

EXTERNE BIJLAGE A:
PLAN VAN AANPAK

IHOUDOPGAVE

1 INLEIDING

4

2 ACHTERGRONDEN

5

- 2.1 Opdrachtgever
- 2.2 Opdrachtnemer
- 2.3 Rolverdeling
- 2.4 Stakeholders

5

5

5

3 PROJECTRESULTAAT

- 3.1 Aanleiding
- 3.2 Probleemstelling
- 3.3 Doelstelling van de afstudeeropdracht
- 3.4 Resultaat

6

6

6

6

4 PROJECTACTIVITEITEN

- 4.1 Ontwikkeling
 - 4.1.1 Strategy plane
 - 4.1.2 Scope plane
 - 4.1.3 Structure plane
 - 4.1.4 Skeleton plane
 - 4.1.5 Surface plane
 - 4.1.6 Testen

7

7

7

8

8

8

8

5 AFBAKENINGEN EN RANDVOORWAARDEN

- 5.1 Afbakeningen
- 5.2 Randvoorwaarden

9

9

6 PRODUCTEN

10

7 KWALITEIT

10

8 PROJECTORGANISATIE

8.1 Organisatie

12

8.1.1 Intern

12

8.1.2 Extern

12

9 PLANNING

- 9.1 Globale planning
- 9.2 Op te leveren (tussen) producten

13

13

10 KOSTEN EN BATEN

- 10.1 Reiskosten
- 10.2 Documenten
- 10.3 Filmproducenten
- 10.4 Baten

14

14

14

14

11.0 RISICO'S

11.1 Interne risico's

15

11.1.1 Omvang van project

15

11.1.2 Samenwerking

15

11.1.3 Documentatie beheer

15

11.2 Externe risico's

15

11.2.1 Filmproducenten

15

1 INLEIDING

In deze bijlage kan je het plan van aanpak lezen van mijn afstudeer stage. In de periode van 17 november tot en met 5 juni zal ik een adviesplan met ontwerprapport en prototype maken. Aan de hand van dit plan van aanpak kan ik uiteindelijk een ontwerp maken en mijn product vorm geven.

Om dit document te schrijven heb ik de checklist van Roel Grit gebruikt. Vervolgens vertel ik in hoofdstuk 2 over de projectachtergronden. In hoofdstuk 3 komt het project resultaat aan bod.

Hierna omschrijf ik in hoofdstuk 4 de productactiviteiten. Hoofdstuk 5 worden de afbakeningen en randvoorwaarden beschreven. In hoofdstuk 6 beschrijf ik de producten die ik in ga leveren.

In hoofdstuk 7 beschrijft de gewenste kwaliteit van het op te leveren product. Hierna vertel ik in hoofdstuk 8 over de projectorganisatie. Hoofdstuk 9 bevat de planning van het project. In hoofdstuk 10 worden de kosten en baten beschreven en tot slot worden er in hoofdstuk 11 de risico's genoemd.

2 ACHTERGRONDEN

In dit hoofdstuk zal de opdrachtgever en –nemer aan bod komen. Er zal meer verteld worden over hun achtergrond en de rol die zij gaan aannemen tijdens het afstudeertraject.

2.1 OPDRACHTGEVER

De opdrachtgever van dit project is ADC Media V.O.F. gevestigd in Den Haag. ADC is een multimediabedrijf dat multimediale oplossingen bedenkt voor bedrijven. Het bedrijf is opgericht in 2013 en is werkzaam in de CMD branche. Adam Kramer is afgestudeerd in international communication aan de Hogeschool InHolland en werkt nu als projectmanager en PR binnen het bedrijf. De tweede medewerker is David Nieuwenhuizen, een afgestudeerde communicatie en multimedia design student aan de Haagse Hogeschool. Zijn werkzaamheden binnen het bedrijf zijn ID ontwerpen en visuals (fotografie en video). De derde medewerker ben ik, afstuderende communicatie en multimedia design aan de Haagse Hogeschool. Mijn werkzaamheden binnen ADC zijn development en UX ontwerper.

Het uitvoeren van dit project wordt ondersteund door SIN Conceptual Design B.V. gevestigd in Den Haag. SIN is een visuele communicatie bureau dat door middel van multimediale middelen klanten helpt met het vertalen van hun visie en missie richting bedrijven en doelgroepen in beeldmateriaal.

2.2 OPDRACHTNEMER

De opdracht is op eigen initiatief. Ik ben 4e-jaars communicatie en multimedia designstudent aan de Haagse Hogeschool en medewerker bij ADC Media. In mijn derde jaar heb ik een stage gevolgd bij Media Engineering. In dit bedrijf heb ik onderzoek gedaan naar het ontwikkelen van een beheerpaneel voor Wordpressthema's.

De voorkennis die ik daar heb opgedaan zal mij helpen bij het uitwerken van de door mij bedachte afstudeeropdracht.

2.3 ROLVERDELING

Binnen het project zal SIN mij de ondersteuning geven bij het onderzoeken van de doelgroep en hun behoeftes. Het bedrijf is gespecialiseerd in het vertalen van wensen en visie's van bedrijven en doelgroepen. De kennis van hen zal bijdragen aan de kwaliteit van het onderzoek en het eindresultaat.

2.4 STAKEHOLDERS

De belanghebbenden van het project zijn filmproducenten die zich voorbereiden op en/of werken aan een film project.

3 PROJECTRESULTAAT

In dit hoofdstuk zal de aanleiding, doelstelling en resultaat van het project aan bod komen. Na het lezen van dit hoofdstuk zal duidelijk zijn hoe het idee voor dit project tot stand is gekomen.

3.1 AANLEIDING

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

3.2 PROBLEEMSTELLING

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

3.3 DOELSTELLING VAN DE AFSTUDEEROPDRACHT

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

3.4 RESULTAAT

Aan het einde van het afstudeertraject wordt een adviesplan met een ontwerprapport en clickable prototype opgeleverd waarmee er een digitaal middel ontwikkeld kan worden ter ondersteuning voor de filmproducent.

Met behulp van deze applicatie kan de filmproducent efficiënter en effectiever te werk gaan.

4 PROJECTACTIVITEITEN

In dit hoofdstuk worden de werkzaamheden benoemd. Na het lezen van dit hoofdstuk zal duidelijk zijn welke methodiek er gebruikt zal worden binnen het project en waarom.

4.1 ONTWIKKELING

Voor het ontwikkelen van de multimediale oplossing voor de filmproducenten heb ik ervoor gekozen om de ontwikkelingsmethode van Jesse James Garrett te gaan gebruiken. Deze methodiek kent vijf niveau's die doorlopen moeten worden om een product van begin tot eind te ontwikkelen.

De vijf niveaus van het model worden planes genoemd. Elke plane heeft een ander doel. In de volgende 5 paragrafen zullen de planes besproken worden en uitgelegd worden waarom deze essentieel zijn voor de opdracht.

4.1.1 STRATEGY PLANE

In de eerste plane wordt de doelgroep geanalyseerd zodat ik die leer kennen en de wensen van de producenten kan onderzoeken. Deze wensen zullen gedurende het project verder beschreven worden als gebruikersbehoeftes van het eindproduct.

Het onderzoeken van de doelgroep is nodig om meer te weten te komen over de eindgebruiker en zijn werkzaamheden. De filmproducent zal om deze redenen onder de loep genomen worden met de deskresearch en field research techniek.

Het uitvoeren van een deskresearch zal inhouden dat de werkzaamheden en verantwoordelijkheden van de filmproducent bekend gemaakt worden. Voorafgaand aan het onderzoek heb ik de NFA (Nederlandse Filmacademie) gevraagd om bruikbare literatuur die de NFA zelf gebruikt bij het opleiden van de filmstudenten. Om aanvulling te krijgen en informatie te verifiëren zal ik het internet ook als onderzoeksbron gebruiken.

Na het uitvoeren van de deskresearch zal er een field research gehouden kunnen worden. In dit deel van het onderzoeksfase zal ik enkele producenten interviewen om de gebruikersbehoeftes te onderzoeken. Ook zal ik proberen om observaties uit te voeren tijdens een draaidag, op deze manier hoop ik beter inzicht te krijgen in de werkzaam- en benodigdheden.

4.1.2 SCOPE PLANE

Als de gebruikersbehoeftes onderzocht zijn bij de doelgroep zullen deze vertaald worden naar de eisen aan het eindproduct. Deze eisen zullen gesplitst worden in functionele en niet-functionele eisen, waar de functionele eisen de actieve behoeftes zijn en de niet-functionele passieve behoeftes.

Actieve behoefte – Deze eis zal de gewenste gedrag van het eindproduct geven.

Passieve behoefte – Deze eis zal een kwaliteitseis zijn van het eindproduct.

Nadat alle eisen bekend zijn zullen deze in het MoSCoW model geplaatst worden. In dit model worden de eisen geordend op Must, Should, Could en Won't –have. Het kan voorkomen dat er enkele behoeftes bij de producent liggen die niet van essentieel belang zijn om het doel van het project te kunnen bereiken. Als een behoefte niet direct invloed heeft op het eindresultaat maar wel belangrijk kan zijn voor de gebruiker zelf zullen deze terug komen in het overzicht maar met een minder hoge prioriteit.

De behoeftes van de doelgroep zullen vertaald worden naar functionaliteiten die de multimediale oplossing aanbiedt. Deze functionaliteiten zullen opties en functies zijn die de gebruiker kan uitvoeren en gebruiken om informatie uit het systeem te halen.

4.1.3 STRUCTURE PLANE

De structuur van de multimediale oplossing zal belangrijk zijn voor de efficiëntie van de oplossing. Gebruikers moeten sneller bij de juiste informatie komen en mogelijk ook meerdere delen tegelijk kunnen opvragen.

Het ontwerp van de structuur zal ik uit gaan werken in een architecturen diagram. Dit diagram laat op een simpele en overzichtelijke manier zien hoe het product in elkaar zit. Er zullen alleen steekwoorden gebruikt worden om pagina's aan te geven en links gelegd worden om aan te geven welke pagina onder welk hoofdstuk/categorie valt.

4.1.4 SKELETON PLANE

Als de structuur van het systeem bekend is kan de opbouw van de tussen- en hoofdpagina's ontworpen worden.

Het schetsen van wireframes geeft snel een visueel inzicht in de opbouw van een pagina. Alle functionaliteiten moeten verwerkt worden op de pagina en de opbouw moet duidelijk en consistent zijn.

4.1.5 SURFACE PLANE

Op basis van de skeleton plane zal er een interface ontworpen worden. Deze interface zal de applicatie gaan vormen tot een geheel.

Na het ontwerpen van de interface zal er een clickable prototype worden gemaakt. Dit clickable prototype zal verschillende schermen van de applicatie bevatten waar de gebruiker doorheen kan klikken.

4.1.6 TESTEN

De testfase wordt gebruikt om de clickable prototype te testen op zijn functionaliteiten en zijn gebruikersvriendelijkheid.

Indien mogelijk worden de fouten en verbeteringen voor de applicatie direct opgelost. Wanneer een aanpassing te groot is om direct op te lossen wordt hij opgenomen in het adviesplan.

5 AFBAKENINGEN EN RANDVOORWAARDEN

In dit hoofdstuk zal beschreven worden welke activiteiten niet tot het eindresultaat toebehoren. De essentie van het project is het ontwerpen van een prototype en adviseren over de mogelijkheden voor de applicatie.

5.1 AFBAKENINGEN

Aan het eind van het project zal er een adviesrapport met ontwerprapport en een clickable prototype klaar liggen van de applicatie.

Met het adviesrapport met ontwerprapport en clickable prototype kan er een applicatie gemaakt worden die aansluit bij de behoeftes van de gebruiker. Binnen dit project zal er slechts een prototype gemaakt worden en tekstueel toegelicht worden door middel van de rapporten.

5.2 RANDVOORWAARDEN

De duur van het afstudeer traject is minstens 70 werkdagen. Deze periode verloopt tussen maandag 17 november 2014 en vrijdag 5 juni 2015.

Op vrijdag 5 juni 2015 moet het afstudeertraject succesvol afgerond zijn. Dit zal pas het geval zijn wanneer er een adviesrapport met ontwerprapport en clickable prototype klaar ligt. Een eis aan het ontwerp is dat deze getest moet worden; zonder dit kan er geen bruikbaar advies uitgebracht worden.

6 PRODUCTEN

In dit hoofdstuk zullen de eindproducten van elke fase een plane definiëren. De eindproducten die hier aangegeven worden zullen bepalend zijn voor de fase of plane die daarop volgt.

INITIATIEFASE

DEFINITIEFASE

Plan van aanpak

ONTWERPFASE

STRATEGY PLANE

Doelgroepanalyse

SCOPE PLANE

Gebruikersbehoeftes

STRUCTURE PLANE

Architecture diagram

SKELETON PLANE

Wireframes

SURFACE PLANE

Mockups

VOORBEREIDINGSFASE

Clickable prototype

Ontwerprapport

Test rapport

REALISATIEFASE

Adviesrapport

NAZORGFASE

Procesverslag

7 KWALITEIT

Om de kwaliteit van het onderzoek te behouden zal er veel contact zijn met één of meerdere derde en vierde jaars producenten van de Nederlandse Filmacademie te Amsterdam. Per fase zullen de tussenproducten besproken worden en de mogelijke feedback verwerkt worden of opgenomen in het advies.

De studenten van deze opleiding krijgen in het eerste en tweede jaar enkele opdrachten die betrekking hebben op het maken van een film, hieronder valt dan ook het verfilmen van een film. In het derde jaar zullen zij drie films binnen een kwartaal moeten produceren wat een grote betrokkenheid bij de realiteit creëert.

Gedurende de definitie-, ontwerp- en testfase zal er ondersteuning geboden worden door Reinier Hamel van Sin. De ondersteuning houdt in dat de onderzoeksvragen besproken worden en de formulering gecontroleerd wordt zodat de juiste informatie uit de interviews en usability test komt.

De multimediale oplossing zal bij de uiteindelijke ontwikkeling op meerdere platformen toegankelijk moeten zijn. Gedurende dit project wordt hij alleen beperkt tot het gebruik van OSX, iPhone en Google Chrome Canary¹ browser. De functionaliteiten zullen dan ook gecontroleerd worden met deze middelen omdat de kennis over en beheersing van deze middelen aanwezig zijn.

1. Google Chrome Canary - Een browser speciaal voor webontwikkelaars voorzien van debugging, test en analyse tools

8 PROJECTORGANISATIE

In dit hoofdstuk zal ik de organisatie gaan beschrijven. De omvang van het project team is zeer klein maar voor een project is het handig om iedereen contactgegevens even vast te leggen.

8.1 ORGANISATIE

8.1.1 INTERN

Binnen het project zal een lid aanwezig zijn. De afstudeerder zal het gehele project op zich zelf werken maar ondersteuning krijgen van externe specialisten.

Christiaan Färber - Communicatie en Multimedia Design student

Student nr. 10043748

Tel. 0031 642 848 392

Email c.r.farber@gmail.com

School email 10043748@student.hhs.nl

8.1.2 EXTERN

Het project kan ondersteuning krijgen door externe specialisten die kennis hebben over het vak gebied.

Reinier Hamel - Creative Director bij SIN

Tel. 0031 (0)70 345 41 57

Email reinier@sin.nl

TOELICHTING

Reinier Hamel zal gedurende het project vijf dagen in de week aanwezig zijn op dezelfde locatie. Hulp bij het uitvoeren van taken binnen het project zullen hierdoor direct verleend worden. Echter bestaat de kans dat Reinier niet de gehele dag aanwezig is op locatie maar op afspraak bij klanten van SIN. Indien dit gebeurt zal mailcontact een alternatief zijn voor korte en snelle vragen.

9 PLANNING

De globale planning (zie figuur 1) van het afstudeer traject is in weken opgebouwd. In dit hoofdstuk zullen de op te leveren (tussen)producten in de planning verwerkt worden op dag niveau.

9.1 GLOBALE PLANNING

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Initiatiefase	x													
Definitiefase		x	x											
Ontwerpfase				x	x									
Vorbereidingsfase						x	x	x						
Realisatiefase									x	x	x	x		
Nazorgfase													x	x

Figuur 1: Globale planning

INITIATIEFASE

DEFINITIEFASE

17 / 20 november 2014 - Plan van aanpak

ONTWERPFASE

STRATGY PLANE

24 / 28 november 2014 – Desk research

1 / 3 december 2014 – Field research

4 / 5 december 2014 – Doelgroep analyse rapport

SCOPE PLANE

18 december 2014 - Gebruikersbehoefes

STRUCTURE PLANE

8 januari 2015 – Architecturediagram

SKELETON PLANE

15 januari 2015 – Wireframes

SURFACE PLANE

6 januari 2015 Mockups

VOORBEREIDINGSFASE

8 februari 2015 – Ontwikkelen van clickable prototype

5 februari 2015 – Ontwerprapport

15 februari 2015 – Test voorbereiding

16 / 17 februari 2015 – Test afnamen

22 februari 2015 – Test rapport

REALISATIEFASE

23 / 26 februari – Adviesplan

NAZORGFASE

Procesverslag

10 KOSTEN EN BATEN

In dit hoofdstuk zal ik de mogelijk kosten die binnen het project gemaakt moeten worden vastleggen. Ook zullen de baten van het project besproken worden.

10.1 REISKOSTEN

Tijdens de afstudeerperiode zal ik enkele kosten moeten gaan maken voor het openbaar vervoer. De kosten hiervoor worden op de doordeweekse dagen gedekt door mijn gratis OV-Chipkaart. En in de weekenden zal ik een kaartje moeten kopen. Deze kosten kunnen nergens gedeclareerd worden en zijn volledig voor mijn eigen rekening.

Indien ik een observatie kan uitvoeren op een filmlocatie moet ik eventueel vervoer regelen. Deze kosten zou ik eventueel bij de producenten kunnen declareren indien ik ook functioneel kan zijn voor hun op de set.

10.2 DOCUMENTEN

Het beheren van de documenten zal voornamelijk digitaal gebeuren om de kosten te drukken. Er zullen fase's en momenten tijdens het afstudeertraject zijn waarin er documenten geprint zullen moeten worden.

10.3 FILMPRODUCENTEN

Binnen het traject zullen er afspraken gemaakt worden met de doelgroep. Deze bijeenkomsten zullen voornamelijk in Amsterdam gaan plaats vinden. De kosten voor het openbaar vervoer en eventuele extra's die bij de afspraak komen zal ik zelf bekostigen.

10.4 BATEN

Het ondersteund bedrijf Sin zal geen baat hebben bij het onderzoeken en ontwikkelen van de prototype en documentatie. Hun dienst is alleen ter ondersteuning van het product en traject.

De producenten waar ik in contact mee kom zullen ook niet direct baat hebben bij dit project. Een eventuele uitwerking van de oplossing echter wel. Deze kunnen zij dan gebruiken om hun manier van werken te versterken.

11 RISICO'S

In dit hoofdstuk zal ik de mogelijke risico's die het project loopt vastleggen. Door dit van te voren vast te leggen denk ik na over de risico's en een eventuele oplossing.

11.1 INTERNE RISICO'S

De interne risico's waar ik eventueel mee in aanraking zal komen moeten afgebakend worden. Op deze manier zullen de risico's ingedekt worden en zal er geen mogelijkheid tot vertraging kunnen ontstaan.

11.1.1 SAMENWERKING

De communicatie met Reinier Hamel zal belangrijk zijn tijdens de ontwerp- en realisatiefase. Bij het uitvoeren van deze fases zal ik mondeling en via de mail communiceren. Omdat ik in dezelfde werkomgeving als Reinier zit kan de communicatie vlot gaan.

Bij ziekteverzuim zal er een derde contactpersoon moeten komen, dit kan een van de medewerkers van Sin zelf zijn. Sin heeft op dit moment 3 actieve werknemers in de zelfde werkomgeving.

11.1.2 DOCUMENTATIE BEHEER

De documentatie en resultaten van het afstudeerproject worden nauwkeurig beheerd. Er wordt dagelijks een online backup gemaakt op google drive. Er zal dagelijks of om de dag een backup gemaakt worden op een externe harde schijf die in een externe omgeving geplaatst is.

Papieren documenten zullen in een map gebundeld worden en digitaal ingescand worden als backup.

11.2 EXTERNE RISICO'S

De externe risico's waar ik niet direct invloed op kan hebben zullen het traject toch kunnen hinderen. Om deze risico's zo goed mogelijk in te dekken zal een goede voorbereiding een vereiste zijn.

11.2.1 FILMPRODUCENTEN

Binnen het afstudeertraject wordt er veel gecommuniceerd met studenten aan de Nederlandse Film Academie. Op dit moment zijn er twee mensen: Julia en Jasper. In geval van ziekteverzuim zal mail een oplossing zijn voor contact, of skype.

In de testfase van het traject zullen meerdere filmproducentengevraagd worden om de clickable prototype te testen. Het testen zal op een vaste locatie uitgevoerd moeten worden, maar wanneer dit niet nodig is zal het met behulp van skype gehouden worden. Een directe manier van communiceren tijdens het testen is van belang doordat er direct of erna ingegaan kan worden op eventuele verbeteringen voor het adviesverslag.

EXTERNE BIJLAGE B:
DOELGROEPANALYSE

INHOUDSOPGAVE

1 INLEIDING	18
2 DESKRESEARCH	
2.1 vraagstellingen en onderzoeksaanpak	19
2.1 DEELVRAGEN	
2.2.1 Deelvraag één	20
2.2.2 Deelvraag twee	23
2.2.3 Deelvraag drie	26
2.2.4 Deelvraag vier	28
3 PRODUCENT NAAR PRODUCENT	30
3.1 Producent naar producent	32
3.2 Samenvatting	
4 WOORDENLIJST	33
5 LITERATUURLIJST	34
6 INTERVIEWS	
6.1 interview 1	36
6.2 Interview 2	38
6.3 interview 3	39
6.4 focusgroep 1	41
6.5 focusgroep 2	43

1 INLEIDING

In deze paragraaf ga ik mijn doelgroep onderzoeken en achterhalen wie de gebruikers zijn van het platform. In mijn geval zijn dat de producenten uit de filmwereld. Om deze informatie te vergaren en erachter te komen wat de doelgroep mist in de huidige situatie zal ik de gebruikers onderzoeken. Om het onderzoek te leiden heb ik ervoor gekozen een hoofdvraag op te stellen die mij uiteindelijk helpt bij het bepalen van de gebruikersbehoeftes. Het onderzoek is gestart met het deskresearch waarin ik informatie heb vergaard over de algemene doelgroep.

Na de deskresearch ben ik gestart met de field-research. Om de doelgroep te analyseren ben ik 2 dagen op de set geweest en heb ik verschillende onderzoeken uitgevoerd. In totaal heb ik drie interviews, twee focusgroepen en 2 observatiedagen gedaan. Deze zal ik verder uitwerken. Op deze manier hoop ik nuttige informatie te krijgen die ik weer kan toepassen in het verder uitwerken van mijn product.

2 DESKRESEACH

2.1 VRAAGSTELLINGEN EN ONDERZOEKSAANPAK

De doelgroepanalyse moet antwoord geven op de hoofdvraag van het onderzoek:

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

Om tot een duidelijk antwoord te kunnen komen zijn er deelvragen (zie figuur 2) opgesteld die het antwoord op de hoofdvraag zullen gaan geven.

Wat voor soort filmproducenten zijn er?
Welke fases worden doorlopen bij het maken van een film? a. Is een producent bij elke fase betrokken? b. Welke taken horen bij elke fase?
Wat zijn de algemene taken van een filmproducent? a. Welke verantwoordelijkheden horen bij een filmproducent?
Wat wordt er gebruikt als communicatiemiddel? a. Hoe verloopt de interne communicatie tussen de producenten bij algemene informatie ? b. Hoe verloopt de interne communicatie tussen de producenten ?

Figuur 2: deelvragen

Het onderzoek zal ik in twee vormen uitvoeren. Een is een deskresearch: hierbij zal ik vanaf een werkplek op zoek gaan naar antwoorden op de gestelde deelvragen. Dit onderzoek zal gebaseerd zijn op internetbronnen en een boekwerk, die aanbevolen zijn voor filmproducenten. Deze boeken heb ik direct uit de bibliotheek van de Nederlandse Film Academie gehaald en ook maak ik gebruik van officiële lesstof voor de docenten en studenten. De openstaande vragen die niet beantwoord kunnen worden aan de hand van de deskresearch zal ik met behulp van eventuele interviews gaan beantwoorden.

Interviews en het verkennen van de werkomgeving van de producent zal binnen de field research gebeuren.

Over beide onderzoeken zal er een conclusie geschreven worden die de user-needs van de multimediale oplossing zullen vertalen.

2.2 DEELVRAGEN

2.2.1 DEELVRAAG ÉÉN

VRAAG:

Wat voor soort filmproducenten zijn er ?

Studenten

De hogeschool van Amsterdam biedt bij het beginnen van de studie 'filmproducent' twee rollen aan:

1. Uitvoerend producent
2. Creatief producent

De verantwoordelijkheden van een uitvoerend producent zijn het vergaren van inhoudelijke en financiële aspecten van het project. Deze belangrijke onderdelen benaderen meer de zakelijke kant van een film zoals planning en logistiek.

Een creatief producent wordt betrokken bij het creatieve proces van de film samen met de schrijver en de regisseur. Zijn rol kan gezien worden als bemiddelaar tussen het publiek en de makers van de film.

Ondanks dat deze twee soorten producenten verschillend zijn worden studenten vaak voor beide opgeleid, waarna ze zichzelf kunnen specialiseren. Afhankelijk van het soort film zal de producent een rol kiezen om uit te voeren. Zo heeft een documentaire andere producenten nodig dan een fictiefilm of tv show.

In de film wereld zijn er grofweg vier soorten bioscoopfilms: de mainstreamfilm, de arthousefilm, de kindersfilm en de documentaire. De rolverdeling en het aantal producenten is afhankelijk van de omvang en het soort film. Naast dit rijtje films kunnen producenten zich ook focussen of meewerken aan opdrachtfilms en commercials.

PRAKTIJK

Naast de twee soorten producenten die de Hogeschool als opleiding aanbiedt zijn er nog vele verschillende vormen in dit vak.

In onderstaande lijst worden de titels van de functies benoemd van verschillende producenten met een korte beschrijving van hun werkzaamheden en verantwoordelijkheden. Het overzicht is zoveel mogelijk op rang gesorteerd, waar sommige gelijk zijn aan elkaar en andere assisterend

PRODUCENT – De producent wordt in het ‘Film woordenboek’ ook wel de productiebaas genoemd. De algehele eindverantwoordelijke voor de film heeft contact met financiers, eventuele co-producenten en subsidieverstrekkers.

CO-PRODUCENT – de co-producent biedt actief en passief ondersteuning aan de producent zelf bij haar/zijn taken. Wanneer de producent ondersteuning vraagt bij het aanvragen van rechten kan de co-producent hulp bieden om de last te verminderen.

UITVOEREND PRODUCENT– de uitvoerend producent houdt zich bezig met alle onderdelen die geen betrekking hebben op de technische aspecten van de film. Belangrijke onderdelen zijn planning, locaties, crew en cast. In het geval van een grote productie worden er extra producenten aangenomen die zich actief bezig houden met alleen de cast, locaties (locatiescout) etc.

