



# Speak Up

Hoe verbeteren we engelse spreekvaardigheid van  
(visueel beperkte) middelbare scholieren?

# Speak Up

Spreek- en gespreksvaardigheid app voor  
(visueel beperkte) middelbare scholieren

Finn Tharner, Herke Schuffel, Lieke Gelden, Lucas Salamons en  
Sven Veenstra



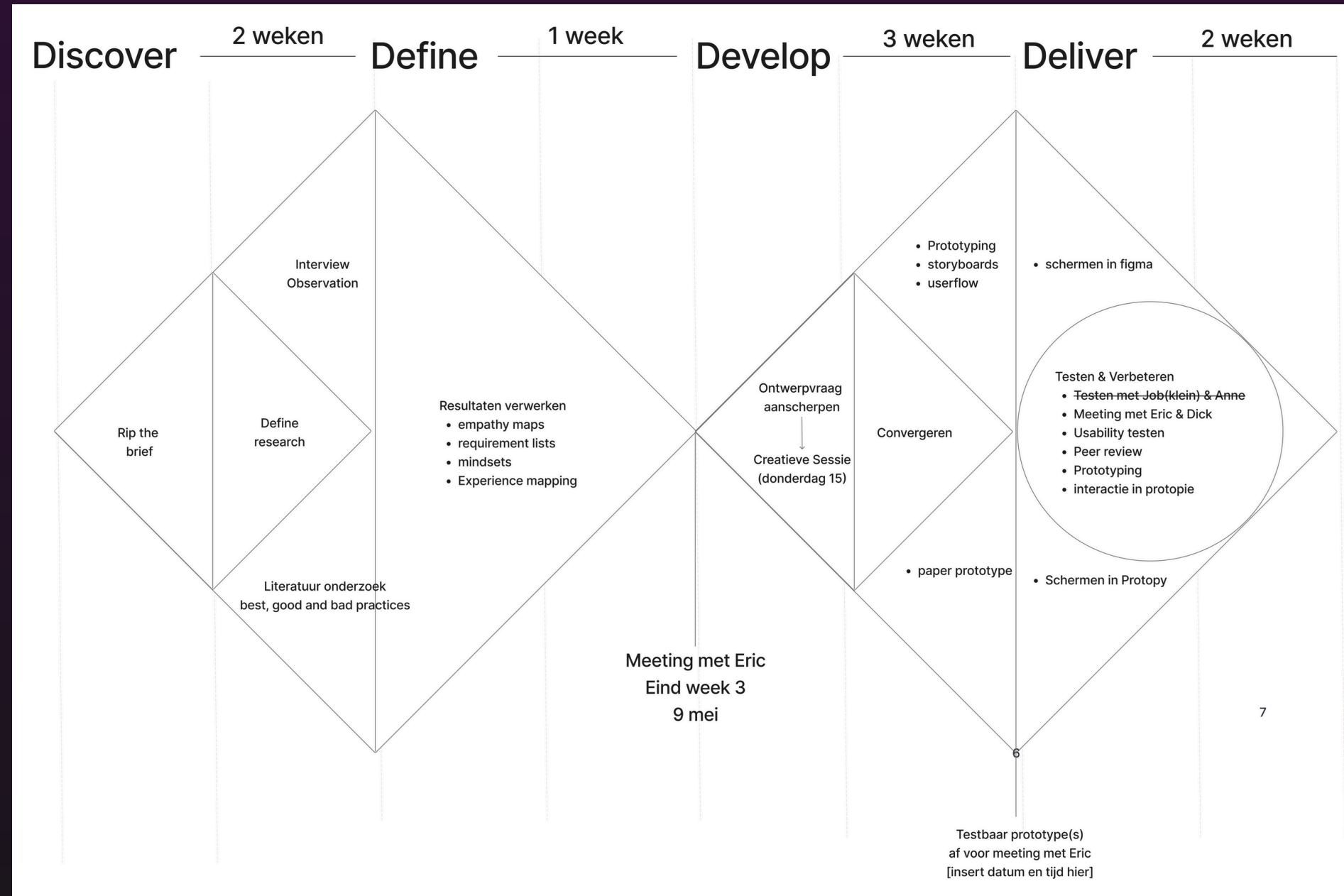


# Introductie

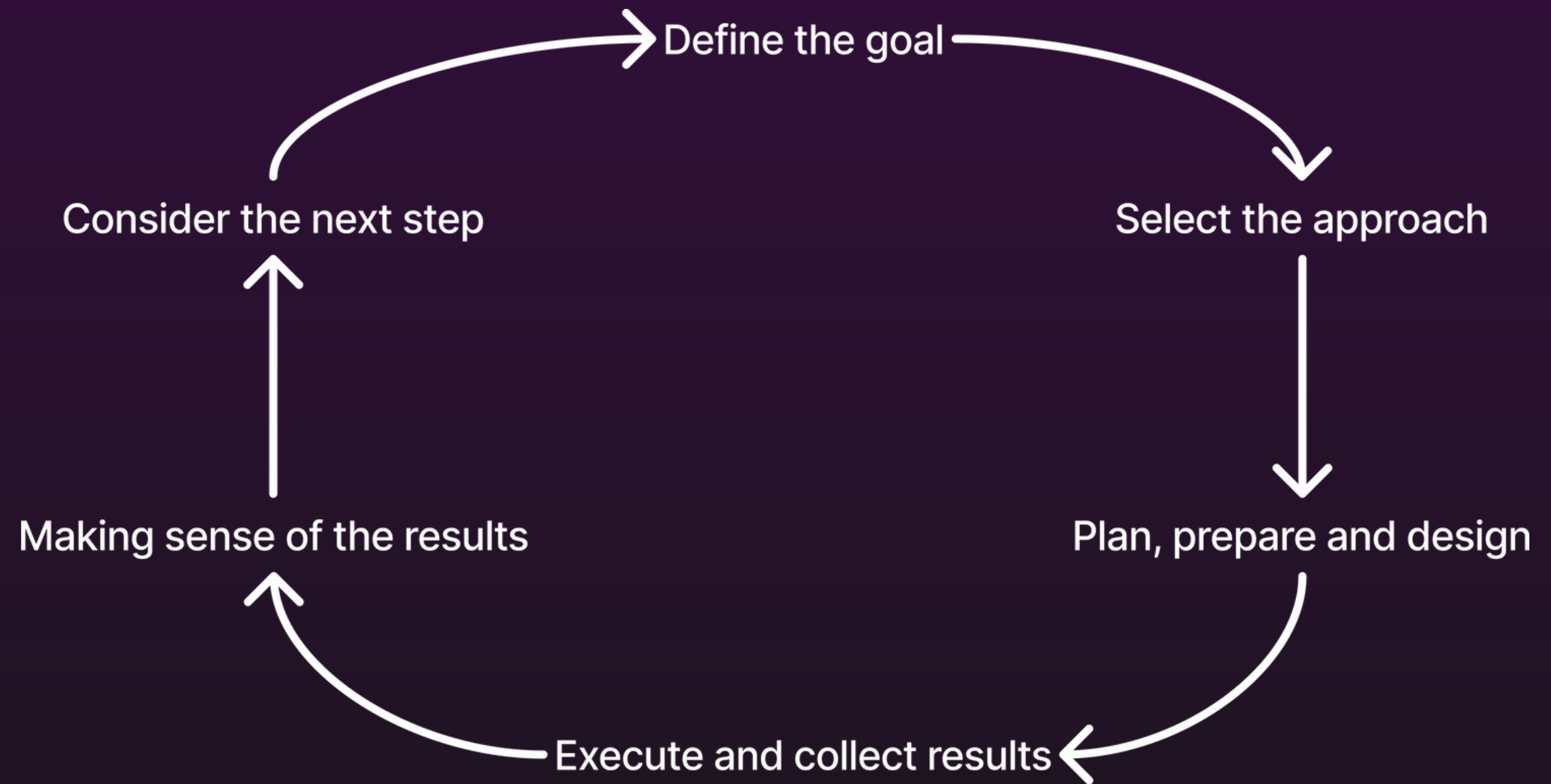
Wat is Speak up?

