

D&P Totaal

FIETSTECHNIEK

Deel: 1-2-3



- PM 1 Organiseren van een activiteit
- PM 2 Presenteren, promoten en verkopen
- PM 3 Een product maken en verbeteren
- PM 4 **Multimediale productie maken**

AFTEKENLIJST

Planning



In deze cursus maak je in totaal veertien praktijkopdrachten. Hierbij leer je de theorie. In totaal ben je zo'n zestig uur bezig met deze cursus.

Deze cursus bestaat uit drie delen.

In dit deel staat 1 praktijkopdracht. In de tabel staat hoe lang je ongeveer bezig bent met een opdracht. Soms ben je wat sneller en soms wat langzamer. Als je een onderdeel hebt afgerond kruis je dit onderdeel af.

Aftekenlijst		
Onderdeel	Benodigde tijd	Afgerond
Oriëntatie		
Praktijkopdrachten		
Website maken	6 uur	
Theorie		
Theorielessen website maken	30 minuten	
Extra		
Toetsen		

WEBSITES

Internet en websites



Internet

Internet is een netwerk waarbij computers en smartphones met elkaar in verbinding staan.

Met een website kun je snel klanten of volgers bereiken. Als je tegenwoordig als bedrijf geen website hebt doe je niet echt meer mee.

Er is een verschil tussen een website en een webpagina. Een webpagina is letterlijk één pagina op een website, bijvoorbeeld 'home' of 'contact'. Er zijn ook mensen die een website hebben van één pagina. Dit zie je vaak bij gratis diensten of websites waar niet veel informatie op verwerkt is. Het krijgt dan sneller een blog-achtig gevoel.

Jij gaat zelf een website maken. Dat doe je met het volgende stappenplan:

1. wensen en eisen (voor wie maak je de website en aan welke eisen moet de website voldoen?)
2. inspiratie en brainstorm
3. referenties zoeken
4. planning en begroting
5. schetsen en grof ontwerp
6. plan voorleggen aan de opdrachtgever
7. website maken
8. presenteren en evalueren

Vraag

1 Welke websites bezoek jij regelmatig? Schrijf er vier op.

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

Opbouw

Websites hebben vaak een vrij standaard opbouw. Dat is handig voor bezoekers, ze weten dan snel hun weg te vinden op je website. Natuurlijk kun je van de standaard opbouw afwijken, maar je moet daar wel een bewuste keuze in maken. Een andere opbouw kan namelijk zorgen voor verwarring bij de gebruiker.

Hierna zie je een afbeelding van een website met daarbij de namen van de verschillende onderdelen.

WENSEN EN EISEN

Stap 1 - wensen en eisen

In deze cursus maak je een website. Misschien moet je deze website voor een opdrachtgever maken, of misschien ben jij zelf de opdrachtgever.

Een website moet altijd voldoen aan een aantal eisen. Welke eisen dit zijn hangt natuurlijk af van het **doel** van de website. Er zijn verschillende doelen:

- Commercieel: het is de bedoeling dat met de website geld verdiend wordt. Een goed voorbeeld hiervan is een webshop.
- Educatief: de website is erop gericht je iets te leren.
- Vermaak: de website en de inhoud ervan is alleen bedoeld voor vermaak.



Welk doel heeft je website?

Een website kan meerdere doelen tegelijk hebben. Bijvoorbeeld een educatieve website waarop je met spelletjes (vermaak) iets leert, of een bedrijfspagina op Instagram. De Instagrampagina laat je iets leuks zien, maar is ook bedoeld om je iets te laten kopen of te laten zien wat voor tofs je kunt doen met een product.

Ook al heeft een website meerdere doelen, omschrijf deze zo duidelijk mogelijk. Verwerk alle wensen en eisen in de tabel hierna.

