

APP PROTOTYPE

VERANTWOORDINGSRAPPORT

| **Roos Dhondt**
| Saxion Hogeschool

| 06-01-2026



VOORWOORD

Voor je ligt dit verantwoordingsdocument waarin ik mijn onderzoek- en ontwikkelproces rondom het ontwerpen van mijn app Studycoach+ beschrijf.

In dit verslag neem ik je mee in de stappen die ik heb doorlopen, de keuzes die ik heb gemaakt en hoe deze hebben bijgedragen aan het uiteindelijke resultaat.

Tijdens dit project heb ik gekeken naar wat de doelgroep nodig heeft.

Ook heb ik gelet op wat ik zelf heb geleerd en hoe ik mij heb ontwikkeld.

Het maken van deze app kostte veel tijd en moeite.

Door onderzoek te doen, te testen en terug te kijken op mijn werk, ben ik tot een goed en mooi idee gekomen.

In dit verslag laat ik zien wat ik heb geleerd en waarom ik bepaalde keuzes heb gemaakt.

Ik hoop dat dit document een duidelijk beeld geeft van hoe ik heb gewerkt en hoeveel inzet ik heb getoond.

Veel leesplezier en bedankt voor het lezen.

Inhoudsopgave

INLEIDING	01
HOOFDSTUK 1	02
HOOFDSTUK 2	04
HOOFDSTUK 3	09
HOOFDSTUK 4	11
HOOFDSTUK 5	16
BRONNENLIJST	17
BIJLAGE - TESTKAART & ONBEWERKTE VIDEOREGISTRATIE	19
BIJLAGE - PEER REVIEW	23
BIJLAGE - VERANTWOORDING AI	24
BIJLAGE - ALLE LINKJES BIJ ELKAAR	25

INLEIDING

Dit verslag is een verantwoordingsdocument waarin wordt uitgelegd hoe ik het onderzoek en het maken van een app heb aangepakt.

De app is bedoeld voor volwassenen tussen de 30 en 50 jaar die een studie of opleiding volgen.

Deze groep combineert vaak studeren met werk, een gezin en andere verplichtingen. Dit kan zorgen voor veel stress en minder motivatie.

Het doel van dit project is om een manier te vinden om deze doelgroep meer rust te geven en te helpen gemotiveerd te blijven, ook wanneer het leven druk is.

Door onderzoek te doen naar wat deze mensen nodig hebben en waar zij tegenaan lopen, heb ik gewerkt aan een app die hierbij helpt.

In dit verslag staat beschreven hoe het onderzoek is gedaan, wat daaruit is gekomen en hoe ik dit heb gebruikt bij het ontwerpen van de app.

Zo laat dit document zien waarom bepaalde keuzes zijn gemaakt en hoe onderzoek en praktijk samenkomen in dit project.

Ik wens je heel veel leesplezier bij het lezen van dit verslag. Ik heb er veel tijd en moeite in zitten, dus ik hoop daarom ook dat het goed ontvangen wordt!

HOOFDSTUK 1

ONDERWERP EN BRANCHEVERKENNING

Het doel van dit rapport

In dit rapport gaat het over het ontwikkelen/maken van een studie-app voor volwassenen die opnieuw gaan studeren of een studie volgen.

Steeds meer volwassenen kiezen er tegenwoordig voor om later in hun leven weer te leren of een opleiding te volgen, wat voor deze doelgroep meerdere uitdagingen met zich meebrengt.

Veel van hen vinden het lastig om hun tijd goed in te delen, gemotiveerd te blijven en werk, gezin en studie te combineren.

Met dit onderzoek wil ik erachter komen wat deze groep nodig heeft en hoe een app hen hierbij kan helpen.

Analyse van het onderwerp

Studeren als volwassene is weer helemaal trending.

Steeds meer mensen kiezen ervoor om later in hun leven een opleiding te volgen of een studie te combineren met werk en gezin (European Commission, 2025).

Dit zorgt voor extra uitdagingen.

Volwassen studenten hebben vaak weinig tijd om te studeren, waardoor het belangrijk is dat ze hun tijd goed kunnen indelen en op een slimme manier leren (Janssen, 2022).

Ook hebben ze ondersteuning nodig bij bijvoorbeeld plannen, gemotiveerd blijven en het bijhouden van hun studie.

Onderzoekers besteden steeds meer aandacht aan hoe volwassenen leren.

Zo blijkt dat begeleiding kan helpen.

Het ondersteunt studenten bijvoorbeeld bij het plannen van hun studietijd, het kiezen van goede manieren van leren en het behouden van hun motivatie (Capabel Onderwijs, z.d.).

Flexibiliteit is daarnaast erg belangrijk.

Volwassenen volgen vaak deeltijdstudies of spreiden hun studiemomenten over meerdere dagen of weken.

Het is daarom handig als onderwijs en leermiddelen makkelijk aan te passen zijn aan hun eigen planning en verplichtingen in het dagelijks leven.

Ook digitale oplossingen, zoals apps en online leerplatforms, kunnen hierbij helpen.

Ze bieden de mogelijkheid om leren beter af te stemmen op het dagelijks leven van de (volwassen) student (Janssen, 2022).

Kansen vanuit de analyse:

Wat er speelt m.b.t. het onderwerp

In Nederland is er een groeiende groep volwassenen die graag (opnieuw/weer) een opleiding wil volgen.

Veel volwassenen willen zich blijven ontwikkelen, maar lopen tegen verschillende dingen aan die het lastig maken om ook echt te starten met een opleiding/studie.

Zo blijkt dat volwassenen vaak niet goed weten hoe zij een opleiding moeten aanpakken of waar ze precies moeten beginnen (OCW in Cijfers, 2024).

Veel van deze uitdagingen hebben te maken met hun dagelijks leven, zoals werk, gezin en andere verplichtingen.

HOOFDSTUK 1

ONDERWERP EN BRANCHEVERKENNING

Volwassenen die aan een studie beginnen, moeten dat meestal combineren met werk, gezin en andere verplichtingen, waardoor het lastig is om tijd en overzicht te houden.

(Volwassen) studenten willen dat de opleiding beter aansluit bij hun dagelijks leven, denk hierbij aan flexibele roosters, online lessen of in hun eigen tempo kunnen leren. Het Versnellingsplan laat zien dat ook veel deeltijdstudenten dit belangrijk vinden. Veel van hen zijn volwassenen die werk en privé combineren met een opleiding (Versnellingsplan Onderwijsinnovatie met ICT, 2022).

Na de eerste analyse zijn de volgende kansen te zien waarop ingespeeld kan worden.

Als je naar studeren voor volwassenen kijkt, zie je meteen dat er kansen zijn voor een handige app.

Leren als volwassene is weer helemaal trending.
Steeds meer volwassenen in Nederland volgen tegenwoordig een opleiding of studie.

Studeren naast werk en privé kan best een uitdaging zijn voor deze doelgroep. Je moet je tijd goed indelen, je motivatie behouden en alles combineren met andere verplichtingen.
Daar liggen precies de kansen voor een app die ik wil gaan ontwikkelen.

Kansen die ik zie voor de app na de eerste analyse:

- Makkelijk en duidelijk, zodat je snel ziet wat er moet gebeuren
- Overzicht van kalender, to do listen en taken
- Korte en handige tips over hoe je het leren kunt aanpakken
- Flexibel, zodat je zelf kunt bepalen wanneer je studeert
- Gemotiveerd blijven door voortgang te laten zien en succesjes te vieren

Kortom, studeren als volwassene is weer helemaal trending.
Steeds meer mensen kiezen ervoor om later in hun leven een opleiding of studie te volgen. Zo'n app kan structuur, overzicht en motivatie geven voor deze doelgroep, waardoor leren naast werk en gezin een stuk makkelijker wordt (European Commission, 2025).

HOOFDSTUK 2

DOELGROEPANALYSE

Analyse huidige situatie:

Kenmerken van de doelgroep

Voordat ik me richt op volwassen studenten en hun studiekeuzes, vind ik het handig om eerst te kijken naar de volledige doelgroep volwassenen van 30 tot 50 jaar in het algemeen. Zo krijg ik een beter beeld van hoe ze leven, wat hen bezighoudt en welke uitdagingen ze tegenkomen in hun dagelijks leven.

