Quantified Student

SMPT Groep 1:

Bram de Boer, Stijn de Brouwer, Sander Everaers,   
Rob van Gastel, Joris van de Wijgert, Stan Wulms

# Pitch

## Probleem

Studenten delen hun dagdelen niet efficient in

Efficiënter studeren

### Planning

- Events naar agenda pushen (Canvas koppelen)

- Controlleren of opdrachten zijn ingeleverd

- Bij afwijking van planning waarschuwing geven

- Reminders sturen voor deadlines en toetsen gebaseerd op prioriteit.

- App hangt prioriteit aan opdrachten/toetsen gebaseerd op datum en eerder behaalde resultaten. In canvas prioriteit aan opdrachten hangen.

- Pauze reminders

- Locatie controlleren (werk, school, thuis)

- Tijd op school

### Efficiënter studeren

* Leessnelheid
* Lengte van studie sessies
* Stress/ mood/ slaap meten
* Typsnelheid
* Tijd op school
* Sporten?
* Afleiding minimaliseren

### feedback op de pitch

* Minder focussen op wanneer iemand studeert en mensen feedback geven op een manier als volgt. Als je nu begint met studeren iedere dag een half uurtje zou je het makkelijk kunnen halen.
* Hoe word onze app leuk? een duidelijk overzicht met wat er nog moet gebeuren. Een overzicht van wat je hebt bereikt binnen een semester of blok. Dit zou je kunnen gebruiken bij een docent.
* Kijken naar wat voor student je hebt, door de data die je hebt te visualiseren en hier meer uit proberen te halen.

Hoe maken we onze app leuk?

* Competitive omgeving creëren
* Bewijslast voor PPO
* zelf kiezen waarover je meer wilt leren (iOS)

inzicht geven -> buitenaf

Studiepunten progress bar? => werkt niet met system Fontys! Wel voor TU/e  
 Eventueel doen alsof.

Studiestand? -> tijd loggen en telefoon op stil. -> rewards?  
Op basis van gelogde uren een medaille krijgen?

Foto van studie material -> tijd aan koppelen en deadline -> zelf lerend AI

Tijdlijn? Studie blokken met foto’s en games met logo’s

Vragen bedenken?

Effort weghalen

Vrije tijd verdienen.

Taak voltooid -> gouden randje!

Suggesties voor als de student niet weet wat hij moet doen.

School stelt profile op en vertelt ons wat te doen.  
Fog of War. Biedt 1 ding aan en kijk hoe de student verder wil. Specialiseren of Generaliseren?

Groter geheel -> Werzekerheid

Moet competenties verwerven -> Hoe dit doen?

Eenheidsworst vermijden.

Toets/proef laten herdoen voor 90% -> hier data uithalen

User gericht