

Database_Normalization_Parsons_Rohit

Enquête respons 1

Respons-id
4
Datum verzonden
2025-05-08 13:19:11
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
330821967
Startdatum
2025-05-08 13:16:12
Datum laatste actie
2025-05-08 13:19:11
Totaaltijd
180

Vraaggroep Leervaardigheid

?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen)]
8
?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) [?? Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam]
8
?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]
8
?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]
8
?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]
8

?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasenormalisatie na het spelen van het spel?

9

?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]

10

?? Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?

?? Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)

Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid

99.17

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De tool laadde snel en zonder storingen.]

8

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]

8

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]

8

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) [Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]

8

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]

8

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]

8

? Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visual novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?

Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)

Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

46.03

Vakgroep Gamificatie

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]

9

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]

9

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]

9

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]

9

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]

9

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]

9

Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visual novel, etc.) vond je het leukst en waarom?

Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?

Groepstijd: Vakgroep Gamificatie

34.8

Enquête respons 2

Respons-id
10
Datum verzonden
2025-05-23 12:06:11
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
1952681978
Startdatum
2025-05-23 12:02:14
Datum laatste actie
2025-05-23 12:06:11
Totaaltijd
236.47

Vraaggroep Leervaardigheid

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen)]
8
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam]
10
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]
9
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]
10
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]
10

?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasenormalisatie na het spelen van het spel?

9

?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]

10

?? Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?

?? Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)

Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid

79.21

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De tool laadde snel en zonder storingen.]

10

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]

10

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]

9

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) [Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]

10

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]

10

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]

9

? Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visual novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?

Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)
Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)
41.92

Vakgroep Gamificatie

<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]</p> <p>10</p>
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]</p> <p>10</p>
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]</p> <p>10</p>
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]</p> <p>9</p>
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]</p> <p>9</p>
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]</p> <p>10</p>
<p>Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visual novel, etc.) vond je het leukst en waarom?</p>
<p>Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?</p>
Groepstijd: Vakgroep Gamificatie
115.34

Enquête respons 3

Respons-id
13
Datum verzonden
2025-05-27 20:02:59
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
1633044342
Startdatum
2025-05-27 20:00:12
Datum laatste actie
2025-05-27 20:02:59
Totaaltijd
168.57

Vraaggroep Leervaardigheid

<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen))</p>
10
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam</p>
8
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]</p>
8
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]</p>
7
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]</p>
9

<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasnormalisatie na het spelen van het spel?</p>
10
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]</p>
10
<p>Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?</p>
Verskil tussen 1NF en 2NF beter uitleggen
<p>Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)</p>
Prima zo
Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid
103.82

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

<p>Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De tool laadde snel en zonder storingen.]</p>
10
<p>Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]</p>
9
<p>Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]</p>
8
<p>Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]</p>
8
<p>Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]</p>
9
<p>Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]</p>
9
<p>Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visual novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?</p>
Alles

Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)

Veranderen van elementen op het scherm

Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

39.08

Vakgroep Gamificatie

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]

8

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]

8

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]

9

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]

10

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]

9

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]

9

Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visual novel, etc.) vond je het leukst en waarom?

Badges

Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?

Een video

Groepstijd: Vakgroep Gamificatie

25.67

Enquête respons 4

Respons-id
14
Datum verzonden
2025-05-28 00:38:48
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
1097169203
Startdatum
2025-05-28 00:14:56
Datum laatste actie
2025-05-28 00:38:48
Totaaltijd
1433.41

Vraaggroep Leervaardigheid

<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen))</p>
9
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam</p>
5
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]</p>
9
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]</p>
10
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]</p>
9

?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasenormalisatie na het spelen van het spel?

9

?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]

10

?? Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?

Hoewel ik al vertrouwd was met de basisprincipes van normalisatie, hielp de tool me om beter inzicht te krijgen in de afwegingen tussen hogere normalisatiefasen, zoals 2NF en 3NF. Ik ben me nu meer bewust van hoe je soms bewust kunt kiezen voor een minder vergaande normalisatie om functionele afhankelijkheden in complexe datasets beheersbaar te houden.

?? Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)

Misschien is het goed om een andere soort vraag toe te voegen waarbij de gebruiker een verhaal met context krijgt en daarmee zelf de tabellen aanmaakt.

Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid

508.98

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De tool laadde snel en zonder storingen.]