Volwassenen van 30 tot 50 jaar zitten vaak in een drukke periode van hun leven, met werk, gezin en andere dagelijkse verplichtingen.

Ze gebruiken regelmatig computers en smartphones, maar hoe goed ze hiermee omgaan, verschilt heel erg (Thomas, 2023).

Veel volwassenen willen zich ontwikkelen of iets nieuws leren, maar dit moet wel passen in hun dagelijkse leven.

De meeste mensen hebben een vaste baan en verantwoordelijkheden thuis, waardoor ze niet altijd veel tijd of energie over hebben voor extra activiteiten (zoals een studie) (OCW in Cijfers, 2024).

Gezondheid en stress spelen ook mee.

Als het te druk is, kan het lastig zijn om iets nieuws op te pakken.

Daarnaast willen volwassenen overzicht en duidelijkheid. Ze willen weten wat er moet gebeuren en wanneer, zodat het leren of andere activiteiten makkelijk in hun dag passen (Wij-leren, 2024).

Op basis van de analyse van de doelgroep zijn de volgende kansen voor de app te zien.

Op basis van de analyse die ik heb gedaan van volwassenen van 30 tot 50 jaar, zie ik de volgende kansen voor een app die hen helpt bij studeren:

- **Simpel en overzichtelijk:** De app moet makkelijk te begrijpen en te gebruiken zijn. Volwassenen hebben weinig tijd en willen snel zien wat er moet gebeuren (OCW in Cijfers, 2024).
- **Plannen en structuur:** De app kan een duidelijk overzicht geven van studiemomenten, deadlines en taken, zodat ze meteen weten waar ze aan toe zijn.
- **Tips en korte adviezen:** Omdat volwassenen soms niet weten hoe ze het beste kunnen beginnen of hun tijd kunnen indelen, kan de app korte en handige tips geven.
- **Flexibiliteit:** Ze moeten zelf kunnen kiezen wanneer ze leren en reminders of notificaties instellen die passen bij hun dagelijkse leven (Wij-leren, 2024).
- **Motivatie:** De app kan helpen motivatie vast te houden door voortgang te laten zien, kleine succesjes te vieren en herinneringen te sturen om door te gaan.

Kortom, de app kan zorgen voor rust, overzicht en motivatie. Zo wordt studeren naast werk en gezin een stuk makkelijker en wordt de drempel om een opleiding te starten minder hoog.

HOOFDSTUK 2

DOELGROEPANALYSE

Doelgroep segmentatie

Ik heb deze groep volwassen studenten (30–50 jaar) verder onderzocht op persoonlijkheid en motivatiegedrag.

Zo krijg ik een beter beeld van hoe ze leren, waar ze hulp bij nodig hebben en wat hen gemotiveerd houdt.

Volwassen studenten van 30 tot 50 jaar zijn vaak ambitieus en hebben duidelijke doelen, zoals verder komen in hun werk, een certificaat halen of hun positie op het werk verbeteren. Tegelijkertijd hebben ze vaak hulp nodig om het overzicht te houden en studie te combineren met werk, gezin en andere verplichtingen.

Ik heb onderzocht dat motivatie hierbij heel belangrijk is. Veel volwassenen willen leren, maar door drukte thuis of op het werk kan hun motivatie soms wisselen. Met steun van het gezin, een beetje waardering of gewoon het gevoel erbij te horen, blijven ze gemotiveerd (De Greef, 2022).

Ook is het fijn als ze zelf kunnen kiezen wat ze leren en in welke volgorde, dat maakt het makkelijker om betrokken te blijven. Onderwijsinstellingen kunnen hierbij helpen, bijvoorbeeld via studieadviseurs, coaches of andere begeleiders (Zorgonderwijsvernieuwers, 2025).

Leren moet passen in een druk leven, zodat volwassenen hun studie goed kunnen combineren met werk en gezin. Korte leerblokken, reminders, feedback en af en toe even checken hoe het gaat, helpen om overzicht te houden en gemotiveerd te blijven (De Greef, 2022).

Kortom, volwassen studenten willen graag leren, maar hebben begeleiding, motivatie, overzicht en flexibiliteit nodig om het vol te houden.

Behoeftedoelgroep

De door mij gekozen doelgroep heeft de volgende behoeften

De behoeften van volwassen studenten zijn:

- **Overzicht en structuur:** Ze willen weten wat er moet gebeuren, wanneer deadlines zijn en hoe ze hun studietijd kunnen plannen. Zonder structuur raken ze snel het overzicht kwijt (Janssen, 2022).
- **Flexibiliteit:** Ze hebben een druk leven met werk, gezin en andere verplichtingen. Leren moet dus op verschillende momenten en in kleine blokken kunnen, zodat het in hun dagelijks leven past (Zorgonderwijsvernieuwers, 2025).
- **Motivatie:** Ze hebben ondersteuning nodig om gemotiveerd te blijven, zeker als het druk is of als ze het gevoel hebben achter te lopen (Zorgonderwijsvernieuwers, 2025).
- **Keuzevrijheid:** Ze willen zelf kunnen bepalen welke onderdelen van de studie ze oppakken en in welke volgorde, zodat het leren meer bij hun persoonlijke doelen en interesses past (Zorgonderwijsvernieuwers, 2025).
- **Ondersteuning en begeleiding:** Toegang tot coaches, studieadviseurs of andere begeleiders helpt de doelgroep bij planning, motivatie en het oplossen van problemen (Zorgonderwijsvernieuwers, 2025).

HOOFDSTUK 2

DOELGROEPANALYSE

Digitale gewoonten van de doelgroep

Volwassenen tussen de 30 en 50 jaar gebruiken veel verschillende media en apps, vooral op hun telefoon.

WhatsApp is het populairst voor contact met anderen. Instagram en Facebook worden vooral gebruikt om sociale contacten te onderhouden en nieuws te volgen.

Daarnaast besteden ze veel tijd online aan informatie zoeken, nieuws lezen, video's en films bekijken, en LinkedIn voor werk.

Ook online shoppen en sportapps zijn populair.

Voor deze doelgroep is online gamen minder interessant (SocialYouth, z.d.).

Belangrijkste media en apps voor de doelgroep (algemeen)

- **Communicatie:** WhatsApp is een van de meest gebruikte apps voor dagelijkse communicatie. Daarnaast gebruikt deze doelgroep ook veel internetbellen (Centraal Bureau voor de Statistiek, 2022).
- **Sociale media:**
 - **Instagram en Facebook:** Ze worden nog steeds veel gebruikt om contact te houden, op de hoogte te blijven van nieuws en te zien wat vrienden en kennissen doen.
 - **LinkedIn:** Wordt steeds belangrijker voor professionele netwerken en werkgerelateerde zaken (Thomas, 2023).
- **Informatie en entertainment:** Het lezen van online nieuws is een veelvoorkomende activiteit binnen deze doelgroep.
- **Video:** Ook al kijken mensen minder vaak naar gewone tv, ze besteden nog steeds veel tijd aan het kijken van video's, zowel op tv als via streamingdiensten.
- **Apps:** Weerapps, sportapps en andere informatie-apps worden veel gebruikt Vader (2025).
- **Gebruiksgedrag:** Online gebruik gebeurt de hele dag door, maar vooral 's avonds wanneer mensen vrije tijd hebben (Redactie, 2019).

De smartphone is het belangrijkste apparaat voor online media en communicatie.

Al dat mediagebruik laat zien dat deze groep gewend is om via hun telefoon en apps informatie te vinden en dingen te regelen.

Dat biedt dus kansen voor een studie-app: als leren net zo makkelijk en toegankelijk is als de apps die mensen dagelijks gebruiken, sluit het beter aan bij hun gewoonten en kunnen ze het makkelijker volhouden naast werk en gezin.

Conclusie doelgroep

De volwassen studenten van 30 tot 50 jaar zijn ambitieus en hebben duidelijke doelen, zoals verder komen in hun werk, certificaten behalen of hun positie verbeteren.

Tegelijkertijd combineren ze studie met werk, gezin en andere verplichtingen, waardoor tijd, overzicht en motivatie soms onder druk staan.

Hun belangrijkste behoeften zijn overzicht en structuur, flexibiliteit, motivatie, keuzevrijheid en ondersteuning van bijvoorbeeld coaches, studieadviseurs of het gezin.