# ■ Double Diamond

Hoe hebben we onze double diamond ingericht?







# Ontwerpcyclus

Erika Hall - Just enough research



**Define**

# Research

- Doel: onderzoek naar de gebruikcontext.
  - Onderzoeksvragen
  - DOT-Framework
  - Onderzoeken:
    - Literatuuronderzoek
    - Observaties
    - Interviews
    - Design pattern research
    - Good, best and bad practices
- 

Define

# Resultaten

- Individueel verwerkt
  - Empathy maps
  - Mindsets
  - Comparisson chart
- User need statements
- Kerninzichten
- Nieuwe versie ontwerpvrraag



Hoe kunnen we Engelse  
spreekvaardigheid bij middelbare  
scholieren verbeteren door ze te  
motiveren Engels te praten met elkaar.



Develop

# Creatieve sessie

## Doel

Ideeën genereren over motiverende gespreksvormen

## Aanpak

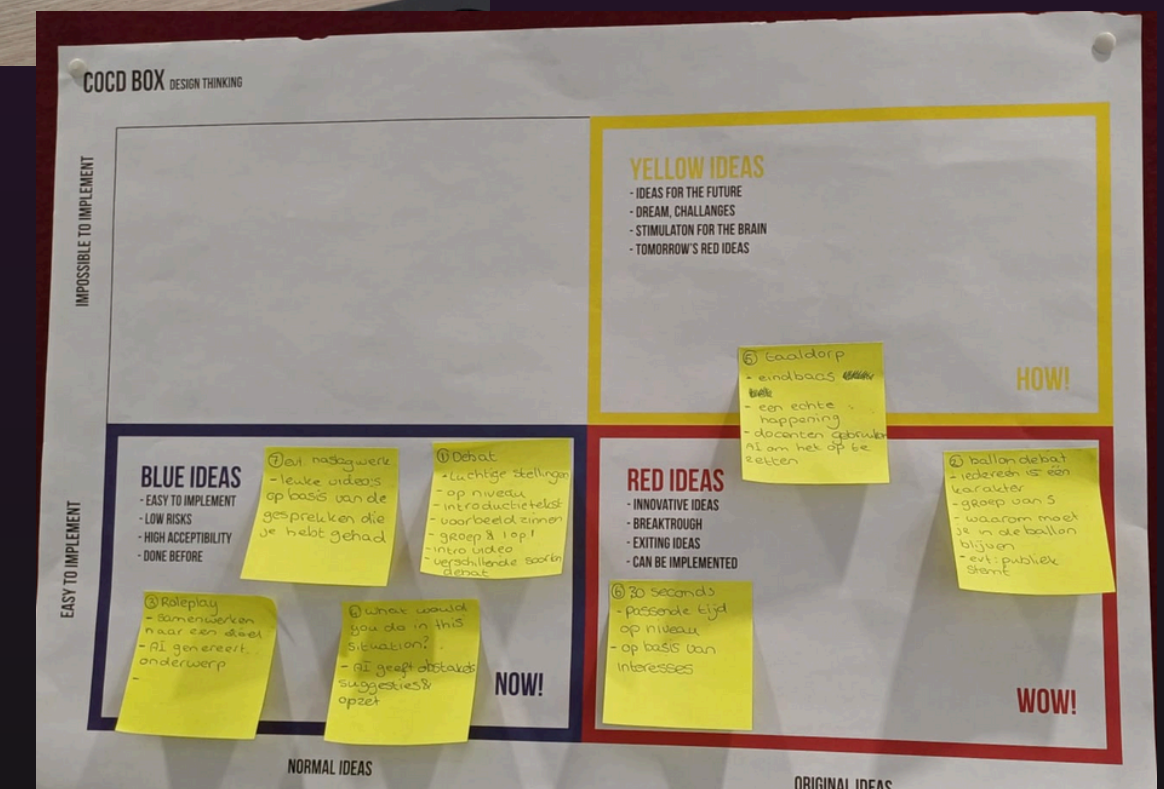
Creatieve sessie

## Vorbereiding

passende creatieve technieken vinden en een planning maken, opstellen ontwerpvrraag

