

Met de Fuentes App speel je spellen om je Spaanse luister- & spreekvaardigheid op niveau te behouden.



overslaan

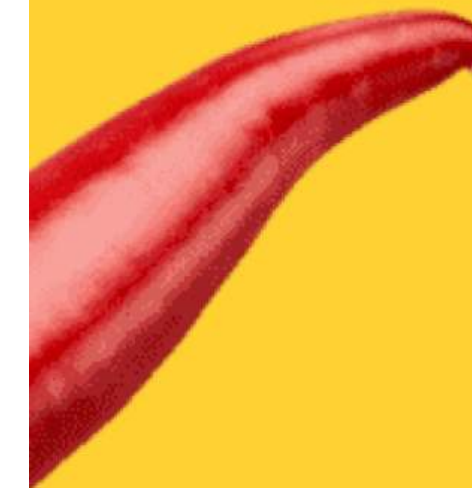
Elke week ontvang je van ons een pepertje. Dit zijn informatie blokken waarin je, behalve spreken en luisteren, ook elke week grammatica of vocabulair kan leren.



overslaan

Je kan gratis een account aanmaken. Hoe leuk is dat?!

Ben je geen cursist van Fuentes? Dan krijg je van ons je account de eerste twee weken kado. Daarna betaal je maar 3,99 euro per maand.



**Start de app**

# Inhoudsopgave

Inleiding	p. 2
Het onderzoek	p. 3
- Benchmark creation & Best, good and bad practices	p. 3
- Survey	p. 4
- Participant observation & surveys	p. 5
- Lesmateriaal	p. 5
- Bezoek aan de VU	p. 7
- Co-creation met het hoofd van Fuentes	p. 7
- Gesprekken met ex-minor Spaanse taal en cultuur studenten	p. 8
- Schetsen & Medium-Fi wireframes	p. 9
- Prototype V1 testen met cursisten	p. 10
- Alle meegenomen inzichten	p. 10
Gekozen concept	p. 11
Toelichting concept	p. 12
Iteraties	p. 14
Toekomstvisie	p. 17
Conclusie	p. 17
Kenmerken waar ik trots op ben	p. 18

In mijn Design Rationale wordt er verwezen naar mijn Product Biografie die met de volgende link te bekijken is: <https://yaravanschaik2.gitbook.io/productbiografie/>.

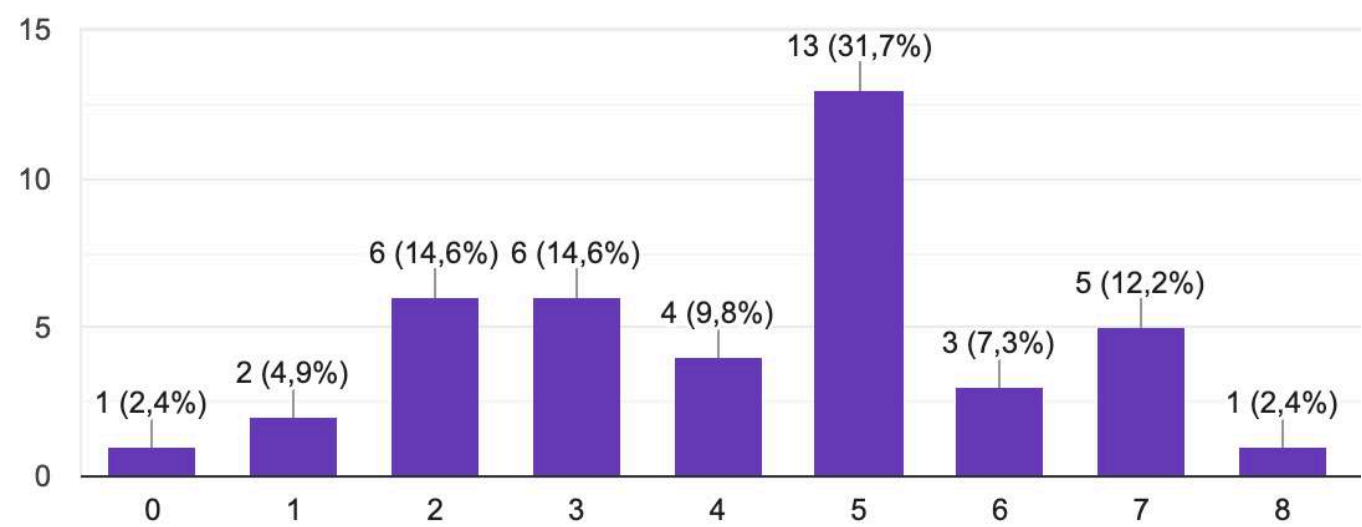
# Inleiding

Een halfjaar nadat ik de minor ‘Spaanse taal en Cultuur’ had afgerond, merkte ik dat ik de kennis over de Spaanse taal erg snel aan het verleren was. Ik vroeg mij af of het probleem alleen bij mij lag. Dankzij een enquête, die ik opstelde en door 44 respondenten beantwoord was, had ik de bevestiging dat ik niet de enige was. Gemiddeld gaven de respondenten zichzelf, 6 jaar nadat een extra geleerde taal voor het laatst geleerd was, nog maar gemiddeld een 4,03 van de 10,0 (afbeelding 1) met wat zij aan kennis nog weten. *(PB: Onderzoek > Desk Research > Enquête vooronderzoek (44 respondenten))*. Ik vond dit schrikwekkend en daarom erg interessant om mijn afstudeerproject te houden over: talen verleren. Ik doe dit onderzoek bij de Spaanse taalschool Fuentes. *(PB: Inleiding > Over Fuentes)*

**De design challenge:** Hoe kan een digitale oplossing ervoor zorgen dat cursisten van Fuentes, en alle andere Nederlanders die Spaans hebben geleerd, hun behaalde niveau kunnen blijven beheersen, na het afronden van Spaanse lessen, waarbij het gebruiken van de digitale oplossing er voor zorgt dat Fuentes meer cursisten krijgt die een (vervolg)cursus nemen? *(PB: Onderzoek > Het probleem > Design Challenges)*

Doordat ik van extra uitdaging hou, heb ik mezelf twee uitdagingen gegeven:

1. Zorgen dat cursisten van Fuentes en alle andere Nederlanders die Spaans hebben geleerd hun taaniveau blijven beheersen na het afronden van Spaanse lessen.
2. Zorgen dat gebruikers van de digitale oplossing een (vervolg)cursus willen nemen bij Fuentes.



Afbeelding 1. Cijfers die respondenten zichzelf gaven



# Het onderzoek

## Benchmark creation

Best, good and bad practices

8 februari 2019 / 16 februari 2019

Één van de eerste onderzoeken die ik heb uitgevoerd zijn Benchmark creation en Best, good and bad practices (PB: *Onderzoek > Desk Research > Best, good and bad practices*). Ik heb bewust ervoor gekozen om deze onderzoeksmethodes al vroeg toe te passen. Ik wilde graag goede voorkennis hebben over bestaande taal- websites en applicaties. Om vervolgens te weten dat ik bepaalde aspecten interessant vind en verder op wil focussen. En welke aspecten ik verder wil onderzoeken, omdat ik denk dat deze niet krachtig zijn. Op afbeelding 2 zijn de onderzochte bestaande taalapps te zien. (PB: *Onderzoek > Desk Research > Benchmark Creation*).

Ik had op Duolingo na nog geen ervaring met de apps of de websites 'Forvo' en 'Omniglot'. Ik heb alle apps gedownload, waar nodig was een account aangemaakt en de app gebruikt voor twee dagen. Zo had ik een goed beeld van de werking van de apps.

### **Punten die mij opvielen in de bestaande taalapps:**

- Ingevulde antwoorden worden snel fout gerekend. Bijvoorbeeld als je een zin in een andere volgorde formuleert terwijl dit grammaticaal nog steeds een correcte zin is.
- Gebruikers van Duolingo moeten een niveautest doen zodra ze de app voor het eerst gebruiken. Zodat de app vervolgens op het juiste niveau verder gaat.
- Je kan chatten met locals uit het buitenland, maar je weet niet of deze personen betrouwbaar zijn en/of fouten maken in de taal.
- De dingen die je kan leren zijn erg basic. Je leert niet om diepgaande conversaties te kunnen voeren.



Afbeelding 2. Benchmark Creation

## Survey met cursisten van Fuentes

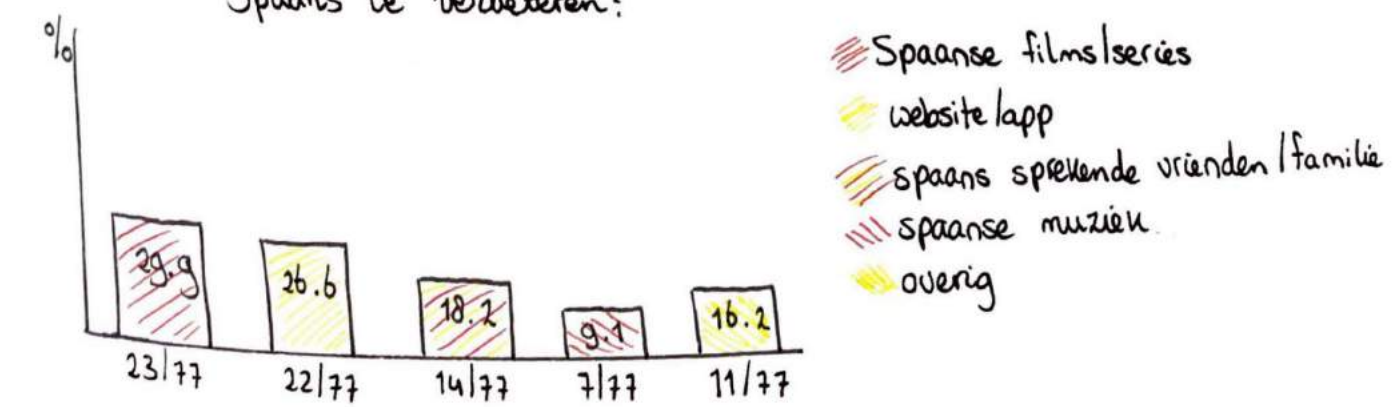
26 februari 2019

Ik heb een enquête opgesteld om een goed beeld te krijgen van de context van de cursisten van Fuentes. (PB: Onderzoek > Cursisten onderzoek > Enquête context cursisten (77 respondenten)) De enquête werd door 77 cursisten van Fuentes door heel Nederland ingevuld. Op afbeelding 3 zijn de vragen en resultaten te zien. Uit de enquête blijkt dat 26,6% van de respondenten een website of app gebruikt, buiten de cursus om, om Spaans te oefenen. Dit is op Spaanse films en series na (29,9%) de meest gebruikte tool.