Denk goed na over de inhoud. Is jouw website commercieel? Dan heb je bijvoorbeeld een winkelwagentje nodig, een productengalerij en een FAQ (veel gestelde vragen). Dit zijn voorbeelden van **functionele eisen**. Het zijn functies, opties, die je toevoegt aan de website. Andere voorbeelden van functionaliteiten zijn:

- het aantal pagina's
- een kaart met locatie
- een menu
- thuisknop
- pictogrammen/links naar sociale media
- fotogalerij
- contactformulier
- zoekknop
- agenda
- nieuwsbrief
- chatfunctie



Rekening houden met wensen en eisen

Naast de functionaliteiten moet je ook bedenken hoe de website eruit moet zien: de vormgeving. Als je zelf mag bedenken hoe de website eruit gaat zien kun je deze eisen ook in de tabel invullen nadat je de brainstorm hebt gemaakt.

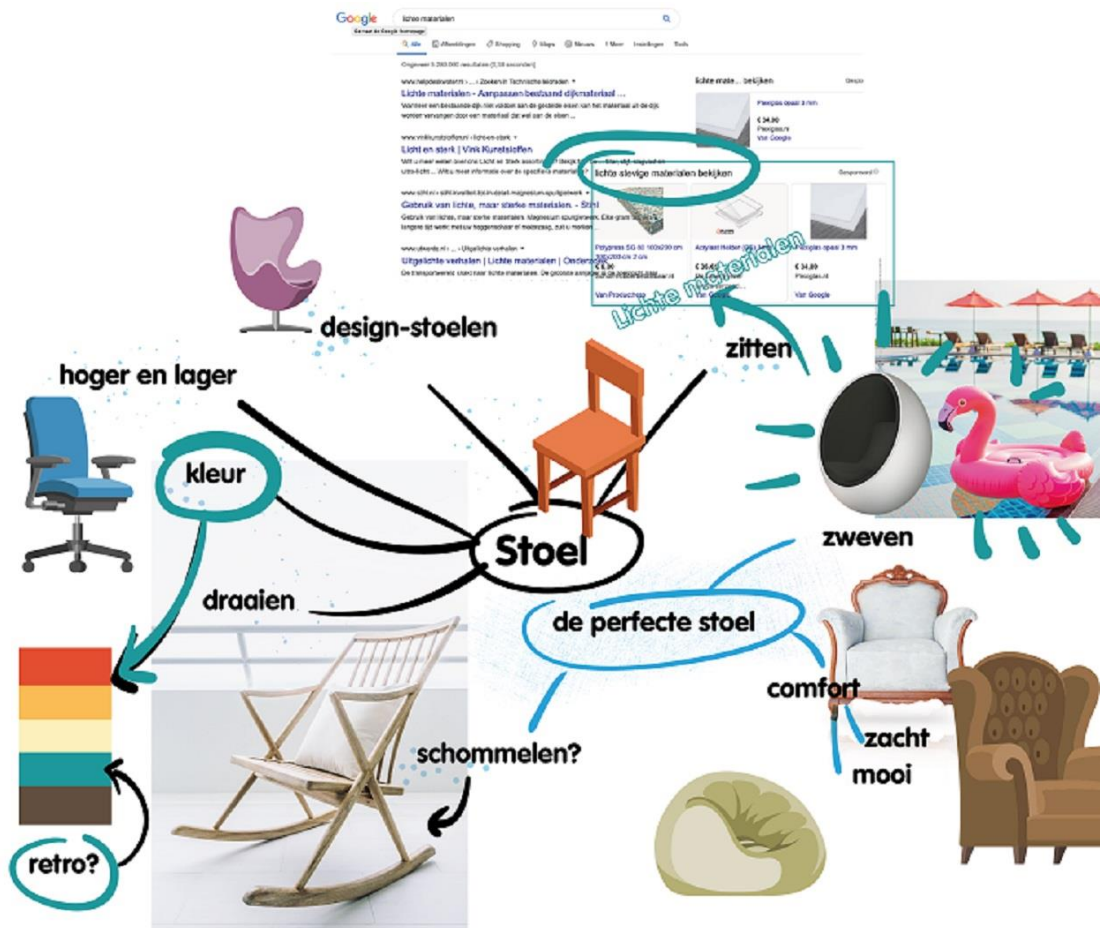
De vormgeving van de website hangt af van de **doelgroep**. De doelgroep is de groep mensen waar jij de website voor ontwerpt. Een doelgroep heeft vaak één of meerdere overeenkomsten, hier kun je op inspelen.

