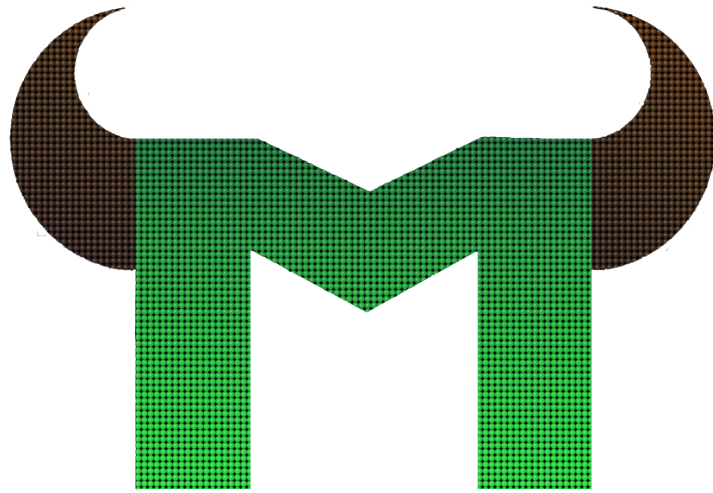


# Functioneel Ontwerp



**Projectleden:**

Jeffrey Pieksma  
Michael Bakker  
Ruben Droogh  
Patrick Kuiper  
Bart van Hoorn

## Versiebeheer

Versie	Datum	Omschrijving	Auteur	Status
0.1	12-10-2016	Start	Team Moniteur	Concept
0.5	30-11-2016	Bijwerken	Team moniteur	Concept
				Afgerond



# Index

<b>Versiebeheer</b>	<b>1</b>
<b>Index</b>	<b>2</b>
<b>Inleiding</b>	<b>3</b>
Algemeen	3
Achtergrond	3
<b>Sitemap</b>	<b>4</b>
<b>Scenario's / flowcharts</b>	<b>5</b>
Inloggen	5
Registreren	6
Wachtwoord vergeten	7
Project aanmaken	8
<b>MoSCoW analyse</b>	<b>9</b>
<b>Beschrijving functionaliteit</b>	<b>10</b>
Header	10
Grafiek	10
Filters	11
Algemene statistieken	11
Uitgebreide statistieken	12
Home	13
Opties scherm	14
Project aanmaken scherm	15
Inlogscher	15
Registreren scherm	16
Wachtwoord vergeten scherm	16
Wachtwoord veranderen scherm	17



# Inleiding

## Algemeen

Dit document is het functioneel ontwerp van de Monitool. Hierin worden alle onderdelen voor een functioneel ontwerp besproken, zoals de structuur van de website en de schermontwerpen met de bijbehorende functies. Alles omtrent functioneel ontwerp wordt hier zo duidelijk mogelijk beschreven. Dit gebeurt zodat bij de uitwerking van de tool alles vlekkeloos verloopt en er geen onduidelijkheden zijn.

