

Semester 2 project 2 Logbook

24-3-2025

Eigen research before client

Dit is de eerste dag van het nieuwe project Create-That-UX. Vandaag krijgen we onze groepjes waar we dit project mee gaan doen. Het project duurt van 24 maart tot 17 april. Onze client is Picoo.

Wat is Picoo?

Picoo, dé spelcomputer voor buiten, combineert het avontuurlijke van buitenspelen met het interactieve van gamen. Dit is niet alleen superleuk voor de kinderen, het is ook goed voor de fysieke, sociale en cognitieve ontwikkeling van kinderen. Tijdens de actieve games heeft iedere deelnemer een eigen controller, die onderling met elkaar in verbinding staan. Met coole lichten, geluid en zelfs trillen kunnen kinderen al rondrennend interactief en inclusief buitenspelen! Spelen en bewegen is voor alle kinderen belangrijk, ongeacht leeftijd, geslacht en eventuele lichamelijke en/of geestelijke beperking. Daarom is inclusief spelen bij Picoo al vanaf de start een belangrijke pijler.

Automatisch teams

Picoo vormt automatisch teams, niemand wordt dus als laatste gekozen. Dit zorgt ervoor dat niemand zich buitengesloten of eenzaam voelt.

Iedereen doet makkelijk mee

Picoo kadert het spel, wat belangrijk is voor bijvoorbeeld kinderen met autisme. Er ontstaat minder discussie over de regels waardoor de drempel om te spelen lager ligt.

Geen botsingen

Kinderen hoeven elkaar niet aan te raken tijdens de spellen. Dit is fijn voor kinderen met een visuele beperking, zodat ze niet bang hoeven te zijn om tegen elkaar op te botsen.

Adaptieve spellen

Bij een adaptief spel past de Picoo controller zich automatisch aan het kind aan. Een voorbeeld: bij tikkertje wint normaal gesproken het kind dat het hardste kan rennen. Door adaptief spelen in te voeren, maakt Picoo het tikken voor een snel kind moeilijker dan voor een kind dat wat minder hard kan rennen. De uitdaging wordt hierdoor voor beide kinderen gelijkwaardig, waardoor het voor iedereen leuk blijft om te spelen. Adaptieve spellen kunnen zowel ingezet worden voor kinderen met een beperking als voor kinderen die een stuk jonger zijn dan de andere kinderen. Zelfs kinderen in een rolstoel kunnen dan met alle andere kinderen tikkertje spelen!

Spellen aanpassen

In de toekomst wordt het mogelijk om spelletjes aan te passen in de Picoo app. Zo kan je dan aanpassen hoe “snel” de tik van de ene Picoo controller naar de andere controller moet overspringen. Zo kan een spel dus altijd aangepast worden aan de spelers.

Picoo op basisschool en BSO informatie uit het filmpje

<https://youtu.be/ukzJxPissvU?list=TLGGDgQckxkxuGkyNDazMjAyNQ>

<https://youtu.be/RkQ7SWMf7Xc?list=TLGGfIkY0AAJDQ8yNDazMjAyNQ>

- Gebruik: kleuters tot groep 8
- Geen discussie over wie er mag beginnen
- Kinderen die vaak niet snel aanhaken bij een grote groep durven dat nu wel.
- Visuele, tactiele en auditieve ondersteuning, leerlingen begrijpen het daardoor beter



Bewegend leren

Picoo kan zowel in de pauze gebruikt worden met spellen als Bliksemsnel en Zombierun, maar dankzij de verschillende educatieve spellen kan het ook als vorm van bewegend leren ingezet worden.

Picoo werkt samen met bartimeus (ondersteunen slecht ziende en blinden mensen). Door met hun samen te werken kunnen ze het apparaat volledig optimaliseren voor slecht ziende en blinden.

Waarom picoo

Picoo is opgericht door Iris Soute en Daniel Tetteroo. We zagen kinderen (en volwassenen) steeds meer achter hun laptop, tablets en telefoons zitten. Terwijl we allemaal weten hoe leuk en gezond het is om buiten te ravotten. Techniek, interactiviteit en toch gras onder je voeten.

Ze creëren nieuwe spelbelevingen door het beste van twee werelden te combineren: het leuke van buitenspelen en het interactieve van computergames.

https://youtu.be/i1lhxEg_Vh0?si=bxu-csTQ6gV3ayBA

Client meeting met Iris Soute (CEO) en Joanne Ye Picoo

Picoo is voor scholen en BSO's. Quizstafette ("kahoot") leeraren kunnen alleen quizen kiezen. Maar leeraren wil zelf de quizen kunnen maken maar dan kan nog niet. Multiple choice vragen (er kunnen meer goed zijn)

Doelgroep leraren van basisscholen

Exploration,

information from tool the picoo app

prototype format

tested met leeraren (Wizard.....)

Brandguide volgen

create.that.UX@picoo.nl

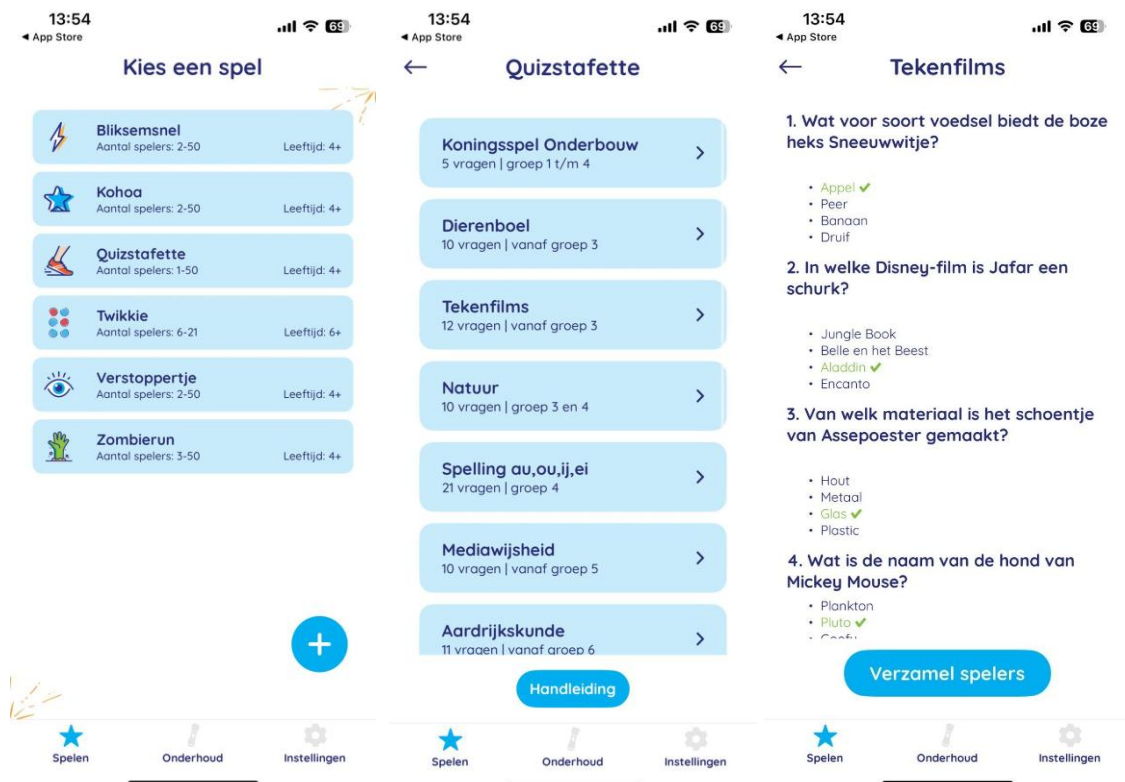
download app leraren app

website of app of beide

debriefing

Onze client heeft Quizstafettes, die zijn gemaakt door Picoo. Nu wilt Picoo dat de leraren zelf een quiz kunnen maken. Het maakt Picoo voor nu niet uit hoe je het doet, of het nou een website of app is. Omdat het onze client niet uit maakt moeten we dat testen. wat we gaan doen: exploration, information, prototype format en testen.

- Tijdens het spel kunnen aanpassen?
- Vragen kunnen husselen (zodat je hem vaker kan maken om het te stampen)
- Vragen verwijderen (voor-na-tijdens)
- Pauzes
- 1^{ste} 2^{de} 3^{de}
- Punten? Online kunnen zetten/delen met andere leeraren?
- Score per vraag (of verpest dat je leer ervaring?)
- (Kijkje picoo kantoor)
- Inloggen voor het opslaan van quizzes
- Antwoord uitleg



25-3-2025

Bootcamp js

Uitprinten shortcuts VsCode

- **Which types of data do we have in JS** *(and what do we use them for?)*
- **How to use objects/arrays** *(and how to get data out of them)*
- **What are loops?** *(for, while, forEach)*
- **And Callback functions?** *(you (are going to) use them all the time, but don't know it)*
- **We need to listen for Events** *(JS runs on events (event-driven))*
- **And do some DOM Manipulation** *(How do we add data from JS to our HTML (DOM)?)*

UX-lesson

The Wizard of Oz Method voor usability test voor basisschool leraren.

Research question

Wat is het probleem?

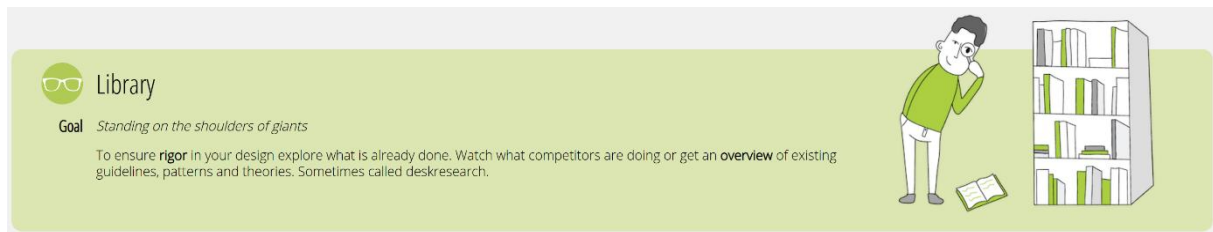
Picoo heeft een quiztaffete als game gemaakt bij de picoo. De quiztaffetes zijn allemaal gemaakt door picoo zelf, nu wilt Picoo dat leerkrachten zelf quizzes kunnen maken. Daar komen allemaal dingen bij kijken zoals; inlog systemen, aanpassingen (tijdens?), verwijderen, vragen husselen (om de quiz opnieuw te doen zonder de zelfde volgorde),

Hoe kunnen wij een Design voor Picoo dat basisschool en BSO leerkrachten het goed kunnen begrijpen?

Hoe wordt de quiztaffete interessanter voor basisschool en BSO leerkrachten?