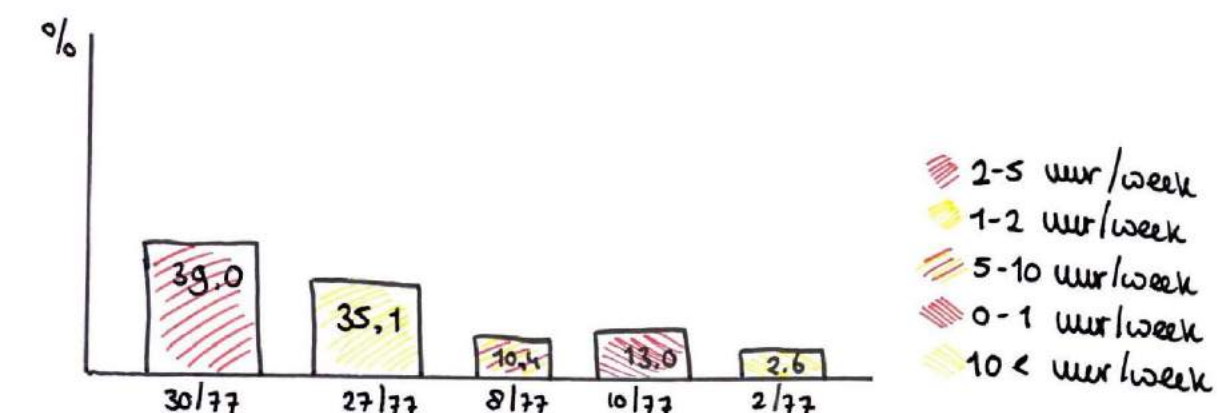
### Belangrijke conclusies uit de enquête:

- 32.5% is 55+ en de grootste leeftijdscategorie.
- Gevolgd door 27,3% met cursisten van 25-30 jaar.
- 39% besteedt buiten de cursus om 2-5 uur per week aan de Spaanse taal.
- 93.5% heeft behoefte aan een digitale oplossing dat ervoor zorgt dat zij na het afronden van hun cursus de taal kunnen blijven oefenen.
- 91.7% hiervan ziet deze digitale oplossing graag in de vorm van een applicatie.
- 33.3% zou hier 30-59 minuten per week aan willen besteden.

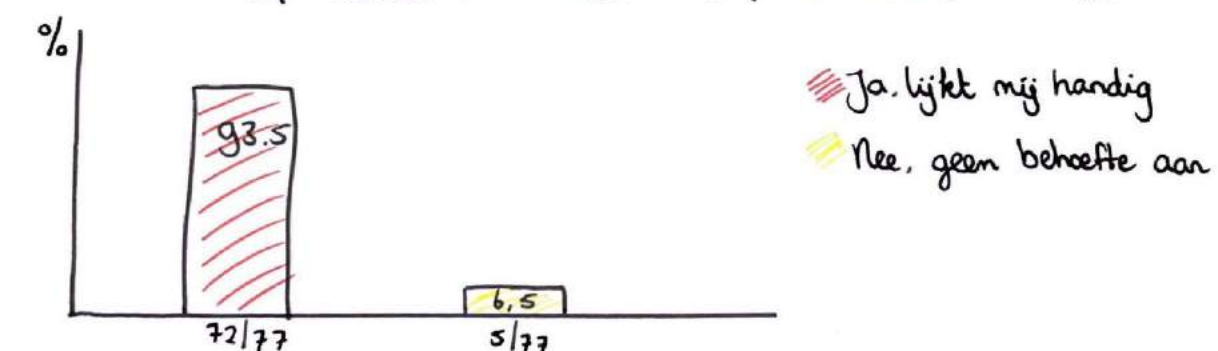
Vraag 3. Welke tool gebruik jij het meeste buiten de cursus om om je Spaans te verbeteren?



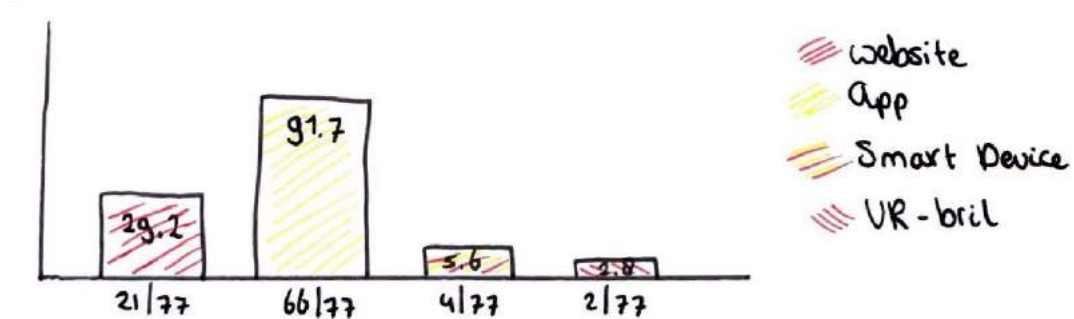
Vraag 4. Hoeveel ben je tijd je buiten je lessen van Fuentes met je Spaans bezig dit bij te houden?



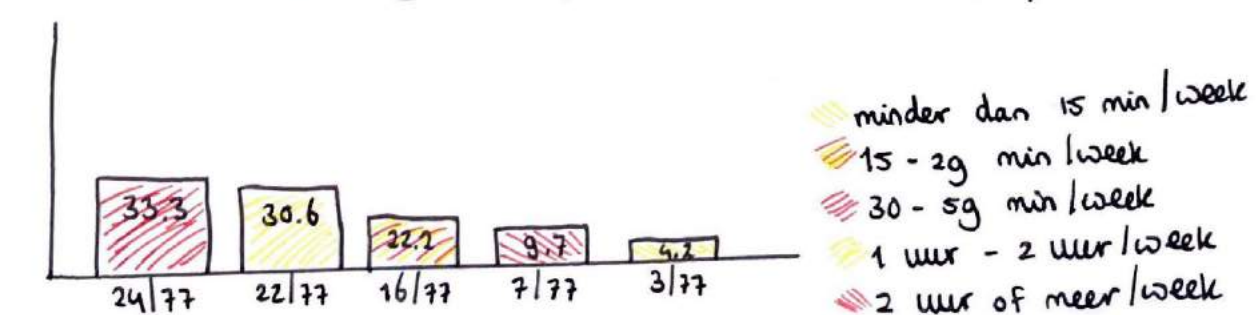
Vraag 5. Heb je behoefte aan een aantrekkelijke, simpele digitale oplossing (anders dan bestaande taalapps) om je Spaans op niveau te houden zodra je een cursus hebt afgezend?



Vraag 6. Welke soort digitale oplossing zou je graag willen gebruiken? [meerkieuzen]



Vraag 7. Hoeveel tijd zou je hieraan willen besteden per week?