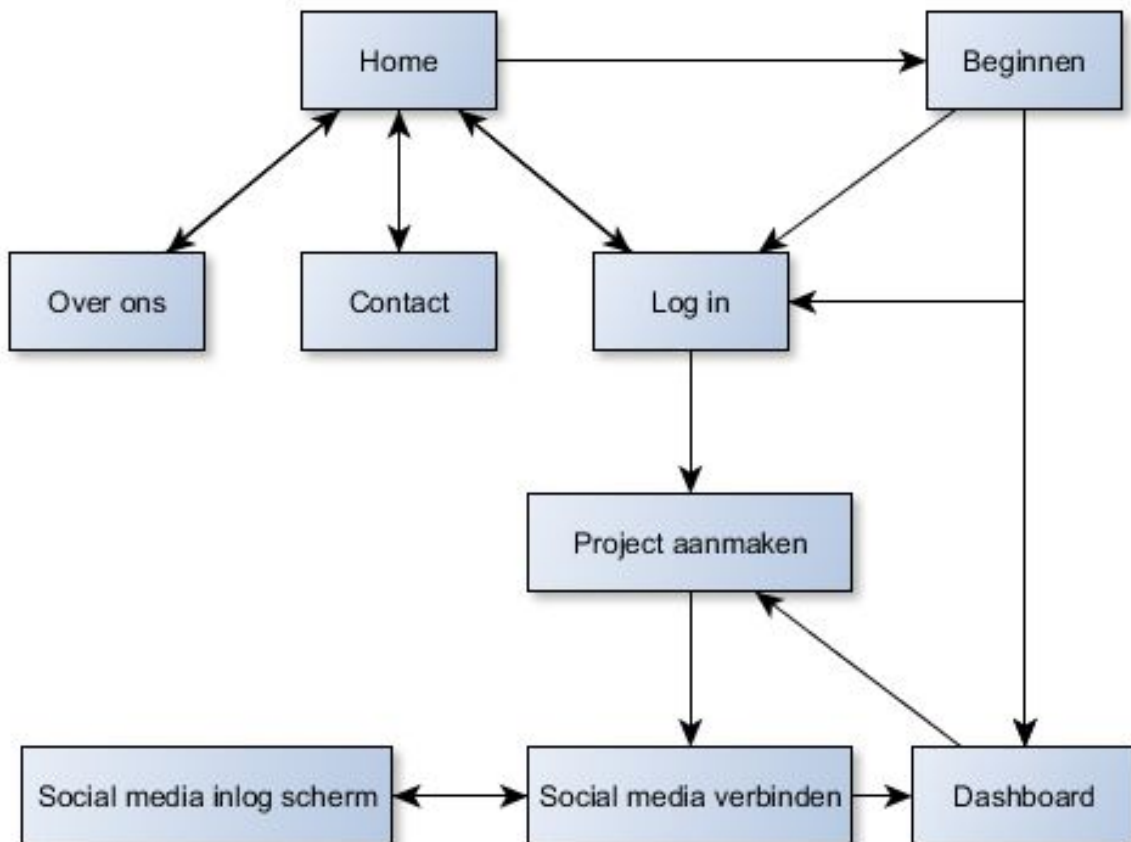
## Achtergrond

Team Monitaur heeft de opdracht gekregen om voor de minor Transmedia Storytelling een tool te ontwikkelen waarmee verschillende social media platformen in de gaten gehouden kunnen worden. Aan het team de taak om die tool op te gaan leveren.



# Sitemap

Om de structuur in kaart te brengen is er een sitemap gerealiseerd. Hierop zijn alle pagina's van de site te zien en is in kaart gebracht hoe de gebruiker van de ene pagina naar de andere komt.

