

Vorbereitung websiteproject

Bijlage bij e-book HTML5 en CSS3 - Joris Geens



Bijlage e-book HTML5 en CSS3

ISBN 978-87-403-0779-5 – Joris Geens

Download het volledige e-book gratis op bookboon.com en soopbooks.com

Vorbereiding websiteproject

Nu je deel 2 van het e-book HTML5 en CSS3 doorgenomen hebt, wil je uit de startblokken vliegen en de voorbereiding opstarten. Deze leidraad wil je daarbij helpen.

Eenzijds vind je hieronder een hulp voor een brainstorming, anderzijds reiken we je de diverse stappen uit de voorbereiding aan. Maak voor beide delen digitale documenten aan. Zulke documenten zal je later voor eventuele klanten ook kunnen gebruiken.

1. Brainstorm onderwerp

Misschien wil je meestappen in de wereld van websitedesign? Een paar extra skills op je curriculum vitae vormen namelijk steeds een pluspunt. Of ben je een student die op school het vak webontwikkeling voor de kiezen krijgt? Als je een expert in webdesign wil worden, dan wil je graag met html5 en css3 oefenen.

Maar wat als je misschien niet meteen een concreet idee voor je website voor ogen hebt? Hoe ontdek je dan een cool en functioneel idee, waarmee je naar hartenlust kan oefenen? Kies een onderwerp dat je zo boeit, dat je die noeste arbeid later zelfs écht online wil plaatsen. Maar hoe kom je tot dat ene uitstekende idee?

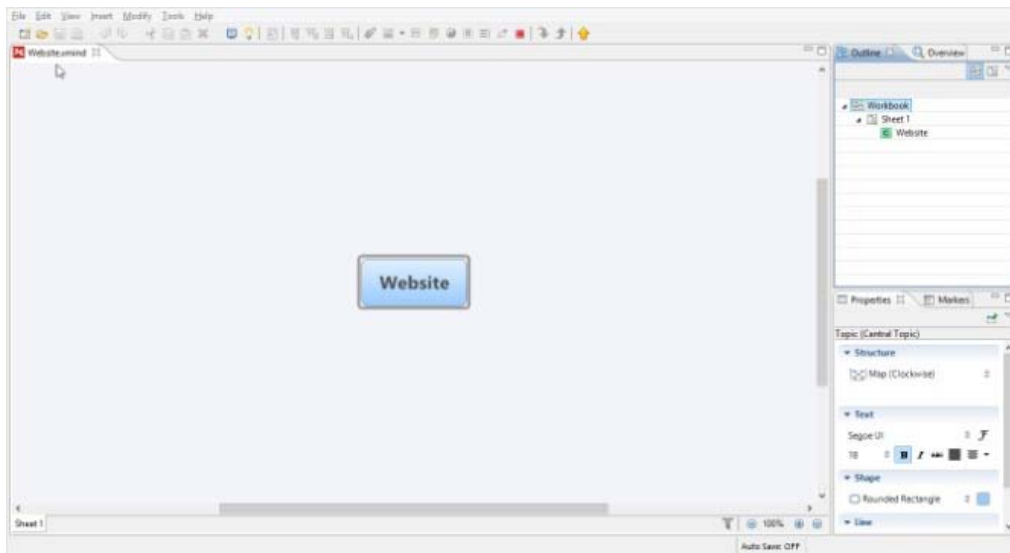
1.1 Gloednieuw idee

Doe een brainstorm. Daarbij kan je woordelijk te werk gaan, of je kan een brainstorm uittekenen. Of je kiest voor een mind map. Elke techniek is goed, zolang je maar efficiënt kan brainstormen. Wij brainstormen alvast met een mind map.

