

Onderzoek Optimalisatie Portfolio

Portfolio



Student Thom Schneider
Student Nr. 463133
Versie 1

Inhoud

Inleiding	3
CMD Onderzoeksmethodes	3
Double Diamond model.....	3
Wat houdt gebruiksvriendelijkheid in?	4
Wat zijn de belangrijkste kenmerken van gebruiksvriendelijkheid?	4
Welke onderdelen moeten geoptimaliseerd worden op mijn oude portfolio?	5
Hoe kan ik mijn code efficiënter maken?	5
Hoe kan ik testen of iets gebruiksvriendelijk is?	6
Conclusie.....	6

Inleiding

In dit document ga ik onderzoek doen naar hoe ik mijn oude portfolio gebruiksvriendelijker maak, ook wil ik gaan kijken naar hoe ik mijn code efficiënter kan gaan gebruiken. Ik wil dit onderzoek gaan doen zodat ik met behulp van deze resultaten mijn portfolio op een gebruiksvriendelijkere manier kan ontwerpen.

In dit gebruiksvriendelijkheid onderzoek wil ik antwoord krijgen op de volgende vragen:

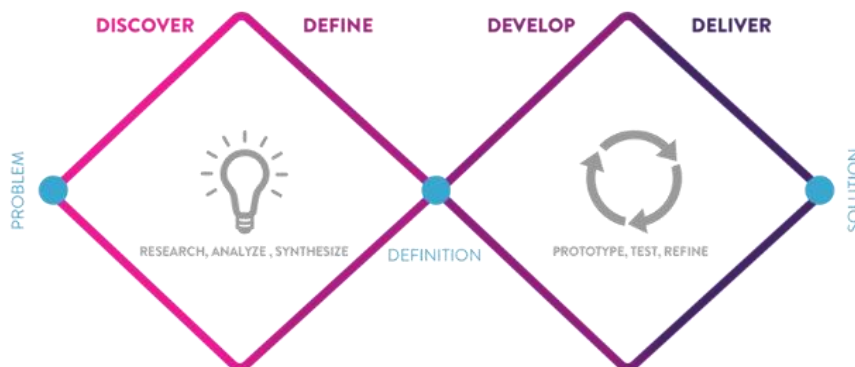
- Wat houdt gebruiksvriendelijkheid in?
- Wat zijn belangrijke kenmerken van gebruiksvriendelijkheid?
- Welke dingen zijn niet gebruiksvriendelijk op mijn oude portfolio?
- Hoe kan ik mijn code efficiënter maken?
- Hoe kan ik testen of iets gebruiksvriendelijk is?

CMD Onderzoeksmethodes

Tijdens mijn stageproject ga ik de CMD-onderzoeksmethode gebruiken. Ik heb voor deze methode gekozen omdat het een goede manier biedt om de verschillende overeenkomsten tussen onderzoeksmethoden te begrijpen, zodat ik een geschikte methode of combinatie van methodes kan kiezen.

Double Diamond model

Voor dit project ga ik het double diamond model gebruiken, het double diamond model is een ontwerp kader dat vaak wordt gebruikt in de creatieve industrie en het productontwerp om het ontwerpproces te structureren en te visualiseren. Ik heb voor dit model gekozen omdat ik hierdoor een duidelijke structuur krijg van wat ik allemaal moet gaan doen in de toekomst.



Wat houdt gebruiksvriendelijkheid in?

Usability, ofwel gebruiksvriendelijkheid, geeft aan hoe makkelijk bezoekers informatie kunnen vinden op een website. Effectiviteit en efficiëntie zijn hierbij belangrijk. Een gebruiksvriendelijke website/app is eenvoudig en snel in gebruik, wat tijd en ergernis bespaart. Bijvoorbeeld, een contact- of bestelformulier moet duidelijke aanwijzingen en beschrijvingen bevatten om foutloos de juiste informatie in te kunnen vullen.

Wat zijn de belangrijkste kenmerken van gebruiksvriendelijkheid?

Overzichtelijkheid

Een gebruiksvriendelijk systeem is overzichtelijk. Dit betekent dat er een heldere menustructuur is waarbij de belangrijkste functies van het systeem direct zichtbaar zijn. Kerntaken zijn dus niet weggestopt in pull downs of submenu's.

Impressie

Hoe intuïtiever een systeem is des te meer de gebruiker het systeem als gebruiksvriendelijk zal ervaren. De bediening moet consequent zijn. Oftewel, door alle onderdelen van het CMS moet bij voorkeur zoveel mogelijk dezelfde werkwijze, look & feel en/of navigatiemethodiek gebruikt zijn.

Herkenbaarheid

Door gebruik te maken van globale iconen en symbolen herkent de gebruiker sneller wat de achterliggende functie van de feature is.

Eenvoud

De bediening moet voor iedereen, bij voorkeur zo snel mogelijk, te begrijpen zijn. Idealiter zonder dat hier een vooropleiding voor noodzakelijk is.

Clicks

Een efficiënt menu zorgt ervoor dat de gebruikers zo min mogelijk clicks hoeven te doen om het doel te bereiken.

Logica en Samenhang

Logica en samenhang is essentieel voor een goede gebruikservaring van de software. Een gebruiker moet snel door de verschillende onderdelen van een systeem kunnen navigeren op een manier die voor hem of haar logisch aanvoelt. [\[1\]](#)

Welke onderdelen moeten geoptimaliseerd worden op mijn oude portfolio?