Hoe

Library competitive analysis



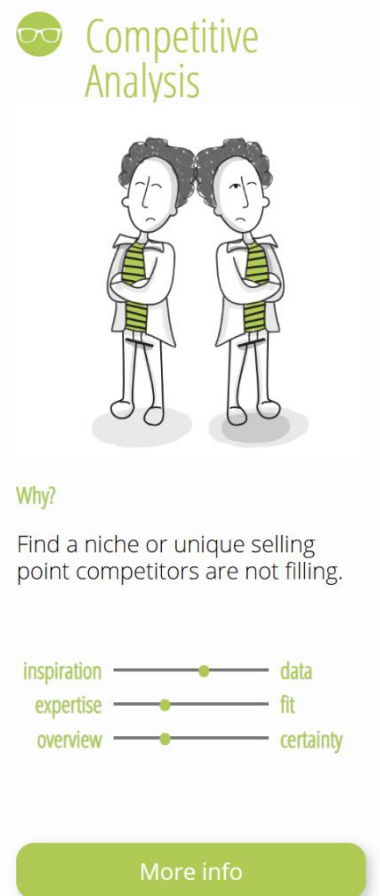
competitive analysis

Universal Methods of Design van Martin & Hannington (2012) wordt concurrentieanalyse kort maar krachtig behandeld.

Core values

- Directe en indirecte concurrenten identificeren
- SWOT-analyse toepassen (Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats)
- Vergelijking op basis van prijs, functies en klanttevredenheid
- Het belang van continue monitoring van concurrenten

Met deze core values ga ik onderzoek doen door middel van competitive analysis. Ik begin met directe en indirecte concurrenten te identificeren



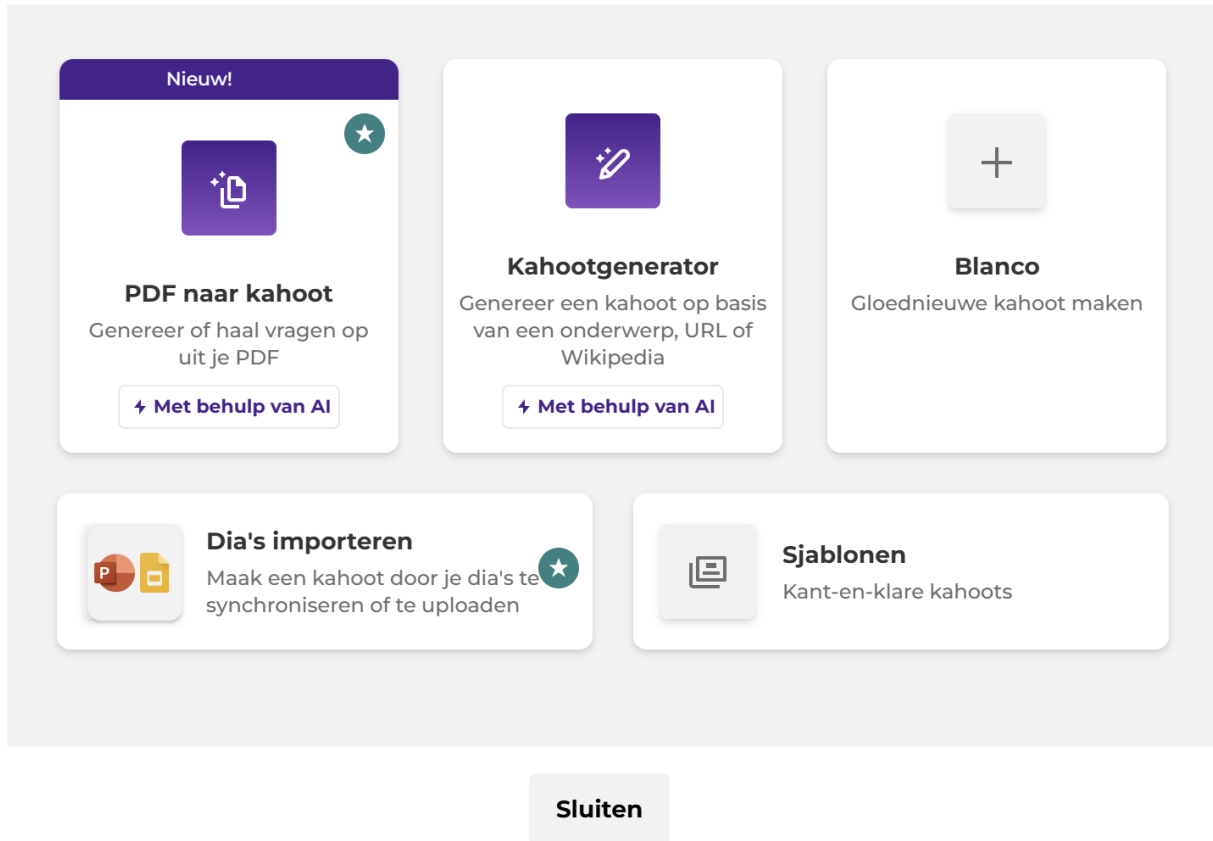
Omdat picoo op zichzelf een spel is met veel kleine spelletjes zijn is dat meer indirecte concurrentie omdat wij voor de quiztaffete iets moeten bedenken moet ik voor directe concurrenten meer richting quizzes online kijken. Een voorbeeld dat door de CEO van Picoo is gegeven is Kahoot.

Directe concurrenten

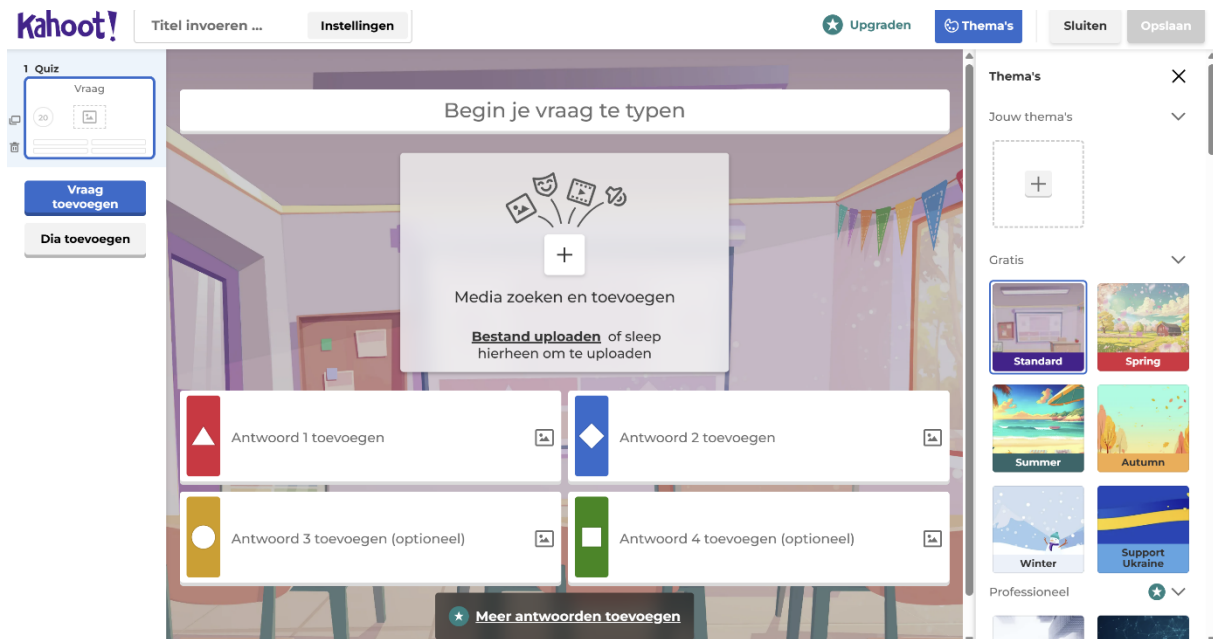
De eerste concurrent is Kahoot, ik heb een account gemaakt en ik ben gaan kijken hoe je daar een quiz maakt. Er stond voor mij heel duidelijk een knop met maken, omdat

kahoot vooral is gemaakt voor quizen is dat er duidelijk. Als ik daar op klikte kwam dit in beeld.

Nieuwe kahoot maken

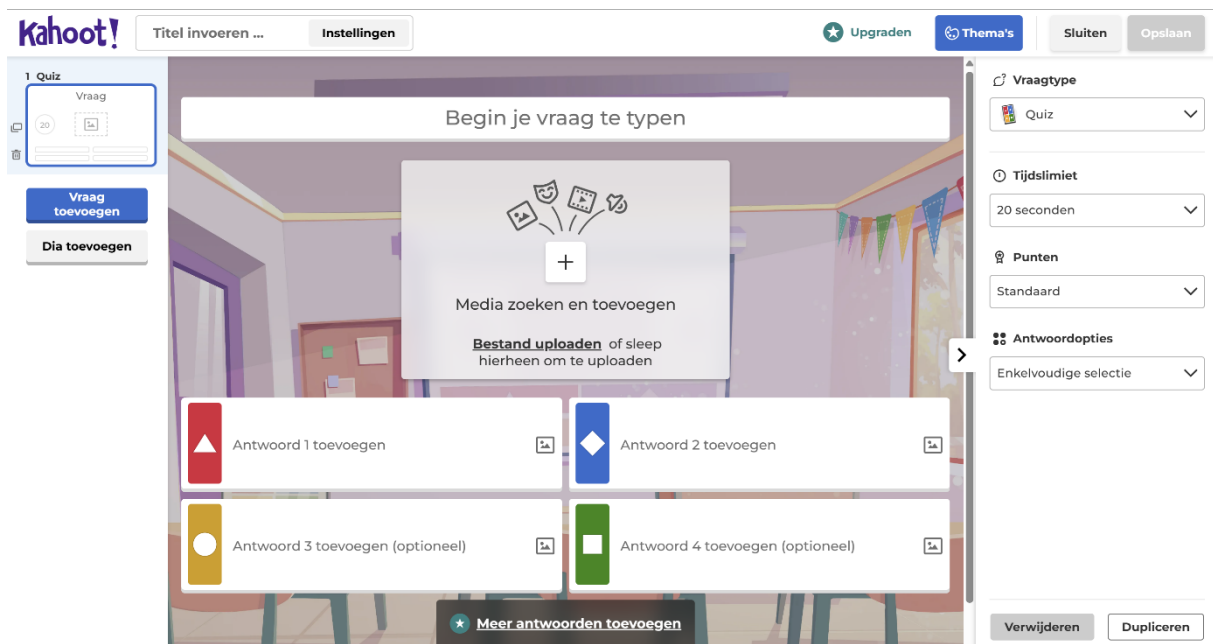


Ik vind dit zelf hele goede toevoegingen dan alleen blanco. Behulp van AI is een populaire trends en techniek. Ook Dia's importeren is ook er handig voor docenten als ze een presentatie hebben gemaakt en daar een quiz van willen maken om het voor de kinderen leuker te maken om te leren. Ook omdat er iemand wilt kinderen graag vaker hun best doen.