ASSISTANT- UITVOEREND PRODUCENT – De assistant-uitvoerend producent zorgt voor call-sheets, communiceert direct met de uitvoerende-producent en wanneer nodig komt hij/zij direct in actie om eventuele problemen op te lossen. Ook verzorgen zij vaak de belangrijke acteurs van de film.

SUPERVISIE PRODUCENT– De supervisie producent kan in sommige gevallen de producent ondersteuning of begeleiding bieden in het uitvoeren van één of meerdere taken. Zij/hij weet alles wat de uitvoerend producent op dat moment ook weet, zodat er ter plekke begeleiding geboden kan worden.

PRODUCTION COÖRDINATOR– De production coördinator is de schakel in de communicatie tussen de crewleden van de film. Hij/zij zal vertellen waar en hoe laat zij op locatie moeten zijn en houdt de vergunningen, apparatuur en opnames bij.

CONSULTEREND PRODUCENT– De consulerend producent kan gevraagd worden als een producent even niet weet hoe zij/hij iets aan moet gaan of een vraag heeft over het onderwerp. Vaak kiest deze producent een genre waar zij/hij in werkt en zich in specialiseert. Wanneer een producent een horrorfilm wilt produceren maar hier geen ervaring in heeft kan een consulting producent die dit vaker heeft gedaan hulp bieden.

ASSOCIATIE PRODUCENT– De associatie producent heeft veel kennis over alle gebieden en krijgt een functie en taak toegewezen door de producent boven haar/hem. De dagelijkse werkzaamheden worden vaak bij hen neergelegd.

SEGMENT PRODUCENT– Een segment producent zal één segment of fragmentatie van een film of scene bedenken, herschrijven of produceren.

FIELD PRODUCENT – De field producent is gevestigd buiten de studio om zo te focussen op buitenlocaties. Dit type producent komt vaak voor bij documentaires en nieuws rapportering. Het scouten van een locatie waar de producent langs een plek of bedrijf gaat en onderzoek doet naar de locatie, kan één van de taken zijn waar zij/hij mee bezig kan zijn.

EDIT PRODUCENT – De edit producent overziet alle creatieve aspecten van een film of show bij het editen. Deze functie komt niet vaak voor bij films maar meer bij televisieshows.

POST PRODUCENT – De post producent is verantwoordelijk voor de laatste fase van een film waar de planning nauw bekeken wordt in combinatie met het budget dat vooraf opgesteld is. Deze producent zal niet direct bij de opnames van een film betrokken zijn maar heeft wel directe contacten met de direct betrokkenen bij de film (uitvoerend producent en/of regisseur).

SAMENVATTING

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

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

Er is een grote lijst aan producenten geschreven waarin ik een korte beschrijving van ieders rol uitleg. Het is mogelijk dat niet alle bestaande producenten in deze lijst opgenomen zijn, maar de meest voorkomende zijn hier beschreven. De producenten die niet opgenomen zijn zullen een verlengde of assistent zijn van de wel vermelde producenten.

Taken die in het volgende hoofdstuk onderzocht worden zullen aan de hand van deze informatie gecategoriseerd worden.

2.2.2 DEELVRAAG TWEE

VRAAG:

Welke fases worden doorlopen bij het maken van een film.

ANTWOORD:

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

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

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

De eerste fase van de film wordt gebruikt om de film te initiëren en kan vergeleken worden met de initiatiefase die gebruikt wordt bij Roel Grit. De filmproducenten noemen deze fase zelf de Development fase.

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

De derde fase van de film is de realisatiefase ook wel de productiefase genoemd.

Crewleden en acteurs weten nu precies wat er van hen verwacht wordt en waar en wanneer zij aanwezig moeten zijn. De producent heeft hen op de hoogte gebracht door middel van callsheets en breakdownsheets.

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

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

Figuur 3: fases

Fase 1 Development - Initiatiefase

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

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

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

Fase 1 / 2 - On-officiële Definitiefase

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

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

Fase 2

Pre-Productie - Ontwerpfase

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

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

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

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

Fase 2 / 3 - On-officiële

Vorbereidingsfase

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

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

Fase 3

Productie - Realisatiefase

De productiefase wordt gebruikt om de opname van de film te realiseren en dit wordt gelijktijdig ook gezien als de fase met zware dagen voor de cast- en crewleden. Het nauwkeurig volgen van de planning die in de pre-productie vastgelegd is zal nu van essentieel belang zijn om de druk te kunnen verlichten. Samenwerking tussen de crewleden zal daarom ook snel en effectief verlopen.

Fase 4

Post-Productie - Nazorg

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

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

2.2.3. DEELVRAAG DRIE

VRAAG:

Wat zijn de algemene taken van een filmproducent

ANTWOORD:

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

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

WAT ZIJN DE ALGEMENE TAKEN VAN EEN FILMPRODUCENT?

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

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

ZOEKTERMEN

Film producer tasks
Role of a film producer
Uitvoerend producent vacatures

CONCLUSIE

In het onderstaande schema (zie figuur 4) staan de meest voorkomende taken van de producent en uitvoerend producent. In de eerste fase zullen de taken voornamelijk door de producent uitgevoerd worden in samen met de scenarist. Pas vanaf de tweede fase is de uitvoerend producent in beeld, maar kan ondersteund worden door enkele andere producenten, die te lezen zijn in externe bijlage B.

Fase 1	Fase 2
Financiering (budgetteren) Sponsering	Planning Overal - opnamen
Regisseur regelen	Crew
Pitchdossier <i>Synopsis*, Logline, Premise*, Treatment* en regievisie*</i>	Breakdown
Idee en/of Scenario laten uitschrijven	Locatie <i>Décor / props - Checklist - Vergunningen - Veiligheid</i>
Storyboard* laten ontwikkelen	Cast <i>Acteurs - Figuranten - Costumes Make-up</i>
Planning voor productieproces	Apparatuur <i>Camera - Geluid - Accessorize</i>
Rechten en Distributie regelen	Vervoer
Scenario ontleden	Catering
Fase 3	Fase 4
Planning <i>Overal - Opnamen</i>	Afronding opnamen <i>Props en apparatuur - Vervoer - Locaties</i>
Transport <i>Crew - Cast - Apparatuur - etc.</i>	Administratie <i>Verzekering inlichten - Archief - Setrapporten - Bedankbrieven</i>
Controleren van checklist <i>Crew - Cast apparatuur - Locatie - etc.</i>	Postproductierapport <i>Lijst met veranderingen</i>
Log opname	Oplevering <i>Film</i>
Productie report	
Continuïteits log	
Callsheet	

figuur 4: schema meest voorkomende taken

1.2.4 DEELVRAAG VIER

VRAAG:

Wat wordt er gebruikt als communicatiemiddel ?

ANTWOORD:

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

Hoe verloopt de interne communicatie tussen de producenten tijdens de opnames?

Hoe verloopt de interne communicatie tussen de producenten bij algemene informatie?

DESKRESEARCH

In een filmproductie waar veel mensen met elkaar samenwerken is het belangrijk om duidelijke communicatielijnen vast te stellen. Per afdeling worden er een zogenoemde 'heads' aangewezen die de eindverantwoording draagt. Bij ervaren crewleden komt het vaak voor dat zij kennis hebben en krijgen over elkaars vak, maar het is van groot belang om de communicatielijnen aan te houden om misverstanden en miscommunicatie te voorkomen.

Met behulp van het onderstaande communicatieschema (zie figuur 5) wordt het visueel duidelijker wie naar wie luistert en waar zij staan in de hiërarchische structuur.

3 PRODUCENT NAAR PRODUCENT

Hoe verloopt de interne communicatie tussen de producenten tijdens de opnames?

Over de interne communicatie tussen de producenten tijdens de opnames valt nog weinig te zeggen. Er zijn geen specifieke voorbeelden tijdens het onderzoek naar boven gekomen.

Om toch een onderzoek hierover te kunnen starten wordt een hypothese opgesteld die beantwoord zal gaan worden na de field research.

Hypothese

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

FIELD RESEARCH

Om een goed inzicht in het werkveld van de producent te krijgen zijn er twee draaidagen bijgewoond van twee verschillende films en producenten. Eén film is in opdracht van de NFA opgenomen door derde jaars studenten die door school zijn samengebracht, genaamd ‘*Simmer*’. De manier van werken was zeer verschillend vergeleken met de tweede film ‘*Vandaag*’, die deels door studenten en professionals in het vak is opgenomen maar als eigen initiatief buiten school.

Hoe verloopt de interne communicatie tussen de producenten bij algemene informatie?

Bij de film ‘*Simmer*’ hebben de studenten allen een eigen rol gekregen van de school die voor hun één ???bepaald heeft. De communicatielijnen die uit de deskresearch zijn gekomen zijn niet terug gezien op de set. Het communicatie niveau was informeel en de vragen en antwoorden lagen bij de uitvoerend producent, die continue op de set actief bezig was.

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

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

3.1 PRODUCENT NAAR PRODUCENT

Hoe verloopt de interne communicatie tussen de producenten tijdens de opnames?

Hypothese

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

‘Simmer’ – De interne communicatie tussen de producenten verliep goed. Elke producent was voorzien van een portofoon die allen op het zelfde kanaal waren aangesloten. Als er vragen waren werden deze direct opgevraagd en iedereen kon meeluisteren zodat de crew direct up-to-date was. Bij een wijziging werd er om bevestiging gevraagd door de uitvoerend producent richting de andere leidinggevende producent:

Opnameleider die direct in contact was met de camera, licht en geluid crew;

Runner die het vervoer regelde voor alle apparatuur en betrokkenen;

Uitvoerend producent assistent die ondersteuning bood aan de uitvoerend producent;

En de producent zou normaliter niet aanwezig zijn op de set maar binnen de kaders van school hielp zij waar nodig was.

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

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

Dit betekende ook het einde van de draaidag.

3.2 SAMENVATTING

In de pre-productiefase van een film is duidelijke communicatie tussen de heads van afdelingen van groot belang. De omvang van het team kan verschillen van maar 3 mensen in dezelfde ruimte en in andere gevallen < 50 leden die verspreid zijn op verschillende locaties. Taken en afspraken moeten daarom goed gedocumenteerd worden om ervoor te zorgen dat iedereen weet wat zij/hij moet doen in deze fase en de productie fase. Het gebruik van schema's zoals breakdownsheets, callsheets, continuïteitslogs en dagrapporten draagt bij om een structuur hierin te krijgen. Elk schema is een weerspiegeling van de benodigdheden en de planning die de producent heeft bepaald. Alle heads van de afdelingen worden op de hoogte gebracht door de uitvoerend producer, die callsheets uitdeelt aan het begin van een dag. Het is belangrijk dat zij deze alleen grondig doorlezen en op de hoogte zijn van alles wat gaande is die dag.

Aan het einde van de dag stelt de uitvoerend producent een rapport op dat vertelt over de ontwikkelingen van die dag en de keuzes die gemaakt zijn met eventuele veranderingen. Deze zullen direct in de callsheet van de eerstvolgende draaidag terug te zien zijn.

Communicatie tussen de heads en de producenten op de set wordt ondersteund door mobiele telefoons, meetings en portofoons. Het is belangrijk dat iedereen elke keer op de hoogte gebracht wordt van de ontwikkelingen die zich op de set voordoen. Kleine veranderingen kunnen snel gemaakt worden en zullen vaak in de eerstvolgende shot doorgevoerd worden. Indien dit moet gebeuren zullen alle crewleden hiervan op de hoogte zijn. De verantwoordelijkheid ligt bij de uitvoerend producent samen met de assistent. Deze betrokkenen zorgen ervoor dat de heads ingelicht zijn over de aanpassing en dat zij zelf alles door communiceren naar de opnameleider en onderliggende crewleden.

Ondanks dat de meeste informatie vast staat en alles verwerkt is in schema's kan er veel ruis ontstaan bij het aanpassen van een shot of scene. De crewleden zullen dan af moeten wijken van wat op papier staat en goed moeten luisteren naar de heads om te weten wat hen te doen staat. Het is niet altijd mogelijk om een nieuwe callsheet uit te draaien voor het team want het is niet altijd een gegeven dat er printer aanwezig is op locatie.

Het boek *Handboek voor productieiders* van te Nuijl, D. heeft het over communicatielijnen die de crewleden hanteren bij een film productie. Of deze hiërarchie vast staat bij elk project komt niet terug in het boek maar volgens de doelgroep komt het vaak voor dat het in de praktijk anders verloopt. Producenten hebben het zelf over ongeschreven regels waarin iedereen weet wie naar wie moet luisteren.

De verantwoordelijkheid van het eindresultaat ligt aan het eind van het project bij de uitvoerend producent die de wensen en eisen van de producent verwerkt in de film. Bij het uitvoeren van haar/zijn taken krijgen ze ondersteuning van assistenten en de heads van afdelingen die alle taken doorvoeren bij de opnamen. Alle informatie die bekend is over de film moet daarom altijd aanwezig zijn op locatie en tot hun beschikking zijn.

Als uitvoerend producent kan je niet continue vraagstukken blijven beantwoorden die op dat moment al een gegeven zijn, maar niet toegankelijk zijn voor iedereen.

4 WOORDENLIJST

TREATMENT – Een treatment is een eerste opzet van een scenario. Het verhaal zal in grote lijnen worden uitgeschreven en na een goedkeuring zal het verhaal volledig worden uitgeschreven.

SYNOPSIS – Een synopsis geeft in maximaal één A4'tje de korte inhoud of verhaallijn weer van het scenario.

LOGLINE - Een logline is een hele korte synopsis van het verhaal of het idee. Wie, wat en waar samengevat.

PREMISE – Een premise is een kernachtige zin wat de uiteindelijke kern van het verhaal is.

REGIEVISIE- De regievisie is een duidelijk beeld van de vormgeving van de film.

STORYBOARD– Een storyboard is een verzameling uitgetekende shots van scenes uit een filmscript zoals de regisseur het voor zich ziet.

CONTINUÏTEITS LOG– Een continuïteits log is een overzicht met instellingen van de camera met tijd, lijst met props en het moment waarop de film gestopt is.

POSTPRODUCTIERAPPORT– Een rapport met veranderingen die tijdens het opnemen van de film gemaakt zijn. Dit kan belangrijk zijn voor eventuele dubbing of nasynchronisatie.

BREAKDOWNSHEET - De breakdownsheet is een document dat een scene volledig ontleedt. Dit gebeurt op basis van de productionele versie van het scenario en maakt duidelijk wat er in het veld moet komen te zien en wat daar voor nodig is.

5 LITERATUURLIJST

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

Croon, C. & Bosklopper, S. (2008). De filmproducent – Handboek voor de praktijk (1e dr.). Amsterdam: Thoeis

HowToFilmSchool. (z.d.). Geraadpleegd op 26 November 2014, <http://howtofilmschool.com/production/>

Film Victoria Australia. (z.d.). Geraadpleegd op 28 November 2014, <http://www.film.vic.gov.au/>

The Takes Blog – a blog about filmmaking (z.d.). Geraadpleegd op 28 November 2014, http://www.thetakes.com/blog/production_reports_within_thetakes

6 INTERVIEWS

6.1 INTERVIEW 1

LOCATIE: NFA

SOORT: Diepte interview / Onderwerpen

ONDERWERPEN: Project faseringen en Communicatie

JULIA SCHELLEKENS

Student / Producent

WAT IS NAAR JOUW IDEE HET DOEL VAN EEN FILMPRODUCENT:

Een producent zorgt ervoor dat de film productioneel mogelijk gemaakt wordt. Er is veel communicatie tussen de regisseur en het productieteam over het beeld dat vastgelegd zal gaan worden. De regisseur en scenarist hebben samen een verhaal dat zij willen gaan verfilmen en ik als producent ga er voor zorgen dat het productioneel haalbaar is.

WANNEER IS EEN FLM PRODUCTIONEEL HAALBAAR:

De financiering wordt geregeld door de school zelf. De school stelt een team samen dat in teamverband een film zal gaan ontwikkelen. In vergelijking met de echte wereld heb je het hier niet voor het kiezen, normaliter ga je als producent zelf op zoek naar een geschikt team. Wij kunnen in het volgende jaar wel een verzoek indienen om met specifieke medestudenten onze eindexamenfilm te maken. Maar voor nu heb je soms geluk en soms niet.

De eerste stap in het proces bij fictiefilms is het verhaal realistisch te maken. De school geeft voor nu het geld vrij waardoor er een limiet is, soms mag je er wel overheen gaan maar alleen in uitzonderlijke gevallen. Om dit te kunnen doen neem je samen met de regisseur het verhaal door en praat over wat voor soort locaties er nodig zijn en waar de cast aan moet gaan voldoen. Wanneer dit duidelijk is wordt er een begroting opgesteld dat naar de producent/financieel administrateur van school wordt gestuurd.

Terwijl wij wachten op de toezegging worden de eerste stappen al gezet richting het ontwikkelen van de film. De producenten van het project zullen alle benodigdheden regelen binnen de gegeven tijd die hiervoor gekregen is. Vanaf de toezegging wordt de haalbaarheid gemeten en worden eventuele concessies gedaan.

ALS DE FILM ALS HAALBAAR WORDT GEZIEN, WAT ZULLEN DAN DE VOLGENDE STAPPEN ZIJN:

Dit staat niet vast maar wij beginnen vaak met de cast en locaties. Vanuit deze twee punten ontstaan er meerdere werkzaamheden zoals vergunningen voor locaties en eventueel shots die begeleid moeten worden door derden. In de film Simmer moet er een shot komen waarin een huis wordt afgebrand en dit moeten we onder begeleiding doen, dit bepaalt de school ook. Wettelijk gezien weten we niet of het wel of niet mag maar anders zullen we daar ook nog iets voor moeten regelen.

HOE COMMUNICEREN JULLIE DE KEUZES EN WERKZAAMHEDEN BINNEN HET TEAM:

Elke derde en vierde jaars student van het NFA heeft een kantoor tot haar of zijn beschikking. Vaak zitten wij hier met drie á vier mensen in een ruimte. Omdat we de eerste paar weken voornamelijk de productionele voorbereiding moeten doen kunnen wij makkelijk bij elkaar langs gaan en wanneer nodig een vergadering plannen. Als dit niet mogelijk is en er moet iets uitgezocht worden, mailen of bellen wij vaak met elkaar. De uitvoerend producent binnen het project zorgt ervoor dat iedereen continue op de hoogte is van alle ontwikkelingen.

6.2 INTERVIEW 2

LOCATIE: Amsterdam

SOORT: Diepte interview / Onderwerpen

ONDERWERPEN : Communicatie, Hulpmiddelen en Het idee van een platform

ANNEMIEK VAN GORP

Docent / Producent

VANAF WELK MOMENT BINNEN HET FILMPROJECT BEGINNEN DE WERKZAAMHEDEN VAN DE FILMPRODUCENT:

Het antwoord op deze vraag is erg algemeen doordat de aanleiding van een filmproject in elke situatie anders kan zijn. Er zullen momenten zijn dat een scenarist actief opzoek gaat naar een producent die haar of zijn film zou willen verfilmen. Ook regisseurs kunnen deze stap ondernemen. Maar als we kijken naar de meest voorkomende manier in mijn werkomgeving gaan producenten zelf op zoek naar scenario's. Vanaf het moment dat ik een verhaal heb gevonden dat ik graag zou willen verfilmen, ga ik op zoek naar een passende regisseur. En samen zullen wij het verhaal productie klaar maken. Wanneer dit klaar is of als er al delen vast staan van het verhaal, zal ik samen met mijn collega's de eerste stappen zetten in de voorbereiding van de film.

HOE HOUDEN JULLIE ELKAAR OP DE HOOGTE GEDURENDE HET PROJECT:

De dagen dat ik niet op het NFA les aan het geven ben werk ik vaak vanuit huis. Ik neem elke dag mijn laptop mee met daarop mijn mailprogramma en ik controleer vaak mijn mail op de mobiel. Veel van mijn werk verloopt via de mail en zo kan ik deze makkelijk in mijn digitale agenda zetten. Deze kan ik dan ook makkelijk delen met mijn collega's wanneer dat nodig is en anders regelen wij dit telefonisch en voeg ik het achteraf toe. Als er een vergadering gehouden moet worden kunnen wij dit op locatie doen of maken we gebruik van skype.

HOE AFHANKELIJK BEN JE VAN JOUW LAPTOP EN DE SOFTWARE DAAROP:

Het uitwisselen van informatie gebeurt vooral via de mail maar als een document te groot is versturen we dit met behulp van WETransfer of maken we een dropbox aan. Dropbox is een cloud platform waar je documenten zoals foto's, Word bestanden etc. kan uploaden. Deze bestanden kunnen dan gedeeld worden en zijn altijd te benaderen. Ik ben dus erg afhankelijk van mijn laptop.

WAT ZOU EEN ONLINE PLATFORM DT INHOUDELIJKE PROJECTINFORMATIE ZOU BEHEREN EN STRUCTUREREN VOOR UW MANIER VAN WERKEN KUNNEN BETEKENEN:

Het idee voor een online platform zou een groot deel van de onderlinge communicatie kunnen opvangen. Al blijft het wel nodig om af te spreken en te bellen onderling voor concrete afspraken en bevestigingen. Het vervelende van dropbox en wetransfer is de onoverzichtelijkheid van de documenten. De een gebruikt Word en de ander Pages of alleen een simpele text editor. Als hier een overkoepelend platform voor bedacht kan worden zou dat fijner zijn.

6.3 INTERVIEW 3

LOCATIE: Den Haag

SOORT : Diepte interview / Onderwerpen

ONDERWERPEN : Producent, Communicatie en Het idee van een platform.

ELINE HELENA

Regisseur / Producent

HOE VERLOOPT DE SAMENWERKING TUSSEN JOU ALS REGISEUR EN DE PRODUCENT TIJDENS DE PRE-PRODUCTIE:

Als regisseur moet je continue met de producent overleggen over de keuzes die gemaakt moeten worden voor het perfecte beeld. Mijn doel is het juiste beeld bij het verhaal te bedenken en de producent zorgt ervoor dat ik alle faciliteiten tot mijn beschikking heb die nodig zijn. Het is daarom belangrijk dat ik vaak met de producent aan tafel zit en er duidelijk afspraken zijn over de keuzes en stijl.

Ik hou er zelf van om samen met de producent de casting te doen en samen met de locatie scout op zoek te gaan naar een locatie. De regie hou ik dus graag in eigen hand maar het vastleggen en bijhouden van de locaties, cast, crewleden etc. laat ik aan de producent over.

EN HOE GAAT DIT TIJDENS DE PRODUCTIEFASE:

Ik hou er zelf altijd van om een regie assistent te hebben zodat ik mij kan focussen op het beeld en de ander met de uitvoerend producent blijft communiceren. Zo blijf ik op de hoogte van alle ontwikkelingen en de planning. Voor elk draaimoment wordt er een callsheet opgesteld waar alle nodige informatie op vermeld staat. Zonder dit document kan ik niet mijn werk uitvoeren maar bij onduidelijkheden ga ik altijd even bij de producent langs, als ik haar kan vinden. Een producent is altijd in de weer en heeft het drukst tijdens de pre-productie en tussen de draaimomenten in de productie fase. Bij een grote film zullen er meerdere producenten zijn maar er is altijd maar één uitvoerend producent die aanpassingen maakt.

WAT ZOU EEN ONLINE PLATFORM DAT INHOUDELIJKE PROJECTINFORMATIE ZOU BEHEREN EN STRUCTUREREN VOOR UW MANIER VAN WERKEN KUNNEN BETEKENEN:

Als producent zie ik dit wel als een grote meerwaarde. Bij een samenwerking met crewleden en eventueel meerdere producenten is het wel eens moeilijk om een goed overzicht te houden. Ik heb voor mezelf een paar standaard documenten gemaakt waarin in altijd al mijn informatie in op kan slaan. Op deze manier vergeet ik nooit iets te noteren en als ik het toch vergeet kom ik er wel achter als het tabel leeg blijft. Aangezien ik pas twee jaar actief bezig ben met het produceren van films heb ik alleen nog maar samengewerkt met dezelfde mensen.

Wij hebben daarom een standaard bedacht die wij alleen aanhouden en wij maken ook allemaal gebruik van dezelfde software.

Als regisseur zie ik dit wel als een goede bijkomstigheid. Persoonlijk vind ik het niet aan mij om ervoor te zorgen dat alle informatie goed gecommuniceerd wordt, want dat behoort tot een van de taken als producent. Wel lijkt het mij erg handig als ik te allen tijden informatie kan opzoeken en ik niet altijd de producent hoeft te contacteren als ik een vraag heb of als er een onduidelijkheid is.

Ook kan ik me voorstellen dat alle andere crewleden het fijn zouden vinden om informatie op te zoeken. Het komt wel eens voor dat mensen van buiten af een dag mee moeten draaien en niet op de hoogte zijn van alle ontwikkelingen. Er kan denk ik veel tijd bespaard worden als deze mensen ook toegang krijgen tot deze informatie.

6.4 FOCUSGROEP 1

FILM: Simmer

LOCATIE: Amsterdam

SOORT: Focusgroep / Onderwerpen

ONDERWERPEN: Producenten, Communicatie en het idee van een platform.

SETTING: De focusgroep vond plaats op de filmlocatie van de film *Simmer*. Aan het eind van een draaidag vond er een wrap plaats waarbij de meeste crew-leden samen even de tijd nemen om te eten en drinken.

SAMENVATTING:

PRODUCENTEN

De film *Simmer* wordt geproduceerd door de studenten van het NFA (Nederlandse Filmacademie). School heeft voor het project zelf de crew samengesteld en een budget voor de film gegeven. Zodra het bekend was voor de studenten in welk team zij zaten, heeft de RPS (Regie, Productie, Scenarist) het scenario productie klaar gemaakt. Elke scene hebben zij geanalyseerd en ontleed.

Nadat dit gebeurd was heeft de uitvoerend-producent samen met de uitvoerend-producent assistent een begroting gemaakt voor het project. Zij waren verplicht om deze bij de school administratie in te dienen en zij zouden dan een budget krijgen, dat voor de school genoeg leek voor het project.

Tijdens dit proces ging de 'art department' al kijken naar de sets die gebouwd moesten worden en de props die nodig waren voor de film. Tegelijkertijd was er een producent die samen met de regisseur op zoek ging naar filmlocaties en castleden voor het project. Tijdens een eerder project hebben zij gebruik gemaakt van een casting bureau maar dit was niet nodig deze keer.

COMMUNICATIE

Het team hield tijdens deze fase elkaar met mailcontact op de hoogte en had elke week een vergadering op school. Wanneer de producent met regisseur een locatie had gevonden werden er foto's gemaakt en schreven zij alle specificaties op in een kladblok. Bij aankomst op school werden deze gegevens overhandigd aan de uitvoerend-producent en keken de RPS samen of het echt paste bij het verhaal.

Na het verzamelen van alle variabelen en als de breakdownsheets zijn samengesteld ging de opnameleider samen met de uitvoerend-producent een planning maken. Zodra dit af was zijn de callsheets opgesteld en werden deze naar iedereen gemaild. Als extra zorgde de producenten ervoor dat er uitgeprinte versies waren van deze sheet.

