



De design challenge

Hoe kan een digitale oplossing ervoor zorgen dat **cursisten van Fuentes en Spaans sprekende mensen** 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**, dus winst **krijgt?**

Mijn uiteindelijke product

The interface shows a yellow header with the Fuentes logo and a red 'Hola, Yara!' message. Below is a progress bar for a challenge. The main section displays four new game options: 'Familie - 14' (150p., 5 min.), 'Sport - 22' (175p., 2 min.), 'Werk - 27' (225p., 4 min.), and 'Eten - 35' (300p., 3 min.).

The interface shows a dark grey header with the Fuentes logo and a red 'Hola, Yara!' message. Below is a progress bar for a challenge. A message encourages users to keep the score at 10.000 for 7 days to receive a gift. The main section displays four game options: 'Familie - 14' (225p., 4 min.), 'Sport - 22' (300p., 3 min.), 'Werk - 27' (225p., 4 min.), and 'Eten - 35' (300p., 3 min.).

The interface shows a video player with a yellow header and a red 'X'. It includes a progress bar, a video frame showing a woman speaking, and two audio control boxes. A large orange button at the bottom right says 'Controleer antwoord'.

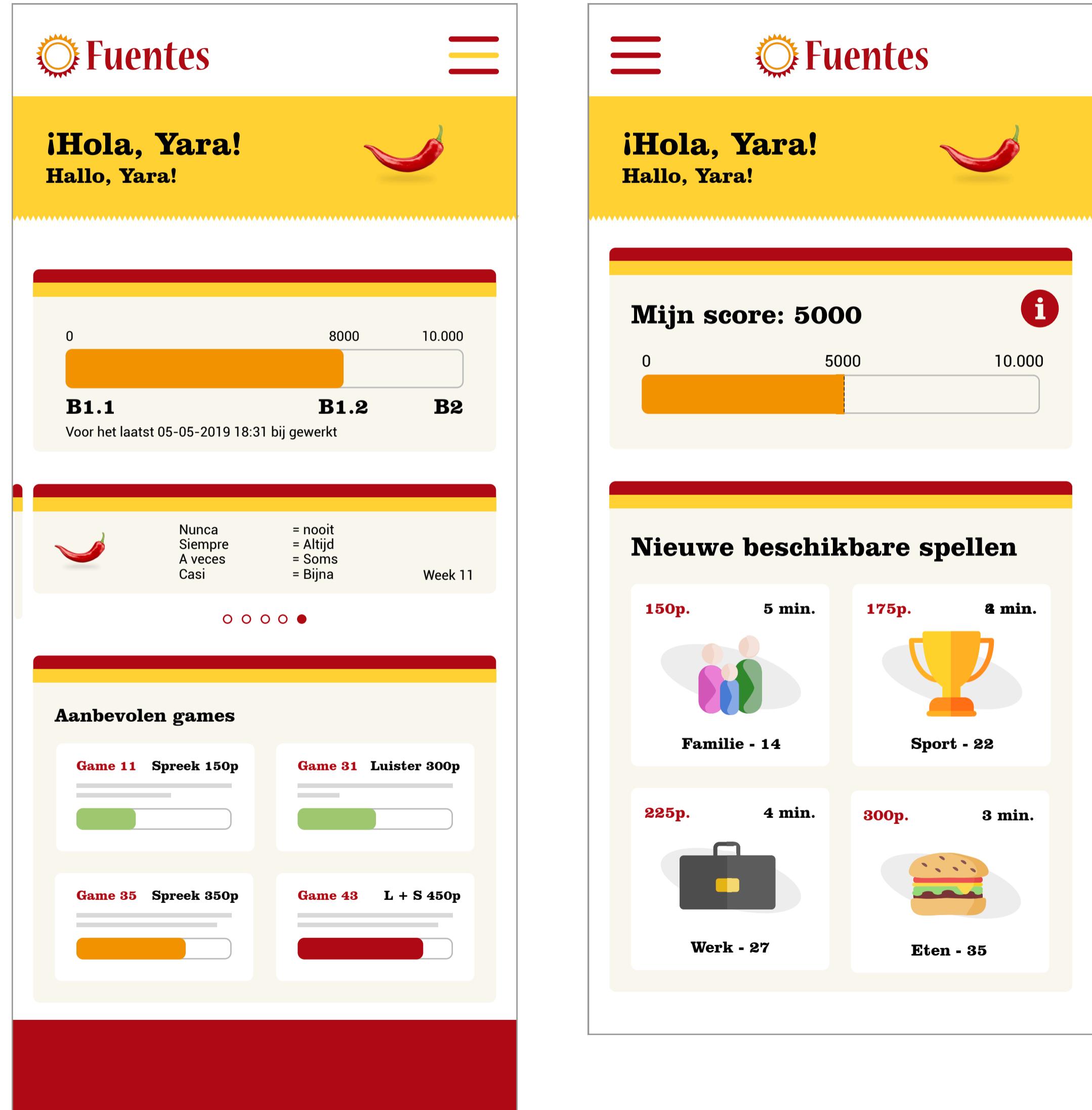
Grote veranderingen

- Niet creatief genoeg, dus...
- Eigen graphics gemaakt
- Spelvorm is volledig zelf gecreeëerd
- Fuentes heeft nul ervaring en verstand van apps en het CMD-wereldje
- Focus is op cursisten, maar...
- Dit wordt de aller eerste app die...
- Mijn design challenge lost twee problemen op
- Fuentes wil in het volgende schooljaar een 1e versie uitbrengen

	Complex	Profileren	6	Afstuderen	8	Excelleren	8	Excelleren	10
	Enigszins complex	Profileren	6	Profileren	6	Afstuderen	8	Excelleren	8
	Licht complex	Funderen	4	Profileren	6	Profileren	6	Afstuderen	8
	Eenvoudig	Funderen	4	Funderen	4	Profileren	6	Profileren	6
			Reproductief	(Re)productief		Productief		Creatief	