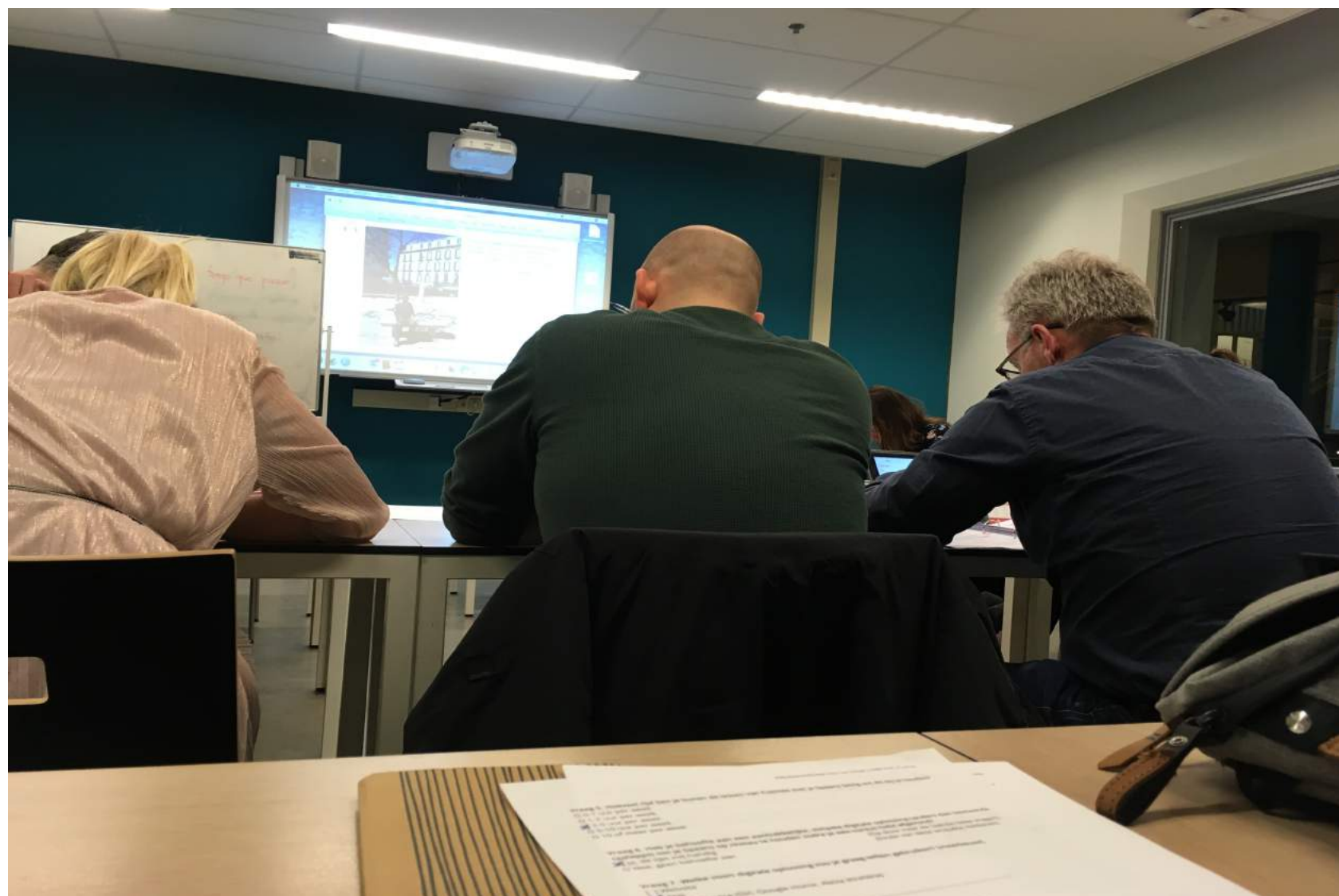
Afbeelding 3. Survey (77 respondenten)



## Participant observations & survey met cursisten van Fuentes (17 cursisten)

27 februari 2019

Ik heb participant observations gedaan bij drie cursussen: twee in Utrecht en één in Amsterdam (**PB: Onderzoek > Cursisten onderzoek > Participant observation**). Ik merkte tijdens de lessen dat alle stof op een speelse en praktische manier wordt toegepast. De cursisten reageren hier positief op en doen goed mee met de les. Ik vroeg of de Spaans docente bewust gebruik maakt van speelsheid in de les en of dit iets is wat verplicht is vanuit Fuentes. Ze vertelde dat dit wordt gestimuleerd door Fuentes, maar dat ze zelf ook veel positieve reactie's erop krijgt. Daardoor leren cursisten sneller en makkelijker. Na de observatie hield ik een survey met 17 cursisten. (**PB: Onderzoek > Cursisten onderzoek > Survey (17 cursisten)**).



Afbeelding 4. Participant observation cursus Spaans in Utrecht

## De belangrijkste conclusies uit de participant observations en survey met 17 cursisten:

- De cursisten leren Spaans, omdat ze de taal mooi vinden, omdat ze familie in/uit een Spaans sprekend land hebben of voor hun persoonlijke ontwikkeling.
- Bijna 80% is buiten de Spaanse taal ook geïnteresseerd in de Spaanse cultuur.
- De meeste cursisten zijn 's ochtends voor school/werk of 's avonds bezig met de Spaanse taal door middel van een Spaanse krant te lezen of door een film/serie in het Spaans te kijken of gebruiken thuis op de bank een taalapp.

Cursisten ervaren de volgende knelpunten bij bestaande taalapps:

- De apps zijn te simpel en bevatten te veel herhaling.
- De woorden en zinnen die je kan leren zijn te basic en kort.
- Je leert er niet/erg weinig een taal te verstaan of spreken.
- Er worden vaak dingen fout gerekend die goed zijn doordat de zinsvolgorde maar op één manier geprogrammeerd is.

## Lesmateriaal van Fuentes onderzoeken

27 februari 2019

Het werkboek van Fuentes bestaat uit onder andere luister- spreek, kijk- en duo oefeningen. Fuentes heeft een eigen kanaal op YouTube en Soundcloud waar zij hun eigen gemaakte video's en audio's posten. Daarbij wordt er in de werkboeken gebruik gemaakt van blokken waar een pepertje in staat. Dit blok is gevuld met informatie over de Spaanse taal. Zie afbeelding 5 voor een voorbeeld hiervan. De reden dat ze een peper gebruiken is vanwege de slogan van Fuentes: "In een pittig tempo Spaans leren.". De overige oefeningen in het boek zijn oefeningen die zo speels mogelijk gemaakt zijn (afbeelding 6). Op afbeelding 7 zijn alle soorten lesmethodes van Fuentes te zien. (**PB: Onderzoek > Fuentes onderzoek > Lesmethodes Fuentes offline + online**).



## Wat ik hieruit mee neem in mijn digitale oplossing:

- Ik wil dat mijn digitale oplossing ook speels is.
- Ik merk dat cursisten erg tevreden zijn over Fuentes en de lessen erg vertrouwd vinden. Dit blijkt ook uit tevredenheidsonderzoeken van Fuentes. Doordat iedereen Fuentes zo vertrouwd, zullen zij een app die aangeboden wordt van en door Fuentes ook meer vertrouwen dan een random taalapp in bijvoorbeeld de Apple Store.
- Ik wil de pepertjes overnemen in mijn digitale oplossing.



Wanneer het woord niet volgens deze regels wordt uitgesproken staat er een accentteken op de letter die de klemtoon krijgt:

Málaga, kilómetro – teléfono – albóndigas – volcán – líquido – fábrica – pájaro- avíón.



Yo soy ...                      = Ik ben ...  
Yo me llamo ...                = Ik heet ...

Afbeelding 5. Voorbeelden van een pepertje uit het werkboek van Fuentes

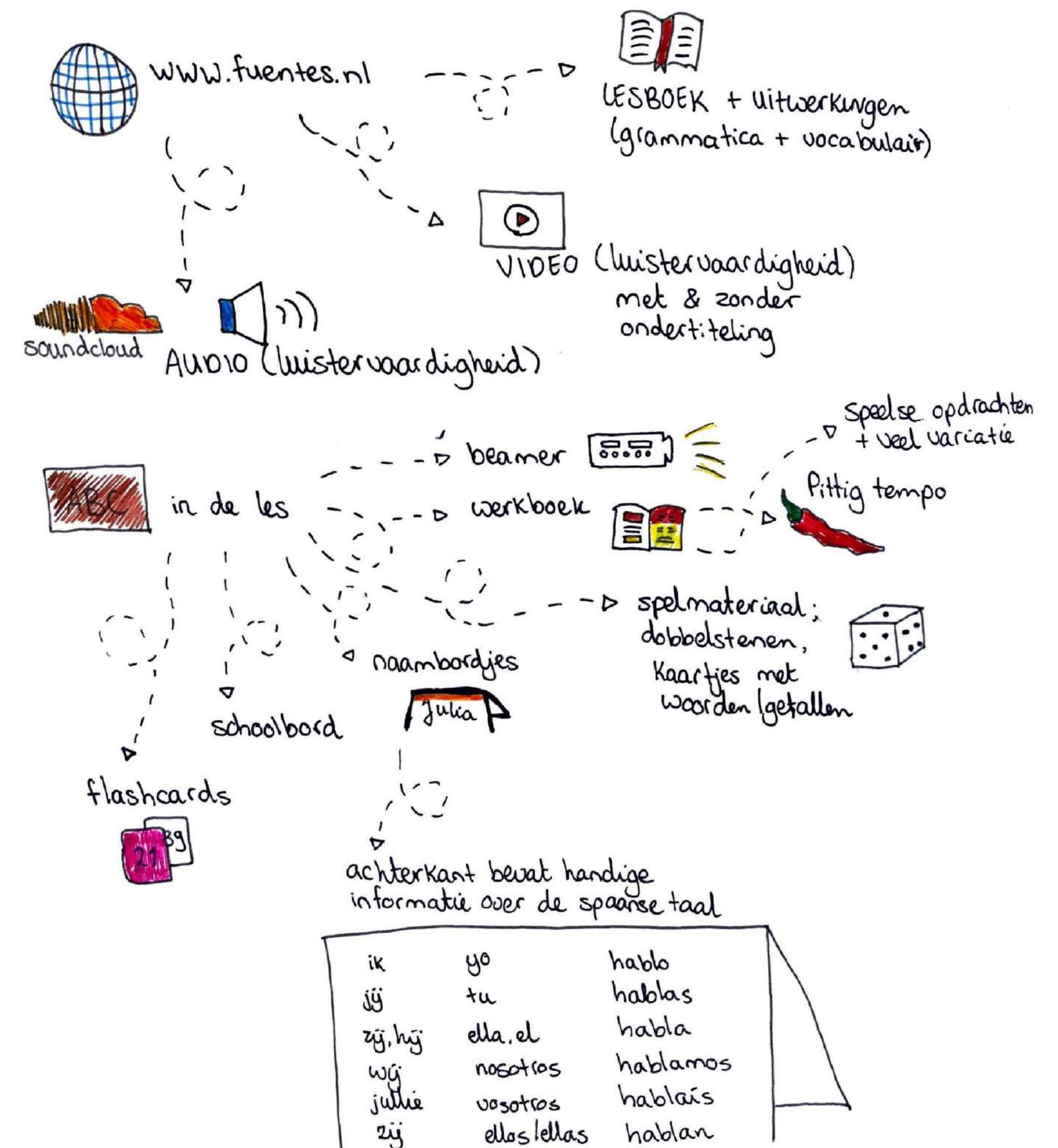
### 2.1.4 Añade el artículo (el/la) correcto y escribe el número correspondiente en la foto: Voeg het juiste lidwoord (el/la) toe en schrijf het juiste nummer in de foto:



- |                                  |                   |                    |
|----------------------------------|-------------------|--------------------|
| 1. <b>el</b> rotulador (= stift) | 5. ____ periódico | 9. ____ ventana    |
| 2. ____ pizarra                  | 6. ____ mapa      | 10. ____ ordenador |
| 3. ____ silla                    | 7. ____ mochila   | 11. ____ bolígrafo |
| 4. ____ mesa                     | 8. ____ pared     | 12. ____ cuaderno  |

Afbeelding 6. Voorbeeld van een speelse oefening

## LES METHODES Fuentes ONLINE + OFFLINE



Afbeelding 7. Lesmethodes van Fuentes



## Bezoek aan de master Toegepaste Taalwetenschap aan de VU

7 maart 2019

Het leek mij toegevoegde waarde om eens te praten met een docente van de master Toegepaste Taalwetenschap aan de VU. Mijn bedoeling van dit gesprek was dat ik graag meer te weten wilde komen over hoe wij mensen een taal leren, hoe wij een taal verleren en hoe zij denkt over bestaande taal lesmethodes. Zo gezegd zo gedaan had ik een aantal nuttige vragen voorbereid en een opzet gemaakt voor een 60-minuten durende meeting. [\(PB: Onderzoek > Desk Research > Bezoek master Toegepaste Taalwetenschap - VU\)](#).

### Tijdens de meeting met de docente kreeg ik de volgende interessante informatie:

- Laat in je digitale oplossing de Nederlandse taal zoveel mogelijk los. Spreek de gebruikers aan in het Spaans.
- Het is belangrijk om spreekvaardigheid op peil te houden. Dit is ook waarom mensen een taal willen leren. Niet om een rijtje woordjes op te kunnen dreunen.
- Het is belangrijk dat mensen een succeservaring hebben en resultaat zien.
- Gebruik gamification of een puntensysteem en beloon gebruikers.
- Als je in een korte periode een taal leert, verleer je het ook in een korte periode.
- Het is veel efficiënter om woorden in combinatie met andere woorden/zinnen te leren dan een rij losse woorden.

## Co-creation met het hoofd van Fuentes

20 maart 2019

Ik had een goed en langdurige meeting met het hoofd van Fuentes. Hierin vertelde ik hen alle inzichten die ik tot 20 maart had gedaan. Na deze inzichten hielden we een Co-creation. Om zo breed mogelijk na te denken over ideeën voor de digitale oplossing. Ook mochten zij vertellen wat zij vanuit Fuentes graag terug zien in de digitale oplossing en wat absoluut niet. Er werden een soort van eisen opgesteld. [\(PB: Ideeën & inzichten > Concepting > Programma van Eisen 20 maart/6 mei\)](#). Dit kon ik vervolgens meenemen in mijn vervolgonderzoeken. Om te kijken of hun eisen ook overeenkomen met bijvoorbeeld de wensen van de cursisten. Zie afbeelding 8 voor de belangrijkste uitkomsten tijdens de Co-creation. [\(PB: Onderzoek > Fuentes onderzoek > Co-creation met hoofd van Fuentes\)](#).

### De belangrijkste eisen vanuit Fuentes voor in de digitale oplossing:


- De Spaanse cultuur moet eigenlijk zelf ervaren worden in plaats van in een digitale oplossing.
- Focus op één of twee taalvaardigheden en niet op alle vaardigheden (spreek-, luister-, schrijf-, lees- en gespreksvaardigheid).
- We willen niet een zoveelste taalapp worden die basis woorden en zinnen leert.

# CO-CREATION & Ideation met Fuentes

Michiel

overzichtelijk & toegankelijk



Cultuur is interessant,   
maar beter om zelf te ervaren

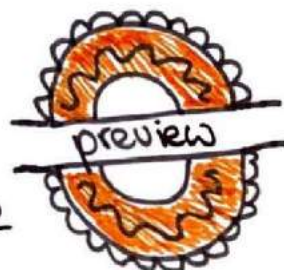
focus op 1/2/3 vaardigheden  
(liefst spraak) → vernieuwend,  
origineel, sluit aan op de les




Rekening houden  
met ss'ers; visueel  
& in gebruik, niet te  
fancy



Ook als je geen cursist  
bent kan je een code  
Krijgen voor voorproefje



"Is dit een appel?" > spreek →   
"Nee, dit is geen appel. Dit is een peer."  
terug luisteren > antwoord > juiste antwoord > goed/for

Otto



De games/opdrachten niet  
te veel vernieuwends aan stof  
bieden, maar opdrachten herhalen/  
combineren met elkaar

Duidelijk maken wat je  
krijgt als je betaald voordat  
iemand het aanschaft



voor android & apple



met een code vanuit  
Fuentes krijg je toegang  
tot extra opties (mijn oplossing)  
in de huidige Fuentes app



Stijl moet passen  
bij Fuentes, maar  
niet iets uitwijken



## Interview met ex-minor Spaanse taal en cultuur studenten

12 maart 2019

Ik hield een interview met twee studenten waarbij ik in de klas zat tijdens de minor "Spaanse taal en cultuur". Ook zij merken dat ze, na nog geen jaar, al veel kennis over de Spaanse taal verloren hebben. Ik sprak met hen over mijn onderzoek en over mijn globale idee voor een digitale oplossing. (PB: *Onderzoek > Stakeholder onderzoek > Ex-minor Spaanse taal & cultuur studenten*).

### De volgende meningen kwamen daaruit naar voren.

- "Ik zou niet een app willen gebruiken waarbij ik verplicht ben om elke dag te moeten oefenen."
- "Ik zou niet een app gebruiken als die enkel basis woorden en zinnen zou leren. Ik wil dan zinnen leren waar ik in het dagelijks leven ook wat aan heb."
- "Ik zou graag korte video's willen zien om zo mijn luistervaardigheid te verbeteren."
- "Als de app een gratis proeftijd heeft dan zou ik het zeker proberen."
- "Als ik in de proeftijd merk dat de app echt werkt ben ik zeker bereid om een x-aantal euro te betalen, want een (vervolg)cursus is anders veel duurder. Bovendien ben je bij lessen verplicht elke week te komen en met een app kan je zelf beslissen wanneer je wilt oefenen."

