebruiker er met de rechtermuisknop op moet klikken voor de opties voor het	Methode 1. De gebruiker navigeert de muiscursor naar 'Bewerken' in het menu. 2. Er wordt komt een dropdown scherm naar beneden waar de gebruiker direct een pagina kan selecteren om te bewerken. 3. De gebruiker selecteert een pagina en klik er op om deze te openen. 4. De gebruiker wordt geleidt naar de website in het CMS. 5. De gebruiker navigeert met de muiscursor naar de te bewerken paragraaf op de pagina. 6. De gebruiker ziet dat de paragraaf geselecteerd is en ziet dat de gebruiker er met de rechtermuisknop op moet klikken voor de opties voor het

bewerken van de paragraaf. - De gebruiker selecteert 'Tekst bewerken' en klikt hier op. - Het scherm voor het bewerken van de tekst wordt geopend en de gebruiker past de tekst aan. - De gebruiker klikt op 'Opslaan' om de aangepaste tekst op te slaan.	bewerken van de paragraaf. - De gebruiker selecteert 'Tekst bewerken' en klikt hier op. - Het scherm voor het bewerken van de tekst wordt geopend en de gebruiker past de tekst aan. - De gebruiker klikt op 'Opslaan' om de aangepaste tekst op te slaan. - De gebruiker navigeert met de muis naar het menu en klikt daar op 'Website bekijken'. - De gebruiker navigeert naar de volgende pagina. - De gebruiker klikt in het menu op 'Pagina bewerken'. - De gebruiker navigeert met de muiscursor naar de te bewerken paragraaf op de pagina. - De gebruiker ziet dat de paragraaf geselecteerd is en ziet dat de gebruiker er met de rechtermuisknop op moet klikken voor de opties voor het bewerken van de paragraaf. - De gebruiker selecteert 'Tekst bewerken' en klikt hier op. - Het scherm voor het bewerken van de tekst wordt geopend en de gebruiker past de tekst aan. - De gebruiker klikt op 'Opslaan' om de aangepaste tekst op te slaan.
---	--

Verplaatsen	
Methode - De gebruiker gaat met de muiscursor naar de gewenste pagina en klikt met de rechtermuisknop op de pagina. - Er opent een klein venster met de opties voor de pagina. - De gebruiker klikt op 'Verplaatsen'. - Er opent zich een scherm waar de gebruiker kan kiezen waar hij de gekozen pagina naar toe wilt verplaatsen. - De gebruiker klikt op 'Opslaan' zodra hij klaar is. - De pagina is verplaatst.	

3. AFWIJKINGEN TEN OPZICHTE VAN HET TESTPLAN

De tabel met het percentage van voltooide taken, welke in het testplan te vinden is bij hoofdstuk 10.2.2, is geschrapt. Dit komt omdat na het samenvoegen van de testresultaten bleek dat de percentages weinig meerwaarde boden met betrekking tot Effectiveness. Ondanks dat de percentages wel een beeld gaven van de scenario's waar het meeste fout ging, worden de conclusies gebaseerd op de individuele stappen per scenario. Een percentage over een heel scenario is in zo'n geval niet nuttig. De tabel met daarin het aantal gemiddelde tijd per scenario bood voldoende informatie om conclusies uit te trekken m.b.t. het usabilityaspect.

4. DE TESTRESULTATEN PER TEST

In dit hoofdstuk zullen analyses worden gepresenteerd van de resultaten van de verschillende tests. Aan de hand van de analyses worden vervolgens conclusies getrokken en kan iets gezegd worden over de usability aspecten zoals die beschreven zijn in het tweede hoofdstuk.

4.1 Aantal fouten

Hieronder staan de gemiddelden van de tijd die de testpersonen tijd over de scenario's. Er staat ook bij hoeveel testpersonen een fout maakte in de opgestelde scenario's. Ook staan de fouten tekstueel toegelicht en zijn de eventuele alternatieven aangegeven.

Fouten en oplossingen tijdens de scenariotests

Aantal vastlopers is geschrapt omdat dit niet nodig bleek te zijn na het testen. Alle testpersonen die problemen hebben gehad met een scenario konden op eigen kracht een oplossing vinden. Interessanter is om te kijken hoe de scenario's op een andere manier ingevuld werden dan oorspronkelijk de bedoeling was. De fouten die gemaakt werden bleken niet te verschillend te zijn bij de gebruikers. Hierom zijn alle fouten en alternatieve oplossingen in één tabel opgenomen. Ook zijn de voor alle duidelijkheid de stappen opgenomen waarbij de fouten en/of alternatieve oplossingen zicht voor deden. In de laatste kolom staat de gemiddelde tijd die alle testpersonen nodig hadden om de scenario's te doorlopen.

EXTERNE BIJLAGEN – TESTRAPPORT

	Aantal fouten	Fout/alternatieve oplossing	Aantal minuten
Scenario 1	2/5	Stap 1: 1 van de 5 personen kon in eerste instantie niet vinden hoe een pagina moest worden toegevoegd. Deze persoon keek echter niet verder dan zijn neus lang was, na een minuut zag hij ineens een knop toevoegen. Stap 3: 2 van de 5 personen wisten in eerste instantie niet goed wat bedoeld werd met dat de pagina op http moest draaien.	+/- 1.40 min
Scenario 2	1/3	Stap 1: 2 van de 5 personen begrepen niet dat om een pagina te verwijderen dit moest worden gedaan via de rechtermuisknop. Deze moesten na 1 minuut een hint worden gegeven.	+/- 1.05 min
Scenario 3	0/6		+/- 2.50 min
Scenario 4	3/11	Stap 6/7/8: Alle personen begrepen niet dat zij via het knopje 'Pagina bekijken' konden schakelen tussen bewerk en bekijk modus en zo konden surfen naar de juiste pagina en vervolgens weer terug te schakelen naar bewerk modus.	+/- 3.10 min
Scenario 5	1/5	Stap 1: 1 persoon wilde een pagina verwijderen door deze eerst via 'Bewerken' te bereiken en vervolgens te verwijderen. 1 persoon twijfelde heel er wat er moest worden gedaan om de pagina te verwijderen. Deze klikte als eerst wat rond om vervolgens wel uit te komen bij de RMB*. Stap 3: 2 personen begrepen niet wat er bedoeld werd met de drie drop-down velden voor het bepalen van de positie van de te verplaatsen pagina.	+/- 1.45 min

* RMB = Rechtermuisbutton

4.2 Testtijden

Hieronder staan de tijden vermeld waarin de scenario's zijn afgerond

Onervaren gebruikers						
	B. Weusthof	J. Semp	P. Vermeij	J. van der Goot	N. Ter Meer	
Scenario						Gemiddelde
1	1.19	3.25	1.30	1.06	2.31	+/- 1.40
2	0.41	1.29	0.35	1.14	1.33	+/- 1.05
3	1.10	5.07	1.24	2.26	2.21	+/- 2.50
4	0.58	7.20	2.38	2.07	3.01	+/- 3.10
5	0.50	1.44	1.43	1.54	2.36	+/- 1.45
Totaal:	4.58	19.10	7.50	8.47	12.28	+/- 10.40

Wat meteen opvalt aan de tijden die de testpersonen hebben gehaald is dat er drie van de vijf testpersonen onder het gemiddelde van 10 minuten en 40 seconden zitten. Waarvan één nog meer dan onder de helft van het gemiddelde zit.

