

Website ontwerpen en pitchen

Leerjaar 1, Periode 2, Project 3

Alfa-college © 2015

Auteur: André Pape & Rob Sieljes
Projectverantwoordelijke: André Pape & Rob Sieljes

Samenvatting

In dit project leer je een website ontwerpen. Door middel van schetsen en een moodboard breng je de wensen van de klant in kaart. Dit vertaal je in een functioneel ontwerp. Uiteindelijk maak je je visueel ontwerp compleet met een wireframe, sitemap en een mock-up om de klant het visuele resultaat te laten zien. Dit presenteert je aan de opdrachtgever.

Inhoudsopgave

1	Introductie	3
1.1	Reden achter dit project	3
1.2	Kerntaken en werkprocessen	3
1.3	Thema	3
1.4	Doelstellingen	3
1.5	Voorkennis	4
1.6	Versiebeheer	4
2	Beoordeling	5
2.1	Algemeen	5
2.1.1	Beoordelingspunten die niet van toepassing zijn	5
2.2	Vakbeoordeling	5
2.3	Cesuur	6
2.4	Herkansingsmogelijkheden	6
3	Globale planning	7
3.1	Beschikbare tijd	7
3.2	Overzicht	7
4	Literatuur en programmatuur	8
4.1	Verplichte leerstof	8
4.2	Naslagwerk	8
4.3	Programmatuur	8
4.4	Voorbeelden / presentaties	8
A	Casus Pitch een website voor I-Cars	9
A.1	Logboek	9
A.2	Inleiding	9
A.2.1	De opdracht	9
A.3	Dit project stap voor stap	9
A.4	Op te leveren producten	10
A.5	Tips	10

Lijst van tabellen

1.1	Versiebeheer	4
2.1	Beoordelingspunten die niet van toepassing zijn	5
2.2	ICT vakken die van toepassing zijn	5
3.1	Globale planning	7

1.1 Reden achter dit project

Als applicatieontwikkelaar is het belangrijk dat je de wensen en eisen van een opdrachtgever om kunt zetten in een ontwerp. Dit doe je in een functioneel en visueel ontwerp.

Ook leer je hoe je moet presenteren voor een opdrachtgever.

1.2 Kerntaken en werkprocessen

De volgende kerntaken en werkprocessen uit het kwalificatiedossier Applicatieontwikkelaar zijn van toepassing op dit project:

- Kerntaak 1: Ontwerpen van applicaties
 - Werkproces 1.1: Stelt de vraag en/of informatiebehoefte vast
 - Werkproces 1.2: Maakt een plan van aanpak
 - Werkproces 1.3: Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp
 - Werkproces 1.5: Richt een ontwikkelomgeving in

1.3 Thema

Het ontwerpen en pitchen van een website over zelfrijdende auto's.

1.4 Doelstellingen

In dit project leer je:

- Projectmatig werken
- Website ontwerpen
- Website pitchen
- Behoeft van de klant in kaart brengen

1.5 Voorkennis

Voor dit project heb je projectkennis nodig.

1.6 Versiebeheer

Datum	Auteur	Opmerkingen
05-11-2015	Rob Sieljes / André Pape	Eerste versie

Tabel 1.1: Versiebeheer

2

Beoordeling

2.1 Algemeen

Voor dit project wordt het projectbeoordelingsformulier N4 gebruikt.

2.1.1 Beoordelingspunten die niet van toepassing zijn

De punten zoals genoemd in tabel 2.1 zijn voor dit project niet van toepassing.

Beoordelingspunt	Opmerkingen
2.4	Bespreking Technisch Ontwerp
2.5	Bespreking Test-plan
5.2	Gebruik juiste gereedschap
5.3	Gebruik juiste materialen
9.1 - 9.4	Technisch Ontwerp
10.1 - 10.5	Testplan
11.1 - 11.8	Realisatie

Tabel 2.1: Beoordelingspunten die niet van toepassing zijn

2.2 Vakbeoordeling

De ICT vakken zoals genoemd in tabel 2.2 zijn voor dit project van toepassing.

Vak
Skills
HTML
Linux
Server
ECDL
Datacommunicatie

Tabel 2.2: ICT vakken die van toepassing zijn

2.3 Cesuur

Voor dit project kun je maximaal 26 punten halen. De cesuur is 23 punten. Je moet dus minimaal dat aantal punten halen om het project met een voldoende af te ronden. Daarnaast moet je alle ICT vakken met een voldoende afronden.

2.4 Herkansingsmogelijkheden

Ieder onderdeel van het project mag je eenmaal herkansen. Van de ICT vakken mag je per periode van 10 weken twee vakken herkansen.