Tot hun spijt hadden weinig crewleden de callsheet van te voren doorgenomen en moesten de producenten continue vragen beantwoorden over het draaimoment op de draaidag.

HET IDEE VAN EEN PLATFORM

Het team was over het algemeen wel enthousiast over het idee van een platform dat project informatie centraal en online toegankelijk maakt. Wel hadden de producenten nog twijfels of er echt gebruik van gemaakt zou gaan worden door iedereen. Uit hun ervaring zijn er studenten die over het algemeen vrij laks waren en als dit gebeurde had het platform ook geen toegevoegde waarde in het project.

6.5 FOCUSGROEP 2

FILM: Vandaag

LOCATIE: Alpen aan den Rijn

SOORT: Focusgroep / Onderwerpen

ONDERWERPEN: Producenten, Communicatie en het idee van een platform.

SETTING:

De focusgroep vond plaats na de draaidag in een cafe in Den Haag. Tijdens dit moment waren de initiatiefnemers van de film samengekomen om nog even wat te drinken. De producent/uitvoerend-producent, regisseur, cameraman, geluidsman en assistent uitvoerend- producent.

SAMENVATTING

PRODUCENTEN

De film Vandaag was een initiatief van een groep collega's/vrienden die een film wilde produceren. Het verhaal was een idee van de regisseur zelf en samen met de producent hebben zij gekeken naar een manier om deze te produceren. Met zijn tweeën hebben ze gekeken naar de haalbaarheid van de film en de fondsen die hen wilde steunen bij het maken van de film.

Wanneer dit duidelijk was begon het team pas met de pre-productie. De producent die gelijktijd ook de uitvoerend-producent was ging samen met de cameraman en regisseur op stap om locaties en cast voor de film te zoeken.

COMMUNICATIE

Het documenteren van deze informatie hebben zij gedaan met Word en Excel en vervolgens op dropbox geplaatst. Omdat de teamleden al meerdere keren met elkaar samen hadden gewerkt, hebben zij hier een kleine beetje een vaste structuur in kunnen brengen door middel van mappen aanmaken en deze te benoemen naar het onderwerp van de inhoud. Volgens de producent werkt deze manier van structuur aanbrengen wel, maar bij grotere projecten denkt zij dat het onoverzichtelijk gaat worden. Ook wanneer er iemand van buiten af komt meewerken. Die zou dan eigenlijk zijn gegevens aan iemand vast in het project moeten geven, bijvoorbeeld de assistent uitvoerend-producent, en die past het dan aan.

Het team van dit project was niet heel groot. Zij werkte ongeveer met 11 mensen samen. De assistent uitvoerend-producent had voor iedereen een lijstje gemaakt met de contactgegevens van het team. Elk crewlid kreeg er een. Op de set hadden zij simpele walkie talkies om met elkaar te communiceren en hadden zij callsheets opgesteld die alleen het hoofd van elke afdeling kreeg.

HET IDEE VAN EEN PLATFORM

Om bij grote producties gebruik te gaan maken van een centraal werkpunt, leek hen wel handig. Voor nu vonden zij de manier waarop zij werkten wel goed genoeg maar ze zouden het wel willen zien en proberen wanneer het af is. Voor hen zou het platform vooral een toegevoegde waarde kunnen krijgen als er een standaard is in de manier waarop het ingevoerd zal worden. Zij vinden het belangrijk dat het aanbrengen van een structuur duidelijk gebeurt en dat iedereen volgens een werkwijze werkt.

EXTERNE BIJLAGE C

ONTWERPRAPPORT

INHOUDSOPGAVE

1 INLEIDING	46
2 METHODE	47
3 STRATEGY PLANE	50
3.1 Persona 1	50
3.2 Persona 2	51
3.3 Persona 3	52
3.4 Persona 4	53
3. 5 Persona 5	54
4 SCOPE PLANE	
4.1 Usability heuristics for user interface design	56
4.2 Gebruikersbehoefte	57
4.3 Functionele en niet-functionele eisen	57
4.4 User stories	60
5 STRUCTURE PLANE	
5.1 Mobiel structuur	63
6 SKELETONE PLANE	
6.1 Wireframes	68
7 SURFACE PLANE	
7.1 Kleurgebruik	71
7.2 Typografie	71
7.3 Ontwerpen	73

1 INLEIDING

Dit document omschrijft het proces dat heeft geleid tot het visuele ontwerp van het mobiele ontwerp voor *The Takes*.

In dit document bevinden zich de ontwerpkeuzes die zijn gemaakt tijdens het proces van ontwerpen. De keuzes zijn gebaseerd op de gebruikersbehoeftes die onderzocht zijn tijdens de ontwerpfase van het project.

De strategy plane omschrijft de perona's die gemaakt zijn voor het project en de werkomgeving zal de de persona's in context plaatsen.

De scope plane geeft een overzicht weer van de gebruikersbehoeftes die opgesteld zijn voor het product en functionaliteiten om een deel van de behoeftes te beantwoorden.

De structuur plane toont de user flowchart die de werking en structuur van de applicatie in kaart brengt.

De skeleton plane zullen de wireframes zichtbaar zijn.

En tot slot zal je in de surface plane de ontwerpen van de applicatie vinden, en deze worden ook toegelicht.

2 METHODE

De ontwerpmethode die gekozen is voor het project is die van Jesse *James Garrett The Elements of User Experience (JJG)*. De keuze voor deze methode zal terug te lezen zijn in het procesverslag dat al mijn gekozen methodes binnen het project zal omschrijven.

De structuur van de ontwerpmethode zal gebruikt worden om een structuur aan dit document te geven. Alle planes die doorlopen zijn tijdens deze fase van het project zullen aan bod komen met de bijbehorende activiteiten.

De methode hanteert vijf planes die samen het ontwerp hebben gevormd. Deze planes worden als volgt omschreven:

Strategy plane

De eerste stap in het proces is het onderzoeken wat de gebruikers willen en wat de eisen zijn aan de mobiele applicatie.

Scope plane

Deze fase focust zich op het vertalen van de gebruikersbehoeftes en het prioriteren van deze behoeftes door middel van het MoSCoW model.

Structure plane

Nadat de functionaliteiten beschreven zijn wordt er een structuur bepaald die deze samen tot een bruikbaar geheel zal maken.

Skeleton plane

Als de structuur bepaald is worden de eerste schetsen gemaakt die het platform vorm kan geven.

Surface plane

De laatste fase is het visueel aankleden van het platform door er kleur en tekstuele ondersteuning aan te geven.

STRATEGY PLANE
DOELGROEP

3 PERSONA'S

De eerste stap in het ontwerpen van de mobiele applicatie is dat ik onderzoek heb gedaan naar de doelgroep. Het onderzoek werd gedaan door middel van interviews en observaties die op werklocaties zijn uitgevoerd. Met behulp van de informatie die hier uit is gekomen heb ik enkele persona's opgesteld die de gebruikers van de applicatie omschrijven.



Becky van der Linden, 28
Producent

3. 1 PERSONA 1

INTRODUCTIE

Becky is een film producent die graag creatieve films mogelijk maakt. Zij heeft een klein kantoortje in het centrum van Amsterdam waar ze met twee vaste collega's zit. Haar collega's zijn een cameraman en een regisseur. Alle 3 hebben ze dezelfde smaak en kunnen daardoor goed samenwerken.

Hoofdzakelijke werkzaamheden

Scenario, Begroting, Vergunningen,

Apparatuur

Laptop en mobiel

Betrokken fases

Fase 1 – Development

Fase 2 – Pre-productie

Fase 4 – Post-productie

OMSCHRIJVING

Fase 1 – Development

De eerste stap die Becky moet nemen binnen het project is het productioneel mogelijk maken van een scenario of filmplan. Deze werkzaamheden houden in dat zij een begroting zal moeten maken en het scenario productieklaar te maken, samen met het RPS team (Regisseur, producent en scenarist). Dit drietal gaan samen het scenario door en ontleden deze door de variabelen zoals karakters, locaties, props, etc. los van het scenario te benoemen. Voordat dit gedaan kan worden moet zij natuurlijk eerst deze mensen vinden maar dat gebeurt eigenlijk al voorafgaand aan het project.

Als de eerste versie van dit document op tafel ligt zal Becky een begroting gaan maken en financierders vinden voor de film. Het is al vanaf dat moment dat andere crewleden inhoudelijk informatie over de film kunnen gebruiken om attributen en casting bij elkaar te brengen voor de *productie fase*.

Fase 2 – Pre-productie

De volgende stap in het ontwikkelproces is de pre-productie voor Becky. Tijdens deze fase zal zij naar de achtergrond van het project verdwijnen. Het is voor haar belangrijk dat de uitvoerend producent die zij heeft aangenomen, alle leidende werkzaamheden opzich neemt zoals plannen, team aansturen en op het budget letten.

Fase 4 – Post-productie

Dit is het laatste deel van het ontwikkelproces van de film en hier zal Becky ook weer terug in beeld komen. Vanaf dit moment moet zij ervoor zorgen dat alles distributie klaar is.



Rik Verhulst, 31
Uitvoerend producent

3.2 PERSONA 2

INTRODUCTIE

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

Hoofdzakelijke werkzaamheden

Planning, crewleden, locatie's en casting.

Apparatuur

Laptop en mobiel

Betrokken fases

Fase 2 – Pre-productie

Fase 3 - Productiefase

Fase 4 - Post-productie

OMSCHRIJVING

Fase 2 – Pre-productie

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

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

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

Fase 3 - Productiefase

De productiefase is het moment waarop alle pre-productiewerk samen komt. Rik moet ervoor zorgen dat alle informatie voor iedereen toegankelijk is en dat iedereen op de hoogte is gesteld over de planning en variabelen. De planning die hij heeft gemaakt wordt nu via mail naar iedereen toegestuurd en voor een draaidag heeft hij een callsheet opgesteld. Op deze set zelf moet hij continue contact gaan houden met alle heads van de crew departementen. Het is voor hem van uiterst belang dat hij iedereen kan contacteren en een portofoon zal hier een goed middel voor zijn. Indien iemand er geen bij zich draagt of niet op de locatie is zal hij een contactenlijst moeten opstellen voor de draaidag.

Fase 4 – Post-productie

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



Floortje Bijvoet , 26
Uitvoerend producent assistent / Runner

3.3 PERSONA 3

INTRODUCTIE

Floortje is net afgestudeerd aan de Nederlandse Filmacademie en heeft tijdens haar opleiding stage gelopen bij het bedrijf van Becky. Tijdens deze stageperiode heeft zij zich gefocust op het vervoer van het apparatuur en de cast en crewleden. Nu ze afgestudeerd is en de samenwerking goed verliep tijdens haar stage is ze opnieuw gevraagd of ze dit wilt gaan regelen bij het produceren van een nieuwe film. Haar uiteindelijke wens is het worden van een uitvoerend producent en is mede daarom ook gekozen als.

Hoofdzakelijke werkzaamheden

Vervoer en assisteren van uitvoerend producent

Apparatuur

PC en mobiel

Betrokken fases

Fase 2 – Pre-productie fase

Fase 3 - Productie fase

OMSCHRIJVING

Fase 2 – Pre-productie fase

Omdat floortje naast het zijn van een runner ook uitvoerend producent assistent is, is het belangrijk dat zij altijd up-to-date is van alle inhoudelijke projectinformatie. De planning, ontwikkelingen van variabelen en contacten moeten bekend bij haar zijn. Op deze manier kan zij bijspringen wanneer dat nodig is voor uitvoerend producenten werkzaamheden.

Met de bestaande planning en locaties moet floortje een planning gaan maken voor transport. Ze zal enkele locatiekenmerken moeten weten om rekening te houden met het transport. Het kan voor komen dat ze vrachtwagens nodig heeft om spullen te vervoeren maar misschien verleent de locatie zich niet voor de omvang van het voertuig. In dit geval zal zij een alternatief moeten zoeken.

Fase 3 - Productie fase

Floortje heeft in de pre-productie fase vervoer geregeld en de locaties bekeken. Aan het begin van de week stelt zij een transportschema samen op basis van de locaties en planning.



Pip Meershoek, 25
Production design

3.4 PERSONA 4

INTRODUCTIE

De production designer is continu bezig het met bedenken en ontwerpen van props, decors en alles wat in beeld komt bij een opnamen. In het geval van *Simmer* is de production designer daarom ook gevraagd om als locatiescout op zoek te gaan naar geschikte locaties voor dat de producent zelf op zoek zou gaan.

Hoofdzakelijke werkzaamheden

Locatie Scout, Props

Apparatuur

Laptop en Mobiel

Betrokken fases

Fase 2 – Pre-productie

Fase 3 - Productiefase

OMSCHRIJVING

Fase 2 – Pre-productie

Het scouten van locaties wordt door een uitvoerend producent of in dit geval de locatiescout gedaan. De hoeveelheid props die door haar ontworpen en gemaakt moesten worden waren niet groot en veel. Om deze reden is zij gevraagd om op zoek te gaan naar werkbare locaties voor de film. Als production designer is het ook belangrijk om te weten voor wat voor soort locaties je iets aan het bouwen bent.

Fase 3 - Productiefase

Pip zal tijdens de productiefase de props vervoeren en zorgen dat zij op de set aanwezig zijn.



Pascal Maier, 36
Opnamenleider

3.5 PERSONA 5

INTRODUCTIE

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

Hoofdzakelijke werkzaamheden

Continuïteit, Planning

Apparatuur

Mobiel

Betrokken fases

Fase 1 – Development

Fase 2 – Pre-productie

Fase 4 – Post-productie

OMSCHRIJVING

Fase 2 - Pre-productie

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

Fase 3 - Productiefase

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

SCOPE PLANE

Behoeftes en eisen

4.1 USABILITY HEURISTICS FOR USER INTERFACE DESIGN

Nu de gebruikersbehoeftes en functionaliteiten zijn beschreven is de volgende stap in het proces het bedenken van een structuur. Op basis van deze structuur zullen er wireframes en mockups ontworpen worden die de applicatie visueel gaan maken.

Om tot een ontwerp te komen dat gebruikersvriendelijk is en rekening houdt met de gebruiker en de meest voorkomende gedachtegangen en problemen, heb ik ervoor gekozen om de 10 usability heuristics van Jakob Nielsen te gebruiken.

Aan de rechterzijde vind je deze standaarden. Elk vereiste zal bij ieder ontwerp in acht genomen worden en in zover dat mogelijk is ook aangehouden worden.

Visibility of system status

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

Match between system and the real world

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

User control and freedom

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

Consistency and standards

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

Error prevention

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

Recognition rather than recall

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

Flexibility and efficiency of use

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

Aesthetic and minimalist design

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

Help users recognize, diagnose, and recover from errors

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

Help and documentation

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

4.2 GEBRUIKERSBEHOEFTES

De applicatie moet het vinden van inhoudelijke informatie versnellen.

De applicatie moet het in contact komen met crewleden vergemakkelijken.

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

De applicatie moet project informatie kunnen verwerken en wijzigen.

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

De applicatie moet inhoudelijke informatie ten alle tijden aan de gebruiker kunnen aanbieden.

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

4.3 FUNCTIONELE EN NIET-FUNCTIONELE EISEN

De functionele en niet-functionele eisen die aan de applicatie gesteld zijn, zijn op de volgende pagina te zien. Deze eisen zijn op basis van de, hierboven genoemde gebruikersbehoeftes opgesteld en geven ook antwoord op de **Usability Heuristics for User Interface Design**.

User interface

De eisen die aan het user interface gekoppeld worden zullen betrekking hebben op de structuur, uiterlijk en de ervaring van de gebruiker.

Project informatie

De eisen die aan de projectinformatie gekoppeld zijn hebben betrekking op de inhoudelijke projectinformatie en wat de gebruiker ermee kan doen.

Functionaliteiten

De eisen die aan de functionaliteiten gekoppeld zijn behoren tot toevoegingen die aan het systeem gebracht zijn om de mobiele applicatie aan de wensen van de gebruikers te laten voldoen.

MoSCoW-METHODE

Must have

M Deze eisen (requirements) moeten in het eindresultaat terugkomen, zonder deze eisen worden de product objecties niet behaald.

Should have

S Deze eisen zijn zeer gewenst, maar zonder is het product wel bruikbaar.

Could have

C Deze eisen zullen alleen aan bod komen als er tijd genoeg is.

Won't have

W Deze eisen zullen in dit project niet aan bod komen maar kunnen in de toekomst, bij een vervolgproject interessant zijn.

USERINTERFACE

M Er moet een consistente vorm van navigatie aanwezig zijn in het ontwerp.

M Er moet een logische navigatie in het systeem zitten.

M De user interface heeft een herkenbaar ontwerp dat aansluit bij de browser-versie van *The Takes*.

M De gebruiker kan ten alle tijden terug naar het dashboard.

M Het menu zal ten alle tijden oproepbaar zijn voor de gebruiker.

M Het systeem geeft aan wanneer de project gegevens verouderd is.

M Het systeem maakt alleen gebruik van vakjargon.

M Het systeem heeft een hulp en documentatie die ten alle tijden via het menu aangevraagd kan worden.

S De user interface geeft pushnotificaties om de gebruiker op de hoogte te stellen van een wijziging en/of planning.

C De gebruiker krijgt bij de kennismaking een uitleg over de werking en de toevoegingen aan het platform.





PROJECT INFORMATIE

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

FUNCTIONALITEITEN

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



4.4 USER STORIES

De gebruikersbehoeftes en persona's komen hier samen in de user stories. In het onderste tabel staat een lijst met functies van crewleden die aangeven wat zij willen doen en waarom.

De zinnen zijn als volgt opgebouwd :

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

Crewlid

Als lid van de crew, wil ik medecollega's bellen, sms'n en mailen vanuit de applicatie zodat ik sneller en makkelijker in contact kan komen met hen.

Als lid van de crew, wil ik mezelf inlezen in het scenario, scenes en shots zodat ik voorbereidingen kan treffen en mijn werkzaamheden kan uitvoeren tijdens de pre-productie en productiefase.

Als lid van de crew, wil ik mezelf inlezen in producten die behoren tot resources zodat ik voorbereidingen kan treffen en mijn werkzaamheden kan uitvoeren tijdens de pre-productie en productiefase.

Als lid van de crew, wil ik de callsheets die nodig zijn voor de draaidag direct vanaf de dashboard opvragen zodat ik altijd weet wat er van mij verwacht wordt tijdens een draaimoment

Als lid van de crew, wil ik mijn shifts direct vanaf het dashboard bekijken, zodat ik binnen een handeling weet wat ik moet doen.

Uitvoerend producent

Als een uitvoerend producent, wil ik de status van de huidige draaidag direct vanaf mijn dashboard zien zodat ik weet of wij als team op schema zitten.

Als een uitvoerend producent, wil ik inhoudelijk informatie vanuit de applicatie delen met interne en externe betrokkenen, zodat ik niet meer afhankelijk ben van mijn laptop of mail.

Als een uitvoerend producent, wil ik de weersvoorspelling kunnen zien zodat ik rekening kan houden met de opnamens.

Uitvoerend producent assistent / Runner

Als een runner, wil ik iedereen's adresgegevens zodat ik ervoor kan zorgen dat iedereen op locatie komt.

Als een runner, wil ik mijn transportschema zien zodat ik kan controleren of iedereen op tijd aanwezig is en weg gaat naar de filmset.

Als een runner, wil ik de planning van de draaidag zien zodat ik op tijd de cast op locatie kan krijgen.

Als een uitvoerend producent assistent, wil ik dezelfde faciliteiten als de uitvoerend producent zodat ik kan bijspringen en ondersteuning kan bieden.

Opnamenleider

Als een opnamenleider, wil ik callsheets opmaken en bekijken zodat ik een opnamenmoment kan starten, leiden en afronden.

Als een opnamenleider, wil ik zien wie tot mijn unit (groep) hoort, zodat ik kan controleren of iedereen aanwezig is en eventueel direct kan contacteren.

Als een opnamenleider, wil ik dat iedereen toegang heeft tot de callsheet zodat ik niet papieren kopieën hoeft te delen.

Production designer

Als een production designer, wil ik de specificaties van de acteurs en locaties inzien zodat ik props en sets kan maken tijdens de pre-productiefase.

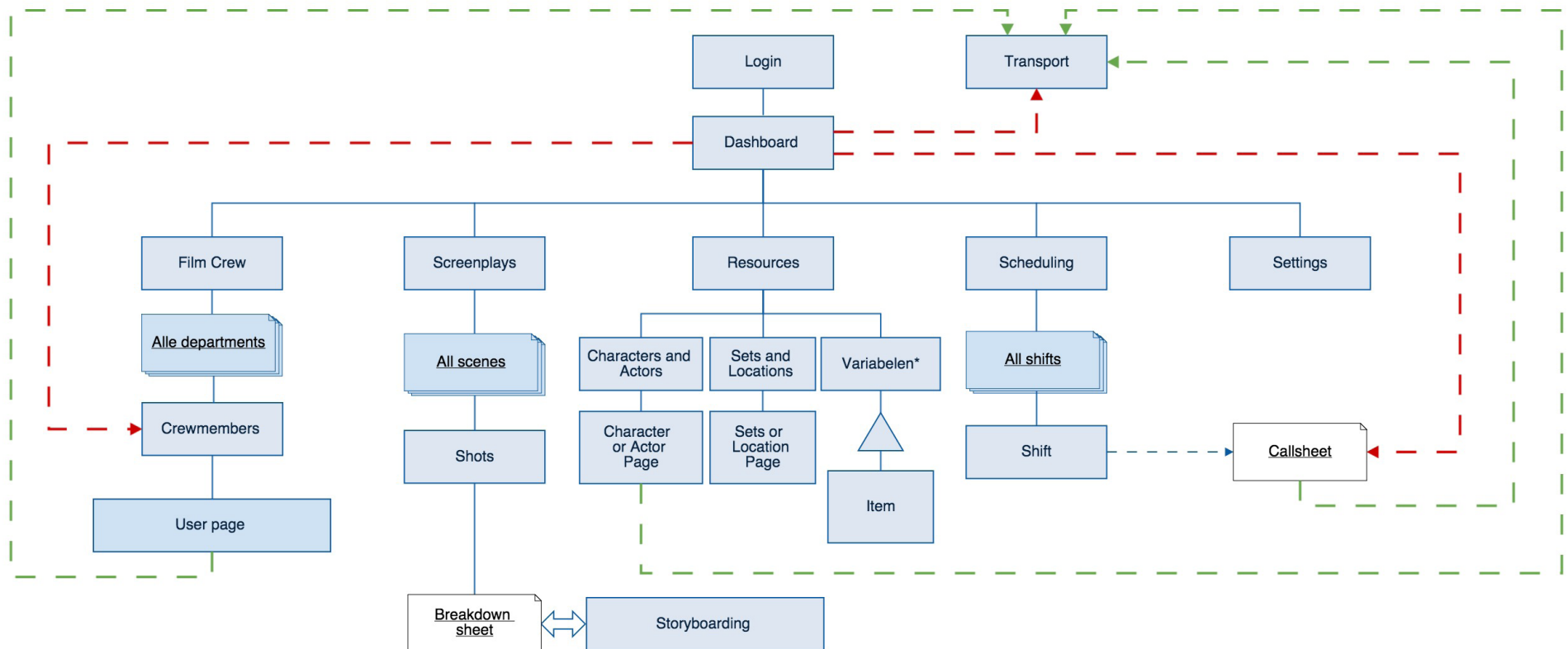
Als een production designer, wil ik de contact gegevens van de acteurs / castingbureau kunnen opzoeken zodat ik met hen in contact kan komen.

STRUCTURE PLANE
NAVIGATIE

5.1 MOBIEL STRUCTUUR

De basisstructuur van de mobiele applicatie zal ongewijzigd blijven om het gebruikers gemak te houden. Primaire gebruikers zullen bekend zijn met de structuur doordat zij ook gebruik zullen maken de browser versie. Secundaire gebruikers zullen de voornaamste personen zijn die enkel de mobiele applicatie gaan gebruiken.

Om de functionaliteiten die in het vorige hoofdstuk genoemd worden wel verwerkt moeten worden in de structuur zullen er extra koppeling gemaakt worden. Deze zijn te zien door de rode lijn te volgen van de dashboard naar de bijbehorende pagina. Het transportoverzicht (zie figuur 5) is een combinatie van meerdere variabelen die aan elkaar gekoppeld moeten worden. Met de groene lijn wordt dit in de onderstande afbeelding gesuggereert.



Figuur 5: transportoverzicht

USER FLOWCHART

Om de navigatie van de applicatie visueel inzichtelijk te maken zijn er user flowcharts gemaakt. Deze afbeeldingen maken de structuur van de mobiele applicatie inzichtelijk.

Het proces is vergelijkbaar met de web-based versie van het platform alleen zijn deze voorzien van de extra's die de mobiele versie zal gaan bieden.

Proces

- → De gebruiker zal naar het volgende scherm gaan wanneer er geen afwijkende keuzes zijn.

Alternatieve proces

- → De gebruiker zal naar het volgende scherm gaan wanneer er een afwijkende keuze is gemaakt.

Item

- Alle hoofdschermen, op het inlogscherm na, hebben een hoofdstukcijfer gekregen. In de charts kunnen koppeling aangegeven worden door middel van een → ●

Keuze

- Gevolg van een eerder gemaakte keuze. De cijfers worden gekoppeld aan de cijfers van de knoppen die in het groen worden aangegeven.

Knoppen

- De knoppen die de gebruiker van A naar B brengt worden aangegeven met deze afbeelding. Per knop zal er een uitleg in de beschrijving komen te staan.