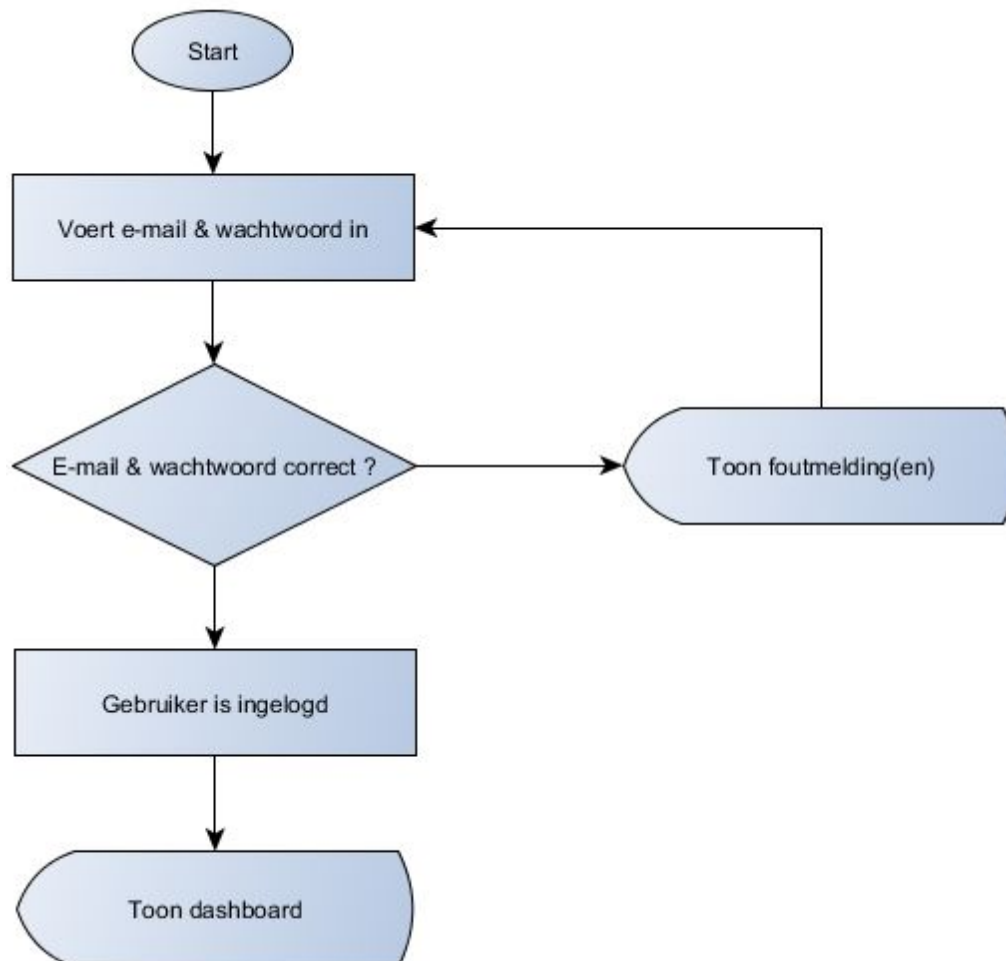


## Scenario's / flowcharts

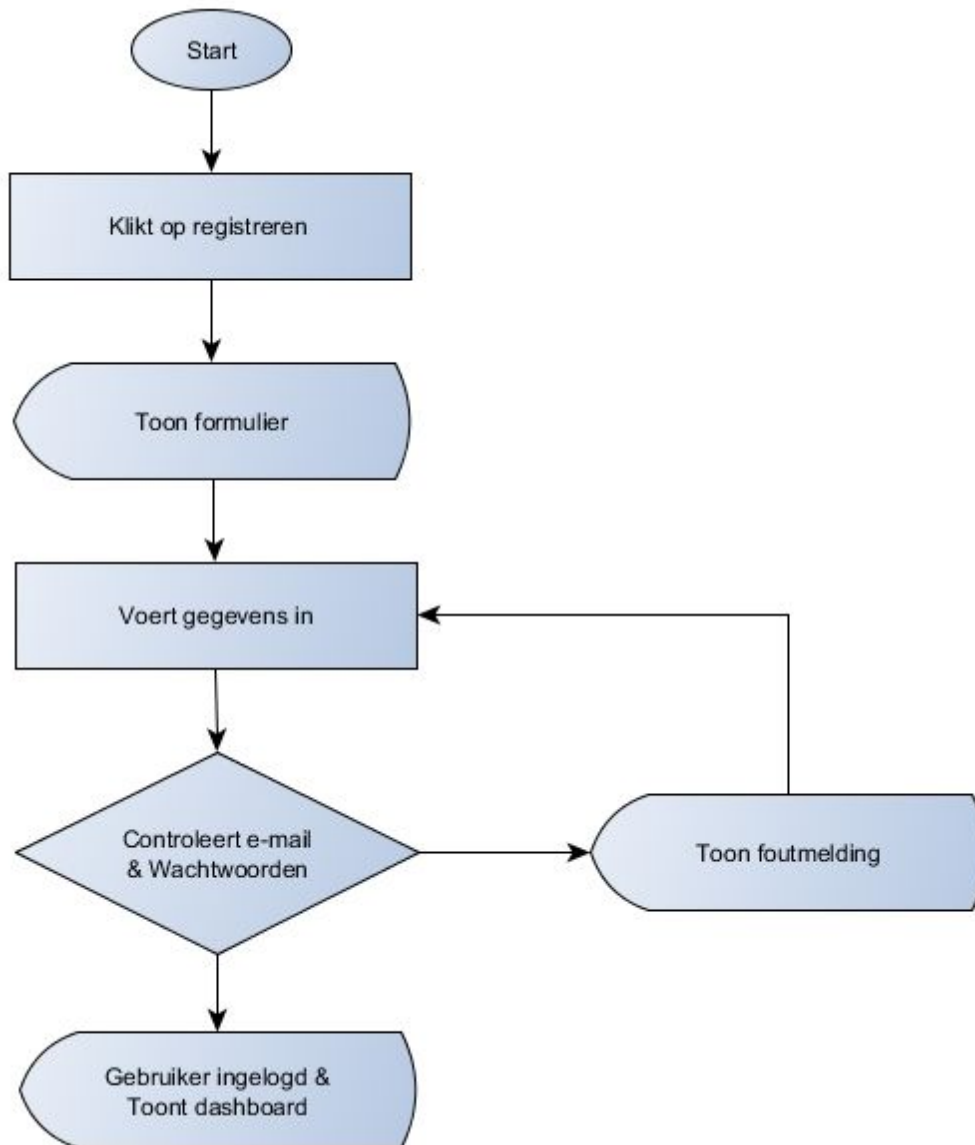
Een scenario is een beschrijving van de mogelijke 'flow' van de eindgebruiker door de website. Met behulp van scenario's krijgt de lezer een duidelijker beeld van de eindgebruiker en diens behoefte. Daarnaast geeft dit houvast voor de programmeurs, die de flow gaan bouwen.

Er zijn scenario's gemaakt voor: inloggen, registreren, wachtwoord vergeten en project aanmaken.