Ik heb dhr. Weusthof achteraf gevraagd hoe het komt dat hij de test zo snel heeft gemaakt. Hier gaf hij als antwoord op dat het gewoon erg makkelijk was om mee te werken en dat hij eigenlijk niet zou snappen hoe het zou kunnen zijn als je dit systeem niet zou snappen. Hij moest wel toegeven dat hij voor zijn werk ook dagelijks met ingewikkelde systemen te maken had en dat dit daarom misschien wel zo makkelijk was.

4.3 Think aloud

Hieronder staan de samengevoegde resultaten van de Think-a-loud in combinatie met scenariotests. Per stap zal commentaar gegeven worden op de gevonden resultaten.

Scenario 1	Positieve uitspraken	Negatieve uitspraken
1. De gebruiker klikt op de knop Toevoegen	- Oh, dat is duidelijk bij die toevoegen knop - Ah, zo moeilijk is het niet - Oh toevoegen dus, dat is duidelijk	Hm, dus niet op een pagina klikken dat werkt dus niet
2. De gebruiker klikt op de knop Pagina Toevoegen	Ja logisch eigenlijk	
3. De gebruiker vult deel 1 van het formulier in met Routebeschrijving	Oh ik kan het gewoon invullen dus ☺	Huh? Waar moet ik dan dat http invullen?
4. De gebruiker kiest http in het 2 ^e deel van het formulier	- Oh ik kan het gewoon invullen dus ☺ - Oh ja ff de http doen hè?	
5. De gebruiker klikt op Toevoegen		
6. De pagina is toegevoegd	Hé kijk! Daar staat ie!	

Scenario 2	Positieve uitspraken	Negatieve uitspraken
1. De gebruiker klikt met de rechtermuisknop op routebeschrijving	Oh, rechtermuisknop! Handig!	- Onder welk menu zit verwijderen dan? - Waar zit verwijderen dan?
2. De gebruiker klikt op verwijderen		
3. De gebruiker klikt op Ja.	- Zo, die is verwijderd! - Het is een kwestie van goed lezen maar het lukt me wel! - Oh lekker simpel	

EXTERNE BIJLAGEN – TESTRAPPORT

Scenario 3	Positieve uitspraken	Negatieve uitspraken
1. De gebruiker klikt op de knop Bewerken	• He! Zo werkt het dus!	
2. De gebruiker klikt op de knop Home		
3. De gebruiker klikt met de rechtermuisknop op de 1 ^e alinea	• Rechtermuisknop toch? Oh ja! Zo dus! Opzich wel logisch!	
4. De gebruiker past de tekst aan		
5. De gebruiker klikt op Opslaan		
6. De pagina is bewerkt en de gebruiker controleert	• Jep! Het staat er!	
7. De gebruiker klikt op Terug naar Site-C	• Ah weer het begin	

Scenario 4	Positieve uitspraken	Negatieve uitspraken
1. De gebruiker klikt op de knop Bewerken		
2. De gebruiker klikt op contact		
3. De gebruiker klikt met de rechtermuisknop op de 1 ^e alinea	• Oh ja, zo dus en dan ff aanpassen	
4. De gebruiker past de tekst aan		
5. De gebruiker klikt op Opslaan		
6. De gebruiker klikt op Pagina bekijken	• Terug naar Site-C	• Moet ik weer helemaal terug naar Site-C
7. De gebruiker navigeert naar de pagina Home	• Pagina home selecteren he?	• Wat een omweg
8. De gebruiker klikt op Pagina bewerken		
9. De gebruiker klikt met de rechtermuisknop op de contactgegevens	• Ah zelfde truukje! Lekker makkelijk • Oh ja weer ff aanpassen	
10. De gebruiker past de tekst aan	• Lekker dik maken!	
11. De gebruiker klikt op Opslaan		
12. De pagina is bewerkt en de gebruiker controleert		
13. De gebruiker klikt op Terug naar Site-C		

EXTERNE BIJLAGEN – TESTRAPPORT

Scenario 5	Positieve uitspraken	Negatieve uitspraken
1. De gebruiker klikt met de rechtermuisknop op de Actueel		
2. De gebruiker klikt op Verplaatsen		
3. De gebruiker selecteert de Pagina actueel en verplaatst deze achter organisatie	• Heb ik de goeie? Ja, ik heb 'm!	• Zo dit is echt onduidelijk zeg, al kon je het nou slepen
4. De gebruiker klikt op Wijzigen	• Oh makkelijk eigenlijk, gewoon goed lezen	
5. De wijziging is doorgevoerd en de gebruiker controleert	• Jep gelukt!	
6. De gebruiker logt uit	• Oh best makkelijk die test	

4.4 Het interview

Na afloop van de test heb ik met alle vijf de testpersonen een klein interview afgenomen over hun indruk van het prototype. In dit interview vraag ik wat zij vonden van het prototype i.c.m. het uitvoeren van de opdrachten. Tevens vraag ik hoe zij de functie van de rechtermuisknop hebben ervaren en of zij deze zouden weglaten of juist behouden. Verder vraag ik in het interview nog waar zij verbeterpunten zien van het prototype. Tijdens deze vraag loop ik stap voor stap door het prototype heen zodat zij zich visueel kunnen inbeelden wat er fout ging en waarom het fout ging. Hieronder staat de uitgewerkte versie van het interview.

Vraag 1

Interviewer: Wat is uw algemene indruk van het prototype, met name op het gebruiken van het prototype en niet op het ontwerp?

Dhr. Weusthof: Ik vind dat er duidelijke knoppen zijn, zoals toevoegen en bewerken, en dit zorgt er voor dat ik snel mijn weg kan vinden binnen het beheersysteem. Wel denk ik dat sommige knoppen overbodig staan op de, soort van, taakbalk.

Wat ik vooral interessant zou vinden, mocht ik zelf een website willen beheren, is het dashboard. Met name omdat je dan direct kan zien hoeveel mensen op je website kwamen en hoeveel producten je heb verkocht mocht je een websop hebben. Wat ik ook erg goed vindt is dat je zelf widgets kan toevoegen en verwijderen.

Verder vind ik het heel duidelijk hoe je een paragraaf moet bewerken op een pagina en vind ik het absoluut niet storend dat dit dan wordt gedaan in een soort van pop-up.

