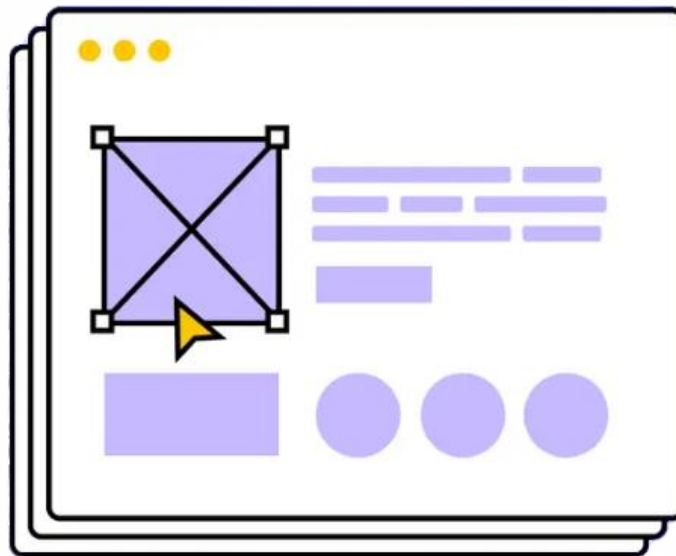


# Portfolio Website Wireframe



**Studentnaam: Brent van Malsen**

**Studentnummer: 4852869**

**Klas: P-DB02**

**PCN: 507960**

**Versie: 1.0**

**Datum: 06-03-2023**

## Versiebeheer

Versienummer	Datum	Auteur	Veranderingen
0.1	04-03-2023	Brent van Malsen	Document opmaak gegeven, begonnen aan onderzoek naar wireframe.
0.2	05-03-2023	Brent van Malsen	Wireframe gemaakt, verder gegaan met documentatie.
1.0	06-03-2023	Brent van Malsen	Inleiding en reflectie geschreven, bibliografie gemaakt, documentatie afgerond, document compleet gemaakt.

# Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	2
1. Inleiding.....	3
2. Interactief wireframe met Figma .....	4
3. Bibliografie.....	9
4. Reflectie .....	10

# 1. Inleiding

## **Waar gaat dit verslag over?**

In dit verslag laat ik mijn stappen zien in het maken van een wireframe voor mijn portfolio website. Ik schrijf per pagina een toelichting en ik gebruik hierbij afbeeldingen om het duidelijker te maken. Ik heb bronnen gebruikt om kennis op te doen over wireframes, deze bronnen zijn terug te vinden richting het einde terug te vinden in een bibliografie. Ik vertel wat een wireframe is, waarom ik er eentje maak en wat de indeling van mijn portfolio website gaat zijn. Ik sluit het verslag af met een reflectie waarin ik vertel wat ik heb geleerd.

## 2. Interactief wireframe met Figma

### **Wat is een wireframe?**

Een wireframe is een visueel hulpmiddel voor het ontwikkelen van een website. Een wireframe is als het ware een bouwtekening voor de website waarmee je makkelijker kunt beginnen met het indelen van de functionaliteiten. Wanneer je een logische volgorde gebruikt in het maken van een website is het makkelijker om een goed resultaat te krijgen. Je begint bijvoorbeeld eerst met het maken van een wireframe, gevolgd door een design. Wanneer deze 2 dingen in orde zijn kun je over gaan naar het daadwerkelijk programmeren van de website. Een wireframe is een schematische tekening van een website waarbij je nog geen kleuren toevoegt. Je voegt zo min mogelijk detail toe en de focus ligt vooral op het uitdenken van de layout en de functionaliteiten die je terug wilt laten komen in de website. In een wireframe gebruik je een aantal standaard elementen op bepaalde functionaliteiten aan te duiden. Bij een afbeelding gebruik je bijvoorbeeld een kruis en bij tekst gebruik je dikgedrukte lijntjes. Bij de andere elementen kun je een vierkant of rechthoek gebruiken met daarin tekst. (Wikipedia, 2023) (Vetdigital, 2023)

