**Debrief na feedback**

**1. Aanwezigheden**

* Michiel Klønhammer (LearningStone)
* Marc Worrell (CTO, Maximonster Interactive Things)
* [Overige aanwezigen bij de ontwerpbespreking, voor zover van toepassing]

**2. Achtergrondinformatie**

* **Bedrijfsnaam:** Maximonster Interactive Things (voorheen Maxiclass)
* **Eerste product:** MaxClass
* **Doelgroep / toepassing:**  
  Een interactieve match-game die binnen een LearningStone-cursus gebruikt kan worden om deelnemers te laten koppelen aan korte definities, plaatjes of stellingen.

**3. Functionele Randvoorwaarden**

1. **Maximum groepsgrootte (ontwerpfase):**
   * Ondersteuning van 4 tot 50 deelnemers.
   * Optioneel uitbreidbaar naar grotere groepen (tot 500), maar in eerste opleverfase is het minimaal vereist dat het goed werkt voor groepen tot 50 deelnemers.
2. **Optionele prikbord-post bij voltooiing:**
   * Na afloop van het spel moet de trainer/gestuurde gebruiker kunnen kiezen voor een eenmalige prikbord-post met de tekst:

“Ik heb jullie gematcht! En had binnen **X** tijd, **Y%** goed.”

* + Eventueel aangevuld met een speelse graphic (bijvoorbeeld een geanimeerd duimpje omhoog of een confetti-icoon).
  + Deze post verschijnt **één keer** en is **optie** voor de trainer; standaard staat hij uit.

1. **Interface-plaatsing van het Matching Game-blok:**
   * **Binnen de “Mensen”-sectie** (onder Groepsruimte-instellingen), **of**
   * **Als los blok** in de cursus-tijdlijn.
   * Voor de initiële oplevering wordt gekozen voor een **apart blok**, zodat bij toevoegen van het gewenste blok door de trainer direct alle instellingen in de blok-editor beschikbaar komen.

**4. Specificaties en Schermen**

**4.1 Blokinstellingen (Blok-editor)**

Wanneer de trainer het Matching Game-blok toevoegt, opent een interface met de volgende velden:

1. **Titel (vrij tekstveld):**
   * Naam van de oefening, bijv. “Basisbegrippen Matchen”
2. **Beschrijving (optioneel, rich text):**
   * Uitleg voor de deelnemer over wat er van hen wordt verwacht.
3. **Maximale deelnemers (dropdown of numeriek):**
   * Standaardwaarde: 50.
   * Minimaal: 4; maximaal: 500 (als optionele parameter, afhankelijk van performance in vervolgfasen).
4. **Onderwerpen / Items uploaden:**
   * **Opties:**
     + Handmatig koppels aanmaken (terugkerende velden “Term” + “Match”)
     + CSV-upload: twee kolommen (kolom 1 = “Vraag/Term”, kolom 2 = “Antwoord/Match”).
     + Afbeeldingen toevoegen: één bestand per item, als pictogram of voorbeeldplaatje.
5. **Tijdslimiet:**
   * Optioneel in te stellen in seconden (bijv. 120).
   * Standaard: geen tijdslimiet.
6. **Resultaten publiceren:**
   * Toggle “Resultaten tonen aan deelnemers”: ja/nee.
   * Bij ja: deelnemers zien na afloop hun score en eventueel de oplossing.
7. **Prikbord-optie (optioneel):**
   * Checkbox “Plaats prikbord-post bij afronding”.
     + Indien aangevinkt: extra tekstveld om aangepaste boodschap/verlooptekst in te voeren.
     + Automatisch gegenereerd: “Ik heb jullie gematcht! En had binnen {tijdsduur} tijd, {score}% goed.”
     + Mogelijkheid om hier een extra afbeelding (png/jpg) te uploaden, die in de prikbord-post wordt getoond.

**4.2 Deelnemerservaring (Frontend)**

1. **Startscherm:**
   * Titel en (eventueel) beschrijving bovenaan.
   * Overzicht van alle termen/afbeeldingen (blokken) door elkaar geschud, en hun correspondenten (bijvoorbeeld in kolommen aan weerszijden, of willekeurig door het scherm verspreid).
   * Indien ingeschakeld: countdown-timer.
2. **Match–moment:**
   * Deelnemer klikt/tikt op twee items om te koppelen.
   * Bij correcte match: visuele bevestiging (groene rand of vinkje).
   * Bij foutieve match: korte animatie (bijv. rode rand, getoonde correctie na 2 seconden, of direct een melding “fout”).
3. **Afronding / Resultaten:**
   * Wanneer alle koppels zijn gelegd **of** de tijdslimiet is verstreken, verschijnt een resultaatpagina:
     + Aantal correct gekoppeld (bijv. “10/12 goed”).
     + Tijd gebruikt (bijv. “2 min 37 sec”).
     + (Optioneel) knop “Oplossingen bekijken” (indien trainer dit toestaat).
   * Indien de trainer heeft aangevinkt dat prikbord-post mag worden geplaatst:
     + Automatische prikbord-post door de module, alleen zichtbaar voor trainer/medewerkers of voor gehele groep (afhankelijk van cursusinstellingen).
4. **Prikbord-weergave (vanaf cursusoverzicht):**
   * Eén bericht van de tool:

“Ik heb jullie gematcht! En had binnen **02:37** tijd, **83%** goed.”