Mevr. Semp: Ik denk dat het wel duidelijk is als je eenmaal wat meer ervaring heb met een computer, dit heb ik namelijk nog niet zo veel en ik probeer graag altijd alles zelf voordat ik iets ga doen. Nu kreeg ik daar de kans en daardoor twijfelde ik toch best wel bij sommige stukken van de maar over het algemeen vond ik het niet zo ingewikkeld. Vooral hoe je iets moet toevoegen is erg makkelijk, zeker als je website heel uitgebreid is met een webshop enzo.

Mevr. Vermeij: Ik vond het echt heel makkelijk werken. Ik vond alle stappen die ik moest nemen ook heel duidelijk. Het is overzichtelijk en daardoor denk ik dat iedereen hiermee zou kunnen werken.

Dhr. van der Goot: Het werkt zeer instinctief, net als bij Apple! Je kan zien dat hier goed is over nagedacht hoe opdrachten werken. Daarom ben ik van mening dat iedere beginner hier zeer goed mee uit de voeten zou moeten kunnen, anders moet je wel echt een digibeet zijn, haha.

Dhr. Ter Meer: Echt super, alles is zo logisch ingedeeld en het lijkt net alsof ik in een andere Microsoft Windows zit te werken met een Microsoft Word-achtige omgeving, heel prettig. In eerste instantie vond ik het rechtermuisknop gebruiken maar vervelend, maar nadat ik er beter over nadacht kwam ik tot de conclusie dat dit eigenlijk heel handig is.

Vraag 2

- Interviewer:** Als u een cijfer zou moeten geven op schaal van 1 tot 10 met betrekking tot het gebruiken van het prototype, wat zou dit dan zijn?
- Dhr. Weusthof:** Dat is wel moeilijk aangezien ik geen vergelijkingsmateriaal heb. Maar op basis van mijn ervaring die ik tot nu toe heb, een 7.
- Mevr. Semp:** Hm, een moeilijke, gebaseerd op wat ik nu heb gezien - wat waarschijnlijk een zeer klein deel van een website beheren zal zijn - denk ik aan een 7.
- Mevr. Vermeij:** Ik zit te denken aan een 9 maar omdat er toch nog wat onduidelijkheden waren tijdens het bewerken, wat denk ik gemakkelijk op te lossen is, geef ik een 8.
- Dhr. van der Goot:** Omdat ik toch nog ruimte voor verbetering zie bij sommige punten, met name bij het verplaatsen, geef ik voor nu een 7. Ik denk als het verplaatsen gewoon een kwestie van slepen is dat het zeker een dikke 9 waard is.
- Dhr. Ter Meer:** Ik geef voor dit prototype alleen al een 9, als het af is en ik ben ooit opzoek naar een website dan zal ik zeker aan dit systeem denken voor het beheer.

Vraag 3

- Interviewer:** In het prototype wordt gebruik gemaakt van een rechtermuisknop functie, dit is niet gebruikelijk bij websites en dergelijke. Hoe heeft u deze functie ervaren?
- Dhr. Weusthof:** Als je het eenmaal door hebt of al van te voren weet, vind ik het werken ermee absoluut geen straf, zo kan je veel knopjes kwijt achter één functie. Lekker praktisch dus!
- Mevr. Semp:** Hier kan ik kort en simpel over zijn: Zodra je weet dat het er is, wil je er niet meer vanaf want het versterkt het gebruik van het systeem.
- Mevr. Vermeij:** Het is ongebruikelijk, maar zodra je weet dat het er is dan is het werken ermee een eitje. Zo kan je veel functies verstoppen onder één handeling.
- Dhr. van der Goot:** Mijn ervaring hiermee was aangenaam positief, normaal kan het niet inderdaad, maar toch zou ik ervoor zorgen dat de functies die onder de rechtermuisknop zijn verstopt ook op een andere manier worden aangeboden. Hier voorkom je dan weer mee dat je gebruikers verplicht de rechtermuisknop te gebruiken. Bij de producten van bijvoorbeeld Apple heb je in eerste instantie geen rechtermuisknop functie en daarom zullen gebruikers van deze producten hier in eerste instantie niet snel op komen om die functie te gebruiken.
- Dhr. Ter Meer:** Het was wel OK, in eerste instantie wist ik niet dat deze er was. Echter is het wel dat als je weet dat het er is wel fijn kan werken. Maar dan moeten wel de functies die er onder zitten toegespitst zijn op het geen wat je hebt aangeklikt.

Vraag 4

- Interviewer:** Zou u de rechtermuisknop functie weglaten? Zo ja, hoe zou u dan de functies die nu gebruikt worden, zodra het rechtermuisknop scherm zichtbaar wordt, verwerken in het CMS?
- Dhr. Weusthof:** Nee, absoluut niet. Zoals ik al zei, het is lekker praktisch om mee te werken.
- Mevr. Semp:** Nee het is juist super handig.
- Mevr. Vermeij:** Nee.
- Dhr. van der Goot:** Ja, ik denk dat je het wel moet doen en dan alle functies verwerken in de bovenste menubalk of een apart menu bij het bewerken of iets dergelijks.
- Dhr. Ter Meer:** In eerste instantie zou ik zeggen van wel want het is niet duidelijk dat deze aanwezig is. Maar toch zeg ik dat je het niet weg moet laten want het is wel handig zodra je weet dat het er is. Wel zou ik op een manier aangeven dat je de rechtermuisknop kan gebruiken, net als bij het bewerken van een paragraaf.

Vraag 5

- Interviewer:** Als u iets mocht verbeteren aan het prototype, wat zou dit dan zijn? en waarom?
- Dhr. Weusthof:** Ehm, even denken. ...Ik zou de schakeling tussen het bewerken en bekijken van een pagina duidelijker zichtbaar maken. Bijvoorbeeld door:
1. De knop Terug naar Site-C en de knop voor de schakeling tussen bewerken en bekijken dichterbij elkaar te zetten op de taakbalk.
 2. Verder zou ik aangeven voor de gebruiker dat je in bewerken zit door middel van een omlijning in een bepaalde kleur om het systeem en de bewerken knop heen. En deze dan weer weghalen zodra je uit het bewerken ben, dat je echt een visuele schakeling heb. Want de functie tussen bewerken en bekijken lijkt me zeer handig maar dan moet het wel duidelijk zijn dat het aanwezig is, anders weet je dat niet.
- Mevr. Semp:** *Na 3 minuten nadenken..* Ik kan niets bedenken wat ik zou veranderen. Oh toch wel! Ik zou duidelijk aangeven dat er tabbladen zijn door een kleurtje of zoiets. Dit snapte ik nog niet helemaal.
- Mevr. Vermeij:** Ik zou drie dingen verbeteren:
1. Als eerste zou ik een pagina verplaatsen ook onder bewerken zetten, maar als het systeem gaat werken met een pagina verslepen is dit niet meer nodig, tevens zou ik dan ook het verplaatsen weg halen onder de rechtermuisknop.
 2. Ik zou het fijn vinden als er duidelijk wordt aangegeven dat je kan schakelen tussen bewerken en bekijken. Dit maakt het een stuk helderder voor de gebruiker denk ik.
 3. Ik zou een pagina een soort van highlighten als je er overheen gaan bij de pagina sectie van de administrator.