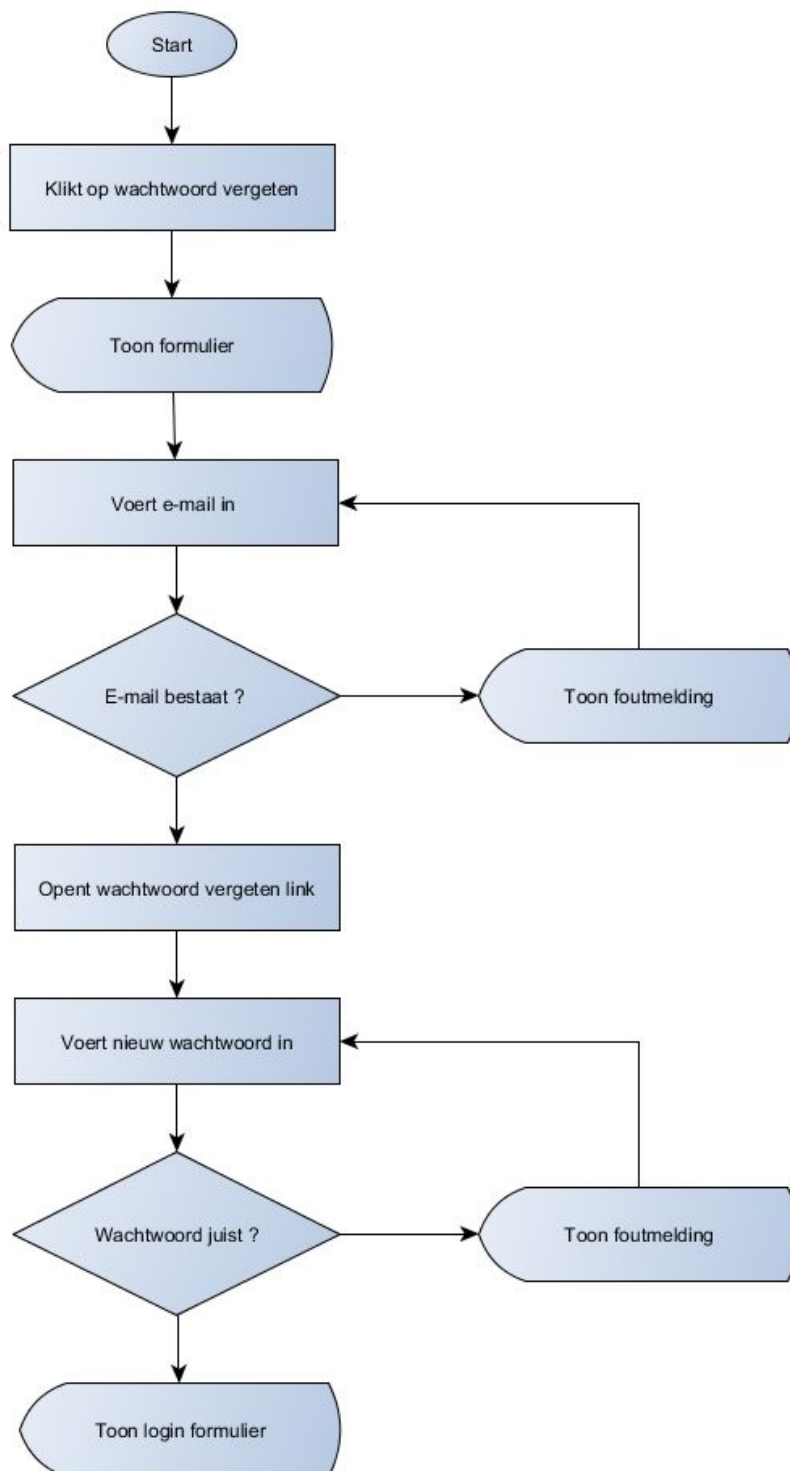
### Inloggen



## Registreren

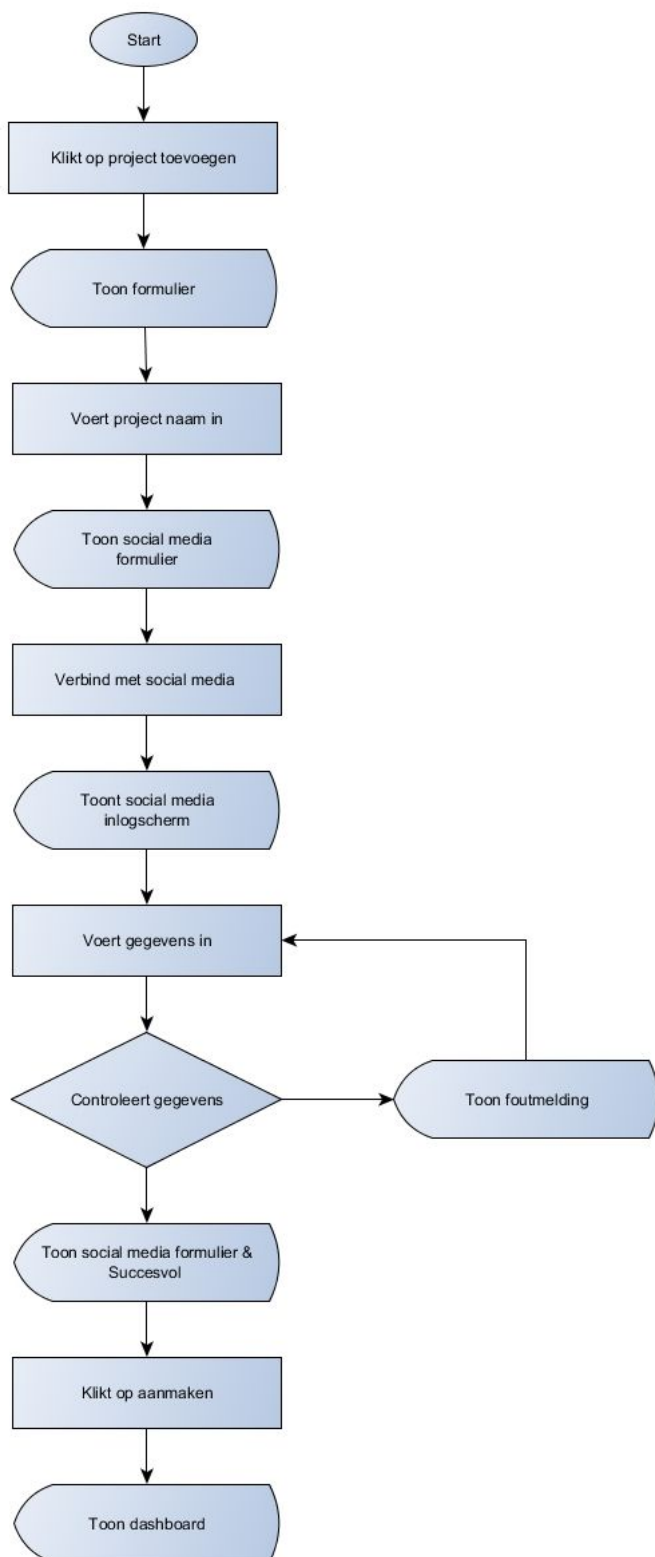


## Wachtwoord vergeten





## Project aanmaken



## MoSCoW analyse

Om de eisen en wensen van de opdrachtgever in kaart te brengen heeft Team Monitaur een MoSCoW analyse opgesteld.

Facebook API	Mobile responsive	Twitter API	Mobiele app
Youtube API	Meerdere projecten	Snapchat API	Onoverzichtelijke data weergave
Inlogsysteem, registreren en wachtwoord vergeten	Emotionele lading	Vimeo API	Reclame
Verbinden met social media	Eén pagina toepassing	Berichten posten via de tool	Heel veel menu's
Per 'post' een grafiek (wanneer je erop klikt)	Handmatig items toevoegen aan tijdlijn	Items doorlinken naar social media (launchpad)	Geluid
Per 'post' extra details wanneer je erop klikt	Meerdere projecten	Dashboard naar eigen wensen aanpassen	Trage animaties