10

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]

10

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]

6

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) [Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]

7

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]

8

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]

10

<p>Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visueel novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?</p> <p>Als er een verkeerd antwoord wordt gegeven dan is het super makkelijk om te zien waar het is.</p>
<p>Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)</p> <p>Tijdens het slepen naar een andere tabel is er een witte balk dat aangeeft waar het geplaatst wordt, misschien is het handig om dat ook een andere kleur te geven zodat het meer makkelijk is om te zien.</p>
<p>Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)</p> <p>311.66</p>

Vakgroep Gamificatie

<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]</p> <p>10</p>
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]</p> <p>9</p>
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]</p> <p>9</p>
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]</p> <p>2</p>
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]</p> <p>9</p>
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]</p> <p>9</p>
<p>Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visueel novel, etc.) vond je het leukst en waarom?</p> <p>De badges! Het gaf me een gevoel van erkenning en waardering.</p>
<p>Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?</p> <p>Tijdslimieten toevoegen aan vragen zou heel erg leuk zijn.</p>
<p>Groepstijd: Vakgroep Gamificatie</p> <p>612.77</p>

Enquête respons 5

Respons-id
15
Datum verzonden
2025-05-28 00:46:48
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
1719544535
Startdatum
2025-05-28 00:30:41
Datum laatste actie
2025-05-28 00:46:48
Totaaltijd
970.93

Vraaggroep Leervaardigheid

<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen))</p>
8
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam</p>
10
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]</p>
8
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]</p>
7
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]</p>
9

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasenormalisatie na het spelen van het spel?

1

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]

10

Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?

vergeten oops

Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)

Begin met een een korte uitleg in een vorm van een cutscene voordat je begint met de vraag. Het spel is leuker dan de vragen maken dus er moet een balans in komen.

Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid

553.07

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De tool laadde snel en zonder storingen.]

10

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]

7

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]

7

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) [Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]

4

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]

10

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]

4

Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visueel novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?

de pk en fk was niet interessant in het verhaal. Het kon meer persoonlijker gaan over de characters.

Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)
minder characters of meer focussen op de individuele character bij problemen oplossen.
Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)
311.4

Vakgroep Gamificatie

<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]</p>
10
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]</p>
10
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]</p>
10
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]</p>
10
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]</p>
10
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]</p>
10
<p>Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visual novel, etc.) vond je het leukst en waarom?</p>
gamer
<p>Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?</p>
animatie pop up zou epic zijn
Groepstijd: Vakgroep Gamificatie
106.46

Enquête respons 6

Respons-id
16
Datum verzonden
2025-05-31 23:20:36
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
2096251193
Startdatum
2025-05-31 22:31:29
Datum laatste actie
2025-05-31 23:20:36
Totaaltijd
2947.75

Vraaggroep Leervaardigheid

<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen))</p>
2
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam</p>
5
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]</p>
6
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]</p>
9
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]</p>
5

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasenormalisatie na het spelen van het spel?

6

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]

7

Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?

Ik was nog niet bekend met de verschillende "niveaus" van normalisatie, dankzij deze tool ben ik hiermee gaan oefenen.

Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)

De vragen kunnen momenteel gewoon beantwoord worden zonder "bijles", misschien is het handig eerst de lessen te volgen voordat de "toetsen" gemaakt kunnen worden.

Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid

2653.13

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De tool laadde snel en zonder storingen.]

10

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]

10

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]

10

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) [Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]

9

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]

7

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]

8

Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visual novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?

De uitleg en directe feedback na het klikken op de "nakijk" knop werkte motiverend.

Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)
Bij de sleep vragen moest er soms gescrollt worden tijdens slepen, dit vond ik zelf onhandig. Misschien kan het menu waarin de elementen die gescrollt moeten worden wat langer worden gemaakt zodat dit niet meer nodig is.
Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)
190.27

Vakgroep Gamificatie

<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]</p>
10

<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]</p>
10

<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]</p>
9

<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]</p>
6

<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]</p>
7

<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]</p>
7

Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visual novel, etc.) vond je het leukst en waarom?
De badges, het motiveerde mij om ze allemaal te halen.

Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?
Ik heb geen verband gezien tussen de personages en toetsen, misschien kunnen deze elementen wel worden samen gevoegd.