Dhr. van der Goot: Ik zou verplaatsen in een zin zetten, als je deze functie nog wilt gebruiken. Zodra je dit niet meer gaat doen, zou ik ook alles weghalen onder het rechtermuisknop menu.

Verder zou ik het zelf makkelijk vinden als er een duidelijke schakeling is tussen bewerken en het bekijken/browsen van mijn website. Ik denk dat je dat het beste kan doen door het omlijnen met een kleur als je in bewerkmodus zit, en zodra je daaruit gaat, die omlijning weer weg te halen of zo.

Dhr. Ter Meer: Ik zou het verplaatsen echt veel duidelijker maken, hoe het nu is snap ik er echt vrij weinig van, als je nou zou kunnen slepen maakt het echt veel eenvoudiger en doordat het dan visueller is, zullen meer mensen snappen hoe het werkt. Nu is het maar gewoon gokken.

Verder zou ik het woord bewerken veranderen in tekst bewerken, of iets dergelijks. Hiermee geef je nog meer aan dat je echt alleen de tekst kan bewerken, anders zou je soms kunnen verwachten dat je ook instellingen zou kunnen wijzigen van een pagina of deze kunnen verwijderen via die manier.

5. DE SAMENVATTING VAN DE TESTS

In dit hoofdstuk worden de taken van de test nog eens samen gevat met een samenvatting van de fouten die gebruikers maakten en hun eventuele verbetervoorstellen.

Scenario 1 Een pagina toevoegen		
Omschrijving		Mogelijk knelpunt
Stap		
1	De gebruiker klikt op de knop Toevoegen	Geen knelpunten
2	De gebruiker klikt op de knop Pagina Toevoegen	Geen knelpunten
3	De gebruiker vult deel 1 van het formulier in met Routebeschrijving	Geen knelpunten
4	De gebruiker kiest http in het 2 ^e deel van het formulier	Scenariotest: Het was voor sommige testpersonen onduidelijk dat er meerdere tabbladen waren. Interview: Geef duidelijk aan dat er tabbladen zijn door misschien met kleuren te werken
5	De gebruiker klikt op Toevoegen	Geen knelpunten
6	De pagina is toegevoegd	Geen knelpunten

Scenario 2 Een pagina verwijderen		
Omschrijving		Mogelijk knelpunt
Stap		
1	De gebruiker klikt met de rechtermuisknop op routebeschrijving	Scenariotest: In eerste instantie was het niet duidelijk dat er gebruik kon worden gemaakt van een rechtermuisknop
2	De gebruiker klikt op verwijderen	Scenariotest: Gebruikers gingen op zoek naar andere plaatsen voor verwijderen. Interview: Misschien nog een andere mogelijk voor het verwijderen van pagina's maken onder bewerken
3	De gebruiker klikt op Ja.	Geen knelpunten

Scenario 3		Een pagina bewerken
Omschrijving		Mogelijk knelpunt
Stap		
1	De gebruiker klikt op de knop Bewerken	Scenariotest: Nadat de testpersonen wisten dat er een mogelijkheid was om rechtermuisknop te gebruiken. Wilden ze deze ook gebruiken voor het bewerken (openen in het contextmenu) van een pagina.
2	De gebruiker klikt op de knop Home	Geen knelpunten
3	De gebruiker klikt met de rechtermuisknop op de 1 ^e alinea	Geen knelpunten
4	De gebruiker past de tekst aan	Geen knelpunten
5	De gebruiker klikt op Opslaan	Geen knelpunten
6	De pagina is bewerkt en de gebruiker controleert	Geen knelpunten
7	De gebruiker klikt op Terug naar Site-C	Geen knelpunten

Scenario 4		Twee pagina's bewerken
Omschrijving		Mogelijk knelpunt
Stap		
1	De gebruiker klikt op de knop Bewerken	Scenariotest: Nadat de testpersonen wisten dat er een mogelijkheid was om rechtermuisknop te gebruiken. Wilden ze deze ook gebruiken voor het bewerken (openen in het contextmenu) van een pagina.
2	De gebruiker klikt op contact	Geen knelpunten
3	De gebruiker klikt met de rechtermuisknop op de 1 ^e alinea	Geen knelpunten
4	De gebruiker past de tekst aan	Geen knelpunten
5	De gebruiker klikt op Opslaan	Geen knelpunten
6	De gebruiker klikt op Pagina bekijken	Scenariotest: Nu de testpersonen de Terug naar Site-C knop weten te vinden gaan ze eerst terug naar de Admin voordat ze stap 1 t/m 5 weer herhalen. Interview: Drie testpersonen gaven aan dat het duidelijker moest zijn dat je in een bewerk modus zat en dat je vervolgens kon schakelen tussen bewerken en bekijken.
7	De gebruiker navigeert naar de pagina Home	
8	De gebruiker klikt op Pagina bewerken	
9	De gebruiker klikt met de rechtermuisknop op de contactgegevens	Geen knelpunten
10	De gebruiker past de tekst aan	Geen knelpunten
11	De gebruiker klikt op Opslaan	Geen knelpunten
12	De pagina is bewerkt en de gebruiker controleert	Geen knelpunten
13	De gebruiker klikt op Terug naar Site-C	Geen knelpunten

Scenario 5	Een pagina verplaatsen
------------	------------------------

Omschrijving		Mogelijk knelpunt
Stap		
1	De gebruiker klikt met de rechtermuisknop op de Actueel	Geen knelpunten
2	De gebruiker klikt op Verplaatsen	Geen knelpunten
3	De gebruiker selecteert de Pagina actueel en verplaatst deze achter organisatie	Scenariotest: De testpersonen wisten in 3 van de 5 gevallen niet goed wat ze met het formulier aan moesten. Interview: Een testpersoon gaf aan dat als je deze methode wilt gebruiken dan zou je dit het best in één zin kunnen neer zetten. Dit zou het duidelijker maken. Interview: Een testpersoon gaf aan dat het hele systeem niet handig is en liever zou willen verslepen. Dit maakt het tenminste direct duidelijk voor de gebruiker doordat het visueel is, gaf de testpersoon aan.
4	De gebruiker klikt op Wijzigen	Geen knelpunten
5	De wijziging is doorgevoerd en de gebruiker controleert	Geen knelpunten

5.1 Resultaten van de vooraf gestelde usabilityaspecten

Vooraf werden een aantal usabilityaspecten opgesteld welke hieronder nogmaals worden herhaald en per aspect een resultaat erbij.

Effectiveness

- Percentage van voltooide scenario's.
- Aantal minuten per scenario.