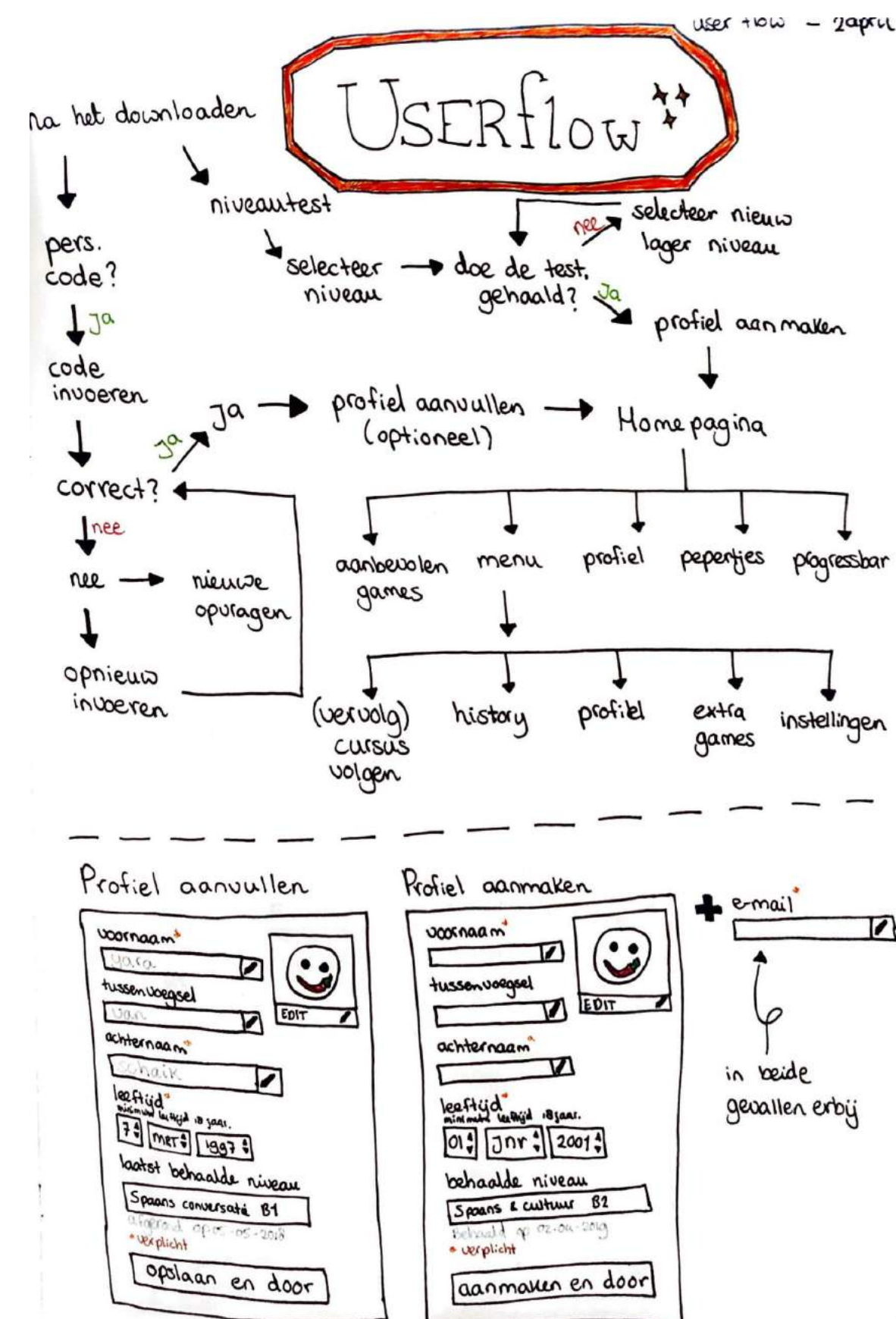
Afbeelding 11. Co-Creation met Fuentes



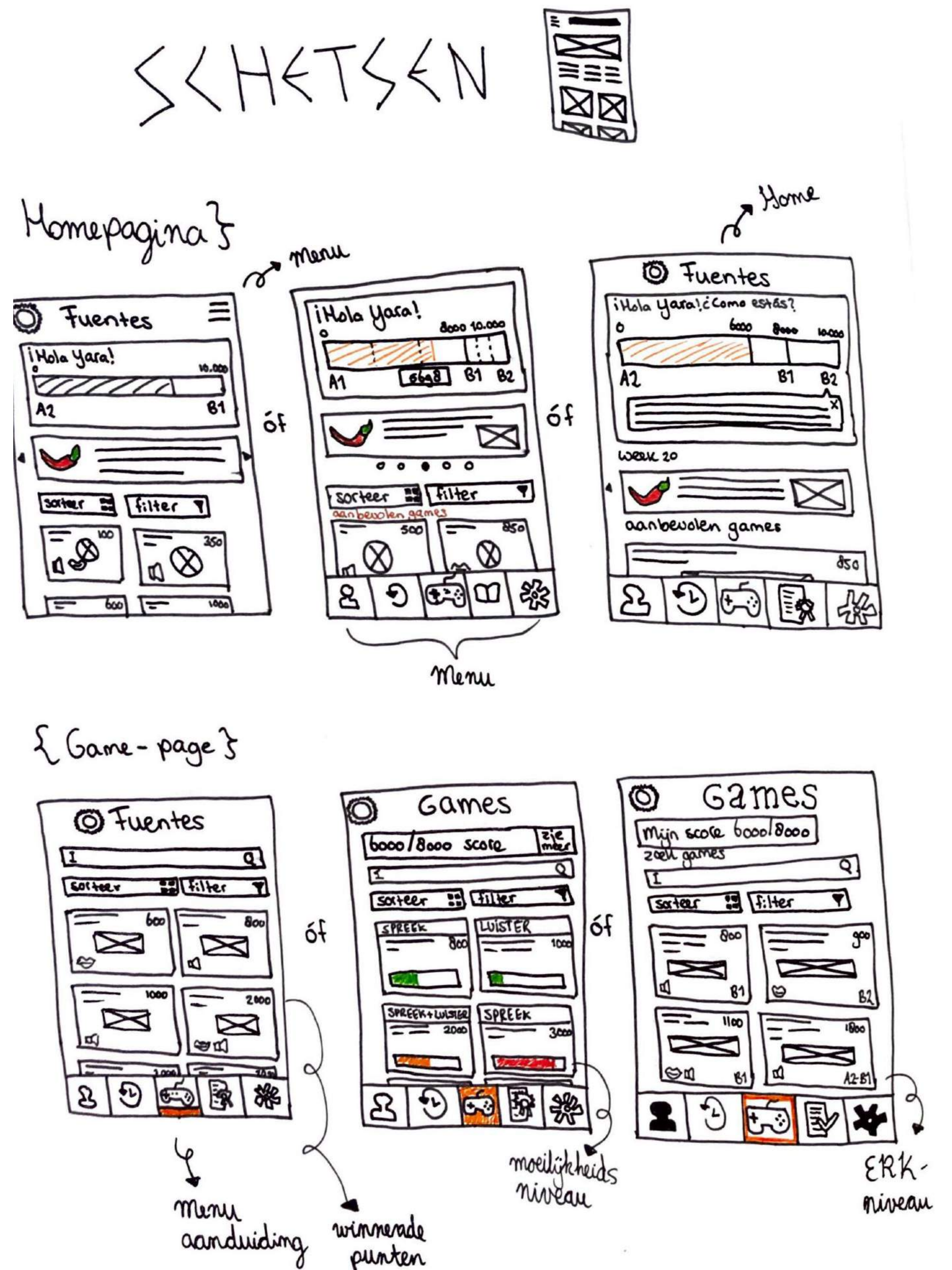
## Schetsen & Medium-Fi wireframes

2 en 3 april 2019

Aan de hand van de voorgaande resultaten heb ik schetsen gemaakt. Ik dacht na over de userflow van de app vanaf de onboarding tot en met het gebruik. Vervolgens ben ik medium-fi wireframes gaan maken. Wat ik vervolgens steeds per versie in Invision heb gezet. Zie afbeelding 8 voor de schets van de userflow en papieren schetsen en afbeelding 9 voor een impressie van de medium-fi wireframes. (PB: *Ideeën & inzichten > Wireframes*).



Afbeelding 8. Userflow en papiere schetsen



Afbeelding 9. Userflow en papiere schetsen



## Prototype V1 testen met cursisten

6 april 2019

Twee bekende van mij zijn cursist bij Fuentes geweest. Waarvan één momenteel aan het afstuderen is bij CMD aan de HvA. Hierdoor leek het mij goed om een cursist met CMD-kennis naar mijn prototype te laten kijken. Ik had voor deze testen een prototype in Invision gezet en naar hen opgestuurd. Vervolgens ging ik hen bellen en vragen stellen terwijl zij het prototype aan het gebruiken waren. *(PB: Onderzoek > Usability tests: Heleen (ex-cursiste) 8 april + Truc (cursist) 5 april).*

### Hieruit kwamen de volgende belangrijke punten en meningen:

- "Ik zou gebruikers niet zichtbaar straffen in het verliezen van hun punten. Dit is demotiverend."
- "Zodra dit een app wordt die vanuit Fuentes wordt aangeboden dan vertrouw ik de waarde van deze app zeker."
- "Ik zou de angst krijgen dat ik elke dag deze app moet gebruiken en dat wil ik echt niet."
- "Geef een maximaal aantal punten dat te behalen is per dag. Dit voorkomt dat iemand op één dag veel gaat oefenen om zo vervolgens lang niet te moeten oefenen."

## Alle meegenomen inzichten

Alle onderzoeken die ik benoemd heb, hebben belangrijke inzichten gegeven. Waarschijnlijk viel het al op dat sommige inzichten in meerdere onderzoeken terug kwamen. Dit was voor mij erg fijn, want dit zorgde voor extra bevestigingen. Andere inzichten zorgde weer voor verdieping op voorgaande inzichten.

### De volgende inzichten werden (drie)dubbel bevestigd door verschillende onderzoeken en zijn van groot belang voor mijn uiteindelijke product. Mijn digitale oplossing.....:

- ...zal gamification bevatten. Op een speelse manier leren mensen beter en leuker een taal.

*(Dit blijkt uit een meeting met de VU + Co-creation met Fuentes + Participant observation van de cursussen )*

- ...moet zich focussen op spreek- en luistervaardigheden. Dit zijn vaardigheden die nog niet/amper te leren zijn met bestaande taalapps. Daarbij zijn dit de twee belangrijkste vaardigheden om een taal te kunnen verstaan en spreken.

*(Dit blijkt uit een Co-creation met Fuentes + meeting met de VU + interviews met cursisten)*

- ...mag niet helpen met het leren van enkel basis woorden en zinnen. Cursisten en geïnteresseerde in de Spaanse taal vinden het erg vervelend dat bestaande taalapps geen diepgang hebben.

*(Dit blijkt uit Benchmark creations/Best, good and bad practice + interviews met cursisten + gesprekken met ex-minor Spaans studenten)*



# Gekozen concept

## Voor wie wordt het concept?

De digitale oplossing is voor cursisten van Fuentes en alle andere geïnteresseerde die Nederlands zijn en Spaans hebben geleerd en hun Spaans niveau willen bijhouden.  
(PB: Uiteindelijke concept > Gekozen concept).