Globale planning

3.1 Beschikbare tijd

Voor dit project hebt je 4 weken de tijd.

3.2 Overzicht

Tabel 3.1 toont het weekoverzicht van dit project.

Neem deze planning over in je agenda!

Week	Activiteit
1	Kick-off
	Plan en voer je oriëntatiegesprek
	Lever je oriëntatieverslag in
	Logboek bijhouden
2	Ontwerpen
	Schrijf je functioneel ontwerp
	Ontwerp je visueel ontwerp (denk aan alle onderdelen)
	Logboek bijhouden
3	Het visueel ontwerp afmaken
	Lever je visueel en functioneel ontwerp in en bespreek dit met je opdrachtgever
	Bereid de pitch voor
	Logboek bijhouden
4	Pitch en presentatie
	Logboek bijhouden

Tabel 3.1: Globale planning

Literatuur en programmatuur

4.1 Verplichte leerstof

- Dit projectboek
- HTML boeken
- Linux lesbrieven
- Skills lessen
- Project documenten op actie (Oriëntatiesverslag, Functioneel ontwerp, Visueel ontwerp)
- Checklist documenten op actie
- ECDL boeken
- Datacommunicatie boek

4.2 Naslagwerk

N.v.t.

4.3 Programmatuur

- Photoshop
- Office
- Browser

4.4 Voorbeelden / presentaties

Voorbeelden, presentaties, handleidingen en checklists zijn te vinden na de les op de “Actie” website.

Casus Pitch een website voor I-Cars

A.1 Logboek

Iedere les, en bij alles wat je doet moet je je logboek bij houden. Daarin schrijf je wat je hebt gedaan en hoeveel tijd dat je heeft gekost. Wees hierin specifiek en duidelijk. Noem alle onderdelen.

A.2 Inleiding

Het bedrijf I-Cars is een startende onderneming die gespecialiseerd is in zelfrijdende auto's onafhankelijk van het merk en type. Met andere woorden, deze importeur wil alle zelfrijdende auto's verkopen en dealer worden in het centrum van Nederland. Het bedrijf bevindt zich momenteel in Utrecht, maar mocht het succesvol blijken te zijn dan willen ze snel uit kunnen breiden. Om deze auto's goed in kaart te brengen, wil dit bedrijf per auto een website. Ze hebben het bedrijf 8086 gevraagd voor deze opdracht. Jij bent samen met je collega geselecteerd om voor dit bedrijf een website te ontwerpen en te pitchen met een zelfrijdende auto naar keuze.

A.2.1 De opdracht

Je pitched uiteindelijk een website over een zelfrijdende auto aan de hand van een visueel en functioneel ontwerp.

A.3 Dit project stap voor stap

Hieronder staan de stappen die je doorloopt om deze opdracht uit te voeren.

1. Je doet onderzoek naar zelfrijdende auto's en kiest samen met je collega een model
2. Met het gekozen model ga je naar de opdrachtgever (weet goed waar je het over hebt!) en vraagt wat er van je verlangd wordt
3. Tijdens dit gesprek, maak je een schets van de website aan de hand van de wensen van de opdrachtgever

4. Aan de hand van dit gesprek en deze schets maak je een voorstel (oriëntatieverslag). In dit voorstel komt dus de schets terug, maar ook een moodboard!
5. Als het voorstel is goedgekeurd ga je een functioneel ontwerp maken
6. Aan de hand van je voorstel en het functioneel ontwerp ga je nu visueel (dus niet technisch) de website ontwerpen. Dit houdt in dat je een wireframe (een plattegrond van de website) met daarbij een sitemap en een mock-up moet maken
7. Je probeert nu de website te verkopen aan de opdrachtgever met behulp van een presentatie (in powerpoint) waarin je ook goed uitlegt hoe je de website gaat hosten (denk hierbij aan de domeinnaam, webserver en dergelijke). In deze presentatie hebben jullie allebei een aandeel.

Het project is geslaagd als de opdrachtgever jullie pitch accepteert.

A.4 Op te leveren producten

- Oriëntatieverslag (met schetsen en moodboard)
- Functioneel ontwerp
- Visueel ontwerp (Wireframe, Sitemap & Mock-up)
- Pitch (maximaal 5 minuten)
- Logboek per week

A.5 Tips

- Plan goed, je hebt maar vier weken, let op: de laatste week is voor presentaties!
- Gebruik de checklists en de stap-voor-stap handleidingen!
- Controleer alle verslagen voordat je ze door de docent laat nakijken!
- Bekijk nog eens goed het beoordelingsformulier!
- Controleer of de functionaliteiten overeenkomen met het voorstel.
- Denk aan de verdeling bij de presentatie, iedereen doet wat!