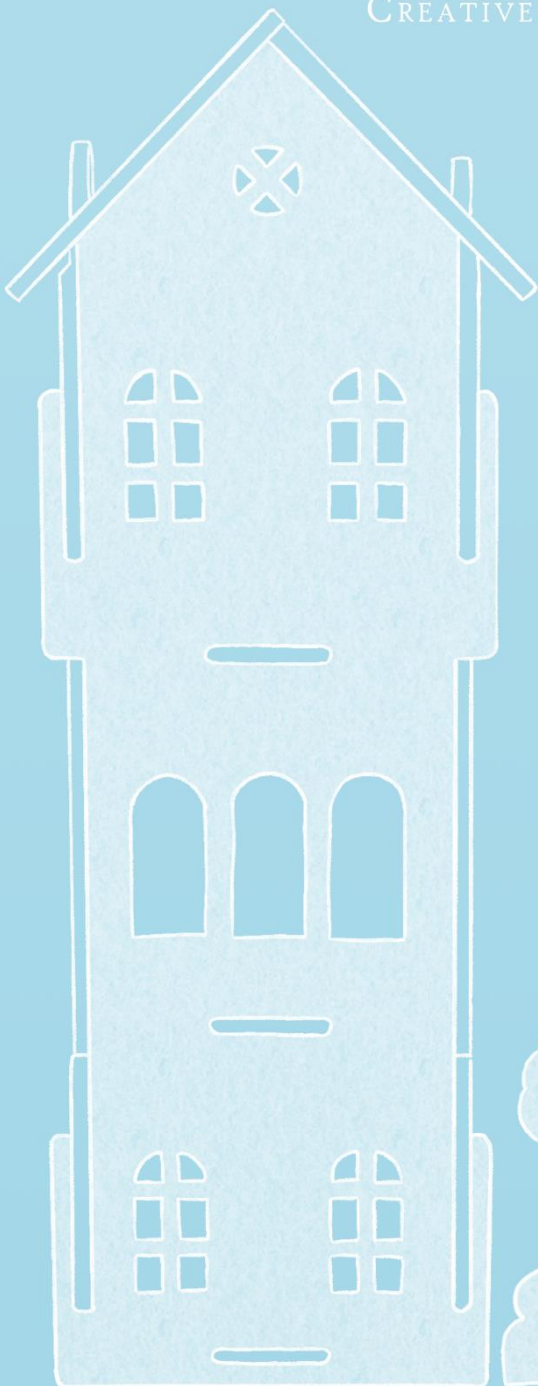


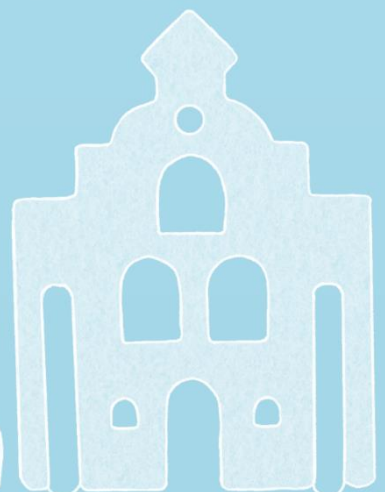
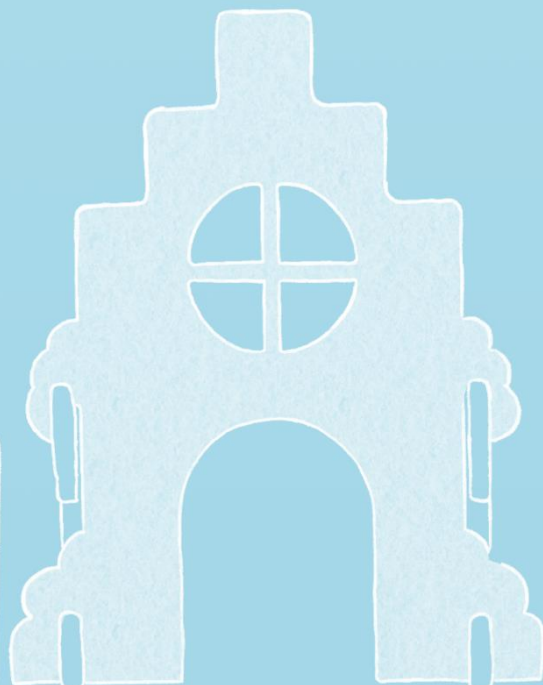


EEN ANIMATIE VOOR SPEELGOEDBEDRIJF LOVELTIES

AFSTUDEERONDERZOEK VOOR
CREATIVE MEDIA & GAME TECHNOLOGIES



Student: Sanne van den Bosch
Studentnummer: 421838
Afstudeercoach: Claudia Tellegen
Bedrijfscoach: Marloes Pijfers



Voorwoord

In dit onderzoek is antwoord gezocht op de vraag hoe een animatie voor het speelgoedbedrijf Lovelties moet worden vormgegeven. In dit verslag kunt u lezen hoe het antwoord tot stand is gekomen. Dit verslag is geschreven voor het afstuderen van de opleiding Creative Media and Game Technologies aan Saxion in Enschede, van februari 2022 tot en met juni 2022.

Ik ben Lovelties dankbaar dat ik het laatste deel van de opleiding bij hen mocht afsluiten, in een vakgebied waar mijn grote interesse ligt. Ook wil ik hun bedanken dat zij zich konden vinden in mijn wens om met een animatie af te studeren. Daarnaast wil ik de basisscholen de Bron en GBS de Reflector in Hengelo bedanken voor de mogelijkheid om bij hen te mogen testen. Tot slot wil ik mijn afstudeercoach Claudia Tellegen bedanken.

Sanne van den Bosch

Hengelo, 13 juni 2022

Samenvatting

De **hoofdvraag** van dit onderzoek is als volgt: “Hoe kan een animatie voor de sociale media en de website van Lovelties worden ingevuld en vormgegeven, zodat deze aansluit bij kinderen tussen de vier en zes jaar oud en aantrekkelijk is voor ouders waarmee Lovelties naamsbekendheid creëert?” Door middel van vijf deelvragen is er antwoord gegeven op deze deelvraag.

De **eerste deelvraag** is: “Hoe speelt en fantaseert de doelgroep met het speelgoed van Lovelties?” Hiervoor is desk- en field research uitgevoerd. Hier is uit gebleken dat kleuters graag bouwen, dat er verschil in bouwvaardigheid zit per kind en dat wat beweegt aan het speelgoed van Lovelties populair is.

De **tweede deelvraag** is: Wat voor video’s op televisie en YouTube kijkt de doelgroep?” Hiervoor is primaire kwalitatieve data verzameld door vragen te stellen aan kleuters en ouders. Hieruit blijkt dat de video’s waar kleuters naar kijken: muziek, humor, herkenbare elementen en een educatief element bevat en een rustig tempo heeft. Het meest genoemde soort video waar kleuters het liefst naar kijken zijn speelgoedvideo’s.

De **derde deelvraag** is: “Hoe is de animatie, die bedoeld is voor kinderen tussen de vier en zes jaar oud, aantrekkelijk te maken voor de ouders/verzorgers?” Hiervoor is data verzameld van ouders via een online vragenlijst. Ouders hebben graag een educatief, muzikaal en herkenbaar (voor hunzelf) element. Ook hebben ze graag dat de video kleuters inspireert tot spel, kan aanzetten tot interactie en in de vorm van een verhaal is (begin, midden en eind). Herhaling, agressiviteit en schreeuwen stoot de ouders af.

De **vierde deelvraag** is als volgt: “Hoe kan de animatie worden toegepast op verschillende sociale media platformen?” Hiervoor is deskresearch uitgevoerd. De ouders gebruiken de platformen Facebook, Instagram en YouTube het meest. Naast deze platformen zal ook TikTok meegenomen worden omdat dit het hardst groeiende platform is (Newcom Research & Consultancy B.V. et al., 2022). De animatie zal meteen pakkend moeten zijn omdat mensen gemiddeld twee seconden aandacht geven aan een post.

De **vijfde deelvraag** is: “Hoe kan Blender worden toegepast bij het maken van de animatie?” Deze vraag is met behulp van deskresearch onderzocht. Blender is een gratis 3D software (Blender, z.d.). Er is gebleken dat Blender een geschikte software is om 2D en 3D animaties te combineren omdat hierin allebei de stijlen gemaakt kunnen worden. Er kan in lagen en op verschillende niveaus gerenderd worden en er is de mogelijkheid om 3D modellen van de producten van Lovelties te modelleren. Deze termen worden uitgelegd in het hoofdstuk over deze deelvraag.

Na het onderzoeken van de deelvragen is de **conclusie** getrokken dat de animatie ingevuld moet worden met een geanimeerde handleiding voor kleuters. De geanimeerde handleiding heeft de meeste raakvlakken met wat ouders en kleuters graag zien in video’s. Daarnaast sluit het aan bij hoe kleuters met het speelgoed van Lovelties spelen.

Het eerste prototype is getest bij kleuters en ouders. De personages, de muziek en details werden positief ontvangen. Kleuters konden het huis opbouwen aan de hand van de video. Er kwam naar voren dat hoe bepaalde onderdelen opgebouwd moeten worden duidelijker in beeld moest. Daarnaast is het niet wenselijk dat de video door kleuters op pauze gezet moest worden, dit gaat onhandig. Ook vonden kleuters en ouders de video te lang. Deze punten zijn meegenomen bij de iteratie op het prototype. Het testen van het prototype had mogelijk tot andere resultaten kunnen leiden als er getest was op een school die het speelgoed nog niet kende. Tijdens het produceren van de animatie zijn keuzes gemaakt die ondanks dat ze zijn onderbouwd subjectief blijven.

Inhoud

Voorwoord	2
Samenvatting.....	3
Empathize (inleven).....	6
Over het bedrijf	6
Opdracht van het bedrijf	6
De doelgroep	6
De markt en trends voor het bedrijf	7
Define (definiëren)	11
Probleemstelling.....	11
Onderzoeksdoelen	11
Hoofdvraag.....	11
Deelvragen	11
Onderzoeksmethodes.....	11
Omvang	12
Beantwoorden van de deelvragen	13
Deelvraag 1: Hoe speelt en fantaseert de doelgroep met het speelgoed van Lovelties?	13
Deelvraag 2: Wat voor soort video's kijkt de doelgroep op televisie en YouTube?	16
Deelvraag 3: Hoe is de animatie, die bedoeld is voor kleuter tussen de vier en zes jaar oud, aantrekkelijk te maken voor de ouders/verzorgers?	18
Deelvraag 4: Hoe kan de animatie worden toegepast op verschillende sociale media platformen?	19
Deelvraag 5: Hoe kan Blender worden toegepast bij het maken van de animatie?.....	21
Ideate (ideeën vormen).....	25
Prototype 1.....	28
Testen prototype 1.....	32
Resultaten prototype 1	33
Prototype 2.....	35
Conclusie	36
Discussie	37
Aanbevelingen.....	38
Reflectie.....	39
Bronnen	41
Bijlagen	50
Bijlage 1: Vragenlijst speelgoed.....	50
Bijlage 2: Vragenlijst video's.....	51

Bijlage 3: Observatie formulier.....	52
Bijlage 4: Observatie formulier aangepast	53
Bijlage 5: Bevindingen observatie school de Bron	54
Bijlage 6: Bevindingen observatie school GBS de Reflector	57
Bijlage 7: Vragenlijst ouders resultaten Marloes	63
Bijlage 8: Overzicht antwoorden vragenlijst aan ouders	65
Bijlage 9: Storyboard	75
Bijlage 10: Testresultaten prototype 1 de Bron	76
Bijlage 11: Testresultaten prototype 1 GBS de Reflector	78
Bijlage 12: Testresultaten prototype 1 ouders.....	80

Empathize (inleven)

Over het bedrijf

Lovelties is in 2020 opgericht door vader en dochter Lucas en Marloes Pijfers. Lovelties creëert houten speelgoedhuizen in hun fabriek in Soest. Het idee achter hun speelgoedontwerp is dat door het hout niet te lakken of te schilderen, het open is voor de interpretatie en verbeelding van het kind. Daarnaast spreekt deze afwerking ouders aan omdat het voor een neutrale uitstraling zorgt. De speelgoedhuizen worden gefreesd uit berken multiplex en worden op het schuren na niet bewerkt.

De collectie speelgoedhuizen bestaat onder andere uit een trappenhuis, burcht, boerderij, poppenhuis en een kerststal. Daarnaast zijn er ook wat kleinere sets zoals poppetjes, dieren, bomen en voertuigen (Lovelties, z.d.-c). Lovelties verkoopt via hun webshop en sinds 2022 verkopen ze ook aan winkels. Ze hebben acht mensen in dienst. De taken van deze medewerkers zijn het ontwerpen van nieuwe producten, de producten ontwikkelen, orders afhandelen, verantwoording voor handleidingen en verpakkingen, frezen, marketing en klantencontact (informatie via persoonlijke communicatie).

Opdracht van het bedrijf

Lovelties wil naamsbekendheid op sociale media creëren door middel van een animatie waarin een product van hen voorkomt. Hun eerste idee voor een verhaal is een sprookje. Deze opdracht sluit aan bij mijn wens om af te studeren met een animatie. Lovelties kon zich hierin vinden. Tijdens het onderzoek zal gekeken worden of een sprookje de beste oplossing is. Ook is er ruimte om nieuwe speelproducten te ontwerpen als de animatie hier om vraagt.

Voor de leesbaarheid van het verslag zijn begrippen uitgelegd voor Lovelties.

De doelgroep

De gebruikers van het speelgoed van Lovelties zijn kinderen tussen de drie en twaalf jaar. De doelgroep voor dit onderzoek worden kleuters, dit zijn kinderen tussen vier en zes jaar (Brouwers, 2019). Zo kan er voor het onderzoek gefocust worden op één doelgroep. De keuze voor deze doelgroep is omdat Lovelties aangeeft dat kinderen van deze leeftijd het meest met hun speelgoed spelen. Om de doelgroep goed te kunnen begrijpen, met uitzicht op het eindproduct, is er onderzoek gedaan naar de volgende onderwerpen.

Sociale ontwikkeling

Kleuters leren sociale vaardigheden door omgang met leeftijdsgenoten, vooral door te spelen. Het spelen van kleuters wordt in verschillende soorten verdeeld. Er is solitair spel: waar het kind alleen speelt, parallel spel: het kind speelt naast een ander, associatief spel: waarin het kind speelgoed uitwisselt en er is coöperatief spel: het kind begint hier samen te spelen met anderen door dezelfde regels te hanteren in het spel of spelen met hetzelfde doel voor ogen. De kleuter leert op vierjarige leeftijd dat andere mensen ook gedachten en gevoelens hebben, waardoor ze hun inlevingsvermogen ontwikkelen (medicinfo encyclopedie, z.d.).



1. Station (Lovelties, z.d.-e).



2. Poppenhuis (Lovelties, z.d.-d).

Taalbegrip

Op vierjarige leeftijd begrijpt het kind ongeveer tweeduizend woorden. Het kind begint taal steeds meer toe te passen. Als het bijvoorbeeld wordt voorgelezen zal het kind steeds vaker vragen stellen over het verhaal: waarom iets gebeurt, of waar of door wie. Zelf zal het kind zinnen van ongeveer vier woorden gebruiken, hoewel het dus wel een breder begrip heeft. Op zesjarige leeftijd zal het kind ongeveer tussen de zesduizend en achtduizend woorden begrijpen. De zinnen zullen langer en ingewikkelder worden, met meer gebruik van details. Naast spreken zal het kind ook leren schrijven en lezen. Ook begint het taal op een dieper niveau begrijpen. Het zal woordgrapjes en sarcasme herkennen (Lectoraat Kind, Taal en Ontwikkeling, z.d.). Kleuters leren ook het begrip tussen de woorden “gisteren” en “vandaag” en leren daarmee tijdsbesef. De zinnen worden complexer doordat ze woorden als “omdat”, “maar”, “want” en “of” gaan gebruiken (Opvoedinformatie Nederland, 2020).

Concentratie

Bij concentratie kan er een verschil gemaakt worden tussen verplichte en vrijwillige concentratie. Wanneer een kleuter een activiteit onderneemt die vanuit het kind zelf komt, zal het zich meerdere uren kunnen concentreren. Bij een opgelegde taak door bijvoorbeeld de leerkracht zal het kind zich minder lang kunnen concentreren (Brouwers, 2019).