Groepstijd: Vakgroep Gamificatie
104.35

Enquête respons 7

Respons-id
17
Datum verzonden
2025-06-02 12:21:00
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
246585817
Startdatum
2025-06-02 11:20:45
Datum laatste actie
2025-06-02 12:21:00
Totaaltijd
3616.53

Vraaggroep Leervaardigheid

<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen))</p>
8
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam</p>
9
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]</p>
9
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]</p>
9
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]</p>
9

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasenormalisatie na het spelen van het spel?

10

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]

9

Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?

Het was een mooie opfris cursus voor stof die ik 30 jaar geleden geleerd heb.

Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)

Geen.

Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid

2494.25

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De tool laadde snel en zonder storingen.]

9

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]

9

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]

9

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]

9

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]

8

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]

9

Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visual novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?

Het drag-en-drop systeem

Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)

De beschrijving van de tabellen kan niet openblijven staan bij het beantwoorden van vragen. Het zou mooi zijn als dat in een aparte pop-up kwam.

Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

994.19

Vakgroep Gamificatie

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]

9

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]

9

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]

8

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]

9

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]

9

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]

Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visual novel, etc.) vond je het leukst en waarom?

DE badges zijn een leuke motivatie om de cursus helemaal af te ronden.

Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?

Groepstijd: Vakgroep Gamificatie

128.09

Enquête respons 8

Respons-id
18
Datum verzonden
2025-06-04 17:36:21
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
1179662212
Startdatum
2025-06-04 17:31:49
Datum laatste actie
2025-06-04 17:36:21
Totaaltijd
272.95

Vraaggroep Leervaardigheid

<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen))</p>
6
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam</p>
6
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]</p>
7
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]</p>
6
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]</p>
7

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasenormalisatie na het spelen van het spel?

7

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]

9

Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?

Het was met name een refresher over normalisatie. Wat ik 2 jaar geleden tijdens mijn opleiding had geleerd begrijp ik nu weer beter.

Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)

Wellicht de tabel direct al weergeven naast de vraag, zonder erop te hoeven te klikken.

Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid

208.48

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De tool laadde snel en zonder storingen.]

6

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]

7

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]

7

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]

6

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]

7

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]

5

Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visueel novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?

Allemaal

Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)
Het was even zoeken waar de vraag stond en wat de bedoeling was van het spel.
Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)
41.05

Vakgroep Gamificatie

<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]</p>
7
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]</p>
7
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]</p>
6
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]</p>
8
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]</p>
6
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]</p>
7
<p>Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visual novel, etc.) vond je het leukst en waarom?</p>
<p>Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?</p>
Groepstijd: Vakgroep Gamificatie
23.42

Enquête respons 9

Respons-id
19
Datum verzonden
2025-06-04 23:09:19
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
1950759147
Startdatum
2025-06-04 22:46:09
Datum laatste actie
2025-06-04 23:09:19
Totaaltijd
1394.22

Vraaggroep Leervaardigheid

<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen))</p>
5
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam</p>
7
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]</p>
8
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]</p>
8
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]</p>
8

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasenormalisatie na het spelen van het spel?

8

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]

8

Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?

het afsplitsen bij 2NV en 3NV, en de juiste volgorde (stappenplan) van het benaderen voor de oplossingen op de vragen.

Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)

het zou helpen om bij de bijles, de voorbeelden met de tabellen meer animatie te geven of kleuren/onderlijnen wat wordt aangeduid in de uitleg. (het markeren van individuele elementen in de tabellen om het aan te duiden).

Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid

684.06

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De tool laadde snel en zonder storingen.]

10

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]

7

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]

8

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) [Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]

8

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]

9

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]

8

Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visual novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?

het drag-en-drop systeem werkt soepel en is fijn om te gebruiken. De animaties zijn ook soepel.

Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)

de headers van de tabellen kunnen misschien een ander en groter lettertype en de balk een andere kleur dan de achtergrond (het valt blauw op blauw). Maar dat is niet echt een probleem, meer een detail.

Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

428.26

Vakgroep Gamificatie

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]

10

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]

9

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]

9

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]

7

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]

8

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]

8

Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visual novel, etc.) vond je het leukst en waarom?

de badges en visual novel zijn goed, het geeft meer een gevoel van voortgang in het proces van leren.

Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?

meer animaties die de elementen in de tabellen individueel aanduiden bij de uitleg.

Groepstijd: Vakgroep Gamificatie

281.9

Enquête respons 10

Respons-id
21
Datum verzonden
2025-06-04 23:11:40
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
1821935869
Startdatum
2025-06-04 22:58:40
Datum laatste actie
2025-06-04 23:11:40
Totaaltijd
781.62

Vraaggroep Leervaardigheid

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen)]
6
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam]
9
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]
10
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]
9
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]
10

?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasenormalisatie na het spelen van het spel?