Zoals al eerder aangegeven in hoofdstuk 3, heb ik de percentage van de voltooide taken weggelaten omdat dit geen meerwaarde bood voor de resultaten.

Aan de hand van het aantal gemaakte per scenario per gebruiker kon ik al genoeg informatie vandaan halen. De effectiviteit van het prototype is 100%, alle scenario's zijn met succes afgerond door alle testpersonen.

Efficiency

- Aantal minuten per scenario.
- Aantal fouten per scenario.

De effectiviteit werd gemeten door het aantal minuten per scenario en het aantal fouten per scenario. Dit is terug te zien in hoofdstuk 4.1. Hieruit blijkt dat bij 80% van de scenario's minimaal 1 fout werd gemaakt. Er was slechts 1 scenario waar geen fouten werd gemaakt. Dit was het bewerken van een pagina.

Engaging

- Aantal positieve uitspraken of uitingen.
- Aantal negatieve uitspraken of uitingen.

Engaging werd gemeten door het aantal positieve of negatieve uitspraken of uitingen. Hier werd extra goed op gelet als de testpersoon de fout in ging. Als men op zoek was naar een optie die moeilijk te vinden was (bijvoorbeeld het verwijderen van een pagina) of moeilijk uit te voeren was (het verplaatsen van een pagina) dan was dit gelijk te zien bij de testpersonen. Hier was dan ook de effectiviteit laag. Pas nadat de testpersoon door had hoe het werkte steeg de tevredenheid van de testpersoon pas weer. Al met al vond elke testpersoon het fijn werken met het prototype.

Error Tolerant

- Aantal fouten per taak.
- Aantal fouten dat wordt hersteld.

Bij Error Tolerant werd het aantal fouten per scenario gemeten en het aantal fouten dat werd hersteld. Dit was een moeilijk om te meten omdat bij het derde scenario er een alternatieve manier van uitvoeren was, welke niet voor meer clicks zorgde, en hier op voorhand van de test niet over nagedacht was. De andere vier scenario's kon er wel worden gekeken naar de Error tolerantie. Als er een fout werd gemaakt door één van de testpersonen dan werd deze voordat het te lang zou duren opgelost door de testpersoon zelf. Deze problemen hadden weinig of geen negatief effect op de Error tolerantie of effectiviteit. Wel werden de testpersonen soms licht geïrriteerd als ze een opdracht niet direct begrepen, dit had een licht negatief effect op de tevredenheid.

Easy to Learn

- Aantal keren dat een gebruiker niet meer weet wat te doen.
- Percentage van het aantal voltooide taken welke in één keer correct is uitgevoerd.

Easy to Learn werd gemeten door het percentage van het aantal voltooide taken welke in één keer goed is uitgevoerd en het aantal keer dat een gebruiker niet meer weet wat hij mij doen. Bij de scenariotests zag je slechts op een paar momenten waar de gebruikers echt moesten zoeken wat zij moesten doen, er was namelijk vooraf niet verteld aan de testpersonen dat er gebruik gemaakt kon worden van een rechtermuisknop binnen het CMS. Ondanks dat dit niet was verteld, is het alle testpersonen toch gelukt om alle scenario's volledig af te ronden zonder hulp. Hiermee wordt ook gelijk duidelijk dat de rechtermuisknop functie gewoon kan worden blijven gebruikt.

6. HET VERBETERVOORSTEL

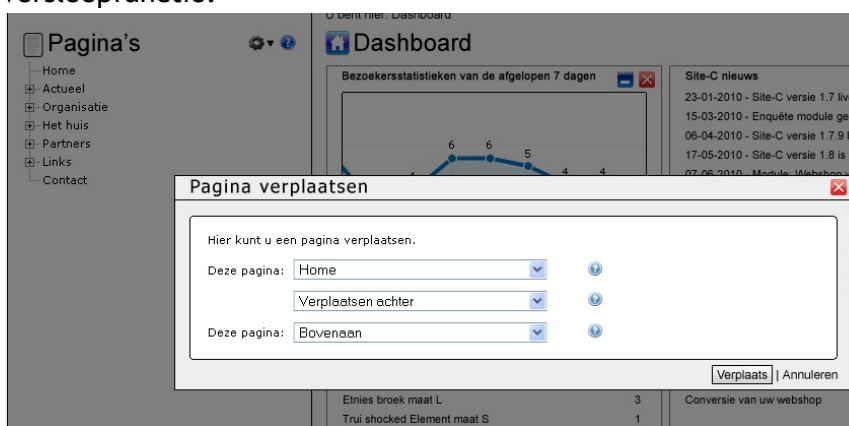
Alle verbeteringen uit het voorstel zijn samengesteld door middel van screenshots van complete pagina's of onderdelen hiervan. De motivatie voor deze veranderingen zal onder andere komen uit de eerste test met gebruikers en uit mijn ervaringen die ik heb opgedaan tijdens het observeren van de testpersonen.

6.1 Het startpagina/dashboardpagina

Het eerste voorstel voor verbetering bevindt zich op de startpagina/dashboard van het prototype. Tijdens het testen bleek dat veel gebruikers moeite hadden met het verplaatsen van een pagina.

6.1.1 Het verplaatsen

In het huidige prototype wordt gebruikt gemaakt van het oude systeem voor het verplaatsen van een pagina zoals te zien is in Figuur 1 hieronder. Tijdens de test was terug te zien dat vier van de vijf testpersonen moeite hadden met de werking van dit formulier. Zij hebben aangegeven dat dit beter kan. Hoe wist nog niet iedereen maar twee ervan hadden daar wel een idee over. Het leek hen makkelijker om de pagina gewoon te kunnen oppakken en weer te verslepen en dan de functie welke nu wordt gebruikt voor het verplaatsen van een pagina er compleet uit te halen. In eerste instantie had ik dit ook voorgesteld maar dit werd tijdens het overleg er nog voorlopig uitgehaald vanwege de moeilijkheidsgraad van het maken van deze functie. Er werd aangegeven dat dit later altijd nog mogelijk is. Een voorbeeld van het verslepen van een pagina is terug te zien in Figuur 2. Ik adviseer toch om deze functie te maken bij een eerste versie. Dit omdat ik voorzie dat zonder uitleg, de gebruikers moeite zullen hebben met dit formulier. Een andere optie wat werd aangegeven door één van de testpersonen is dat als je de opties nou in een zin zou zetten dan zou het wellicht duidelijker zijn. Hier zie ik enige potentie in, het zou inderdaad duidelijker kunnen worden, mits het juist wordt geformuleerd. Toch ben ik niet helemaal overtuigd om deze functie gebruiken in plaats van het verslepen van een pagina, misschien zou het kunnen werken als er echt geen tijd zou zijn voor het maken van de versleepfunctie.