Ze hebben korte leerblokken, reminders en feedback nodig om overzicht te behouden en gemotiveerd te blijven.

HOOFDSTUK 2

DOELGROEPANALYSE

Conclusie doelgroep

Op mediagebied zijn deze volwassenen gewend om veel via hun smartphone te regelen. WhatsApp, Instagram, Facebook en LinkedIn worden veel gebruikt voor communicatie, nieuws en (professioneel) contact.

Ook online nieuws, video's, streamingdiensten en apps voor weer, sport of informatie maken er deel van uit.

Dit mediagebruik biedt kansen voor een studie-app die makkelijk toegankelijk is, overzicht biedt en flexibel past bij hun drukke leven.

Kortom, volwassen studenten willen leren en zich ontwikkelen, maar hebben begeleiding, overzicht, motivatie en flexibiliteit nodig om hun studie succesvol te combineren met werk en privé.

Persona Canvas

Sofie is 40 jaar, marketingmedewerker, getrouwd en moeder van twee kinderen.

Ze woont in de Randstad en probeert dagelijks een balans te vinden tussen werk, gezin en haar deeltijdstudie tot marketingmanager.

Haar dagen zijn druk: kinderen naar school, sporten, werken en studeren.

Ze is ambitieus en wil haar opleiding afronden en nieuwe vaardigheden ontwikkelen, maar merkt dat het soms lastig is om alles te combineren.

Drukke weken zorgen voor stress en het overzicht gaat snel verloren.

Toch maakt Sofie bewust tijd voor haar hobby's, zoals reizen, sporten en tekenen, die haar energie en creativiteit geven.

Ze is georganiseerd, introvert, creatief en avontuurlijk, en zoekt steeds naar manieren om haar tijd eerlijk te verdelen tussen gezin, werk en persoonlijke interesses.



HOOFDSTUK 2

DOELGROEPANALYSE

Conclusie Define-fase

Met dit project wil ik volwassenen van 30 tot 50 jaar laten zien dat leren naast werk en privé mogelijk is.

Veel volwassenen willen wel leren, maar twijfelen aan zichzelf, vinden het moeilijk om gemotiveerd te blijven of hebben het gevoel dat het te zwaar is om te combineren met hun drukke leven.

Het doel is dat ze vertrouwen krijgen in zichzelf, de controle ervaren over hun leerproces en hun motivatie behouden, zodat ze makkelijker doorzetten en plezier houden in wat ze leren.

Zo wil ik de drempels en onzekerheden verminderen, zodat ze met meer zelfvertrouwen en motivatie hun studie kunnen doorlopen.

Ik richt me op volwassenen met een druk leven, waarin werk, gezin en andere verplichtingen veel tijd en energie vragen.

Ze willen leren en zich verder ontwikkelen, maar hebben vaak moeite met overzicht houden, motivatie vasthouden en studie combineren met hun dagelijkse leven.

De behoefte die mij het meest aanspreekt, is het behouden van motivatie.

Het lijkt me mooi om bij te dragen aan hun vertrouwen, zodat ze zien dat ze het wél kunnen, stappen vooruitzetten en gemotiveerd blijven.

Zo kunnen ze ook andere volwassenen aansporen dit te doen.

HOOFDSTUK 3

DE OPLOSSING

Kern van het concept

Een app die volwassen studenten helpt om gemotiveerd te blijven, stap voor stap vooruit te gaan en vertrouwen te krijgen in zichzelf.

Ontwerpkeuzes

Bevindingen uit analyse H1 & H2	Relevantie voor het concept	Ontwerpideeën
Volwassenen 30–50 willen gemotiveerd blijven leren	App moet motivatie ondersteunen en gebruikers niet overweldigen	Dagelijkse coach: mini-doelen, korte motivatie en tip van de dag
Gebruikers hebben behoefte aan overzicht en eenvoudige bediening	App moet simpel en overzichtelijk zijn	Simpel design, duidelijke koppen, één lettertype, minimale menu's
Leren voelt soms zwaar of ontmoedigend	App moet leren haalbaar en behapbaar maken	Kleine stapjes, korte focusblokken in plaats van grote doelen
Interactieve elementen verhogen betrokkenheid	App kan speels en betrokken zijn zonder druk te maken	Klikbare iconen voor tips en motivatie, overzichtelijk vormgegeven
Kleuren en vormgeving beïnvloeden emoties	App moet rustig en uitnodigend ogen	Rustige kleuren (groen/blauw), afgeronde hoeken, vriendelijke illustraties
Toegankelijke taal is belangrijk	App moet door brede doelgroep te gebruiken zijn	Eenvoudige, duidelijke taal; laagdrempelig voor alle gebruikers

Bij het ontwerpen van de app heb ik gekeken naar wat volwassenen van 30 tot 50 jaar nodig hebben om gemotiveerd te blijven leren.

De app is simpel en overzichtelijk, met duidelijke koppen in één lettertype, zodat alles rustig en consistent oogt. Er zijn geen ingewikkelde menu's of te veel tekst, zodat gebruikers zich kunnen focussen op leren en motivatie.

Belangrijk is het werken met kleine stapjes en korte leerblokken. Elke dag krijgt de gebruiker een mini-doel, een korte motivatie en een tip van de coach. Interactieve iconen maken het mogelijk om tips of motivatieboodschappen te bekijken zonder dat het scherm vol staat met tekst (Bakker, 2024).

Daarnaast zijn er illustraties, rustige kleuren (groen en blauw) en afgeronde hoeken. Groen staat voor groei, balans en rust, blauw voor vertrouwen en stabiliteit (Bakker, 2024), en afgeronde hoeken geven een vriendelijk, toegankelijk gevoel (Kruse, 2018).

De taal is eenvoudig en toegankelijk, zodat de app door een brede groep volwassenen gebruikt kan worden. Zo oogt de app overzichtelijk, rustig en uitnodigend en helpt gebruikers stap voor stap vooruit.

HOOFDSTUK 3

DE OPLOSSING

Userstories

De ontwerpkeuzes voor deze app zijn gebaseerd op user stories.

Deze helpen om beter te begrijpen wat de gebruiker nodig heeft en zorgen ervoor dat het ontwerp en de functies logisch en gebruiksvriendelijk worden.

User story	Acceptatiecriteria
Als nieuwe gebruiker wil ik mezelf kunnen registreren, zodat ik een persoonlijk account kan aanmaken en toegang krijg tot de app.	<ul style="list-style-type: none"> • De gebruiker kan zich registreren met e-mailadres en wachtwoord. • Na registratie komt de gebruiker op de homepage van de app.
Als gebruiker wil ik een coach kunnen kiezen, zodat ik motivatie en begeleiding krijg die bij mij past.	<ul style="list-style-type: none"> • De gebruiker ziet een overzicht van coaches. • De gebruiker kan een coach kiezen. • Na de keuze komt de gebruiker op de pagina van de gekozen coach.
Als gebruiker wil ik een taak kunnen toevoegen aan mijn to-do list, zodat ik overzicht heb in wat ik moet doen.	<ul style="list-style-type: none"> • De gebruiker kan een taak invoeren. • De taak wordt opgeslagen in de app. • De gebruiker behoudt overzicht over zijn taken.
Als gebruiker wil ik de nieuwe tips van vandaag kunnen bekijken, zodat ik extra motivatie en handige adviezen krijg om door te gaan.	<ul style="list-style-type: none"> • Er is een tip van de dag zichtbaar op de homepage. • Via de homepage kan de gebruiker naar meerdere tips gaan.
Als gebruiker wil ik pushmeldingen kunnen aanzetten, zodat ik meldingen ontvang om gemotiveerd te blijven.	<ul style="list-style-type: none"> • De gebruiker kan pushmeldingen aan- of uitzetten. • De instelling voor pushmeldingen is makkelijk te vinden.

HOOFDSTUK 4

TESTEN

In de testfase wil ik kijken of de app logisch en makkelijk te gebruiken is voor de doelgroep en niet te veel poespas heeft. Ik wil de app testen met iemand uit de doelgroep. Daarnaast wil ik weten of de app overzichtelijk is en rustig oogt. Ik wil vooral ontdekken of gebruikers zonder uitleg snappen wat ze moeten doen, of alles duidelijk is en waar ze eventueel twijfelen of vastlopen. Ook wil ik weten of de app echt helpt bij motivatie en overzicht tijdens het leren.