## Wat kunnen gebruikers doen met het concept?

De app biedt spreek- en luister taalgames aan. Per game is er in de app te zien hoelang een game gemiddeld duurt, hoeveel punten de game maximaal op kan leveren en welk thema de game heeft. Zodra een gebruiker voor het eerst in de app binnen komt krijgt de gebruiker 5000 punten cadeau. Alle games zijn op het niveau dat de gebruiker beheerst. Dit wordt gecontroleerd op de volgende manier:

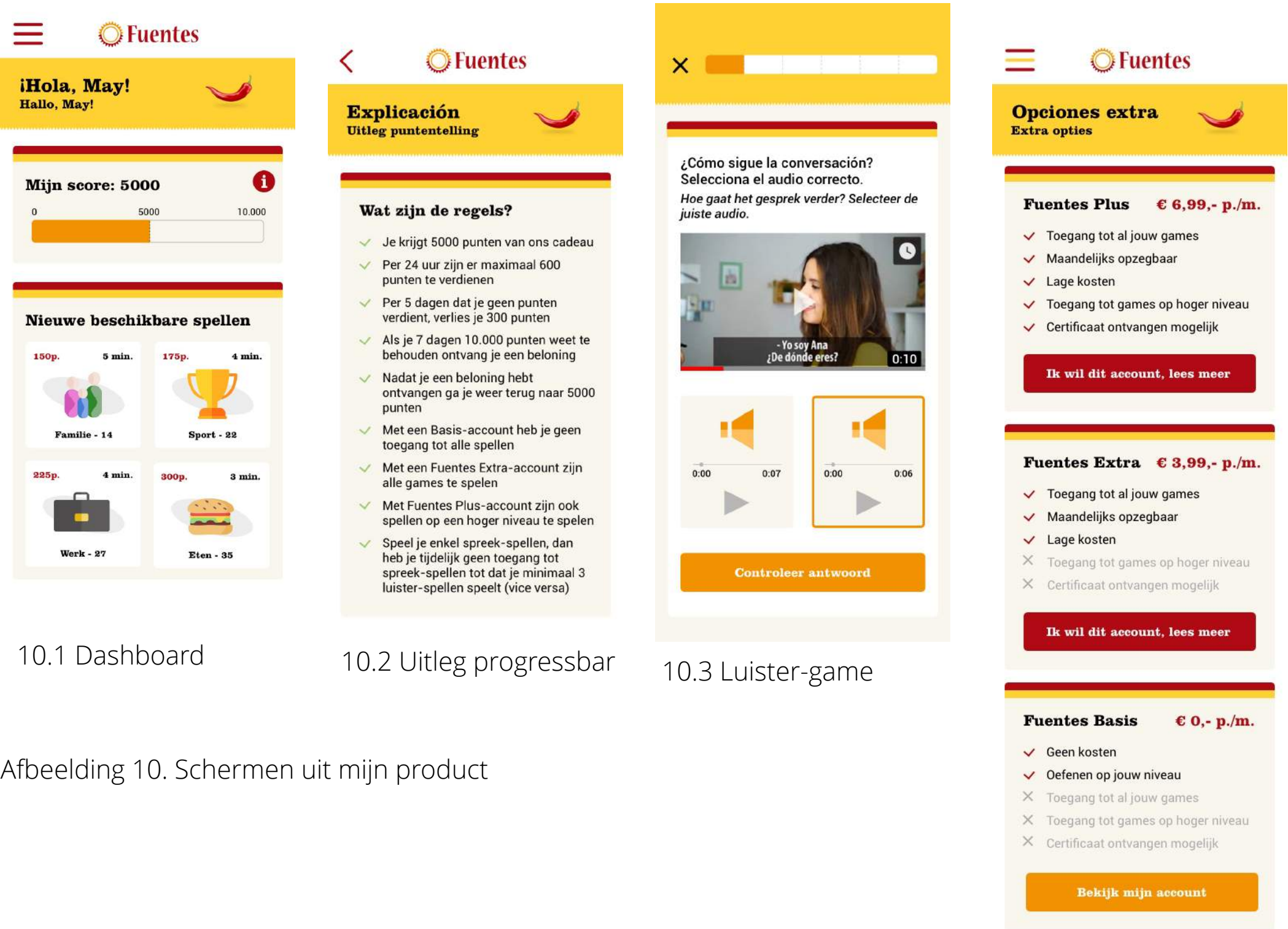
- Cursisten van Fuentes ontvangen een persoonlijke code zodra zij hun certificaat aan het einde van een cursus ontvangen. Deze code is 30 dagen geldig op het behaalde niveau. De reden hiervoor is dat anders ex-cursisten na een lange tijd pas de code gaan gebruiken en dan in de meeste gevallen gezakt zijn in niveau.
- Gebruikers die (nog) niet een cursist zijn of cursisten die na 30 dagen de code willen gebruiken moeten een niveautest doen om te kijken welk niveau zij beheersen.

De punten zijn essentieel en motiverend in de app. De punten kunnen cursisten belonen. Uiteraard moet de app ook zorgen dat gebruikers regelmatig oefenen en niet te veel op één moment oefenen en vervolgens weer heel lang niet. Daarom zijn er een aantal regels wat betreft de puntentelling. Dit is te zien op afbeelding 10.2.

Kijk in mijn Product Biografie om te zien hoe het met de kosten zit en wat de app nog meer biedt. (PB: Uiteindelijke concept > Gekozen concept).

## Link naar het prototype:

Invision: [https://invis.io/AXS3W51F2JB#/362930318\\_Begin\\_App](https://invis.io/AXS3W51F2JB#/362930318_Begin_App)  
Marvel: <https://marvelapp.com/b9g4c90>



10.1 Dashboard

10.2 Uitleg progressbar

10.3 Luister-game

10.4 Accounts

Afbeelding 10. Schermen uit mijn product



# Toelichting concept

## Onboarding cursist Fuentes

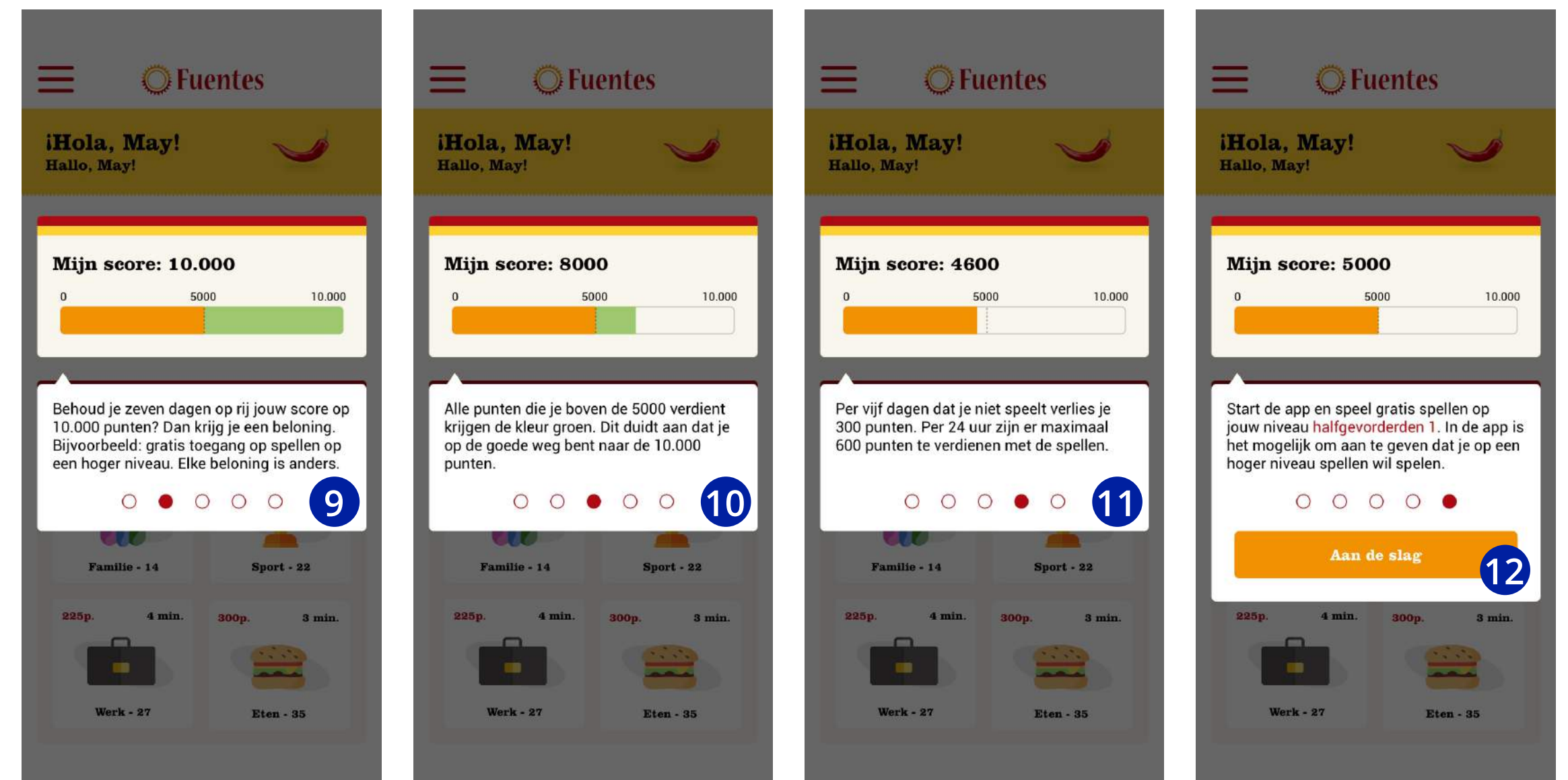
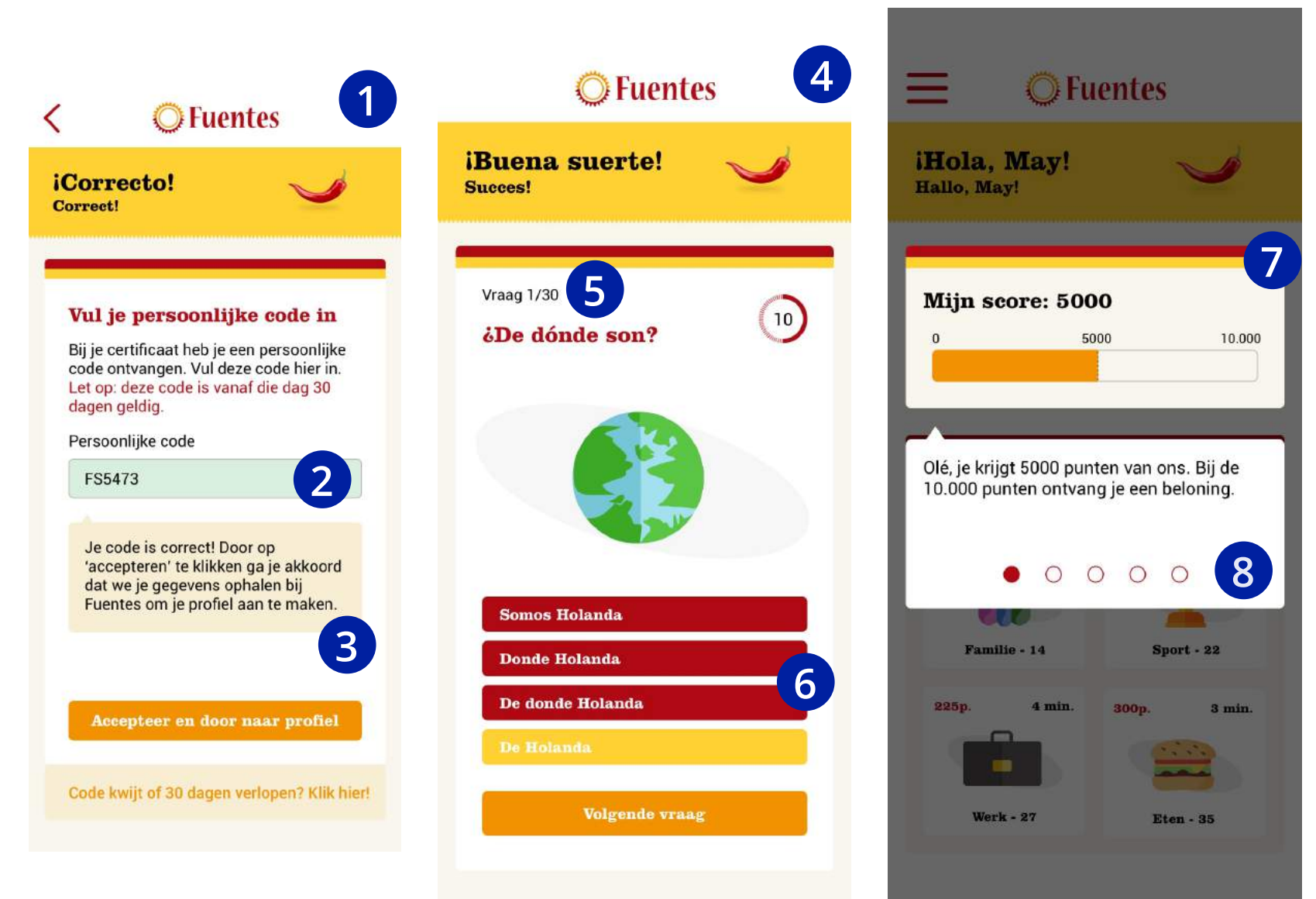
1. Dit is het scherm waar cursisten van Fuentes met een persoonlijke code kunnen inloggen die zij ontvangen bij hun certificaat zodra ze de cursus afronden en gekoppeld is aan hun behaalde niveau. De code is 30 dagen geldig om te voorkomen dat gebruikers de code pas na een lange tijd gebruiken en vervolgens vele kennis van het laatst behaalde niveau verloren zijn.
2. Hier vullen de cursisten hun code in. Als cursisten hun persoonlijke code kwijt zijn of over de 30 dagen heen zijn dan kunnen ze op de link onderaan de pagina klikken.
3. Zodra de code goed gekeurd is wordt er gemeld dat in het volgende scherm de persoonlijke gegevens van de gebruiker opgehaald worden.