LOGIN

1 - Login scherm (zie figuur 6) met *Forgot password* - knop

1 - Login met login gegevens

1.1 - Dashboard

2 - Wachtwoord vergeten

2.1 - Vraag wachtwoord opnieuw aan

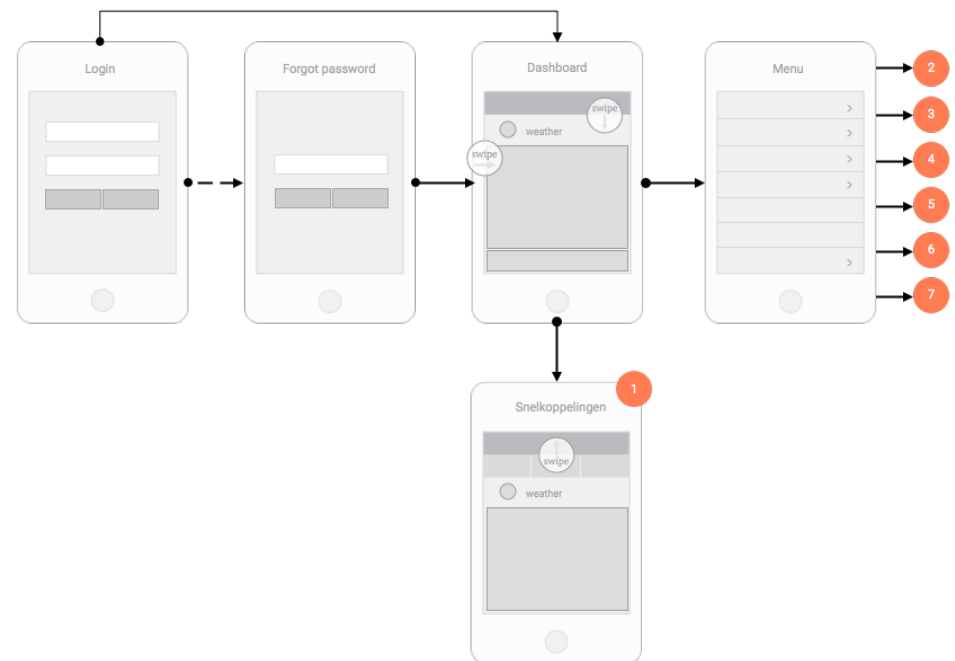
2.2 - Login scherm met *forgot password* - knop

2.3 - Dashboard

2 - Dashboard

1 - Slide naar beneden voor snelkoppelingen

2 - Slide naar rechts voor hoofdmenu



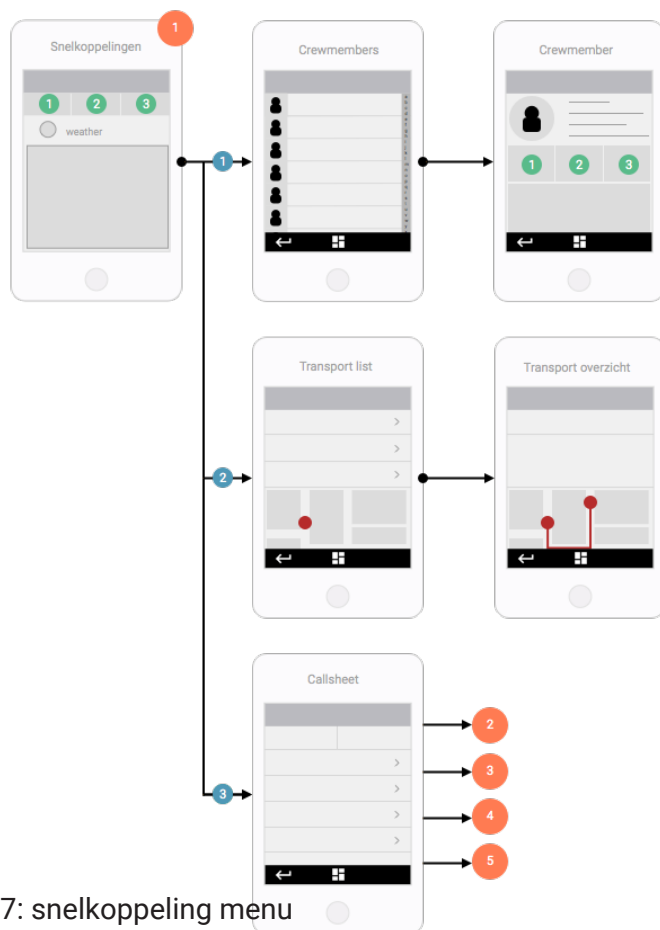
Figuur 6: Login Scherm

SNELKOPPELING 1

- 1 - Swipe het snelkoppling's menu (zie figuur 7) naar beneden
- 2 - Lijst met snelkoppelingen naar:

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

- 3 - Crewlid profiel pagina / Transport gedetailleerd



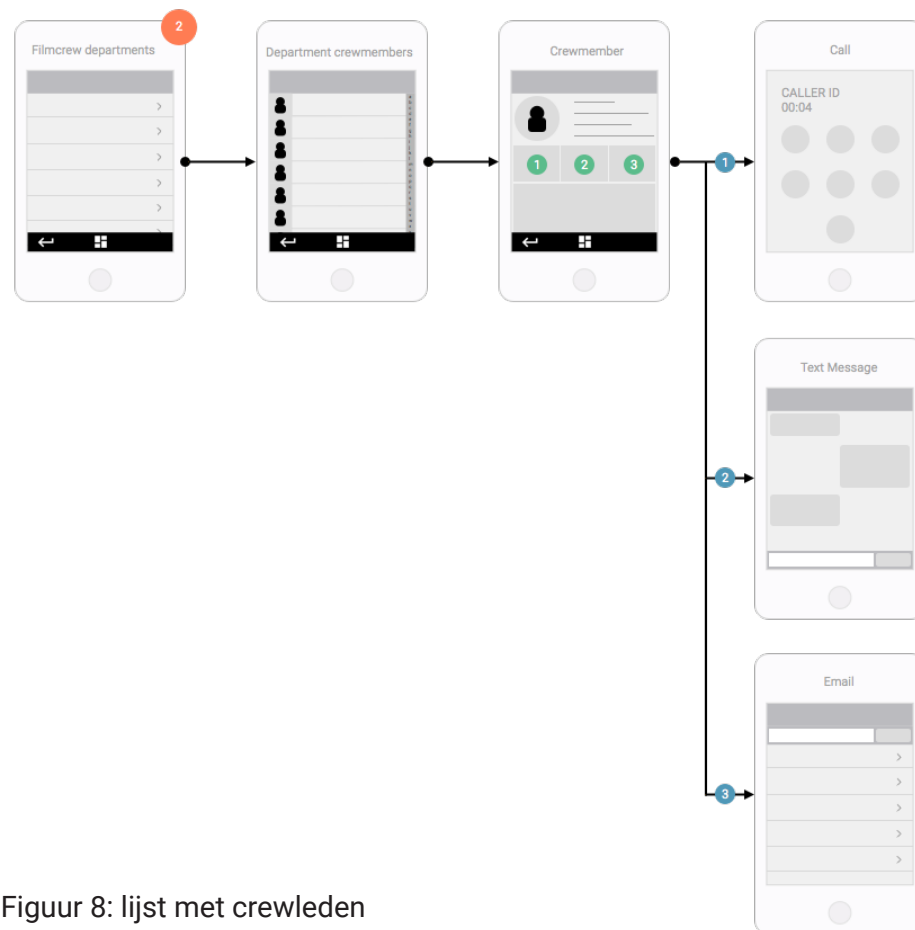
Figuur 7: snelkoppeling menu

FILMCREW 2

- 1 - Menu met alle departementen van het project.
- 2 - Lijst met crewleden (zie figuur 8) die in het gekozen departement horen.

- 3 - Profiel pagina van een crewlid:

- 1 Bel
- 2 SMS
- 3 Mail



Figuur 8: lijst met crewleden

RECOURCES 3

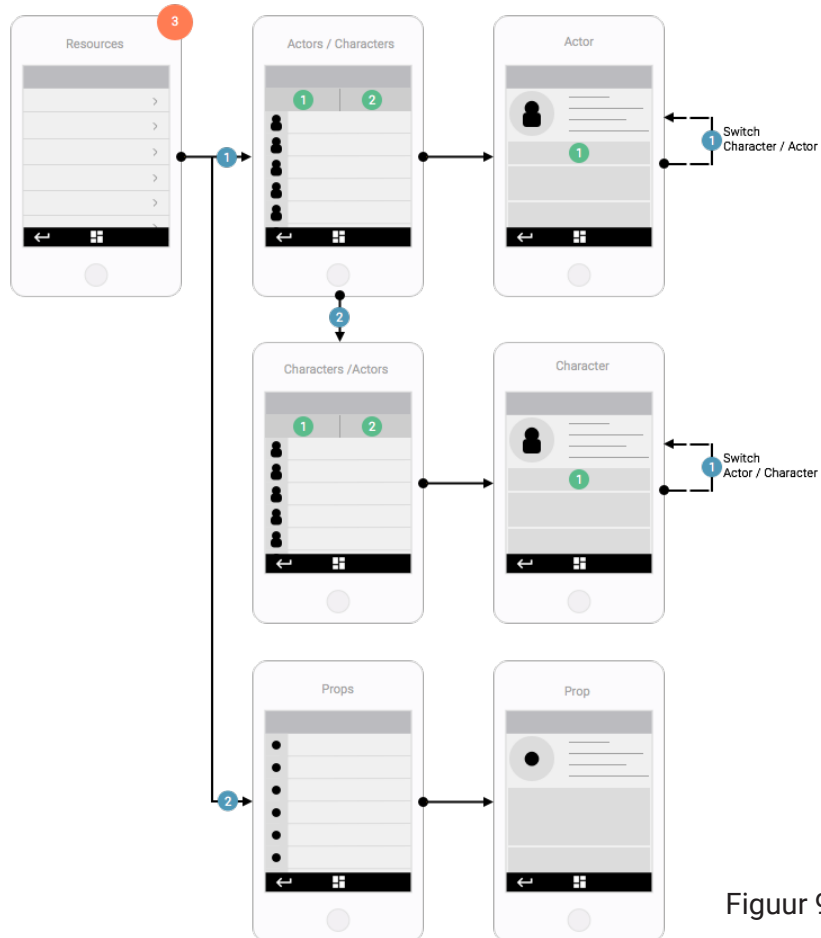
- 1 - Menu met alle resources (zie figuur 9) van het project.
- 2 - Lijst met variabelen (locatie, set, acteurs, characters etc.)

1 Lijst A (bijvoorbeeld Locatie's)

2 Lijst B (bijvoorbeeld Set's)

- 3 - Profiel pagina van variabeel:

1 Koppeling naar bijbehorende variabeel



Figuur 9: menu resources

SCREENPLAY 4

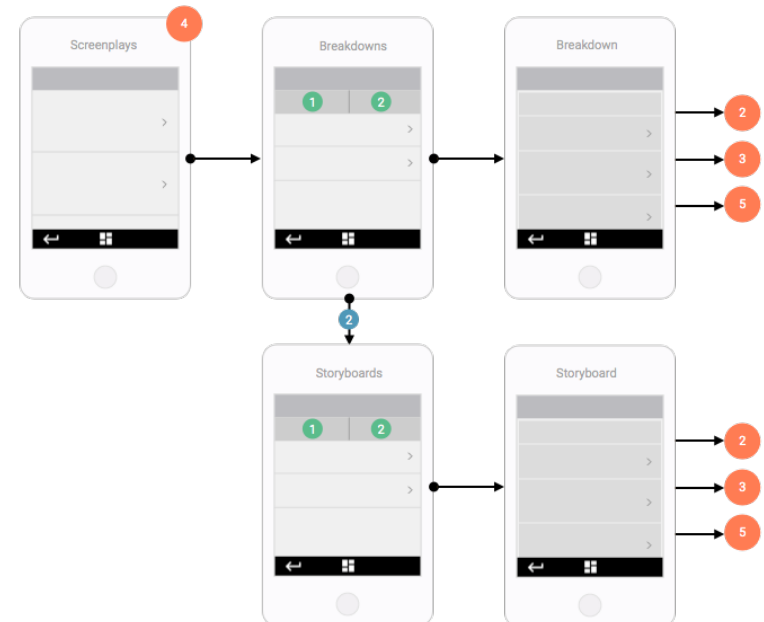
- 1 - Menu met alle screenplays 9 (zie figuur 10) van het project.

- 2 - Lijst met scene's:

1 Breakdownsheet

2 Storyboard

- 3 - Profiel pagina van variabeel.

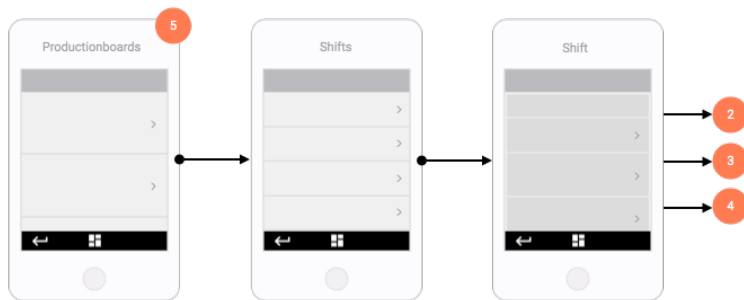


Figuur 10: menu screenplays

SCHEDULING

5

- 1 - Menu met alle productionboards (zie figuur 11).
- 2 - Shifts die tot een productionboard behoren.
- 3 - Shift in gedetailleerde vorm (ook bekend als callsheet).



figuur 11: menu productionboards

SETTINGS

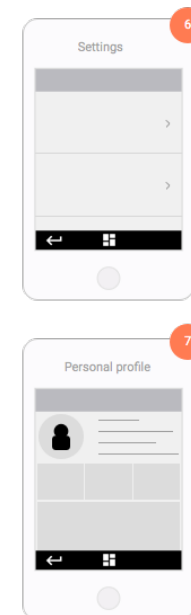
6

Deze pagina geeft de gebruiker de mogelijkheid om de instellingen van het platform te wijzigen.
(Bijvoorbeeld het soort valuta : \$ -> €)

PERSONAL PAGE

7

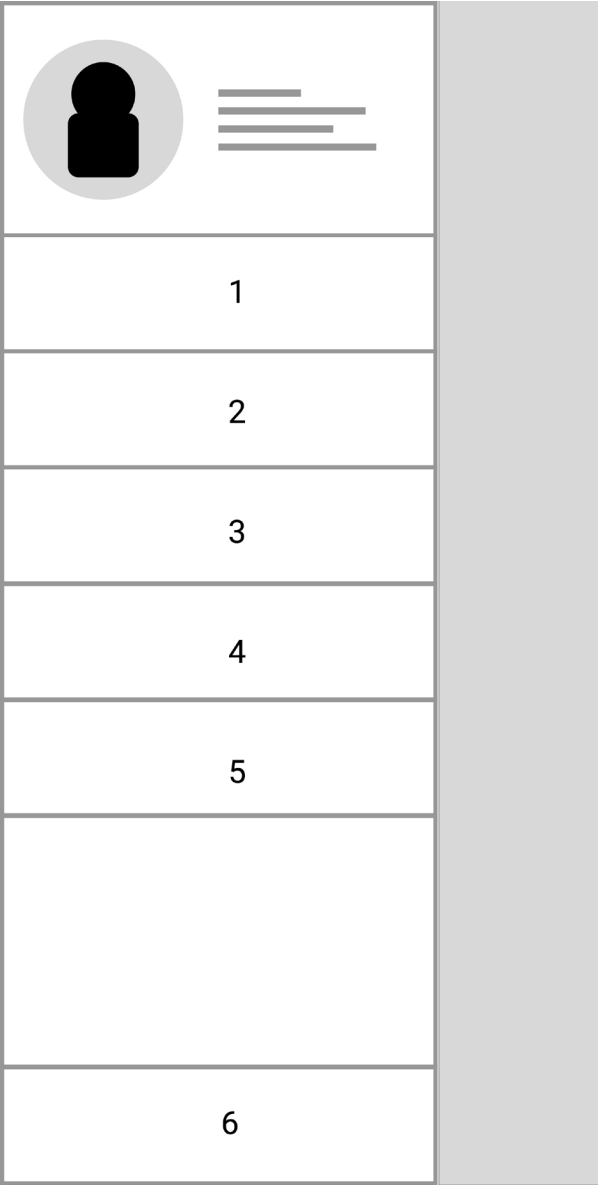
Deze pagina is voorzien van alle informatie dat betrekking heeft tot de gebruiker zelf (zie figuur 12).
(Bijvoorbeeld : agenda, shifts, persoonlijke / werk gegevens, etc.)



Figuur 12: personal page

SKELETON PLANE
Wireframes

6.1 WIREFRAMES



Figuur 12: wireframe menu

MENU

Het menu (zie figuur 12) dat voor de applicatie bedacht is zal verborgen zijn aan de linkerzijde van de user interface. De gebruiker zal deze met een slide-beweging naar rechts naar voren kunnen halen.

Het menu is voorzien van linken naar pagina's. Bovenin zal een korte beschrijving van de gebruiker staan en het laatste menu item wordt gebruikt om uit te loggen.

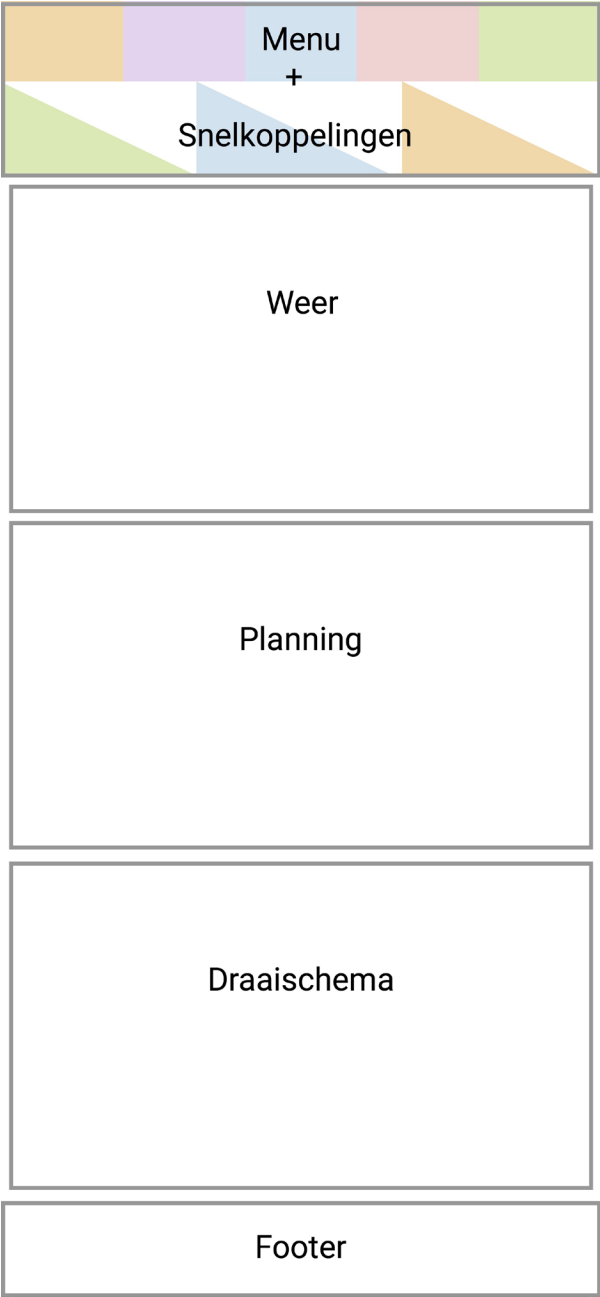
SNELKOPPELING

Er zal een menu verboden zijn onder de taakbalk. Deze is met een neerwaardse slide beweging naar voor te halen.

Hieronder is er ruimte voor persoonlijke informatie en informatie dat betrekking heeft op de huidige werkdag of eerst volgende werkdag.

FOOTER

Op alle pagina's zal de footer te zien zijn (zie figuur 13) . Met deze footer kan de gebruiker altijd terug naar het dashboard navigeren door één keer te klikken op het dashboard icon.



Figuur 13: wireframe footer



Figuur 14: wireframe met tabbladen

HEADER

Alle pagina's zullen voorzien zijn van een topbar die de gebruiker de mogelijkheid biedt om informatie op te zoeken met de zoekfunctie.

MENU MET TABBLADEN

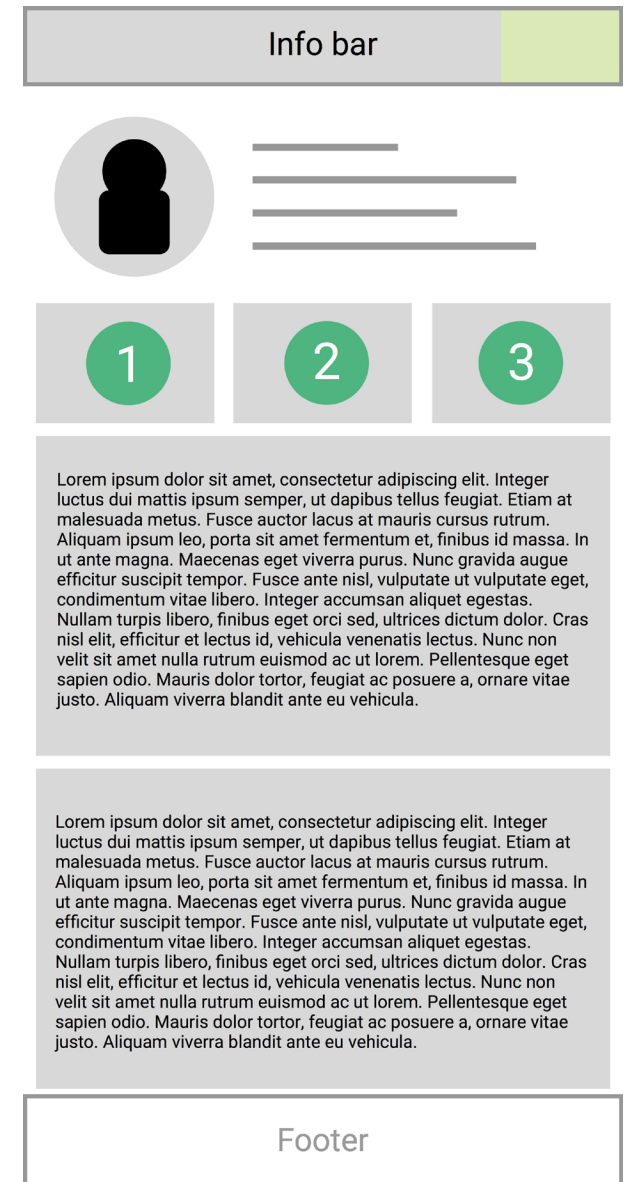
De applicatie heeft een overzicht dat verschillende soorten variabelen tegelijk aanbiedt (zie figuur 14). De gebruiker hoeft alleen te switchen tussen tab A en tab B om de variabele die bij een item uit het overzicht hoort op te zoeken.

Bijvoorbeeld : locatie is tab A en set tab b.

PROFIELPAGINA

De profielpagina zal een pagina zijn met alle informatie dat betrekking heeft op de gebruiker of een prop (zie figuur 15).

De profielpagina van een crewlid zal extra opties hebben om snel met haar/hem in contact te komen. De witte cijfers in de groene circle call-to-action buttons zijn die dit mogelijk maken.



figuur 15: wireframe infobar

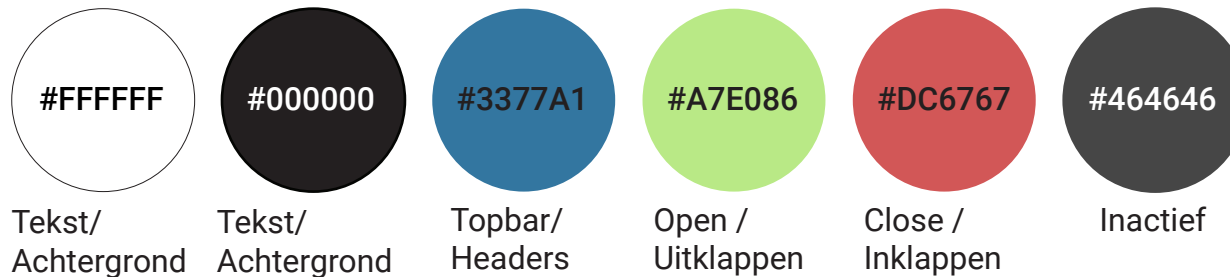
SURFACE PLANE
ONTWERPEN

7.1 KLEURGEBRUIK

Het kleurgebruik (zie figuur 16) dat gebruikt wordt in de user interface is gelijkwaardig aan het bestaande ontwerp van *The Takes*. De eerste drie kleuren die gebruikt worden zijn de basiskleuren voor het gehele ontwerp.

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

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



Figuur 16: Kleurgebruik

7.2 TYPOGRAFIE

Roboto is een schreefloze lettertypefamilie, geïntroduceerd door Google (zie figuur 17). Bij het ontwerpen is er gebruik gemaakt van het font 'Roboto' in verschillende maten en stijlen. Aan de rechterzijde van het blad is de verschillende stijlen die de font te bieden heeft te vinden en aan de onderzijde vind je de vormen die gebruikt zijn in het ontwerp zelf.

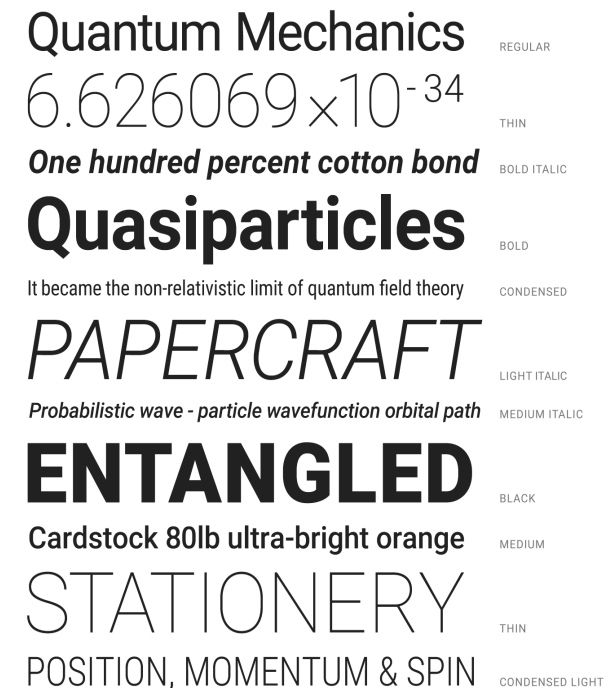
Figuur 15

Figuur 17: lettertype Roboto

34 - MEDIUM - HOOFDTITELS

28 - REGULAR - SUBTITELS

18 - REGULAR - BESCHRIJVINGE / TOELICHTING



INKLAPPEN/UITKLAPPEN

Het ontwerp heeft diverse plekken waarin er vensters ingeklapt zijn om ruimte te besparen. In een ingeklapte venster worden enkel delen van het geheel vertoont.

Zo heeft het weeroverzicht een snel-overzicht en een volledige-overzicht. Om van snel-overzicht naar volledig te gaan zal hij uitgeklaapt moeten worden.



Uitklappen



Inklappen

CALL TO ACTION

De blauw gekleurde knoppen suggeren een actie dat verbonden is met een mobiele actie. Zo kan de gebruiker vanuit de mobiele applicatie direct bellen, sms'n en mailen.

Wanneer de gebruiker een contactpersoon of overzicht lokaal wilt opslaan kan dit natuurlijk ook.



Bellen



SMS'n



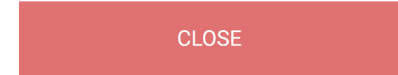
Mailen



Lokaal
opslaan

POP-UPS

In het geval van een venster dat vertoont moet worden of gesloten, zullen deze twee knoppen op het scherm te vinden zijn. De eerste knop zal een venster openen waarop meer informatie over een artikel te vinden is. De tweede rode knop wordt gebruikt om het venster te sluiten.