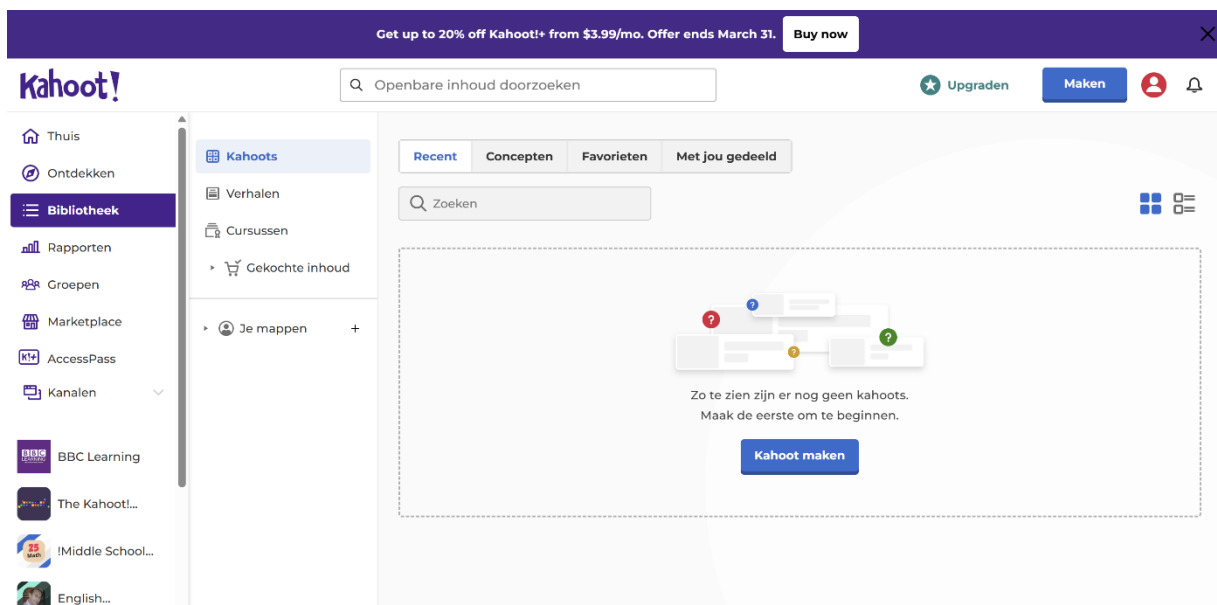
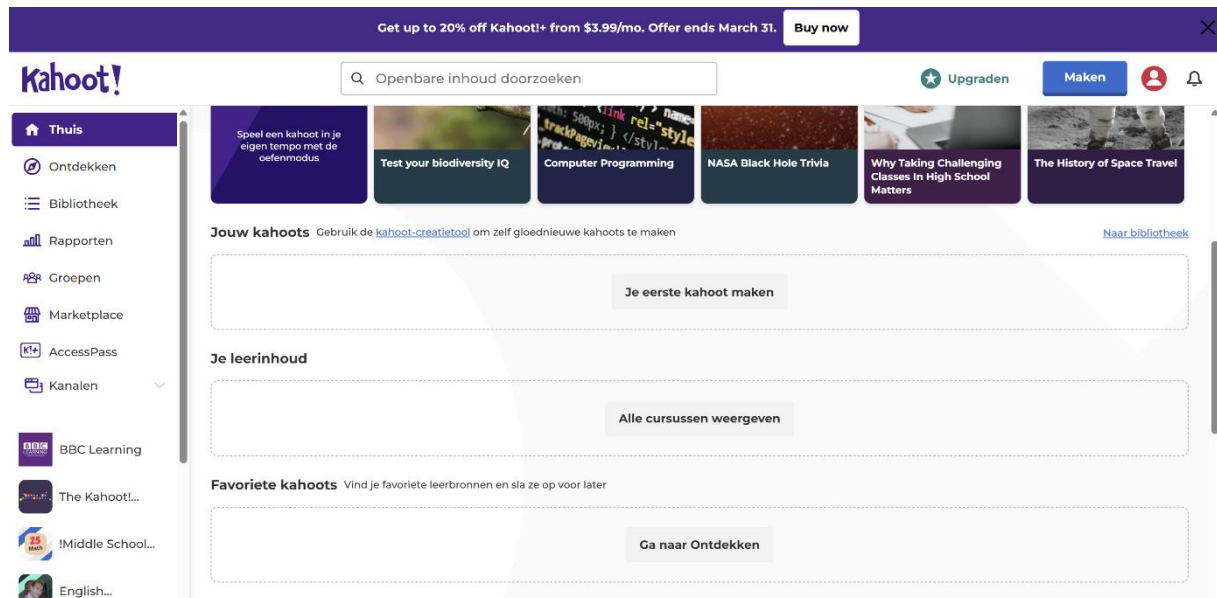
Zodra je een blanco Kahoot maakt ziet je dit hier boven. Dit geeft een beeld hoe het gepresenteerd word (voor Picoo niet van belangstelling). Het is leuk bedacht dat je achtergronden kunt toevoegen. Het is er duidelijk gedaan met de kleuren rood, geel, blauw en groen. (Vormpje voor mensen met kleurenblind?)

Voor de quizmaker is het erg duidelijk wat je moet doen als je een beetje ervaring hebt met computers.



Zodra je ergens op klikt komt er rechts in beeld een ander vlak met vraagtype, tijdslimiet, punten, antwoordoptie. Het vinden van de thema's daarna was even zoeken omdat je verwacht dat het ergens daar bij staat, maar het stond boven in (blauwe knop). Het is wel weer te vinden alleen het had makkelijker gekund. De Kahoot slaat niet vanzelf op dus als je op sluiten klikt is die ook gelijk weg.

De interface is voor Picoo niet nodig maar de 'tools' zijn in het algemeen wel handig. Daarnaast hebben nog wat handigen dingen zoals opgeslagen, concepten, ect. Zoals je hier onder ziet hebben ze nog veel meer dingen maar dat is voor de quiztaffete niet van belang.



Kahoot:

‘Good’

- Trend en Techniek Ai toegevoegd
- Mooie interface
- UX gericht
- Verhoogde betrokkenheid en motivatie

‘Bad’

- Beperkt tot scherminteractie
- Vaste locatie vereisd

Doormiddel van competitie beter leren

https://www.uu.nl/onderwijs/onderwijsadvies-training/kennisdossiers/kennisdossier-voortgezet-onderwijs/activeer-het-geheugen-van-je-leerling-door-te-testen-testen-testen?utm_source=chatgpt.com

Meer quizen is beter

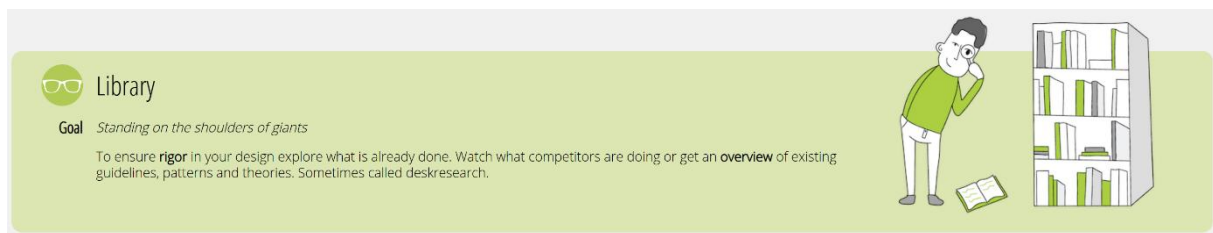
Uit de meta-analyse blijkt dat studenten die minimaal één keer per week een quiz kregen over de studiestof, beter scoorden op het tentamen dan studenten die géén quiz kregen. Ook bleek dat hoe meer quizzes studenten deden, hoe groter de kans was dat zij het vak haalden. Hieruit zou je kunnen afleiden dat meer quizen tot betere resultaten leidt.

<https://wij-leren.nl/helpt-afwisseling-quizvragen-met-games-leerrendement-verhogen.php>

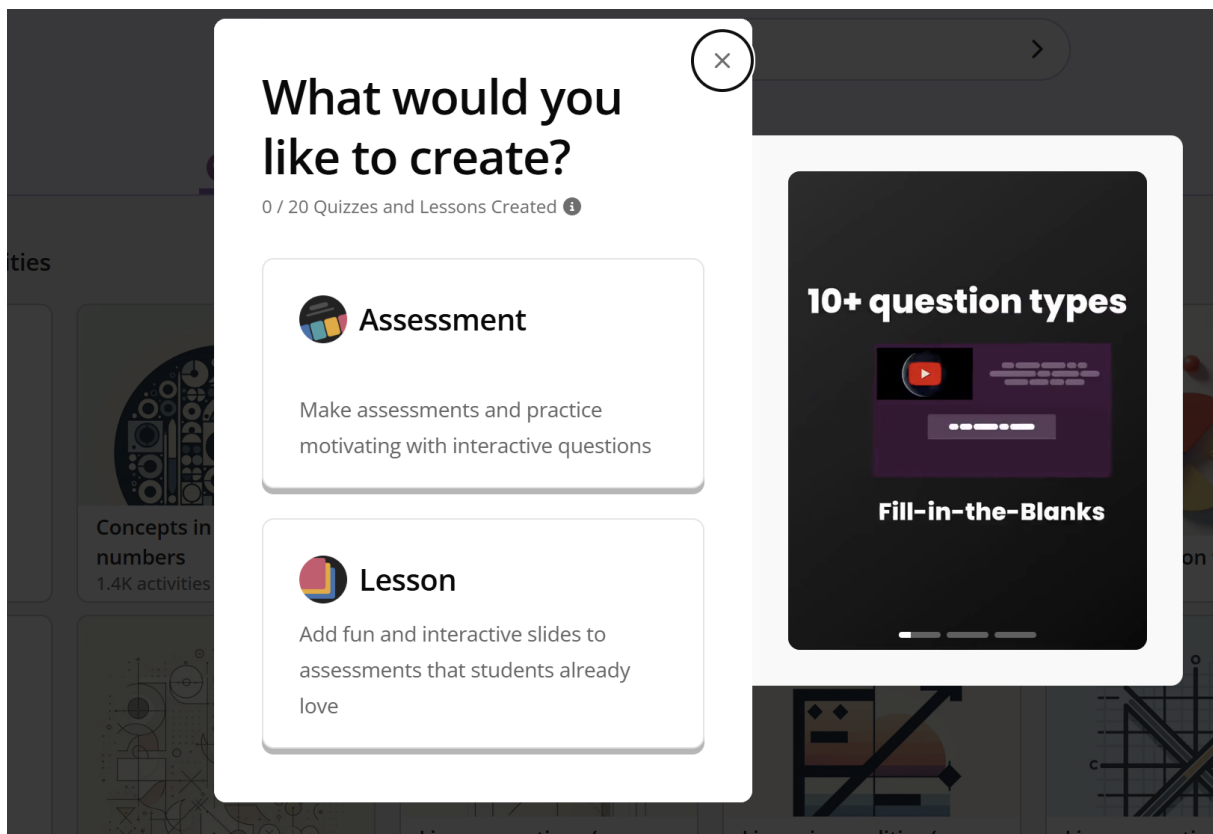
3. **Motivatie en Competitie:** Goed ontworpen quizen kunnen de motivatie verhogen door een element van competitie en uitdaging toe te voegen. Leerlingen worden vaak aangemoedigd om beter te presteren om hun scores te verbeteren en om te concurreren met hun klasgenoten.

26-3-2025

Library competitive analysis



Nu ga ik verder met de concurrentie research. Een ander app/website is Quizizz. Ik heb weer een account gemaakt en ben weer een quiz gaan maken. Hier geven ze een keuze, persoonlijk vind ik het best onduidelijk wat het allebei precies in houdt.