Daarnaast wil ik ook specifieke vragen stellen aan de testpersoon om te kijken of de testpersoon alles begrijpt en de app duidelijk is.

Alle vragen gebaseerd op mijn userstories zijn te vinden in de bijlage "Testkaart".

Om dit te testen laat ik gebruikers een aantal belangrijke onderdelen van de app gebruiken. **Deze heb ik uitgewerkt in de volgende userstories:**

1. Als nieuwe gebruiker wil ik mezelf kunnen registreren, zodat ik een persoonlijk account kan aanmaken en toegang krijg tot de app.
2. Als gebruiker wil ik een coach kunnen kiezen, zodat ik motivatie en begeleiding krijg die bij mij past.
3. Als gebruiker wil ik een taak kunnen toevoegen aan mijn to-do list, zodat ik overzicht heb in wat ik moet doen.
4. Als gebruiker wil ik de nieuwe tips van vandaag kunnen bekijken, zodat ik extra motivatie en handige adviezen krijg om door te gaan.

De user stories zijn uitgewerkt in **user flows** en vormen de basis voor de **sitemap** en het ontwerp in Figma.

Linkjes naar mijn Userflows en Sitemap in Figma:

- **Userflows:** <https://www.figma.com/board/YHHQMmABwYI9KhXi7cmwkz/Userflows---Roos-Dhondt?node-id=0-1&t=NBfHW4rPRpBne5VL-1>
- **Sitemap:** <https://www.figma.com/board/IaAYejOTgPIUs4NwY5dCwu/Sitemap---Roos-Dhondt?node-id=0-1&t=ydZvT4b77hAz7lAx-1>

De linkjes hier naartoe zijn ook nog te vinden in de bijlage

Testmethode (Think Aloud)

Ik heb de test uitgevoerd op donderdag 18 december 2026. We hebben de test thuis gedaan, in een rustige en ontspannen setting.

Tijdens het testen heb ik gebruikgemaakt van de Think Aloud-methode, waarbij de tester hardop vertelde wat hij dacht terwijl hij het prototype gebruikte.

Bij de Think Aloud-methode vertelt iemand hardop wat hij doet en denkt op een website. Zo krijg je snel te zien waar mensen vastlopen, wat erg handig is om dingen makkelijker te maken (Linnewiel, 2024).

HOOFDSTUK 4

TESTEN

Ik heb getest met Damian, iemand uit het voetbalteam van mijn vriend. Damian is 32 jaar en past goed binnen mijn doelgroep. Naast zijn fulltimebaan heeft hij een studie gevolgd tot manager in de zorg. Hierdoor herkent hij zich goed in het leren naast een druk leven, wat hem een geschikte testpersoon maakt voor deze app.

Ik weet zeker dat als Damian vloeiend en soepel door mijn app komt, de app geschikt is voor de doelgroep, omdat hij veel ervaring heeft met studeren en een fulltimebaan tegelijk.

Het prototype heb ik getest via Figma op mijn telefoon, zodat het zo dicht mogelijk bij een echte app-ervaring komt. Tijdens de test heb ik een schermopname met audio gemaakt, zodat goed te zien en te horen is wat de tester doet en zegt.

Tijdens de test heb ik hem taken gegeven die hij heeft uitgevoerd, waaronder registreren en inloggen, een coach kiezen, een taak toevoegen aan de to-do list, het bekijken van de tips van de dag en als extra taak het aanzetten van pushmeldingen in de instellingen. Dit laatste is belangrijk, omdat gebruikers meldingen moeten kunnen ontvangen over nieuwe tips en motivatie.

Tijdens de test heb ik zo min mogelijk uitleg gegeven en vooral gekeken en geluisterd.

De schermopname en audio-opname van het testmoment zijn toegevoegd als bijlage en via een link te bekijken.

De test

De test ging verrassend goed! Damian vond het erg leuk om te testen en liep bij sommige dingen wel vast. Dat is juist goed om te weten, want zo kan ik mijn prototype nog beter maken.

Ik kreeg de volgende bevindingen, sterke punten (tops) en verbeterpunten (feedback) van de testpersoon.

Bevindingen:

Tijdens de Think Aloud-test viel op dat de tester het prototype over het algemeen snel snapte en het overzichtelijk vond. Hij liep alleen een beetje vast bij het kiezen van een coach, wat meteen liet zien waar nog verbeterpunten liggen.

Sterke punten:

- De app werd als heel overzichtelijk ervaren. Alles wat belangrijk is, is direct te zien op de homepage, wat een fijne eerste indruk geeft.
- De agenda-pagina waarmee je vooruit kunt plannen viel goed in de smaak.
- Het kiezen uit verschillende coachstijlen werd positief ontvangen, omdat iedereen zo een coach kan vinden die bij hem of haar past.
- Het inloggen en registreren verliep duidelijk en zonder problemen.
- Het aanzetten van pushmeldingen werkte ook goed. Dit had ik als extra taak getest, omdat het belangrijk is dat gebruikers meldingen kunnen ontvangen over nieuwe tips en motivatie, en dit werkte zonder problemen.

HOOFDSTUK 4

TESTEN

Verbeterpunten:

- Op de homepage was nog niet helemaal duidelijk dat je eerst informatie over de coaches kunt bekijken.
- De tester dacht dat hij, zodra hij op een coach klikt, die meteen al kiest.
- Ook de knop 'klik hier om een coach te kiezen' viel te weinig op en de titel 'Kies je coach' zorgde voor wat verwarring.
- Daarnaast was het nog niet helemaal duidelijk dat je op de voortgangsbalk kunt klikken om je voortgang te bekijken.
- Ten slotte vond ik zelf de icoontjes voor de Tips & Tricks-pagina en de voortgangspagina in de menubalk nog niet duidelijk genoeg.

Doorvoeren in het prototype:

Op basis van deze bevindingen heb ik een aantal aanpassingen doorgevoerd.

- De homepage maakt nu duidelijk dat je eerst informatie kunt bekijken voordat je een coach kiest. Dit heb ik gedaan door een info-icoontje bij de coach toe te voegen.
- De tekst om een coach te kiezen is veranderd in een knop en opvallender gemaakt.
- De titel is aangepast naar '*Ontdek welke coach bij jou past*', zodat duidelijker is wat de bedoeling is.
- Bij de voortgangsbalk is een knop toegevoegd, zodat gebruikers zien dat deze klikbaar is en hen naar de voortgangspagina brengt.
- Tot slot heb ik de icoontjes in de menubalk van de Tips & Tricks-pagina en de voortgangspagina aangepast, zodat ze duidelijker en herkenbaarder zijn.

Peer review wireframe

Naast de officiële test heb ik ook een peer review gedaan.

Tijdens de peer-to-peer review heeft Janneke naar het wireframe gekeken.

Ze vond het overzichtelijk en makkelijk te gebruiken.

Alle knoppen werken goed, de pop-ups houden het scherm rustig en de kleuren en het ontwerp passen goed bij elkaar.

Het wireframe voelt daardoor motiverend en duidelijk aan voor de gebruiker.

Wel viel haar op dat de voortgangsbalk niet meteen duidelijk is om op te klikken en dat in menubalk sommige icoontjes, zoals die voor voortgang en Tips & Tricks, nog wat duidelijker mogen.

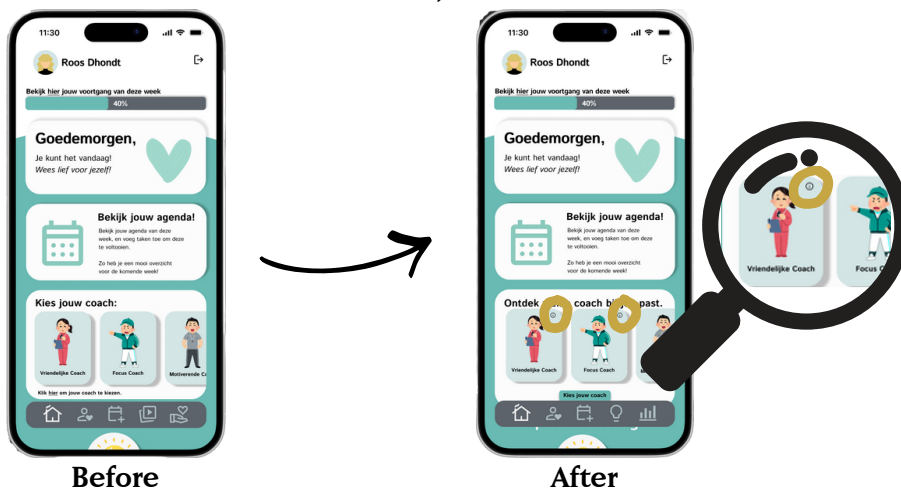
De volledige peer review staat in de bijlage.