### **Waarom maak ik een wireframe?**

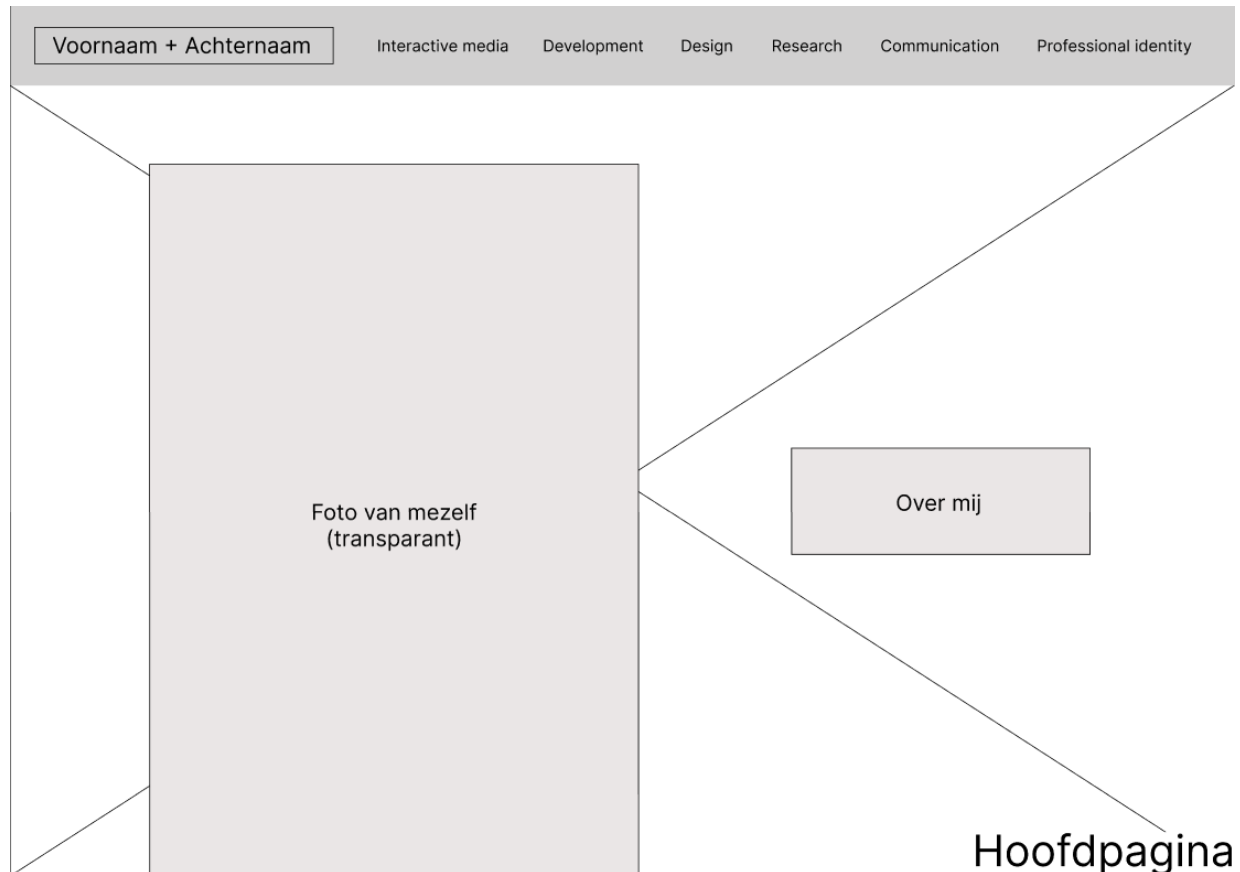
Ik maak een wireframe zodat ik een goede structuur heb bij het maken van mijn website. Allereerst begin ik met het maken van een wireframe, hierna maak ik een bijhorend design en daarna begin het met het programmeren. Wanneer ik direct zou zijn begonnen met programmeren zou ik voor mezelf geen duidelijke richting hebben voor waar ik naartoe wil werken, en duurt het dus veel langer. Dit zelfde geldt ook voor het design. Wanneer ik klaar ben met mijn wireframe ga ik ook het design hierin verwerken. Het is heel moeilijk om het design pas te gaan maken terwijl je al bezig bent met het programmeren van de website. Verder maak ik ook een wireframe zodat ik feedback op mijn layout en functionaliteiten kan vragen aan de docenten. Mocht ik een goede tip krijgen kan ik achteraf dan altijd nog een aanpassing in mijn ontwerp maken.