Grafiek verloop hele project	Meest actieve personen (1% / heavy contributors)	Instagram API	Lange laadtijden
Algemene statistieken overzicht (overall)		Sublime scroll overview	Lastige UI
Instellingen (accounts linken, weergave, etc)		Hamburger menu	Gimmicks
Dashboard		Widgets	Bugs
Tijdlijn op chronologische wijze in kaart brengen		Geografische map	
Gebruiksvriendelijke UI en UX		Agenda om berichten in te plannen	
Meerdere filter opties			
Project aanmaken			



# Beschrijving functionaliteit

Hier worden de functies en knoppen van de wireframes van de verschillende onderdelen van de Monitool beschreven.

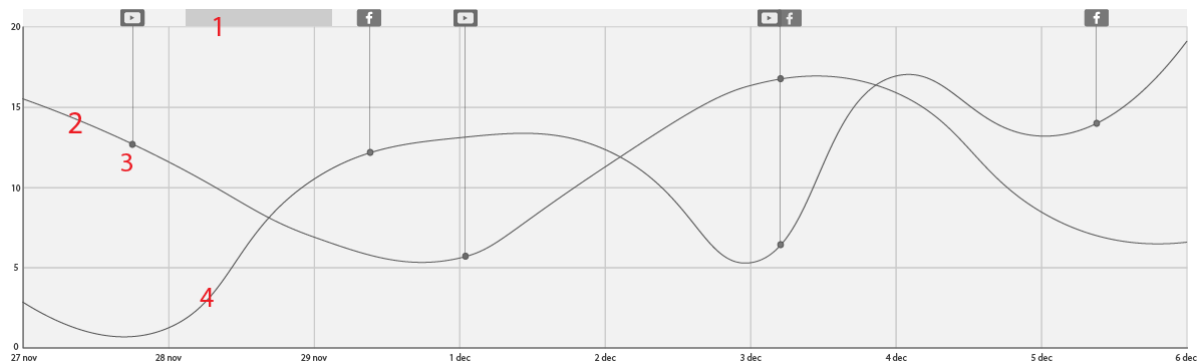
## Header



- 1 - Logo Monitool
- 2 - Accountnaam met dropdown menu. Bevat opties:
  - Terug naar dashboard
  - Uitloggen
- 3 - Knop naar help-scherm
- 4 - Knop naar opties-scherm