- Op de volgende pagina's heb ik screenshots van vóór en na geplaatst, zodat visueel goed te zien is welke verbeteringen ik heb doorgevoerd.

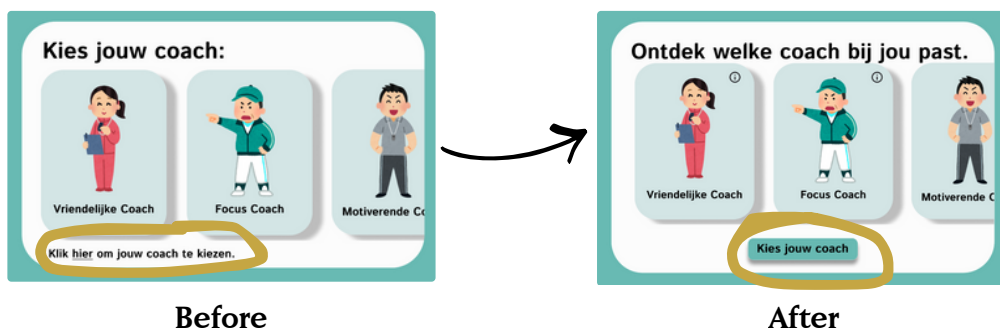
HOOFDSTUK 4

TESTEN

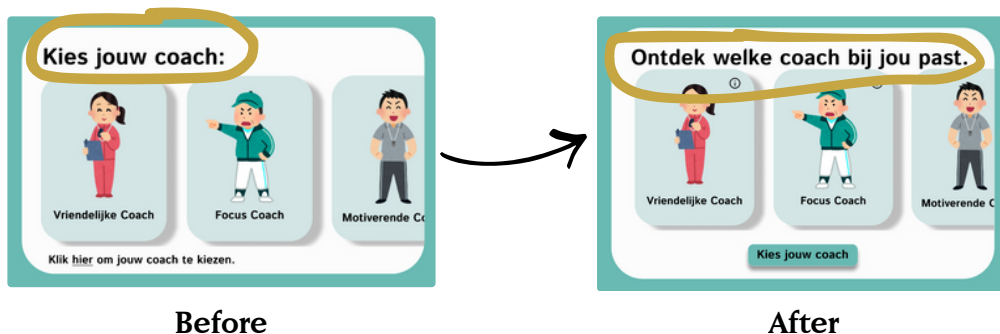
1. Op de homepage maak ik duidelijker dat je op de coaches kunt klikken om eerst informatie te zien, zonder dat je ze meteen kiest.



2. De knop bij kies een coach wordt groter en duidelijker gemaakt, zodat beter te zien is wat je daar kunt doen.



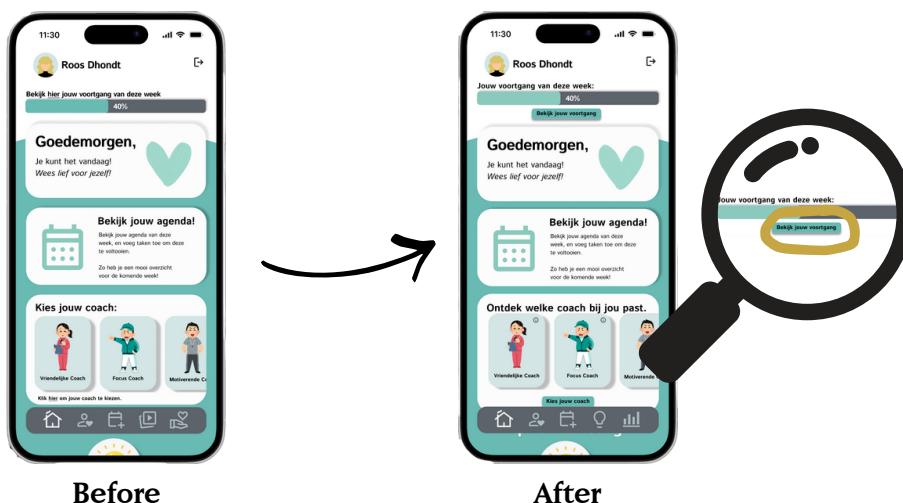
3. De titel pas ik aan naar iets beters, zoals "Bekijk info over de coaches" of "Ontdek welke coach bij jou past".



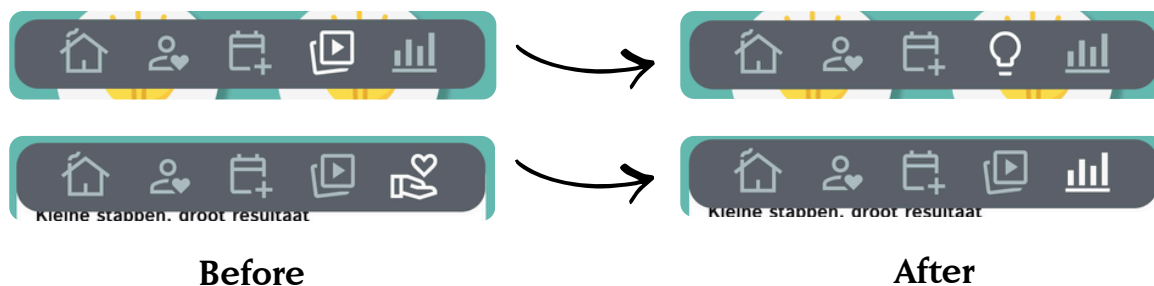
HOOFDSTUK 4

TESTEN

4. Ik voeg een korte uitleg toe die laat zien dat je op de voortgangsbalk kunt klikken om je voortgang te bekijken.



5. Ik ga de icoontjes van de Tips en Tricks pagina aanpassen en van de voortgang pagina.



HOOFDSTUK 5

OPLEVERING

Definitieve kern van het concept

De kernboodschap van mijn concept is: De app helpt volwassenen vertrouwen en motivatie te behouden tijdens het leren door overzicht, kleine stappen en positieve ondersteuning.

Met mijn app wil ik volwassenen van 30 tot 50 jaar helpen gemotiveerd te blijven tijdens het leren of hun studie.

Veel mensen in deze leeftijd willen wel leren, maar twijfelen soms aan zichzelf of vinden het lastig om vol te houden door hun drukke leven.

De app laat zien dat het wél kan: door kleine stapjes, dagelijkse tips, overzicht en positieve herinneringen krijgen gebruikers meer zelfvertrouwen en voelen ze dat ze echt vooruitgaan.

Het doel is dat leren minder zwaar voelt en dat ze blijven doorgaan, ook als het even moeilijk wordt.

Wat maakt het concept uniek en waardevol voor jouw doelgroep?

Het concept is uniek omdat gebruikers een coach kunnen kiezen die helemaal bij hen past.

