

VERBETERVOORSTEL PORTFOLIO WEBSITE

Naam: Constantijn Leers
Opleiding: Software Development
Onderdeel: Portfolio Website
Versie: 1.0
Datum: 2026

1. INLEIDING

In dit document beschrijf ik de verbeterpunten voor mijn portfolio website. Deze verbeterpunten zijn tot stand gekomen op basis van een systematische analyse van testresultaten, gebruikerservaring, opleverfeedback, code-analyse en mijn eigen reflectie op het ontwikkelproces.

Het doel van dit verbetervoorstel is het verbeteren van de gebruikerservaring (UX), toegankelijkheid, onderhoudbaarheid en professionele uitstraling van de website. Alle bevindingen zijn daarbij vertaald naar concrete en technisch uitvoerbare verbeteringen binnen HTML, CSS en JavaScript.

Inhoud

1. INLEIDING	1
2. AANTOONBAARHEID VAN BEOORDELINGSCRITERIA	3
Analyseert systematisch alle beschikbare informatiebronnen voor mogelijke aanpassingen aan de software	3
Interpreteert en vertaalt wensen, reacties, testresultaten en/of meldingen naar realiseerbare verbetervoorstellen	4
3. VANUIT TESTFASE, OPLEVERING EN REFLECTIE	5
4. VERBETERPUNTEN.....	7
5. PLANNING.....	9
6. CONCLUSIE.....	9

2. AANTOONBAARHEID VAN BEOORDELINGSCRITERIA

Analyseert systematisch alle beschikbare informatiebronnen voor mogelijke aanpassingen aan de software

Ik heb mijn portfolio website systematisch geanalyseerd door verschillende informatiebronnen afzonderlijk te onderzoeken en vervolgens met elkaar te vergelijken. Hierdoor zijn de verbeterpunten niet losstaand bepaald, maar ontstaan uit terugkerende patronen en overeenkomsten tussen meerdere bronnen.

Ik heb gebruikerservaringen geobserveerd door gebruikersgedrag tijdens het navigeren te analyseren. Hierbij heb ik specifiek gekeken naar interactiemomenten, onduidelijkheden in de interface en punten waar gebruikers vertraging of twijfel vertonen. Deze observaties zijn vervolgens gegroepeerd om structurele UX-problemen te identificeren.

Daarnaast heb ik functionele tests uitgevoerd waarbij ik per functionaliteit heb gecontroleerd of deze correct werkt. Hierbij is onder andere gekeken naar animaties, knoppen en JavaScript-interacties in verschillende browsers. De resultaten hiervan zijn vastgelegd en vergeleken met de beoogde werking.

Ook is opleverfeedback meegenomen en geanalyseerd op herhaalbare patronen. Hieruit bleek dat met name de timing van animaties en de duidelijkheid van PDF-knoppen consequent als verbeterpunt terugkwamen.

Tot slot heb ik een technische code-analyse uitgevoerd waarbij ik de HTML-, CSS- en JavaScript-structuur heb beoordeeld op onderhoudbaarheid en schaalbaarheid. Hieruit is vastgesteld dat bepaalde data nog hardcoded is, waardoor wijzigingen niet efficiënt kunnen worden doorgevoerd.

Door deze bronnen systematisch te vergelijken en te clusteren is een betrouwbaar en onderbouwd overzicht van verbeterpunten ontstaan.

Interpreteert en vertaalt wensen, reacties, testresultaten en/of meldingen naar realiseerbare verbetervoorstellen

De verzamelde informatie is vervolgens niet alleen beschreven, maar expliciet geïnterpreteerd en vertaald naar technische verbetervoorstellen.

Voor elke bevinding heb ik de oorzaak geanalyseerd, het gebruikerseffect bepaald en vervolgens een technische oplossingsrichting gekozen. Hierdoor is elke verbetering direct herleidbaar aan een concrete observatie uit test- of gebruikdata.

Feedback is daarbij niet letterlijk overgenomen, maar functioneel vertaald naar software-eisen. Zo is feedback over onduidelijke PDF-knoppen vertaald naar de eis dat externe links visueel herkenbaar moeten zijn en duidelijke interactiefeedback moeten geven. Daarnaast is vastgesteld dat animaties niet gekoppeld waren aan de zichtbaarheid van de viewport, wat is vertaald naar een technische oplossing met een Intersection Observer.

Alle oplossingen zijn daarnaast getoetst op uitvoerbaarheid binnen de huidige technische stack (HTML, CSS en JavaScript), waardoor uitsluitend realistische en implementeerbare verbeteringen zijn opgenomen.

