Vragen voor gesprek

Background vragen

Wat zien jullie als eindresultaat voor je?

1. Waarom specifiek het smiley systeem? Is dit systeem goed genoeg (voor de doeleinden)
2. Wat is het achterliggend doel van kinderen zwemmend houden?
3. Is het doel om specifiek kinderen zwemmend te houden bij dit bedrijf
4. Wat zijn de verwachtingen betreft het “gamification” en verhogen van beweegtijd van leerlingen? (Terugslaand op doel probleemstelling)
5. Zijn er al soortgelijke trajecten in het verleden gedaan?
6. Wordt er momenteel al wat gedaan om kinderen op zwemmen te houden na de zwemles?
7. Waarom willen jullie zo’n systeem?

Technische vragen

1. Welke vorm moet het systeem aannemen? (Tablet, scherm, website/webapp, app android/ios etc.)
2. Welke infra mogelijkheden hebben jullie voor het hosten van de applicatie? (Amazon, Azure, etc.)
3. Is er een mogelijkheid om gebruik te maken van één van die mogelijkheden?
4. Hoe ziet jullie huidige infrastructuur eruit?
5. Hoeveel verschillende schermen moet het systeem bevatten?
6. Apart portaal voor medewerkers/ouders? Dashboard?
7. Zijn er voorkeuren voor tooling of codering talen?
8. Hoeveel mensen gaan dit systeem gebruiken op een dag?

Gebruikersvragen

1. Voor welke doelgroep maken wij de applicatie (met name leeftijd)?

* Moet het systeem andere functionaliteiten voor verschillende leeftijden? (Meer details ontvangen van oudere leerlingen bijv.)

1. Is er gebruikersdata beschikbaar voor de app?
2. Is de eindgebruiker de docent of het kind, of eventueel ouders?
3. Wat wordt er verwacht voor het weergeven van de resultaten? (Portaal, dashboard)
4. Wordt de gehele zwemles beoordeeld of wordt elk onderdeel van de les apart beoordeeld?

* Als alle onderdelen apart beoordeeld worden, moet dan na elk onderdeel de mening gevraagd worden of 1 keer aan het einde van de les?
* Moet het systeem dan ook een manier hebben om een les samen te stellen om zo de juiste onderdelen makkelijk te kunnen beoordelen tijdens een les?
* Moet het systeem voor, tijdens of na de zwemles gebruikt worden? Of thuis?

**Vervolgafspraken maken**

“De zwemles van de toekomst moet leuker, attractiever en beter zijn dan de zwemles die momenteel aangeboden wordt. Doel is dat uiteindelijk meer kinderen blijven zwemmen na het afronden van de zwemles.”

“Wij hebben als doel om de zwemles leuker en beter te maken. We willen dit bereiken door gamification toe te voegen, plezier te meten en door de daadwerkelijke beweegtijd van een kind dat zwemles volgt te verbeteren”

5 smileys niet geschikt voor 100den kinderen per avond

Op zoek naar geschikte manier om plezier te meten en op AVG verantwoorde manier op te slaan. Resultaten moeten herleidbaar zijn naar het kind

Systeem met smileys lijkt meest effectief. Op zoek naar iemand die kan vertalen naar app en bruikbare handelswijze tijdens zwemles