Als je op assessment klikt krijg je dit hieronder, en er staat create nieuw quiz met heel veel opties, ook weer niet heel overzichtelijk maar je hebt wel veel keuze. Aan de zijkant word alles uitgelegd wat het is en hoe het eruit ziet. Dat vind ik een goede toevoeging. Voor Picoo heeft dit geen nut want hun hebben alleen maar multiple choice.

Create a new quiz

Search questions

Add a new question

☒ Multiple Choice

☐ Fill in the Blank

☐ Passage

Interactive/Higher-order thinking

☒ Match

☐ Reorder

☒ Drag and Drop

☐ Drop Down

☒ Hotspot

☐ Labeling

☒ Categorize

Open ended responses

☒ Draw

☐ Open Ended

☒ Video Response

☐ Audio Response

☐ Poll

☐ Word Cloud

Mathematics

☒ Math Response

☐ Graphing

Fill in the _____

B L A N K

CORRECT

Fill in the Blank

Prompt your students for text and check if they remember the correct spelling of accomodate accomodate.

Als je op multiple choice klikt kom je op een simple interface uit. Het is makkelijk te gebruiken, het is minder geavanceerd dan kahoot. Het is wel erg duidelijk. Wat ik een hele goede toevoeging vind is; **add answer explanation**. Ik vind dat een goed idee omdat een leerkracht het kort en krachtig goed kan uitleggen wat het is.

Multiple Choice

30 seconds Save question

Add answer explanation

hoi

h

o

i

!

Single correct answer Multiple correct answers

Save question

Add answer explanation

bPas als je op save question klikt kan je een nieuwe vraag maken, persoonlijk lijkt mij het handiger als je gelijk een kan toevoegen met een plusje. Ik zag save en dat icoontje dus dan denk je dat het de hele quiz is opslaan. Het is een handige toevoeging dat je google forms en spreadsheets kan toevoegen.

The screenshot shows the Quizizz interface. On the left, there's a sidebar with 'Bulk update questions' (Time, Points) and 'Import from' (Google Forms, Spreadsheet). The main area has a search bar 'Search questions from Quizizz Library' and a question editor for '1 question (1 point)'. The question is a multiple-choice question with the text 'hoi' and answer choices 'h' (correct) and 'i' (incorrect). There are also options for '30 seconds' and '1 point'.

Dit handig, dat je de tijd kan instellen van **punten, kopiëren, edit, delete en het slepen van de questions.**

This is a close-up of the question editor. It shows the question text 'hoi', the answer choices 'h' (correct) and 'i' (incorrect), and the time limit '30 seconds' and points '1 point'. There are also icons for copying, deleting, editing, and adding a question.

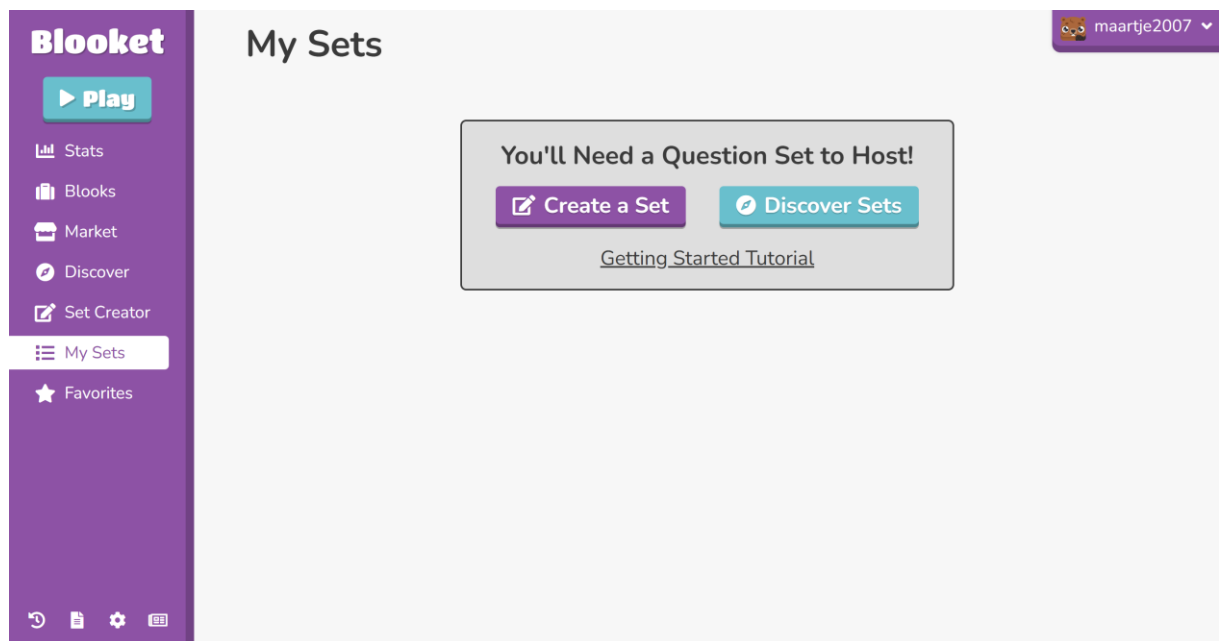
Daarnaast zijn de quiz settings ook een goede toevoeging. Stel je wilt de quiz publiceren, moeten andere genoeg informatie er over weten. **Naam,** **onderwerp, groep,** **taal, visibility**

The screenshot shows the 'Quiz settings' dialog box. It has a title 'Quiz settings' and a subtitle 'Review quiz settings and you're good to go'. The settings include:

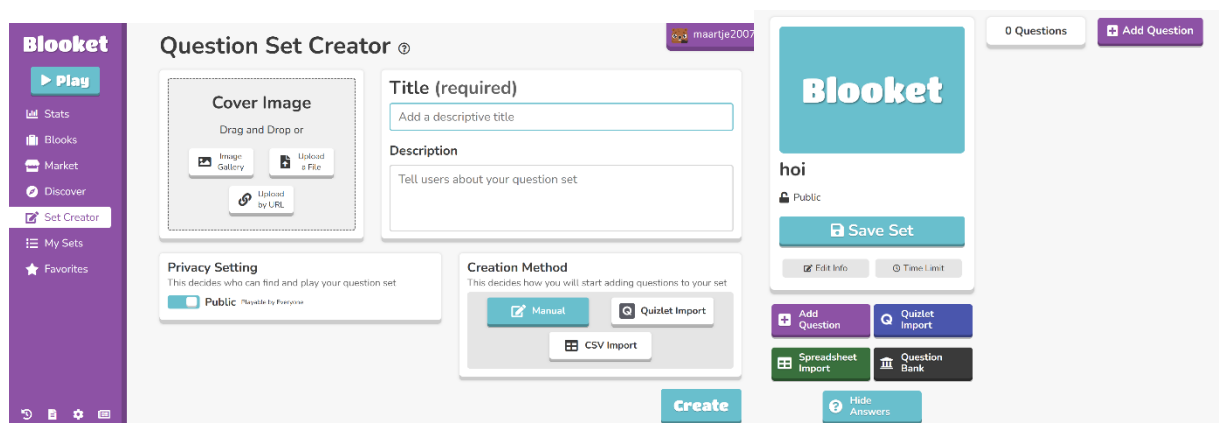
- Name: 'Untitled Quiz' (with a note: 'Name should be at least 4 characters long')
- Subject: 'Select relevant subject' (with a note: 'Please select the subject')
- Grade: 'Select relevant grade' (with a note: 'Please select the grade')
- Language: 'English'
- Visibility: 'Publicly visible'

 There is also a large area for 'Add cover image' with a plus icon. A 'Save' button is at the bottom right.

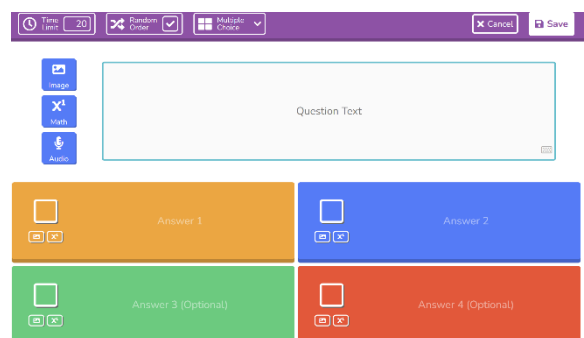
Een andere concurrent is bloocket. Ik heb weer een account gemaakt om te kijken hoe het werkt. Ik vind de interface er erg goedkoop uit zien. Ik klik op create a set en ik kom uit op een erg rommelige pagina maar je begrijpt wel wat je moet doen.



je kan gelijk de title, cover en creation method kiezen. Als je op create klikt. Zie je hoe het er uit komt te zien op de website of app als je hem published. Dan voeg je een vraag toe (staat er 2 keer) en dat ziet er eigenlijk uit als de goedkopen versie van Kahoot.



Bij Bloocket kan je wel math en images toevoegen maar ook daar heeft Picoo niks van nodig.



Nu heb ik veel onderzoek gedaan naar directe concurrente. Zo kom je er achter hoeveel goeden ideeën en benodigdheden er zijn voor een goede quiz host app/website. Ik zal alles hier onder op een rijtje zetten.

- Tijdens het spel vragen kunnen aanpassen?
- Vragen kunnen husselen (zodat je hem vaker kan maken om het te stampen)
- Vragen verwijderen (voor-na-tijdens)
- Pauze kunnen zetten, of pauze nodig, later verder afmaken?
- 1^{ste} 2^{de} 3^{de} plek
- Punten? Online kunnen zetten/delen met andere leeraren?
- Score per vraag (of verpest dat je leer ervaring?)
- Inloggen voor het opslaan van quizzen op account
- Antwoord uitleg (voor leerkracht)
- Vraag opties; punten, kopiëren, edit, delete en het slepen van de questions.

- Quiz-instellingen; Naam, onderwerp, groep, taal, visibillity, cover image
- Ai quizzen laten genereren, door middel van tekst/onderwerp/powerpoint
- Handleiding
- Dark mode
- Horizontaal mode (app)
- 18+ verificatie
-

⋮ ✓ 1. Multiple Choice 30 seconds ▼ 1 point ▼

📄 🔊 ✎ Edit 🗑️

Quiz settings
Review quiz settings and you're good to go

Name
Untitled Quiz
ⓘ Name should be at least 4 characters long

Subject
📖 Select relevant subject ▼
ⓘ Please select the subject

Grade
📖 Select relevant grade ▼
ⓘ Please select the grade

Language
🇬🇧 English ▼

Visibility
🌐 Publicly visible ▼

+
Add cover image

Save

Ook heb ik nog wat research gedaan over Picoo zelf en ik kom niks vinden dat op Picoo lijkt. Ze hebben fysiek en een computer samen laten werken zodat kinderen het leuk kunnen hebben en toch leren. Ook is het een inclusief spel, 'iedereen' kan mee doen. Dus Picoo is erg origineel en hebben tot nu toe nog weinig concurrentie, dat komt ook omdat Picoo nog niet heel bekend is.

