

Debrief Gezamenlijk

Communicatie

Heel helder verhaal! Jullie hebben het goed samengevat. Ik zet hier een paar opmerkingen, maar ga zo door!
Michiel

Contactpersoon

Ik zou hier een titel en jullie namen als auteurs en een datum of versie nummer zetten.

- **Michiel Klønhammer**
- **Email:** michiel@learningstone.com
- **Telefoon:** 06-50683103

Moment van communicatie

- Tijdens de sprintreview op **19 juni 2025 om 14:00** worden de voortgang en de eerste demo besproken. [Hier ook aanwezig Marc Worrell, CTO van LearningStone](#)
 - Tussentijds kunnen vragen gesteld worden via mail of telefoon, opsplitsbaar in korte feedbackrondes per sprint.
-

Achtergrondinformatie

Bedrijf

Maakt hier niets uit, maar het bedrijf heet Maximonster interactive things, en het eerste product was MaxClass, dat later gepivot is naar LearningStone

- **Maximonster** (voorheen “Maxiclass”) is de ontwikkelaar; LearningStone is het platform-product.

Product LearningStone

- Een hybride leeromgeving voor trainingsbureaus (leidinggevend, teambuilding, taalcursussen, etc.).
- Niet puur e-learning, maar ondersteunt fysieke trainingen met digitale content (blended learning).
- Eindgebruikers: trainees (medewerkers van bedrijven) die in groepsruimtes samenwerken tijdens een training.

Context opdracht

- LearningStone wil binnen de bestaande groepsruimte een “kleine game” toevoegen waarmee deelnemers elkaar snel leren kennen.

- In eerdere samenwerking (FDND) zijn al ideeën uitgetoetst; nu breiden we dat uit met een speels “namen-en-gezichten-match-spel”.
-

Opdrachtomschrijving & Doelstelling

Opdracht

- Ontwikkel een speelse functie/blok in de groepsruimte van LearningStone.
- Alleen deelnemers met een profielfoto kunnen meedoen.
- Het moet eenvoudig te activeren zijn door de trainer, en in de groepsruimte als modulair blok beschikbaar zijn.

Doelen

1. Namen en gezichten van collega-trainees snel aan elkaar koppelen (bijvoorbeeld met een timer).
2. Een leuke, laagdrempelige ervaring bieden.
3. Verbinding in (groeps)teams vergroten (bijvoorbeeld via interacties of prikbord-posts die ontstaan tijdens het spel).
4. Optioneel: extra matching op basis van profielgegevens (bijv. functie of interesse).

Aanleiding

- Binnen bedrijven leren teamleden elkaar vaak niet snel kennen in grote groepen (50–500 deelnemers).
- Een kort, speels element verhoogt betrokkenheid en verbinding.

Doelstelling

- Verbeteren van onderlinge relaties in teams vóór, tijdens en na de training.
-

Oplevering & Randvoorwaarden

Oplevering

- Een werkende prototype-implementatie van de game binnen LearningStone.
- Deelcomponenten:

- Foto-uploadnudge
 - Spelinstellingen voor trainers
 - Spelinterface voor deelnemers
 - Prikbord-integratie voor interacties
- Ik zou dit noemen: Optionele post naar prikbord bij voltooiën van game.*

Deadlines

- **Sprintreview:** 19 juni 2025, 14:00 – eerste werkende demo.
- Eventuele oplevering productierijp: nader af te stemmen na 19 juni

Dit kan binnen "Mensen" of als cursustijdslijn blok. Bij Mensen zou het logisch zijn dat de instellingen ook te vinden zijn, onder Groepsruimte instellingen. Voor de opdracht mag het apart. Als het een blok wordt, dan komen de instellingen in de editor als je het blok toevoegt. Meer uitleg nodig? ik kan dat snel laten zien.

Randvoorwaarden / Eisen

- Spel moet volledig functioneren binnen de bestaande groepsruimte (geen aparte subsite).
 - Taalondersteuning: houd rekening met langere woorden in andere talen. Het ontwerp moet meertalige labels/knoppen goed tonen.
 - Maximaal groepsgrootte: **50–500 deelnemers**.
 - Trainer moet eenvoudig kunnen "blok activeren" en eventueel spelparameters (tijd, opties) instellen.
 - Alleen deelnemers met geüploade profielfoto kunnen spelen.
 - Eenvoudige technische voorbereiding: geen complexe data-import of externe setup door de trainer.
- Ik denk dat we hier het maximum lager kunnen zetten, bv 50 als dat beter uitkomt voor een ontwerp.*

Gebruikers van het resultaat

Primair

- Trainees (medewerkers van bedrijven) die een LearningStone-groepsruimte gebruiken.
 - Groepsgrootte: variërend van 50 tot 500 personen.
- Ik zou zeggen: van 4-50 (of hoger als het kan)*

Secundair

- Trainers / beheerders die het spel in de groep activeren en resultaten willen inzien (bijv. vragen of statistieken).

Bij een cursustijdslijn blok zou het hier logisch zijn dat het resultaat ook weggeschreven wordt in het voortgangsrapport. Die vind je met "Voortgang" boven aan de cursustijdslijn. Dat gaat te ver binnen deze opdracht, maar zou bij de oplevering genoemd kunnen worden als suggestie.

Prikbord-gebruikers

- LearningStone biedt een prikbord voor terloopse communicatie; uit het spel gegenereerde berichten kunnen daar verschijnen.

Dit is dus vooral een post in de zin van "Ik heb jullie gematcht! En had binnen x tijd, x % goed" en misschien met een speelse graphic er bij. Meer berichten zijn er niet.

Relatie met andere projecten

- Dit spel is een module binnen het LearningStone-platform; geen aparte website.
- Niet gekoppeld aan andere externe campagnes op dit moment.

Binnen deze opdracht, klopt dit. Maar als wij dit echt maken, is het heel bruikbaar voor onze marketing. Wij zullen daarmee de verbinding tussen de deelnemers benadrukken.