## Onboarding niet-cursist

4. Dit is het scherm van de niet-cursisten. Zij doen een niveautest om te kijken welk niveau ze beheersen.
5. Er worden 30 korte vragen gesteld. Met 10 seconde bedenktijd per vraag.
6. De vragen zijn meerkeuze. Je kan pas door naar de volgende vraag als je een antwoord hebt gekozen.

## Uitleg progressbar

7. Zodra de (niet-)cursisten in de app komen krijgen ze een uitleg over de progressbar. De uitleg is pas weg te klikken zodra alle 5 de states voorbij zijn gekomen om zeker te weten dat gebruikers het lezen.
8. De app start met 5000 punten cadeau op je behaalde niveau.
9. Per 7 dagen dat je 10.000 punten hebt verdien je een beloning.
10. Alle punten boven de 5000 krijgen een andere kleur.
11. Per 24 uur zijn er maximaal maar 600 punten te verdienen. Per 5 dagen dat je niet speelt verlies je 300 punten.
12. Mocht je de spellen op een hoger niveau willen spelen voor extra uitdaging dan kan je later in de app een account upgrade doen.





# Toelichting concept

## Spreekgame-schermb

1. Dit is een voorbeeld van een spreekgame.
2. De vragen worden in het Spaans gesteld met er onder de vertaling in het Nederlands. Hoe hoger het niveau van de gebruiker, hoe minder de app in het Nederlands is.
3. Hier zie je de state waarin er audio opgenomen wordt. In het prototype is deze microinteractie uitgewerkt te zien.

## Pepertjes-overzicht

4. Dit is het scherm met het overzicht waar alle wekelijkse pepertjes staan.
5. Elke week popt er een nieuw pepertje op. In de zoekbalk is het mogelijk om te zoeken op week of steekwoord.

## Games-overzicht

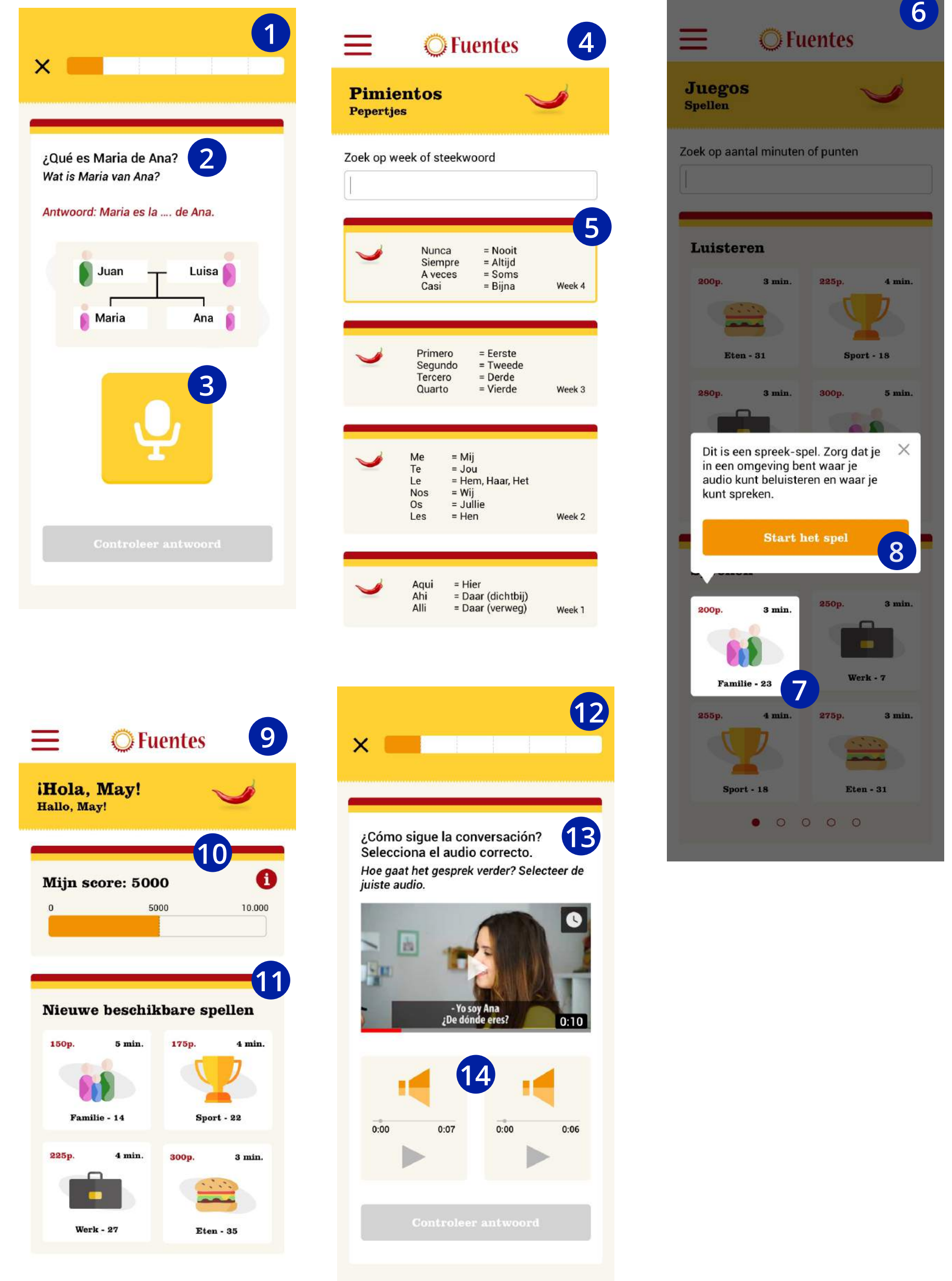
6. Dit is het overzichtsschermbaar alle games staan. Gesorteerd op luister- en spreekgames.
7. Zodra een gebruiker een game aanklikt komt er eerst de melding die bij nummer 8 te zien is.
8. De melding luidt: "Dit is een luister-game met video. Zorg dat je in een omgeving bent waar je audio kunt beluisteren en een video kunt bekijken."

## Dashboard

9. Dit is het scherm waarin je overzicht te zien is.
10. Bovenaan staat je progressbar met je score.
11. Daaronder staan 4 nieuwe beschikbare games.