3. VANUIT TESTFASE, OPLEVERING EN REFLECTIE

Vanuit testen

De animatie van de vaardigheidsbalken (zoals Behulpzaamheid 80%) start in sommige gevallen voordat de betreffende sectie in beeld is. Hierdoor wordt het visuele effect van de animatie niet altijd door de gebruiker waargenomen.

Op basis van code-analyse en testobservaties is vastgesteld dat dit wordt veroorzaakt doordat de animatie niet afhankelijk is van de zichtbaarheid binnen de viewport.

Actie:

- Implementeren van een Intersection Observer om scroll-positie te detecteren
 - Animatie pas starten wanneer de sectie daadwerkelijk zichtbaar is

Waarom:

Hierdoor wordt de animatie direct gekoppeld aan gebruikersgedrag, wat de visuele impact en de professionele uitstraling van de website versterkt.

Vanuit oplevering

De knoppen voor ‘Bewijs 1, 2 en 3’ openen direct een PDF, maar geven onvoldoende visuele feedback over de actie die plaatsvindt, zoals het openen van een nieuw tabblad of het laden van een extern document.

Actie:

- Toevoegen van een extern-link icoon voor visuele herkenbaarheid
- Implementeren van hover-animaties voor interactiefeedback
- Verbeteren van visuele indicatie dat het om externe content gaat

Waarom:

Dit verhoogt de voorspelbaarheid van interacties en vermindert onzekerheid bij de gebruiker tijdens navigatie.

Vanuit reflectie

Binnen de huidige implementatie zijn vaardigheden en bewijsstukken hardcoded in HTML opgenomen. Hierdoor is het aanpassen van content handmatig en foutgevoelig.

Actie:

- Verplaatsen van data naar een gestructureerd JSON-bestand
- Dynamische rendering van content via JavaScript loops

Waarom:

Dit zorgt voor een duidelijke scheiding tussen data en presentatie, waardoor de code beter onderhoudbaar, schaalbaar en minder foutgevoelig wordt.

4. VERBETERPUNTEN

Animaties in vaardigheden-sectie

De animaties starten niet altijd op het juiste moment, waardoor het visuele effect gedeeltelijk verloren gaat.

De oplossing bestaat uit het koppelen van de animatie aan de zichtbaarheid van de sectie via een Intersection Observer.

Resultaat: verbeterde timing en sterkere visuele impact

PDF bewijsstukken

De huidige PDF-knoppen bevatten onvoldoende visuele en interactieve feedback.

Verbeteringen:

- externe-link iconen
- hover-effecten
- duidelijke interactiestates

Resultaat: betere gebruiksvriendelijkheid en duidelijkere interactie

Code-structuur

De huidige data is hardcoded in HTML, wat onderhoud bemoeilijkt.

Verbeteringen:

- JSON-structuur voor data
- dynamische rendering via JavaScript

Resultaat: betere schaalbaarheid en onderhoudbaarheid

Toegankelijkheid

De website wordt verbeterd op het gebied van toegankelijkheid.

Verbeteringen:

- contrastoptimalisatie
- keyboard navigatie
 - ARIA labels
 - focus states

Resultaat: inclusievere en beter bruikbare website

Zoekfunctionaliteit

Er wordt een zoekfunctie toegevoegd waarmee projecten gefilterd kunnen worden.

Resultaat: verbeterde navigatie en schaalbaarheid van content

5. PLANNING

De uitvoering van de verbeteringen volgt een gestructureerde en logische fasering:

Analyse gebruikerservaring → Ontwerpen functionaliteiten → Optimaliseren bewijstukken
→ Uitbreiden projectpagina's → Implementeren toegankelijkheid → Verbeteren
vormgeving en interactie → Implementeren zoekfunctionaliteit → Testen → Verwerken
testbevindingen → Oplevering en documentatie

Dit is nog duidelijker gemaakt met behulp van een daadwerkelijk planning

6. CONCLUSIE

Op basis van een systematische analyse van gebruikerservaring, testresultaten, opleverfeedback en code-inspectie zijn meerdere structurele verbeterpunten vastgesteld.

Deze verbeterpunten zijn consistent herleidbaar aan concrete observaties en zijn vertaald naar technisch uitvoerbare oplossingen binnen HTML, CSS en JavaScript.

Hiermee wordt de website verbeterd op het gebied van gebruikerservaring, visuele duidelijkheid, technische structuur, toegankelijkheid en schaalbaarheid, waardoor het eindproduct professioneler en toekomstbestendiger wordt.