Media

Kinderen in de 21^{ste} eeuw groeien op met digitale media. Hun ouders hebben smartphones en op school wordt er lesgegeven via digiborden en tablets. Kinderen onder de zes maken het meest gebruik van de televisie (77 procent), daarna een tablet (63 procent) en dan de smartphone (42 procent). Hoe ouder het kind, hoe meer het gebruik van deze apparaten toeneemt (Nederlands Jeugdinstituut, 2021). Volgens Kijkwijzer (z.d.-c) consumeren kinderen media als ontspanning, als bron van informatie en omdat ze het samen met anderen kunnen doen. Er zijn twee hypothesen over hoe het kijken van video's de fantasie van kinderen beïnvloedt: de stimuleringshypothese en reductiehypothese. De stimuleringshypothese gaat ervan uit dat het kijken naar video's stimulerend is voor dagdromen. Dagdromen zijn gebaseerd op herinneringsbeelden. Wat een kind via een beeldscherm heeft beleefd valt ook onder deze herinneringsbeelden. Door meer herinneringsbeelden te hebben worden dagdromen gevarieerder, wat in dit geval een positief effect is van het kijken van video's. Volgens de reductiehypothese wordt de creatieve verbeelding niet gestimuleerd. Creatief is wanneer iets nieuws tot stand komt, waarbij er dus los moet worden gekomen van wat er al bekend is. Omdat beeldschermscene 's indringend zijn voor kinderen spelen ze deze vaak na, maar het draagt niet bij aan de creativiteit om iets te spelen wat ze al kennen (Kohnstamm, 2009). Wat kinderen het liefst kijken, wordt onderzocht bij deelvraag 2.

De markt en trends voor het bedrijf

Omdat Lovelties de volgende bedrijven ziet als concurrent, zijn deze meegenomen in het marktonderzoek.

Van Dijk Toys

Van Dijk Toys is een Nederland speelgoedbedrijf dat 30 jaar bestaat. De visie van Van Dijk Toys is houten speelgoed en meubels maken dat meerdere generaties meegaat. Ze verkopen houten speelgoed, wat ze maken in hun fabriek in Roemenië. Hun collectie bestaat uit kindermeubels, loopfietsen, poppenwagens, poppenkasten, speelkeukens. Daarnaast hebben ze ook small world play speelgoed (speelgoed voor het creëren van scenes, gebaseerd op realiteit en fantasie in kleine schaal (Ralphs, 2022)) dat bestaat uit garages, boerderijen, poppenhuizen en een pakhuis. De speelgoedhuizen kosten tussen de € 100 en € 140, met als uitschieter de garage van € 200. Van Dijk Toys gebruikt sinds 2019 een Instagram kanaal. Ze promoten daarop hun speelgoed, doormiddel van

productfoto's, basis stopmotion animaties (waarbij bijvoorbeeld een wagentje vooruit rolt) en filmpjes en foto's waar kinderen met hun producten spelen. Vanaf december 2021 stellen ze medewerkers voor via dit kanaal, waarin zij wat vertellen over hun werkzaamheden en hun favoriete product.

Maileg

Maileg is een Deens speelgoedbedrijf, opgericht in 1999. Hun visie is kinderen inspireren en hun verbeeldingsvermogen te laten ontdekken. Maileg is vooral bekend om hun speeldieren, die gecombineerd worden met allerlei speelgoedmerken, zo ook bij Lovelties. Naast deze dieren hebben ze nog meer small world play speelgoed, knuffels voor baby's, decoratieve objecten voor Pasen en Kerstmis en feest- en opbergartikelen. Hun diershuizen kosten tussen de € 40 en € 85. De dieren zelf, afhankelijk van de grootte, zijn tussen de € 17 en € 38. De prijzen van accessoires lopen uiteen van een zwemband van € 5,50 tot € 42,50 voor een bed. Ze zijn actief op YouTube, Pinterest, Facebook, TikTok en Instagram. Ze plaatsen foto's en video's. De video's bevatten stopmotion animaties van hun producten, tussen de 10 en 30 seconden lang. De meeste van deze animaties bevatten een pop die zich door een scene beweegt.

Olli Ella

Olli Ella is een Engels merk, opgericht in 2010, dat speelgoed, thuiswaren en kleding maakt. Hun doel is om speels, functioneel en moeiteloos te ontwerpen voor huizen en kasten. Op hun website hebben ze een aparte categorie voor poppen. Deze poppen kosten tussen de € 40 en € 70. Ze hebben een inklapbaar en draagbaar poppenhuis en een boerderij, beiden voor € 90. Er zijn ook vier kleine meubelsets te vinden, voor € 19. Ze zijn actief op Instagram, Facebook, Pinterest en TikTok. Op Pinterest plaatsen ze doe-het-zelf projecten. Facebook wordt gebruikt om hun items te promoten, op Instagram plaatsen ze hetzelfde als op Facebook. Op TikTok worden komische video's geplaatst over het moederschap.

Petite Amelie

Petite Amelie is een Frans speelgoed- en kinderinterieur merk, opgericht in 2010. Het doel van dit merk is klanten te inspireren met unieke meubels en accessoires. Ze hebben vier soorten houten poppenhuizen, voor € 80 tot € 100. Daarbij verkopen ze meubelsets voor gemiddeld € 30 en poppensets voor € 14. Het bedrijf is actief op YouTube, Instagram en Pinterest. Op Instagram worden foto's van hun producten in context geplaatst. Op Pinterest ook, maar dan zoals de foto's ook op de website staan. Op hun YouTube kanaal staan video's waarin ze kamers laten zien die inricht zijn met hun producten. Ook zijn er video's te vinden van tv-fragmenten waarin het merk is voorgekomen. Er staat ook een video op van hoe je kunt spelen met de garage, welke onderdelen er kunnen bewegen.

Deugniet & Co

Deugniet & Co is een Nederlands merk. De visie van het merk en wanneer het is opgericht is onduidelijk. Ze focussen zich vooral op kinderinterieur en hebben daarnaast ook speelgoed. Naast poppenhuizen hebben ze ook losse verdiepingen (om huizen uit te breiden) voor € 25. Ook hebben ze wandpoppenhuizen (die tegen de muur gezet kunnen worden en bestaan uit één plank) van € 40. De poppenhuizen variëren tussen de € 40 en € 125. Ze hebben een Facebookaccount, waar ze om de paar dagen posten. De posts bestaan uit productfoto's, met één zin erbij en de link naar hun website. Op hun Instagram kanaal wordt dagelijks gepost. Hier laten ze hun producten zien in setting en kinderen die ermee spelen. Naast deze foto's hebben ze negen video's op hun account. De video's laten hun producten zien en er is één video waarin hun poppenhuis wordt opgebouwd door middel van een stop motion video.

Naast deze door Lovelties zelfbenoemde concurrerende merken, zijn Little Dutch en Plan Toys ook meegenomen in het marktonderzoek omdat de producten van deze merken vergelijkbaar zijn met Lovelties en ze in elke speelgoedwinkel te vinden zijn.

Plan Toys

Plan Toys uit Thailand bestaat sinds 1981. Hun missie is een duurzame speelwereld te maken voor kinderen, met als slogan: “Better kids, Better World.” Dit doen ze onder andere door van overgebleven zaagsel nieuw materiaal te maken. Plan Toys heeft negen soorten poppenhuizen en daarnaast ook garages, stations, een brandkazerne, schepen en meubelsets. De prijzen van hun speelgoedhuizen vallen tussen de € 68 en € 368. Veel van deze huizen hebben interactieve elementen: kamers kunnen verplaatst worden, een zonnescherf is uitklapbaar en ze hebben verstelbare lampen en schuifdeuren. Ook hebben ze meubelsets voor € 28 of € 31. Poppen voor de huizen zijn los verkrijgbaar voor € 9 per stuk, of € 25 voor een set van vier. Naast deze small world play items hebben ze ook puzzels, kindermeebels, waterspeelgoed, bouwspeelgoed en muziekspeelgoed. Ze maken gebruik van video’s op hun website. Bij veel producten hebben ze een video die uitlegt wat het product kan doen en hoe het beweegt: “How to play” video’s. Deze filmpjes gebruiken live action beelden en stop motion animatie. Ook hun YouTube kanaal is gevuld met productvideo’s. Deze video’s leggen uit hoe bepaalde puzzels en spellen werken of laten kinderen zien die spelen met het product. Voor de muziekinstrumenten hebben ze video’s die meer animatie en stopmotion bevatten. Ze hebben een paar video’s waarin de poppenhuizen worden versierd en hoe mensen dit zelf thuis kunnen doen. Ook zijn ze actief op Instagram, Facebook en Twitter. Hun posts gaan over hun producten, quotes over speelgoed en nieuws over hun bedrijf.

Little Dutch

Little Dutch is een Nederlands merk, opgericht in 2009. Little Dutch wil een waardevolle toevoeging zijn voor jonge gezinnen door met kwaliteitsproducten hun doelgroep te ondersteunen bij het opgroeien van het kind. Hun motto is: “Enjoy the little things.” Ze hebben decoratie items, spullen voor kamperen, kleding en ander textielwaren en speelgoed. Binnen de categorie speelgoed hebben ze een aparte selectie houten speelgoed. Hierbinnen valt ook hun poppenhuis van € 109,95. Ze hebben ook meubel- en speelsets van € 10,95 en € 17,95. Ze hebben een treinbaan van € 78,95 die uit te breiden is met verschillende sets die tussen de € 21,95 en € 74,75 vallen. Daarnaast hebben ze een kerststal van € 19,95. Op sociale media zijn ze actief op Facebook, Instagram, Pinterest en YouTube. De eerste drie platformen bevatten dezelfde posts. Hun posts zijn gesorteerd op kleur. Ze promoten hiermee hun producten. Dit doen ze ook op YouTube, maar dan door middel van video’s van ongeveer tien seconden. De video’s zijn live action en laten producten zien en hoe kinderen met het speelgoed spelen. Verder hebben ze op Instagram vier kleine animaties: voor aankondiging van een nieuwe lijn en om feestdagen te vieren. Deze animaties zijn 2D en duren ongeveer tien seconden.

Conclusie

Door de bovenstaande bedrijven met Lovelties te vergelijken, valt te concluderen dat het speelgoed van Lovelties zich onderscheidt doordat het blank is gelaten en het in- en uit elkaar gehaald kan worden. De kleinste huizen van Lovelties kosten € 20 en de allergrootste € 195. Gemiddeld liggen hun prijzen tussen de € 35 en € 85. Hierdoor ligt Lovelties wat aan de goedkopere kant in vergelijking met de grote merken Plan Toys en Little Dutch en liggen ze gelijk met de merken die zij zelf als concurrent beschouwen. Daarnaast valt het op dat, op hun Instagram kanaal na, Lovelties minder sociale media gebruikt dan de bovengenoemde merken. Het soort video’s die het meest gebruikt worden bij elk merk zijn productvideo’s, meestal waarbij kinderen spelen met het product. Ook worden stopmotion video’s gebruikt die tussen de tien en dertig seconden duren. In deze video’s

wordt een kort verhaaltje verteld of zijn bedoeld om alleen het product te laten zien. Alleen Little Dutch gebruikt 2D animaties. Lovelties heeft video's waarin de muizen van het merk Maileg spelen in de huizen van Lovelties en video's die een kijkje achter de schermen geven in de fabriek in Soest.

Define (definiëren)

Probleemstelling

Lovelties is een jong bedrijf in een concurrerende markt en wil hun naamsbekendheid vergroten op een creatieve manier en een manier die zich onderscheidt van de concurrentie. Ze willen dit doen door middel van een animatie, maar weten niet hoe ze dit moeten invullen en vormgeven.

Onderzoeksdoelen

Om te bepalen wanneer er aan de opdracht voldaan is, zijn de volgende doelen voor het onderzoek vastgesteld:

- Het format van de animatie is geschikt voor verschillende sociale media platformen en de website.
- De animatie sluit aan bij de doelgroep.
- De animatie trekt ouders/verzorgers aan.
- De animatie onderscheidt zich van de concurrentie.

Hoofdvraag

Hoe kan een animatie voor de sociale media en de website van Lovelties worden ingevuld en vormgegeven, zodat deze aansluit bij kinderen tussen de vier en zes jaar oud en aantrekkelijk is voor ouders waarmee Lovelties naamsbekendheid creëert?

Deelvragen

1. Hoe speelt en fantaseert de doelgroep met het speelgoed van Lovelties?
2. Wat voor video's op televisie en YouTube kijkt de doelgroep?
3. Hoe is de animatie, die bedoeld is voor kinderen tussen de vier en zes jaar oud, aantrekkelijk te maken voor de ouders/verzorgers?
4. Hoe kan de animatie worden toegepast op verschillende sociale media platformen?
5. Hoe kan Blender worden toegepast bij het maken van de animatie?

Onderzoeksmethodes

De deelvragen zijn onderzocht en beantwoordt door de volgende methodes:

1. Hoe speelt en fantaseert de doelgroep met het speelgoed van Lovelties?

Er is onderzoek gedaan in literatuur over fantasie en spel bij kleuters. Daarna is er field research gedaan. Op twee basisscholen is er in de combiklas groep één en twee primaire kwalitatieve data verzameld. Er zijn vragen gesteld aan de kinderen over wat ze van het speelgoed vinden en ze zijn geobserveerd tijdens hun spel. Voor deze bezoeken zijn vragenlijsten en een observatielijst gemaakt (zie Bijlagen 1, 2 en 3). De kinderen zijn in hun vertrouwde omgeving geobserveerd. Vanwege de privacy zijn er geen namen genoemd en geen opnames gemaakt. De verzamelde informatie is gebruikt om vanuit een kinderperspectief te kijken naar hoe de animatie ingevuld moet worden.

2. Wat voor soort video's kijkt de doelgroep op televisie en YouTube?

Hiervoor is primaire kwalitatieve data verzameld. Tijdens het bezoek aan de basisscholen is gevraagd wat voor video's kleuters het leukst vinden om te kijken (dit konden zowel televisieprogramma's als YouTubevideo's zijn, omdat dit de populairste digitale media zijn onder kleuters (Nederlands Jeugdinstituut, 2021)). Daarnaast is er in de online vragenlijst voor ouders (voor deelvraag 3) ook gevraagd wat hun kinderen kijken (zie Bijlage 8). De antwoorden van de ouders en kinderen zijn samengevoegd en de video's en programma's die vaker dan twee keer voorkwamen zijn meegenomen in de analyse. Deze programma's

zijn geanalyseerd op verschillende aspecten (humor, stijl, lengte, audio en inhoud). Daarna is er secundaire kwalitatieve informatie opgezocht door middel van deskresearch over wat video's voor kleuters geschikt maakt en waar ze in het algemeen graag naar kijken. Deze informatie is meegenomen bij het maken van de animatie om zo goed mogelijk aan te sluiten op de doelgroep.

3. Hoe is de animatie, die bedoeld is voor kleuters, aantrekkelijk te maken voor de ouders/verzorgers?

Hiervoor is primaire kwalitatieve data verzameld doormiddel van een online vragenlijst (zie Bijlage 8). De link van deze vragenlijst is op de Instagram pagina van Lovelties geplaatst. Er was een minimum van tien responses nodig om tot een gevalideerde conclusie te komen. Er is gekeken naar wat de ouders wel en niet aanspreekt aan dat wat hun kinderen kijken en waarbij zij op letten als ze video's uitzoeken voor hun kinderen. Deze antwoorden zijn gecategoriseerd en zijn daarna gerangschikt op welke antwoorden het meeste voorkwamen. De namen en emailadressen zijn vanwege privacy uit de bijlage weggelaten. Deze data zijn meegenomen bij het ontwerpen van de animatie, om deze zo aantrekkelijk mogelijk te maken voor de ouders.

4. Hoe kan de animatie worden toegepast op verschillende sociale media platformen?

Er is secundaire kwantitatieve informatie verzameld. Dit is gedaan door deskresearch. Er is gekeken naar waar de ouders zitten op sociale media. Er is ook gekeken naar hoe video's moeten worden aangepast omdat er per platform verschillen zijn tussen wat werkt voor video's. Hierdoor kan de animatie op een geschikte manier vertaald worden naar de verschillende platformen die de ouders gebruiken.

5. Hoe kan Blender worden toegepast bij het maken van de animatie?

Voor deze deelvraag is secundair kwalitatief onderzoek verricht. Er is gekeken hoe en of de bestaande 3D modellen die Lovelties gebruikt geschikt zijn voor de animatie. Er is ook onderzoek gedaan naar hoe de 3D animatie te combineren valt met 2D animatie in Blender. Als laatste is er gekeken naar hoe er gerenderd kan worden in Blender om op een efficiënte manier een acceptabel resultaat voor Lovelties te behalen. Dit onderzoek is gedaan door deskresearch.