10

?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]

10

?? Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?

Ik wist niet meer wat partiele afhankelijkheden en transitieve afhankelijkheden en herhalende groepen waren. Dit weet nu nu weer!

?? Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)

Misschien nog een grafische animatie , extra interactieve manier om de verschillen te kunnen zien ipv dialoog tekst

Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid

604.16

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak ??? van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De tool laadde snel en zonder storingen.]

10

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak ??? van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]

10

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak ??? van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]

8

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak ??? van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) [Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]

9

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak ??? van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]

9

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak ??? van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]

10

? Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visual novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?

de puzzel zelf ziet er heel clean uit, dit helpt bij het focussen

Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)
ik heb geen opmerkingen
Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)
129.59

Vakgroep Gamificatie

<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]</p>
9
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]</p>
10
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]</p>
9
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]</p>
9
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]</p>
9
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]</p>
10
<p>Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visual novel, etc.) vond je het leukst en waarom?</p>
de visual novel is heel leuk en leerzaam gemaakt
<p>Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?</p>
meer functies! misschien een soort ander soort minigame erin over normalisatie
Groepstijd: Vakgroep Gamificatie
47.87

Enquête respons 11

Respons-id
22
Datum verzonden
2025-06-04 23:18:30
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
1138977590
Startdatum
2025-06-04 23:11:35
Datum laatste actie
2025-06-04 23:18:30
Totaaltijd
418.5

Vraaggroep Leervaardigheid

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen)]
7
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam]
8
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]
7
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]
8
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]
8

?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasenormalisatie na het spelen van het spel?

8

?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]

7

?? Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?

De verschillen tussen de normaalvormen en hoe toe te passen

?? Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)

Optie voor een professionele toon

Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid

207.49

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De tool laadde snel en zonder storingen.]

9

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]

9

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]

9

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) [Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]

8

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]

9

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]

8

? Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visual novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?

pop up met uitleg

Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)
Kleurenblindemodus
Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)
89.4

Vakgroep Gamificatie

<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]</p>
6
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]</p>
6
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]</p>
7
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]</p>
6
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]</p>
7
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]</p>
8
<p>Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visual novel, etc.) vond je het leukst en waarom?</p>
Uitleg van de visual novels
<p>Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?</p>
Een boek waar je doorheen kan bladeren
Groepstijd: Vakgroep Gamificatie
121.61

Enquête respons 12

Respons-id
23
Datum verzonden
2025-06-05 15:07:23
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
553655493
Startdatum
2025-06-05 14:45:04
Datum laatste actie
2025-06-05 15:07:23
Totaaltijd
1339.91

Vraaggroep Leervaardigheid

<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen))</p>
8
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam</p>
7
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]</p>
7
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]</p>
7
<p>Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]</p>
8

?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasenormalisatie na het spelen van het spel?

8

?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]

8

?? Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?

Deze tool lijkt een leuke manier om deze vormen te leren. Ik kan alleen niet zeggen dat ik het dankzij deze tool heb geleerd, omdat dat concept voor mij al duidelijk was.

?? Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)

Op kennisgebied wellicht uitleggen wanneer je juist een tabel zoals 'StudentNaam' als primary key, of wanneer je er voor kiest om een stukje meta data bij te voegen zoals een 'studentID'. (En hoe kies je zo'n id? Want een auto increment id aan de voor kant laten zien is niet gewenst.) (Als dit wel besproken is heb ik dat gemist.)

Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid

907.07

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De tool laadde snel en zonder storingen.]

9

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]

8

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]

8

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) [Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]

8

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]

9

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]

8

<p>Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visual novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?</p> <p>De drag-and-drop functionaliteit voelde intuïtief aan. Soms had ik de tabellen liever onder elkaar gezien in plaats van naast elkaar, maar dat komt waarschijnlijk doordat ik een computerscherm gebruik. Voor mobiele apparaten is de huidige opzet waarschijnlijk juist prettiger.</p>
<p>Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)</p> <p>De drag-and-drop functionaliteit voelde intuïtief aan. Soms had ik de tabellen liever onder elkaar gezien in plaats van naast elkaar, maar dat komt waarschijnlijk doordat ik een computerscherm gebruik. Voor mobiele apparaten is de huidige opzet waarschijnlijk juist prettiger.</p>
Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)
312.62