## Grafiek

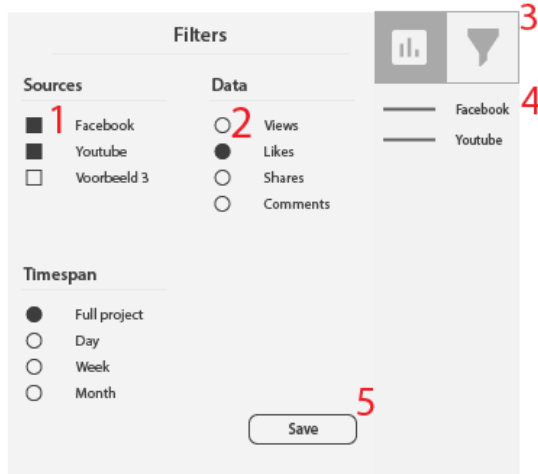
Dit is de hoofd grafiek van de Monitool, hier worden de statistieken getoont aan de hand van de filter preset. De bolletjes in de grafiek tonen een social media post op een specifieke datum. Op dit item kan worden gedrukt, waarna er meer specifieke informatie tevoorschijn komt onder de grafiek. Met de horizontale scrollbalk kan de gebruiker verschuiven naar rechts en links.



- 1. Scrollbalk om te bewegen in de grafiek
- 2. Youtube lijn
- 3. Een punt die een post aangeeft
- 4. Facebook lijn

## Filters

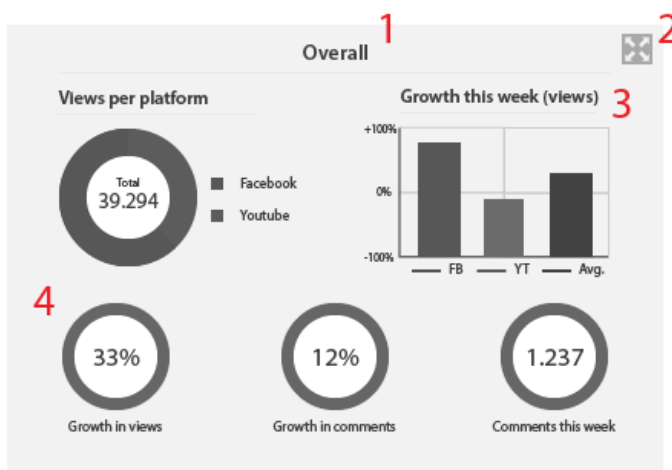
Wanneer de gebruiker op het filter icoon heeft gedrukt, valt dit scherm over de grafiek heen. Wanneer er filters zijn geselecteerd en er op "save" wordt gedrukt gaat het scherm weg en komt het grafiek weer in beeld.



1. Checkboxes worden aangegeven met een vierkant vakje
2. Radio buttons worden aangegeven met een rondje
3. Toon/verberg filters
4. Een legenda
5. De save knop om de wijzigingen op te slaan

## Algemene statistieken

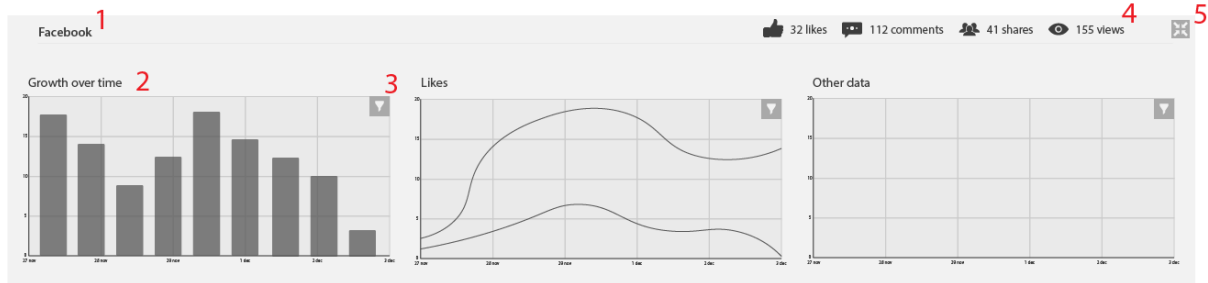
Wanneer er op een bolletje in de grafiek is geselecteerd komt dit scherm tevoorschijn. Iedere afbeelding in de wireframe stelt een grafiek aan met specifieke informatie over bijvoorbeeld de likes of views van een social media bericht.



1. Titel van info-paneel. Dit kan bijvoorbeeld "Facebook", "Youtube" of "Overall" zijn. Het geeft aan waar de data van is
2. Het uitschuiven om meer informatie te kunnen zien
3. Week-overzicht
4. Overzicht van belangrijke data