Omvang

Om een duidelijk beeld te vormen voor de betrokken partijen is de scope van het eindproduct als volgt:

Voor de opdracht zal een animatie worden gemaakt voor kleuters. Er zal audio worden toegevoegd aan de animatie om het prototype te testen. Er zal verder geen onderzoek worden gedaan naar audio. De audio zal geen gesproken tekst bevatten vanwege de intentie om het internationaal te gebruiken. Het format van de animatie zal geschikt zijn om op verschillende sociale media platforms en de website te plaatsen. Naast de tijdslimiet (er zijn negentien weken), is ook het gegeven dat er door één persoon aan de opdracht gewerkt wordt een beperking aan wat er mogelijk is. Deze beperking betreft vooral in hoeverre de animatie tot in detail uitgewerkt kan worden. Een geanimeerd storyboard is haalbaar. De verwachting is dat de animatie aansluit bij de doelgroep van Lovelties. Er moet niet worden verwacht dat alleen door de animatie op sociale media en de website te plaatsen de naamsbekendheid van Lovelties een aanzienlijk deel zal groeien, hiervoor zullen meer marketingtechnieken moeten worden toegepast, wat niet is meegenomen in dit onderzoek.

Beantwoorden van de deelvragen

Deelvraag 1: Hoe speelt en fantaseert de doelgroep met het speelgoed van Lovelties?

Spelen

Volgens Kohnstamm (2009) wordt spel gekarakteriseerd door de volgende vier punten:

1. Kinderen willen niets met het spel bereiken. Het gaat om het bezig zijn, niet gericht op resultaat.
2. Kinderen zijn actief. Televisiekijken of voorgelezen worden zijn te passieve activiteiten om tot spel gerekend te worden.
3. Kinderen vinden het leuk. Ze spelen omdat zij dat zelf willen.
4. Kinderen doen het vrijwillig. Forceren tot spel is niet mogelijk, dan is het geen spel meer. Kinderen kunnen wel gestimuleerd worden tot spel.

Niet alles wat lijkt op spel is dan ook echt spelen. Een kind kan een toren van blokken willen bouwen, maar deze valt telkens om. Het kind dwingt zichzelf om het keer op keer te proberen. Hiermee wil het kind een resultaat bereiken en het hoeft ook niet zo te zijn dat hij het leuk vindt. Volgens Van Bakel (2012) zijn er verschillende soorten spelvormen: bewegingsspel, rollenspel en constructiespel.

Spel is van waarde bij de emotionele, sociale en cognitieve ontwikkeling (Brouwers, 2019). In spel krijgen de emoties van het kind een plek. Kleuters praten niet zoals volwassenen, laat staan over emoties. Emoties kunnen verwerkt worden via spel. Als een kind een angstige situatie heeft ervaren, kan het dit naspelen en zichzelf geruststellen. Daarnaast geeft spel kinderen autonomie. In het spel kunnen kinderen zelf alles bepalen, wat in de werkelijkheid niet het geval is. Dit heeft een positief effect op het zelfvertrouwen. Via spelen leren kinderen omgaan met de sociale werkelijkheid. Zo leert het omgaan met sociale normen en waarden. Ze spelen bijvoorbeeld winkeltje en hanteren daar de bijbehorende normen en waarden: de mensen in de winkel begroeten of betalen als je iets wilt meenemen. Daarnaast leren ze door samenspel wat hun sociale identiteit is: wie ze zijn in een groep, hoe te reageren op agressie of hoe ze vrienden maken. In spel gebruikt een kind mentale vaardigheden zoals aandacht en zelfsturing op een hoger niveau dan bij niet-speel activiteiten. Het kind kan vaardigheden vertonen waarin het tot nu toe nog niet eerder in staat was. Wanneer kinderen symbolisch spelen (voorwerpen een eigen functie geven) begint hun abstracte denkvermogen. Kinderen leren zelfsturing tijdens spel, ze kunnen zichzelf regels opleggen en zich daaraan houden, ze leren hun impulsen onderdrukken. Door spel leren kinderen ook situaties te bekijken vanuit andere invalshoeken. Met een egocentrische houding zou een kind niet tot een rollenspel kunnen komen. Als laatst draagt spel bij aan het leervermogen. Via spel komen ze in situaties die van hen vraagt naar iets wat ze nog niet kunnen zoals lezen, schrijven of tellen (Kohnstamm, 2009).

Fantasie

Er zijn verschillende vormen van fantasie. De simpelste vorm, die als het kind ongeveer twee jaar is begint, is het inbeelden van iets wat op dat moment niet in werkelijkheid zo is. Denk hierbij aan het fantaseren over dat mama er is, terwijl het kind alleen is. Daarnaast is er fantaseren over iets wat het kind nooit heeft meegemaakt of gezien, het gaat zich voorstellen hoe iets zou kunnen zijn: bijvoorbeeld een kind dat een paars paard tekent. Hierbij is een voorstelling gemaakt van iets wat het kind kent (paard) en iets wat het nog nooit gezien heeft (een paars paard). Dit is creatief (Kohnstamm, 2009). Kinderen die fantasierijk spelen, laten ook creativiteit op andere gebieden zien, bijvoorbeeld bij het bedenken van een verhaal. Daarmee wordt ook het probleemoplossend vermogen gestimuleerd (Filosovaardig, z.d.). Volwassenen hebben veel meer ervaringen opgedaan dan een kind. Fantasie wordt gebruikt bij het invullen van iets wat een kind niet weet. Hierbij denkt

een kind niet aan wat wel en wat niet kan. Hierdoor kunnen onjuiste oorzaak en gevolg beredeneerd worden. Dit fantaserend denken verdwijnt ongeveer rond het zevende levensjaar naar de achtergrond. Rond deze leeftijd heeft het kind zoveel ervaringen opgedaan dat op een begrijpelijke manier nieuwe informatie kan inpassen. Kinderen tussen de twee en vijf jaar ervaren fantasie zo realistisch dat ze er angstig van kunnen worden. Ze kunnen bang worden van een eigen gefantaseerde verklaring voor iets wat het nog niet begrijpt. Denk hierbij aan dat de stofzuiger ook het kind kan opzuigen, omdat het kind denkt dat de stofzuiger alles opzuigt wat het lekker vindt. Het kind zal nog niet begrijpen dat het niet door de slang zal passen. Een andere vorm van fantasie is magisch denken. Dit is denken dat iets gebeurt omdat het kind dat wenste. Dit is vergelijkbaar met wat volwassenen bijgeloof noemen. Dit ontstaat omdat het kind, in onwetendheid, zichzelf vaak ervaart als de veroorzaker van een gebeurtenis. De televisie laat de Teletubbies zien, niet omdat het tijd is voor de uitzending, maar omdat het kind dat wil. De speelgoedauto rijdt omdat het kind dat wil, niet vanwege de mechaniek in de auto. Dit denken breidt zich uit naar gebeurtenissen die buiten het kind afspeelen. Zo kan een kind denken dat mama ziek is geworden omdat het kind boos was op haar en misschien ongeluk heeft toegewenst. Dit denken komt voor bij kinderen tussen de drie en zes. Dit kan leiden tot schuldgevoelens. Motieven voor fantaseren zijn geruststelling, vage angsten concreet maken, wensen in vervulling laten gaan, emotionele problemen verwerken en het eigen ik versterken (door middel van een fantasievriendje). Naast hun eigen fantasie krijgen kinderen ook fantasieën van anderen mee, bijvoorbeeld in de vorm van verhalen en televisieprogramma's. Tot ongeveer het vierde levensjaar geloven kinderen alles wat ze verteld worden. De fantasiefiguren bestaan voor hen echt. Vanaf het zesde levensjaar beginnen kinderen zich te realiseren dat wat ze op het scherm zien en in verhalen horen niet echt is. Hoewel het nog wel moeilijk blijft om bijvoorbeeld bij realistische films te bedenken dat de acteurs andere mensen zijn in het dagelijks leven. Rond het vierde levensjaar begint er een overgangperiode waarbij het kind zal beseffen dat fantasie en de realiteit te onderscheiden zijn. Het kind zal de ene keer wel en de andere keer niet realiseren dat iets gefantaseerd is of niet. Kinderen kunnen volledig opgaan in een fantasiespel, maar zijn ook bezig met vragen of iets echt waar is. Als het kind zeven jaar is heeft het een goed besef ontwikkeld voor het verschil tussen fantasie en realiteit. (Kohnstamm, 2009)

Resultaten observatie (zie Bijlage 5 en 6)

Na het eerste bezoek aan basisschool de Bron is gebleken dat de vragenlijst aangepast moest worden (zie Bijlage 4). Van de speelgoedvragenlijst is vraag twee weggehaald (de vraag over wat het speelgoed volgens het kind is), omdat de kinderen duidelijk zeggen wat het speelgoed is (kasteel, poppenhuis, raket). Er werd verwacht dat ze er wat anders van zouden maken maar dat gebeurde niet. Ook vraag vier en zes zijn weggehaald (wat er gebeurt in het speelgoed wat meegenomen was en wat ze zelf bedacht hadden). Wanneer deze vraag gesteld werd, kwam er geen reactie.

Uit de observatie blijkt dat kleuters bewegende onderdelen interessant vinden en dat ze graag bouwen. Zo proberen ze hekjes in elkaar te zetten en gebruiken ze ladders en trapjes constant. Ook spelen ze veel op de daken en halen deze er ook af (zodat ze erbij kunnen of omdat het hoort bij het spel). Ze zetten poppen en dieren op de daken, waar om gelachen wordt en ze laten ze hiervan vallen. Ook wordt er gedraaid aan de onderdelen van de raket. Het meest werd er gespeeld met de raket, het trappenhuis, het kasteel en daarna de boerderij. Met het circus werd niet gespeeld, het werd alleen door één jongen opgepakt om te laten zien dat hij wist hoe het in-en uit elkaar moest. De reden die het meeste voorkwam waarom ze het trappenhuis en de raket het leukst vonden was omdat het hoog is. Bij de klas van basisschool GBS de Reflector waren ook de kleine raketjes populair, ze konden daarmee rondrennen en elkaar achterna zitten. Toen deze allebei bezet waren, pakte een kleuter een voetstandaard van de raket (deze heeft dezelfde vorm) en gebruikte deze als raket. Er was verschil tussen de scholen. Bij de Bron speelden de kinderen voornamelijk met

poppetjes in huizen. Hierbij viel op dat de poppen van Lovelties niet werden aangeraakt. Er werd gespeeld met de ladders en trappen en op de daken. Het trappenhuis is uit elkaar gehaald en daarna verloren de kinderen de interesse omdat het niet lukte om het weer op te bouwen en gingen ze met iets anders spelen. Bij de klas van GBS de Reflector werd er juist gebouwd met de huizen, ze vonden het speelgoed saai omdat ze zelf wilden bouwen. Dus ze hebben het uit elkaar gehaald en toen in elkaar gebouwd, voor zover dat lukte. Ze hadden het speelgoed gezien, maar geen handleiding erbij, dus dit was hun enige leidraad. Ze hebben kleine hints gekregen (ze zijn gewezen op de bij elkaar passende symbolen van de raket). Een jongen heeft het trappenhuis drie keer opnieuw opgebouwd. Ook de raket is geprobeerd opnieuw op te bouwen. Deze is ingewikkelder dan het trappenhuis en het kasteel en lukte dan ook niet volledig, maar ze hielden er pas mee op omdat de tijd op was, niet omdat ze het niet meer leuk vonden of dat het niet lukte. Veel kinderen antwoordden op de vraag om zelf speelgoed te bedenken iets wat al bestaat en soms ook wat ze al hebben (zoals nerf of Nintendo). Verrassende antwoorden waren: speelgoedwinkelcentrum waar je automatisch speelgoed kan kopen, speelgoedpaard dat zelf kan lopen en vliegen, speelgoedgereedschap voor huis en figuurtjes maken, tijger die gaat kietelen op mijn hoofd. De verwachting was dat kinderen verhalen spelen of met personages, maar dit blijkt niet het geval. Ook konden ze niet benoemen wat ze speelden. Op de vraag wat ze spelen kwam vaak geen antwoord, of ze benoemden dat wat ze op dat moment vast hadden of zeiden ze dat ze het niet wisten. Alleen als de kleuters samenspeelden dan speelden ze een verhaal: slechte stiefmoeder jaagt alle kinderen weg uit het kasteel zodat het kasteel van haar wordt, olifant beschermt het kasteel tegen piraten en boeven en spelen dat de tanden fee langskomt (dit was een onderwerp waar kinderen zich in konden vinden, ze gingen allemaal vertellen over hoeveel tanden ze gewisseld hadden en welke loszaten). Ze speelden alleen op deze manier als ze samen speelden, niet wanneer ze alleen speelden. De leerkracht van de Bron vond dat het speelgoed uitnodigt tot spelen. Het is niet standaard en je kunt er van alles mee. Ze zou het leuk vinden als de poppetjes beschilderd konden worden, misschien zouden ze dan meer gebruikt worden.

Conclusie

Een kind speelt wanneer het niet gericht is op resultaat, het actief is, het leuk vindt en het vrijwillig doet. Spelen is voor kleuters essentieel. Ze leren van spel op emotioneel, sociaal en cognitief vlak. Kleuters fantaseren door zich iets in te beelden van iets wat er niet is, over iets wat het nog niet eerder heeft ervaren, ter invulling van iets wat het kind niet kent en door magisch denken. Kleuters ervaren fantasie als de realiteit.

Conclusie van de observatieresultaten:

1. Ladders, bewegende onderdelen en daken zijn populair.
2. Kleuters bouwen graag.
3. Er zit verschil in vaardigheid per kind om het speelgoed op te bouwen.
4. De raket, het trappenhuis en de burcht waren het populairst.
5. Kleuters spelen geen verhaal wanneer ze alleen spelen.

Deelvraag 2: Wat voor soort video's kijkt de doelgroep op televisie en YouTube?

Tijdens het testen van het speelgoed op de basisscholen is aan de kinderen gevraagd wat ze graag kijken. De vraag waarom ze een video of programma leuk vinden is na het eerste bezoek aan de school weggehaald omdat de kinderen hier geen antwoord op geven of ze zeiden dat ze het niet wisten.

Speelgoedvideo's

De meest genoemde video's vallen in de categorie speelgoed. Dit kwam negen keer naar voren bij de ouders en kinderen. Hieronder vallen filmpjes over slijm, auto's en poppen, lego bouwen, lego stopmotion, knikkerbanen en speelgoed unboxing video's (waarbij speelgoed wordt uitgepakt van de originele verpakking), bijvoorbeeld van het populaire YouTube kanaal van speelgoed meneer.

De lengte van deze video's variëren van tien minuten tot meer dan een uur. Audio wordt op verschillende manieren gebruikt in dit soort video's. Er zijn video's die autonomous sensory meridian response (asmr) gebruiken (waarbij de focus ligt op hoe het materiaal klinkt) en er zijn video's met een voice-over die verteld wat er gebeurt of de stem van iemand die aan het spelen is met het speelgoed. De video's hebben achtergrondmuziek. Ze hebben een effen achtergrond of spelen af in een huiselijke setting. De video's kunnen zowel door kinderen als door volwassenen gepresenteerd worden.

Disneyfilms

Disneyfilms werden zes keer benoemd in de vragenlijst aan ouders over wat hun kind kijkt. Sommige ouders antwoordden ook naar welke films er dan gekeken wordt: Monsters en co, Aladdin en Encanto. Deze films duren 90 minuten of meer. Het gebruik van muziek is sterk aanwezig bij Disneyfilms, de films kunnen musicals genoemd worden: naast de score zijn er liedjes die gezongen worden door personages. In deze films wordt taal gebruikt, er wordt gesproken zoals in de realiteit. De films kunnen zowel 2D als 3D zijn. Hoe recenter de film, hoe meer 3D wordt gebruikt. In deze films worden verhalen verteld, afgeleid van sprookjes (Frozen, Little Mermaid, Cinderella, Tangled) of waargebeurde verhalen (Pocahontas). Deze films volgen een structuur zoals gebruikelijk is bij deze lengte film, begin, midden en eind, waarin de personages avonturen beleven. De films bevatten humor, zowel verbaal als non-verbaal. Veel personages hebben een side kick die voor een dosis non-verbale humor zorgt. Disney verstopt ook grappen voor volwassenen op subtiële wijze in de films.