Vakgroep Gamificatie

<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]</p> <p>8</p>
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]</p> <p>8</p>
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]</p> <p>7</p>
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]</p> <p>9</p>
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]</p> <p>8</p>
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]</p> <p>8</p>
<p>Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visual novel, etc.) vond je het leukst en waarom?</p> <p>De visual novel en de badges zijn leuk, omdat die het meest tot de verbeelding spreken.</p>
<p>Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?</p> <p>Meer animaties in de Visual novel :)</p>
Groepstijd: Vakgroep Gamificatie
120.22

Enquête respons 13

Respons-id
24
Datum verzonden
2025-06-06 12:57:30
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
927549009
Startdatum
2025-06-06 12:44:41
Datum laatste actie
2025-06-06 12:57:30
Totaaltijd
770.11

Vraaggroep Leervaardigheid

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen))
9
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam
10
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]
9
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]
10
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]
8

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasenormalisatie na het spelen van het spel?

6

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]

9

Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?

ietjes beter :)

Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)

geef iets waardoor de gebruiker terug kan komen

Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid

494.63

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De tool laadde snel en zonder storingen.]

10

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]

8

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]

9

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]

8

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]

9

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]

10

Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visual novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?

alles ging best netjes

Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)
je kan volledig java of jython maar het is goed wat je nu hebt gemaakt.
Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)
118.86

Vakgroep Gamificatie

<p>De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]</p>
9
<p>De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]</p>
8
<p>De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]</p>
7
<p>De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]</p>
6
<p>De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]</p>
8
<p>De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]</p>
9
<p>Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visual novel, etc.) vond je het leukst en waarom?</p> <p>de video was peak!</p>
<p>Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?</p> <p>grote uitdaging gehele game maken :)</p>
Groepstijd: Vakgroep Gamificatie
156.62

Enquête respons 14

Respons-id
27
Datum verzonden
2025-07-08 19:36:49
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
1803795255
Startdatum
2025-07-08 19:33:13
Datum laatste actie
2025-07-08 19:36:49
Totaaltijd
215.79

Vraaggroep Leervaardigheid

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen)]
4
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam]
7
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]
9
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]
10
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]
9

?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasenormalisatie na het spelen van het spel?

8

?? Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw ?? leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]

10

?? Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?

De eerste stap

?? Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)

Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid

106.06

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De tool laadde snel en zonder storingen.]

8

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]

8

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]

9

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) [Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]

9

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]

8

??? Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) ?? De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]

8

? Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visual novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?

Het kleurenonderscheid

Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)

Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

49.91

Vakgroep Gamificatie

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]

9

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]

8

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]

8

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]

7

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]

8

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]

9

Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visual novel, etc.) vond je het leukst en waarom?

De badges en rewards

Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?

Groepstijd: Vakgroep Gamificatie

59.82

Enquête respons 15

Respons-id
28
Datum verzonden
2025-07-12 16:37:03
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
1926289221
Startdatum
2025-07-12 16:35:01
Datum laatste actie
2025-07-12 16:37:03
Totaaltijd
124.17

Vraaggroep Leervaardigheid

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen)]
5
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam]
9
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]
9
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]
7
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]
10

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasenormalisatie na het spelen van het spel?

9

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]

10

Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?

ik wist niet wat transitieve afhankelijkheden waren. nu snap ik het beter het was echt makkelijk

Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)

meer herhalen van alle stof

Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid

42.75

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De tool laadde snel en zonder storingen.]

10

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]

9

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]

8

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]

7

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]

9

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]

10

Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visual novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?

de animaties waren mooi

Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)
misschien wat minder tekst bij de vraag
Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)
38.84

Vakgroep Gamificatie

<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]</p>
10
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]</p>
10
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]</p>
9
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]</p>
7
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]</p>
9
<p>Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens)</p> <p>De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]</p>
9
<p>Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visual novel, etc.) vond je het leukst en waarom?</p>
het spieken. de animatie was mooi
<p>Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?</p>
misschien aparte minigames met de visual novel personen om extra te trainen
Groepstijd: Vakgroep Gamificatie
42.58

Enquête respons 16

Respons-id
32
Datum verzonden
2025-09-10 15:49:49
Laatste pagina
3
Begin taal
nl
Plaats
1675502328
Startdatum
2025-09-10 15:39:56
Datum laatste actie
2025-09-10 15:49:49
Totaaltijd
591.27