## Making sense of the results

COCD-box verschillende waardevolle ideeën



Develop

# UX-Storyboards

Doel

Samenvoegen en in beeld brengen van verschillende ideeën in één concept

Aanpak

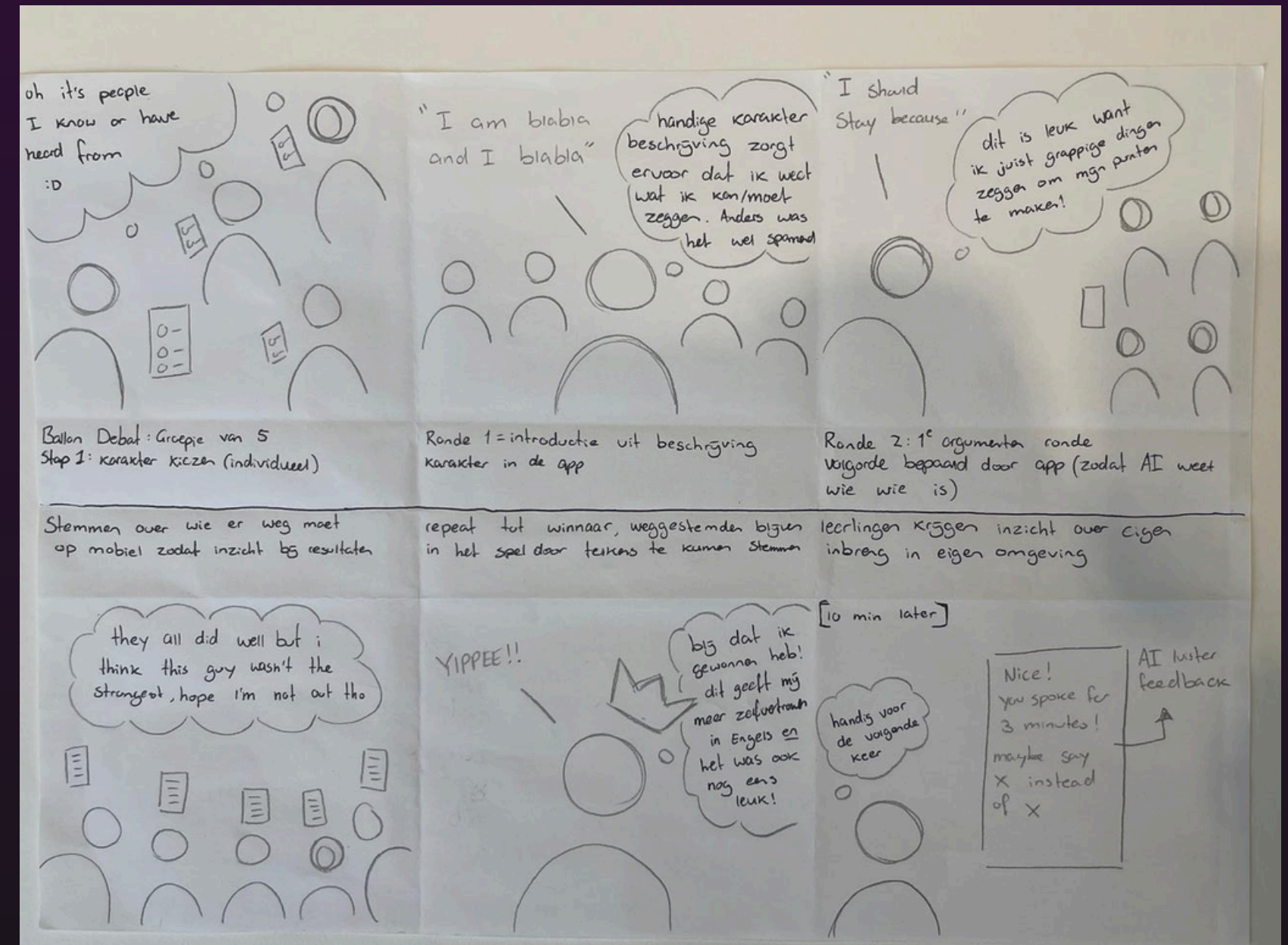
UX-storyboards

Vorbereiding

Methode UX-storyboards leren

Making sense of the results

Begrijpen hoe ons concept impact maakt





# Userflows

## Doel

# Concreet maken van de werking van de gespreksvormen en samenhang van de app

# Aanpak

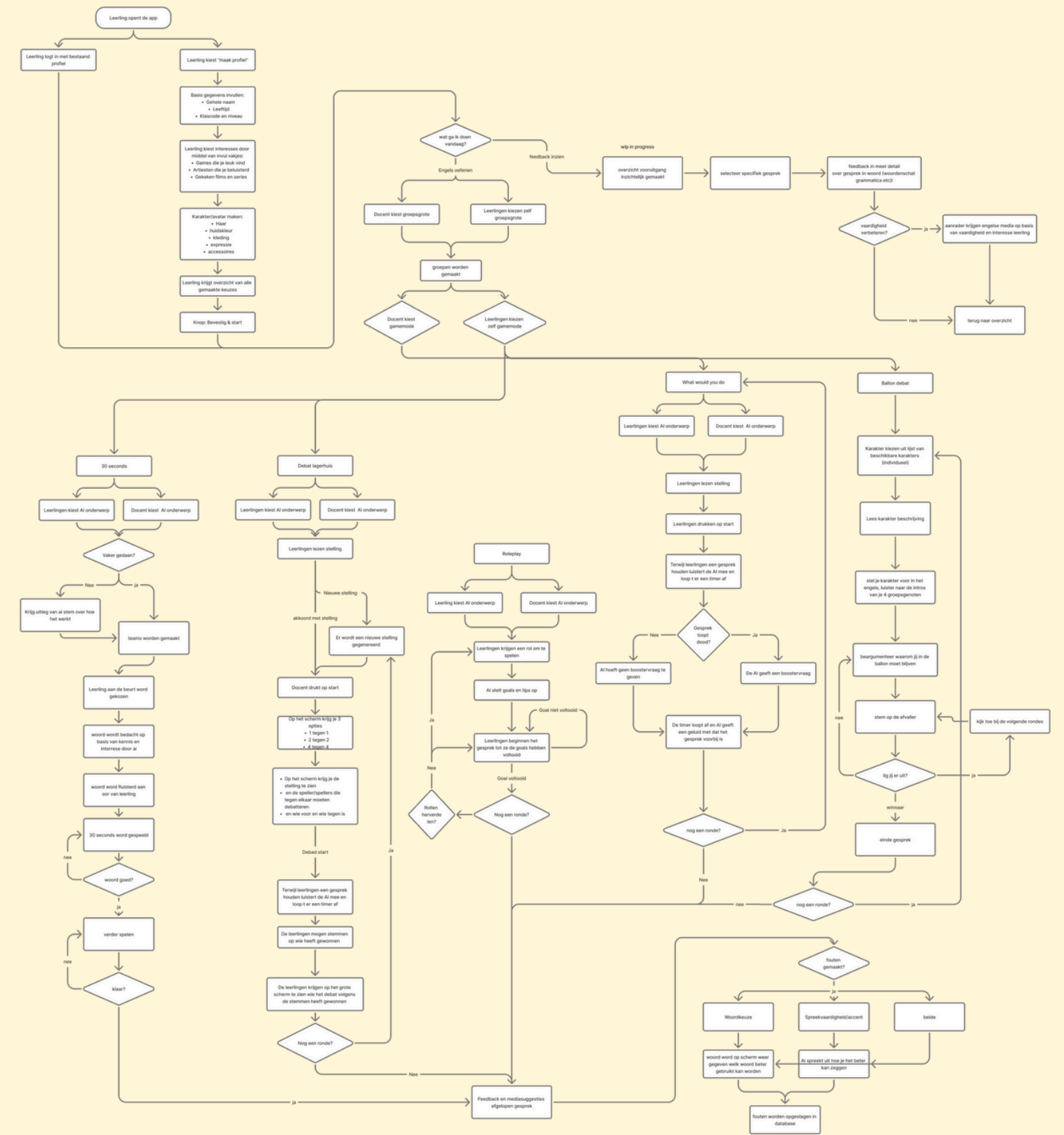
# Vorbereitung

## Making sense of the results

# Userflow

Iedereen onderzoekt  
alternatieven voor één  
onderdeel.