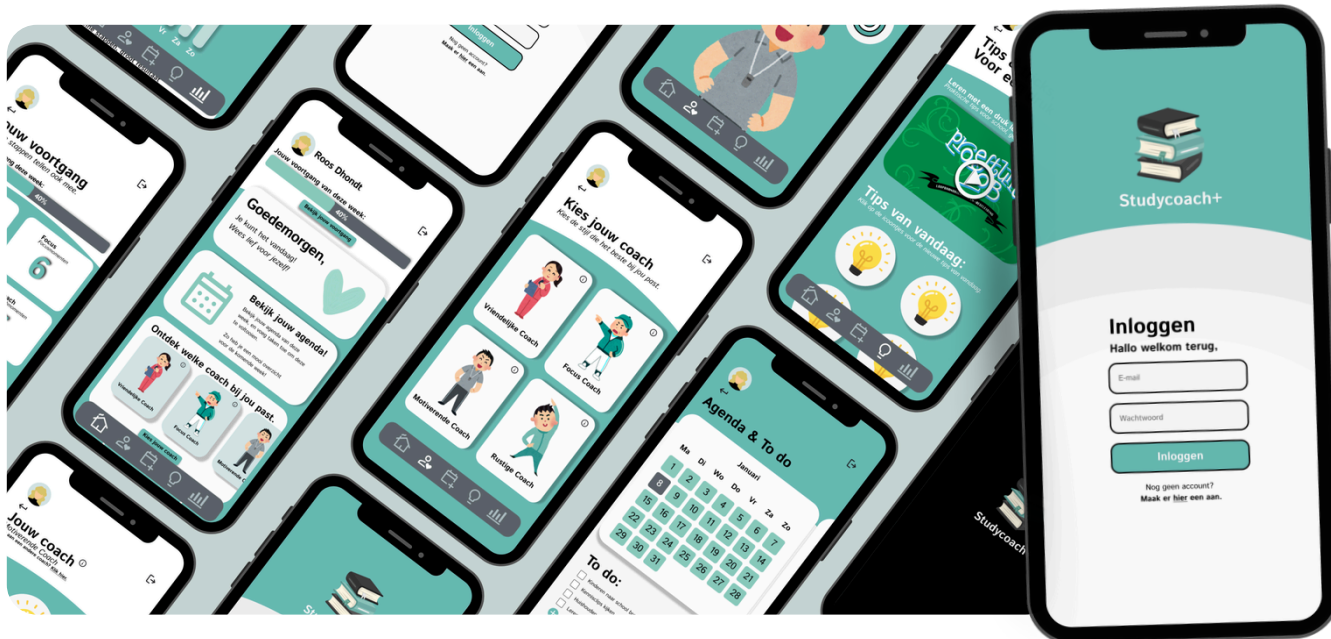
Als zij merken dat zij een andere aanpak nodig hebben, kunnen zij van coach wisselen.

Zo past de begeleiding altijd bij wat zij nodig hebben.

De app is overzichtelijk en positief, met kleine stapjes en handige tips, zodat volwassenen met een druk leven niet overweldigd raken.

Het concept is waardevol voor de doelgroep omdat het hen stap voor stap gemotiveerd houdt, vertrouwen geeft in zichzelf en leren leuker en makkelijker maakt.

Eindresultaat app



Het volledige eindresultaat van het prototype is te bekijken via deze link:

<https://www.figma.com/design/kwgLoHsSZqVs6aKdIDqHQs/Roos-Dhondt---App-kwartiel-2?node-id=10-33&t=GGRqkfr3XG0vu87D-1>

Heel erg bedankt voor het lezen van mijn rapport!

BRONNENLIJST

Bakker, H. (2024, 2 mei). *Ontdek de betekenis van kleuren*. Drukwerkdeal. Geraadpleegd op 18 december 2025, van <https://www.drukwerkdeal.nl/nl/blog/show/design/ontdek-de-betekenis-van-kleuren>

Capabel Onderwijs. (z.d.). *Zijn er ondersteuningsprogramma's of mentoren beschikbaar voor volwassen studenten?* Geraadpleegd op 22 november 2025, van <https://www.capabel.nl/nieuws/zijn-er-ondersteuningsprogramma-s-of-mentoren-beschikbaar-voor-volwassen-studenten>

Centraal Bureau voor de Statistiek. (2022). *ICT-gebruik bij personen*. In *ICT-kennis en economie 2022*. Geraadpleegd op 1 december 2025, van <https://longreads.cbs.nl/ict-kennis-en-economie-2022/ict-gebruik-bij-personen/>

De Greef, M. (2022). *Motivatatie als sleutel tot leren*. VolwassenenLeren.nl. Geraadpleegd op 25 november 2025, van <https://volwassenenleren.nl/motivatatie-als-sleutel-tot-leren/>

European Commission. (2025). *Education and Training Monitor 2025: Netherlands*. Geraadpleegd op 22 november 2025, van <https://op.europa.eu/webpub/eac/education-and-training-monitor/nl/country-reports/netherlands.html#chapter-6>

Janssen, A. (2022). *Leerstrategieën voor effectief, efficiënt en zelfstandig online leren van volwassenen* [Masterthesis, Open Universiteit]. Open Universiteit. Geraadpleegd op 22 november 2025, van https://research.ou.nl/ws/portalfiles/portal/46140139/OWAJanssen_17052022.pdf

Kruse, M. (2018, 11 oktober). *De invloed van vormen op je verhaal*. Kruse Beeldende Communicatie. Geraadpleegd op 18 december 2025, van <https://www.krusebc.nl/de-invloed-van-vormen-op-je-verhaal/>

Linnewiel, M. (2024, 12 april). *Van bezoeker tot klant: gebruiksvriendelijkheid*. Pienter. Geraadpleegd op 19 december 2025, van <https://pienter.nl/blog/van-bezoeker-tot-klant-gebruiksvriendelijkheid/>

OCW in Cijfers. (2024, 10 september). *Percentage van volwassenen die onderwijs willen volgen maar dat niet kunnen*. Geraadpleegd op 22 november 2025, van <https://www.ocwincijfers.nl/sectoren/ocw-internationaal/onderwijs/leerlingen-en-studenten/deelname-volwassenen-aan-onderwijs>

Redactie. (2019, 4 november). *Online bereik scoort het hoogst op social media en smartphone*. The Big Story. Geraadpleegd op 1 december 2025, van <https://thebigstory.nl/online-bereik-scoort-het-hoogst-op-social-media-en-smartphone/>

SocialYouth. (z.d.). *Welke social media gebruikt jouw doelgroep?* Geraadpleegd op 1 december 2025, van [https://www.socialyouth.nl/blog/welke-social-media-gebruikt-jouw-doelgroep#:~:text=Volwassenen%20\(30%2D39%20jaar\)](https://www.socialyouth.nl/blog/welke-social-media-gebruikt-jouw-doelgroep#:~:text=Volwassenen%20(30%2D39%20jaar))

Strouken, V. (2021, 15 oktober). *Gebruiksvriendelijkheid in app design*. Visia Media. Geraadpleegd op 17 december 2025, van <https://www.visia.media/gebruiksvriendelijkheid-in-app-design/>

BRONNENLIJST

Thomas. (2023, 15 april). *Social media in the Netherlands: key insights from Newcom's 2023 research*. BlossomYourContent. Geraadpleegd op 21 december 2025, van <https://blossomyourcontent.eu/social-media-in-the-netherlands-key-insights-from-newcoms-2023-research/>

Vader, C. (2025, 25 november). *Mediaconsumptie onder verschillende generaties verandert*. Bladendokter. Geraadpleegd op 1 december 2025, van <https://www.bladendokter.nl/mediaconsumptie-onder-verschillende-generaties-verandert/#:~:text=De%20doelgroep%20van%2050+'ers%20houden%20ook%20erg,bekijken%2C%20en%20het%20gebruik%20van%20social%20media.>

Versnellingsplan Onderwijsinnovatie met ICT. (2022). *Flexibilisering in het hoger onderwijs: studentbehoefte*. Geraadpleegd op 22 november 2025, van <https://www.versnellingsplan.nl/wp-content/uploads/2022/03/Flexibilisering-in-het-hoger-onderwijs-studentbehoefte-2.pdf>

Wij-leren. (2024, 14 augustus). *Afstandleren: de positieve effecten op commitment en zelfsturing bij volwassenen*. Geraadpleegd op 22 november 2025, van <https://wij-leren.nl/afstandleren-positief-effect-commitment-zelfsturing-volwassenen.php>

Zorgonderwijsvernieuwers. (2025, 11 augustus). *Hoe volwassen studenten gemotiveerd blijven*. Geraadpleegd op 25 november 2025, van <https://zorgonderwijsvernieuwers.bsl.nl/hoe-volwassen-studenten-gemotiveerd-blijven/>

BIJLAGE

TESTKAART - TESTEN VAN HET EERSTE PROTOTYPE

TESTKAART DESIGN THINKING

Hieronder de template van de testkaart, te gebruiken bij het testen. Je test het prototype op concept en functionaliteit bij minimaal 1 persoon uit de gekozen doelgroep met een (synchrone) Think Aloud test. Het doel van de test is om verbeterpunten te ontdekken. Dit past goed bij Design Thinking, gericht op het ontwerpen voor de eindgebruiker.