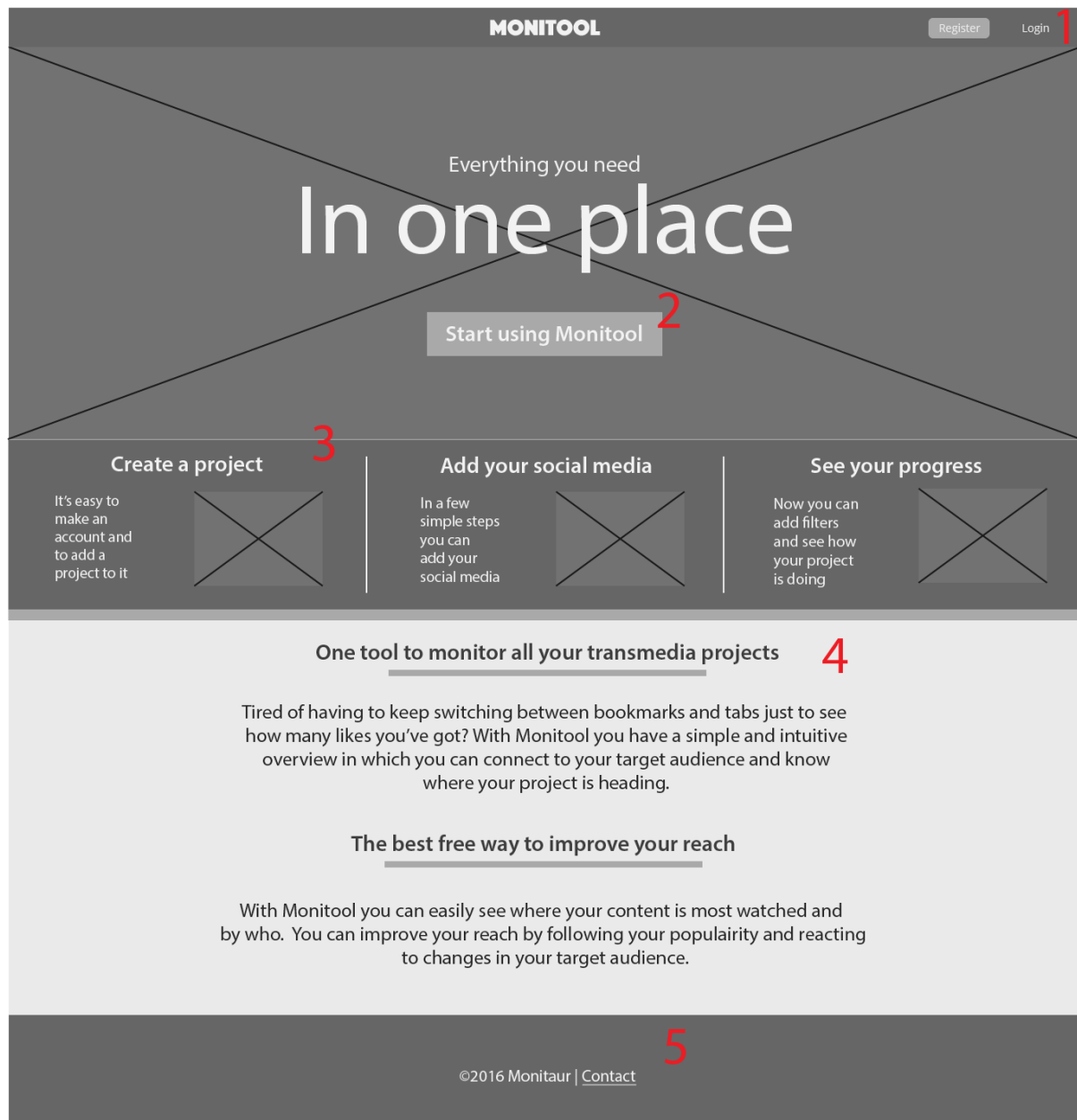
## Uitgebreide statistieken

Wanneer op de “paneel uitbreiden” knop wordt gedrukt wordt het paneel groter. Dan zal het er als volgt uitzien:



1. Geeft aan waar de informatie over gaat
2. Een grafiek met informatie. De titel geeft aan waar de informatie over gaat
3. Hiermee kan de grafiek worden aangepast naar wens
4. Hier wordt kort de meest belangrijke informatie weergegeven
5. Als hier op wordt gedrukt wordt het paneel weer kleiner

## Home



1. Hier kan men naar de login en registreren pagina. De "register" knop is duidelijker gemaakt omdat mensen gemotiveerd moeten worden om een account aan te maken
2. Met deze knop kan men snel beginnen met de Monitool. Als er nog niet ingelogd is, gaat de link naar de login pagina. Als men al wel ingelogd is, gaat de link naar het dashboard
3. Hier wordt kort samengevat weergegeven hoe makkelijk het is om aan de slag te gaan met de Monitool, met afbeeldingen om het duidelijker te maken
4. Hier worden de goede punten van de Monitool benoemd. Dit is om mensen te overtuigen om de Monitool te gaan gebruiken
5. Dit is de footer met een aangegeven copyright van Team Monitaur



## Opties scherm

Er zijn verschillende opties die aangepast kunnen worden in een project. Deze staan op de opties pagina waar via de header op gekomen kan worden. Het is ingedeeld in blokken. In elk blok staat een andere categorie.