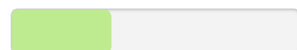


Figuur 18: verschillende icons

LINKEN

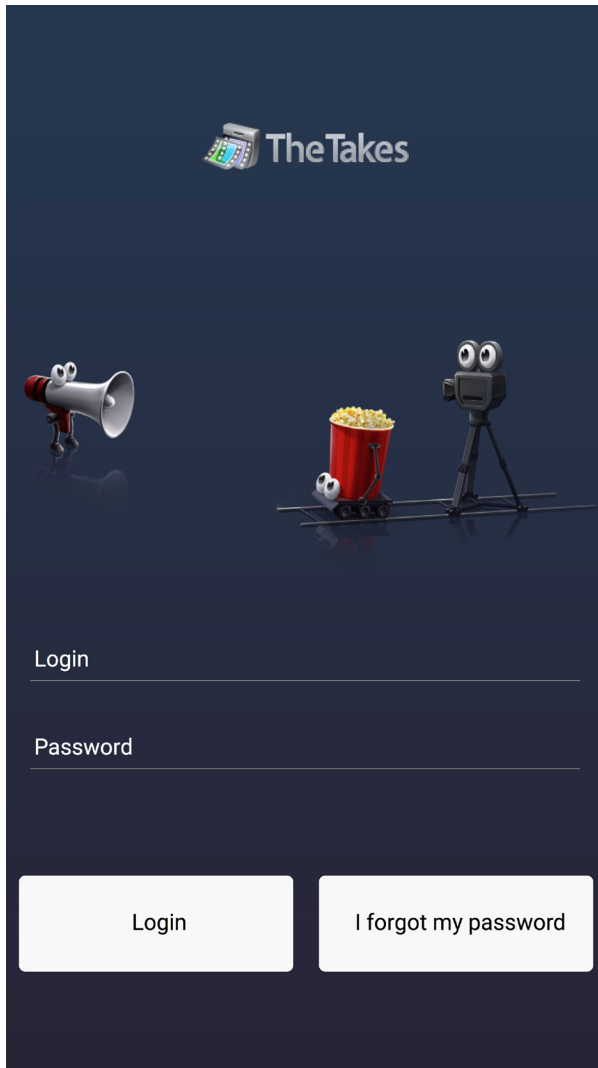
Een groot deel van de informatie dat vertoont wordt in de applicatie is gekoppeld aan elkaar. Zo komt het vaak voor dat een set gekoppeld is aan een locatie of een procesbar (zie afbeelding hieronder) gekoppeld is aan een productieboard.

Om de gebruiker naar deze informatie te leiden zijn er teksten die klikbaar zijn. Om dit te suggeren zijn er zwarte pijlen naast de tekst geplaatst.



28 scenes 10 pgs (4:10) >

7.3 ONTWERPEN



Figuur 19: inlogschermscherm applicatie

INTRODUCTION

Het inlogschermscherm van de mobiele applicatie (zie figuur 19) heeft een vergelijkbare uiterlijk als de browsersversie.

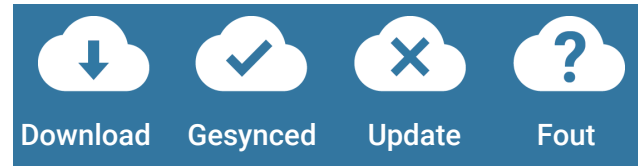
De gebruiker krijgt zijn login gegevens toegestuurd en wanneer deze vergeten zijn kunnen ze opnieuw opgevraagd worden met het bijpassende mail adres.

Nadat de gebruiker ingelogd is zal er een introductieschermscherm verschijnen waarop de wijze van gebruik vertoont zal worden.

Figuur 20: lokale opslag

Lokale opslag - Het online platform in zijn mobiele versie maakt het mogelijk om projectinformatie lokaal op te slaan (zie figuur 20). Met deze functie kunnen gebruikers ook bij offline gebruik zichzelf inlezen over het project.

Het icoon kent vier vormen:



Met een klik kan de gebruiker de informatie bijwerken

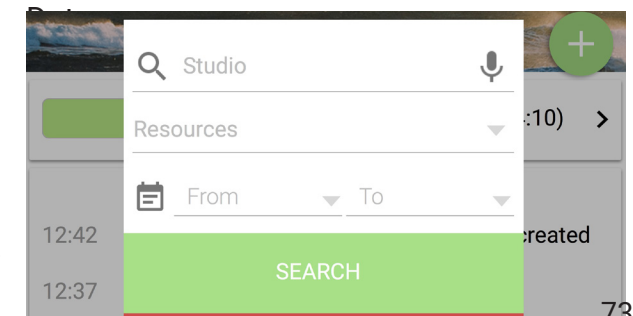


Zoekfunctie - Gebruikers kunnen naast het navigeren door de applicatie ook gericht informatie opzoeken (zie figuur 21).

Zoekmogelijkheden zijn :

Naam

Categorie



Figuur 21: zoekfunctie

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



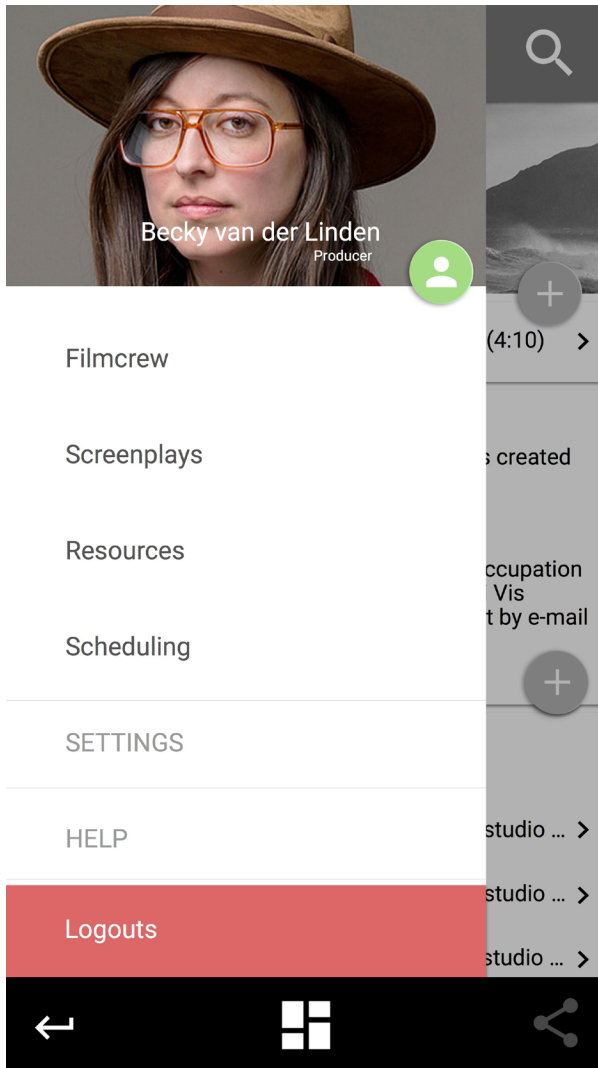
Dashboard knop - Met deze knop kan de gebruiker binnen één handeling terug naar het dashboard (begin).

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

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



Figuur 22: knoppen op frooter



Figuur 22: Hoofdmenu

HOOFDMENU

Het hoofdmenu bevat alle hoofdpagina's die het platform bevat (zie figuur 22).

Als gebruiker heb je altijd de mogelijkheid om dit menu op te vragen. Om dit te doen zal de gebruiker een swipe beweging moeten maken vanuit het uiterste linkerhoek naar de rechter.

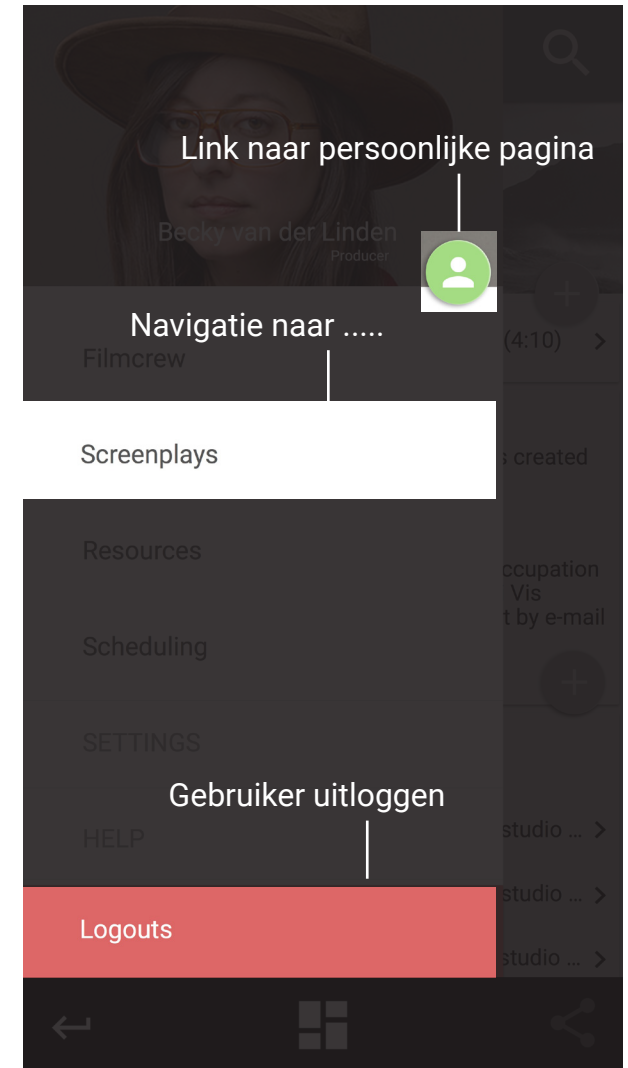
SUBMENU

Het submenu valt onder het hoofdmenu en zal verschijnen wanneer de gebruiker een item in het menu aan tapt (zie figuur 23).

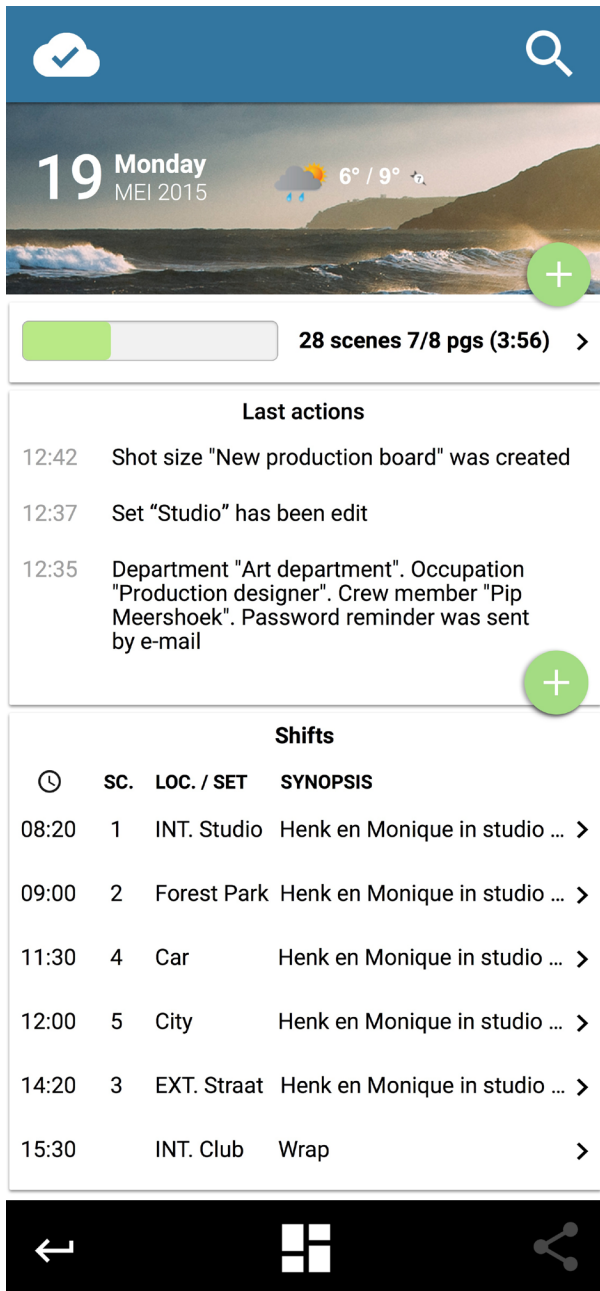
Dit menu zal dan over het hoofdmenu heen sliden en kan met behulp van een terugwaardse swipe weggehaald worden. Ook is het mogelijk om de terugknop te gebruiken.

HANDELING

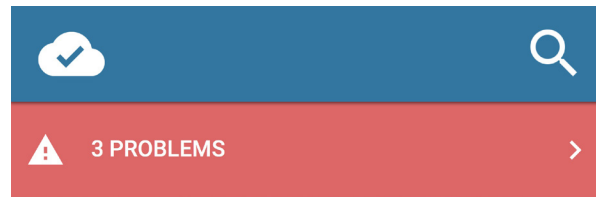
Swipe naar rechts



Figuur 23: submenu



Figuur 24: Dashboard



figuur 25: rode bar als er problemen zijn



DASHBOARD

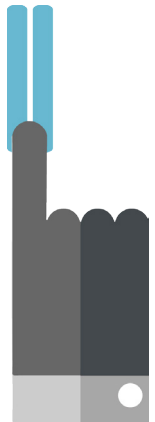
Het dashboard is voorzien van actuele informatie dat speciaal naar de gebruiker gericht is (zie figuur 24).

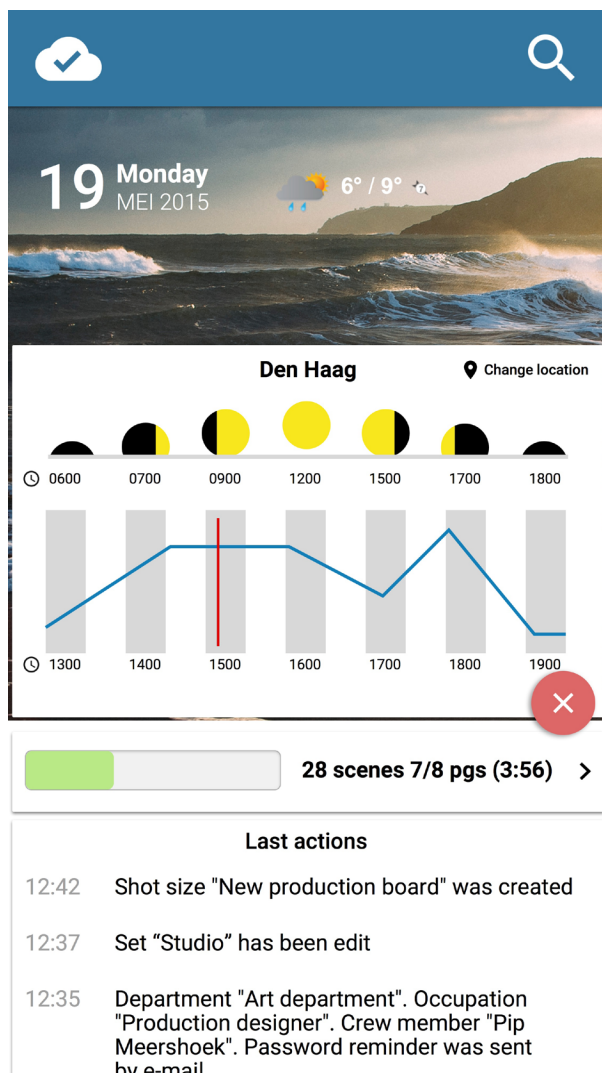
Als niet alle informatie van het project bekend is en deze wel van esentieel belang zijn zal er een rode bar verschijnen. De gebruiker kan over deze problemen lezen wanneer er op geklikt wordt (zie figuur 25).

SNELKOPPELING

De gebruiker kan door middel van een neerwaardse swipebeweging vanaf de topbar snelkopplingen opvragen.

HANDELING
Swipe naar beneden





Figuur 26: weersvoorspelling

UITGEBREIDE WEERSVOORPELLING

Op het dashboard is een samenvatting te zien van de weersvoorspelling voor die dag. Het weer zal gebaseerd zijn op de locatie waar de gebruiker is en tijdens de opnames veranderd deze naar de filmlocatie. Voor een uitgebreidere weeroverzicht kan de gebruiker het gedetailleerde overzicht zien na het klikken op de groene knop rechts onder in. (zie afbeelding 26)

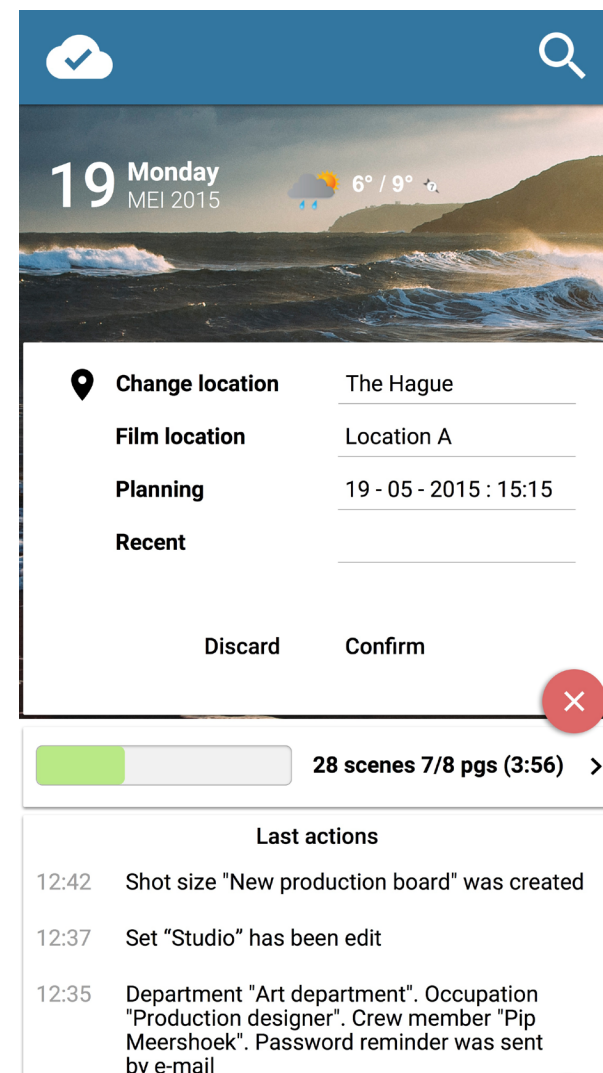
LOCATIE AANPASSEN

In het eerste scherm is rechtsboven de tekst *change location* te zien. Met deze knop kan de gebruiker zijn of haar locatie aanpassen (zie figuur 27).

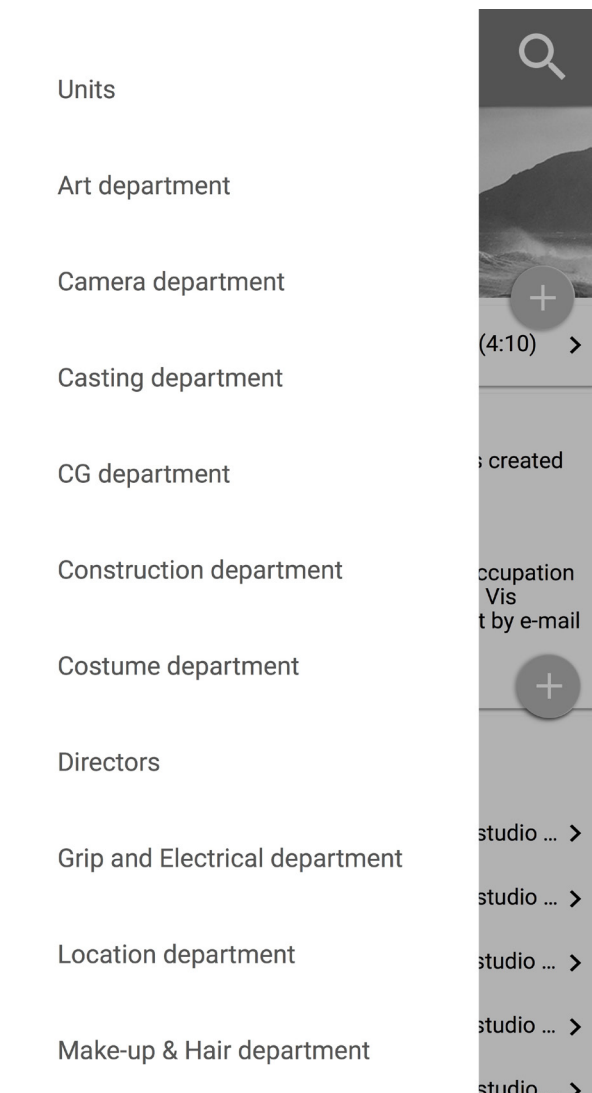
De gebruiker heeft de keuze om een stad aan te geven of een locatie dat bekend is in het project als locatie of set.

HANDELING

Klik



Figuur 27: locatie aanpassen



Figuur 28: afdelingen crewleden

MENU 'FILM CREW'

Om de lijst met crewleden overzichtelijk te maken zijn zij opgedeeld in departementen waarin zij werken. De lijst links van deze tekst bevat alle afdelingen (zie figuur 28).

Het eerste menu item *Units* bevatten groepen van mensen die, ondanks hun verschillende departementen samen een team vormen voor een moment binnen het project.

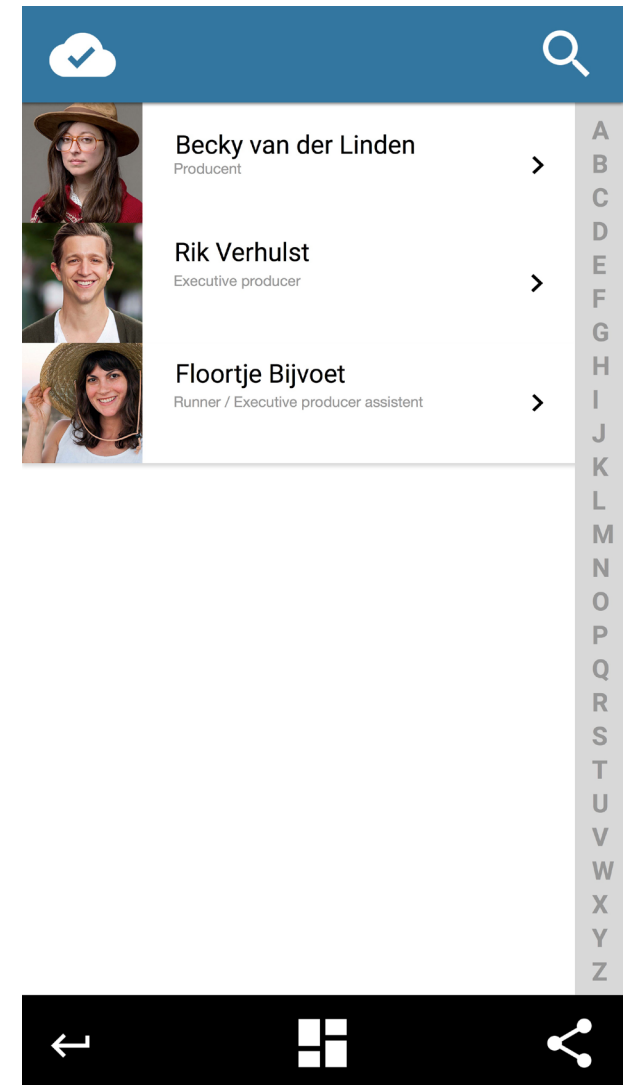
PROFIELEN

Crewleden hebben iedereen eigen profiel pagina dat voorzien is van persoonlijke en zakelijke informatie (zie figuur 29).

Om het overzicht gebruikers vriendelijker te maken is er rechts een scrollbar gemaakt die de gebruiker snel naar de gewenste voorletter van een naam brengt.

HANDELING

Klik



Figuur 29: profiel crewleden






Rik Verhulst
Executive producer

070 383 23 19
work

06 282 586 92
mobile

rik.verhulst@gmail.com
email



CALL



MESSAGE



MAIL

Assigned shifts

3 Jul	08:00am–08:00pm
4 Jul	08:00am–08:00pm
5 Jul	08:00am–08:00pm
9 Jul	08:00am–08:00pm

SHOW ALL

Sets

Make - up Wagon
Forest Park
Actors Barracks

SHOW ALL

Common characteristics

EIN	Address
Work start	Screen credit name
Comment	Birth date
Union	Passport / ID number

Figuur 30: profiel crewlid

PROFIEL CREWLID

De gebruikersprofielen zijn nu voorzien van een extra functie waarmee gebruikers de persoon in kwestie direct kan bellen, smsen of mailen. De drie iconen onder de contact gegevens maken het mogelijk om binnen 1 handeling het juiste nummer te bellen (zie profiel 30)

Omdat sommige crewleden meerdere nummers hebben kan het voorkomen dat er een keuzemenu komt waarin de gebruiker het juiste nummer moet aanklikken om te bellen.

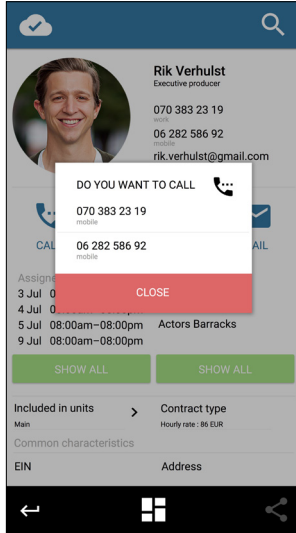
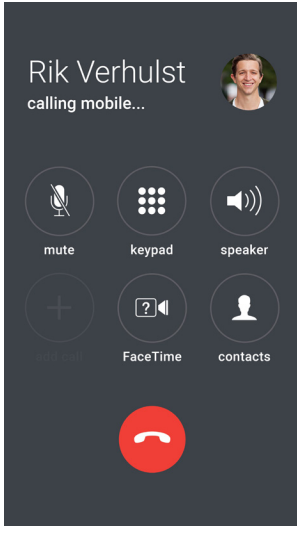
IN CONTACT KOMEN

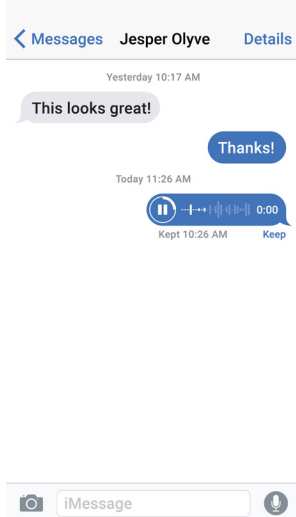
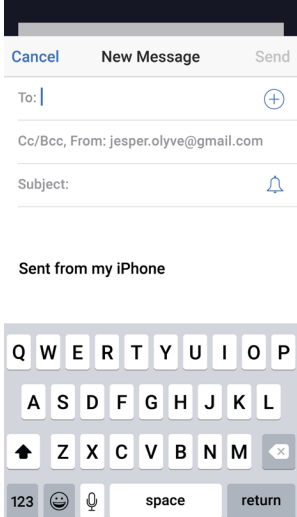
Als de gebruiker een keuze heeft gemaakt in het nummer dat hij/zij wilt bellen zal de applicatie naar achter schuiven en wordt er gebeld.