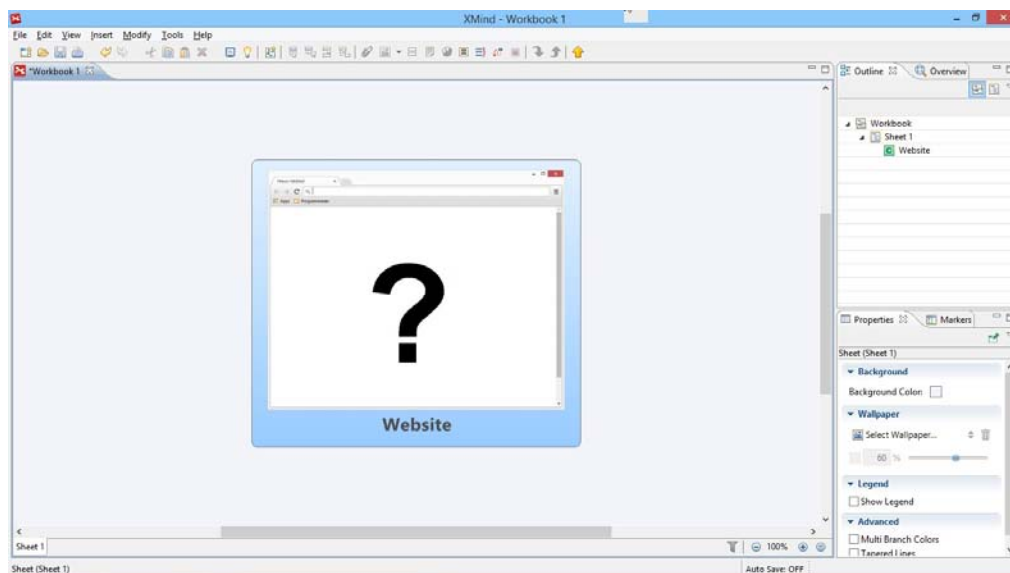
Mind mapping software

Je kan een brainstorm aan de hand van mind mapping op papier houden, toch bestaat er ook software voor. Soopbooks.com kiest voor de gratis versie van XMind. Toch bestaan er ook nog andere goede – en gratis – pakketten. XMind download je alvast op www.xmind.net.

In een mind map zet je het onderwerp van je brainstorm letterlijk in het midden van je blad papier. Dat onderwerp is voor ons nu het woord *website*. Zo je wil kan je een website ook visueel met een tekening of afbeelding voorstellen, zoals een browservenster met een vraagteken in het midden.

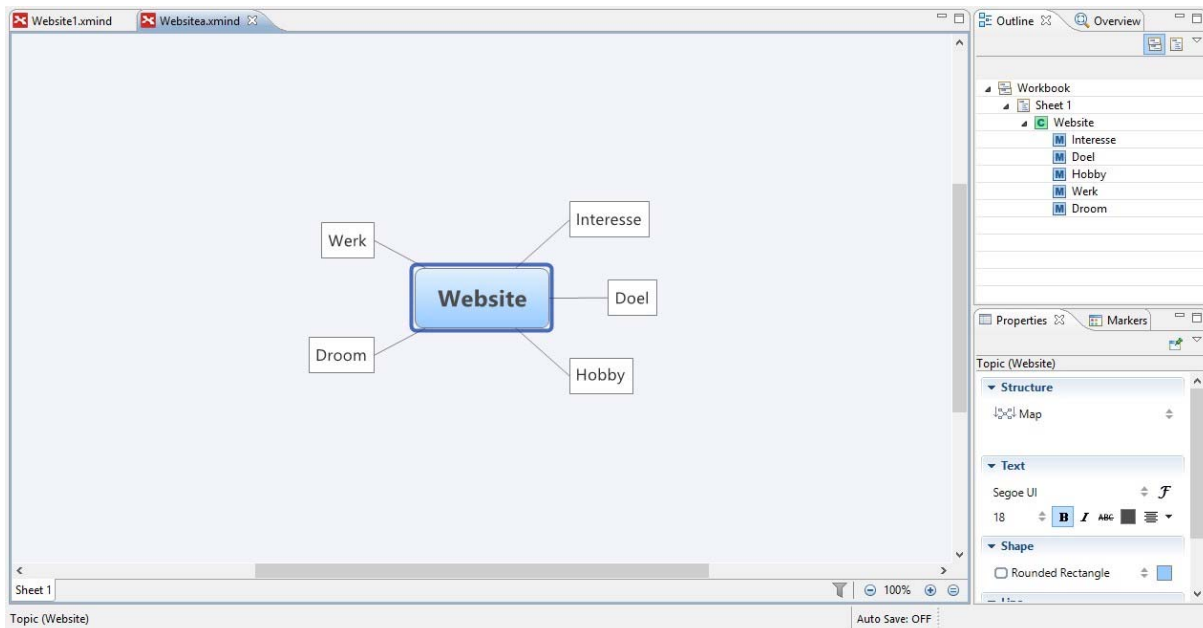


Schermafbeelding 1 – Stam van de mind map op basis van een woord [xmind.net]