Paw Patrol

Paw Patrol werd in totaal vijf keer genoemd. Er zijn zeven seizoenen en een aflevering duurt 23 minuten. Het gaat over puppy's die door een tienjarige jongen worden opgeleid. Iedere hond heeft een beroep zoals brandweerman of bouwvakker. Deze puppy's redden hun stad Adventure Bay van de problemen (*About the Show*, z.d.). Er wordt verbale en non-verbale humor gebruikt. Voorbeeld verbale humor: "Kan iemand even het licht aan doen?" vraagt pup, terwijl hij slaapmasker op heeft en het al dag is. Voorbeeld non-verbale humor: puppy valt naar beneden. Tijdens de observaties met het speelgoed voor deelvraag 1 kwam ook naar voren dat kinderen het grappig vinden als iets valt (zie deelvraag 1, resultaten observatie). De serie heeft een intro met muziek en er is muziek bij bewegingen zoals ergens tegen aan botsen of glijden. Er wordt op een kinderlijke wijze gesproken door middel van korte zinnen. Het is geanimeerd in 3D en ziet er overzichtelijk uit. Op de personages na is verder alleen de achtergrond in beeld zoals bomen. De stijl is niet gedetailleerd en bestaat uit simpele basisvormen.

Zoete zusjes

Zoete zusjes is vier keer genoemd. Dit is een YouTubekanaal over twee zusjes, Saar en Janna, die van allerlei activiteiten doen, van knutselen tot uitdagingen zoals 24 uur lang alles in karton doen, of een grote pepernotentaart maken. Sinds september 2021 is het jongste zusje met één van de ouders te

zien in plaats van met de oudere zus. De lengte van de video's variëren van zeven tot dertig minuten. De uitdagingen kunnen als grappig worden ervaren en de mensen in de video's hebben ook lol met elkaar. Er wordt gepraat zoals in de realiteit.

Bing

Bing is drie keer genoemd. Er zijn twee seizoenen en een aflevering duurt zeven minuten. Het gaat over dieren die gebeurtenissen meemaken die herkenbaar zijn voor kleuters en hun ouders. De dieren hebben allemaal een knuffel die een ouderrol heeft, de stem van deze knuffels zijn volwassen. Aan het eind van elke aflevering wordt door Bing (de hoofdpersoon) een samenvatting gegeven van wat hij geleerd heeft. De serie bevat humor voor kleuters, de dieren lachen om wat ze meemaken (bijvoorbeeld: twee verschillende schoenen aan doen is grappig). De personages praten op een manier die begrijpelijk is voor kleuters. Bij het intro zit achtergrondmuziek en bij beweging en bepaalde emotionele momenten zitten geluidjes. Het is geanimeerd in 3D. Aan het eind bij de samenvatting is Bing in 3D en wat hij verteld wordt geïllustreerd en geanimeerd in 2D.

Geschiktheid volgens de kijkwijzer

Kijkwijzer geeft aan voor welke leeftijden televisieprogramma's en films mogelijk schadelijk kunnen zijn voor kinderen. Dit betekent niet dat ze ook kijken naar of het geschikt is voor de leeftijd. Een documentaire kan voor alle leeftijden geschikt zijn omdat het geen schadelijke beelden bevat, maar dit betekent niet dat de documentaire ook geschikt is voor kinderen doordat het bijvoorbeeld te ingewikkelde informatie bevat. Kijkwijzer geeft de reden van de leeftijds aanduiding met pictogrammen voor grof taalgebruik, discriminatie, seks, drugsmisbruik, alcoholmisbruik, geweld en angst (Kijkwijzer, z.d.-b). Een programma of film is geschikt voor alle leeftijden als deze geen van de hiervoor benoemde elementen bevat (Kijkwijzer, z.d.-a).

Over het algemeen

Kinderen kijken graag naar educatieve video's, met herhaling en een rustig tempo zodat ze de informatie goed kunnen opnemen. De video's die ze graag kijken bevatten dingen die herkenbaar zijn voor het kind en dingen die ze verbaal herkennen zoals bepaalde dieren. Ook kijken ze graag naar andere kinderen, vriendelijke en simpele fantasiefiguren en video's die muziek bevatten (Nederlands Jeugdinstituut, z.d.).

Conclusie

Video's waar de doelgroep graag naar kijkt:

1. Mogen geen schadelijke beelden bevatten.
2. Bevatten muziek.
3. Hebben een educatief element.
4. Hebben een rustig tempo.
5. Bevatten humor, zowel verbaal als non-verbaal.
6. Hebben elementen die herkenbaar zijn voor het kind.
7. Gaan over speelgoed.
8. Bevatten geluid bij bepaalde bewegingen en/of acties.

Deelvraag 3: Hoe is de animatie, die bedoeld is voor kleuter tussen de vier en zes jaar oud, aantrekkelijk te maken voor de ouders/verzorgers?

Nadat de vragenlijst klaar was is deze voorgelegd aan Marloes omdat zij zelf ook ouder is van een kleuter. Hieruit kwam naar voren dat de vragenlijst aangepast moest worden vanwege dubbele vragen en om er een online survey van te maken. Er zijn in totaal twaalf responses verzameld.

Wat ouders leuk vinden aan dat wat hun kinderen kijken

Iedere ouder die de vragenlijst heeft ingevuld, kijkt mee met wat zijn/haar kind kijkt. Sommigen kijken altijd mee en sommige ouders kijken af en toe, om in de gaten te houden wat hun kind kijkt. De belangrijkste redenen voor ouders om mee te kijken met hun kind is om te weten wat hun kind kijkt en omdat het educatief is. Deze beide onderwerpen worden door vijf van de twaalf ouders benoemd. Het is onduidelijk of de ouder het zelf educatief vindt, of dat ouder het fijn vindt dat het voor het kind educatief is. Daarnaast vinden ouders het prettig om interactie te hebben over wat ze samen hebben gekeken, het leidt tot gesprekken en vragen. Ouders vinden het leuk als er een verhaal in de video zit, als het herkenbaar is en als het de kinderen inspireert tot spelen. Verder vinden de ouders het vermakelijk als er grappen in zitten die soms ook bedoeld zijn voor volwassenen. Wat apart genoemd wordt zijn de films van Disney. Dit kijken ouders voor het jeugdsentiment en omdat de beelden en verhalen hen aanspreken.

Wat ouders niet leuk vinden aan dat wat hun kinderen kijken

De grootste afhaker voor ouders is de herhaling in de video's. Dit geven zes ouders aan. Er wordt veel herhaald in de video's, dit is de manier waarop kleuters snel leren, maar voor volwassenen is dit vervelend. Hierbij wordt de herhaling bedoeld in het format van de video's waardoor ze voorspelbaar zijn en de herhaling bij de inhoud van de video's zelf. Ouders vinden het niet prettig als er geen verhaallijn in de video ziet. Vlogfilmpjes en speelgoedfilmpjes zonder context vinden zij niet interessant. Ook drukte zoals schreeuwen, gillen en schelden stoot de ouders af.

Waar wordt door ouders op gelet bij het uitzoeken van video's voor hun kinderen?

Zeven van de twaalf ouders geeft aan de ze bij het uitzoeken van video's letten op de geschiktheid voor de leeftijd. Niet elke ouder vindt de leeftijdsindicatie die wordt aangegeven altijd toepasselijk. Dit ligt ook aan het kind, ieder kind is verschillend en de één zal iets eerder eng vinden dan de ander. Daarnaast geven vier ouders aan dat ze een educatief element zoeken in de video's. Ook zoeken ouders graag iets met muziek uit voor hun kind.

Conclusie

Om de animatie zo aantrekkelijk mogelijk te maken voor ouders zal er rekening worden gehouden met het volgende:

1. Ouders hebben graag een educatief element.
2. De animatie bevat een mogelijkheid om te inspireren bij het spel van kinderen.
3. Herkenbare elementen voor de ouder.
4. De inhoud van de animatie wordt bij voorkeur verteld in verhaalvorm (begin, midden, eind).
5. De animatie kan mogelijk aanzetten tot interactie tussen ouder en kind.
6. Ouders hebben graag een muzikaal element.
7. Pas op met herhaling.
8. Geen agressiviteit of drukte in de vorm van schreeuwen of gillen.

Deelvraag 4: Hoe kan de animatie worden toegepast op verschillende sociale media platformen?

Leeftijd ouders

De gemiddelde leeftijd van ouders met kleuters is 36,5 jaar. Volgens het CBS krijgen moeders hun eerste kind op de leeftijd 30,1 en vaders 32,9. Deze ouders zullen dan tussen hun 34,01 en 38,9 ouders zijn van kleuters (Centraal Bureau voor Statistiek, 2021a).

Welke platformen

Volgens Mediamonitor (z.d.) werden in 2021 de sociale media platformen Whatsapp, Facebook, Instagram, YouTube, Snapchat, Twitter, LinkedIn, Pinterest, TikTok en Tumblr dagelijks gebruikt, in volgorde van hoeveelheid. Het meest gebruikte platform voor video content is YouTube. Whatsapp zal in dit onderzoek niet verder worden meegenomen omdat dit een chat-app is en het zich niet leent tot posten voor video's door externe partijen. Voor de leeftijdsgroep waarin de ouders vallen zijn de platformen Facebook, Instagram en YouTube het belangrijkste (Hoekstra, z.d.). De leeftijdsgroep gebruikt het internet op de tweede plaats voor informatie en vermaak, waaronder ook het bekijken van video's en filmpjes valt. Op de eerste plek gebruiken ze internet voor communicatie (Centraal Bureau voor Statistiek, 2021b). De leeftijdsgroep spendeerde in 2021 111 minuten per dag aan sociale media en in 2022 is dit aantal minuten gestegen naar 138 (Newcom Research & Consultancy B.V. et al., 2022). Het grootst groeiende sociale media platform is TikTok. In 2022 wordt een stijging van 75 procent verwacht in het aantal gebruikers. Het platform groeit op het moment het hardst in de doelgroep 20 t/m 24 (van 360.000 gebruikers in 2021 naar 695.000 in 2022) en 25 t/m 29 jaar (230.000 gebruikers in 2021 naar 465.000 in 2022). Ook is de groei bij 40-plussers gestegen van 455.000 gebruikers in 2021 naar 685.000 in 2022 (Newcom Research & Consultancy B.V. et al., 2022).

Videogebruik op Facebook, Instagram, YouTube en TikTok

Video's kunnen via deze platformen op verschillende manieren gedeeld worden: uploaden in de feed, stories/verhalen, reels en via livestreams. Dat wat in de feed geplaatst wordt blijft daar staan (totdat de eigenaar het zelf er af haalt). Stories en verhalen zijn tijdelijk (24 uur) zichtbaar (West, 2021). Volgens Facebook (2016) spendeert een persoon gemiddeld twee seconden aan een post die hij tegenkomt. Video's op sociale media beginnen automatisch met afspelen zonder geluid.

Omdat video's per platform verschillen van doel en doelgroep zijn er per platform ideale lengtes voor video's:

Facebook	De video's die 15 seconden duren worden het meest afgekeken (Facebook, z.d.). Voor meer betrokkenheid zijn video's tussen de twee tot vijf minuten de juiste keus (Cucu, 2021).
Instagram	Feed: 26 seconden voor een feed video (Camarena, z.d.) (Chi, 2021) (Adobe, z.d.). Stories: kunnen maximaal 15 seconden duren, maar kunnen wel in meerdere segmenten achter elkaar worden geupload. Er wordt aangeraden er niet meer dan zeven te gebruiken (Hughes, 2022) (Peters, 2018).
YouTube	De ideale lengte varieert bij dit platform omdat het afhankelijk is van het soort video (zie volgende paragraaf). Video's van tien minuten of langer worden populair, vanwege de optie voor makers om reclames toe te voegen (Hughes, 2022) (Chen, 2020). Video's van twee minuten hebben de meeste kans op populariteit (Chi, 2021).
TikTok	De ideale lengte voor TikTok video's is negen tot vijftien seconden (Aldredge, 2021) (Don't Panic, 2021).

Het soort video is ook van toepassing op de ideale lengte:

Live video's	Live video's die meer dan een uur duren verhogen betrokkenheid (Cucu, 2021). Livestreams worden tien tot twintig keer langer bekeken dan andere soort video's.
Nieuws video's	Minder dan 15 seconden.
Promo en teaser video's	Minder dan 30 seconden.
Uitleg video's (bijvoorbeeld een trailer voor een organisatie)	Van 60 tot 90 seconden, hoe korter hoe beter.
How-to video's	Het beginpunt van deze video's ligt tussen de drie en zes minuten. Mensen die zoeken naar dit soort video's kiezen de langere video's (Chen, 2020).

Conclusie

Facebook, Instagram en YouTube zijn de belangrijkste platformen voor de leeftijdsgroep. TikTok is het hardst groeiende platform. Het wordt daarom aanbevolen om deze platformen te gebruiken voor de animatie. De animatie zal op sociale media meteen pakkend moeten zijn omdat mensen gemiddeld twee seconden aandacht geven aan een post. Omdat de video's op sociale media automatisch afspelen zonder geluid zal de animatie begrijpelijk moeten zijn zonder geluid.

Deelvraag 5: Hoe kan Blender worden toegepast bij het maken van de animatie?

Deze deelvraag is onderzocht nadat er besloten was hoe de animatie ingevuld zou gaan worden (te lezen in de hoofdstukken Ideate en Prototype 1). Validatie voor het gebruik van het trappenhuis en muis als personage zijn daar te vinden.

Blender

Blender is een gratis 3D software (Blender, z.d.). Omdat het gratis is wordt het door veel mensen gebruikt en is er veel informatie over beschikbaar (Jarratt, 2022) (Pickavance, 2022). Hierom en omdat Lovelties deze software al gebruikt is ervoor gekozen om Blender voor dit onderzoek te gebruiken.

Het aanpassen van de bestaande 3D modellen

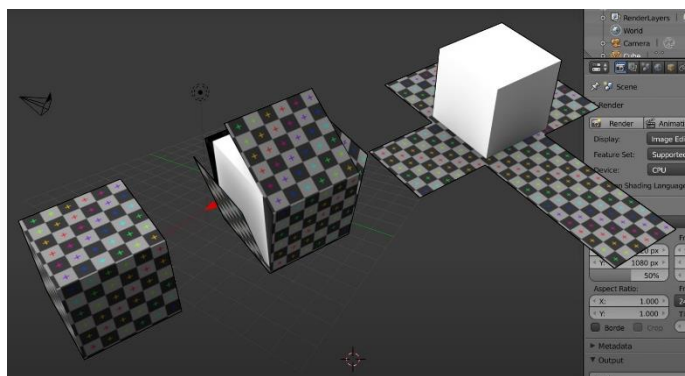
Voor de handleidingen gebruikt Lovelties Illustrator (tekensoftware) files die worden omgezet tot 3D modellen in Blender. Deze hebben geen textures (materiaal). Met behulp van een tutorial (Smeaf Sculpts, 2021) is er een hout texture gemaakt, dat aanpasbaar is. Zo kon een texture gemaakt worden wat het meest vergelijkbaar is het echte product. Op de randen van de berken multiplex platen zijn de lagen hout zichtbaar (zie figuur 1). Hiervoor moet een aparte texture worden gemaakt. Het was met de huidige Blender bestanden niet mogelijk om een UV map te maken. Een UV map is een 2D weergave van het 3D model. Hierop worden de textures geplaatst (Denham, z.d.).



3. Langs de freesranden zijn de op elkaar gedrukte platen zichtbaar.

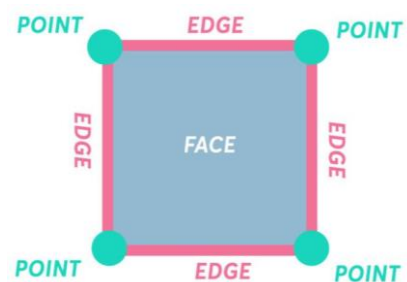


4. Vergelijking met snoepwikkels van hoe een UV map werkt (xxivips, 2017).



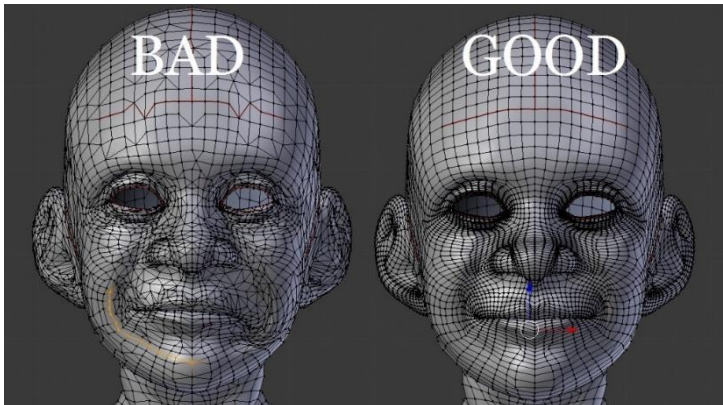
5. UV map van een kubus (Blender, 2017).