Omdat ik voor mijn nieuwe portfolio mijn oude portfolio wil gaan hergebruiken, ben ik gaan kijken naar welke onderdelen minder gebruiksvriendelijk zijn zodat ik deze kan verbeteren op de nieuwe website. Omdat de logica en samenhang van mijn oude portfolio goed is, ga ik daar vrij weinig aan veranderen. Een goede feature die ervoor zorgt dat de samenhang goed is zijn de breadcrumbs, deze zorgen ervoor dat de gebruiker kan zien waar hij zich in de website bevindt. Verder is eenvoud en clicks ook een kenmerk dat goed terug te zien is in mijn oude portfolio, er staan duidelijk CTA's zodat de gebruikers makkelijk kunnen navigeren.

De kenmerken die ik minder zie terug komen zijn, herkenbaarheid en impressie. Dit komt omdat ik soms een aantal images/icons gebruik die niet zo universeel zijn. Dit kun je vooral zien bij de socials die linksboven in de pagina staan. Hierdoor wordt dit portfolio ook een stuk minder intuïtiever omdat de gebruiker dan moet gaan nadenken over waar de link naartoe gaat.

Hoe kan ik mijn code efficiënter maken?

Omdat ik een oud portfolio wil hergebruiken, ben ik in de code gedoken om te zien hoe deze in elkaar zat. Ik realiseerde me al snel dat ik er niet veel van begreep, bijvoorbeeld omdat ik veel verschillende klassen creëerde die niet werden gebruikt of stijlen aanmaakte die niets deden. Ik merkte ook dat de code niet erg efficiënt was omdat ik elke keer dezelfde stijl aan een andere klas toevoegde.

Daarom heb ik nu ook gekozen om met Sass te werken, Sass is een preprocessor van de codetaal CSS. Sass voegt extra functies en mogelijkheden toe aan CSS, waardoor het gemakkelijker wordt om stijlbladen te schrijven en te onderhouden. Sass biedt verschillende functies, zoals variabelen, nesting, mixins en modules, waardoor CSS-code herbruikbaar, beter leesbaar en gemakkelijker te onderhouden wordt. Hierdoor kan het ontwikkelproces van webpagina's sneller en efficiënter verlopen. Een van de belangrijkste functies van Sass is variabelen. Hiermee kun je waarden toewijzen aan een variabele en deze vervolgens op verschillende plaatsen in het stijlblad hergebruiken. Dit maakt het eenvoudig om bijvoorbeeld kleuren en lettertypen op een centrale plek te beheren en aan te passen.

Nesting is een andere functie die Sass biedt. Hiermee kun je CSS-regels nesten binnen andere CSS-regels, waardoor de hiërarchie van het document duidelijker wordt. Dit maakt het gemakkelijker om de CSS-code te lezen en te begrijpen. [\[2\]](#)

Hoe kan ik testen of iets gebruiksvriendelijk is?

Er zijn veel verschillende onderzoeksmethodes om de gebruiksvriendelijkheid van iets te meten, om zo bottlenecks te kunnen identificeren. Het nadeel hiervan is dat het trekken van conclusies grotendeels wordt gebaseerd op aannames.

Hieronder staan een aantal onderzoeksmethodes die toepasselijk zijn voor dit project:

Expert scan

Het systeem wordt door experts bekeken en beoordeeld op een aantal, vooraf gedefinieerde, onderdelen. Denk hierbij aan laadsnelheid, structuur en vindbaarheid.

Prototyping

Een versimpelde versie van de website bijvoorbeeld een moodboard, wireframe of concept wordt voorgelegd aan een testpersoon of testgroep. De bevindingen worden geanalyseerd om het eindproduct waar nodig bij te schaven.

Usability onderzoek

Een uitgebreide test waarin bijvoorbeeld een focus-group wordt gevraagd een specifieke handeling uit te voeren, zoals bijvoorbeeld het bestellen van een product. Op basis van kwalitatief veldonderzoek wordt onderzoek gedaan naar de bottlenecks van het systeem. Het eindresultaat is een rapport met aanbevelingen op basis van klantbehoeftes. Deze verbeteringen maken de website voor de gebruikers tot een omgeving waar ze geholpen worden en zorgen voor een verhoogde conversie. [\[3\]](#)

Conclusie

Na het uitvoeren van dit onderzoek om mijn oude portfolio website te optimaliseren, is gebleken dat er verschillende verbeteringen mogelijk zijn om de website effectiever te maken. De voorgestelde optimalisaties variëren van het verbeteren van de navigatie en de gebruikerservaring tot het aanpassen van de visuele elementen en het verbeteren van de inhoud. Door deze verbeteringen door te voeren, zal de website aantrekkelijker en gebruiksvriendelijker zijn voor bezoekers, en tegelijkertijd voor mijn professionele uitstraling.

Bronnenlijst

1. *8 Usability Testing Methods That Work (Types + Examples)*. (n.d.).
<https://www.hotjar.com/usability-testing/methods/>
2. Gupta, M. (2018, June 12). *Nine Ways to Write the Best SASS Code*. OpenSense Labs.
<https://opensenselabs.com/blog/tech/nine-ways-write-best-sass-code>
3. Lederer, O. (2022, December 20). *5 criteria om te checken of je website gebruiksvriendelijk is*. Finalwebsites.
<https://www.finalwebsites.nl/gebruiksvriendelijke-website/>