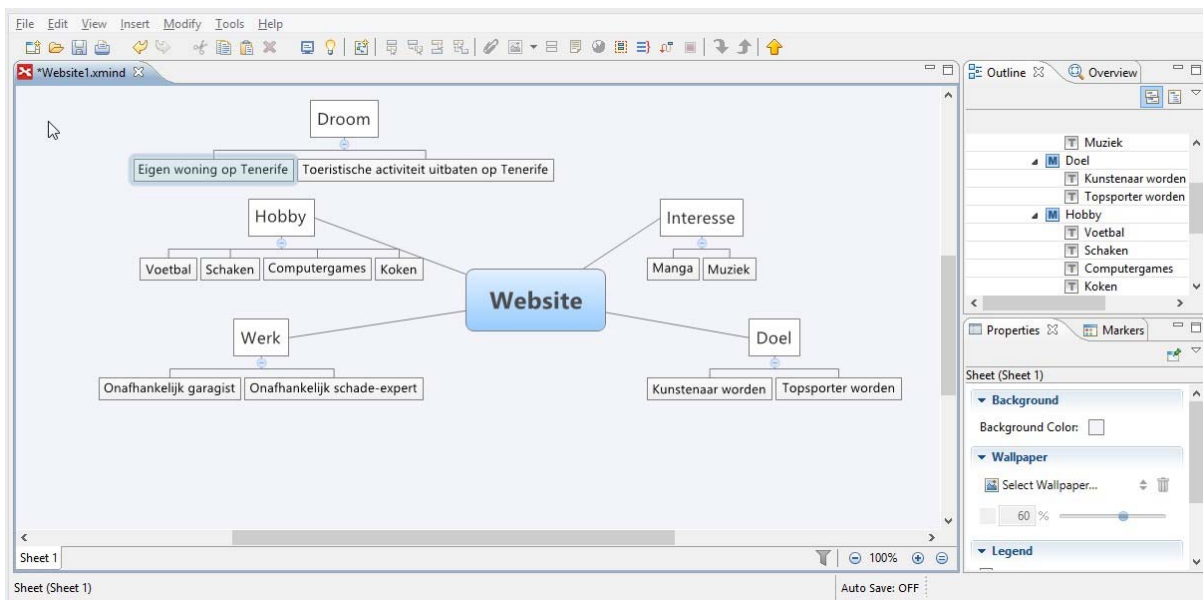
Schermafbeelding 2 – Stam van de mind map op basis van een afbeelding [xmind.net]

Vanuit het hoofdthema *website* ga je nu verder vertrekken. Daarom teken je vervolgens de hoofdtakken. Dat zijn in ons geval de mogelijke invalshoeken, zoals je hobby's, je interesses, je (levens)doelen, je dromen, je werk, ...



Schermafbeelding 3 – Stam met takken [xmind.net]

Daarna volgen de vertakkingen voor elk van die hoofdtakken. Neem bijvoorbeeld je hobby's. Die kan je verder onderverdelen in bijvoorbeeld je verschillende hobby's, van voetbal over computergames tot koken.



Schermafbeelding 4 – Uitgewerkte takken [xmind.net]

Wanneer je mind map klaar is, duid je jouw eigen top-3 aan. Dan ben je klaar om uit die top een definitieve keuze te maken. Daarbij kunnen de onderstaande vragen je helpen.

- 1) [persoonlijke interesse] Welk van de drie onderwerpen interesseert jou het meest?
- 2) [inhoud voor je website] Over welk onderwerp kan je voldoende vertellen en blijven vertellen?
- 3) [aandacht of geld verdienen] Welk onderwerp lijkt jou het meest toekomstgericht?
- 4) [gat in de markt vullen] Welk onderwerp is (nog) zinvol op het internet?

1.2 Bestaande ideeën

Ook is deze techniek handig voor bestaande ideeën. Je bent bijvoorbeeld een zelfstandige garage. Je basisidee is er, maar welke informatie kan je dan op je website aanbieden? Ook dan springt een mind map efficiënt bij. Het hart van je map bestaat nu uit de woorden onafhankelijke garage.

De hoofdtakken omvatten nu de domeinen waaruit het dagelijkse leven van een garage bestaat, denk bijvoorbeeld maar aan informatie bieden, verkoop voertuigen, herstelling voertuigen, klantenonthaal, werkplaats.

Vervolgens kan je in elk van die domeinen vertakkingen uitwerken. Zo heeft het luik *informatie bieden* te maken met telefooncontacten, e-mailberichten of vragen in de garage zelf. Dat laatste kan je ook nog eens verder vertakken in algemene vragen zoals prijsbestekken aan het onthaal, als concrete vragen op de werkvloer terwijl jij aan een auto sleutelt.

Hoe ver blijf je vertakken?

Is het zinvol om héél ver te vertakken? Ja en neen. Eindeloos vertakken maakt je mind map onduidelijk. Zo lang het voor jou dus leesbaar en structureerbaar blijft, zit je dus nog goed.

2. Stappenplan

Zodra je een concreet en realiseerbaar idee hebt, kan je de fundamenten voor je website leggen. Dat doe je aan de hand van een stappenplan. Sla daarbij geen stap over.

2.1 Onderwerp [wat]

Beschrijf op een gedetailleerde manier het onderwerp van je website. Som alle inhoudelijke onderdelen van dat onderwerp op.

2.2 Doelpubliek [wie]

Voor wie is de website bedoeld? Probeer je doelpubliek zo nauwkeurig mogelijk te omschrijven.

2.3 Doel [waarom]

Waarom wil je die website bouwen? Wat voor soort website wil je bouwen?

2.4 Inhoud [content]

Waar zal je inhoud (teksten, beeldmateriaal, ...) voor je website halen en in de toekomst blijven halen?

2.5 Productnaam [branding]

Onder welke domeinnaam zou je je website willen online plaatsen? Wat is er voor soortgelijke namen al geregistreerd?

2.6 Looks [huisstijl]

Welke kleuren wil je gebruiken, lettertypes, vormen, ...