## Luister-game

12. Dit is een voorbeeld van een luistergame.
13. De vraag is wederom weer in het Spaans met een Nederlandse vertaling.
14. Je antwoord is pas te controleren als je een audio geselecteerd hebt. Nu is de button non-active, selecteer je een audio dan wordt de button oranje en active.





# Iteraties

Op deze pagina en de volgende twee pagina's zijn de drie grootste iteraties te zien. Dit houdt in dat er te zien is hoe de eerste digitale medium-fi wireframe eruit zag ten opzichte van hoe dat uiteindelijke scherm is geworden. Om te weten waarop de veranderingen gebaseerd zijn, kijk in de product biografie. (PB > *ideeën & inzichten* > *prototype versies* > *iteraties*)

## Versie 1

- 1 Visueel wordt er weergegeven bij welke vraag de gebruiker is.
- 2 Door middel van de tekst 'x:xx minuten over' wordt er weergegeven hoeveel tijd de gebruikers nog over hebben bij een testvraag.
- 3 De vragen bestaan uit enkel de vraag en het antwoord.

## Uiteindelijke versie

- 1 Er wordt nu op een rustige en visuele manier duidelijk gemaakt bij welke vraag de gebruiker is, omdat de aanduiding bij welke vraag een gebruiker is niet zo prominent in het beeld moet als bij versie 1 te zien was.
- 2 Door middel van een visueel klokje wordt er laten zien hoeveel seconde de gebruiker nog heeft.
- 3 Bij elke vraag is een zelf gemaakte graphic gemaakt om de vragen wat leuker maken. Zo is de eerste indruk van de app leuker.



Versie 1



Uiteindelijke versie



# Iteraties

## Versie 1

- 1 Onder de progressbar is aangegeven met welke hoeveelheid punten je op welke Europees Referentie Kader-niveau je zit.
- 2 Het dashboard is voorzien van een overzicht met pepertjes waar doorheen kan worden geswiped.
- 3 De spellen hebben een moeilijkheidsgraad.
- 4 De spellen bestaan verder uit een titel, aanduiding of het een spreek of luister spel is en hoeveel punten het oplevert.

## Uiteindelijke versie

- 1 De progressbar geeft aan hoeveel punten de gebruiker heeft.
- 2 Het pepertjes overzicht is weg gehaald.
- 3 De spellen bestaan niet meer uit een moeilijkheidsgraag.
- 4 De spellen hebben een zelfgemaakte graphic gekregen.



Versie 1



Uiteindelijke versie



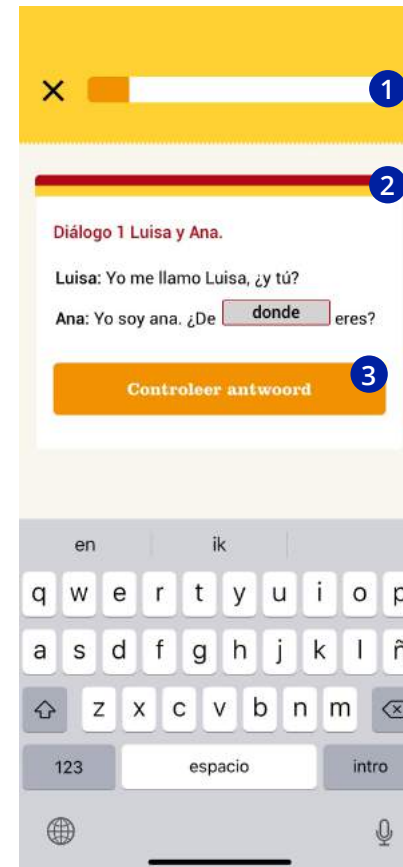
# Iteraties

## Versie 1

- 1 Bovenaan is te zien hoe ver in een spel je bent.
- 2 De spellen zijn gemaakt door bestaande opdrachten uit de werkboeken, Fuentes video's en audio's over te nemen.
- 3 Het is mogelijk om op 'controleer antwoord' te klikken voordat er een antwoord is ingevuld.

## Uiteindelijke versie

- 1 De balk is opgedeeld in subtiele gelijke delen. Zo is te zien hoeveel vragen je al hebt gehad en hoeveel er nog moeten.
- 2 De inhoud van de vragen zijn compleet los gelaten van bestaand Fuentes materiaal. Ook hebben de vragen zelf gemaakte graphics gekregen.
- 3 De spellen zijn op microinteractie-niveau uitgewerkt. Een vraag is pas te controleren zodra er wat ingesproken is. Dit verplicht gebruikers om een antwoord in te moeten vullen. Ook is een ingesproken bericht terug te luisteren en eventueel te corrigeren.



Versie 1



Uiteindelijke versie



## Toekomstvisie

---

Hieronder zijn de belangrijkste punten te lezen over wat er in de toekomst nog verder onderzocht zou moeten worden aan de Fuentes App. Ook is er te lezen waar ik wel door middel van onderzoeken over na heb gedacht, maar binnen de vijf maanden geen tijd voor had om dit in het prototype ook uit te werken. De complete toekomstvisie staat in mijn Product Biografie. *(PB: Afronden > Toekomstvisie)*

- Er moet onderzocht worden over hoe de verschillende platformen van Fuentes samen vallen. Fuentes heeft een website waar curisten een eigen account hebben. Deze platformen wil Fuentes soepel en snel in elkaar door laten lopen.
- Er moet onderzocht worden wat er gebeurd en hoe het eruit ziet als een spel is afgelopen. Is dit spel terug te zien in het spel-overzicht? Is er te zien hoeveel punten er van de maximale punten behaald zijn? Of is dit allemaal enkel te zien in het spel-geschiedenis waar het nu te vinden is?

De volgende functie's en schermen zijn nog niet uitgewerkt in het uiteindelijke prototype.

### Hoe het eruit ziet als...:

- ... je een beloning ontvangt na zeven dagen op rij 10.000 punten te hebben gehad.
- ... de gratis twee weken voor nieuwe gebruikers afgelopen zijn en ze óf over moeten stappen op een betaald account óf de app niet meer kunnen gebruiken.
- ... je je betaalde account wil opzeggen of wijzigen.
- ... je je spel-geschiedenis terug wil zien. In dit scherm moet het ook mogelijk zijn om een spel nogmaals te kunnen spelen en de punten proberen op te hogen.
- .... wat het antwoord wel had moeten zijn als gebruikers het fout hadden.

## Conclusie + waarde

---

Mijn conclusie is dat mijn product antwoord geeft op mijn design challenge:

1. Mensen die Spaans hebben geleerd en hun niveau willen blijven behouden kunnen dagelijks of wekelijks oefenen op een speelse en belondende manier. Ze kunnen prima een paar dagen rust nemen, maar worden wel getriggerd om wekelijks te oefenen.
2. Door de motiverende notificaties en de fijne en vertrouwde omgeving van de app van Fuentes zullen gebruikers (extra) interesse krijgen in een cursus van Fuentes. *(PB: Onderzoek > usability tests > Proof of concept - Fuentes (cursusgroep) 21 mei).*

Op pagina 3 tot en met 10 is te lezen dat cursisten, en andere die Spaans geleerd hebben, het vervelend vinden dat alle bestaande taalapps enkel basis woorden en zinnen leert en dat je niet kan oefenen op luister- en/of spreekvaardigheden. Dit is de eerste applicatie die specifiek gericht is op spreek- en luistervaardigheden. Dat maakt het product zo sterk, want er is veel vraag naar.



# Kenmerken waar ik trots op ben

---

Al met al kan ik zeggen dat ik erg trots ben op mijn gehele proces tijdens het afstuderen. Hiermee bedoel ik zowel de planning, de onderzoeken, de uitwerking, het terug koppelen, op microinteractie niveau werken en werken volgens de CMD competenties. Om wat specifiek hierop in te gaan benoem ik hieronder drie kenmerken waar ik trots op ben:

## **Logboek**

Mijn fysieke logboek is mijn trots geworden. Ik word blij van alle tekeningen, de creativiteit en de sketchnotes in mijn logboek. Ik vind het leuker om over mijn onderzoek te praten met iemand terwijl ik aan de hand van mijn fysieke logboek kan laten zien wat ik zoal doe en heb gedaan.

## **Grote hoeveelheid onderzoek gedaan**

Gedurende mijn proces heb ik meer onderzoeksmethodes toegepast dan ik van tevoren had bedacht. Daarbij is meer niet altijd beter, maar ik ben wel trots op de manier hoe ik de onderzoeksmethodes heb uitgevoerd, hoe ik ben omgegaan met de resultaten en hoe ik keek hoe valide resultaten waren. Ik ben blij met alle extra informatie die ik heb verzameld. Zo ben ik meerdere malen een cursus van Fuentes wezen bijwonen, heb ik meerdere malen op het hoofdkantoor van Fuentes in Rotterdam gezeten, ben ik naar de master Toegepaste Taalwetenschap aan de VU geweest en heb ik van een logopedist informatie ontvangen over hoe mensen een taal leren uitspreken.

## **Creatief & Complex**

Mijn mentaliteit is dat ik niet akkoord ga met een voldoende, maar voor het hoogste en beste resultaat wil gaan. Om deze reden heb ik alle creativiteit die ik in huis had + een beetje extra gegeven in mijn onderzoek. Zo heb ik de graphics zelf ontworpen, met animaties gewerkt en de spreek- en luisterspellen zelf bedacht en uitgewerkt. Daarbij vind ik liever niet het wiel voor een tweede keer uit. Vandaar dat mijn eindproduct een nieuw concept is dat nog niet bestaat. Ik heb er veel onderzoek, tijd en liefde in gestoken om mijn prototype zo ver mogelijk te ontwikkelen. Ik heb bijna alles op microinteractie niveau uitgewerkt en over alles is nagedacht.