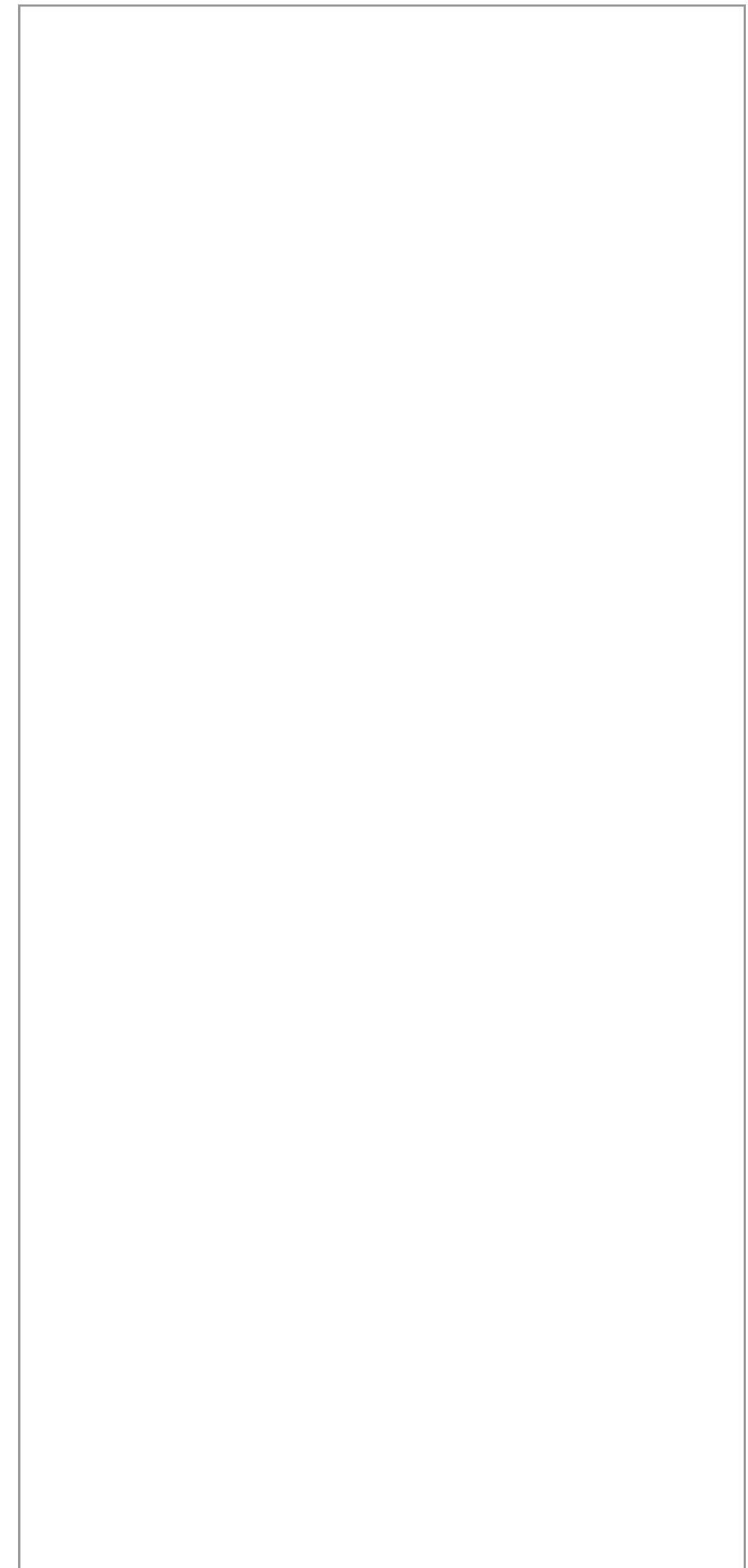
Iteraties

- Zelf gemaakte graphics bij spellen
- Fonts, inputs forms en buttons zijn vergroot



Iteraties

- De niveautest vragen -> graphics
- Visuele tijdsannduiding
- Meer microinteracties uitgewerkt



Iteraties

- Vragen waren gekopieerd
- Nieuwe spelform gemaakt
- Visueel uitgewerkt

The image displays two side-by-side screenshots of a mobile application interface, illustrating iterative design through visual evolution.

Left Screenshot (Initial Version):

- Header:** A yellow header bar with a close button (X) and a progress bar.
- Section Title:** "Diálogo 1 Luisa y Ana."
- Text:** Luisa: Yo me llamo Luisa, ¿y tú?
Ana: Yo soy ana. ¿De **donde** eres?
- Control Button:** "Controleer antwoord" (Check answer) in an orange button.
- Keyboard:** A standard QWERTY keyboard with additional buttons for "123", "espacio" (space), and "intro".

Right Screenshot (Final Version):

- Header:** A yellow header bar with a close button (X) and a progress bar.
- Text:** **¿Qué es Maria de Ana?**
Wat is Maria van Ana?
- Text:** **Antwoord: Maria es la de Ana.**
- Diagram:** A family tree diagram showing Juan and Luisa at the top, with a line connecting them to Maria and Ana below.
- Control Buttons:** A large yellow microphone icon and a grey "Controleer antwoord" button.

Wat ga ik de komende 3 weken doen?

- Vanochtend usability test gedaan met ex-minor studenten
- Donderdag naar een cursus van Fuentes
- Volgende week expert review
- A/B testing
- Hoofdkantoor Fuentes
- Promotievideo & context video maken
- Design Rationaal aanvullen
- Product Biografie aanvullen