Vraaggroep Leervaardigheid

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat was je kennisniveau van database normalisatie door uitleg vanuit de schoolstof? (vóór het spelen))
3
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was interessant en leerzaam
4
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Dankzij de tool kan ik het verschil tussen 1NF, 2NF en 3NF duidelijk uitleggen.]
4
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De hints en feedback tijdens de opdrachten hielpen mij om fouten te herkennen en te verbeteren.]
4
Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De samenvattingen na elke vraag waren duidelijk en hielpen mij om normalisatie beter te begrijpen.]
5

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Op een schaal van 1 tot 10, wat is je kennisniveau van databasenormalisatie na het spelen van het spel?

5

Leervaardigheid en Begrip De volgende vragen gaan over jouw leerervaring en begrip van database-normalisatie na het gebruik van de tool. We willen graag weten of de tool jou geholpen heeft om de stof beter te begrijpen en toe te passen. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik zou deze tool aanraden aan andere studenten die worstelen met normalisatie.]

6

Kun je een voorbeeld geven van iets dat je dankzij de tool beter bent gaan begrijpen over normalisatie?

Welke aanpassing zou jij graag maken bij het uitleggen van de normalisatieregels in het spel? (Heb je verbeterpunten op kennisgebied?)

Visualisatie van de structuur via een strokendiagram zou me helpen om de vragen beter te begrijpen.

Groepstijd: Vraaggroep Leervaardigheid

237.68

Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De tool laadde snel en zonder storingen.]

9

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het ontwerp (kleuren, iconen, layout) voelde prettig en niet storend aan.]

9

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De userinterface van de tool was logisch en makkelijk te gebruiken.]

8

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het praten met de karakters (Danny, Larissa en Anna) was logisch en leerzaam]

7

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het slepen en neerzetten van elementen werkte soepel.]

9

Gebruikerservaring (UX/UI) De volgende vragen gaan over jouw ervaring met de snelheid, werking en het gebruiksgemak van de tool. We zijn benieuwd hoe je de interface, instructies en navigatie hebt ervaren. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De grafische overgang tussen de normalisatie-stappen (1NF, 2NF, 3NF) voelde plezierig aan.]

9

Welke onderdelen van de gebruikersinterface (drag-en-drop systeem, visual novel, voortgangsindicator) vond je fijn, visueel ondersteunend en handig in gebruik?

Software matig vind ik dit een heel knappe tool met veel mogelijkheden, maar ik begrijp soms niet goed wat er wordt gevraagd, omdat ik een overzicht over heel de informatie mis.

Wat zijn jouw suggesties om de gebruikservaring van de tool nog verder te verbeteren? (Veranderen van elementen op het scherm, grootte, lettertype, gameplay etc. ?)

Ik miste een schema met een totaaloverzicht over alle informatie, liefst in de vorm van een strokendiagram

Groepstijd: Vraaggroep Gebruikerservaring (UX/UI)

205.74

Vakgroep Gamificatie

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen (zoals personages, badges en animaties) maakten de ervaring leuker.]

6

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Door de game-elementen had ik meer motivatie om verder te gaan.]

4

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het badges- en feedbacksysteem hielp mij om mijn voortgang bij te houden.]

7

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Het "spiek"-systeem hielp mij te leren zonder dat het voelde als vals spelen.]

6

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) Ik vond het leuk om de verschillende personages en niveaus te ontdekken.]

6

Gamificatie-Elementen De volgende vragen gaan over de spelelementen in de tool, zoals badges, personages en het "spiek"-systeem. We zijn benieuwd hoe deze elementen jouw ervaring hebben beïnvloed. De vragen kun je antwoorden op basis van een 10-puntsschaal. (1=helemaal mee oneens, 10=helemaal mee eens) De spelelementen waren goed in balans en leidden niet af van het leerdoel.]

6

Welke spelelementen (badges, animaties, overgangen, visual novel, etc.) vond je het leukst en waarom?

Welke spelelementen zou je graag toegevoegd zien in het spel (een video, andere soorten animaties, plaatjes)? Wat zou jou helpen om grafisch database normalisatie beter te snappen?

Directe feedback bij het antwoorden van een vraag in de vorm van een hint, zeker als je verkeerd zit.

Groepstijd: Vakgroep Gamificatie

147.85