FIGUUR 2 MANIER VAN VERPLAATSSEN UIT HET HUIDIGE PROTOTYPE

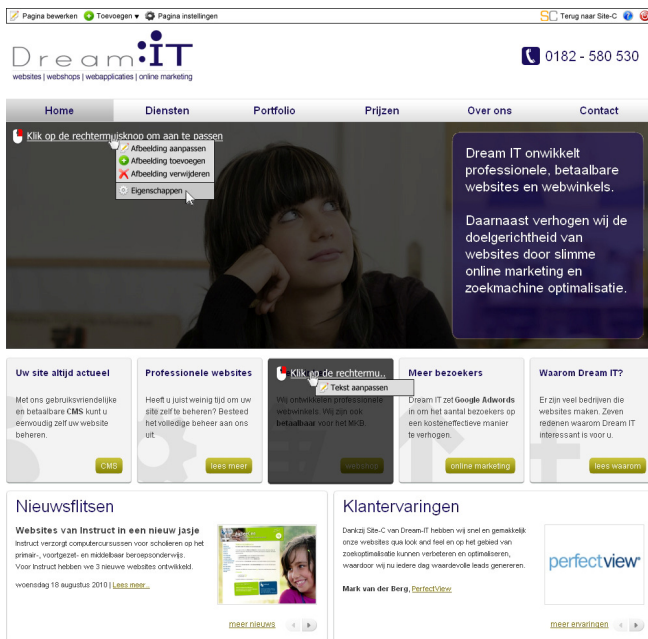


FIGUUR 3 MANIER VAN VERPLAATSSEN ZOALS IN EERSTE INSTANTIE WAS VOORGESTELD AAN SITE-C

6.2 Het schakelen tussen bewerken en bekijken van een pagina

Alle testpersonen hebben niet doorgehad dat er een schakelfunctie tussen het bewerken van een pagina en het bekijken van een pagina is. Kortom, mocht je dit willen gebruiken, moet het duidelijker. Tijdens het interview heb ik aan de testpersonen gevraagd wat zij hier van vonden. De conclusie van de testpersonen was eenduidig, handige functie maar moet je wel weten dat het er is en het moet duidelijker worden aangegeven dat je aan het bewerken bent of dat je aan het bekijken bent. In Figuur 3 en 4 hieronder zie je hoe het nu is. Op het eerste ook lijkt er wel een duidelijk verschil in te zitten maar als je met je muis van de vakken afgaat welke je kan bewerken, dan zijn de pagina's op het eerste oog identiek.

Hoe het nu is:



FIGUUR 4 WEBSITE BEWERKEN BINNEN BIJ HET PROTOTYPE

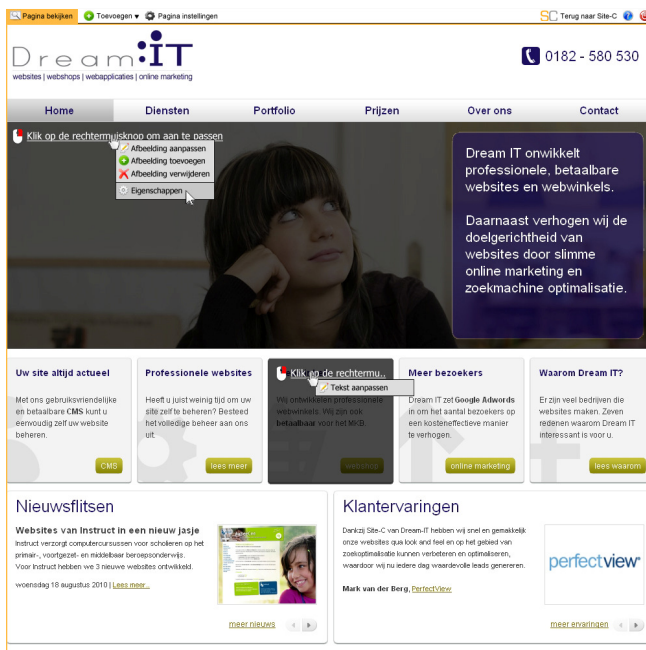


FIGUUR 5 WEBSITE BEKIJKEN IN HET PROTOTYPE

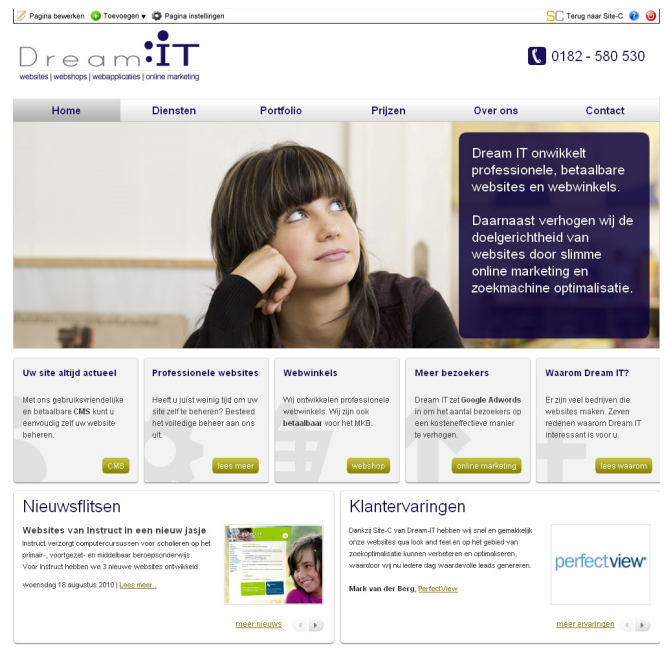
Voor een beter overzicht staan de screenshots in het groot als bijlage van dit document.

In het interview heb ik de testpersonen gevraagd hoe zij dit probleem zouden oplossen. Verrassend genoeg kwamen twee personen met, in mijn ogen, een goed voorstel. Het voorstel was namelijk om als je in bewerkmodus zit, dit aan te geven met een dunne omlijning in kleur. Bijvoorbeeld iets als in Figuur 5 hieronder. Zodra je klaar bent met bewerken kan je op Pagina bekijken klikken en dan zou het er net zo uit kunnen zien als in Figuur 6 hieronder. Ik vond dit voorstel goed omdat er een duidelijk verschil zit tussen bewerken en bekijken door een simpele 1 of 2px border om te gooien. Hierdoor blijft de pagina van de gebruiker ook goed er uit zien maar ziet de gebruiker toch duidelijk dat hij aan het bewerken is, zelfs als de muiscursor niet over een paragraaf beweegt.

Hoe het zou kunnen:



FIGUUR 6 WEBSITE BEWERKEN IN HET PROTOTYPE



FIGUUR 7 WEBSITE BEKIJKEN IN HET PROTOTYPE

Voor een beter overzicht staan de screenshots in het groot als bijlage van dit document.