# Gehele userflow & richtlijnen over gebruiker logica



Develop

# Wireflows

## Doel

Interactie tussen schermen en volgorde van stappen bepalen

## Aanpak

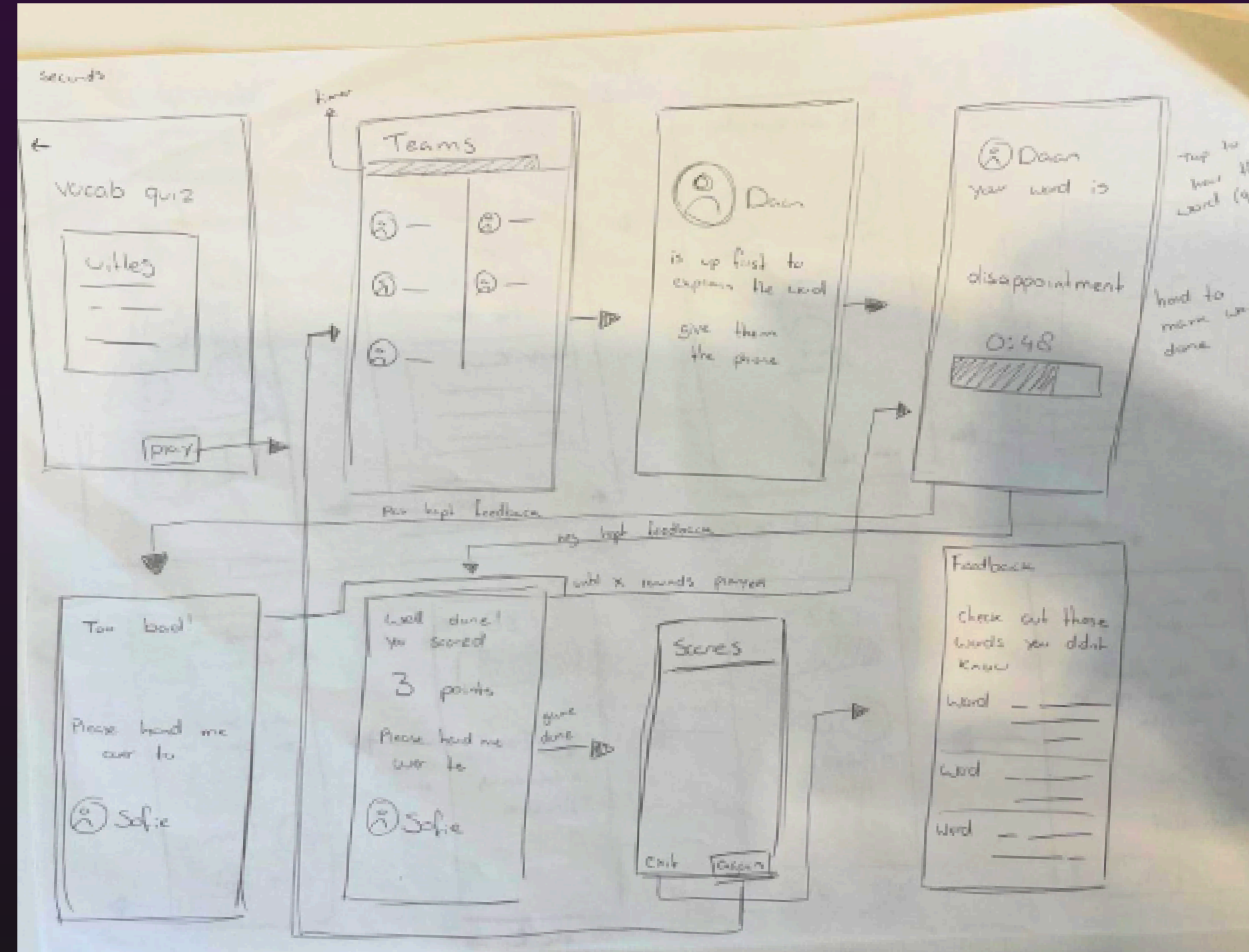
Wireflow

## Vorbereiding

Iedereen onderzoekt alternatieven voor een onderdeel

## Making sense of the results

Lijst met nieuwe mogelijkheden en richtlijnen





Develop

# Paper prototype

Doel

Testen van het prototype  
d.m.v. cognitive walkthrough

Aanpak

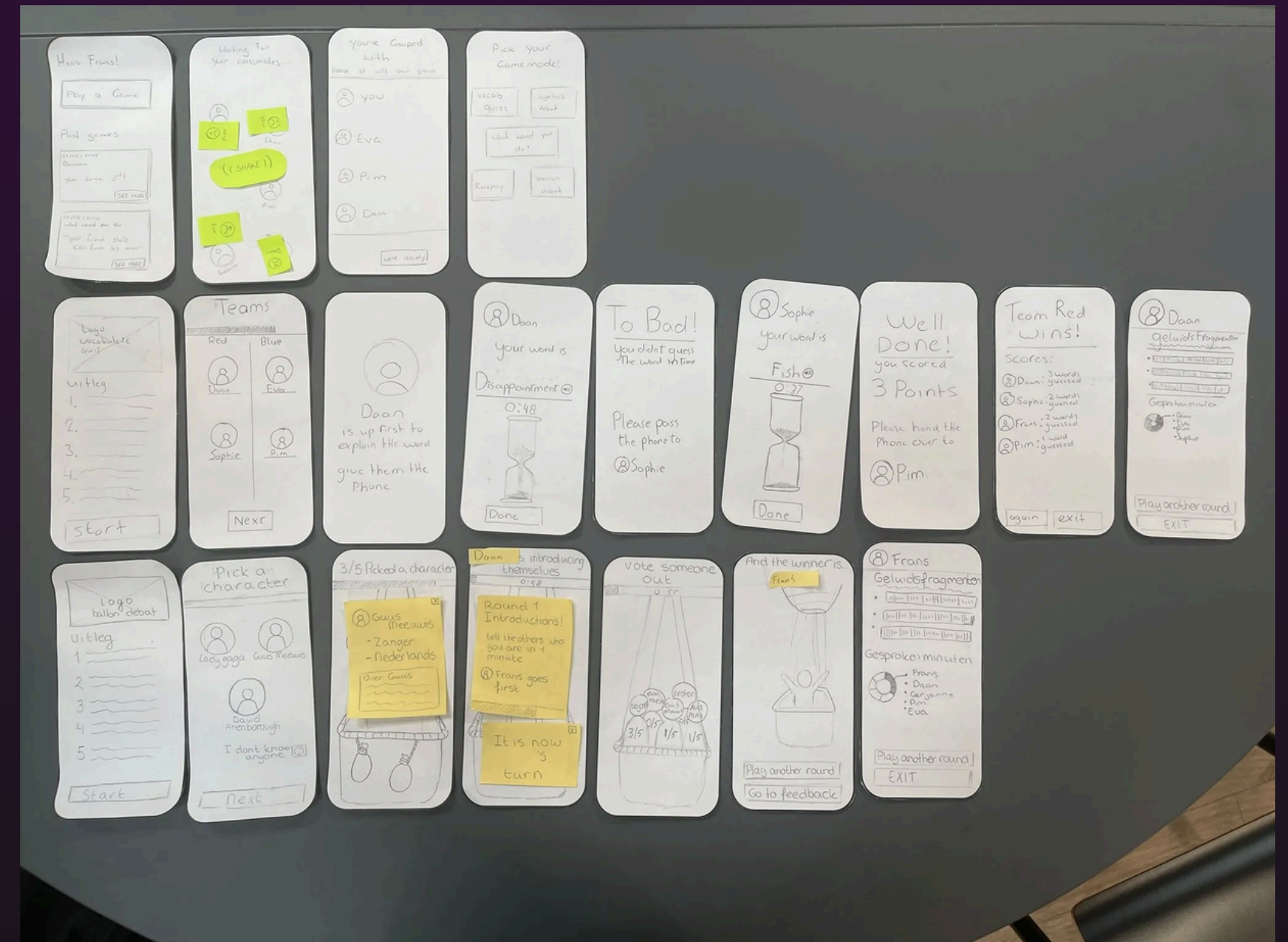
Paper prototype met cognitive  
walkthrough