Stap 3 - referenties zoeken

Bij het maken van een product worden er eisen gesteld. Je docent stelt eisen aan de opdracht. Er zijn wettelijke eisen, elke website moet bijvoorbeeld een cookiebar hebben. En misschien stel jij ook zelf wel eisen aan je website. Bij het maken van de website weet je al dat er functionele eisen en vormgevingseisen zijn. Deze wensen en eisen heb je in de tabel ingevuld van stap 1.

Om aan die eisen te kunnen voldoen moet je informatie verzamelen. Je doet research. Je verzamelt informatie over de eisen met referenties.

Referentie betekent verwijzing. Referenties kunnen plaatjes zijn van andere ontwerpen van de website die jij wilt maken, materiaal informatie, kleurschema's, of totale websites. Eigenlijk verzamel je alles dat jou kan helpen om erachter te komen hoe jouw eigen website moet gaan worden.



PLAN EN BEGROTING

Opbouw van een website

Er zijn veel manieren om een website te maken. Dit zijn de belangrijkste.

Manier 1 - code schrijven

Eén van die manieren is een website schrijven met een programmeercode. Hiervoor moet je één of meerdere programmeertalen kunnen schrijven, zoals HTML of JavaScript.

Manier 2 - software die bouwt op code

Er zijn programma's die een of meerdere programmeertalen als basis gebruiken. Jij als gebruiker van het programma ziet alleen de 'voorkant' van de website. Superhandig, want je hebt alle vrijheid om je afbeeldingen te plaatsen, tekstvelden te plaatsen en eigenlijk de hele vormgeving zó te maken dat het helemaal naar jouw zin is.

Als je klaar bent exporteer je het ontwerp en wordt de website omgezet in code. Met programma's als deze kun je vaak ook nog een stuk in code schrijven, als dat even handiger uitkomt.

Deze manier van ontwerpen zit tussen alles zelf schrijven en een sjabloon gebruiken in. Een klein beetje kennis van code is vaak wel handig, maar niet verplicht. Je kunt denken aan software zoals Adobe Muse, Sparkle of Pinegrow.

Manier 3 - CMS

CMS staat voor content management system. **Content** is de inhoud van een website, dus alle tekst, afbeeldingen, filmpjes en dat soort dingen. Een CMS is een website die verschillende mogelijkheden en sjablonen aanbiedt om in te werken, waar je jouw content in kunt plaatsen. Dit is een heel veel gebruikte vorm voor het bouwen van een website.

Je hoeft hier geen programmeertaal voor te kennen. Bij bekende CMS-systemen als WordPress kan je plug-ins kopen en koppelen waardoor er meer opties zijn. Bijvoorbeeld een winkelmand optie. Een sjabloon kies je op basis van jouw wensen en eisen. Een ander voorbeeld van een CMS is Wix of Adobe Portfolio.

Kosten

Als je een website gaat maken kun je te maken krijgen met kosten. Hierna staan de belangrijkste kostenposten op een rijtje.

Bouwen

Een programmeur inhuren is duur, een kant en klaar sjabloon van WordPress kan zelfs gratis zijn.

Onderhoud

Als een website is gebouwd, moet hij ook goed onderhouden worden om te zorgen dat alles blijft werken. Als je dit onderhoud door iemand laat doen, moet je daar vaak voor betalen.

