Debriefing LearningStone





|  |  |
| --- | --- |
| **Opdrachtgever** | Michiel Klønhammer, LearningStone |
| **Student** | Julia Stevens |
| **Datum** | 2 juni 2025 |

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc199793644)

[1. Communicatie 3](#_Toc199793645)

[Contactgegevens opdrachtgever 3](#_Toc199793646)

[Contactgegevens studenten 3](#_Toc199793647)

[2. Achtergrondinformatie 3](#_Toc199793648)

[3. Opdrachtomschrijving 3](#_Toc199793649)

[4. Aanleiding 3](#_Toc199793650)

[5. Doelstelling 4](#_Toc199793651)

[6. Oplevering 4](#_Toc199793652)

[Algemeen 4](#_Toc199793653)

[Content & functionaliteiten 4](#_Toc199793654)

[7. Randvoorwaarden 4](#_Toc199793655)

[Design & Huisstijl 4](#_Toc199793656)

[Tech stack 4](#_Toc199793657)

[8. Gebruikers van het eindresultaat 5](#_Toc199793658)

[Doelgroep 5](#_Toc199793659)

[9. Relatie met andere projecten 5](#_Toc199793660)

# Inleiding

Dit document bevat de debriefing van de opdracht Oncollaboration. We beschrijven onder andere meer over de context van de opdracht, benoemen gemaakte afspraken, en geven aan wat er opgeleverd wordt.

# Communicatie

Via Signal, de test omgeving op Learningstone of via mail kan er contact opgenomen worden met de opdrachtgever. Op Signal is een groepchat aangemaakt, waarin vragen gesteld kunnen worden.

Tijdens de briefing is de sprint review ingepland. Dit zal plaatsvinden op 19 juni om 14:00 te Amsterdam (Weesperstraat 61).

## Contactgegevens opdrachtgever

Michiel Klønhammer

[michiel@learningstone.com](mailto:michiel@learningstone.com)

06-50683103

## Contactgegevens studenten

|  |  |
| --- | --- |
| **Student** | **E-mailadres** |
| Kate Jadi | [kate.jadi@hva.nl](mailto:kate.jadi@hva.nl) |
| Saif Muhamad | [saif.muhamad@hva.nl](mailto:saif.muhamad@hva.nl) |
| Süleyman Huzeyfe Gökgül | [suleyman.huzeyfe.gokgul@hva.nl](mailto:suleyman.huzeyfe.gokgul@hva.nl) |
| Julia Stevens | [julia.stevens@hva.nl](mailto:julia.stevens@hva.nl) |

# Achtergrondinformatie

LearningStone is een veilige omgeving voor leren en samenwerken om training en coaching te ondersteunen.

Het bedrijf hoort bij maximonster, een tech & dienstenontwikkelar dat platforms ontwikkelt en beheert voor training, coaching, welzijn, begeleiding en andere vormen van ondersteuning.

# Opdrachtomschrijving

Maak een speelse functie, zodat deelnemers de groep snel leren kennen.

# Aanleiding

Deelnemers worden door elkaar gemotiveerd. Trainingen zijn vaak kort en vaker een vorm van blended trainen. Dit betekent dat er minder fysieke bijeenkomsten zijn, maar een behoefte aan groepsgevoel blijft. Sneller elkaar leren kennen helpt bij groepscohesie. Activiteiten in gemeenschappelijke online omgeving draagt bij aan motivatie van deelnemers.

# Doelstelling

1. Namen en gezichten leren kennen
2. Gevoel van verbinding verhogen
3. Namen en gezichten leren kennen

# Oplevering

### Algemeen

* Product past binnen de huisstijl, maar er is ruimte voor eigen invulling. Houdt wel rekening met de verschillende soorten gebruikers.
* Tenminste ook een ‘nudge’ pagina, waarbij gebruikers worden gestimuleerd op een profielfoto te uploaden.
* Er wordt gebruik gemaakt van dynamische data, met API

### Content & functionaliteiten

* Gamified ervaring, zodat gebruikers namen en gezichten kunnen koppelen en elkaar snel leren kennen

# Randvoorwaarden

De oplevering bevat een werkend prototype van de speelse functie voor LearningStone.

### Design & Huisstijl

* Ontwerp gemaakt in Figma met enige vrijheid.
* Mobile-first design toegepast.

### Tech stack

* Frontend
  + NodeJS
  + Express
  + Liquid
  + HTML
  + CSS
  + JS
* Ontwikkelprincipes
  + Responsief
  + Toegankelijk
  + Performance
  + Progressively enhanced

# Gebruikers van het eindresultaat

### Doelgroep

De doelgroep bestaat uit allerlei verschillende trainers en trainees. Dit loopt enorm uiteen en bevat mensen uit allerlei soorten bedrijven en leeftijdsgroepen.

# Relatie met andere projecten

n.v.t.