Voorbereiding

Planning maken van welke  
schermen we willen uitwerken  
om te testen

Making sense of  
the results

Lijst met kerninzichten uit de  
cognitive walkthrough



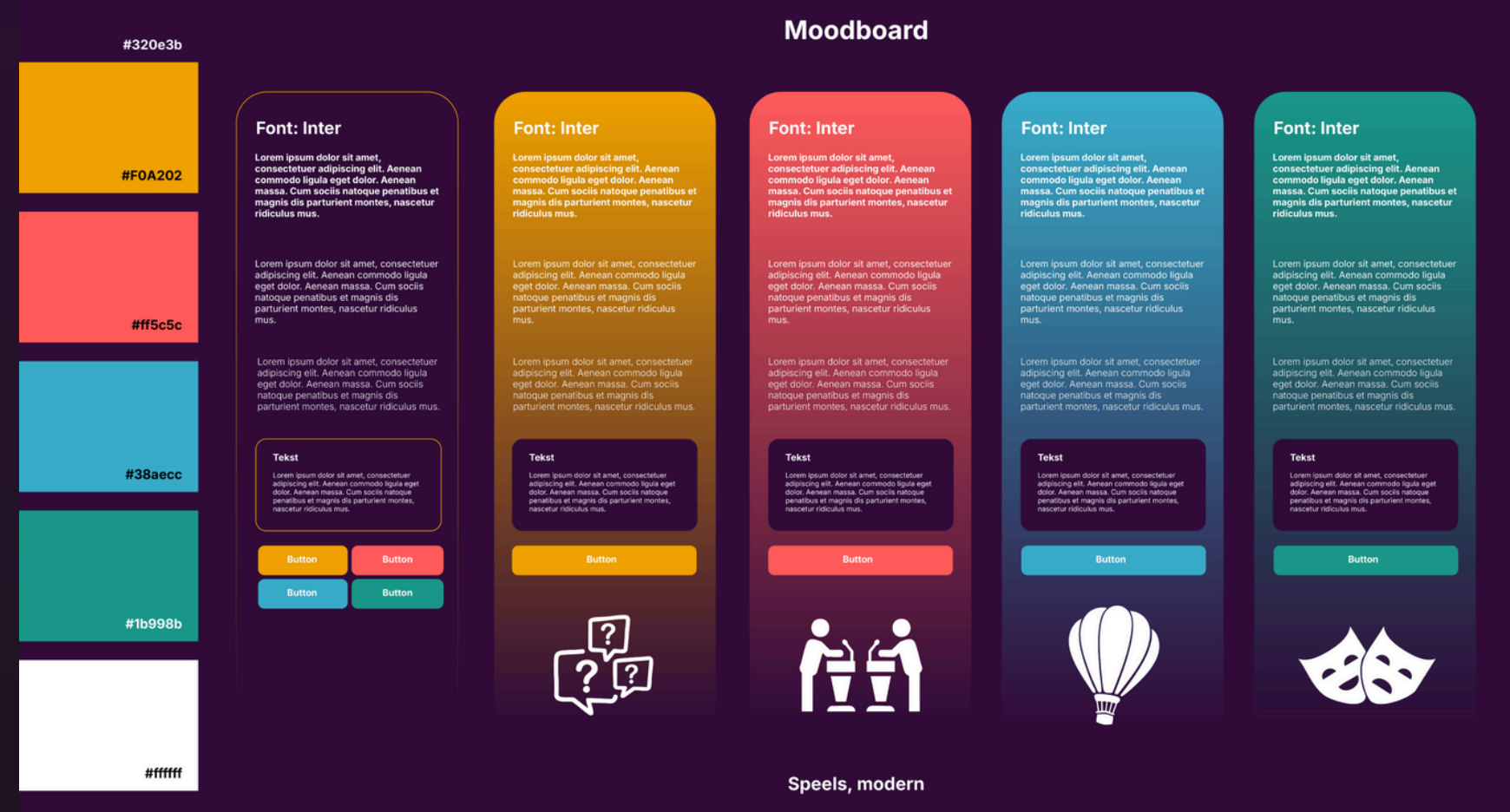
# Moodboard

# Onderzoek naar passende look en feel van de app

# Inspiration wall

# Toegankelijkheidsrichtlijnen bekijken

# Moodboard + styleguide