### **Indeling van mijn portfolio website**

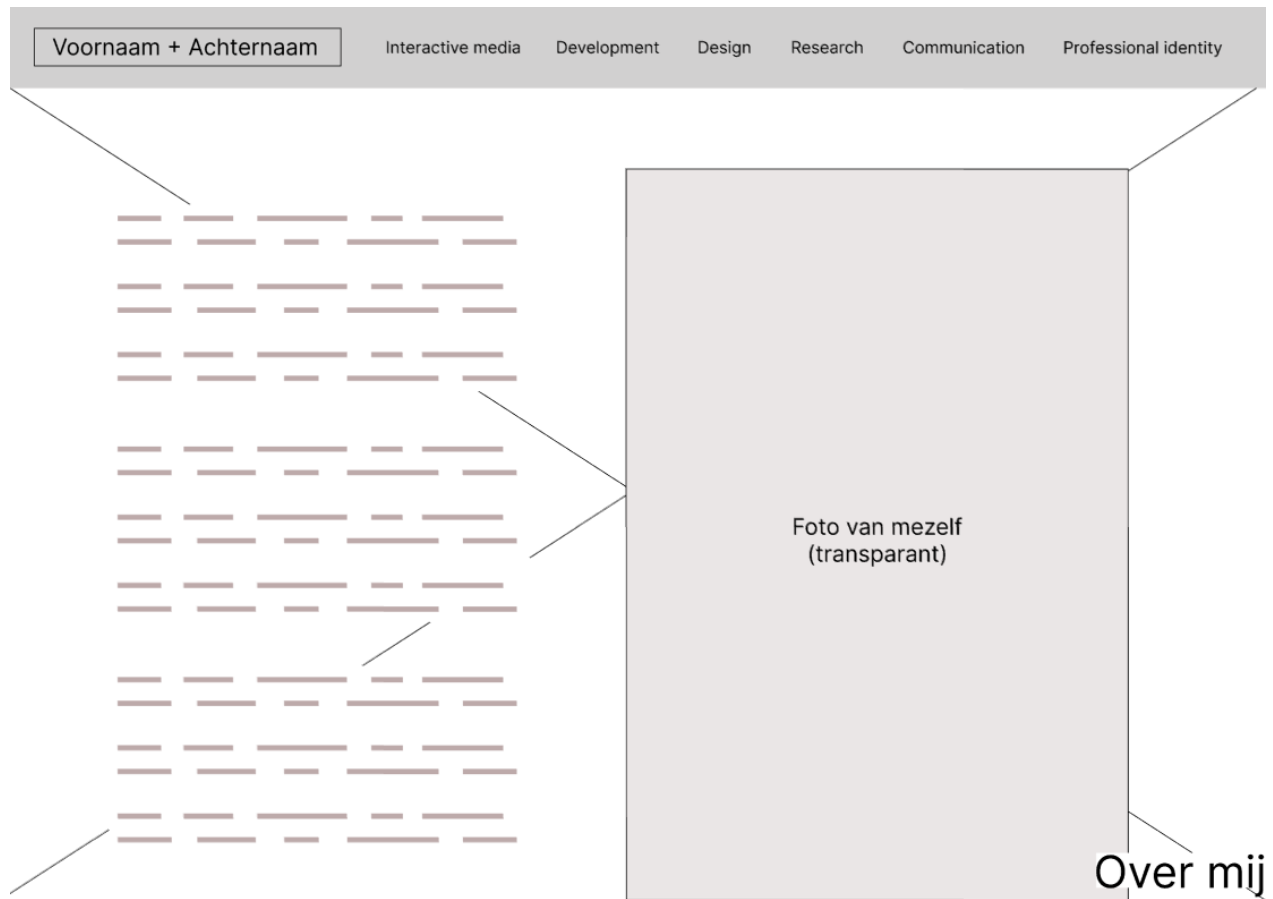
Ik heb ervoor gekozen om een hoofdpagina te maken waarop er een stukje te lezen is over mezelf. Buiten de homepagina om zijn er 6 pagina's met ieder 1 van de 6 leerdoelen van dit semester. Op deze pagina's kun je vervolgens een werkstuk aanklikken die ik heb gemaakt om er vervolgens meer informatie over te kunnen lezen. Ook wil ik in mijn portfolio website kunnen verwijzen naar mijn bestanden en wil ik dus ook een downloadknop of een URL naar een pdf bestand invoegen zodat mijn docenten voor meer informatie altijd het betreffende bestand kunnen openen. Voor nu gaan de pagina's voor mijn werkstukken dezelfde indeling hebben omdat ik nog moeilijk kan inschatten welke indeling het beste en mooiste gaat zijn voor welk leerdoel. Mijn idee is om kort een stukje te vertellen over wat ik heb gedaan per werkstuk en wat ik hiervan geleerd heb. Vervolgens vertel ik dat het volledige verslag ook nog terug te zien is door te klikken op de knop. Op de hoofdpagina voeg ik ook een afbeelding van mezelf toe met een transparante achtergrond. Wanneer een lezer op 'Over mij' klikt is het de bedoeling dat mijn afbeelding naar de rechterkant van het scherm beweegt en tekst tevoorschijn komt.