Bij het smsen en mailen van het crewlid gebeurt hetzelfde. Deze functies worden buiten de applicatie uitgevoerd. Op deze manier kan de gebruiker snel terug smsen of mailen zonder de applicatie opnieuw te openen (zie figuur 31)

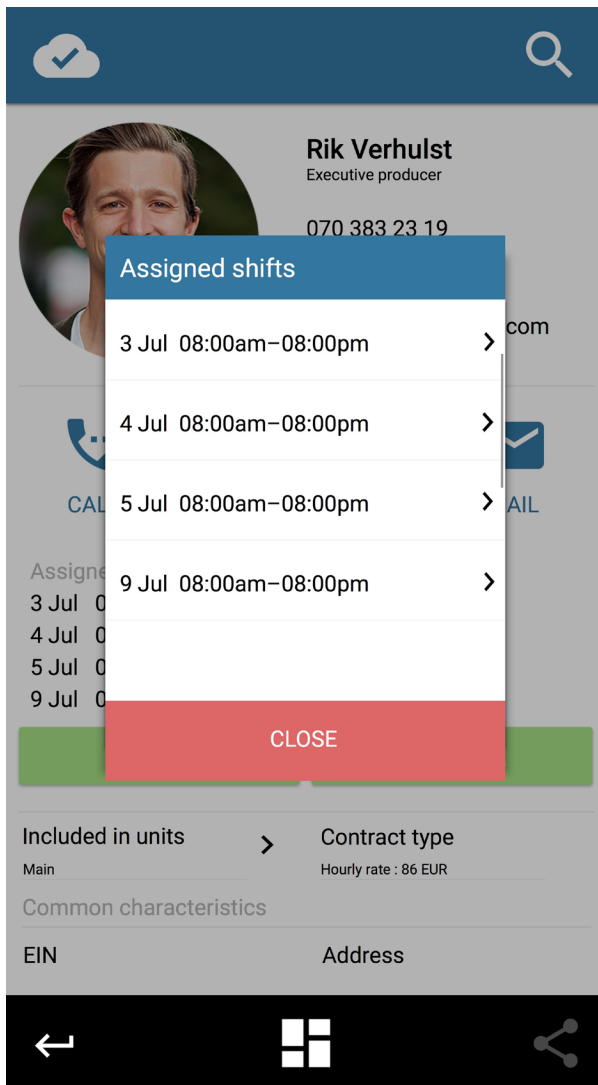
HANDELING
Klik



Figuur 31: in contact komen met crewlid



Figuur 32: lijst me shifts

SHIFTS

De gebruikersprofielen zijn allen voorzien van een kleine lijst met shifts die zij/hij toegewezen heeft gekregen of gedaan heeft (zie figuur 32).

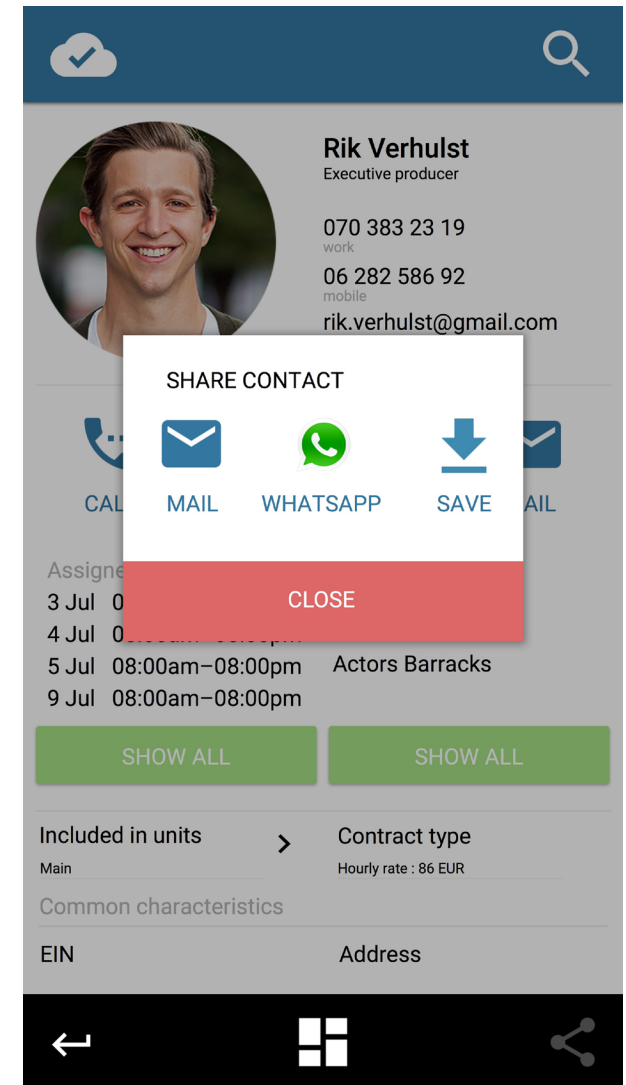
Om je in te lezen over de shift kan de gebruiker deze aan klikken en zal zij/hij naar een shiftoverzicht gaan dat normaliter onder het hoofdstuk *scheduling* hoort.

DELEN

Gebruikers van het platform kunnen nu makkelijker in contact komen met elkaar onderling. Voor de momenten waarop informatie met derde gedeelt moeten worden of iemand buiten het project een crewlid moet contacteren, kan er gebruik gemaakt worden van de *share* knop (zie figuur 33).

Met deze knop kunnen de contactgegevens door middel van een miltje, whatsapp of lokaal opgeslagen worden. Bij het lokaal opslaan wordt zij/hij in het adresboek van de telefoon opgeslagen.

HANDELING
Klik



Figuur 33: contact delen

 				
1. Filming is war	28 scenes 10 pgs (4:10)	Filmed		
Author: Dave Herner		There are no filmed scenes		
Not filmed	Scene 28	Broken down 5	Planned 26	Storyboarded 1
2. Simmer	25 scenes 11 1/8 pgs (11:10)	Filmed		
Author: Dave Herner		There are no filmed scenes		
Not filmed	Scene 25	Broken down 12	Planned 17	Storyboarded 4
3. Ending	31 scenes 10 pgs (4:10)	Filmed		
Author: Dave Herner		There are no filmed scenes		
Not filmed	Scene 31	Broken down 8	Planned 2	Storyboarded 2



Figuur 34: menu screenplays

MENU 'SCREENPLAY'

Het menu met screenplays bestaat uit een lijst met scripts die geschreven zijn voor de film. In de meeste gevallen van een serie zal deze lijst vol staan met episodes die bij een serie horen (zie figuur 34).

Elk menuitem vat in het kort samen waar het script uit bestaat. Zo zijn de aantal scenes, pagina's en de auteurs bekend.

BREAKDOWN/STORYBOARD

Het overzicht met breakdowns van scenes kan vanuit twee kanten benaderd worden namelijk een scene breakdown en het storyboard. De gebruiker kan boven in de topbar switchen tussen de vormen met de twee tabbladen (zie figuur 35).

HANDELING
Klik



 	
BREAKDOWN	STORYBOARD
SCENE 1 EXT. 5 DAY Not filmed in time	We see a green military tent, people are bustling around. It looks like military... Locatie : 2-Forest Park. Headquarters.
SCENE 2 INT. 3 DAY Planned	The make-up wagon looks more like a field hospital. The make-up artist Artur in... Locatie : 4-Make-up Wagon
SCENE 3 EXT. 1 DAY Planned	The sound producer Roman lies in the shelter, covered with camouflage coat like... Locatie : 5-Forest Park. Sound Producer's Shelter



Figuur 35: overzicht breakdowns

Algemeen

TITLE

We see a green military tent, people are bustling around. It looks like military...

5/8 pgs (0:41) Film as 0 and 2/8 pgs (0:16)

SCENE

1

D/N

DAY

I/E

INT

Shoot dur.

20:00

Locatie : Forest park. HEADQUARTERS

>

Script

Scene #1. We see a green military tent, people are bustling around. It looks like military...

EXT. FOREST PARK. HEADQUARTERS. DAY
CHARACTERS: ALEXANDER, ANNA

We see a green military tent, people are bustling around. It looks like military headquarters, people around are dressed in military uniforms. But it's not. This is actually a FILM CREW.
Director of an army, Alexander surrounded by his CREW, is leaning over the map of shooting actions. The map is an area map that is drawn to within half an inch; it is marked with shooting points and there are solid soldier figures standing on it. But those soldiers are not quite ordinary.

ALEXANDER
(explaining something to the crew and rearranging the soldiers)
Steadicam operators come from the flank here, a heavy crane covers them from the rear. The dollies go here, a group of cameramen with light hand-held cameras are at the advanced guard. The crowd will go here.

Crew members are making notes. We don't see Alexander himself - he is sitting on the chair with his back to us all the time. Alexander's head is visible but the...

figuur 36: breakdownformulier

BREAKDOWN

Het breakdownformulier (zie figuur 36) wordt gebruikt om een scene te ontleden. Een scene in deze vorm creeërt meer overzicht dan wanneer deze alleen in tekst vorm vanuit het scenario overgenomen wordt.

Ook worden er koppelen gelegd tussen de variabelen die bij de scene horen zoals locatie, characters, props etc.

STORYBOARD

Het storyboard geeft dezelfde informatie met eventuele extra visuele informatie weer als de breakdownsheet (zie figuur 37).

Afhankelijk van de functie van de gebruiker wordt er een keuze gemaakt tussen deze twee vormen.

SHARE BOTTON

Beide formulieren kunnen gedeeld worden met derden of lokaal opgeslagen worden in PDF vorm.

HANDELING
Klik



Algemeen

TITLE

We see a green military tent, people are bustling around. It looks like military...

5/8 pgs (0:41) Film as 0 and 2/8 pgs (0:16)

SCENE

1

D/N

DAY

I/E

INT

Shoot dur.

20:00

Blocking

>

Lighting diagram

>

Planned

Medium shot. Eye-level.

0:02.318

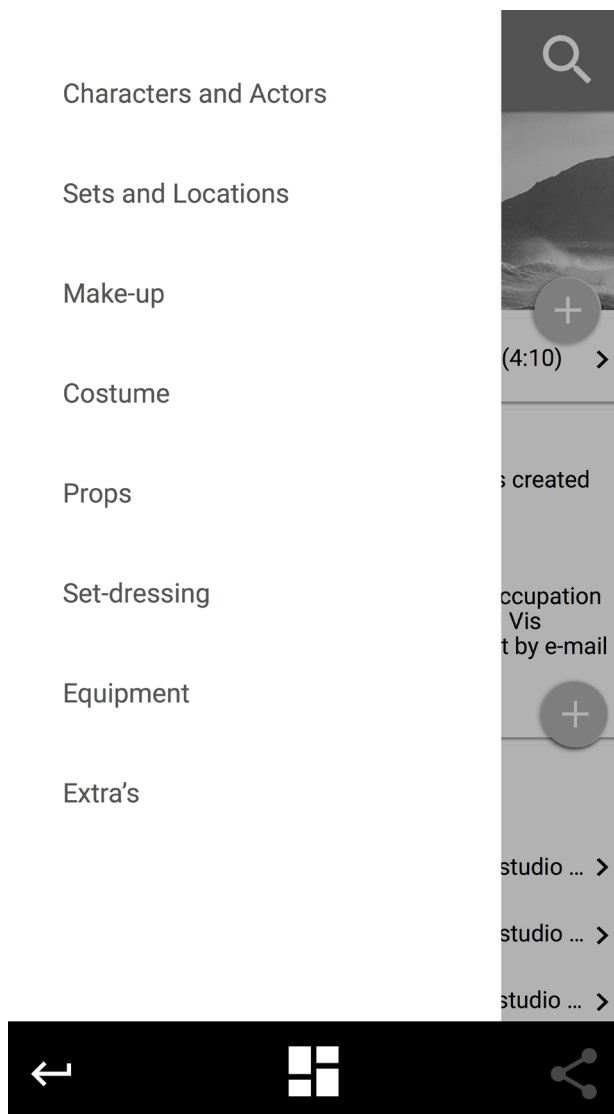
Script

Scene #1. We see a green military tent, people are bustling around. It looks like military...

EXT. FOREST PARK. HEADQUARTERS. DAY
CHARACTERS: ALEXANDER, ANNA

We see a green military tent, people are bustling around. It looks like military headquarters, people around are dressed in military uniforms. But it's not. This is actually a FILM CREW.

Figuur 37: storyboard



Figuur 38: menu resources

MENU 'RESOURCES'

De resources/variabelen van het project zijn onderverdeeld in aparte categorieën (zie figuur 38). Zo worden er ook enkele van hen samengevoegd zoals de 'Sets and Locations'. Deze twee aparte plekken zijn in direct met elkaar gekoppeld omdat sets op locaties plaatsvinden.

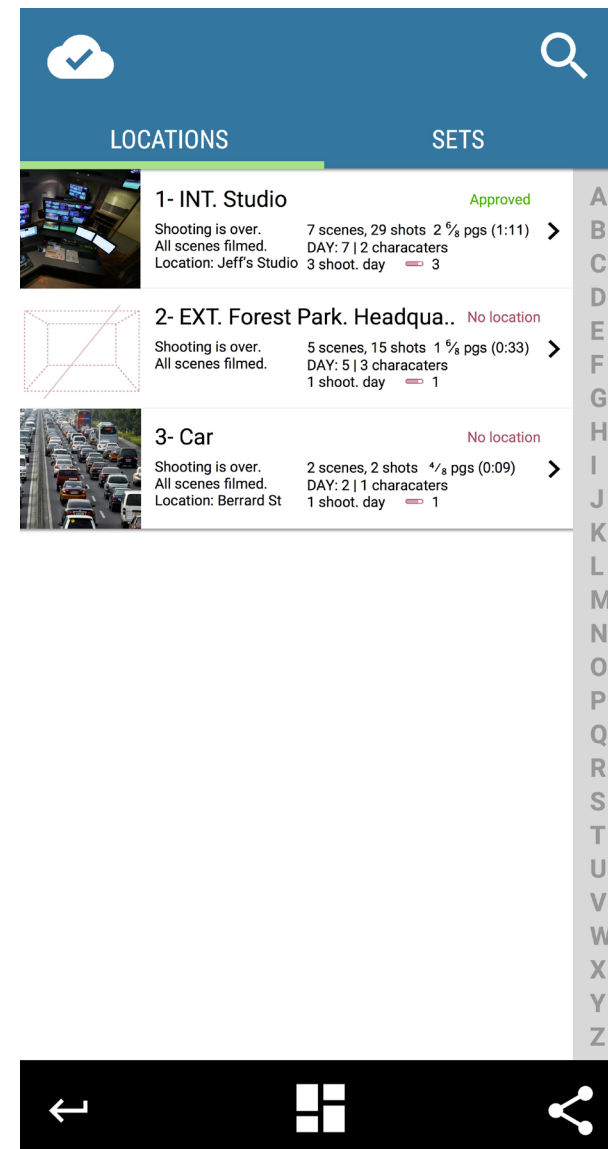
Andere onderdelen zoals make-up en props vallen onder een losse categorie. Wel komt het voor dat zij op de profiel pagina doorgelinkt kunnen worden naar andere resources zoals make-up en characters en costume en characters.

LIJST MET TABBLADEN

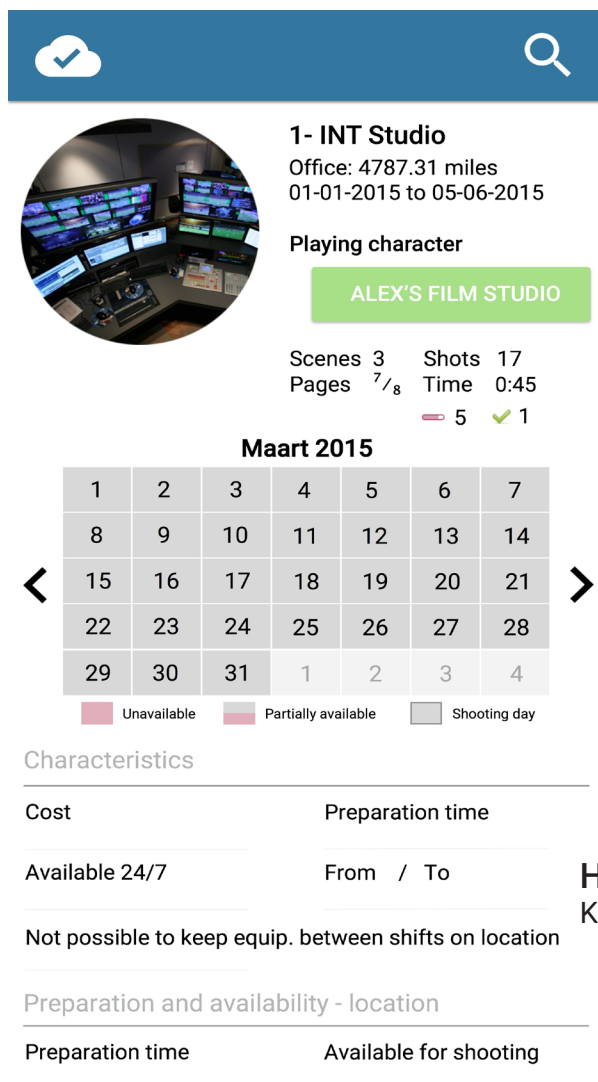
Het overzicht van 'locations' is voorzien van een tabblad dat boven bij de topbar te vinden is (zie figuur 39). Met deze tabbladen kan er geswitch worden tussen sets en locaties. De gebruiker zal het item set zien veranderen in de bijbehorende locatie.

HANDELING

Klik



Figuur 39: overzicht locaties



PROFIEL LOCATIE/SET

De profielpagina (zie figuur 40) van een locatie/set is voorzien van algemene informatie over de locatie / set zelf, agenda met inhoudelijke informatie (shot, scenes etc.) en is direct gekoppeld aan de bijbehorende locatie of set.

MAPS

De gebruiker heeft nu de mogelijkheid om direct de locatie/set op google maps op te zoeken (zie figuur 41).



Huidige locatie

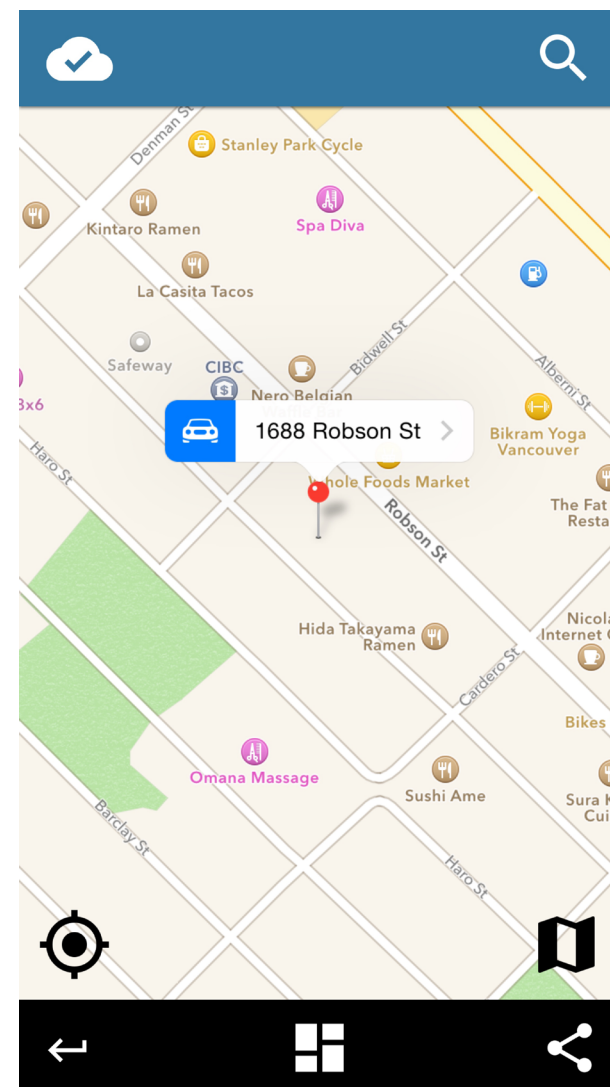


Routeplanner

HANDELING
Klik



HANDELING
Klik en slide



Figuur 41: locatie of set in google maps

Figuur 40: profielpagina

 Shift #1, 29 April 2015, Wednesday	11 2/8 pgs (11:15) 0 Characters 10 set From 08:00 am to 7:55 pm	>
Shift #2, 30 April 2015, Thursday	0 8/8 pgs (0:57) 2 Characters 1 set From 08:00 am to 08:50 pm	>
Shift #3, 1 May 2015, Friday	0 4/8 pgs (0:33) 4 Characters 3 set From 08:00 am to 7:42 pm	>
Shift #4, 4 May 2015, Monday	0 5/8 pgs (0:36) 3 Characters 2 set From 08:00 am to 8:34 pm	>



Figuur 42: productieboard shifts

SCHEDULING

Elke filmproductie maakt gebruik van een productieboard om de shifts (callsheets) in te plannen (zie figuur 42). Omdat het platform al voorzien is van zoveel mogelijk inhoudelijke informatie kunnen deze sheets vaak automatische gegenereerd worden.

Bij het automatisch genereren van een productieboard worden er shifts (callsheets) gemaakt. Aan de linkerzijde is een productieboard te zien met de shifts die op dag basis gemaakt worden.

SHIFT

Aan de rechterzijde is een shift te zien ook wel een callsheet genoemd. Rechts is de tijdlijn van de opnamendag te zien en elke witte streep met de belangrijkste informatie samengevat is een draaimoment.

Gebruikers kunnen inhoudelijke informatie van het draaimoment bekijken door erop te klikken. Op de rechterbladzijde is het uitgebreide overzicht te zien (zie figuur 43)

HANDELING
Klik



Figuur 43: draaimomenten

Learning 0:20	08:00 am
The trainee stops working with "TheTakes" Location : 1 - Studio INT DAY Scenario 4/8 pgs 0:00:02.022 Character 3-Constantine 2-Trainee Shoot dur. 0:05	08:20 am
Learning 0:20	08:25 am
The trainee stops working with "TheTakes" Location : 1 - Studio INT DAY  Scenario 4/8 pgs 0:00:01.000 Character 3-Constantine 2-Trainee Shoot dur. 0:05	08:45 am
Learning 0:20	08:50 am
The trainee stops working with "TheTakes" Location : 1 - Studio INT DAY  Scenario 4/8 pgs 0:00:05.100 Character 3-Constantine 2-Trainee Shoot dur. 0:05	09:10 am
Learning 0:20	09:15 am
The trainee stops working with "TheTakes" Location : 1 - Studio INT DAY  Scenario 2/8 pgs 0:00:02.100 Character 3-Constantine 2-Trainee Shoot dur. 0:05	09:35 am
Learning 0:20	09:40 am



The trainee stops working with "TheTakes"



SCENE	>	D/N	I/E	PG	>
Scene 1		DAY	INT	3/8	
START	DURATION	LENGTH	END		
08:20	0:20	0:00:04.414	08:40		

SYNOPSIS

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Maecenas vel pulvinar massa. Cras condimentum metus quam, non ultrices sem convallis eu. In hac habitasse platea dictumst. In posuere lacus in dui hendrerit congue. Maecenas convallis et erat nec tristique. Curabitur iaculis porta leo. Nullam a venenatis mi. Aenean egestas, lacus quis tincidunt condimentum, ligula metus gravida augue, eget sodales tellus purus non arcu. Sed dignissim, risus nec scelerisque malesuada, ex purus elementum enim, at auctor neque justo a velit. Nam quis felis non diam faucibus congue. Pellentesque nec auctor ante. Donec suscipit magna dui, suscipit pretium lorem volutpat ac. Ut vitae sem purus.

CAST

Art depart.	Art dept. coor.	Niels Pikker	>
Camera	Cameraman	Johan de Bruin	>

LOCATION

1 - Berrard st >

CHARACTERS

3-Constantine > 2-Trainee >

CALLSHEET

Aan de rechterzijde is een voorbeeld van een papieren callsheet (zie figuur 45) te zien dat gebruikt wordt tijdens een draaidag. Dit document is voorzien van alle nodige informatie dat tijdens een productiedag nodig is. Bijvoorbeeld: contact, crewleden, props en cast gegevens.

Al deze informatie moet op een document verwerkt worden maar bij de mobiele applicatie is deze informatie gecategoriseerd.

Aan de linkerzijde is een deel van de callsheet terug te zien dat gebruikt wordt (zie figuur 44). Op de vorige pagina is de eerste versie te zien maar als de gebruiker gedetailleerde informatie wilt krijgen over de variabelen en eventueel characters, locaties en resources wilt opzoeken kan dat makkelijk met het overzicht links.

De kleuren die nu gebruikt zijn hebben alleen als functie om een duidelijke scheidingslijn aan te geven tussen categorieën. De keuze voor een kleur wordt automatisch gegenereerd.

HANDELING

Klik

Figuur 44: callsheet

Voorbeeld Callsheet
CALLSHEET # 1
vrijdag 01-03-2013

CREW:									
CAST:									
OVERIG:									
Productent/ Factuuradres	Nederlandse Filmacademie Fin. administratie (P.....) 1011 MV Amsterdam	Regie Camera	Naam regisseur	06 -					
e-mail webadres	filmacademie@ahk.nl www.filmacademie.nl	Opnameleiding Uitvoerende Producent	Naam opnameleider	06 -					
Productiekantoor	Nederlandse Filmacademie Productiekantoor 1011 MV Amsterdam	Productieleiding Geluid	Naam productieleiding	06 -					
Tel. Fax	020 - 527 73 33 020 - 527 73 66	Licht Production Design	Naam licht	06 -					
		SETTELEFOON	Naam ass. opn.leid	06 -					
LOCATIE 1	NAAM LOCATIE Adres locatie	Catering Productie Make up	00:00 00:00 00:00						
Weer	Bewolkt, af en toe zon, 7°C. zonkans 40%, regenkans 40%, ZW 3	ONTBIJT CREW	00:00 00:00						
Zon op	00:00	DOORLOOP	00:00						
Zon onder	00:00	SHOOTCALL	00:00						
		LUNCH	00:00						
		WRAP	00:00						
DRAAISCHHEMA									
SC.	D/N	I/E	LOCATIE / SET	SYNOPSIS	I.D.	EX	PG	L	
1	D1	I	Naam locatie - naam set						
2	D2	E	Filmacademie - studio 2						
3	D1	I	Filmacademie - kantine						
4	D2	I							
5	D2	I							
7	D2	I							
8	D2	I							
									Tot
CAST									
ID	ROL	PU	CHAUF	CALL	MU/KL	DRKL	LOC		
EXTRA CREW									
CALL									
LOC									
EXTRA'S									
SC.	VIA	CALL	M/K	DRK	LOC				
VOERTUIGEN									
ART DEPARTMENT									
Sc. 2									
Sc. 3									
KLEDING									
Sc. 2									
MAKE-UP									
Sc. 2									

Figuur 45: papieren callsheet

EXTERNE BIJLAGE D
TESTRAPPORT

INHOUDSOPGAVE

1 INLEIDING	90
2 VOORBEREIDING	91
2.2 TESTPERSONEN	97
2.3 TESTOMGEVING	97
3 TESTTAKEN	
3.1 VRAAGSTELLING	98
3.2 TESTTAKEN BEPALEN	101
4 RESULTATEN	
4.1 TESTTAKEN	109
4.2 INTERVIEWS	117
5 RESULTAAT ANALYSE	
5.1 DEELVRAGEN MET MEETVRAGEN	121
5.2 DEELVRAGEN MET INTERVIEW VRAGEN	124
5.3 ONDERZOEKSVRAAG	125

1 INLEIDING

In deze bijlage kan je het testrapport lezen van mijn afstudeer stage. In de periode van 17 november tot en met 5 juni heb ik een mobiele applicatie ontworpen die het platform TheTakes mobiel maakt voor de gebruiker.