Het was niet mogelijk om een UV map te maken omdat de 3D modellen van Lovelties niet uit een mesh bestaan. Een mesh is een object dat gemanipuleerd kan worden. Een mesh bestaat uit vertexes (points), edges en faces (Van der Walt, 2021). Lovelties heeft de bestanden uit Illustrator in Blender als het ware opgeblazen, waardoor de tekeningen 3D lijken maar het geen modellen zijn met een mesh. Daarom zijn de bestanden opnieuw vanuit Illustrator geïmporteerd naar Blender. Er moest worden gekeken naar hoe deze vormen konden worden omgezet naar 3D modellen met een mesh. De Illustrator files kunnen worden

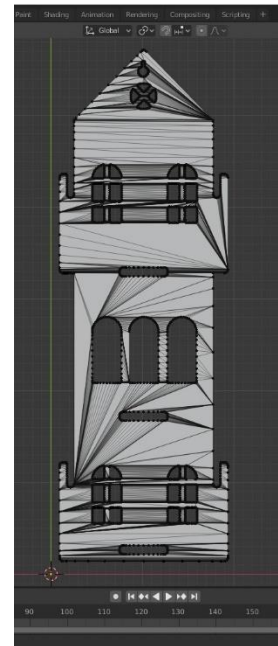


6. Onderdelen van een mesh (Van der Walt, 2021).

opgeslagen als een svg file, Scalable Vector Graphics (25games, 2020a). Dit is een type bestand dat afbeeldingen opslaat als vectorbestand in plaats van een pixelbestand (Adobe, z.d.-a). Wanneer een svg file wordt geïmporteerd in Blender, worden de vertex punten die het in Illustrator heeft behouden. Deze zijn gebruikt om een mesh te maken. De voorste en achterste face konden geselecteerd worden om deze zo een ander texture te geven dan de zijkanten. Vanwege de vele vertex punten ontstaan er problemen omdat de topologie niet optimaal is (zie figuur 5). Topologie is een representatie van het 3D model door middel van geometrische vormen, ook faces genoemd (Slick, 2020).



7. Voorbeeld van slechte en goede topologie (Danan, 2016).



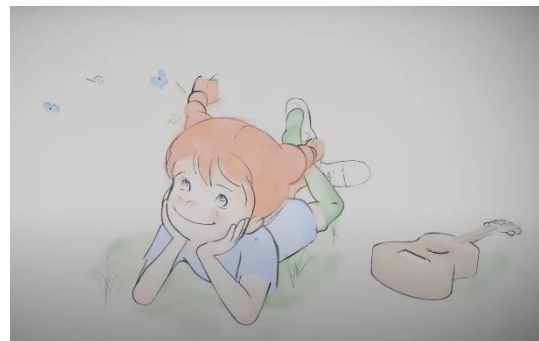
8. Topologie van het trappenhuis.

Voor het meest realistische resultaat zullen de onderdelen gemodelleerd moeten worden naar de Illustrator files. Hierbij kunnen ook de schuine randen worden toegevoegd die de producten in het echt ook hebben. De huidige 3D modellen hebben een lichte ronding langs de randen, deze zijn in werkelijkheid schuiner. Voor het prototype is er vanwege de tijdslimiet besloten om de bestaande 3D modellen te gebruiken.

2D en 3D animatie combineren

De onderdelen van het trappenhuis worden in 3D geanimeerd en de personages in 2D. Het voornaamste verschil tussen 2D en 3D animatie is dat 2D twee dimensies gebruikt: lengte en breedte en 3D gebruikt drie dimensies: lengte, breedte en hoogte (Jordan, 2021).

Hoewel Blender bekend staat als een 3D software, heeft het ook de mogelijkheid tot 2D doormiddel van de tool Grease Pencil. Dit is een functie in Blender waardoor tekenen in 3D ruimte mogelijk wordt. Eerst is er gekeken naar hoe anderen deze tool gebruiken en waar het voor gebruikt kan worden (GAKU (2021), #LollypopMan (2020), InspirationTuts 2D (2021)). Hierna is een tutorial gevolgd over de basisfuncties van deze tool om een overzicht te krijgen van de mogelijkheden (25games, 2020b). Na deze tutorial is een test gedaan over het trappenhuis in Blender om de 2D animatie mee te laten bewegen met een

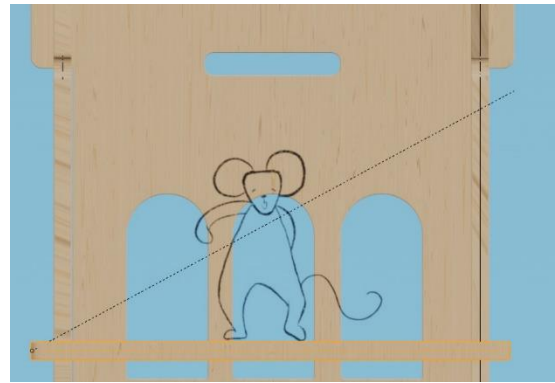


9. Scene getekend met Grease Pencil (GAKU, 2021).



10. Grease Pencil gebruikt voor storyboard (InspirationTuts 2D, 2021).

onderdeel. Omdat het tekenen via een tablet naar een laptopscherm moeilijker gaat dan direct op een scherm, is de Grease Pencil tool uiteindelijk niet gebruikt om de 2D animaties te maken. Hiervoor is Procreate gebruikt, een digitale tekenapp voor iPad. Het tekenen via een iPad werkt sneller en beter dan wanneer er getekend moet worden met een tekentablet op de laptop. Deze keuze is gemaakt omdat er voor het prototype zo het efficiëntst de 2D animaties gemaakt konden worden.



11. Testanimatie. De 2D muis is geparent (gelinkt) aan de vloer.

Er is gekeken naar hoe 2D animaties vanuit een andere software geïmporteerd kon worden naar Blender. De 2D animatie kan eventueel ook over het trappenhuis heen gemaakt worden als deze gerenderd (van een 3D scene een 2D afbeelding maken (Ortiz, z.d.)) is, maar omdat bij meerdere onderdelen tekeningen meebewegen, is het handig om deze te kunnen parenten (linken) aan het object (zie figuur 9). Hierdoor zit de 2D animatie als het ware vast aan het 3D object, zodat wanneer het 3D object zich verplaatst, de 2D animatie meebeweegt. Nadat de functie is geactiveerd om afbeeldingen als objecten in te laden in het Blender file, kan de 2D video worden toegevoegd in het 3D bestand (Jason Etienne, 2021). Na mislukte pogingen om de animatie test vanuit Procreate als mp4, png files en mov file te importeren in Blender, is de animatie vanuit Procreate geëxporteerd als losse png's en daarna omgezet tot een avi file in After Effects (Justin Odisho, 2018) waardoor het daarna zichtbaar was in Blender. Er is gekozen voor de software After Effects omdat deze zich leent voor zowel het editen van het eindproduct als animeren zelf. De animaties die niet per frame getekend hoefden te worden met Procreate zijn in After Effects gedaan. Het is efficiënt om dit in één programma te doen zonder te wisselen van software.

De 2D animaties zijn voornamelijk dieren die danspassen uitvoeren. Hiervoor is het wenselijk dat de danspas één keer wordt geanimeerd en daarna automatisch herhaald wordt. Omdat er eerst werd gedacht dat de geïmporteerde 2D animatie niet herhaald kon worden in Blender werden de frames van de 2D animatie tot de gewenste lengte herhaald in After Effects en daarna teruggeplaatst als een avi file in Blender. Later bleek dat dit niet nodig was omdat Blender de optie heeft om video's te herhalen. Eerst was de 2D animatie geïmporteerd als reference image, maar deze wordt niet mee gerenderd. De video moet geïmporteerd worden als plane (RSEhlers, 2021).

Bij het importeren van de eerste 2D animatie voor het prototype, waarbij dezelfde workflow is gebruikt als hierboven beschreven, ontstond er in Blender het probleem dat de 2D animatie sneller afspeelde in Blender dan hoe het gerenderd was in After Effects. Nadat er geprobeerd is om de snelheid aan te passen door de offset te veranderen door middel van keyframes (Blender Secrets, 2020) wat niet lukte, is de snelheid aangepast in After Effects.

Ook is er gekeken naar hoe bepaalde objecten los van elkaar gerenderd kunnen worden. Zo konden eventuele aanpassingen in After Effects makkelijker gedaan worden. Zo kon het trappenhuis van de achtergrond gescheiden worden om de 2D animaties er deels achter en voor te laten verschijnen. Dit is gelukt door dat wat apart gerenderd moest worden in eigen collecties te plaatsen. Vervolgens konden er nieuwe lagen aangemaakt worden en kon er per laag aangevinkt worden wat er wel of niet mee gerenderd moest worden (Steven Scott, 2020).

Renderen

Blender komt met drie soorten render engines: Eevee, Workbench en Cycles. Workbench geeft de meest simpele renders, het renderd zoals het zichtbaar is in de viewport in Blender. Deze engine wordt dan ook niet aanbevolen om te gebruiken bij uiteindelijke producten, maar eerder bij testen. Cycles renderd van alle engines het meest realistisch. Hiertegenover staat wel dat deze ook het meeste tijd kost. Eevee renderd sneller dan Cycles maar produceert minder accurate renders (*Rendering in Blender: Close-up of Workbench, Cycles and Eevee*, 2020).



12. Twee keer hetzelfde frame. Links gerenderd met Eevee, rechts met Cycles.

Benodigde termen voor het kiezen van juiste renderinstellingen:

Samples	Hoe vaak het beeld berekend wordt. Hoe hoger het aantal hoe accurater het beeld en hoe meer tijd het kost (Blender, 2019b).
CPU (central processing unit)	Zorgt ervoor dat de computer werkt, zonder CPU is er geen computer (O'Sullivan, 2022).
GPU (graphics processing unit)	Zorgt voor alles dat zichtbaar is (O'Sullivan, 2022). Renderen op de GPU is sneller dan CPU (Blender, 2019b).
Tiles	Een stuk wat gerenderd wordt. Wanneer er gerenderd wordt op de CPU kunnen er meerdere tiles tegelijkertijd gerenderd worden en zijn kleinere tiles aanbevolen. Bij het renderen op de GPU kan er één tile gerenderd worden per keer. Een tile van 256 is de aangeraden instelling (Blender, 2019b).
Seed	Zorgt ervoor dat eventuele ruis in de render willekeurig wordt en niet hetzelfde is bij elk frame (dit kan afleidend zijn in animatie) (Blender, 2019a).
Denoising	Zorgt voor minder ruis terwijl de animatie wel met lagere samples gerenderd kan worden (Blender, 2019a).

Conclusie

Voor het meest realistische resultaat zullen de onderdelen van het trappenhuis gemodelleerd moeten worden. Voor het prototype zullen de bestaande modellen worden gebruikt. Blender is geschikt om 2D en 3D animatie te combineren. Met de Grease Pencil tool kunnen er 2D animaties in Blender zelf gemaakt worden. Voor het prototype worden de 2D animaties in andere software gemaakt, maar zullen grotendeels worden samengevoegd in Blender. Om de soorten animaties goed te combineren wordt de 3D animatie gerenderd in lagen. Voor het renderen van het uiteindelijke product zal met Cycles het visueel gezien het beste resultaat behaald worden. Voor testen en prototypen zal Eevee worden gebruikt.

Ideate (ideeën vormen)

Na het beantwoorden van de deelvragen één tot en met vier zijn er ideeën bedacht voor een prototype. Hieruit is een selectie gemaakt van de ideeën die het meest aansluiten bij de hoofdvraag. Deze concepten zijn geanalyseerd met de sterkte-zwakteanalyse.

Idee één: Geanimeerde handleiding

De papieren handleiding die normaal gesproken in de doos zit bij een product, wordt nu geanimeerd op een manier die voor kleuters begrijpelijk is. Het wordt in verhaalvorm verteld door middel van één of meerdere personages. Eventueel met een verhuisteam dat bij andere huizen terugkomt (giraf voor lampen aan het plafond, muis voor aanleggen bedrading, olifant voor behangen met de roller).

Tabel 1. Sterkte-zwakteanalyse idee één.

Sterktes	Zwaktes
• Sluit aan bij dat kleuters graag bouwen. • Voorkomt dat ze interesse verliezen nadat ze het uit elkaar gehaald hebben en niet weten hoe het weer op te bouwen. • Sluit bij vier punten aan van wat ouders willen (educatief, inspireert tot spel, mogelijkheid interactie, verhaalvertelwijze). • Vraagt actie van kind.	• Niet ieder kind kan even goed bouwen. • Hoe dit te visualiseren is een uitdaging (hoewel het niet logisch hoeft voor kinderen). • In zijn geheel niet geschikt voor elk sociale media platform. De hele video zal waarschijnlijk langer duren dan de gewenste videolengtes voor TikTok en Instagram.
Kansen	Bedreigingen
• Kan op meerdere producten worden toegepast. • Valt op uit te breiden (boekjes, kleurplaten, handleidingen voor kinderen op papier). • Heeft kans meerdere keren bekeken te worden vanwege dat kinderen het opnieuw willen opbouwen. • De personages kunnen worden aangepast aan de houten dieren (die nu geproduceerd worden) en andersom. • Kan eventueel ook unboxing bevatten.	• Dat er een verhaal in de geanimeerde handleiding zit kan het opnieuw bekijken ook in de weg zitten omdat de kleuter het verhaal al kent en alleen wil weten hoe het opgebouwd moet worden.

Idee twee: variatie op idee één

Nog steeds een geanimeerde handleiding, maar nu ook van een nieuw klein product, vergelijkbaar met de tiny houses (11 x 14 x 12 centimeter) met een daarbij horend personage. In de animatie wordt een verhaal verteld en tegelijkertijd laat het zien hoe het product op te bouwen is. Dit idee bevat alle punten van de vorige sterkte-zwakteanalyse, de punten hieronder komen erbij.

Tabel 2. Sterkte-zwakteanalyse idee twee.

Sterktes	Zwaktes
• Minder hout dan grote producten (goedkoper, laagdrempeliger). • Goed op te bouwen voor kleuters. • Link tussen personage en gebouw.	• Verhaal bedenken kost tijd. • Naast de animatie zullen ook het gebouw en personage getest moeten worden.

	Een nieuw product bedenken.
Kansen	Bedreigingen
Het personage kan als tot poppetje geproduceerd worden.	Mogelijk limiteert het verhaal om het personage heen het spel van het kind omdat ze gaan spelen zoals ze het kennen, of ze raken er hierdoor sneller mee uitgespeeld.

Idee drie: Verschillende settingen per product

In de animatie wordt één product in meerdere settingen getoond. Bijvoorbeeld: de camera draait langzaam rond om het station en tijdens de draai verandert het van een zonnig station met een meneer met stokbroden naar een regenachtig station waar mensen schuilen onder afdakjes en met paraplu's en kinderen die in de plassen stampen.

Tabel 3. Sterkte-zwakteanalyse idee drie.

Sterktes	Zwaktes
- Laat veelzijdigheid product zien. - Mogelijkheid om herkenning voor ouders toe te voegen. - Kan zowel settingen voor volwassenen (realiteit en herkenning) en voor kinderen (fantasie) bevatten. - Kan inspireren tot spel. - Geschikt voor sociale media vanwege korte impressies.	- Aandacht vasthouden is kan lastig zijn. - Niet in verhaalvertelwijze, wat ouders wel graag zien. - Niet educatief.
Kansen	Bedreigingen
- Muziek kan hierbij een grote rol spelen. - Voor elk bestaand product mogelijk. - Kan ook per kamer van heren- of trappenhuis. - Kan trailer zijn van kleine verhaaltjes.	Nodigt mogelijk niet uit voor opnieuw kijken.

Idee vier: Het dorp

Lovelties is bezig met een nieuw product: bouwblokken waarmee verschillende dorpen/steden/straten te bouwen zijn. Het idee is hierover een animatie maken die laat zien wat er mogelijk is met het product. Er kunnen eventueel ook figuurtjes worden toegevoegd.

Tabel 4. Sterkte-zwakteanalyse idee vier.

