

## Portfolio van Pieter Oosterling, AT2f 20-03-2024

1. Naam: Pieter Oosterling, Klas: AT2f
2. Groepsnaam/team: LAMP
3. Opdrachtgever: Kim boltjes en Arend van Deutekom
4. Opdracht: Spelenderwijs meer bewegen

Wij hebben onderzoek gedaan naar Spelenderwijs meer bewegen. We gingen onderzoeken hoe we kinderen met een chronische ziekte lieten bewegen door middel van een spel. We hebben halverwege het project gebrainstormd over allemaal ideeën. We hebben deze ideeën uiteindelijk naar 1 idee gebracht.

Uiteindelijk is dit ons eindontwerp geworden:

(zoem in of ga naar het verslag voor betere kwaliteit voor de foto's)



prototype : ↓



### Uitleg

In de plaatjes hiernaast zie je onze prototype of spuugmodel. Ons ontwerp werkt als volgt: “De jongste speler start met het spel door een kaartje van de stapel te pakken, lees wat er op het kaartje staat en doe de opdracht: als je de opdracht niet kan doen dan doe je de straf en als je het wel doet dan doe je de prijs. De eerste persoon bij het einde wint. (Het maakt niet uit of je er niet precies op land.)”

(Dit is een korte samenvatting hiervan, kijk in het verslag bij het tussenkopje: Spelregels/deelopdracht 9)

### Geleerd

We hebben in dit project veel geleerd. We zijn naar de TU gegaan, we moesten prototypes maken, verslagen maken, Cultural Probe en een oriëntatie van producten. Ik vind dat ik hier veel van heb geleerd en vond het erg belangrijk. Ik denk dus ook dat ik van deze dingen heb geleerd. Misschien wist ik van sommige dingen al wat af, maar ik heb (bv.) bij een Cultural Probe geleerd dat alles op de punt moet worden genoteerd Van de oriëntatie wist ik al een paar producten. Er waren ook totaal nieuwe producten voor mij. Wij hebben vorig jaar wel onderzoek gedaan, maar dat was altijd via een *google forms*. We moesten nu via boekjes achter onze informatie komen. Ik vond dat aan de ene kant wel moeilijk, want je weet niet wat je nodig hebt voor het project. Ik vond het wel fijner dan mensen live te ondervragen zoals in het vorige onderzoek.