In hoofdstuk 2 van het document omschrijft ik de voorbereiding die getroffen is om de test uit te voeren. In hoofdstuk 3 bespreek ik de vraagstelling en de testtaken voor het onderzoek.

Hierna omschrijf ik in hoofdstuk 4 de resultaten uit het onderzoek en beantwoord ik de hoofd en deelvragen van het onderzoek in hoofdstuk 5.

2. VOORBEREIDING

In de voorbereiding van de test heb ik opnieuw de doelgroep en de persona's erbij gehaald. Met deze informatie ben ik testpersonen gaan zoeken en de test gaan plannen en uitwerken.

2.1 DOELGROEP

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

Primaire gebruiker

Drie Uitvoerend producenten

Secundaire gebruiker

Eén Opnameleider

Eén Production designer

Primaire doelgroep

In de praktijk blijken de producenten diegene te zijn die ervoor zorgen dat alle benodigdheden voor een film geregeld wordt en werkschema's klaar liggen. Zij managen als ware het project, de mensen en het contact. Omdat het platform geen toegevoegde waarde zal hebben als zij geen informatie invoeren heb ik hen gezien als primaire doelgroep

Secundaire doelgroep

De secundaire doelgroep bestaat uit de rest van de filmcrew. Tijdens de desk research heb ik geen onderzoek gedaan naar deze mensen en ook geen diepte interviews mee gehouden. Wel waren zij betrokken bij de focusgroep na de observatie. Deze gebruikers hoeven namelijk geen informatie in het systeem te voeren maar enkel uit te lezen.

Figuur 46: doelgroep

Figuur 47: Persona 1



Becky van der Linden, 28
Producent

Introductie

Becky is een film producent die graag creative films mogelijk maakt. Zij heeft een klein kantoor in het centrum van Amsterdam waar ze met twee vaste collega's zit. Haar collega's betreffen een cameraman en een regisseur die een perfect beeld neer kunnen zetten doordat ze de zelfde smaak hebben qua stijl maar vanuit verschillende invalshoeken komen.

Hoofdzakelijke werkzaamheden

Scenario, Begroting, Vergunningen,

Apparatuur

Laptop en mobiel

Betrokken fases

Fase 1 – Development

Fase 2 – Pre-productie

Fase 4 – Post-productie

Omschrijving

Fase 1 – Development

De eerste stap die Becky moet nemen binnen het project is het productioneel mogelijk maken van een scenario of filmplan. Deze werkzaamheden houden in dat zij een begroting zal moeten maken en het scenario productie klaar te maken, samen met het RPS team (Regisseur, producent en scenarist). Dit drietal gaan samen het scenario door en ontleden deze door de variabelen zoals characters, locaties, props, etc. los van het scenario te benoemen. Voor dat dit gedaan kan worden moet zij natuurlijk eerst deze mensen vinden maar dat gebeurt eigenlijk al voorafgaand aan het project.

Als de eerste versie van dit document op tafel ligt zal Becky een begroting gaan maken en financierders vinden voor de film. Het is al vanaf dat moment dat andere crewleden inhoudelijk informatie over de film kunnen gebruiken om attributen en casting bij elkaar te brengen voor de *productie* fase.

Fase 2 – Pre-productie

De volgende stap in het ontwikkelproces is de pre-productie voor Becky. Tijdens deze fase zal zij naar de achtergrond van het project verdwijnen. Het is voor haar belangrijk dat de uitvoerend producent die zij heeft aangenomen, alle leidende werkzaamheden op zich neemt zoals plannen, team aansturen en op het budget te letten.

Fase 4 – Post-productie

Dit is het laatste deel van het ontwikkelproces van de film en hier zal Becky ook weer terug in beeld komen. Vanaf dit moment moet zij ervoor zorgen dat alles distributie klaar is.

Figuur 48: persona 2



Pip Meershoek, 25
Production design

Introductie

De production designer is continu bezig het met bedenken en ontwerpen van props, decors en alles wat in beeld komt bij een opnamen. In het geval van Simmer is de production designer daarom ook gevraagd om als locatie scout op zoek te gaan naar geschikte locaties voor dat de producent zelf op zoek zou gaan.

Hoofdzakelijke werkzaamheden

Locatie Scout, Props

Apparatuur

Laptop en Mobiel

Betrokken fases

Fase 2 – Pre-productie

Fase 3 - Productie fase

Omschrijving

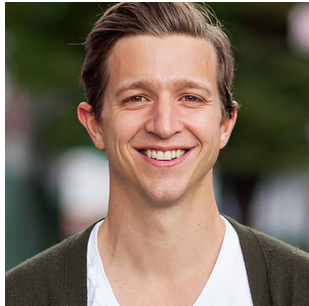
Fase 2 – Pre-productie

Het scouten van locaties wordt door een uitvoerend producent of in dit geval de locatie scout gedaan. De hoeveelheid props die door haar ontworpen en gemaakt moesten worden waren niet groot en veel. Om deze reden is zij gevraagd om opzoek te gaan naar werkbare locaties voor de film. Als production designer is het ook belangrijk om te weten voor wat voor soort locaties je iets aan het bouwen bent.

Fase 3 - Productie fase

Pip zal tijdens de productie fase de props vervoeren en zorgen dat zij op de set aanwezig zijn.

Figuur 47: Persona 3



Rik Verhulst, 31
Uitvoerend producent

Introductie

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

Hoofdzakelijke werkzaamheden

Planning, crewleden, locatie's en casting.

Apparatuur

Laptop en mobiel

Betrokken fases

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

Omschrijving

Fase 2 – Pre-productie

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

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

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

Fase 3 - Productie fase

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

Fase 4 – Post-productie

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

Figuur 48: persona 4



Floortje Bijvoet , 26
Uitvoerend producent assistent / Runner

Introductie

Floortje is net afgestudeerd aan de Nederlandse Filmacademie en heeft tijdens haar opleiding stage gelopen bij het bedrijf van Becky. Tijdens deze stage periode heeft zij zich gefocust op het vervoer van het apparatuur en de cast en crewleden. Nu ze afgestudeerd is en de samenwerking goed verliep tijdens haar stage is ze opnieuw gevraagd of ze dit wilt gaan regelen bij het produceren van nieuwe film. Haar uiteindelijke wens is het worden van een uitvoerend producent en is mede daarom ook gekozen als assistent uitvoerend producent.

Hoofdzakelijke werkzaamheden
Vervoer en assisteren van uitvoerend producent

Apparatuur
PC en mobiel

Betrokken fases
Fase 2 – Pre-productie fase
Fase 3 - Productie fase

Omschrijving

Fase 2 – Pre-productie fase

Omdat floortje naast het zijn van een runner ook uitvoerend producent assistent is is het belangrijk dat zij altijd up-to-date is van alle inhoudelijke project informatie. De planning, ontwikkelingen van variabelen en contacten moeten bekend bij haar zijn. Op deze manier kan zij bij springen wanneer dat nodig is voor uitvoerend producenten werkzaamheden.

Met de bestaande planning en locaties moet floortje een planning gaan maken voor transport. Ze zal enkele locaties kenmerken moeten weten om rekening te houden met het transport het kan voor komen dat ze vrachtwagens nodig heeft om spullen te vervoeren, maar misschien verleent de locatie zich niet voor de omvang van het voertuig. In dit geval zal zij een alternatief moeten zoeken.

Fase 3 - Productie fase

Floortje heeft in de pre-productie fase vervoer geregeld en de locaties bekeken. Aan het begin van de week stelt zij een transport schema samen op basis van de locaties en planning.

Figuur 48: persona 5



Pascal Maier, 36
Opnamenleider

Introductie

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

Hoofdzakelijke werkzaamheden

Continuïteit, Planning

Apparatuur

Mobiel

Betrokken fases

Fase 1 – Development

Fase 2 – Pre-productie

Fase 4 – Post-productie

Omschrijving

Fase 2 - Pre-productie

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

Fase 3 - Productie fase

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

2.2 TESTPERSONEN

De testpersonen voor het onderzoek heb ik op basis van de persona's uit de doelgroep analyse gekozen (zie figuur 49). Twee van hen zijn studenten van de Nederlandse Filmacademie en drie zijn professionals.

Namen	Leeftijd	Functies	Segment	Locatie	Planning
Jesper	22	Uitvoerend producent	Primaire	Amsterdam	18 - 05 - 2015
Emma	24	Production designer	Secundaire	Amsterdam	18 - 05 - 2015
Adam	28	Uitvoerend producent	Primaire	Den Haag	19 - 05 - 2015
Steven	30	Uitvoerend producent	Primaire	Den Haag	19 - 05 - 2015
Mischa	30	Opnameleider	Secundaire	Den Haag	21 - 05 - 2015

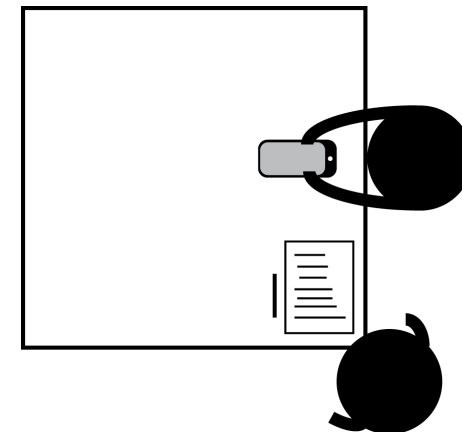
Figuur 49: testpersonen onderzoek

2.3 TESTOMGEVING

De testomgeving voor het onderzoek is de Openbare Bibliotheek. Deze omgeving is rustig en geeft niet veel afleiding aan de gebruiker. Voor het testmoment heb ik een opstelling gekozen die mij de vrijheid geeft om mee te kijken met de gebruiker. Om het resultaat en het proces niet te beïnvloeden heb ik de testpersoon niet het gevoel willen geven dat ik over zijn schouder meekeek. Om dit te creëren heb ik de volgende setting gekozen. Zie figuur (ABC)

Tijdens het testen ben ik schuin aan de zijde van de testpersoon gaan staan. Zo heb ik een goed beeld van het testmoment kunnen krijgen heb ik gelijktijd een afstand en bewegingsvrijheid gevormd (zie figuur 50).

Het vastleggen van de gegevens heb ik met pen en papier gedaan en elke activiteit heeft een maximale tijd van twee minuten gekregen. De applicatie moet effectief en efficiënt zijn en ik zou graag willen dat alle handelingen binnen deze tijd uitgevoerd kunnen worden.



Figuur 50: testomgeving

3 TESTTAKEN

In dit hoofdstuk zal ik de vraagstelling voor het onderzoek bespreken.

3.1 VRAAGSTELLING

Voor het testrapport heb ik een onderzoeksvraag opgesteld waarmee ik de functionaliteiten en gebruikersvriendelijkheid van de applicatie wil gaan testen. De hoofdvraag die ik voor het onderzoek opgesteld is:

Onderzoeksvraag

“Hoe ervaart de gebruiker de werking de applicatie “

Omdat deze vraag te algemeen is om direct te beantwoorden zijn er deelvragen opgesteld die elk een onderdeel van de applicatie test. Wanneer de vragen zijn beantwoord zal ik antwoord op de onderzoeksvraag geven.

De deelvragen die ik opgesteld heb voor het onderzoek heb ik met behulp van de gebruikersbehoeftes bepaald. In het onderstaande tabel, zie tabel (ABC), heb ik de deelvragen uitgeschreven. Per deel vraag heb ik direct meetvragen bepaald die getest zullen worden tijdens het onderzoek. Met de meetvragen kan ik aan het eind van de testfase de deelvragen en hoofdvraag beantwoorden.

Deelvragen

User interface

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

Callsheet

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

Weersvoorspelling

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

Crewleden

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

Transport

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

3.2 TESTTAKEN BEPALEN

User interface

Hoe ervaart de gebruiker de user interface van de applicatie

Meetvraag	Variable	Meetniveau	Succesvol / Bereik	Heuristics	Meet moment
Herkent de testpersoon het icoon om het project lokaal op te slaan ?	Uitgevoerd Tijdseenheid Kliks	Nominaal	Ja / Nee	Esthetica en minimalistisch design / Zichtbaarheid van systeemstatus	Usability test
Is het voor de testpersoon duidelijk dat het project lokaal is opgeslagen ?	Uitgevoerd	Nominaal	Ja / Nee	Zichtbaarheid van systeemstatus	Usability test
Kan de testpersoon het menu efficiënt gebruiken ?	Uitgevoerd	Nominaal	Ja / Nee	Flexibiliteit en efficiency / Gebruikerscontrole & -vrijheid	Usability test
Kan de testpersoon het menu met snelkoppelingen vinden ?	Uitgevoerd Tijdseenheid Kliks	Nominaal	Ja / Nee	Flexibiliteit en efficiency Gebruikerscontrole & -vrijheid	Usability test
Kan de testpersoon haar/zijn weg terug naar het dashboard vinden ?	Uitgevoerd Tijdseenheid Kliks	Nominaal	Ja / Nee	Gebruikerscontrole & -vrijheid	Usability test
Heeft de testpersoon momenten dat zij of hij er niet uitkomt?	Uitgevoerd	Nominaal	Ja / Nee	Gebruikerscontrole & -vrijheid	Usability test

Wat voor indruk heeft de testpersoon van het ontwerp ?	Uitgevoerd	Nominaal	Openvraag (Keywords)	Consistentie en standaarden / Zichtbaarheid van systeemstatus	Interview
Wat vindt de testpersoon van het kleur gebruik binnen de applicatie ?	Uitgevoerd	Ordinaal	1 - 5	Esthetica en minimalistisch design	Interview
Begrijpt de testpersoon het gebruik van iconen in het ontwerp ?	Uitgevoerd	Ordinaal	1 - 5	Herkennen beter dan herinneren / Esthetica en minimalistisch design	Interview
Vindt de testpersoon het slidemenu praktisch ?	Uitgevoerd	Ordinaal	1 - 5	Flexibiliteit en efficiency	Interview

Callsheet

Kan de gebruiker de callsheet's van het project vinden ?					
Meetvraag	Variable	Meetniveau	Succesvol / Bereik	Heuristics	Meet moment
Is het duidelijk dat de werkschema's interactief zijn ?	Uitgevoerd Tijdseenheid Kliks	Nominaal	Ja / Nee	Flexibiliteit en efficiency	Usability test
Kan de testpersoon een werkschema van een andere werkdag vinden ?	Uitgevoerd Tijdseenheid Kliks	Nominaal	Ja / Nee	Flexibiliteit en efficiency / Gebruikerscontrole & -vrijheid	Usability test
Kan de testpersoon het werkschema van de huidige werkdag vinden ?	Uitgevoerd Tijdseenheid Kliks	Nominaal	Ja / Nee	Flexibiliteit en efficiency / Gebruikerscontrole & -vrijheid	Usability test

Weervoorspelling

Kan de gebruiker efficiënt de weervoorspelling vinden ?

Meetvraag	Variable	Meetniveau	Succesvol /Bereik	Heuristics	Meet moment
Kan de testpersoon het uitklap menu voor de weersvoorspellingen makkelijk vinden ?	Uitgevoerd Tijdseenheid Kliks	Ordinaal	1-5	Gebruikerscontrole & -vrijheid / Esthetica en minimalistisch design	Usability test
Hoe duidelijk vind de testpersoon de presentatie van de weersvoorspelling ?	Uitgevoerd Tijdseenheid Kliks	Nominaal	Openvraag (Keywords)	Flexibiliteit en efficiency	Interview

Crewleden

Kan de gebruiker vanuit de applicatie in contact komen met crewleden ?					
Meetvraag	Variable	Meetniveau	Succesvol / Bereik	Heuristics	Meet moment
Hoe snel kan de testpersoon contact gegevens vinden ?	Uitgevoerd Tijdseenheid Kliks	Ordinaal	1 - 5	Esthetica en minimalistisch design	Usability test
Kan de testpersoon de knop om een crewlid te bellen vinden ?	Uitgevoerd Tijdseenheid Kliks	Nominaal	Ja / Nee	Esthetica en minimalistisch design / Flexibiliteit en efficiency	Usability test
Kan de testpersoon een crewlid in haar/zijn eigen adres boek opslaan ?	Uitgevoerd Tijdseenheid Kliks	Nominaal	Ja / Nee	Esthetica en minimalistisch design	Usability test
Vindt de testpersoon de profiel pagina van een crewlid overzichtelijk ?	Uitgevoerd Tijdseenheid Kliks	Nominaal	Openvraag (Keywords)	Flexibiliteit en efficiency / Esthetica en minimalistisch design	Interview

Transportschema

Kan de gebruiker het transportschema vinden ?					
Meetvraag	Variable	Meetniveau	Succesvol / Bereik	Heuristics	Meet moment
Kan de testpersoon het transportschema van de huidige werkdag vinden ?	Uitgevoerd Tijdseenheid Kliks	Nominaal	Ja / Nee	Flexibiliteit en efficiency / Esthetica en minimalistisch design	Usability test
Kan de testpersoon de locatie vinden waar zij/ hij verwacht wordt vandaag ?	Uitgevoerd Tijdseenheid Kliks	Nominaal	Ja / Nee	Flexibiliteit en efficiency / Esthetica en minimalistisch design	Usability test

4 RESULTATEN

4.1 Testtaken

In deze paragraaf zal ik de resultaten uit de usability test verwerking in de tabellen met deel- en meetvragen.

Testtaak 1 <i>Sla na het inloggen op het platform de inhoudelijke project gegevens lokaal op</i>				Taakverdeling in subtaken : 1. Login in op het platform 2. Sla het project lokaal op
Meetvraag				
Herkent de testpersoon het icoon om het project lokaal op te slaan ?				De volgende stappen vormen het ideale testscenario bij deze testtaak : 1. Open de applicatie. 2. Login in op het platform met de knop “Login”. 3. Druk links boven in de taakbalk op het icoon.
Resultaat	Succesvol	Tijdseenheid	Clicks	
Jesper	Ja	5	2	
Emma	Ja	7	2	
Adam	Ja	5	2	
Steven	Ja	5	2	
Mischa	Ja	6	2	
Meetvraag				
Is het voor de testpersoon duidelijk dat het project lokaal is opgeslagen ?				
Resultaat	Succesvol	Tijdseenheid	Clicks	
Jesper	Ja			
Emma	Ja			
Adam	Ja			
Steven	Ja			
Mischa	Ja			

Testtaak 2 <i>Vind de callsheet die nodig zal zijn voor vandaag en ga terug naar dashboard</i>				Taakverdeling in subtaken : 1. Login in op het platform 2. Open het snelkoppeling menu 3. Open de callsheet
Meetvraag				
Kan de testpersoon het menu met snelkoppelingen vinden ?				
Resultaat	Succesvol	Tijdseenheid	Clicks	De volgende stappen vormen het ideale testscenario bij deze testtaak : 1. Login in op het platform 2. Slide het menu met een neerwaardse beweging open 3. Klik op het rechter icoon met het 'Document' icoon.
Jesper	Ja	11	3	
Emma	Nee	1:20	4	
Adam	Ja	15	3	
Steven	Ja	10	2	
Mischa	Nee	1:20	4	
Meetvraag				
Kan de testpersoon het werkschema van de huidige werkdag vinden ?				
Resultaat	Succesvol	Tijdseenheid	Clicks	
Jesper	Ja	16	4	
Emma	Nee	1:20		
Adam	Ja	18	4	
Steven	Ja	21	3	
Mischa	Nee	1:20		

Meetvraag				
Kan de testpersoon haar/zijn weg terug naar het dashboard vinden ?				
Resultaat	Succesvol	Tijdseenheid	Clicks	
Jesper	Ja	4	1	
Emma	Ja	5	1	
Adam	Ja	4	1	
Steven	Ja	5	1	
Mischa	Ja	5	1	

Testtaak 3				Taakverdeling in subtaken : 1. Login in op het platform 2. Open de weersvoorspelling 3. Wijzig locatie 4. Sla op
Bekijk de uitgebreide weersvoorspelling van vandaag en wijzig de locatie				
Meetvraag				
Kan de testpersoon het uitklap menu voor de weersvoorspellingen makkelijk vinden ?				
Resultaat	Succesvol	Tijdseenheid	Clicks	De volgende stappen vormen het ideale testscenario bij deze testtaak : 1. Login in op het platform 2. Klik op de eerste groene button 3. Klik rechtsboven in op 'Change location' 4. Kies locatie 5. Type gewenste locatie in 6. Klik op 'Confirm'
Jesper	Ja	13	2	
Emma	Ja	16	3	
Adam	Ja	13	2	
Steven	Ja	14	2	
Mischa	Ja	14	2	

Test taak 4 <i>Zoek de locatie waar op 3 jul een draaimoment is.</i>				Taakverdeling in subtaken : 1. Login in op het platform 2. Open hoofdmenu 3. Kies ‘Scheduling’ pagina 4. Kies de shift 5. Open een draaimoment 6. Open locatie
Meetvraag				
Kan de testpersoon het menu efficiënt gebruiken ?				
Resultaat	Succesvol	Tijdseenheid	Clicks	
Jesper	Ja			
Emma	Nee			De volgende stappen vormen het ideale testscenario bij deze testtaak : 1. Login in op het platform 2. Klik op de progressie balk op dashboard 3. Kies de tweede menu item genaamd ‘Shift #3’ 4. Kies tweede draaimoment uit het overzicht 5. Scrol naar de paarse balk met ‘Location’ 6. Open locatie
Adam	Ja			
Steven	Ja			
Mischa	Ja			
Meetvraag				
Kan de testpersoon een werkschema van een andere werkdag vinden ?				
Resultaat	Succesvol	Tijdseenheid	Clicks	
Jesper	ja	24	4	
Emma	ja	29	8	
Adam	ja	26	3	
Steven	ja	25	4	
Mischa	ja	26	5	

Test taak 4 <i>Zoek de locatie waar op 3 jul een draaimoment is.</i>				Taakverdeling in subtaken : 1. Login in op het platform 2. Open hoofdmenu 3. Kies 'Scheduling' pagina 4. Kies de shift 5. Open een draaimoment 6. Open locatie
Meetvraag				
Is het duidelijk dat de werkschema's interactief zijn ?				
Resultaat	Succesvol	Tijdseenheid	Clicks	De volgende stappen vormen het ideale testscenario bij deze testtaak : 1. Login in op het platform 2. Klik op de progressie balk op dashboard 3. Kies de tweede menu item genaamd 'Shift #3' 4. Kies tweede draaimoment uit het overzicht 5. Scrol naar de paarse balk met 'Location' 6. Open locatie
Jesper	Ja	27	7	
Emma	Ja	44	11	
Adam	Ja	30	6	
Steven	Ja	28	7	
Mischa	Ja	35	8	
Meetvraag				
Heeft de testpersoon momenten dat zij of hij er niet uitkomt?				
Resultaat	Succesvol	Tijdseenheid	Clicks	
Jesper	Nee			
Emma	Ja	1:20		
Adam	Nee			
Steven	Nee			
Mischa	Nee			

Test taak 5 <i>Bel de uitvoerend producent Rik Verhulst</i>				Taakverdeling in subtaken : 1. Login in op het platform 2. Open hoofdmenu 3. Kies 'Film crew' pagina 4. Kies 'Producenten' 5. Open Rik Verhulst profiel pagina 6. Druk 'Call' en kies nummer
Meetvraag				
Kan de testpersoon de knop om een crewlid te bellen vinden ?				
Resultaat	Succesvol	Tijdseenheid	Clicks	De volgende stappen vormen het ideale testscenario bij deze testtaak : 1. Login in op het platform 2. Slide het hoofdmenu open 3. Klik links op 'Film crew' 4. Klik links op 'Producenten' 5. Kies de tweede menu item genaamd 'Rik Verhulst' 6. Klik links op het icoon 'Call' 7. Klik op '06 282 586 92' om te bellen. 8. Hang op door op rode knop te drukken.
Jesper	Ja	45	7	
Emma	Ja	45	7	
Adam	Ja (snelkoppelin menu)	36	6	
Steven	Ja	42	7	
Mischa	Ja	48	7	
Meetvraag				
Hoe snel kan de testpersoon contact gegevens vinden ?				
Resultaat	Succesvol	Tijdseenheid	Clicks	
Jesper	4	42	5	
Emma	4	40	5	
Adam	5	34	4	
Steven	4	40	5	
Mischa	3	44	5	

Test taak 6 <i>Sla de contact gegevens van de uitvoerend producent Rik Verhulst lokaal op</i>				Taakverdeling in subtaken : 1. Login in op het platform 2. Open hoofdmenu 3. Kies 'Film crew' pagina 4. Kies 'Producenten' 5. Open Rik Verhulst profiel pagina 6. Click op de 'share' knop 7. Sla contact gegevens op
Meetvraag Kan de testpersoon een crewlid in haar/zijn eigen adres boek opslaan ?				
Resultaat	Succesvol	Tijdseenheid	Clicks	De volgende stappen vormen het ideale testscenario bij deze testtaak : 1. Login in op het platform 2. Slide het hoofdmenu open 3. Klik links op 'Film crew' 4. Klik links op 'Producenten' 5. Kies de tweede menu item genaamd 'Rik Verhulst' 6. Klik rechts onder op het icoon 'Share' 7. Klik op 'Save' om op te slaan. 8. Klik op close na het opslaan.
Jesper	Ja	47	10	
Emma	Ja	1:02	10	
Adam	Ja	40	9	
Steven	Ja	52	10	
Mischa	Ja	49	11	

Test taak 7 <i>Het is vandaag 3 juni en gebruik het transportschema om te kijken op welke locatie jij vandaag verwacht wordt.</i>				Taakverdeling in subtaken : 1. Login op het platform 2. Slide het snelkoppeling menu open 3. Klik transport icoon 4. Klik datum
Meetvraag				
Kan de testpersoon het transportschema van de huidige werkdag vinden ?				
Resultaat	Succesvol	Tijdseenheid	Clicks	De volgende stappen vormen het ideale testscenario bij deze testtaak : 1. Login op het platform 2. Slide het snelkoppeling menu open vanuit de topbar 3. Klik het middelste transport icoon 4. Klik op de tweede menu item “3 Juni”
Jesper	Ja	28	5	
Emma	Ja	50	6	
Adam	Ja	30	4	
Steven	Ja	30	5	
Mischa	Ja	31	5	
Meetvraag				
Kan de testpersoon de locatie vinden waar zij/hij verwacht wordt vandaag ?				
Resultaat	Succesvol	Tijdseenheid	Clicks	
Jesper	Ja	28	5	
Emma	Ja	50	6	
Adam	Ja	30	4	
Steven	Ja	30	5	
Mischa	Ja	31	5	

4.2 INTERVIEWS

In deze paragraaf zal ik de interview vragen uit de usability test verwerking in de tabellen.