Sterktes	Zwaktes
- Herkenbaarheid voor ouders (bekende steden/dorpen). - Laat veelzijdigheid zien. - Kan inspireren tot spel. - Lijkt op de speelgoedvideo's die kleuters kijken.	- Mogelijkheid dat het overkomt over hoe het te gebruiken. - Niet in verhaalvertelwijze, wat ouders wel graag zien. - Het product is nog niet af.
Kansen	Bedreigingen
Uitbreiden met figuurtjes.	Mogelijk niet de aandacht vasthouden.

Idee vijf: Sprookje

Dit is het idee waar Lovelties als eerst meekwam bij het overleggen voor een afstudeerproject. Het idee was om een bekend sprookje te animeren en een iconisch onderdeel van het sprookje zou een echt product worden in hun collectie (bijvoorbeeld het kasteel van Doornroosje). Dit idee is losgelaten gedurende het onderzoek maar is nu in de ideeënfase meegenomen om te kijken hoe relevant het zou zijn aan het onderzoek.

Tabel 5. Sterkte-zwakteanalyse idee vijf.

Sterktes	Zwaktes
• Herkenbaar ouders. • Vertelwijze. • Bestaand verhaal.	• Is vaak gedaan, op originele manier doen is uitdaging
Kansen	Bedreigingen
• Valt op uit te breiden (boekjes, kleurplaten). • Kan een nieuw product uit voortkomen. • Zou bij elk idee terug kunnen komen op subtiele wijze.	• Mogelijk dat producten met sprookjes geassocieerd worden (niet per se slecht).

Keuze

Uiteindelijk is gekozen voor idee één. De huidige handleidingen zijn niet begrijpelijk voor kleuters. Daarmee zijn ze nu afhankelijk van hun ouders om het product op te bouwen. Daarnaast heeft dit idee ook de meeste kansen. Deze vorm van animatie kan op meerdere producten van Lovelties worden toegepast. Het valt het uit te breiden naar andere producten zoals boekjes, kleurplaten en papieren handleidingen voor kleuters. Bovendien kunnen de personages worden aangepast aan de houten dieren die nu in productie zijn. Het onderdeel “unboxing” sluit aan bij het feit dat dit het meest genoemde type video is wat kleuters kijken.

Prototype 1

Nadat er besloten was om idee één te realiseren, moest er gekozen worden voor een product waarover de animatie zou gaan. De hele collectie van Lovelties meenemen in deze overweging is te veel. Daarom zijn de producten die zijn meegenomen naar de basisscholen om te testen meegenomen. Dit waren het circus, de boerderij, de burcht, het trappenhuis en de raket. Het circus viel af omdat het uit twee onderdelen bestaat en kleuters kunnen deze zonder handleiding opbouwen. Ook de raket met 40 onderdelen viel af omdat het een te ingewikkeld bouwwerk is voor kleuters, ook met handleiding. Voor de overgebleven producten is een lijst gemaakt met aantekeningen.

Tabel 6 Overzicht mogelijke productopties animatie

Boerderij	Burcht	Trappenhuis
		
13. Boerderij (Lovelties, z.d.-a).	14. Burcht (Lovelties, z.d.-b).	15. Trappenhuis (Lovelties, z.d.-f).
Heeft 14 onderdelen	Heeft 29 onderdelen	Heeft 16 onderdelen
Deuren (pluspunt)	Trapjes (pluspunt)	Trapjes (pluspunt)
Is het meest verkocht	Veel hetzelfde (makkelijk voor bouwen, maar moet in animatie interessant gemaakt worden)	Vorm is interessant
Voorste en achterste panelen moeten eerst maar blijven niet staan, onhandig bij bouwen	Deuren (pluspunt)	Populairst na de raket op scholen
Is standaard (minpunt)	Begin met de deuren opbouwen is lastig	Let bij bouwen op dat de muren niet binnenstebuiten zijn
Daken (pluspunt)		Let bij animatie op vloeren en inkepingen goed om
		Meer open voor fantasie dan de boerderij
		Daken (pluspunt)
		Te gebruiken voor verticale video (TikTok)

De burcht valt af vanwege de vele onderdelen. Dit is tijdrovend voor de animatie die in vier weken neergezet moet worden. De boerderij is het makkelijkst om te animeren en voor kleuters om in elkaar te bouwen. Uiteindelijk is er gekozen voor het trappenhuis. Deze zal wat meer aandacht

behoeven tijdens het opbouwen dan de boerderij, maar het is tijdens de observatie naar voren gekozen dat kleuters al redelijk ver komen zonder handleiding. Daarnaast was dit gebouw samen met de raket onder de kleuters het populairst tijdens de observaties. Ook is het trappenhuis meer open voor interpretatie dan de boerderij waarbij toch al gauw over wordt verondersteld wat er gebeurt. Het trappenhuis nodigt uit tot bredere mogelijkheden aan verhalen.

Stijl

Personages in 3D maken is niet haalbaar om alleen te doen in vier weken. Voordat een 3D personage geanimeerd kan worden moet deze eerst gemodelleerd worden, een UV map hebben, textures en een rig krijgen (een digitaal skelet). Het trappenhuis zelf zal wel in 3D geanimeerd worden. Hierdoor zal deze het meest lijken op hoe het trappenhuis er in het echt uit ziet, waardoor de onderdelen voor kleuters herkenbaar zijn. Voor deze onderdelen zijn geen rigs nodig. De personages zijn gemaakt in Procreate. Hiermee kunnen de 2D animaties het efficiëntst gemaakt worden voor het prototype.

Verhaal

Bij elk onderdeel dat wordt neergezet in de animatie komen er personages in voor. Om het begin pakkend te laten zijn is er in overleg met Marloes bedacht een kort intro te maken om zo interesse te wekken in naar wat er gaat gebeuren. Marloes kwam met fantasiedeurtjes, dit zijn kleine deurtjes die tegen plinten kunnen worden geplaatst. Er is vraag naar bij de klanten van Lovelties of zij dit kunnen maken en ze vinden het er goed bij passen. Vandaar de reden om dit toe te passen in de animatie. Hierna is een storyboard gemaakt (zie Bijlage 9).

Achtergrond

Voor de achtergrond is een kleur gekozen en verder geen objecten in de achtergrond. Zo is de achtergrond niet afleidend en ligt de focus op het bouwen van het trappenhuis. Er is geëxperimenteerd met verschillende achtergrond kleuren.



16. Blauw.



17. Rood.



18. Groen.

De kleur blauw contrasteert het meest met het hout. Er zijn test renders gemaakt met verschillende blauwtinten.



19. Blauw versie 1.



20. Blauw versie 2.



21. Blauw versie 3.

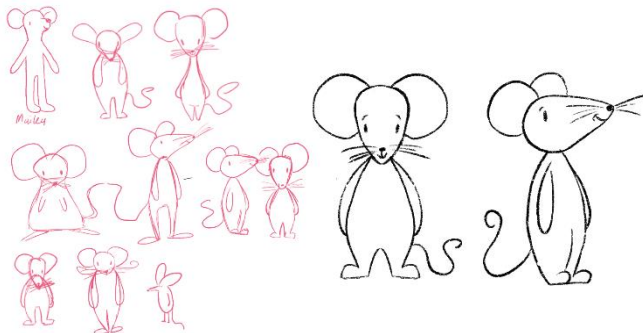


22. Blauw versie 4.

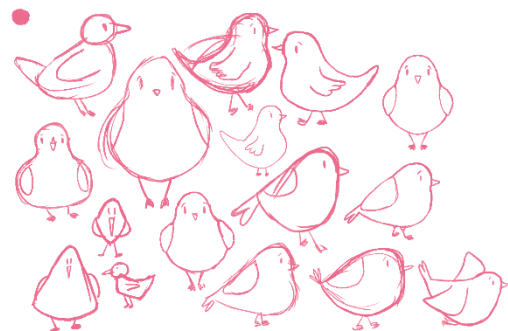
Er is gekozen voor nummer twee. Deze is minder afleidend dan nummer drie en vier en een vrolijkere kleur dan nummer één.

Personages

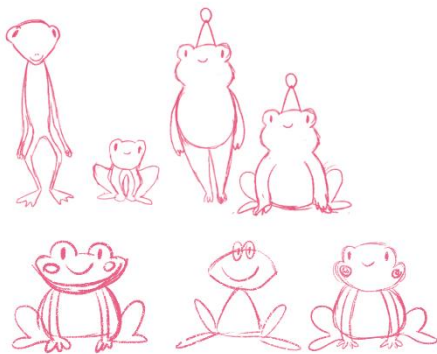
Voor de personages in de animatie is gekozen voor dieren omdat dit herkenbaar is voor kleuters en omdat Lovelties bezig is met dierenspeelgoed, waarbij mogelijk later een link kan worden gelegd. Voor het hoofdpersonage is een muis gekozen. De muizen van het speelgoedmerk Maileg (zie marktonderzoek) worden door Lovelties zelf, maar ook door andere speelgoedmerken, vaak gecombineerd. Hierdoor zal een muis herkenbaar zijn voor kinderen. Er is gekozen voor een beer als tweede personage. Dit dier is ook herkenbaar voor kinderen en vormt een contrast met de muis. De kikker is gekozen vanwege het contrast wat het vormt met de kleur en vorm. De vogels zijn gekozen omdat deze kunnen worden toegepast bij het plaatsen van de daken. Er is gekozen om telkens personages toe te voegen en ze niet in één keer te introduceren omdat dit interesse wekt naar welk dier er nu zal komen.



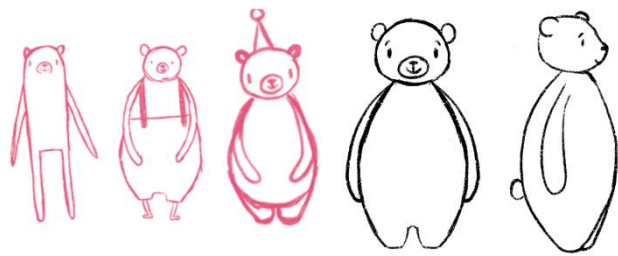
23. Schetsen Muis.



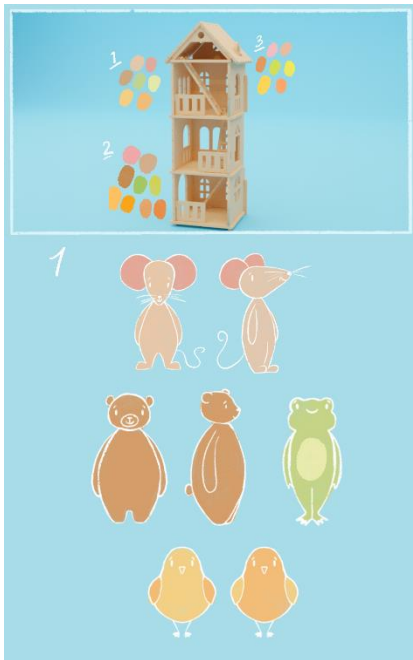
24. Schetsen Vogels.



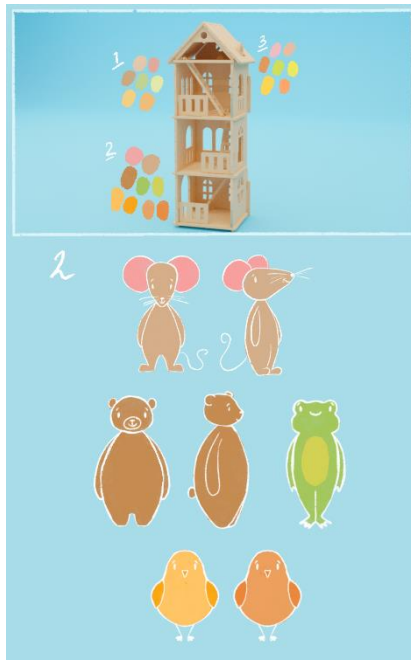
25. Schetsen Kikker.



26. Schetsen Beer.



27. Kleurtest personages 1.



28. Kleurtest personages 2.



29. Kleurtest personages 3.

Ook voor de personages zijn kleurtesten gedaan. Er is gekozen voor nummer drie. Twee is te donker en één te flets.

Muziek

Per vloer die geplaatst wordt zal er muziek worden afgespeeld waarop de personages dansen. Eerst was er bedacht om hiervoor bekende nummers te gebruiken zodat dit herkenbaar is voor ouders, maar dit kan niet vanwege de copyrights. In plaats hiervan is gekozen om vier liedjes uit verschillende genres te kiezen die geen copyrights bevatten. Als eerste liedje is gekozen voor funk (Envato Tuts+, 2022). Omdat danspassen voor deze muziek intensiever zijn om te animeren wordt deze bij de eerste vloer afgespeeld omdat hier alleen de muis naar beneden komt. Daarna is er gekozen voor klassiek (FreeMusic109 - No Copyright Music, 2016), omdat een contrast geeft met het vorige liedje. Omdat het Doo Wop lied (Broken Jukebox, 2021) bij vier personages moet worden afgespeeld omdat het vierstemmig is, is als derde liedje de Wii song (Spacemusic101, 2018) gebruikt. Er is voor dit liedje gekozen omdat dit komisch is en het zal een extra dimensie geven als mensen het herkennen.

Het prototype is te bekijken via de volgende link: <https://youtu.be/KWFX3Vuo-4w>.

Testen prototype 1

Kleuters

Het testen van het eerste prototype heeft plaatsgevonden op basisschool de Bron en GBS de Reflector in Hengelo in de combiklas van groep één en twee. De bedoeling was om per keer twee kleuters te observeren en bevragen over de animatie. Dit werkt lastig wanneer iedereen mag spelen, dan komen er andere kinderen bij kijken en raken ze afgeleid. De reden voor het testen in tweetallen was zodat ze zich niet bekeken/beoordeeld zouden voelen dan wanneer ze alleen zouden zijn. Meer kinderen tegelijkertijd is niet wenselijk vanwege de chaos die dan ontstaat. Ook worden de kinderen zo minder beïnvloed door elkaar, dat ze elkaar niet gaan napraten. De video is afgespeeld op een iPad omdat 63% van de kinderen onder de zes hier gebruik van maken (Nederlands Jeugdinstituut, 2021). In het begin is aangegeven dat het trappenhuis was meegenomen en dat hier een video voor is gemaakt en gevraagd of ze deze wilden kijken. Er is een lijst gemaakt met punten waar opgelet moesten worden tijdens het observeren en vragen stellen naderhand. Er is gelet op wanneer de kinderen afgeleid raken, wat ze zeggen, waar ze om lachen, wanneer ze de video pauzeren en vooruit-en terugspoelen en waar ze vastlopen met bouwen. Daarna is ze gevraagd wat ze vonden van de video, wat ze leuk en niet leuk vonden, hoe het tempo was en wat ze niet begrepen.

Ouders

Voor ouders is een online vragenlijst gemaakt. Ze kregen eerst het prototype te zien en daarna werden er vragen over gesteld. Er werd ze gevraagd wat ze wel en niet aanspreekt aan de animatie, of ze het geschikt vinden voor hun kind en wat ze er zelf aan zouden veranderen. De vragenlijst is verspreid via het Instagram account van Lovelties.