Library trendanalyse

Bij trend analyse is het belangrijk om voor je concurrenten dat doen

Waarom?

Wees op de hoogte van nieuwe ontwikkelingen voordat uw concurrenten dat doen.

Een hele bekende trend van nu is Ai, zo kunnen we Ai quizzen laten maken, Doormiddel van; teksten, PowerPoint, artikelen, onderwerpen, documenten, ect. Daar bij moeten ze ook een leeftijd kunnen opgeven vanwege de groepen.

En de leerkrachten moeten natuurlijk ook die vragen aanpassen en checken of het klopt want Ai kan het ook fout hebben.

Gamification trend

https://www.gesseducation.com/gess-show-news/advertorial%E2%80%A8/quizizz-gess-dubai-2024-revolutionising-learning-gamification-and-ai?utm_source=chatgpt.com

Gamification is eigenlijk al toegevoegd want het is Picoo.

Trendanalyse



Waarom?

Wees op de hoogte van nieuwe ontwikkelingen voordat uw concurrenten dat doen.

inspiratie —●— gegevens
expertise —●— fit
overzicht —●— zekerheid

Meer info

27-3-2025

Wij gaan interviews doen. Het vorige project moesten wij interviews doen met studenten op onze opleiding. Dat was makkelijk want hier kan je iemand interviewen die je kent. Het voelt vertrouwd en ze gaan je niet raar aan kijken als het niet helemaal goed gaat.

Nu moeten we basisschool/BSO leerkrachten interviewen. De leerkrachten die wij willen gaan interviewen moeten Picoo een beetje kennen om het interview soepel te laten verlopen.

Als eerst ga ik een doel vast stellen. Een interview zonder doel is nutteloos. Daar bij is het probleem belangrijk;

Picoo heeft een Quiztaffete als game gemaakt bij de Picoo. De quiztaffetes zijn allemaal gemaakt door Picoo zelf, nu wilt Picoo dat leerkrachten zelf quizen kunnen maken.

Het is een probleem dat makkelijk opgelost kan worden,

- maar willen leerkrachten het gebruiken,
- *hoe* willen ze het gebruiken,
- *waar* willen ze het gebruiken,
- *waarom* zou leerkrachten het willen gebruiken,
- *welke* andere platformen gebruiken zij om quizen af te nemen,
- maken zij wel gebruik van *quizen*
- Zou je gebruik maken analyse dat uit de quizen komt

Ons doel met dit interview

Concreet doel van het interview:

Achterhalen of basisschool- en BSO-leerkrachten *behoefte* hebben aan *een functie* binnen Picoo *waarmee ze zelf quizen* kunnen maken, hoe ze deze functie zouden willen gebruiken en welke eisen zij eraan stellen.

Nu zijn de vragen belangrijk, mijn groeps genoot heeft al een aantal vragen gemaakt. Ik ga er zelf ook nog een paar maken.

Wat ik zelf een goede vraag vind is of ze Kahoot gebruiken, en of ze het educatief of non-educatief gebruiken. Wat ze fijn vinden aan Kahoot en wat ze minder fijn vinden. (Ik vind dit een goede vraag omdat ik onderzoek heb gedaan naar Kahoot als concurrentie analyse.) Of ze behoefte hebben aan een soort van Kahoot maar dan educatief en fysiek.

Vragen interview over Kahoot

- Gebruiken jullie Kahoot? Zo ja, gebruiken jullie het educatief of non-educatief?
- Wat vinden jullie fijn aan het gebruiken van Kahoot?
- Zijn er dingen die je minder fijn vindt aan Kahoot?
- Zouden jullie interesse hebben in een educatieve, fysieke variant van Kahoot via Picoo? En wat zou je tegenhouden om het te gebruiken?

Nu ga ik ver in het basisschool gedeelte. Bijvoorbeeld of ze in de pauze wel een spelletjes doen met de hele klas in. Of ze picoo zouden gebruiken tijdens de pauze of het einde van een lesdag. Doen ze bij de gym iets educatiefs of gaat het daar bij om ontspanning. Als je buiten een spel zou doen waarbij de docent een apparaat moet gebruiken zou jij je laptop gebruiken of je telefoon, en bij de gym? Zouden zij het fijn vinden als het een app of website wordt.

Vragen interview algemeen

- Spelen jullie in de pauze weleens een spel met de hele klas?
 - Zo ja, wat voor soort spellen?
- Zou je Picoo inzetten tijdens de pauze of aan het einde van de lesdag?
 - Is daar een reden voor (niet dit letterlijk zeggen)?
- Bij gym, ligt de focus meer op ontspanning of worden er ook educatieve elementen toegevoegd?
- Als je buiten een spel zou begeleiden waarbij een apparaat nodig is, zou je dan liever je telefoon of laptop gebruiken?
- En als je dit tijdens de gymles zou doen, zou je dan een ander apparaat kiezen?
- Zou je het fijner vinden als een spel zou moeten begeleiden via een app of een website beschikbaar is?
 - Is daar een reden voor (niet dit letterlijk zeggen)?

Als laatst is het nog belangrijk om te weten of ze AI gebruiken. Het is belangrijk waarvoor ze het gebruiken. En of ze het handig vinden om te gebruiken om quizen te maken bij hun lessen. **AI vragen**

- Maak je gebruik van AI-tools voor je lessen zoals chat-gpt?
- Waarvoor gebruik je AI? (Bijv. lesvoorbereiding, quizen maken, uitleg geven, etc.)
- Heb je weleens AI gebruikt om quizen te maken? Zo ja, welke tool en hoe beviel dat?
- Zou je het handig vinden als je AI kunt gebruiken om quizen binnen Picoo te maken?

Ik heb de vragen door gestuurd naar mijn groepje zodat het bij het interview kan. Ik ben blij met de vragen die ik heb gemaakt omdat het echt een duidelijk doel heeft waar we iets aan hebben om zo Picoo Quiztaffete optimaal te maken. Nu is het belangrijk om de interviews te gaan afnemen.

Ik heb een aantal basisscholen gezocht in Eindhoven op het aantal kinderen. Over het algemeen ontvangen scholen meer financiering als er meer leerlingen zijn, dus is de kans groter dat ze Picoo hebben. Ik kon nergens een prijs vinden van de Picoo want dan moest ik een offerte aanvragen. Ik had het aan chatgpt gevraagd hij vond Picoo sets van 6 ongeveer rond de 1300 euro (6 is natuurlijk niet genoeg voor een hele klas). Ik weet dus niet zeker of dit klopt maar het zal wel duur zijn. De Basisscholen die ik had gevonden met 500 leerlingen of meer zijn. Bs de Talisman, Bs Slingertouw en De Boschuil.

<https://bsdetalisman.nl/onze-school/>

<https://basisschoolslingertouw.nl/>

<https://deboschuil.nl/schoolgids/>

Naar deze scholen wordt een mailtje gestuurd die ik nu ga opzetten.

Beste basisschool De Talisman,

Mijn naam is Maartje en ik ben een student aan Fontys ICT in Eindhoven. Samen met mijn groep werk ik aan een project voor onze opdrachtgever Picoo. Picoo is een interactieve spelcomputer, geschikt voor zowel binnen als buiten, en gericht op basisscholen en BSO's.

In dit project ontwikkelen we een functie voor Picoo waarmee leerkrachten zelf quizzen kunnen aanmaken voor de bestaande Quiztaffete. Momenteel worden de quizzen door Picoo zelf gemaakt. Deze quizzen moeten niet alleen educatief zijn, maar ook fysiek uitdagend, zodat kinderen actief betrokken blijven.

Om het project goed af te stemmen op de behoeften van basisschoolleerkrachten, zijn we op zoek naar leerkrachten die we kunnen interviewen. We werken in een groep van vijf en zouden graag een interview doen in een 2-op-1 setting, zodat één van ons de vragen kan stellen en de ander aantekeningen kan maken.

We zouden graag jouw hulp willen vragen om een aantal leerkrachten te vinden die ons willen helpen door hun inzichten en ervaringen te delen. Het zou fijn zijn als de leerkrachten al bekend zijn met Picoo; mocht dit niet het geval zijn, dan leggen wij uiteraard graag uit wat Picoo inhoudt.

Gezien de beperkte tijd die we hebben voor dit project, zouden we het enorm waarderen als het mogelijk is snel kunnen afspreken voor een interview.

Alvast bedankt voor je tijd en moeite. We kijken uit naar je reactie en hopen dat je ons kunt helpen.

Met vriendelijke groet,

Maartje van Duijnhoven

Student Fontys ICT Eindhoven

Design Wouter les

We hebben in wouters lessen poster en moodboards gemaakt. Nu gaan we een app design maken in Figma met behulp van matrial.io

31-3-2025

We hebben vandaag gebeld naar de 3 scholen. Basisschool de Talisman heeft het erg druk. Basisschool 't Slingertouw is bekend met Picoo zou ons terug mailen, zodra iemand interesse heeft in het interview. Basisschool de Boschuil had toevallig van onze mail gezien, zij hebben het door gestuurd naar de gym lee

Van: Marnix Janssen

Verzonden: Maandag, 31 Maart, 2025 10:22

Aan: Duijnhoven, Maartje M.I. van

Onderwerp: Interview met leerkrachten Picoo

U ontvangt niet vaak e-mail van m.janssen@skpo.nl. [Ontdek waarom dit belangrijk is](#)

Hoi Maartje,

Onze school (Basisschool de Boschuil) heeft jullie mail ontvangen omtrent het interview betreft de Picoo en de Quiztafette. Echter gebruiken wij wel de Picoo in de gymzaal maar zelden in de school. Het onderdeel de Quiztafette gebruiken we dus niet. Mijn vraag is hoeveel jullie dus aan ons hebben met dit interview. Ik hoor het graag.

Met sportieve groet,

Marnix Janssen

Vakleerkracht bewegingsonderwijs Ma t/m Vrij

Basisschool De Boschuil

Kiplinglaan 1

5629 MK Eindhoven

Telefoon: +31-40-2428917

E-mail: m.janssen@skpo.nl

Website: www.deboschuil.nl



Van: Duijnhoven, Maartje M.I. van <maartje.vanduijnhoven@student.fontys.nl>

Verzonden: maandag 31 maart 2025 10:38

Aan: Marnix Janssen <m.janssen@skpo.nl>

Onderwerp: Re: Interview met leerkrachten Picoo

Goedemorgen Marnix,

Bedankt voor je snelle reactie. Het is geen probleem dat jullie de Quiztafette niet gebruiken. We vinden het vooral fijn als degene die we interviewen enigszins bekend is met Picoo, zodat het gesprek gericht kan verlopen. In principe kunnen we iedere basisschoolleerkracht interviewen, maar het is lastiger voor hen om ter plekke de vragen te beantwoorden als ze niet weten wat Picoo inhoudt en het nog nooit hebben gebruikt.

Met vriendelijke groet,

Maartje van Duijnhoven

U ontvangt niet vaak e-mail van m.janssen@skpo.nl. [Ontdek waarom dit belangrijk is](#)

Hoi Maartje,

Helemaal goed. Ik sta er dan wel voor open om wat vragen te beantwoorden. Wanneer zou dit voor jullie kunnen? Ik hoor het graag.