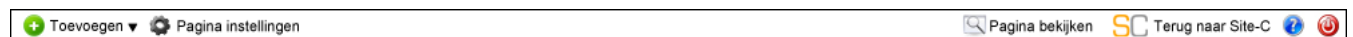
6.3 Het verplaatsen van knoppen op de werkbalk

Met name omdat geen van de testpersonen de knop Pagina bekijken of Pagina Bewerken wist te vinden heb ben ik gaan nadenken aan de hand van commentaar van één van de testpersonen. Dit commentaar was dat wellicht de knop niet op de juiste positie staat en zou kunnen worden verschoven naast de knop waarmee geschakeld kan worden om terug te gaan naar de admin van het CMS. In figuur 7 staat de huidige werkbalk en daarbij staat inderdaad de knop wat weg gedrukt in een hoekje. Niet erg, maar ook niet heel duidelijk.



FIGUUR 8 WERKBALK WELKE WORDT GEBRUIKT IN HET PROTOTYPE

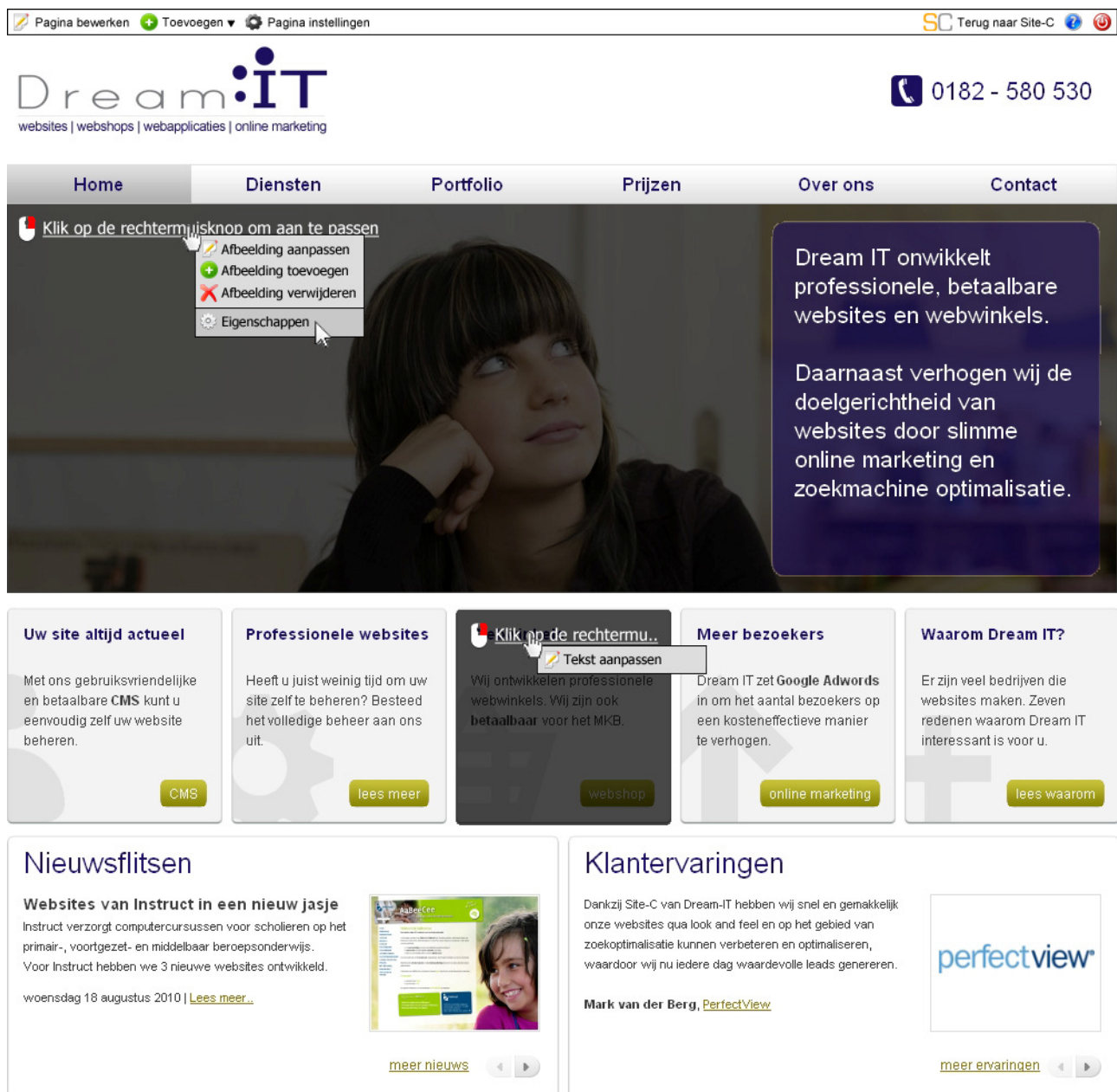
In figuur 8 daarentegen, heb ik de knop verplaatst naar de rechterzijde van de menubalk om deze via deze manier meer naar voren te laten komen. Zelf ben ik zeer tevreden met deze positie van de knop in figuur 8, hij is prominenter aanwezig en daardoor duidelijker te zien. Echter denk ik dat dit nog niet genoeg zal zijn om de knop zelfstandig daar te laten staan. Daarom denk ik dat, als je de vorige suggestie (hoofdstuk 6.2) koppelt een deze suggestie, je een beter totaal plaatje creëert. Verder is nu de knoppen indeling van de werkbalk ook logischer. Zo heb je nu aan de linkerzijde de opties die te maken hebben met het bewerken van een pagina, en aan de rechterzijde het schakelen tussen bewerken en bekijken en het terug schakelen naar Site-C admin.



FIGUUR 9 SUGGESTIE VOOR NIEUWE WERKBALK

BIJLAGE

Bijlage I - Screenshots verbetervoorstellen



FIGUUR 10 HUIDIGE BEWERK MODUS

Pagina bewerken
Toevoegen
Pagina instellingen
SC Terug naar Site-C


0182 - 580 530

Home
Diensten
Portfolio
Prijzen
Over ons
Contact



Dream IT ontwikkelt professionele, betaalbare websites en webwinkels.

Daarnaast verhogen wij de doelgerichtheid van websites door slimme online marketing en zoekmachine optimalisatie.

Uw site altijd actueel

Met ons gebruiksvriendelijke en betaalbare CMS kunt u eenvoudig zelf uw website beheren.

[CMS](#)

Professionele websites

Heeft u juist weinig tijd om uw site zelf te beheren? Besteed het volledige beheer aan ons uit.

[lees meer](#)

Webwinkels

Wij ontwikkelen professionele webwinkels. Wij zijn ook **betaalbaar** voor het MKB.

[webshop](#)

Meer bezoekers

Dream IT zet **Google Adwords** in om het aantal bezoekers op een kosteneffectieve manier te verhogen.

[online marketing](#)

Waarom Dream IT?