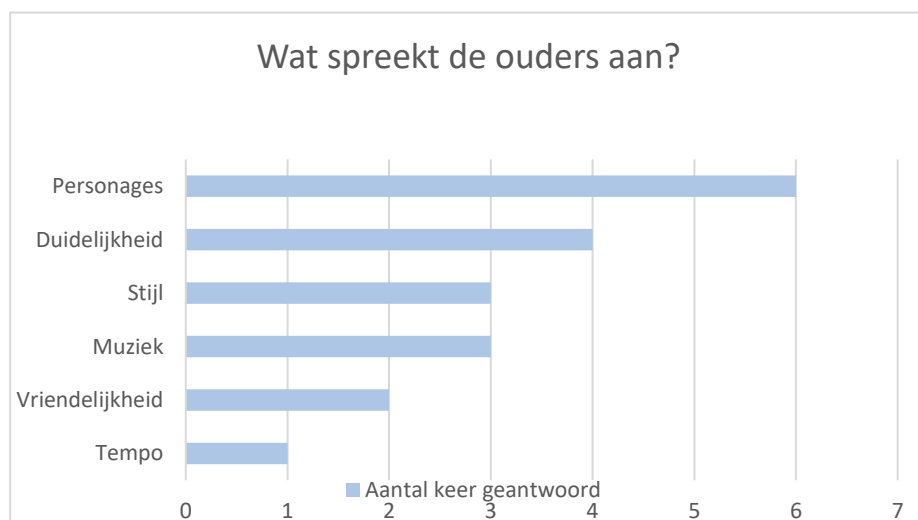
Resultaten prototype 1

Prototype 1 Kleuters

De reacties van de kinderen op de animatie liepen uiteen. Sommige kinderen keken een paar seconden en gingen daarna aan de slag met het bouwen van het huis en keken niet meer om naar de video. Er waren ook kinderen die per onderdeel de animatie op pauze zetten. Ook waren er kinderen die alleen de video keken en deze telkens opnieuw wilden bekijken en niet bouwden. Kinderen die gefocust waren op het bouwen leken niet te letten op de dieren in de animatie, alleen op hoe het huis gebouwd moest worden. De kinderen lachten daar waar de dieren verschijnen in de animatie. Vooral bij de beer die aan ballet doet, de vogels op zolder op het einde en muis die zwaait wanneer het dak frame naar beneden komt. Ook werd er gelachen om het Wii liedje. Het was bij iedereen onduidelijk hoe de daken precies geplaatst moesten worden. De kinderen letten niet op de inkepingen waar de hekjes moeten. Het leek ze ook niet op te vallen of uit te maken dat deze niet perfect paste. Ze waren verward dat de laatste vloer (van de zolder) niet werkte zoals de vloeren ervoor. Voor het plaatsen van de trappen hadden de kinderen aan één voorbeeld genoeg en soms wisten ze het uit zichzelf. Wanneer de afbeelding van het trappenhuis in zijn geheel in beeld komt in het begin, halen kinderen hier al hints uit over hoe het opgebouwd moet worden. Het viel op de motoriek die nodig is voor het op pauze zetten en vooruit- en achteruitspoelen van de video onhandig gaat. Er moet meer dan drie keer geklikt worden op de pauze knop voordat dit lukt, maar ondertussen is de video dan al verder waardoor ze weer terug moeten spoelen. Het pakken van de slider lukt ook vaker niet dan wel. Meestal sleepten ze de video in plaats van de tijdbalk. De kinderen vroegen naar de poppetjes, of die er ook bij zaten. Ze dachten dat net zoals het trappenhuis in de animatie er echt was, dat dat ook zo met de dieren zou zijn. Tijdens het testen viel op dat de muziek de aandacht trekt van de kinderen. Ook wanneer ze in de buurt aan het spelen zijn met wat anders, gaan ze even kijken als ze muziek horen bij de video. Dit blijkt ook uit de vraag wat ze leuk vinden aan de video, ze antwoordden vaak met de muziek. Voor de testresultaten per school zie Bijlage 10 en 11.

Prototype 1 Ouders

Twaalf ouders hebben de online vragenlijst ingevuld. Op de vraag of de ouders de video geschikt vinden voor hun kind antwoordden negen ouders met “ja” en twee ouders met “nee.” De reden dat de ouders het niet geschikt vinden was dat de video te traag was en te lang duurde. Daarnaast geven drie ouders aan dat zij liever meer en/of lichtere kleuren zouden zien. Eén ouder gaf aan meer informatie te willen over waar je het huis kunt kopen en wat het precies is.



30. Grafiek resultaten vraag 1.



31. Grafiek resultaten vraag 2.

Conclusie testresultaten prototype 1

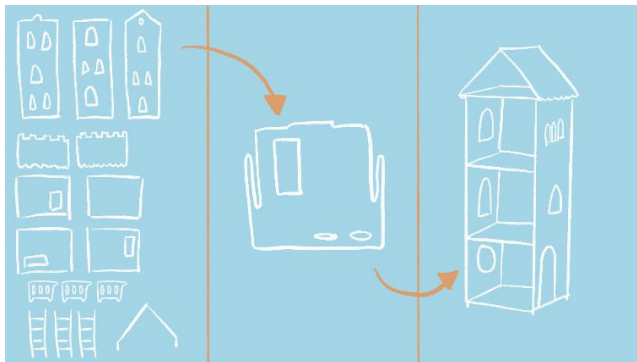
Op basis van de testresultaten van het eerste prototype zijn de volgende conclusies getrokken. Hoe de daken gebouwd moeten worden moet duidelijker in beeld, evenals het verschil van de zoldervloer tegenover de andere vloeren. Eventueel de inkepingen van de vloer duidelijk maken, daar waar de hekjes horen, hoewel kinderen zich hier niet aan storen. Niet elke trap hoeft uitgelegd te worden, aan één hebben kinderen genoeg. Het is niet wenselijk dat de video op pauze gezet moet worden. Om de video te gebruiken zonder op pauze te zetten gaat het te snel. De kleur, wat ouders het vaakst noemden bij wat hun niet aansprak, zal verholpen worden door de animatie te renderen in Cycles in plaats van Eevee. Er zullen meer geluidseffecten bij de onderdelen en de personages worden toegevoegd.

Vanwege de onderstaande redenen is ervoor gekozen om het prototype aan te passen en in te delen in twee. Het eerste deel wordt de handleiding, die nu sneller en duidelijker in beeld komt. Daarna komen de dieren in beeld.

- Sommige kinderen hebben niet het geduld om de video af te kijken.
- Kinderen lezen al veel af aan het plaatje alleen.
- Op pauze zetten en vooruit- en achteruitspoelen is onhandig.
- Er zit verschil in hoe kinderen de video bekijken.
- Ouders vinden de video te lang.

Prototype 2

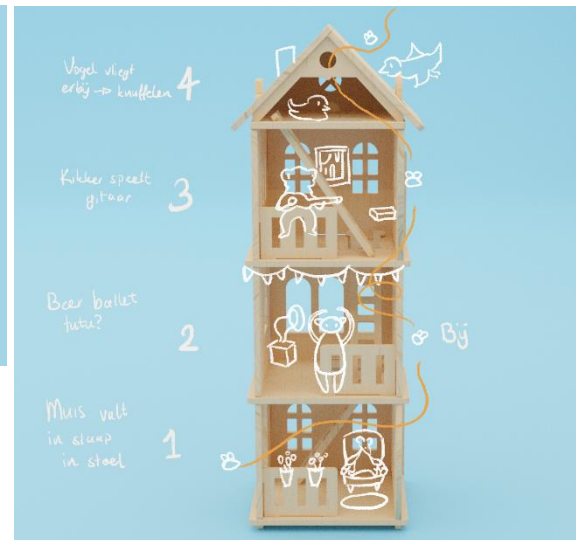
Omdat het bouwen en het deel met de dieren van de animatie los van elkaar komt, zijn hiervoor storyboards gemaakt:



32. Storyboard bouwen.

De onderdelen van het trappenhuis worden nu overzichtelijk in beeld gebracht (figuur 30). Dezelfde dieren zijn gebruikt, de bij is er toegevoegd. De bij is gebruikt als leidraad, de camera “volgt” de verdiepingen waar de bij langs vliegt. In plaats van

dat er bij elk onderdeel iets gebeurt in prototype 1, is dit nu aangepast naar elke verdieping nadat het huis opgebouwd is. Er zijn meer geluidseffecten toegepast. Deze komen van de website freesound (Freesound, z.d.). Het klassieke lied is veranderd (Grieg, 2016), deze past beter bij de rest van de liedjes omdat er bij deze ook meerdere instrumenten klinken en niet alleen piano. Het Doo Wop lied en Wii lied zijn eruit gehaald. Er moesten liedjes uitgehaald worden omdat er geen ruimte meer voor was en deze twee vielen het meest uit de toon. Het intro lied (Punks, 2015) en eind lied (Sound, 2015) zijn behouden. Bij het intro is de kleur van de ondergrond veranderd zodat deze niet meer lijkt op de kleur van de muis. Het tweede prototype is gerenderd met Cycles.



33. Storyboard dieren.



34. Prototype 1 intro.



35. Prototype 2 intro.

Met deze link is het tweede prototype te bekijken: <https://youtu.be/avrX4tVzoY8>.

Conclusie

Voor dit onderzoek is er gekeken naar hoe een animatie voor de sociale media en website van Lovelties kan worden ingevuld en vormgegeven op een manier die aan sluit bij kleuters en aantrekkelijk is voor ouders waardoor er naamsbekendheid wordt gecreëerd voor Lovelties.

Tijdens het onderzoek kwam naar voren dat kleuters graag bouwen met het speelgoed van Lovelties en dat er verschil zit in hoe vaardig een kind is in het bouwen. Kleuters kijken graag naar video's die muziek, herkenbare onderdelen en humor bevatten, educatief zijn, een rustig tempo hebben en over speelgoed gaan. Ouders van kleuters hebben graag dat de video's die hun kleuter kijkt educatief zijn, tot spel inspireert, aanzet tot interactie en muziek bevatten. Ouders vinden het prettig als de video verteld wordt in verhaalvorm en herkenbare onderdelen bevat. Herhaling, agressiviteit en schreeuwen zijn afhakers. De sociale platformen Facebook, Instagram en YouTube worden het meest gebruikt door de ouder. TikTok is het hardst groeiende platform. Naast de website kan de animatie op deze platformen geplaatst worden. De software Blender leent zich voor het maken van een animatie gecombineerd in 2D en 3D.

Op basis van deze bevindingen is een geanimeerde handleiding als animatie voor Lovelties een goede invulling voor kleuters en hun ouders. Het is een educatieve animatie die humor, muziek en speelgoed bevat. Ook vraagt het actie van het kind en nodigt het uit tot spelen. Hierdoor sluit de animatie aan bij de meeste punten van hoe kleuters spelen met het speelgoed en wat ouders graag zien in de video's die hun kleuter kijkt.

Discussie

Onderzoeksdoelen

Er is voldaan aan de onderzoeksdoelen. De animatie sluit aan bij de doelgroep, is aantrekkelijk voor ouders, is aan te passen per sociale media platform en is onderscheidend van de concurrentie. De mogelijke bedreiging uit de sterkte-zwakte analyse, dat het verhaal in de animatie het opnieuw bekijken ervan in de weg zit, is verholpen. Dit is gedaan door met de tweede iteratie het verhaal en de handleiding van elkaar te scheiden in de video. Ook de zwaktes die het concept heeft zijn geminimaliseerd. Dat het niet logisch zou zijn dat de onderdelen uit de lucht komen vliegen maakt voor kleuters zoals gedacht inderdaad niet uit.

Testen

Bij het testen van het speelgoed op de basisscholen dachten de kinderen van GBS de Reflector eerst dat het speelgoed niet uit elkaar gehaald mocht worden. Na toestemming deden ze dit wel en ze gingen er zelf mee bouwen. De kinderen van de Bron deden dit niet. Mogelijk dachten ook zij dat het niet uit elkaar gehaald mocht worden, maar hebben ze dit niet aangegeven. De vragenlijst voor ouders die gebruikt is bij het beantwoorden van deelvraag 3 is online afgenomen. Omdat deze lijst open vragen bevat en het vragen zijn naar meningen had het mogelijk voor duidelijkere resultaten gezorgd wanneer er in gesprek was gegaan met de participanten zodat er kon worden doorgevraagd. De animatie is getest op dezelfde scholen als waar ook het speelgoed is getest voor deelvraag 1. Het is interessant om de animatie ook te testen bij kinderen die het speelgoed niet kennen. Mogelijk had dit voor andere resultaten gezorgd.

Keuzes

Keuzes die tijdens het maken van het prototype zijn gemaakt zijn subjectief. Zo zijn er verschillende iteraties gedaan met de kleur van de achtergrond en de personages waardoor er een overwogen keuze gemaakt kon worden, maar deze blijven subjectief.

Aanbevelingen

Kosten

De gemiddelde kosten per uur van een freelance animator zijn € 47,6 (Hoofdkraan, z.d.). Deze website komt bij meerdere bronnen voor in lijsten waar freelancers zich kunnen aanbieden (Verberne, 2019) (Van Gool, 2014) (Ham, 2019).

Er wordt geschat dat een animatie per product gemiddeld een week kost: 40 uur x € 47,6 = € 1904. Dit hangt af van de hoeveelheid onderdelen binnen het product. Het zou schelen als in elke animatie dezelfde personages voorkomen. Dan hoeven deze niet opnieuw ontworpen te worden en kan er eventueel animatie hergebruikt worden.

Door de personages weg te laten uit de animatie en alleen de onderdelen te animeren wordt het geheel goedkoper. Als de onderdelen daarbij niet gemodelleerd hoeven te worden, zal het geschat een dag kosten om één animatie te maken. Dit kost dan 8 uur x € 47,6 = € 380,8.

Bewerkingen voor verschillende platformen

Het is aan te bevelen dat de animatie per sociale media platform geëdit wordt. De animatie duurt bijna twee minuten. Per platform zijn er ideale lengtes voor een video en dit is soms korter dan twee minuten. Per platform zal de animatie aangepast moeten worden aan de ideale videolengte.

Testen tweede prototype

Er zal getest moeten worden of het tweede prototype daadwerkelijk meer aansluit. Dezelfde testen als voor het eerste prototype kunnen gebruikt worden. Daarnaast moet er worden gekeken of de twee delen (het bouwen en de personages) aparte video's moeten worden of dat het werkt dat het na elkaar afgespeeld wordt. Het is aan te bevelen deze testen op dezelfde basisscholen als bij het eerste prototype af te nemen. Zo kan er aan de kinderen worden gevraagd welke ze leuker vinden.

Reflectie

Deze reflectie is geschreven aan de hand van de twaalf competenties van Creative Media and Game Technologies.

Technical research and analysis: sufficient

Tijdens mijn derdejaars stage heb ik geleerd om met Blender te werken. Hierdoor wist ik alleen wat ik moest doen, maar niet waarom het op die manier werkte. Dat heb ik tijdens mijn vijfde deelvraag geleerd waarin ik bijvoorbeeld heb geleerd welke renderinstellingen het beste zijn voor een bepaald doel en waarom. Ook heb ik over de Grease Pencil tool geleerd, een onderdeel van Blender waar ik niet kende. Hoewel ik deze tool uiteindelijk niet gebruikt heb voor het prototype vind ik het een nuttige tool om kennis van te hebben gezien ik animaties maak. Ik heb meerdere onderwerpen behandeld: modelleren, UV maps, topologie, werken met lagen en renderen. Ik heb geleerd welke mogelijkheden er zijn om 2D met 3D te combineren. Ik vind dit van toegevoegde waarde voor mijn vaardigheden.

Designing and prototyping: good

Tijdens het onderzoek zijn er twee prototypes gemaakt. Dit is meer dan ik had gedacht dat mogelijk was. Ik had ook verwacht dat het eerste prototype meer een geanimeerd storyboard zou zijn dan een daadwerkelijke animatie. Het testen van het prototype was zeer nuttig waardoor het meteen duidelijk was wat er moest gebeuren bij de iteratie. Tijdens het ontwerpen van de animatie zijn de resultaten van de deelvragen in acht genomen. Bij bijna elke keus in de animatie is er gedacht vanuit de kleuters en hun ouders.

Testing and rolling out: good

Het testen van het eerste prototype op de basisscholen was nuttig. Hieruit kwamen veel punten die ik kon aanpassen bij de tweede iteratie. Het testen had nog meer waarde kunnen hebben door het op een school te testen waar ze het speelgoed van Lovelties nog niet kenden. Het is erg moeilijk om toestemming te krijgen om te testen op een basisschool en het was niet mogelijk om andere scholen op korte termijn te vinden. Desondanks waren de resultaten behulpzaam. De resultaten bij de ouders waren minder duidelijk. De dingen die ze aangaven voor verandering zouden bij de iteratie sowieso al aangepast worden. Het zou waarschijnlijk duidelijkere resultaten hebben opgeleverd als ik direct in gesprek had kunnen gaan met de ouders. Toch zijn er wel antwoorden verzameld die meegenomen konden worden. Het testen had genoeg resultaten opgeleverd om een tweede iteratie te maken.

Investigating and analysing: good

Ik heb verschillende onderzoeksmethodes gebruikt. Voor de deelvragen heb ik zowel desk als field research gedaan. Ook heb ik via meerdere manieren antwoord gezocht op een vraag. Zo heb ik naast de kinderen te vragen wat voor video's ze kijken, dit ook alvast gevraagd in de online vragenlijst aan ouders. Ik heb testen op de basisschool aangepast nadat ze in de praktijk niet bleken te werken, om zo beter te kunnen testen bij de volgende school. De bronnen die ik heb gebruikt zijn betrouwbaar. Als ik daaraan twijfelde heb ik meerdere bronnen gezocht die dezelfde informatie gaven om zo toch tot gevalideerde informatie te komen.

Conceptualizing: sufficient

Ik heb verschillende concepten bedacht tijdens de ideation fase. Op de dagen naar de fabriek heb ik tijdens gesprekken ook met Lucas gebrainstormd over mogelijke concepten. Het idee dat gekozen is heb ik ook gerealiseerd.