## Theory

# Pattern search

### Doel

Relevante patronen en  
alternatieve oplossingen  
onderzoeken

### Aanpak

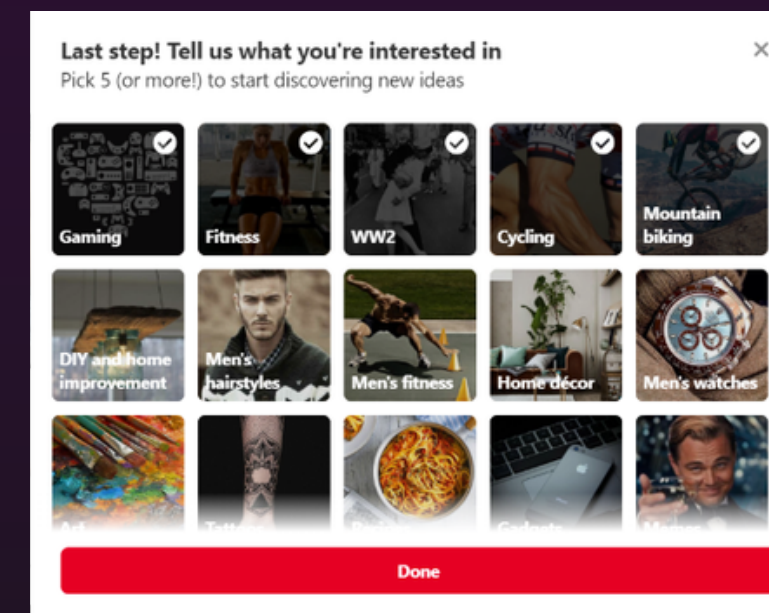
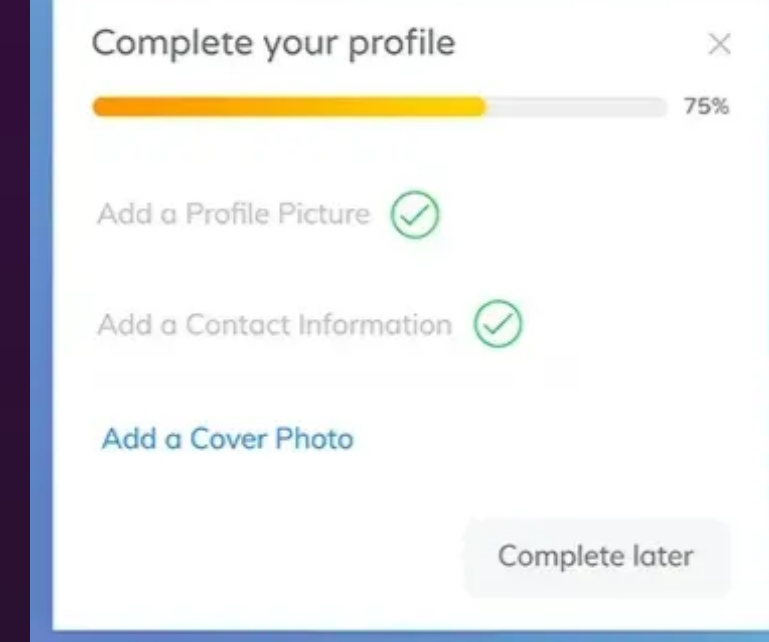
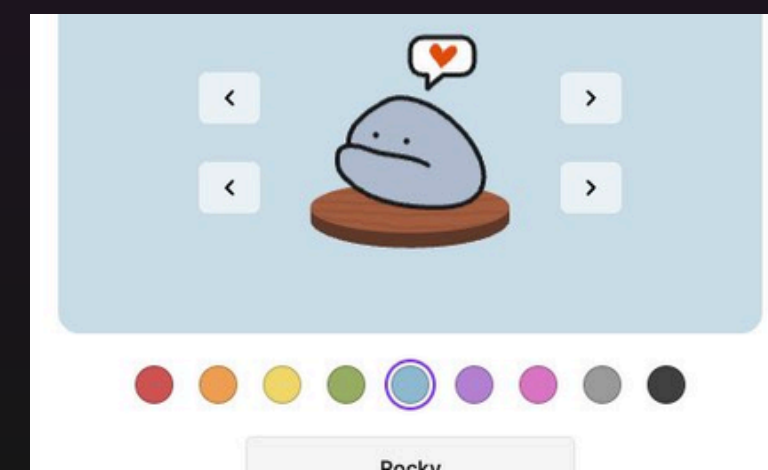
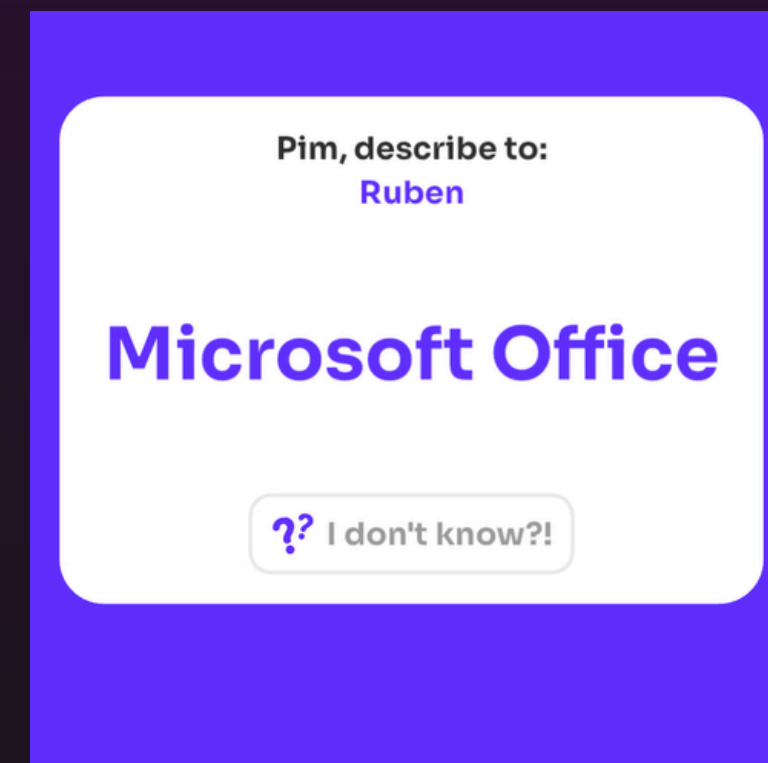
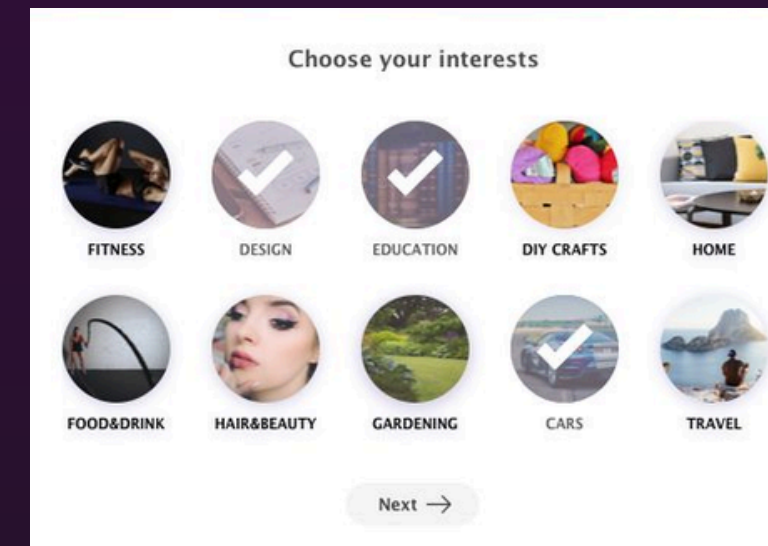
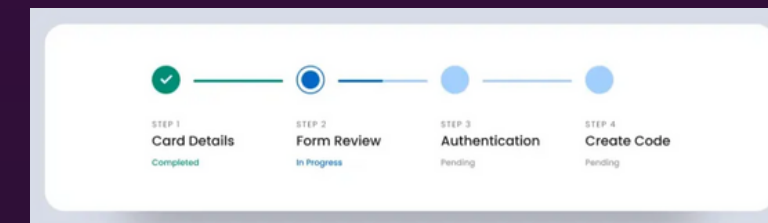
Pattern search