Er zijn veel bedrijven die websites maken. Zeven redenen waarom Dream IT interessant is voor u.

[lees waarom](#)

Nieuwsflitsen

Websites van Instruct in een nieuw jasje
Instruct verzorgt computercursussen voor scholieren op het primair-, voortgezet- en middelbaar beroepsonderwijs. Voor Instruct hebben we 3 nieuwe websites ontwikkeld.

woensdag 18 augustus 2010 | [Lees meer..](#)


[meer nieuws](#)

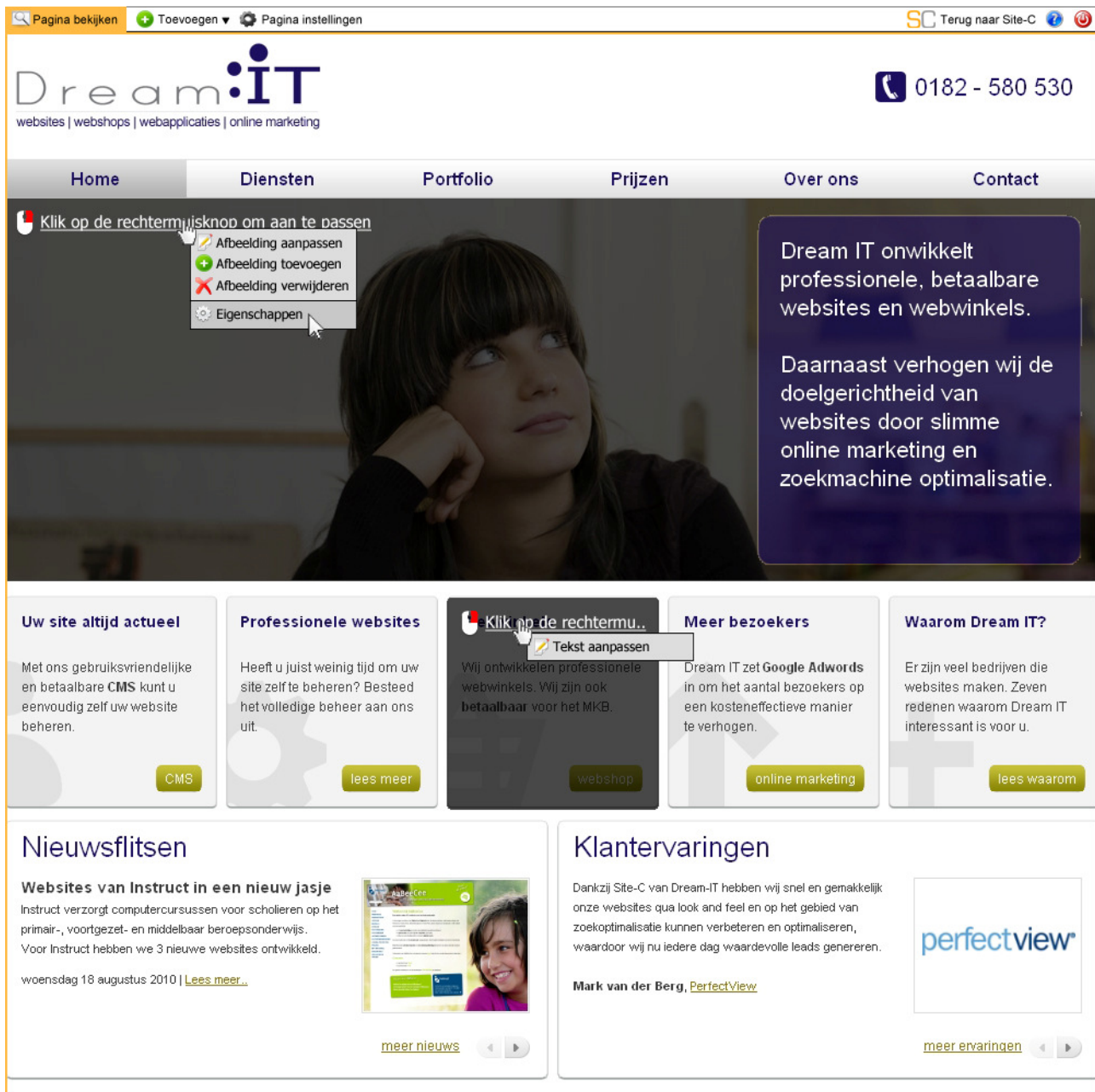
Klantervaringen

Dankzij Site-C van Dream-IT hebben wij snel en gemakkelijk onze websites qua look and feel en op het gebied van zoekoptimalisatie kunnen verbeteren en optimaliseren, waardoor wij nu iedere dag waardevolle leads genereren.

Mark van der Berg, [PerfectView](#)


[meer ervaringen](#)

FIGUUR 11 HUIDIGE BEKIJK MODUS



FIGUUR 12 MOGELIJK VERBETEROORSTEL VOOR BEWERK MODUS

Pagina bewerken
Toevoegen
Pagina instellingen
SC Terug naar Site-C


0182 - 580 530

Home
Diensten
Portfolio
Prijzen
Over ons
Contact



Dream IT ontwikkelt professionele, betaalbare websites en webwinkels.

Daarnaast verhogen wij de doelgerichtheid van websites door slimme online marketing en zoekmachine optimalisatie.

Uw site altijd actueel

Met ons gebruiksvriendelijke en betaalbare CMS kunt u eenvoudig zelf uw website beheren.

[CMS](#)

Professionele websites

Heeft u juist weinig tijd om uw site zelf te beheren? Besteed het volledige beheer aan ons uit.

[lees meer](#)

Webwinkels

Wij ontwikkelen professionele webwinkels. Wij zijn ook **betaalbaar** voor het MKB.

[webshop](#)

Meer bezoekers

Dream IT zet **Google Adwords** in om het aantal bezoekers op een kosteneffectieve manier te verhogen.

[online marketing](#)

Waarom Dream IT?

Er zijn veel bedrijven die websites maken. Zeven redenen waarom Dream IT interessant is voor u.

[lees waarom](#)

Nieuwsflitsen

Websites van Instruct in een nieuw jasje
Instruct verzorgt computercursussen voor scholieren op het primair-, voortgezet- en middelbaar beroepsonderwijs. Voor Instruct hebben we 3 nieuwe websites ontwikkeld.

woensdag 18 augustus 2010 | [Lees meer..](#)


[meer nieuws](#)

Klantervaringen

Dankzij Site-C van Dream-IT hebben wij snel en gemakkelijk onze websites qua look and feel en op het gebied van zoekoptimalisatie kunnen verbeteren en optimaliseren, waardoor wij nu iedere dag waardevolle leads genereren.

Mark van der Berg, [PerfectView](#)


[meer ervaringen](#)

FIGUUR 13 BEKIJK MODUS HETZELFDE HOUDEN ALS DE HUIDIGE BEKIJK MODUS