



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 keeping the score at 10.000 for 7 days to earn 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 progress bar. The video frame shows a woman speaking in Spanish. Below the video are two audio control buttons: one for volume (0:02 to 0:05) and another for playback (0:00 to 0:06). An orange button at the bottom right says 'Controleer antwoord'.

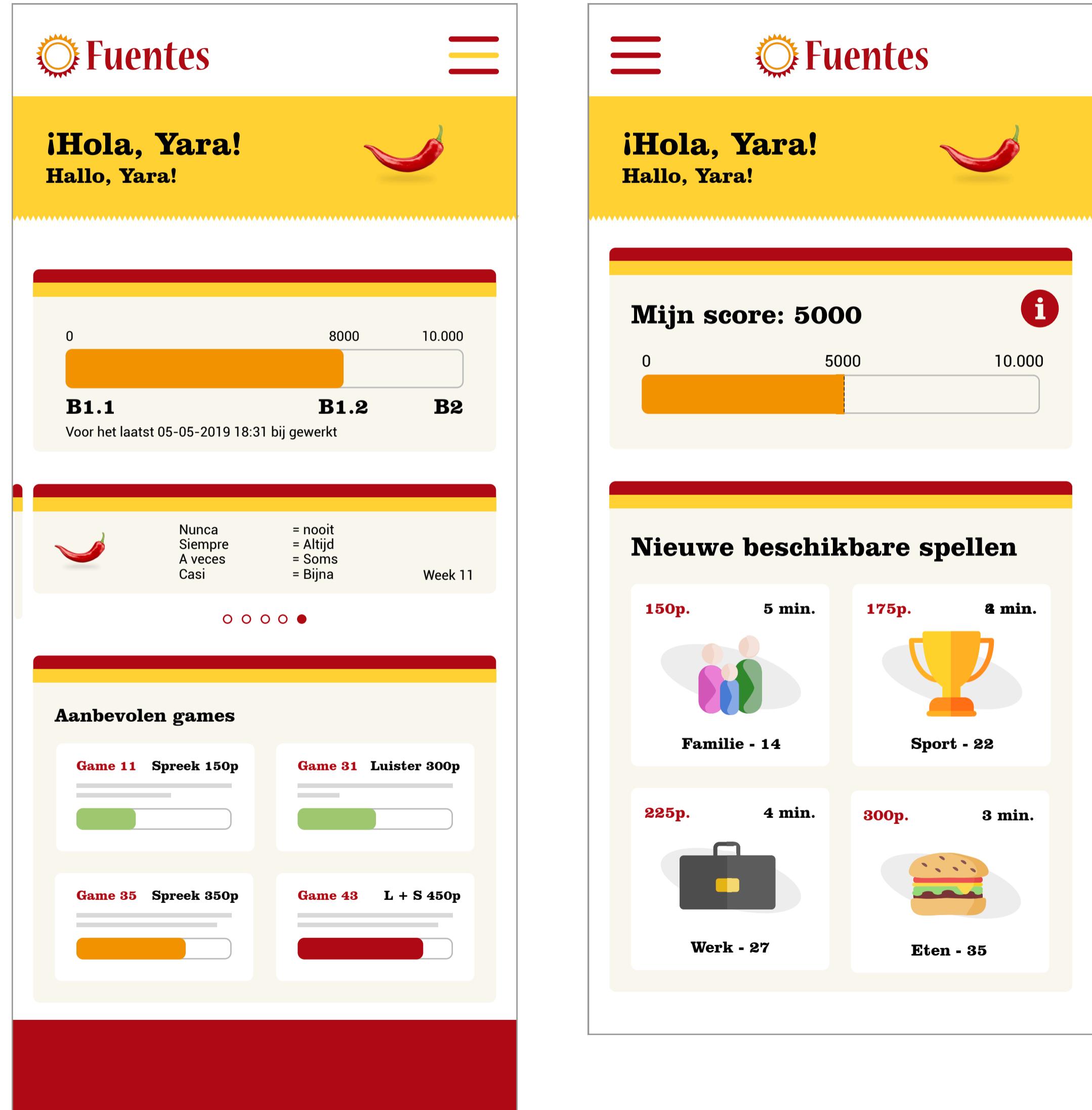
Grote veranderingen

- 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 tijdsduiding
- 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 the iterative development process.

Left Screenshot: This screenshot shows a dialogue between Luisa and Ana. The text is in Spanish. Luisa says: "Yo me llamo Luisa, ¿y tú?" and Ana says: "Yo soy ana. ¿De [redacted] eres?". A red rectangular box highlights the word "donde" in Ana's response. Below the text is an orange button labeled "Controleer antwoord" (Check answer). At the bottom is a virtual keyboard with Spanish characters (q, w, e, r, t, y, u, i, o, p, a, s, d, f, g, h, j, k, l, ñ) and standard keyboard controls (123, espacio, intro, backspace).

Right Screenshot: This screenshot shows the same dialogue but with improved visual design. The red box highlighting "donde" has been removed. The text is now in both Spanish and English: "¿Qué es Maria de Ana?" and "Wat is Maria van Ana?". Below the text is a diagram of a family tree: Juan (male, green) and Luisa (female, pink) are at the top, connected by a horizontal line. They have two children: Maria (female, pink) and Ana (female, pink), connected by a vertical line. Below the tree is a yellow microphone icon. At the bottom is a grey button labeled "Controleer antwoord" (Check answer).

Wat ga ik de komende 3 weken doen?

- Vanavond 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