### Voorbereiding

Probleemcontext vaststellen

### Making sense of the results

Passende oplossingen  
gebaseerd op weloverwogen  
keuzes





Develop

# Figma prototype

## Doel

High fid designs maken,  
alternatieve layouts verkennen

## Aanpak

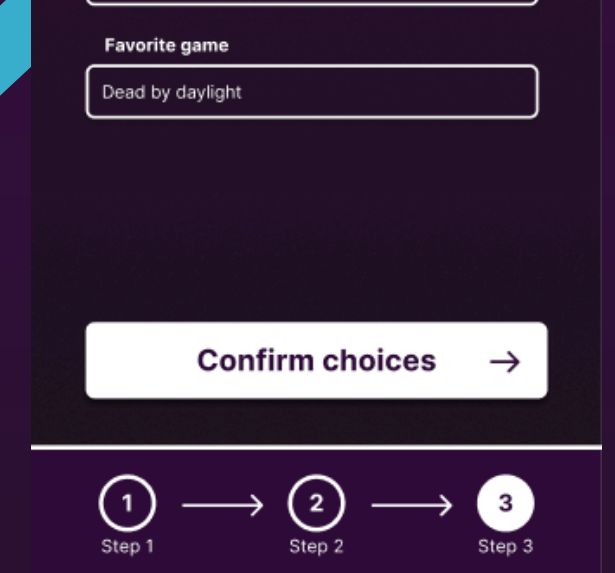
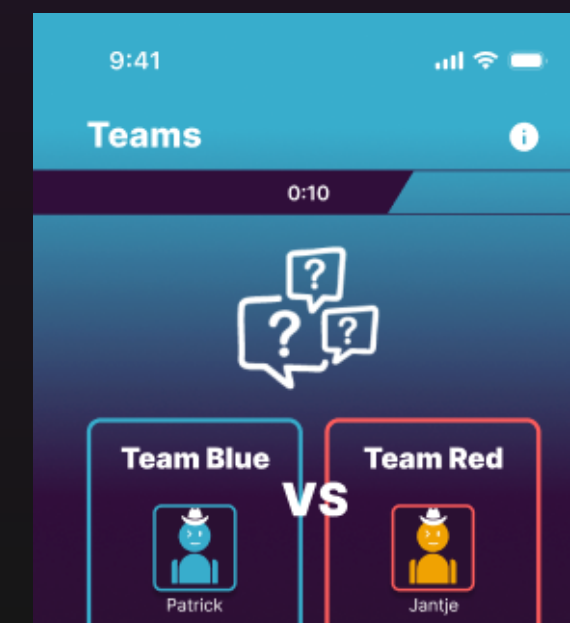
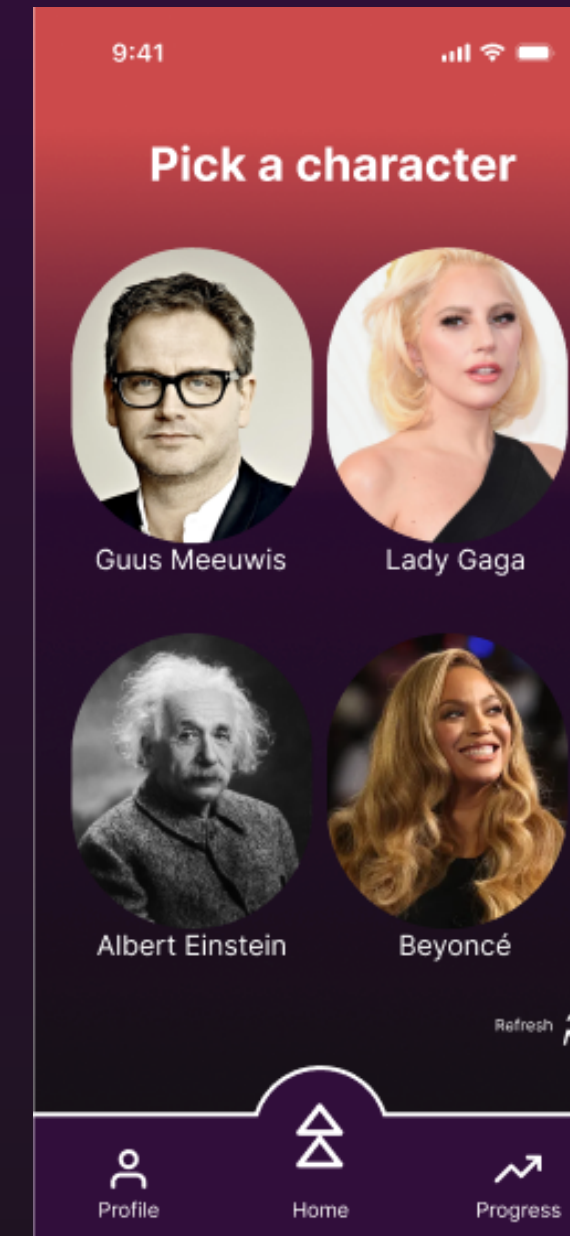
Ontwerpen