Met sportieve groet,

Marnix Janssen

Vakleerkracht bewegingsonderwijs Ma t/m Vrij

Basisschool De Boschuil

Kiplinglaan 1
5629 MK Eindhoven
Telefoon: +31-40-2428917
E-mail: m.janssen@skpo.nl
Website: www.deboschuil.nl



Hoi Marnix,

Wij zouden het interview graag zo snel mogelijk willen plannen vanwege de beperkte tijd die we hebben voor ons project. Zou het eventueel morgen (dinsdag 1 april) of overmorgen (woensdag 2 april) uitkomen? Als deze dagen niet passen, kunnen we ook volgende week doordeweeks een afspraak inplannen.

Met vriendelijke groet,
Maartje van Duijnhoven

Nu hebben we een afspraak 10 april 14:15 bij basisschool de Boschuil. Morgen hebben we met basisschool 't Slingertouw om 15:00 een interview.

Levenslessen die je kinderen kan leren door te sporten.

<https://www.trainersmateriaal.be/blogs/news/levenslessen-die-je-kinderen-kan-leren-van-sporten-1?srsId=AfmBOoroKrJ5Mzrj1djXvHiXNM6wnKE-zPbk452uazY9IGc1VV-Ml2nj>

1-4-2025

Vandaag hebben we een bootcamp van Maikel over CSS animation en JS events. We gaan om 3 uur naar *Spilcentrum Grasrijk | Grasland 1 | 5658 GA Eindhoven* daar hebben wij ons interview met Ellen van den Wildenberg.

Interview vragen

Vragen interview over Kahoot

- Gebruiken je Kahoot? Zo ja, gebruiken jullie het educatief of non-educatief?
- Wat vinden je fijn aan het gebruiken van Kahoot?
- Vind je het ook fijn dat je kahoots van andere kunt gebruiken?
- Zijn er dingen die je minder fijn vindt aan Kahoot?
- Zouden jullie interesse hebben in een educatieve, fysieke variant van Kahoot (quiztaffete) via Picoo? En wat zou je tegenhouden om het te gebruiken?

Vragen interview algemeen

- Spelen jullie in de pauze weleens een spel met de hele klas?
 - Zo ja, wat voor soort spellen?
- Hoe maken jullie momenteel gebruik van Picoo tijdens bewegend leren of buitenspelen of tijdens de gym?
- Welke spellen gebruiken jullie het meest? doorvragen
- Ben jij tevreden over Picoo als hulpmiddel? (tip/top)
- Ken je Picoo Quiztaffete?
- Zou je Picoo quiztaffete inzetten tijdens de pauze of aan het einde van de lesdag?
 - Is daar een reden voor (niet dit letterlijk zeggen)?
- Bij gym, ligt de focus meer op ontspanning of worden er ook educatieve elementen toegevoegd?
- Als je buiten een spel zou begeleiden waarbij een apparaat nodig is, zou je dan liever je telefoon of laptop gebruiken?
- En als je dit tijdens de gymles zou doen, zou je dan een ander apparaat kiezen?

- Zou je het fijner vinden als een spel zou moeten begeleiden via een app of een website beschikbaar is?
 - Is daar een reden voor (niet dit letterlijk zeggen)?

AI vragen

- Maak je gebruik van AI-tools voor je lessen zoals chat-gpt?
- Waarvoor gebruik je AI? (Bijv. lesvoorbereiding, quizzen maken, uitleg geven, etc.)
- Heb je weleens AI gebruikt om quizzen te maken? Zo ja, welke tool en hoe beviel dat?
- Zou je het handig vinden als je AI kunt gebruiken om quizzen binnen Picoo te maken?

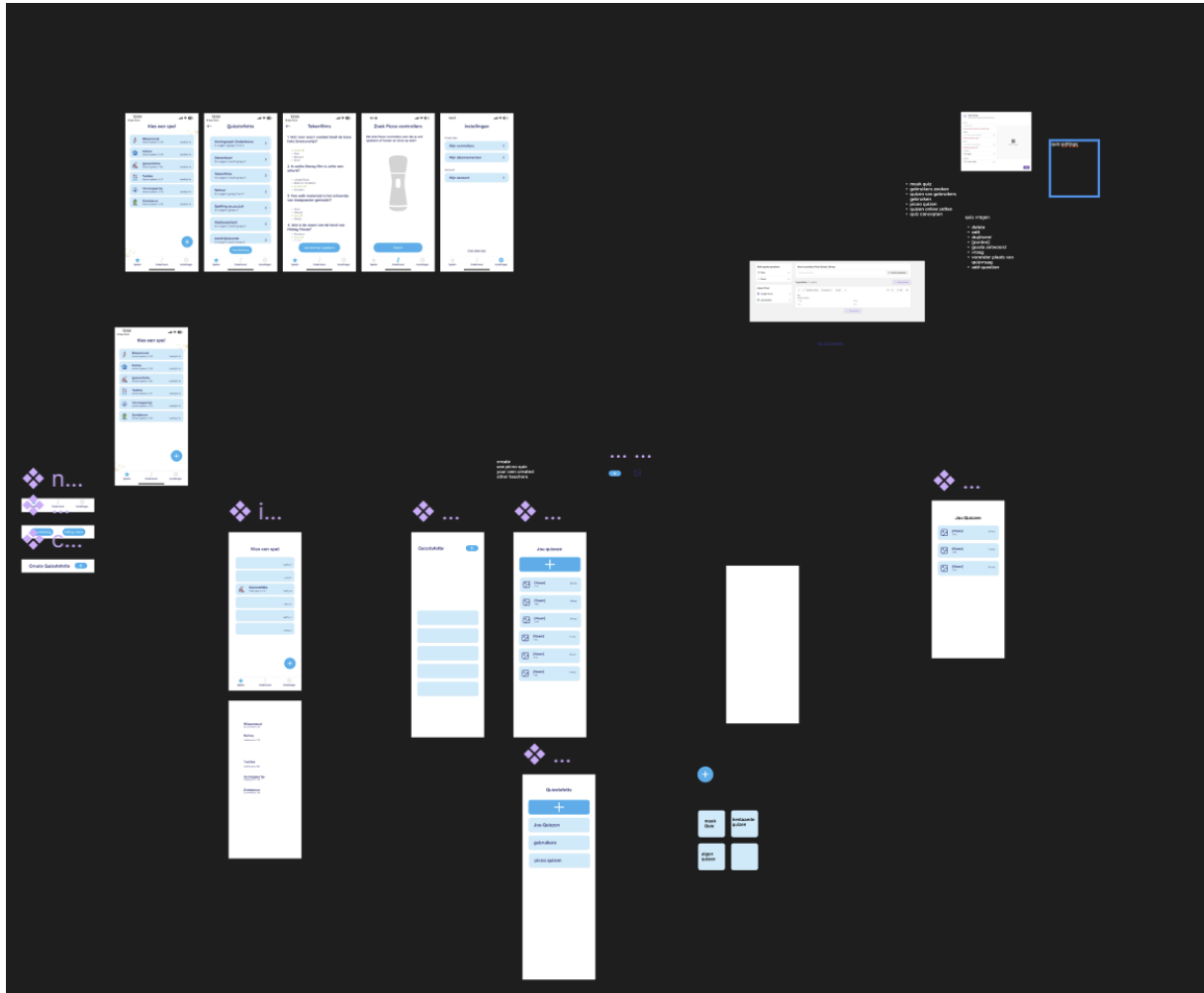
UX les Jo-An

Het is een handige les, er staan handige stappen in de powerpoint. Dus die ga ik gebruik.

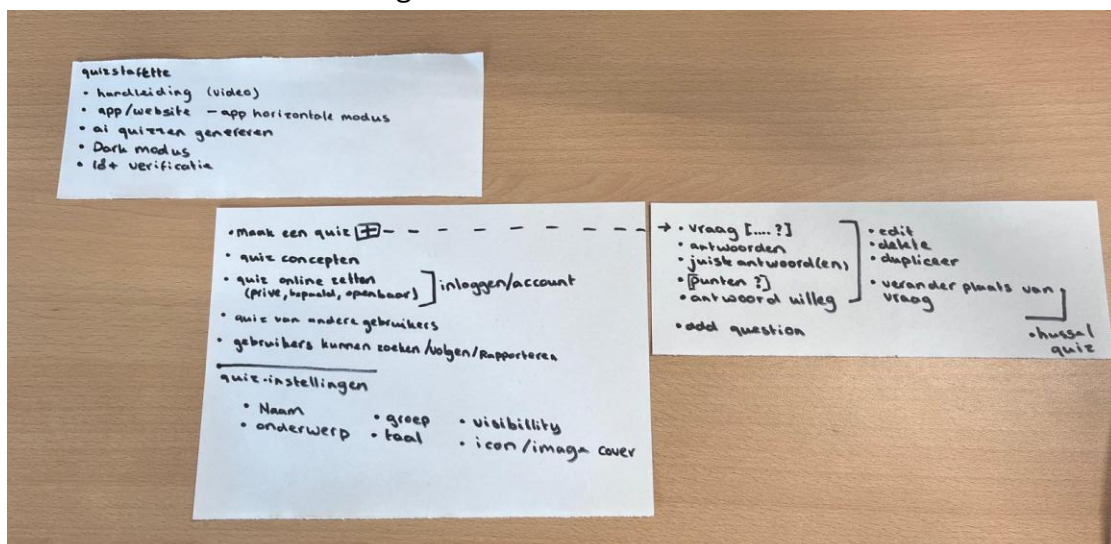
Powerpoint gebruiken

2-4-2025

We hebben gisteren een interview gedaan en vandaag ga ik het uit typen. Nu ben ik bezig met Figma verder designen. Links boven heeft Picoo zelf gemaakt.



Daarna heb ik wat ideeën uitgeschreven.



7-4-2025

Vandaag hebben we een sprint oplevering. Ik heb mijn deel van het interview uitgeschreven. Helaas kan ik nu niet het eerste deel krijgen omdat Sonya er niet is en kan ik daar niet verder mee, zoals met de persona. Daarna heb ik mijn ideeën online uitgeschreven. Vandaag ga ik dit laten zien in onze sprint uitlag, en hopelijk krijg ik er feedback op.

Quizstafette

- handleiding (video+tekst vorm)
- App/website - app horizontale modus
- Dark modus
- Ai quizen genereren (powerpoints, bestanden....)
- 18+/leerkracht verificatie

Maak een quiz +

Quiz concepten

Quizen publiceren (privé, bepaalde mensen, openbaar)

Inloggen/ account aanmaken

quizen van andere gebruikers (leerkrachten)

Andere gebruikers opzoeken/volgen/rapporteren

Quiz namen opzoeken

Quiz instellingen

Naam Quiz

Onderwerp

Groep

Taal

Visibilty (Prive, Bepaald, openbaar)

Icon/ Image cover

Vraag [...?]

Antwoorden

Juiste antwoord

[punten per vraag]

antwoord uitleg

Edit

Delete

Dupliceer

verander plaats van vraag

Husselquiz

Add question

8-4-2025

Low fidelity- snel, niet mooi, makkelijk. Bijvoorbeeld wireframes.

