**Debrief Gezamelijk**

**Communicatie**

**Contactpersoon**

* **Michiel Klønhammer**
* **Email:** [michiel@learningstone.com](mailto: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.
* Tussentijds kunnen vragen gesteld worden via mail of telefoon, opsplitsbaar in korte feedbackrondes per sprint.

**Achtergrondinformatie**

**Bedrijf**

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

**Product LearningStone**

* Een hybride leeromgeving voor trainingsbureaus (leidinggevenden, 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 uitgeprobeerd; 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

**Deadlines**

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

**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.

**Gebruikers van het resultaat**

**Primair**

* Trainees (medewerkers van bedrijven) die een LearningStone-groepruimte gebruiken.
* Groepsgrootte: variërend van 50 tot 500 personen.

**Secundair**

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

**Prikbord-gebruikers**

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

**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.