Testpersone n	Meetvraag	Interview vraag
	Wat voor indruk heeft de testpersoon van het ontwerp ?	Kun je een korte beschrijving in de vorm van trefwoorden geven van jouw eerste indruk van dit ontwerp?
Jesper	Strak, Volledig	
Emma	Heeft uitleg nodig	
Adam	Makkelijk praktisch	
Steven	Praktisch	
Mischa	Duidelijk maar heeft uitleg nodig	

Testpersonen	Meetvraag	Interview vraag
	Begrijpt de testpersoon het gebruik van iconen in het ontwerp ?	In welke mate vind jij het gebruik van de iconen en de actie die erbij horen duidelijk ?
Jesper	Goed, alleen bij het lokaal opslaan was het onduidelijk.	
Emma	Goed, alleen lokaal opslaan niet.	
Adam	Goed, alleen lokaal opslaan niet.	
Steven	Wel oke, alleen bij locatie en opslaan niet.	
Mischa	Kan beter.	

Testpersonen	Meetvraag	Interview vraag
	Vindt de testpersoon het slidemenu praktisch ?	Hoe ervaar jij het gebruik van een slidemenu ?
Jesper	Goed	
Emma	Onhandig maakt liever gebruik van iconen voor menu	
Adam	Fijn	
Steven	Fijn maar heeft uitleg nodig	
Mischa	Makkelijk als je weet hoe het werkt	

Testpersonen	Meetvraag	Interview vraag
	Hoe duidelijk vind de testpersoon de presentatie van de weersvoorspelling ?	Kun je een korte recensie geven over de presentatie van de weersvoorspelling, met betrekking tot de uitwerking in het ontwerp ?
Jesper	De weersvoorspelling op het dashboard is erg makkelijk en duidelijk en de uitgebreide versie geeft handige informatie	
Emma	De weersvoorspelling heeft een goed overzicht en erg handig	
Adam	De weersvoorspelling is strak en heeft geen verdere uitleg nodig	
Steven	De weersvoorspelling makkelijk te gebruiken en geeft een goed overzicht	
Mischa	De weersvoorspelling is handig en duidelijk	

Testpersonen	Meetvraag	Interview vraag
	Vindt de testpersoon de profiel pagina van een crewlid overzichtelijk ?	Vind je de indeling van de profielen overzichtelijk ?
Jesper	Ja het werkt fijn maar misschien te veel informatie	
Emma	Ja en heel bruikbaar zo kan ik alle informatie die ik nodig heb direct opzoeken	
Adam	Ja	
Steven	Ja	
Mischa	Wel goed alleen zou het misschien minder kunnen	

Testpersonen	Meetvraag	Interview vraag
	Wat vind de testpersoon van het kleur gebruik binnen de applicatie ?	Is het gebruik van kleur in de applicatie duidelijk en weet je waar de kleuren in de callsheet voorstaan ?
Jesper	Ja in combinatie met de titel wel	
Emma	Ja alleen een basis kleur is ook genoeg denk	
Adam	Ja het is wel duidelijk alleen het de kleuren zelf zijn misschien overbodig zwart kan ook	
Steven	Door de titel erin te plaatsen wel	
Mischa	In eerste instantie snapte ik het niet maar het is wel heel handig	

5 RESULTAAT ANALYSE

5.1 DEELVRAGEN MET MEETVRAGEN

In deze paragraaf geef ik antwoord op de deelvragen die met meetvragen beantwoord zijn tijdens de test.

Hoe ervaart de gebruiker de user interface van de applicatie ?	Succesvol	Tijd (modaal)	Clicks (modaal)	Conclusie
Herkent de testpersoon het icoon om het project lokaal op te slaan ?	Ja	5	2	Ja tijdens de test heeft iedereen uiteindelijk alle acties met iconen kunnen uitvoeren. Alleen waren er onduidelijkheden bij de "Share" knop op de contact persoon lokaal op te slaan.
Is het voor de testpersoon duidelijk dat het project lokaal is opgeslagen ?	Ja			Ja de gebruiker wachten even op een bevestiging maar uiteindelijk was de verandering in icoon ook duidelijk.
Kan de testpersoon het menu efficiënt gebruiken ?	Ja 4x Nee 1x			Er waren wat problemen met het menu. Een gebruiker wist niet hoe deze tevoorschijn gehaald moest worden.
Kan de testpersoon het menu met snelkoppelingen vinden ?	Ja 3x Nee 2x	15	3	Dit probleem ligt in het verlengde van de vorige vraag. Gebruikers wisten niet dat zij slide handelingen moesten uitvoeren om acties te ondernemen.
Kan de testpersoon haar/zijn weg terug naar het dashboard vinden ?	Ja	5	1	Ja alle gebruikers hebben dit direct kunnen vinden.
Heeft de testpersoon momenten dat zij of hij er niet uitkomt?	Nee 4x Ja 1x	1:20		Een gebruiker liep vast en heeft een taak niet kunnen uitvoeren. Een introductie voor het gebruik van de applicatie draagt bij aan het gebruikersgemak.

Kan de gebruiker de callsheet's van het project vinden ?	Succesvol	Tijd (modaal)	Clicks (modaal)	Conclusie
Is het duidelijk dat de werkschema's interactief zijn ?	Ja	30	8	Alle testpersonen hebben direct doorgehad dat zij op de testen met pijlen konden doorklikken.
Kan de testpersoon een werkschema van een andere werkdag vinden ?	Ja	25	5	Ja deze taak was makkelijk uit te voeren dan die van de huidige dag. Alle gebruikers hebben uiteindelijk het hoofdmenu, dat hier voor nodig was, gevonden.
Kan de testpersoon het werkschema van de huidige werkdag vinden ?	Ja 3x Nee 2x	21	4	Twee gebruikers hebben het menu voor de snelkoppeling niet gevonden. Het hoofdmenu uiteindelijk wel maar een neerwaartse handeling was niet in hen opgekomen.

Kan de gebruiker efficiënt de weervoorspelling vinden ?	Succesvol	Tijd (modaal)	Clicks (modaal)	Conclusie
Kan de testpersoon het uitklap menu voor de weersvoorspellingen makkelijk vinden ?	Ja	14	2	Deze taak was erg duidelijk en ging snel. Het heeft geen verdere uitleg nodig.

Kan de gebruiker vanuit de applicatie in contact komen met crewleden ?	Succesvol	Tijd (modaal)	Clicks (modaal)	Conclusie
Hoe snel kan de testpersoon contact gegevens vinden ?	Ja	40	5	Deze taak was voor alle gebruikers te doen na het vinden van het hoofdmenu.
Kan de testpersoon de knop om een crewlid te bellen vinden ?	Ja	45	7	Deze stap was direct duidelijk voor de gebruiker. " Het tekstueel ondersteunen van het icoon zou eventueel niet nodig hoeven zijn. " - Adam
Kan de testpersoon een crewlid in haar/ zijn eigen adres boek opslaan ?	Ja	52	10	Deze taak kostte onnodig veel tijd omdat het icon dat gebruikt werd om te downloaden niet duidelijk genoeg was.

Kan de gebruiker het transportschema vinden ?	Succesvol	Tijd (modaal)	Clicks (modaal)	Conclusie
Kan de testpersoon het transportschema van de huidige werkdag vinden ?	Ja	30	5	Na het menu voor snelkoppelingen te hebben gevonden en de functie er van hebben alle testpersonen dit kunnen uitvoeren. Net als bij de andere testtaken is het makkelijker als er van te voren een uitleg gegeven wordt.
Kan de testpersoon de locatie vinden waar zij/hij verwacht wordt vandaag ?	Ja	40	5	Ja zonder problemen.

5.2 DEELVRAGEN MET INTERVIEW VRAGEN

In deze paragraaf geef ik antwoord op de deelvragen die met interview vragen beantwoord zijn na het uitvoeren van de test.

Deelvraag	Meetvraag	Interviewvraag	
Hoe ervaart de gebruiker de user interface van de applicatie	Begrijpt de testpersoon het gebruik van iconen in het ontwerp ?	In welke mate vind jij het gebruik van de iconen en de actie die erbij horen duidelijk ?	Het ontwerp wordt over het algemeen als praktisch ervaren. Hij is makkelijk en duidelijk, alleen zal er wel een introductie moeten komen voor het gebruik.
Hoe ervaart de gebruiker de user interface van de applicatie	Vindt de testpersoon het slidemenu praktisch ?	Hoe ervaar jij het gebruik van een slidemenu ?	Op 1 gebruiker na vonden de testpersonen het gebruik van een menu dat opent met een slide beweging handig. Alleen ook dit zal met een introductie toegelicht kunnen worden.
Hoe ervaart de gebruiker de user interface van de applicatie	Vindt de testpersoon de profiel pagina van een crewlid overzichtelijk ?	Vind je de indeling van de profielen overzichtelijk ?	De gebruiker vond het overzicht duidelijk en handig. Minder informatie of lege velden kunnen weg gelaten worden.
Hoe ervaart de gebruiker de user interface van de applicatie	Wat vindt de testpersoon van het kleur gebruik binnen de applicatie ?	Is het gebruik van kleur in de applicatie duidelijk en weet je waar de kleuren in de callsheet voorstaan ?	De kleuren die gebruik zijn voor het ontwerp zijn duidelijk maar voegen niet perse iets toe. In het callsheet zouden er ook zwarte balken verwerkt kunnen worden, zolang er maar een titel in vermeld wordt.
Kan de gebruiker efficiënt de weersvoorspelling vinden ?	Hoe duidelijk vindt de testpersoon de presentatie van de weersvoorspelling ?	Kun je een korte recensie geven over de presentatie van de weersvoorspelling, met betrekking tot de uitwerking in het ontwerp ?	De gebruikers vonden het overzicht duidelijk en vonden het handig dat er een samengevatte versie op het dashboard te vinden is.
Kan de gebruiker vanuit de applicatie in contact komen met crewleden ?	Wat voor indruk heeft de testpersoon van het ontwerp ?	Kun je een korte beschrijving in de vorm van trefwoorden geven van jouw eerste indruk van dit ontwerp?	Het ontwerp is strak en voorzien van alle informatie dat nodig is. Enkel heeft het ontwerp zelf wel een introductie nodig, met dat zou hij makkelijker te gebruiken zijn.

5.3 ONDERZOEKSVRAAG

Onderzoeksvraag

“Hoe ervaart de gebruiker de werking de applicatie “

Met het beantwoorden van de deelvragen ben ik tot de conclusie gekomen dat de mobile applicatie nog ruimte heeft voor verbeteringen. De functionaliteiten zijn goed uit de test gekomen maar de gebruikers interface heeft te veel toelichting nodig gehad. De mogelijkheid om de menu's open te sliden vonden vier van de vijf testpersonen praktisch. Enkel zouden zij wel een introductie willen hebben over de werking van de applicatie.

Sommige bestaande applicaties geven de gebruikers een tour door de applicatie voor dat hij gebruikt wordt. Als de applicatie deze toevoeging krijgt zou de gebruikersvriendelijkheid van de applicatie een flink deel beteren.

Volgens de gebruikers zal de applicatie het werken op een film set en aan een film project kunnen bevorderen. Na elke interview heb ik kort met de geïnterviewde gesproken en tijdens dit gesprek hebben ze aangeven dat de applicatie als praktisch ervaren word maar het gebruik zal nog bevorderd moeten worden.

EXTERNE BIJLAGE E:
ADVIESPLAN

INHOUDSOPGAVE

1 INLEIDING	128
2 RESULTATEN	129
3 VORM	132
4 ADVIES	133

1 INLEIDING

Dit document bevat het advies over het prototype dat ik tijdens het project heb ontwikkeld. Tijdens de ontwikkelingsfase heb ik onderzoek gedaan naar de behoeftes van de doelgroep voor een multimediale oplossing. Het onderzoek heeft geresulteerd in een mobiele applicatie die het online platform TheTakes versterkt. Om te onderzoeken of het platform aansluit bij de gebruikersbehoeftes heb ik een quickscan uitgevoerd en met het resultaat heb ik opnieuw behoeftes opgesteld.

Met deze behoeftes heb ik een ontwerp gemaakt voor een mobiele applicatie die het werk van een filmproducent effectief en efficiënt maakt. Dit ontwerp heb ik tijdens de voorbereidingsfase getest op de functionaliteit en onderzocht of zij aansluiten bij de behoeftes.

In dit document zal ik met behulp van het resultaat uit de test een advies geven over het eerste prototype dat ontwikkeld is. Dit advies zal aangeven waar het product aansluit bij de behoeftes en waar nog kansen voor verbetering liggen.

In het tweede hoofdstuk zal ik de resultaten uit het onderzoek terugkoppelen naar het ontwerp.

In hoofdstuk drie zal ik de mogelijkheden die het product te bieden heeft bespreken en hoe eventuele onduidelijkheden verheldering kunnen krijgen.

En in het laatste hoofdstuk, hoofdstuk vier, zal ik een algemene conclusie schrijven.

2 RESULTATEN

In deze paragraaf zal ik de resultaten uit het test rapport bespreken. Met deze informatie zal duidelijk worden wat het ontwerp sterk maakt en waar eventuele ruimte voor verbetering ligt.

User interface

Het testen van de user interface heeft geresulteerd in een bruikbaar advies om de gebruiker een tour door de applicatie te geven voordat hij gebruikt wordt.

Het ontwerp biedt een fijne manier van werken aan voor de gebruiker door gebruik te maken van een minimalistisch ontwerp. Met een ontwerp zoals dit is er veel ruimte om project informatie in één scherm te vertonen. In het huidige prototype wordt alle informatie bij een prop, gebruiker of locatie in een overzicht weergegeven. Dit onderdeel heeft nog ruimte voor verbetering maar daar kom ik later op terug in deze paragraaf.

De gebruikers hebben na het vinden van het menu, het menu als “Fijn” en “Makkelijk” ervaren. Het is daarom een goed idee om deze vorm erin te houden, enkel zal er wel een toevoeging aan toegevoegd moeten worden. Dit geldt niet voor het ontwerp maar de manier waarop de gebruiker kennis zal gaan maken met de werkwijze. In het prototype zoals het nu is wordt er geen tour of introductie aan de gebruiker gegeven. Een introductie van de applicatie kan de gebruiker helpen om de weg door de applicatie te leren kennen.

Er zijn al applicaties die dit doen. De gebruiker krijgt dan wanneer zij / hij de applicatie voor het eerst opent een tour door de applicatie. Dit houdt in dat de applicatie print screens of animaties vertonen die laten zien wat mogelijk is.

Als deze functie verwerkt wordt in het volgende ontwerp, zal de werking van de applicatie beter te begrijpen zijn. Voor nu ervaart de gebruiker het ontwerp in eerste instantie als “Praktisch”, “Strak” maar heeft nog wel “uitleg nodig”.

Om het ontwerp nog gebruikersvriendelijker en overzichtelijker te maken zullen in het volgende ontwerp geen lege velden meer vertoond moeten worden. Op het moment worden de titel van de lege velden weergegeven. Als feedback op het ontwerp heeft de gebruiker aangegeven dat dit overbodig is. In het figuur hier naast (Zie figuur 51) heb ik een rood veld aangebracht dat laat zien over welke informatie het gaat.

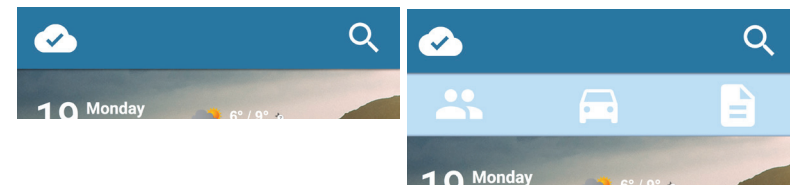
Als laatste advies over het ontwerp Zal het icoon dat gebruikt wordt om informatie te delen toegelicht moeten worden tijdens de tour of aangepast worden naar een herkenbaarder icoon. Het icoon dat nu gebruikt wordt zou de actie om informatie te delen moeten suggereren, maar de gebruiker heeft dit niet zo ervaren. (zie figuur 52)



(Figuur 51 : velden)



(Figuur 52 : share knop)



Callsheet

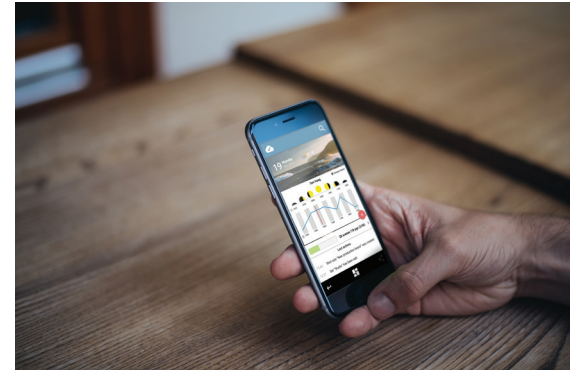
Met de resultaten uit de test kan ik vertellen dat de huidige vorm waarin de applicatie de callsheet presenteert duidelijk is voor de gebruiker. Als advies op dit onderdeel kan ik enkel aangeven dat de keuze om kleuren te gebruiken om resources aan te geven niet perse nodig is. De gebruiker heeft aangegeven dat de titel al genoeg duidelijkheid geeft over het onderwerp. Verder ervaart de gebruiker het schema als een duidelijk overzicht.

De gebruiker wist direct welke velden interactief waren en hier hoeft ook niets meer aan te gebeuren.



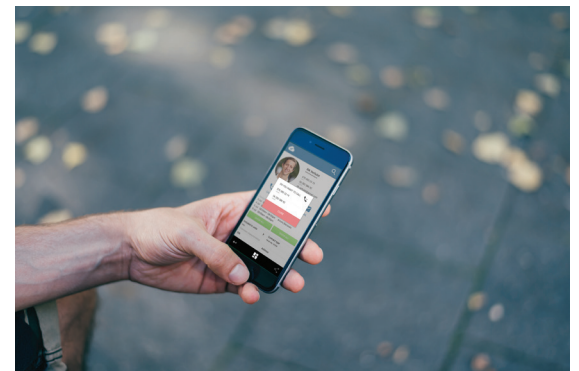
Weersvoorspelling

Het advies dat ik over de weersvoorspelling kan geven is kort. Het onderzoek wijst uit dat de werking duidelijk is en de gebruikers een samengevatte versie fijn vinden. Bij het uitwerken van deze toevoeging zou enkel de knop om de huidige locatie te veranderen eventueel versterkt kunnen worden door een omlijning of schaduw. Het ontwerp is nu plat maar de tekst maakt duidelijk dat dit een knop is.



Crewleden

Dit onderdeel is binnen het project ook goed uitgewerkt en sluit aan bij de gebruikersbehoeftes. Bij het realiseren van dit onderdeel zal het eerdere advies, om leeg staande velden te filteren en niet zichtbaar te maken, ook doorgevoerd moeten worden. Ook is de knop om informatie te delen en de contactpersoon in het adresboek van een mobiele telefoon te zetten, toe aan meer duidelijkheid.



Transport

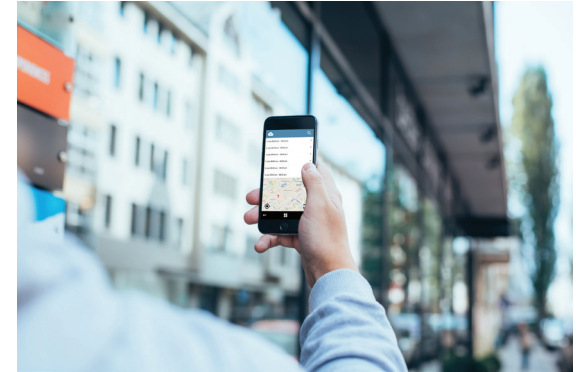
Het transportschema zorgt ervoor dat de gebruiker weet waar en hoe zij/hij op plaats van bestemming moet komen. Een van de gebruikersbehoeftes was, om een transportschema te kunnen opstellen op basis van de callsheets en planning. De huidige versie van het platform biedt deze mogelijkheid niet aan, echter zou dit wel een goede toevoeging zijn op het geheel. De meeste informatie die nodig is om een schema samen te stellen is al verwerkt in het platform.

De informatie die nodig is om een schema op te stellen is :

Het adres van de locatie of set;

De crewleden die vervoerd moeten worden zullen opgenomen moeten zijn in het platform.

En de planning om de tijden in het schema te verwerken.



3 VORM

In deze paragraaf zal ik de vorm waarin de applicatie ontwikkeld moet worden bespreken. Er zijn twee mogelijkheden die gebruikt kunnen worden, maar het advies is om een native applicatie te ontwikkelen in tegenstelling tot een web-based applicatie. De onderbouwing voor beide keuzes zal hier toegelicht worden, mocht het anders uitgewerkt willen worden.

WEB-BASED APPLICATION

Een web-based applicatie is een web applicatie die te allen tijden te benaderen is met een browser via het internet. Het mobiele apparaat dat hiervoor gebruikt wordt is niet belangrijk, echter zal het ontwerp van de applicatie zich wel moeten verlengen voor de verschillende maten in beeldschermen.

Het voordeel van deze manier van uitwerken is dat hij cross-platform compatible is. Applicaties zoals deze maken gebruik van de view-port die aangeeft welke beeldresolutie op het moment gebruikt worden. Vanaf dat moment zal het platform zichzelf naar de juiste grootte schalen om ervoor te zorgen dat het makkelijk te gebruiken is. Programmeurs hoeven maar een applicatie te ontwerpen en te ontwikkelen, waardoor de productie kosten minimaal gehouden kunnen worden.

De gebruikers zullen bij deze vorm de applicatie niet te hoeven installeren. Hij zal via een URL te benaderen zijn.

Naast de gebruikers gemakken zijn er ook enkele nadelen die deze vorm met zich mee brengt. Web-based applicaties krijgen namelijk geen toegang tot alle hardware and software van het apparaat. Zo is het niet mogelijk om de camera functie te gebruik om foto's te maken. In het huidige prototype is het invoeren van informatie ook niet verwerkt maar zou eventueel bij een tweede versie wel kunnen. Dit advies zal in het volgende hoofdstuk besproken worden.

NATIVE APPLICATION

Een native applicatie is een programma dat speciaal ontworpen en ontwikkeld is voor een specifiek besturingssystemen. Bijvoorbeeld Apple iPhone maakt gebruik van IOS (8.1.2) en Andriod georiënteerde apparaten maken gebruik van ANDROID 5.0 Lollipop op dit moment. Gebruikers zullen een applicatie moeten downloaden via de app store of Play store.

Een groot voordeel van native applicaties is het offline toegang hebben tot het platform, echter moet hij wel verbinding hebben met het internet voor inhoudelijke updates. Ook kan er gebruik gemaakt worden van alle functionaliteiten die het apparaat biedt, in tegenstelling tot de web-based applicatie waar dat niet mogelijk is.

Een nadeel van deze vorm is het verplicht moeten installeren van de applicatie voor dat hij gebruikt kan worden en bij het ontwikkelen en ontwerpen van het platform moet rekening gehouden worden met de vele verschillende apparaten.

KEUZE

Het advies dat ik uit wil brengen is om voor een native applicatie te kiezen. De meerwaarde van deze vorm is het lokaal opslaan van informatie voor offline gebruik. De web-based versie zal ook informatie kunnen opslaan maar zal niet bruikbaar zijn bij offline gebruik.

Het platform zal in deze vorm ook gebruik kunnen maken van alle functionaliteiten die de mobiele telefoon te bieden heeft. Bijvoorbeeld de camera, beweging censor en lokaal opslaan van informatie.

4 ADVIES

In deze paragraaf zal ik een advies uitbrengen over het ontwerp. Met dit advies kan er een tweede prototype ontwikkeld worden dat nog beter aansluit bij de gebruikersbehoeftes.

CONCLUSIE

Het advies Dat ik uit wil brengen is om een tweede prototype uit te werken. Het ontwerp en de functionaliteiten sluiten naar mijn expertise en volgens de testresultaten goed aan bij de gebruiker. Zo kan de gebruiker alle informatie die het platform te bieden heeft ook via de mobiele applicatie opzoeken. Ondanks dat de eerste versie van het ontwerp enkel gefocust is op het uitlezen van de informatie, is er geen verandering nodig om het invoeren mogelijk te maken.

Deze optie is wel opgenomen als gebruikersbehoefte en zal ook verwerkt moeten gaan worden om meer uit de applicatie te halen. Het biedt de gebruiker de mogelijkheid om op locatie of onderweg aanpassing te maken waardoor alle crewleden up-to-date blijven van de ontwikkelingen binnen het project. Een mogelijk uitwerking hiervan zou zijn om een bewerk knop aan de boven of onderzijde van het scherm te plaatsen. De juiste positie zal getest moeten worden bij de gebruiker.

De vorm waarin de applicatie ontwikkeld zal moeten worden is native. Deze vorm biedt de gebruiker de mogelijkheid om gebruik te maken van alle functies van de mobiele telefoon. Een voorbeeld van deze meerwaarde is: Een locatiescout zou in de tweede uitwerking van de applicatie een foto kunnen toevoegen om nog specifiekere informatie op te kunnen slaan.

Als laatste toevoeging op mijn advies zou het uitwerken van een visuele 'Tour', die de gebruiker de functionaliteiten en bewegingsvrijheid van de applicatie laat zien. Op deze manier weet de gebruiker direct hoe de applicatie gebruikt moet worden zonder dat hier te veel tijd aan besteed zal moeten worden.



EXTERNE BIJLAGE F
VOORTGANGSVERSLAG

VOORTGANGSVERSLAG

19 december 2014 is mijn begeleidster Joyce Beumer langs geweest bij mijn afstudeerbedrijf Sin die gevestigd is in Den Haag op de Pastoorswarande 60. Ik heb Joyce het bedrijf laten zien en mijn werkplek waar ik de komende 17 weken zal werken. Na de rondleiding zijn we aan tafel gegaan met mijn bedrijfsmentor Reinier Hamel. Joyce heeft zichzelf tijdens dit gesprek geïntroduceerd en verteld over het afstudeerproces dat ik zal doorlopen. Om Joyce beter kennis te laten maken met Reinier Hamel en wat Sin doet heeft hij zichzelf hierna geïntroduceerd. Nadat dit besproken was hebben wij het over mijn afstudeeropdracht gehad. Er werd gevraagd hoe het met mij ging qua proces maar ook de ervaringen met het bedrijf. Over mijn stageplek was ik zeer te spreken maar op dat moment minder over de opdracht. Die week ben ik tijdens mijn onderzoeksfase tegen een probleem aangelopen en ik had mijn twijfels over het doorzetten van het traject. Samen met Joyce en Reinier hebben wij gesproken over de kansen en de mogelijkheden die er nog lagen voor mij. Joyce gaf aan dat het zelfs een mooi toevoeging is en er goede resultaten uit kunnen komen, mits ik de juiste aanpak hanteer.

Tijdens het gesprek heb ik goed geluisterd naar de mogelijkheden die de situatie mij te bieden had. Mede door dit gesprek heb ik de dag erna gekozen om door te gaan met mijn afstudeerproject. Ik zou alleen er wel voor moeten zorgen dat de doelstelling en resultaten aansluiten bij het project dat ik zou gaan onderzoeken of uitwerken. Hoe ik dit ga doen moet nog onderzocht worden maar ik ga de uitdaging wel aan.

Na het afronden van het gesprek hebben we nog even na gepraat over school en het werk van Sin. Ik was blij dat het gesprek goed verliep en weer vertrouwen heb gekregen in het afronden van het project.