VOORBEREIDING

Welke user stories wil je testen? (minimaal 3)

1. "Als nieuwe gebruiker wil ik mezelf kunnen registreren, zodat ik een persoonlijk account kan aanmaken en toegang krijg tot de app."
2. "Als gebruiker wil ik een coach kunnen kiezen, zodat ik begeleiding en motivatie krijg die bij mij past."
3. "Als gebruiker wil ik een taak kunnen toevoegen aan mijn to-do list, zodat ik mijn dagelijkse leeractiviteiten kan plannen en bijhouden."
4. "Als gebruiker wil ik de nieuwe tips van vandaag kunnen bekijken, zodat ik extra motivatie en handige adviezen krijg om mijn leerdoelen te behalen."

Welke taak ga je de tester uit laten voeren?

1. Ik vraag de eindgebruiker het prototype te gebruiken om een account aan te maken, om te kijken in hoeverre dit lukt en waar eventuele struikelpunten of twijfelpunten zitten. Daarbij vraag ik de gebruiker om hardop te zeggen wat zijn of haar gedachten zijn tijdens het uitvoeren van de opdracht.
2. Ik vraag de eindgebruiker het prototype te gebruiken om een coach te kiezen uit de beschikbare opties, zodat duidelijk wordt of dit makkelijk te begrijpen is en waar eventuele twijfelpunten ontstaan. Daarbij laat ik de gebruiker hardop vertellen wat hij of zij denkt tijdens het uitvoeren van deze taak.
3. Ik vraag de eindgebruiker het prototype te gebruiken om een nieuwe taak toe te voegen voor vandaag, zodat duidelijk wordt of het toevoegen van taken overzichtelijk en logisch is. Daarbij laat ik de gebruiker hardop vertellen wat hij of zij denkt tijdens het uitvoeren van deze taak.
4. Ik vraag de eindgebruiker het prototype te gebruiken om de tips-pagina te openen en de nieuwste tips en video's te bekijken, zodat duidelijk wordt of de tips goed vindbaar en begrijpelijk zijn. Daarbij laat ik de gebruiker hardop vertellen wat hij of zij denkt tijdens het uitvoeren van deze taak.

Waar ga ik op letten tijdens de test?

1. Ik observeer of de eindgebruiker de registratie goed en soepel uitvoert en of dit makkelijk te begrijpen is.
2. Ik let erop of de eindgebruiker begrijpt hoe een coach gekozen kan worden en of hij/zij de juiste stappen volgt. Ook kijk ik of de gebruiker er niet te lang over doet om een coach te kiezen.
3. Ik observeer of de eindgebruiker de pagina's en knoppen makkelijk kan vinden.
4. Ik let erop of de eindgebruiker de tips makkelijk kan vinden en of de pop-ups duidelijk zijn.

Daarnaast let ik erop of het uitvoeren van de taken en het navigeren door de app soepel verloopt en niet te veel tijd kost. Ook luister ik goed naar de feedback van de gebruiker, zodat ik mijn app zo goed mogelijk kan verbeteren.

BIJLAGE

TESTKAART - TESTEN VAN HET EERSTE PROTOTYPE

Wanneer ben ik tevreden (acceptatiecriteria)

1. De eindgebruiker kan zonder hulp een account aanmaken. Alle velden worden correct ingevuld en het dashboard verschijnt na registratie. Ik wil niet dat er onduidelijkheden zijn bij deze taak.
2. De eindgebruiker kan zelf en snel een coach selecteren. De informatie over de coach is duidelijk en de pop-ups werken zoals bedoeld.
3. De gebruiker kan een taak toevoegen zonder problemen of verwarring.
4. De gebruiker kan de tips vinden en openen. Teksten en video's zijn duidelijk zichtbaar en makkelijk te begrijpen.

CONCEPTTEST

Welke vragen wil je stellen om te checken of het concept goed en duidelijk is?

- Begrijpt de eindgebruiker wat het doel van de app is?
 - "Wat denk je dat deze app voor jou kan doen?"
- Zijn de functies duidelijk en logisch?
 - "Wat zou je doen om een taak toe te voegen?"
 - "Hoe kies je een coach?"
 - "Hoe bekijk je de tips van vandaag?"
- Voelt het ontwerp overzichtelijk en prettig aan?
 - "Wat vind je van de kleuren, iconen en het overzicht?"
 - "Zou je de app makkelijk kunnen gebruiken tijdens je dagelijkse routine?"
- Sluit het concept aan bij de behoeften van de gebruiker?
 - "Zou deze app je helpen gemotiveerd te blijven tijdens het leren?"
 - "Wat zou je eventueel anders willen zien of doen?"

Wat moet er gebeuren om de test uit te kunnen voeren?

- Eindgebruiker(s) regelen die mee willen doen aan de test.
- Een ruimte regelen om de test uit te voeren.
- Een laptop en/of mobiel regelen waar het prototype op draait.
- Instructies opstellen zodat de eindgebruiker weet wat er gedaan moet worden.
- Zorgen dat de test gefilmd wordt (scherm en (optioneel) gebruiker in beeld).

UITVOERING

Uitvoering van de test

- Leg de eindgebruiker uit wat het doel is van de test.
- Vertel de eindgebruiker wat er gedaan moet worden.
- Laat de eindgebruiker doen wat je gevraagd hebt en laat diens gedachten hardop uitspreken.
- Vraag indien nodig herhaaldelijk naar de gedachten van de eindgebruiker.
- Geef geen extra toelichting maar observeer, luister en maak notities.
- Laat de eindgebruiker expliciet zeggen wanneer deze klaar is.

Nagesprek met de eindgebruiker

- Laat de eindgebruiker nog eens aan het woord om te vertellen hoe de opdracht ervaren is.
- Maak wederom notities.
- Bedank de eindgebruiker.

BIJLAGE

TESTKAART - TESTEN VAN HET EERSTE PROTOTYPE

BEVINDINGEN (INTERPRETATIE VAN DE RESULTATEN)

Uitkomsten analyseren (resultaten bekijken en conclusies trekken)

Bestudeer de uitkomsten van de test zoals je die hebt opgeschreven tijdens de test en tijdens het gesprek.

Conclusies:

Verbeterpunten: Wat gaat nog niet goed genoeg? Wat is nog niet duidelijk?

- Op de homepage is het nog niet helemaal duidelijk dat je eerst informatie over de coaches kunt bekijken. De tester dacht dat je, zodra je op een coach klikt, deze meteen kiest.
- De knop "klik hier om een coach te kiezen" mag duidelijker en groter, zodat beter opvalt wat je daar kunt doen.
- De titel "Kies je coach" zorgt voor wat verwarring. Een titel zoals "Bekijk info over de coaches" of "Ontdek welke coach bij jou past" zou duidelijker zijn en beter laten zien wat de bedoeling is.
- Het is nog niet helemaal duidelijk dat je op de voortgangsbalk kunt klikken om je voortgang te bekijken.

Conclusies: Sterke punten: Wat gaat al goed? Wat is al duidelijk?

- De app wordt als overzichtelijk gezien en het is meteen duidelijk waar alles staat.
- Alles wat belangrijk is, zie je direct op de homepage, wat zorgt voor een fijne eerste indruk van de app.
- Het vooruit kunnen plannen bij de agenda wordt positief ervaren.
- Het is positief dat je kunt kiezen uit verschillende coachstijlen, zodat iedereen een coach kan vinden die bij hem of haar past.
- Het inloggen en registreren verlopen duidelijk en zonder problemen.

BIJLAGE

TESTKAART - TESTEN VAN HET EERSTE PROTOTYPE

VERBETERINGEN (Wat ga je aanpassen in je prototype?)

Overzicht van alle aanpassingen op basis van je conclusies uit de vorige stap.

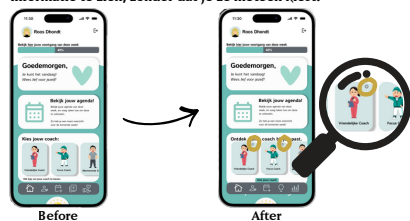
De volgende zaken pas ik aan:

Wat wordt aangepast?	Hoe wordt het aangepast?
Het is niet duidelijk dat je op de homepage alleen de info over de coaches kunt bekijken.	Op de homepage maak ik duidelijker dat je op de coaches kunt klikken om eerst informatie te zien, zonder dat je ze meteen kiest.
De knop "klik hier om een coach te kiezen" valt te weinig op.	De knop wordt groter en duidelijker gemaakt, zodat beter te zien is wat je daar kunt doen.
De titel "Kies je coach" zorgt voor verwarring.	De titel pas ik aan naar iets beters, zoals "Bekijk info over de coaches" of "Ontdek welke coach bij jou past".
Het is niet duidelijk dat de voortgangsbalk klikbaar is.	Ik voeg een korte uitleg toe die laat zien dat je op de voortgangsbalk kunt klikken om je voortgang te bekijken.