## Voorbereiding

Moodboards en inspiratie  
verzamelen en bekijken

## Making sense of the results

Doorgaan met de beste  
schermen voor het klikbare  
prototype





**Test**

# Peer review

**Doel**

Concept verbeteren aan de hand van kennis van peers

**Aanpak**

Peer review

**Voorbereiding**

Testplan voorbereiden

**Making sense of the results**

Verbeterpunten voor het prototype



Test

# Usability test

Doel

Gebruikerservaring van ons concept onderzoeken en testen van belangrijke functies

Aanpak

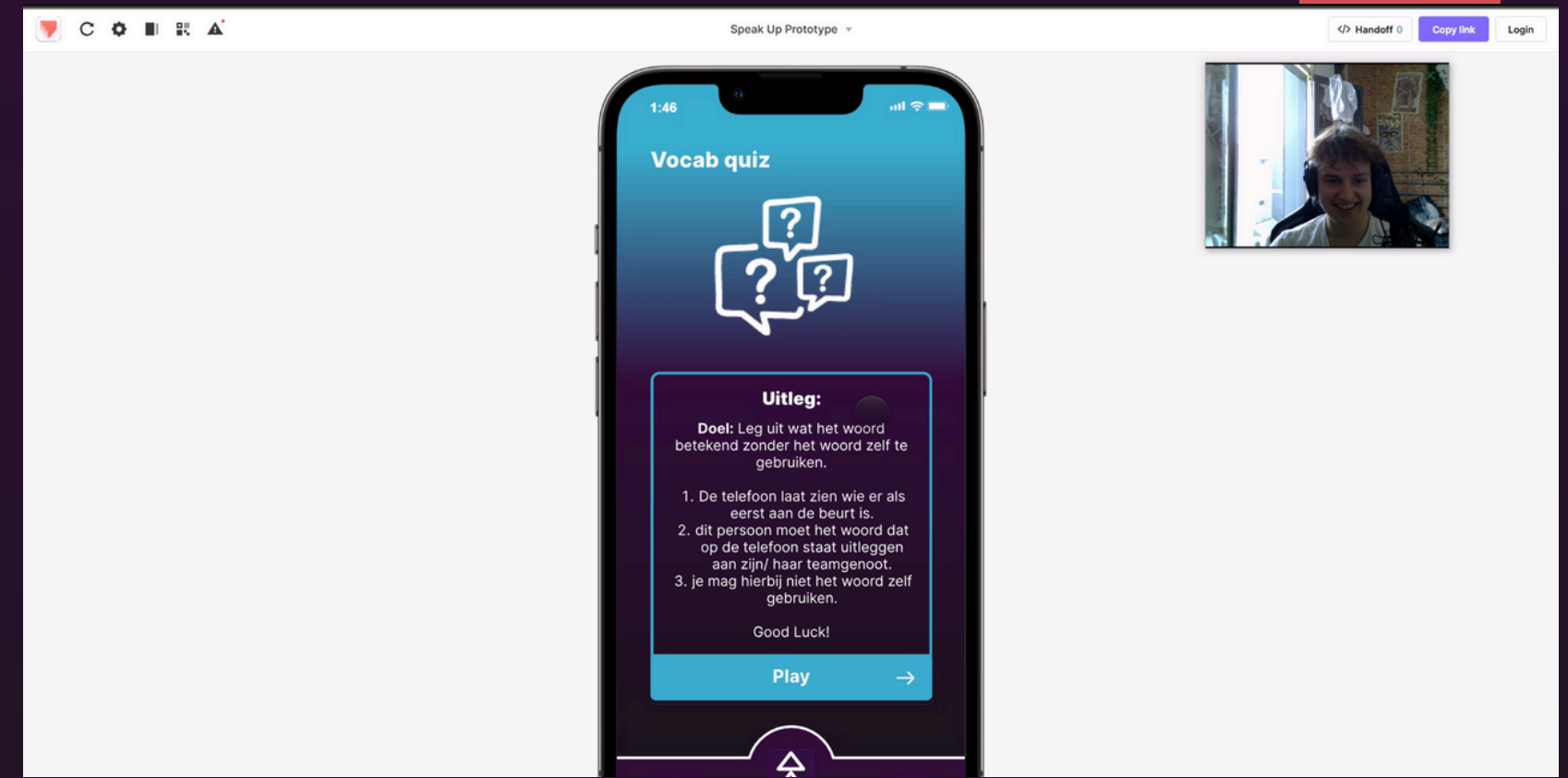
Usability test

Vorbereiding

Taakscenario's maken en testpersonen vinden

Making sense of the results

Verbeterpunten voor het prototype



**Deliver**

# Hi-fi prototype

**Doel**

Complete gebruikerservaring nabootsen

---

**Aanpak**

Protopie prototype

---

**Vorbereiding**

Figma prototype bespreken,  
onderzoek naar interactie

---

**Making sense of  
the results**

Verbeteren aan de hand van  
testen





# Speak Up