## Hoe ziet mijn wireframe eruit?

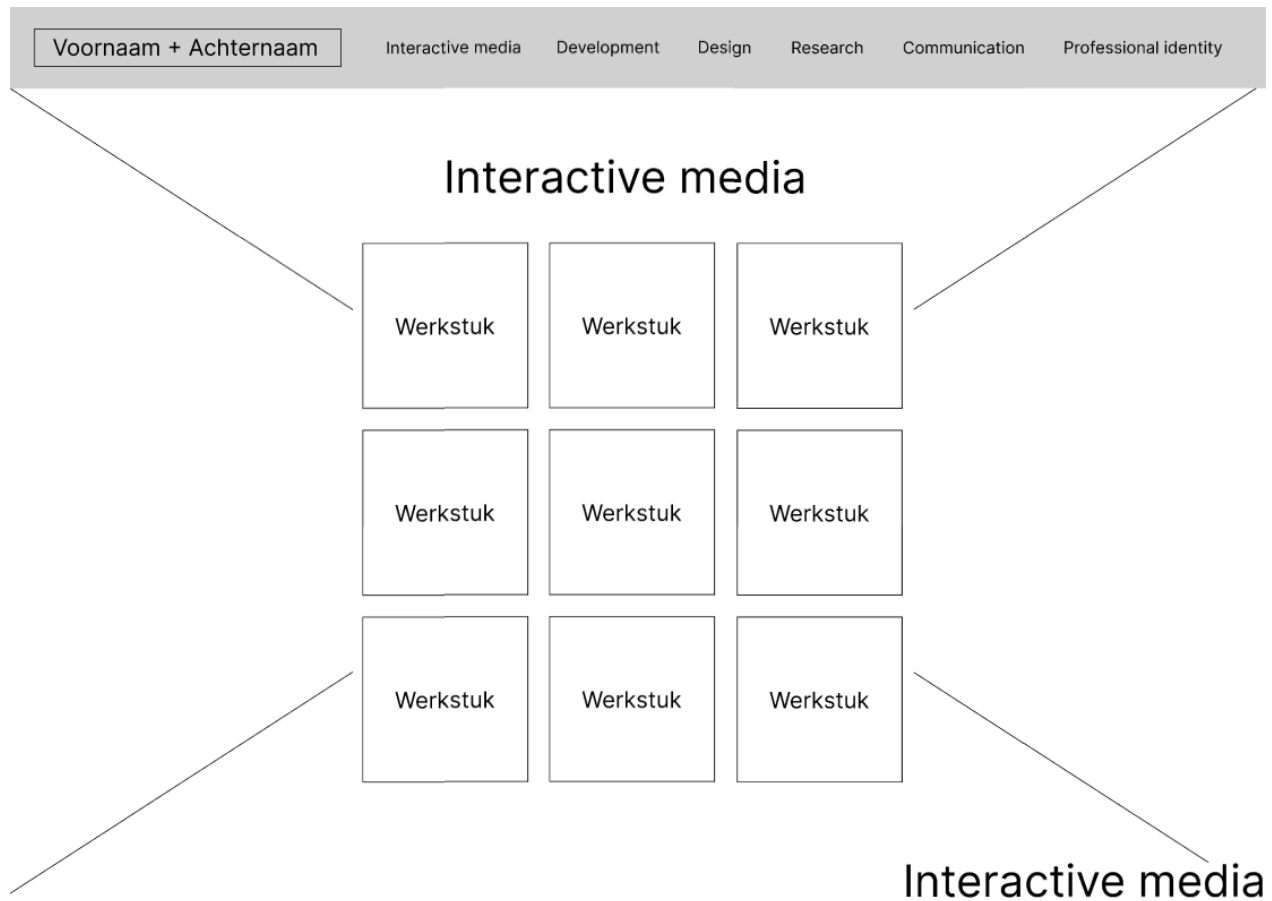
Ik ben begonnen met het maken van een hoofdpagina. Op deze hoofdpagina is een afbeelding van mezelf te zien met aan transparante achtergrond. Aan de rechterkant van het scherm is een 'Over mij' knop te zien die je naar een pagina brengt met daarop informatie over mij. Je kunt altijd terugkomen op deze hoofdpagina door op mijn naam te klikken die links in de navigatiebar te vinden is. In deze navigatiebar vind je de 6 leerdoelen van dit semester. Op de onderstaande afbeelding is te zien hoe mijn hoofdpagina eruit dient komen te zien:



In de rechterkant van de navigatiebalk zijn de leerdoelen te vinden die ieder een eigen pagina hebben. Je ziet momenteel 9 vakjes maar dit kan uiteindelijk verschillende gaan zijn per leerdoel. Dit is afhankelijk van hoeveel werkstukken ik heb per leerdoel. Wat je ook ziet is dat de pagina's nu allemaal op het scherm passen zonder te scrollen. In de realiteit zul je zien dat er ook een scroll wiel aan de rechterkant komt te zitten omdat sommige grote werkstukken niet op 1 viewport gaan passen. Wanneer je een werkstuk aanklikt kom je op de werkstuk pagina waarin ik toelicht hoe ik rekening heb gehouden met de criteria van de leerdoelen. Ook laat ik hierbij afbeeldingen zien om het nog wat duidelijker te maken, hier kom ik zo nog op terug. Wanneer je in de bovenstaande afbeelding op 'Over mij' klikt is mijn idee om de afbeelding naar rechts te laten schuiven terwijl er tekst verschijnt aan de linkerkant van de pagina. Ook hier kun je weer terugkeren naar de hoofdpagina door te klikken op mijn naam in de navigatiebalk. Op de volgende afbeelding is te zien hoe de 'Over mij' pagina eruit ziet:

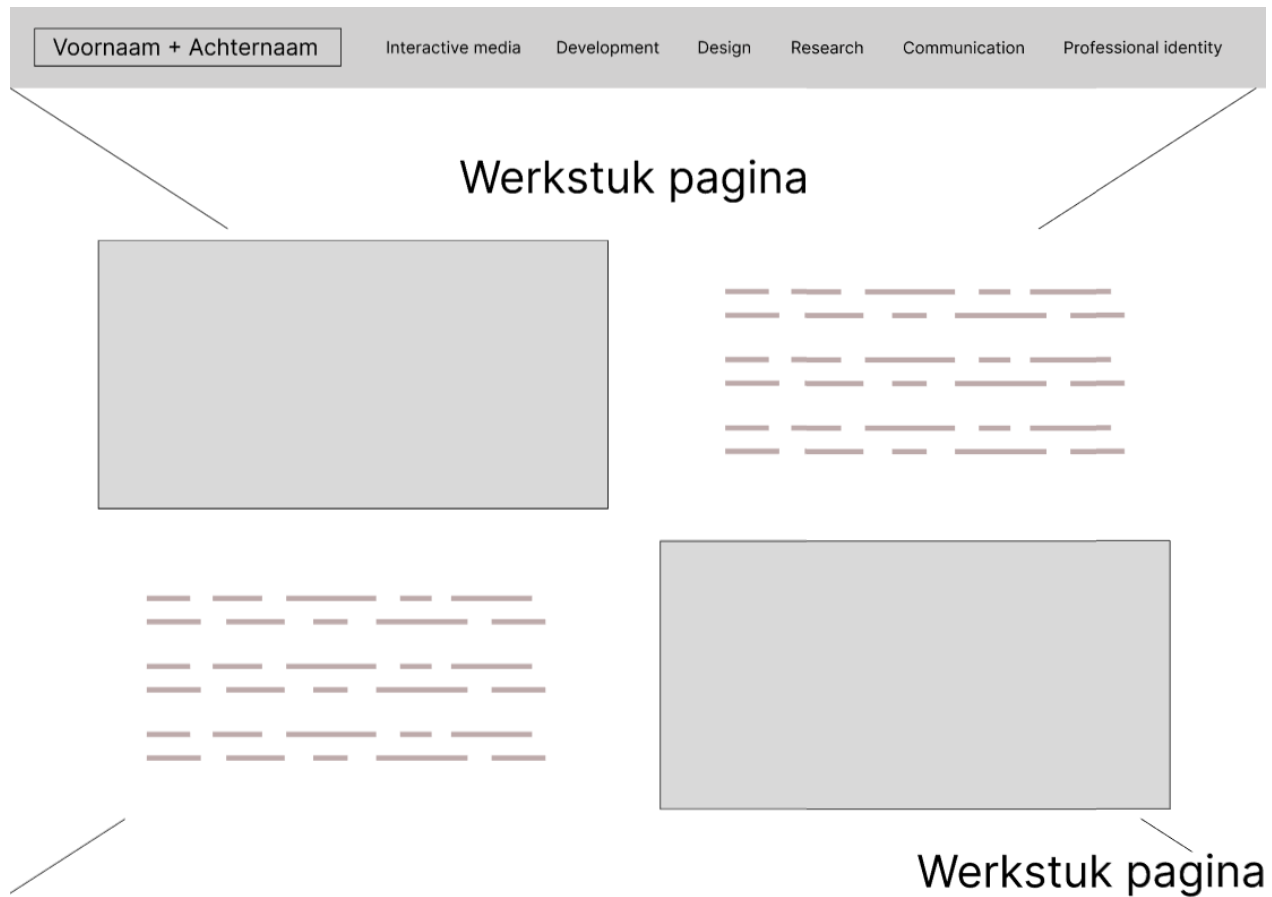


Wanneer je op de 'Over mij' pagina komt is de afbeelding die eerst links stond met een animatie naar rechts geschoven. Tegelijkertijd verschijnt er tekst aan de linkerkant waar eerst de afbeelding te zien was. Mocht de pagina uiteindelijk niet groot genoeg zijn dan werk ik verticaal verder naar beneden. Ik zat er eerst aan te twijfelen om nog een social media kanaal er aan toe te voegen, ik heb hier uiteindelijk niet voor gekozen omdat een portfolio intern is en alleen voor de docenten en mezelf. Vanaf deze pagina kun je weer terug naar de hoofdpagina maar je kunt er ook voor kiezen om een leerdoel aan te klikken. Op de volgende pagina is te zien hoe dit ziet:



Op bovenstaande afbeelding is de pagina te zien waarbij je een keuze kunt maken uit verschillende werkstukken die ik gemaakt heb. Ik wil op ieder vakje een mooi plaatje plaatsen die refereert naar de bijbehorende opdracht. In dit geval heeft het wireframe voor alle leerdoelen 9 vakjes, in de realiteit kan het ook zo zijn dat bepaalde leerdoelen juist meer of minder vakjes zullen hebben. Mochten het er meer dan 9 zijn dan maak ik de pagina verticaal langer. Wanneer je een werkstuk aanklikt kom je op de inhoudspagina terecht, deze pagina is te zien op de onderstaande afbeelding.





Op de bovenstaande pagina voeg een afbeeldingen en stukken tekst toe van de opdracht waar ik aan gewerkt heb. Ik schrijf hier een korte samenvatting over de opdracht en ik leg uit wat het nu ervan was. Ook vertel ik erbij wat ik geleerd heb en verwijs ik voor de volledige documentatie naar bijvoorbeeld het Word bestand. Deze pagina zal voor de werkstukken per leerdoel enigszins verschillend zijn. Omdat ik nu nog niet precies weet hoe ik de werkstukken ga vormgeven op de website heb ik ervoor gekozen om deze universele pagina te maken. Ik weet namelijk nog niet wat er verwacht wordt per leerdoel, ik weet ook niet of development op deze manier werkt. Ik voeg bij deze pagina's allemaal ook nog een passende achtergrond toe, deze zal per leerdoel verschillend zijn.

### 3. Bibliografie

- Frankwatching. (2023, - -). *Wireframes, de bouwtekening van een website*. Opgehaald van Frankwatching: <https://www.frankwatching.com/archive/2009/11/23/wireframes-de-bouwtekening-van-een-website/#:~:text=In%20de%20wireframes%20worden%20zaken,Wireframes%20van%20een%20bekende%20zoekmachine.>
- Partout. (2023, - -). *Wat zijn wireframes en waarom gebruiken we deze?* Opgehaald van Partout: <https://www.partout.nl/blog/wat-zijn-wireframes-en-waarom>
- Vetdigital. (2023, - -). *Wat is een wireframe en hoe maak je er een?* Opgehaald van Vetdigital: <https://vetdigital.nl/kennis-delen/blogs/wat-is-een-wireframe-en-hoe-maak-je-er-een>
- Wikipedia. (2023, Februari 20). *Website wireframe*. Opgehaald van Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Website\\_wireframe](https://en.wikipedia.org/wiki/Website_wireframe)

## 4. Reflectie

### **Wat heb ik geleerd?**

Ik heb verschillende dingen geleerd over het maken van een wireframe. Zo ben ik allereerst te weten gekomen wat een wireframe is, en wat er niet of wel in terug hoort te komen. Denk bijvoorbeeld aan het markeren van afbeeldingen en het gebruiken van lijntjes voor tekst. Ik weet nu dat een wireframe gebruikt wordt als bouwtekening voor een website, ook weet ik dat het design hierin minimaal moet blijven. Wanneer je bijvoorbeeld al icoontjes of andere design elementen gaat gebruiken kan een klant altijd zeggen dat hij of zij het niet mooi vind, terwijl het nog helemaal niet bij het design hoort. Ook ben ik verder handig geworden met het programma Figma. Nu ik mijn wireframe af heb kan ik hierna gaan beginnen aan het maken van een design. Vóór dat ik dit doe ga ik feedback vragen op mijn wireframe en noteer ik de feedback in Feedpulse.