Medium fidelity-

High fidelity- complete design, gedetailleerd

Voor het interview van donderdag is het handig om een low fidelity te maken.

Niet klaar laten lijken

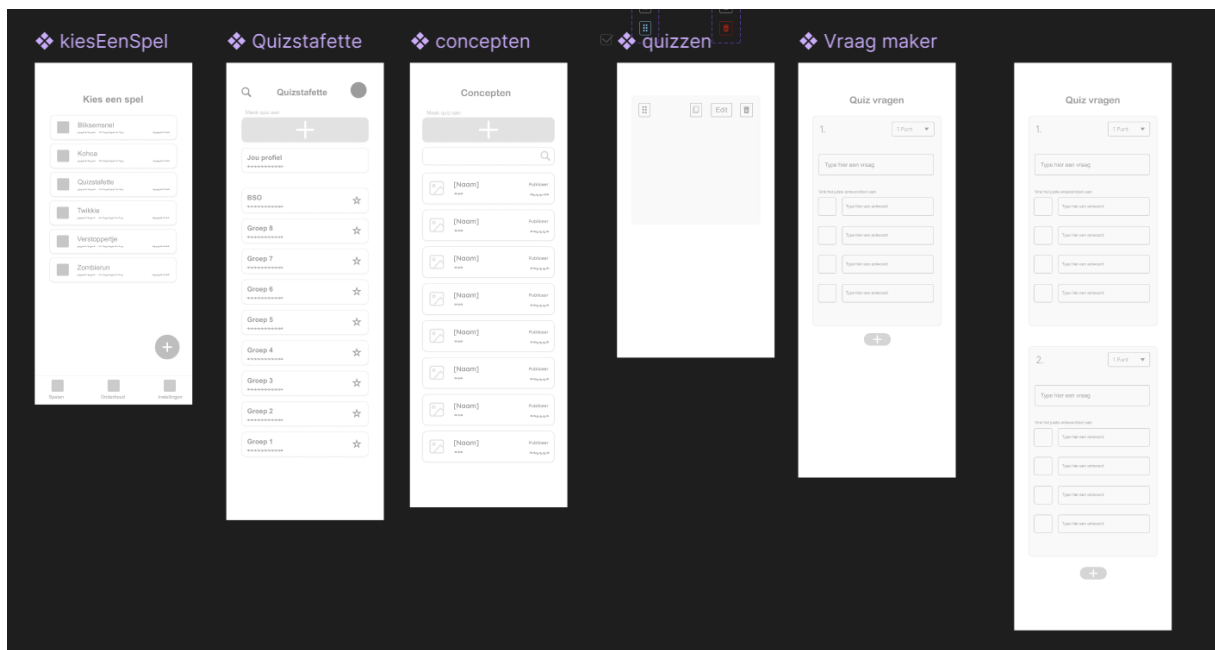
Pilot test

Maak het robuust

Test het systeem

9-4-2025

Ik heb een low fidelity prototype gemaakt wel in figma, daar wil ik maandag feedback op. Ik had het op papier gemaakt maar dat pakte niet zo goed uit.. Ook ben ik bezig met mijn portfolio, het design af maken en mijn projecten er in zetten.



14-4-2025

Ik heb vandaag het interview uitgeschreven van basisschool de Boschuil. Sonya en ik hebben het interview opgedeeld in 2 zodat we evenveel typen en eerder klaar zijn.

Dit zijn de resultaten uit de interviews die Sonya en ik hebben gehouden

Gebruik van Picoo op school

Ellen (Leerkracht middenbouw, educatief gebruik):

- Gebruikt Picoo regelmatig in haar lessen, vooral voor rekenen, taal en spelling.
- Picoo wordt voornamelijk individueel of in kleine groepjes ingezet, o.a. via een inloophmoment.
- Speelt vooral educatieve spellen: tafelspel, liniloop, dubbelop, triade, som-antwoord matching.
- Gebruikt Picoo vooral op eigen initiatief, andere leerkrachten doen dat weinig of niet.
- Beperking: maar 12 Picoo's → lastig met grote groepen.
- Niet structureel gebruik: afhankelijk van fase/thema/energie.
- App wordt wel gebruikt, ze zou een handleiding of uitlegvideo op prijs stellen.
- Er is behoefte aan meer gebruiksvriendelijke tools, zeker voor minder techvaardige collega's.

Marnix (Gymdocent, non-educatief gebruik):

- Gebruikt Picoo uitsluitend voor gymlessen, niet in de klas of pauzes.
- Spellen: Zombie-run, Spionnenjacht, Forstvrij, Verstoppertje, Bliksem Snel.
- Gebruik is structureel ingebouwd in 3-vakkenlessen.
- App wordt niet gebruikt, wel eenmalig geïnstalleerd voor updates.
- Andere leerkrachten gebruiken Picoo niet in de klas.
- Gebruikt door BSO in vakanties.
- Beperking: slechts 1 set (12 stuks) voor een grote school (800 leerlingen).

Mening over Picoo

Ellen:

- Over het algemeen positief.
- Vindt het laagdrempelig, maar de talige instructies vormen een drempel voor minder vaardige collega's.
- Vindt het belangrijk dat kinderen fysiek in beweging blijven.
- Ziet potentie in de quiztafette, vooral als het koppelt aan lesstof. Belangrijk dat dit laagdrempelig en gebruiksvriendelijk is.
- Ziet veiligheidsrisico's bij het scannen (kinderen botsen als ze naar hetzelfde kaartje rennen).
- Wil meer ondersteuning: korte uitlegvideo's, handleiding verbeteren.
- Vindt het concept van quizen met AI interessant, maar twijfelt aan de kwaliteit. Staat er voorzichtig positief tegenover.

Marnix:

- Positief over Picoo in de gym.
- Vindt de polsbandjes kwetsbaar.
- Ziet geen rol voor educatief gebruik op zijn school, vanwege schaal en beschikbaarheid.
- Herkent de waarde van samen spelen en doordraaien.
- Beperking zit in aantal en budget.

Technologie & Innovatie in onderwijs

Ellen:

- Gebruikt technologie veel: Chromebooks, verwerkingssoftware, Blooket, ChatGPT.
- Geen werkboeken voor rekenen meer → alles digitaal.
- Gebruikt ChatGPT voor lesideeën, vooral voor Engels met native speakers.
- Vindt AI interessant, maar ziet beperkingen qua kwaliteit en gebruiksgemak.
- Ziet balans tussen schermtijd en fysiek leren als cruciaal.

Marnix:

- Weinig technologiegebruik buiten gymles.
- Gebruikt Kahoot incidenteel, maar maakt zelden quizen aan.
- Persoonlijk gebruik van apps: niet besproken in detail.

Organisatorische en praktische uitdagingen

- Beide scholen hebben slechts 1 Picoo-set (12 stuks en 6 stuks) → uitdaging bij grote groepen.
- Educatief gebruik hangt af van initiatief en motivatie van individuele leerkrachten.
- Behoefte aan:
 - Laagdrempelige implementatie
 - Makkelijk te begrijpen instructies
 - Meer sets of beter systeem voor gebruiksverdeling

Toekomstpotentieel en wensen

Ellen:

- Ziet veel potentie als meer collega's enthousiast (dus moeite willen doen) worden.
- Wil gebruiksvriendelijke manier om eigen quizen te maken (bijv. via AI).
- Ziet ideaal lesmodel als iets waarbij je vrij bent van methodes, werkt op basis van ontwikkelingslijnen en gebruik maakt van natuur, beweging en technologie.

Marnix:

- Ziet toekomst voor schoolbreed gebruik alleen als er meer sets beschikbaar komen.
- Voor nu is het vooral een bewegingsinstrument tijdens gym.

Vanuit met input van de andere interviews kunnen we persona's maken.

Foto voor persona

https://nl.freepik.com/vrije-photo/gelukkig-vriendelijke-vrouw-met-tablet_6628678.htm#fromView=search&page=1&position=24&uuid=20ef61d8-dbf-4663-b13c-f24c64e04253&query=vrouw+staand+35+jaar+docent

feedback

gepraat over de interview. Tips NN group Ux guidelines. 10 heuristics checks. Met UX teacher bespreken en de 10 heuristic checks over gaan. Wat kunnen we doen in de tijd die over hebben en wat moet gedaan worden. Werk alleen in de weekenden als het echt moet. Tips zorg dat je dingen maakt op basis van de learning outcomes.

19-4-2025

Vandaag ben ik verder met het usertesten gedaan na het compleet maken van het design. Ik ben de 10 bruikbaarheidsheuristieken van de NN/g doorgelopen samen met mijn design

10 bruikbaarheidsheuristieken samengevat

- *Zichtbaarheid van systeemstatus*
Houd gebruikers voortdurend op de hoogte van wat er gebeurt via duidelijke en tijdige feedback.

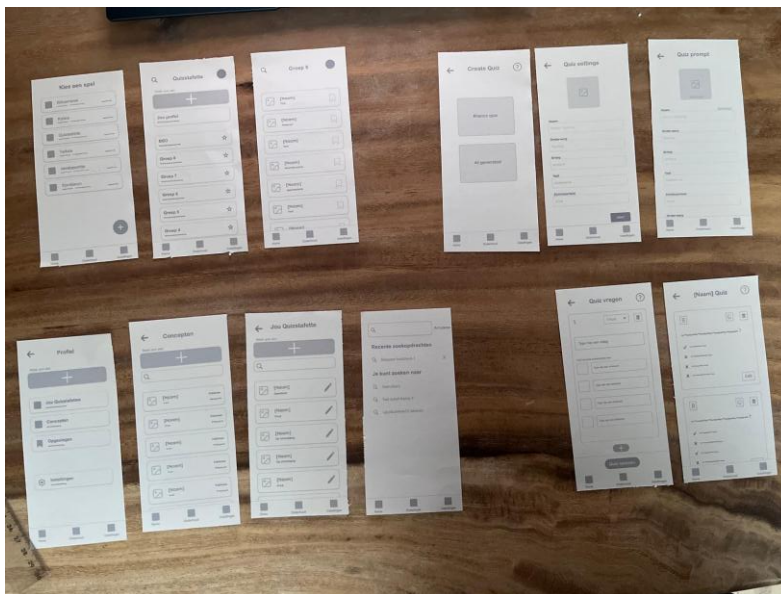
(nog niet in het design maar als je ergens op klikt dat er in beeld komt te staan wat het doet. Bijvoorbeeld een opslaan knop, als je eerst niet precies weet wat het doet staat er dan bijvoorbeeld bij; Quiz opgeslagen, bekijk profiel.

- *Overeenkomst tussen systeem en de echte wereld*
Gebruik taal en concepten die vertrouwd zijn voor gebruikers, en volg real-world conventies.

(Ik gebruik icon die voor vele bekend is. Uit interviews blijkt dat onze doelgroep die we hebben geïnterviewd allemaal Instagram gebruiken. Daarom heb ik ongeveer dezelfde opslaan button gekozen als instagram.)