* + Indien aanwezige afbeelding: wordt onder of naast de tekst getoond (kleine thumbnail).
  + Bericht voorzien van datum + tijd (automatisch).

**5. Technische en Beveiligingsrandvoorwaarden**

* **Data-opslag:** scores en tijden alleen bewaard in de context van deze sessie. Voor latere rapportage moeten gegevens kunnen worden geëxporteerd of weggeschreven naar voortgangsrapport (zie paragraaf 6).
* **Privacy:** geen persoonsgegevens worden gedeeld met externe diensten. Alleen cursustijden en resultaten (anoniem of gekoppeld aan deelnemersprofielen binnen LearningStone).
* **Responsive Design:** de module moet werken in desktop- en mobilestatus, met toetsenbord- én touch-interactie.
* **Toegankelijkheid:** voldoen aan WCAG 2.1 AA (bijv. alt-tekst bij afbeeldingen, voldoende kleurcontrast, toetsenbordnavigatie).

**6. Suggesties voor Toekomstige Uitbreidingen**

**(Dit valt momenteel buiten scope van de oplevering, maar wordt hier ter overweging opgenomen.)**

1. **Voortgangsrapportage integratie:**
   * Scores en tijden automatisch wegschrijven naar het voortgangsrapport (cursustijdlijn).
   * Trainer kan filteren op datum, groep of deelnemer om statistieken te raadplegen.
   * Mogelijkheid om groepsgemiddelde of individuele voortgangsgrafieken te genereren binnen LearningStone-dashboard.
2. **Uitbreiding groepsgrootte en performance-optimalisaties:**
   * Test en optimaliseer voor grote groepen (tot 500+ deelnemers).
   * Cache-mechanismen of load-balancing voor realtime matching in groepen groter dan 100.
3. **Extra feedbackmomenten tijdens het spel:**
   * Live leaderboard: laat deelnemers zien hoe zij zich verhouden tot anderen (optioneel anoniem).
   * Hintsysteem: bij herhaalde foutieve pogingen, een hint of uitleg laten verschijnen.
4. **Prikbord-post configuratie uitbreiden:**
   * Meerdere post-sjablonen kiezen (bijv. “Gefeliciteerd! Jullie scoorden gemiddeld 85%.”)
   * Mogelijkheid om in de prikbord-post koppelingen naar vervolgopdrachten of bronnen op te nemen.

**7. Prikbord-integratie: Nadere Toelichting**

* **Bij volumeposting:** alléén één bericht per module-run.
* **Beveiliging:** enkel trainers of cursusbeheer kunnen bepalen of deze post zichtbaar is voor de hele groep of alleen voor medebeheerders.
* **Weergave:**
  + Datum/tijd + tekst + optionele afbeelding.
  + Storingen of dubbele berichten voorkomen door één enkele trigger aan einde van de sessie.
  + Leeg bericht of foutmelding moet worden afgehandeld (bijvoorbeeld als er geen netwerkverbinding is, wordt de post in wachtrij gezet).

**8. Samenvatting Verwerkte Feedback**

1. **Titel, auteurs, datum:** toegevoegd aan het begin van het document.
2. **Aanwezigheden:** Marc Worrell (CTO Maximonster Interactive Things) is nu expliciet opgenomen.
3. **Bedrijfsnaam corrigeren:** nu “Maximonster Interactive Things (voorheen Maxiclass), eerste product MaxClass.”
4. **Maximum groepsgrootte:** helder gedefinieerd op 4–50 (initieel; optioneel uitbreiden tot 500).
5. **Optionele prikbord-post:** specificatie en voorbeeldtekst opgenomen, met ruimte voor graphic.
6. **Plaatsing in interface:** keuze beschreven voor apart blok in de cursustijdlijn, met toelichting op alternatieve plek binnen “Mensen”-sectie.
7. **Voortgangsrapportage:** als opmerking voor latere fase genoemd.
8. **Prikbord-integratie:** kort en bondig uitgelegd dat het om één enkele post gaat, met details.