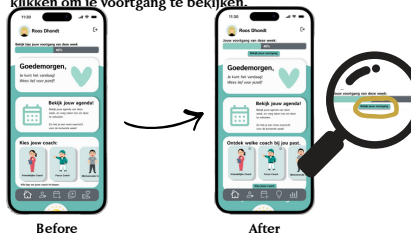
Voer deze aanpassingen door in een nieuwe, verbeterde, versie van je prototype!
Laat ook visueel goed zien wat je hebt aangepast.

Zie hieronder wat ik heb aangepast in de app na de testfase.

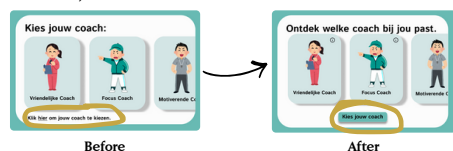
1. Op de homepage maak ik duidelijker dat je op de coaches kunt klikken om eerst informatie te zien, zonder dat je ze meteen kiest.



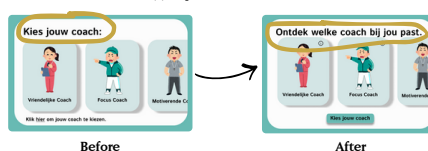
4. Ik voeg een korte uitleg toe die laat zien dat je op de voortgangsbalk kunt klikken om je voortgang te bekijken.



2. De knop bij kies een coach wordt groter en duidelijker gemaakt, zodat beter te zien is wat je daar kunt doen.



3. De titel pas ik aan naar iets beters, zoals "Bekijk info over de coaches" of "Ontdek welke coach bij jou past".



Onbewerkte video registratie van de test:

Dhondt, R. (2025, 18 december). *Testmoment - App - Roos Dhondt* [Video]. Shot in the Roos.
Geraadpleegd van <https://www.youtube.com/watch?v=TlrJRs3Sw6Y>

BIJLAGE

PEER REVIEW

VERBETERINGEN (Wat ga je aanpassen in je prototype?)

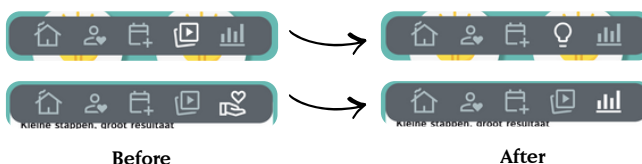
Overzicht van alle aanpassingen op basis van je conclusies uit de vorige stap.

De volgende zaken pas ik aan:

Peer reviewer:	Janneke den Boer
Wireframe van:	Roos Dhondt
Datum:	15-12-2025
<i>Beoordeel het interactieve wireframe van je medestudent op de volgende onderwerpen en geef constructieve feedback.</i>	
1. Navigatie & Structuur Hoe intuïtief navigeert het wireframe? (Zijn alle schermen goed verbonden?)	
Feedback:	
Wat werkt goed:	Het is een goede samenhang en alle knopjes waar je op wilt klikken zijn klikbaar.
Verbeterpunten:	De voortgangsbalk is niet helemaal duidelijk dat je daar op kan klikken, misschien een knop voor maken?
2. Gebruikerservaring Vraag: Hoe gebruiksvriendelijk is het wireframe? (Zijn de interacties duidelijk en eenvoudig te volgen?)	
Wat werkt goed:	Het is duidelijk te zien waar je op kunt klikken en het is allemaal klikbaar. En de pop up zijn handig zodat je niet je hele scherm vol hebt met tekst
Verbeterpunten:	De menubalk, de icoontjes vind ik nog wat onduidelijk. Die van de voortgang en tips en tricks.
3. Visuele Hiërarchie Vraag: wat vind je van de ordening en structuur van de pagina's? (goed geordend /duidelijk zichtbaar? Trekken de visuele elementen op de juiste manier de aandacht, of leiden ze af van het doel?)	
Wat werkt goed:	Het oogt rustig en alles past goed bij elkaar. De kleuren zijn ook goed op elkaar afgestemd.
Verbeterpunten:	Alleen de menubalk, de icoontjes vind ik nog wat onduidelijk. Die van de voortgang en tips en tricks.
4. Doelgerichtheid Vraag: begrijp je welk doel deze app heeft? (wordt het einddoel van de wireframe helder ondersteund?)	
Wat werkt goed:	Ik denk dat dit zeker motiverend en structurerend kan werken voor de doelgroep omdat het ook rustig oogt en duidelijk is wat er moet gebeuren.
Verbeterpunten:	Ik zou dan alleen nog de menubalk zoals eerder genoemd aanpassen.

Zie hieronder wat ik heb aangepast in de app na de Peer review.

5. Ik ga de icoontjes van de Tips en Tricks pagina aanpassen en van de voortgang pagina.



BIJLAGE

VERANTWOORDING AI GEBRUIK

Voor dit verslag heb ik ChatGPT gebruikt als hulpmiddel.

Ik vind het soms lastig om zinnen goed te formuleren met de juiste zinsopbouw en grammatica.

Daarom heb ik ChatGPT gevraagd om mijn teksten te verbeteren, zonder mijn eigen woorden te veranderen.

Een voorbeeld van een prompt die ik heb gebruikt is: *“Kun je deze tekst verbeteren op spelling, grammatica en zinsopbouw, zonder mijn eigen woorden te veranderen?”*

Daarnaast heeft ChatGPT mij geholpen bij het checken en toepassen van APA.

Dit is de eerste keer dat ik met APA werk en ik wilde het graag goed doen.

Ook heb ik ChatGPT gevraagd om suggesties voor relevante bronnen.

Deze heb ik zelf doorgelezen en als ik iets goed of bruikbaar vond, heb ik het in mijn eigen woorden samengevat en verwerkt in mijn verslag.

ChatGPT heeft mij vooral geholpen om de puntjes op de i te zetten.

Zo kon ik alles duidelijker opschrijven en beter uitleggen wat ik bedoel in dit verslag.

ChatGPT chat geschiedenissen:

Checken op spellingsfouten en teksten korter maken/samenvatten:

<https://chatgpt.com/share/6947f632-c698-8011-acfe-e2e9a4a15e4f>

Helpen met het checken van APA:

<https://chatgpt.com/share/6947f5e8-dba8-8011-8404-7c090eecb5af>

Ideeën voor een naam van de app:

<https://chatgpt.com/share/6945bc3f-e34c-8011-94a7-0faa4e7a8bfb>

Het helpen met het maken van een persona + persona samenvatting:

<https://chatgpt.com/share/6945bcc3-a440-8011-ae77-eab15e6e36b2>

BIJLAGE

ALLE LINKJES BIJ ELKAAR, UIT HET VOLLEDIGE VERSLAG

Ik heb ze hier extra neergezet, zodat alles nog een keer overzichtelijk bij elkaar staat.

Linkjes naar mijn Userflows en Sitemap in Figma:

- *Userflows*: <https://www.figma.com/board/YHHQMmABwYI9KhXi7cmwkz/Userflows---Roos-Dhondt?node-id=0-1&t=NBfHW4rPRpBne5VL-1>
- *Sitemap*: <https://www.figma.com/board/IaAYejOTgPIUs4NWY5dCwu/Sitemap---Roos-Dhondt?node-id=0-1&t=ydZvT4b77hAz7lAx-1>

Het volledige eindresultaat van het prototype is te bekijken via deze link:

<https://www.figma.com/design/kwgLoHsSZqVs6aKdIDqHQs/Roos-Dhondt---App-kwartiel-2?node-id=10-33&t=GGRqkfR3XG0vu87D-1>

Onbewerkte video registratie van de test:

Dhondt, R. (2025, 18 december). *Testmoment - App - Roos Dhondt* [Video]. Shot in the Roos. Geraadpleegd van <https://www.youtube.com/watch?v=TlrJRs3Sw6Y>