- *Gebruikerscontrole en vrijheid*
Bied eenvoudig te vinden 'nooduitgangen' zodat gebruikers acties ongedaan kunnen maken of kunnen verlaten.
- *Consistentie en standaarden*
Volg platform- en industriestandaarden zodat gebruikers niet hoeven te raden of verschillende woorden of acties hetzelfde betekenen.
- *Foutpreventie*
Voorkom fouten door zorgvuldige ontwerpkeuzes in plaats van alleen goede foutmeldingen te geven.
- *Herkenning boven herinnering*
Maak objecten, acties en opties zichtbaar zodat gebruikers niet alles hoeven te onthouden.
- *Flexibiliteit en efficiëntie van gebruik*
Bied snelkoppelingen aan voor ervaren gebruikers zonder beginners te hinderen.

- *Esthetisch en minimalistisch ontwerp*
Laat geen irrelevante informatie zien; elke extra eenheid informatie concurreert met relevante informatie.
- *Help gebruikers fouten te herkennen, diagnosticeren en herstellen*
Gebruik duidelijke taal voor foutmeldingen en bied constructieve oplossingen.
- *Help en documentatie*
Hoewel het beter is als systemen zonder documentatie te gebruiken zijn, kan het nodig zijn om hulp en documentatie te bieden die gemakkelijk te doorzoeken is en gericht is op de taak van de gebruiker.



Helaas worden mijn designs niet gebruikt in het eindproduct. Ik was vorige week een beetje afwezig wegens persoonlijke omstandigheden.

Ik heb mijn low fidelity een paar keer ge-userstest.

De heb ik niet helemaal uit geschreven maar wel de pijnpunten kort opgeschreven dat waren. Bij de quiz instellen staat naam, het is onduidelijk of het je eigen naam of quiz naam moet zijn. Bij quizstafette staat jou profiel maar rechtsboven staat ook een profiel rondje. Maak quiz aan tekst kan groter. Edit knop bij [Naam] quiz kan het beste bovenaan en niet bij elke vraag edit. En bij het maken van een quiz staat er Ai generated, het moet naar het Nederlands.

Userstest 2

Ik heb het weer niet helemaal uit geschreven ik vond het makkelijk om goed te observeren wat de user deed. Op basis van de vragen deed precies wat ik hoopte dat de user deed. De vragen die ik heb gesteld; Maak een quiz aan in de quizstafette. publise

Vind de quiz die je net hebt gemaakt terug. Vind een groep 8 quiz op naam van de gebruiker. Sla de gevonden groep 8 quiz op. bekijk al je opgeslagen Quizzen. Pas de vragen aan uit een van je concept. Leg uit wat je ziet bij page [Naam] quiz.

Wat ik uit deze usertest heb vernomen.

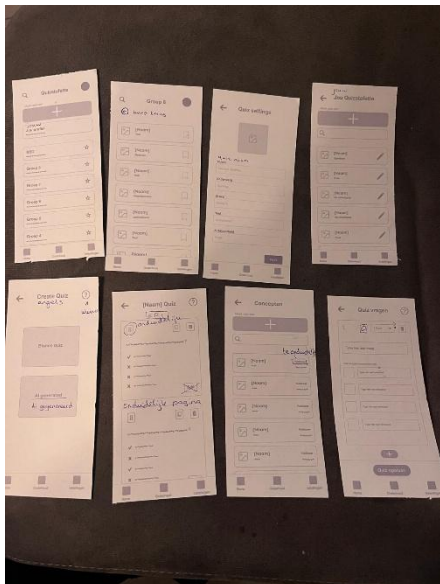
Quiznaam niet duidelijk, Opslaan extra overzicht voor plaatsen of concepten, [naam] quiz vierkant met puntje instellingen

Het is duidelijk, [naam] quiz het minst duidelijk.

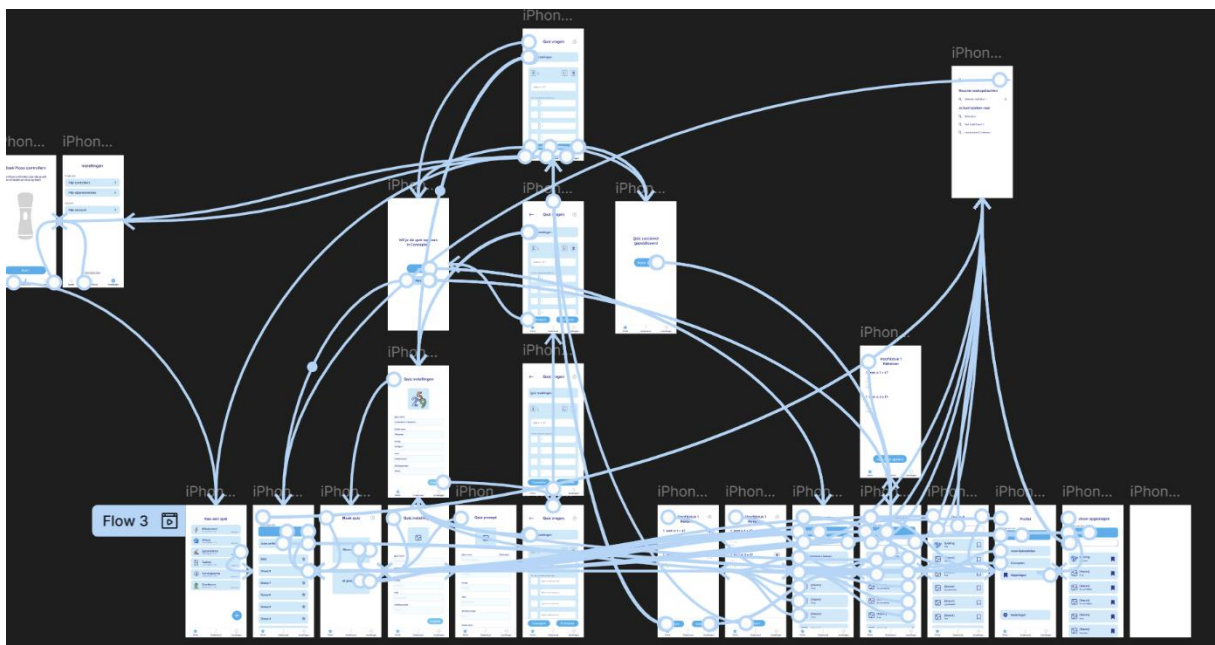
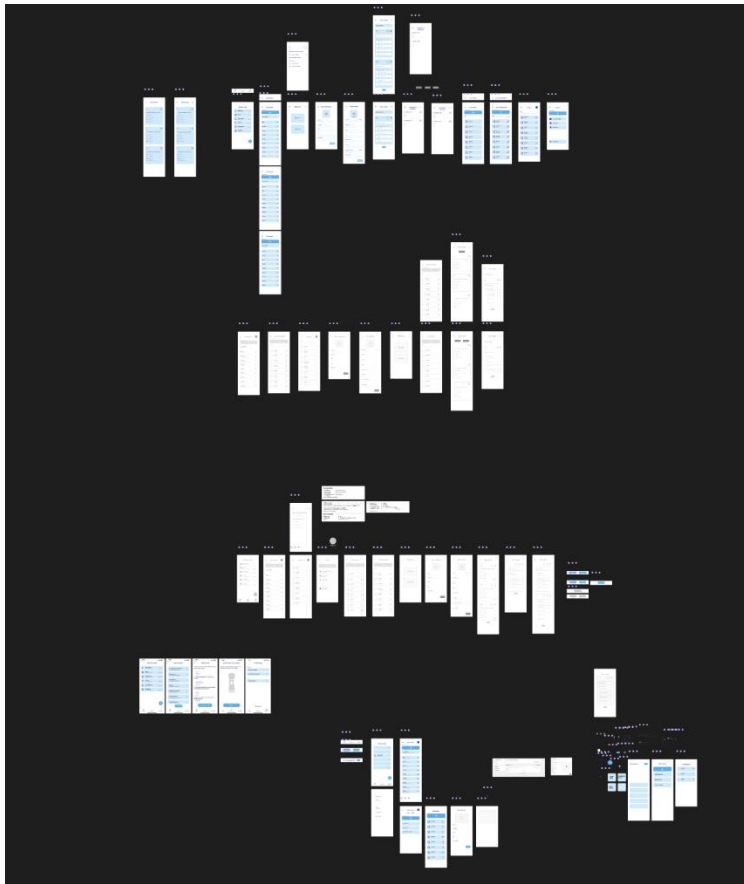
Usertest 3

Ik heb dezelfde vragen gesteld. Wat ik uit deze usertest heb vernomen.

Het is jouw profiel en niet jou profiel (hetzelfde geldt voor jouw quizstafette). Concept publiceren is te onduidelijk. Deze user klikt ook op de quiz zelf om te publiceren.



Ik heb de feedback uit de usertesten gebruikt en een mooi design gemaakt. Helaas gaan we die van mij niet presenteren. Ik ben er wel trots op en ik zou die van mij graag willen uitwerken in het development project.



Project plan development

Project duur: 23 april tot 23 mei, 30 dagen

Wat is haalbaar van ons prototype in een maand. ik

Wo 23 april - portfolio

Do 24 april – desk app + Git groep aanmaken

Vr 25 april - vakantie

Za 26 april - vakantie

Zo 27 april - vakantie

Ma 28 april - vakantie

Di 29 april - vakantie

Wo 30 april - vakantie

Do 1 mei - vakantie

Vr 2 mei - vakantie

Za 3 mei - vakantie

Zo 4 mei - vakantie

Ma 5 mei - vakantie

Di 6 mei -

Wo 7 mei

Do 8 mei

Vr 9 mei

Za 10 mei

Zo 11 mei

Ma 12 mei

Di 13 mei

Wo 14 mei

Do 15 mei

Vr 16 mei

Za 17 mei

Zo 18 mei

Ma 19 mei

Di 20 mei

Wo 21 mei

Do 22 mei

Vr 23 mei

Navbar bootstrap

```
<nav class="navbar navbar-expand-lg">

  <div class="container-fluid">

    <a class="navbar-brand" href="index.html">

      <img

        src=""

        alt="Logo"

        width="176.85"

        height="55"

        class="d-inline-block align-text-top"

      />

    </a>


    <button

      class="navbar-toggler"

      type="button"

      data-bs-toggle="collapse"

      data-bs-target="#navbarNav"

    >

      <span class="navbar-toggler-icon"></span>

    </button>


    <div class="collapse navbar-collapse" id="navbarNav">

      <ul class="navbar-nav ms-auto">

        <li class="nav-item">

          <a class="nav-link" href="index.html">Home</a>

        </li>

      </ul>

    </div>

  </div>

</nav>
```

```
<li class="nav-item">

  <a class="nav-link" href="over.html">Over</a>

</li>

<li class="nav-item">

  <a class="nav-link" href="diensten.html">Diensten</a>

</li>

<li class="nav-item">

  <a class="nav-link" href="portfolio.html">Portfolio</a>

</li>

<li class="nav-item">

  <a class="nav-link" href="contact.html">Contact</a>

</li>

</ul>

</div>

</div>

</nav>
```

```
<script
src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.3.0/dist/js/bootstrap.bundle.min.js"></s
cript>
```


Aanmaak playlist en

Artiesten zoeken

Likes songs

Wrapped

Offline luisteren downloaden