1. In dit blok staan de opties voor het gebruikersaccount. Hier kan de naam veranderd worden en het wachtwoord.
2. In dit blok staan de opties voor het weergeven van het project.
3. Dit zijn de socialmedia opties. Hier kunnen account ge- en ontkoppeld worden. De access token moet hierbij ook worden ingevoerd.
4. Dit is informatie over het product en enkele overige opties.
5. De knop om de wijzigingen op te slaan.
6. Deze link gaat naar de help-pagina, waar men kan zien hoe ze bepaalde access tokens kunnen verkrijgen.
7. Hier worden de gebruiksvoorwaarden weergegeven. Er kan gescrolled worden om meer te kunnen zien.
8. Met deze knoppen kan men het project resetten of verwijderen. Deze staan apart van de andere opties om te voorkomen dat men er per ongeluk op klikt. Er wordt ook een "weet je het zeker?" scherm getoond als er op gedrukt wordt.



## Project aanmaken scherm

Hier kan het project gekoppeld worden aan het account. Ook kan er social media accounts gekoppeld worden. Men kan hier komen nadat een account is aangemaakt en wanneer men een oud project verwijderd heeft.

1. Vul hier projectnaam in
2. Per social media een blok. Als er op geklikt wordt, ga je naar een inlogpagina
3. Als een account gekoppeld is, wordt dit aangegeven met een vinkje
4. Opslaan en naar het project gaan

## Inlogscherf

Wanneer op de "start using Monitool" knop op de homepage geklikt wordt en men nog niet ingelogd is, komt men op de login pagina. Dit is ook het geval wanneer men op de "login" knop rechts bovenin de homepage klikt.

1. Vul hier het mailadres in
2. Vul hier het wachtwoord in. Dit wordt als stipjes weergegeven.
3. Als het wachtwoord vergeten is, kan men hier op drukken. Dan ga je naar de wachtwoord vergeten-pagina





## Registreren scherm

Op dit scherm kan met een account aanmaken. Een account is nodig om een project aan te maken. Men kan op dit scherm komen door op de knop "registreren" te klikken rechtsboven op de homepage. Ook is deze knop aanwezig op de login pagina.

### Register to create a project

The registration form is titled "Register to create a project". It contains four input fields: "Name", "E-mail", "Password", and "Confirm password". Below these fields are two buttons: "Register" and "Cancel". Red numbers 1 through 6 are placed next to each field and button respectively.

1. Vul hier projectnaam in
2. Vul hier email in
3. Vul hier het wachtwoord in
4. Hier wordt het wachtwoord nog eens ingevuld, om zeker te weten dan met het goed invult
5. Klik hier om verder te gaan naar het aanmaken van een project
6. Klik hier om terug te gaan naar de homepage

## Wachtwoord vergeten scherm

Wanneer op de knop "wachtwoord vergeten?" wordt geklikt op het login scherm, gaat men naar de wachtwoord vergeten pagina. Men vult het emailadres in dat aan hun account gekoppeld is. Vervolgens zullen ze een mail ontvangen met instructies om het wachtwoord aan te passen.

### Forgot password

The "Forgot password" form is titled "Forgot password". It contains one input field labeled "E-mail". Below this field are two buttons: "Send" and "Cancel". Red numbers 1, 2, and 3 are placed next to the field and buttons respectively.

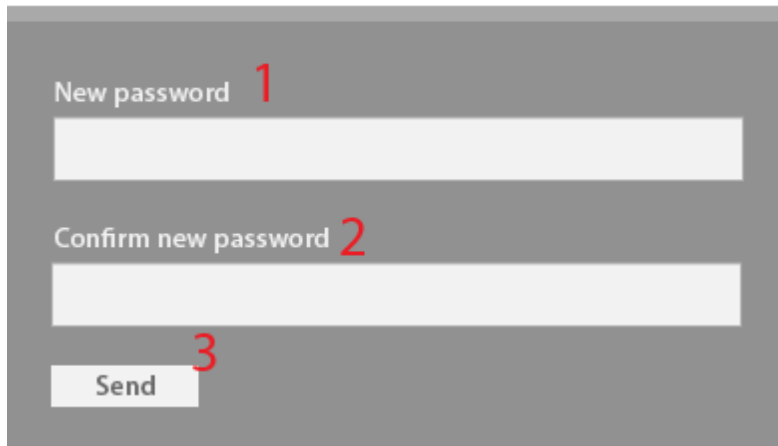
1. Vul hier het e-mailadres in
2. Klik hier om de mail te versturen. Wanneer het mailadres niet bekend is in de database komt een error in beeld.
3. Klik hier om terug te gaan naar de login pagina.



## Wachtwoord veranderen scherm

Via de link die men ontvangt via de mail kan men op de wachtwoord veranderen pagina komen.

### Forgot password



The image shows a 'Forgot password' form with a grey background. It contains two text input fields and a 'Send' button. Red numbers 1, 2, and 3 are placed next to the labels and the button respectively to indicate the sequence of steps.

New password **1**

Confirm new password **2**

**3** Send

1. Vul hier het nieuwe wachtwoord in
2. Om zeker te zijn dat het wachtwoord correct is ingevuld, wordt het hier nog eens ingevuld
3. Klik hier om door te gaan naar het dashboard