ONTWERP SCHETSEN

Stap 5 - ontwerp



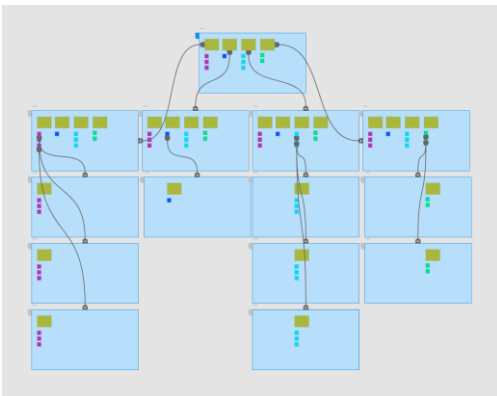
Informatie over **typografie**, **compositie** en **contrasten** vind je in de theorie van het maken van een digitaal ontwerp

In de theorie bij het maken van een digitaal ontwerp heb je geleerd over **typografie**, **compositie** en **contrasten**. Deze kennis kun je nu ook gebruiken bij het ontwerpen van je website.

Voor je begint met het vullen van je website maak je schetsen. Het is belangrijk dat een website duidelijk en logisch is. Bezoekers moeten er snel kunnen vinden wat ze willen weten. Er zijn veel opties bij het bouwen van een website dus je kunt het beste eerst een duidelijk plan maken en dan pas gaan invullen.

Bij het ontwerpen van een website houd je het lijstje met wensen en eisen aan. Eerst maak je een stroomschema en daarna een ruwe schets.

Stroomschema



Stroomschema van een website met vier hoofdcategorieën en de verbindingen naar elke pagina

Een website is een verzameling pagina's op internet met teksten en afbeeldingen. De bezoeker klikt door de pagina's op zoek naar informatie. De manier waarop je door een website heen klikt heet **navigatie**. De navigatie is heel belangrijk binnen een website. Als het heel lastig is om iets te vinden kunnen mensen afhaken en naar een andere website gaan.

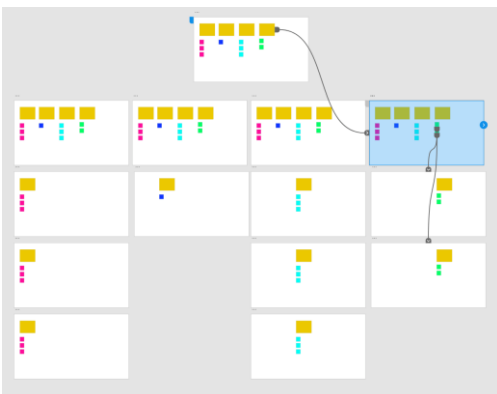
Jij moet er dus voor zorgen dat de bezoeker op een logische en snelle manier door de website kan navigeren. Dat doe je door eerst een stroomschema te maken.

Met een stroomschema bepaal je de volgorde en de structuur van je website. Je bedenkt de navigatie waarmee een gebruiker door jouw website heen kan klikken. Bepaal eerst hoeveel pagina's er moeten komen.

Om het overzichtelijk te houden volg je het volgende stappenplan:

1. Verdeel de wensen en eisen in groepjes, wat hoort bij elkaar?
2. Maak naar aanleiding van de groepjes categorieën.
3. Maak verbindingen.

Hoe je stroomschema eruitziet mag je zelf weten. Je kunt werken met kleurtjes of met woorden. Het is belangrijk dat jij precies begrijpt hoe je het wilt maken.



Verbindingen van één categorie

In apps zoals Adobe XD, of online prototype programma's, kun je het stroomschema ook proberen in de demostand. Dit betekent dat je alle verbindingen die je hebt gemaakt ook echt kunt aanklikken. Zo kun je snel fouten opsporen in het stroomschema.

Een van de meest gemaakte fouten is dat de bezoeker niet meer terug kan naar de vorige pagina, of de homepagina. Maak daar dus altijd een hyperlink voor.