Designing: good

Het eerste prototype was een product goed genoeg om te testen. Hierop is een iteratie gemaakt, die in mijn ogen zodanig is uitgewerkt dat het een marktwaardig product is. Lovelties heeft aangegeven de animatie te willen plaatsen op hun website en sociale media. Ik vind wel dat er aan een animatie altijd iets valt te veranderen, verbeteren of te finetunen. Dus om te zeggen dat het echt helemaal klaar is vind ik lastig, maar het is meer dan alleen een prototype.

Enterprising competences: good

Ik heb geprobeerd om een waardevol product voor Lovelties te creëren. Lovelties had in het begin van de afstudeerperiode al een invulling voor de animatie bedacht. Ik heb andere ideeën onderzocht en heb de conclusie getrokken dat zij meer zouden hebben aan een andere invulling dan waarmee zij in het begin akkoord gingen. Ik heb ook een financieel beeld gemaakt voor Lovelties. Er is rekening gehouden met copyrights.

Working in a project-based way: good

Het onderzoek heb ik alleen uitgevoerd. Door met de design thinking methode te werken had ik vanaf het begin een duidelijke werkwijze. In het begin van de stageperiode ging ik wekelijks naar de fabriek in Soest. Hier kon ik de voortgang bespreken met Lucas en Wendy en gaven zij hun input erover. Met Marloes kon ik wanneer nodig online punten bespreken. Bij belangrijkere of grote updates van mijn kant heb ik meetings samen met Lucas en Marloes ingepland en deze updates gepresenteerd door middel van presentaties in PowerPoint.

Communication: sufficient

Ik vind het lastig om een verslag te schrijven en al helemaal over het maken van een animatie wat een creatief proces is. Het vertalen van hoe ik het in mijn hoofd zie naar geschreven op papier kost mij moeite. Ik denk te veel na over hoe ik iets moet opschrijven. Dit blijkt ook uit dat ik over het woordenlimiet heen zit. Ik heb in mijn ogen wel duidelijk gecommuniceerd buiten het verslag om door middel van presentaties en in schriftelijk contact naar het bedrijf en Saxion toe.

Learning ability and reflectivity: good

Ik heb Blender op nieuwe en andere manieren leren te gebruiken. Ook heb ik geleerd over de ontwikkeling en belevingswereld van kleuters wat ik erg interessant vond. Ik ben op zoek gegaan naar de kennis die ik nodig had om dit onderzoek te voltooien. Mijn interesse en kennis in speelgoed en hoe kinderen de wereld beleven had een waardevolle toevoeging voor het eindproduct. Mijn onzekerheid zorgde ervoor dat ik keuzes uitstelde, vooral met betrekking tot het prototype. Ik was soms te afhankelijk van de mening van anderen voor goedkeuring. Mijn zelfvertrouwen heeft wel een kleine boost gekregen tijdens het testen van het prototype toen ik zag dat kinderen het echt leuk vonden.

Responsibility: good

De privacy van de mensen waarmee getest is, is in acht genomen. Er zijn geen namen en andere gevoelige informatie gedeeld. Ik heb zelfstandig de nodige stappen gezet om dit onderzoek in mijn ogen succesvol af te ronden. Ik ben een verantwoordelijk persoon en houd altijd rekening met andere mensen.

Bronnen

25games. (2020a, februari 16). *How to import a SVG & work with it | Blender 2.81 | Tutorial*

[Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ctwiT8LYjVQ&list=PLQtw32dWPqKOpJxKMeKIPVOJJXh495Vhq&index=11>

25games. (2020b, april 19). *Grease Pencil #1: Basics of Interface | Blender 2.82 | Tutorial*

[Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=w3O-t_dkoBU

About the Show. (z.d.). Paw Patrol and Friends. Geraadpleegd op 31 maart 2022, van

<https://pawpatrolandfriends.com/pages/paw-patrol>

Adobe. (z.d.-a). *SVG-bestanden*. Geraadpleegd op 25 mei 2022, van

<https://www.adobe.com/nl/creativecloud/file-types/image/vector/svg-file.html>

Adobe. (z.d.-b). *What is the perfect Instagram video length?* Geraadpleegd op 14 april 2022,

van <https://www.adobe.com/creativecloud/video/hub/ideas/correct-instagram-video-length>

Aldredge, J. (2021, 23 juni). *Your guide to social media video lengths*. Vimeo. Geraadpleegd

op 14 april 2022, van <https://vimeo.com/blog/post/social-media-video-lengths/>

Blender. (z.d.). *About*. Geraadpleegd op 25 mei 2022, van <https://www.blender.org/about/>

Blender. (2017, 25 juli). *UV Mapping & Unwrapping - Blender Fundamentals* [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=V6OXSR5Ynyc>

Blender. (2019a, juli 19). *Cycles Samples - Blender 2.80 Fundamentals* [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=MoOOlf-yeSg&list=PLa1F2ddGya_-UvuAqHAksYnB0qL9yWDO6&index=27

Blender. (2019b, juli 19). *Render Settings Introduction - Blender 2.80 Fundamentals* [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zqK4m8a52U8>

Blender Secrets. (2020, 3 juli). *Daily Blender Secrets - How to control the speed of image*

sequences [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=l84oLfb0HgU>

- Broken Jukebox. (2021, 28 juni). *Bong Bong - (Copyright Free Royalty Free) Doo Wop Oldies* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ubXi5SaUx50>
- Brouwers, H. (2019). *Kiezen voor het jonge kind* (2de editie). Coutinho.
- Camarena, R. (z.d.). *Find the Perfect Instagram Video Length and Master Social Media*. Place it. Geraadpleegd op 14 april 2022, van <https://blog.placeit.net/instagram-video-length/>
- Centraal Bureau voor Statistiek. (2021a, augustus 9). *Geboorte; kerncijfers* [Dataset]. Centraal Bureau voor Statistiek. <https://opendata.cbs.nl/statline/#/CBS/nl/dataset/37422ned/table>
- Centraal Bureau voor Statistiek. (2021b, oktober 15). *Internettoegang en internetactiviteiten; persoonskenmerken* [Dataset]. Centraal Bureau voor Statistiek. <https://www.cbs.nl/nl-nl/cijfers/detail/84888NED>
- Chen, J. (2020, 8 december). *Short-form vs. long-form video length best practices for social media*. Sproutsocial. Geraadpleegd op 14 april 2022, van <https://sproutsocial.com/insights/video-length-best-practices/>
- Chi, C. (2021, 12 april). *How Long Should Your Videos Be? Ideal Lengths for Facebook, Instagram, Twitter, and YouTube*. HubSpot. Geraadpleegd op 14 april 2022, van <https://blog.hubspot.com/marketing/how-long-should-videos-be-on-instagram-twitter-facebook-youtube>
- Cucu, E. (2021, 20 juli). *[Facebook Video Study] What 3,977,410 Video Posts Tell Us About Facebook Video Strategy In 2021*. Socialinsider. Geraadpleegd op 6 april 2022, van <https://www.socialinsider.io/blog/facebook-video-study/>
- Danan. (2016, 21 september). *Why Do We Need Topology in 3D Modeling*. Thilakanathan Studios. <https://thilakanathanstudios.com/2016/09/why-do-we-need-topology-in-3d-modeling/>

Denham, T. (z.d.). *What is UV Mapping & Unwrapping?* Concept art empire. Geraadpleegd op 25 mei 2022, van <https://conceptartempire.com/uv-mapping-unwrapping/#:~:text=A%20UV%20map%20is%20the,used%20in%20the%203D%20space>.

Don't Panic. (2021, 4 september). *The ideal length of video for different social media platforms*. Geraadpleegd op 14 april 2022, van <https://www.dontpaniclondon.com/the-ideal-length-of-video-for-different-social-media-platforms/>

Envato Tuts+. (2022, 30 januari). *Upbeat Funk Music Mix | Royalty Free Background Music (Copyright Free Music)* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=DjeCP5HR878&t=555s>

Facebook. (z.d.). *Informatie over videolengte en herhalingen*. Geraadpleegd op 6 april 2022, van
<https://www.facebook.com/business/help/1160942077279936?id=603833089963720>

Facebook. (2016, 20 april). *Capturing Attention in Feed: The Science Behind Effective Video Creative*. Geraadpleegd op 6 april 2022, van
<https://www.facebook.com/business/news/insights/capturing-attention-feed-video-creative>

Filosovaardig. (z.d.). *Fantasie van kinderen is belangrijk voor hun ontwikkeling*.
Filosovaardig uitgeverij. Geraadpleegd op 3 maart 2022, van
<https://filosovaardig.nl/blog/denken-over-onderwijs/fantasie-van-kinderen-belangrijk-voor-ontwikkeling/>

FreeMusic109 - No Copyright Music. (2016, 19 oktober). *(No Copyright Music) C Major Prelude by Bach* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=BbXmmNRWUag&list=PLwd1f7679ZuL1foxHMSQYyb5HBjjWkjUe&index=22>

Freesound. (z.d.). *Freesound*. Geraadpleegd op 9 juni 2022, van <https://freesound.org/>

GAKU. (2021, 28 oktober). *Blender GreasePencil Reel 2021* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=h0r7GdC5Bu0>

Grieg, [FreeMusic109 - No Copyright Music]. (2016, 19 oktober). *(No Copyright Music) Morning Mood (by Grieg) by Grieg* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=VKaGtDrl4bU&list=PLwd1f7679ZuJhbFR-O2bKBoycAu6e22xA&index=8>

Ham, T. (2019, 28 februari). *10 websites waar freelancers opdrachten kunnen vinden*. Workjuice. Geraadpleegd op 30 mei 2022, van
<https://www.workjuice.nl/marktplaatsen-freelancers/>

Hoekstra, H. (z.d.). *Social media onderzoek 2020*. Newcom. Geraadpleegd op 29 maart 2022, van <https://www.newcom.nl/social-media-2020/>

Hoofdkraan. (z.d.). *Freelancers Design & Multimedia*. Geraadpleegd op 30 mei 2022, van <https://www.hoofdkraan.nl/freelancers/design-en-multimedia/animatie>

Hughes, J. (2022, 8 maart). *How Long Should a Social Media Video Be? Tips for Every Network*. Hootsuite. Geraadpleegd op 14 april 2022, van
https://blog.hootsuite.com/how-long-should-a-social-media-video-be/#Best_Instagram_video_length_feed_posts_Stories_and_Reels

InspirationTuts 2D. (2021, 29 juli). *What is Grease Pencil and What is it Used for* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Z6j7nwAoCBI>

Jarratt, S. (2022, 8 april). *The best 3D modelling software in 2022*. Creative bloq. Geraadpleegd op 25 mei 2022, van <https://www.creativebloq.com/features/best-3d-modelling-software>

Jason Etienne. (2021, 1 december). *Import 2D Animations into Blender* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=IMOOgtGtFNw>

Jordan, J. (2021, 10 maart). *The Differences Between 2D Animation and 3D Animation*.

NarraSoft. Geraadpleegd op 25 mei 2022, van <https://narrasoft.com/the-differences-between-2d-animation-and-3d-animation/>

Justin Odisho. (2018, 5 maart). *How to Export Transparent Background Videos in Adobe After Effects CC Tutorial* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=JFLBJH2aMpU>

Kijkwijzer. (z.d.-a). *Classificaties uitgelegd*. Geraadpleegd op 28 maart 2022, van

<https://www.kijkwijzer.nl/classificaties-uitgelegd/page200.html>

Kijkwijzer. (z.d.-b). *Kijkwijzer uitgelegd*. Geraadpleegd op 28 maart 2022, van

<https://www.kijkwijzer.nl/kijkwijzer#:~:text=Programma's%20met%20de%20classificatie%20Alle,zijn%20pas%20na%20middernacht%20beschikbaar.>

Kijkwijzer. (z.d.-c). *Mediagebruik*. Geraadpleegd op 3 maart 2022, van

<https://www.kijkwijzer.nl/mediagebruik/page85.html>

Kohnstamm, R. (2009). *Kleine ontwikkelingspsychologie I* (6de editie). Bohn Stafleu van Loghum.

Lectoraat Kind, Taal en Ontwikkeling. (z.d.). *Taalontwikkeling*. Hanze. Geraadpleegd op 3 maart 2022, van <https://www.hanze.nl/nld/onderzoek/kenniscentra/hanzehogeschool-centre-of-expertise-healthy-ageing/lectoraten/lectoraten/lahc/producten/producten/kindexpert/ontwikkeling-van-kinderen/taal/taal#/5-10jaar>

#LollypopMan. (2020, 31 december). *5 ways to animate in Grease Pencil* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=E6KGopt9zY4>

Lovelties. (z.d.-a). *Boerderij*. Geraadpleegd op 26 mei 2022, van

<https://lovelties.com/product/houten-boerderij/>

Lovelties. (z.d.-b). *Burcht*. Geraadpleegd op 26 mei 2022, van

<https://lovelties.com/product/burcht/>

Lovelties. (z.d.-c). *Over ons*. Geraadpleegd op 24 mei 2022, van <https://lovelties.com/over->

[ons/](https://lovelties.com/over-ons/)

Lovelties. (z.d.-d). *Poppenhuis*. Geraadpleegd op 13 juni 2022, van

<https://lovelties.com/product/poppenhuis-herenhuis/>

Lovelties. (z.d.-e). *Station*. Geraadpleegd op 13 juni 2022, van

<https://lovelties.com/product/station/>

Lovelties. (z.d.-f). *Trappenhuis*. Geraadpleegd op 26 mei 2022, van

<https://lovelties.com/product/trappenhuis/>

Mediamonitor. (z.d.). *Online media in 2020*. Geraadpleegd op 29 maart 2022, van

<https://www.mediamonitor.nl/mediamarkten/internet/online-media-in-2020/>

medicinfo encyclopedie. (z.d.). *Levensfasen - Kleuter*. Medicinfo. Geraadpleegd op 3 maart

2022, van <https://encyclopedie.medicinfo.nl/levensfasen-kleuter/>

Menselijk Lichaam. (2017, 3 maart). *Concentratie*. Geraadpleegd op 3 maart 2022, van

<https://www.menselijklichaam.nl/psychologie/concentratie/>

Nederlands Jeugdinstituut. (z.d.). *Mediagebruik 3–5 jarigen*. Geraadpleegd op 6 april 2022,

van [https://www.nji.nl/mediaopvoeding/toolbox/mediagebruik-3-5-](https://www.nji.nl/mediaopvoeding/toolbox/mediagebruik-3-5-jarigen#mediagebruik-kenmerkend-voor-kinderen-van-3-tot-en-met-5-jaar)

[jarigen#mediagebruik-kenmerkend-voor-kinderen-van-3-tot-en-met-5-jaar](https://www.nji.nl/mediaopvoeding/toolbox/mediagebruik-3-5-jarigen#mediagebruik-kenmerkend-voor-kinderen-van-3-tot-en-met-5-jaar)

Nederlands Jeugdinstituut. (2021, 25 november). *Cijfers over mediagebruik*. Geraadpleegd op

3 maart 2022, van

<https://www.nji.nl/cijfers/mediagebruik#:~:text=Mediagebruik%20onder%20kinderen%20van%20,ook%20gebruik%20van%20de%20smartphone>

- Newcom Research & Consultancy B.V., Hoekstra, H., Jonkers, T., & Van der Veer, N. (2022, januari). *Nationale Social Media Onderzoek 2022*. Newcom Research & Consultancy B.V. <https://newcom.nl>
- Opvoedinformatie Nederland. (2020, 24 maart). *Taalontwikkeling*. Opvoeden. Geraadpleegd op 3 maart 2022, van <https://www.opvoeden.nl/taalontwikkeling-50/#:~:text=Als%20je%20kind%20vier%20jaar,uitspraak%20al%20bijna%20helemaal%20goed.&text=Bij%20een%20normale%20taalontwikkeling%20gaat,steeds%20meer%20langere%20zinnen%20maken>
- Ortiz, R. (z.d.). *What is 3D rendering — a guide to 3D visualization*. Chaos. Geraadpleegd op 26 mei 2022, van <https://www.chaos.com/blog/what-is-3d-rendering-guide-to-3d-visualization>
- O’Sullivan, F. (2022, 23 januari). *CPU vs. GPU: What’s the Difference?* How-to geek. Geraadpleegd op 30 mei 2022, van <https://www.howtogeek.com/774789/cpu-vs-gpu-whats-the-difference/>
- Peters, B. (2018, 8 november). *We Analyzed 15,000 Instagram Stories from 200 of the World’s Top Brands (New Stories Research)*. Buffer. Geraadpleegd op 14 april 2022, van <https://buffer.com/resources/instagram-stories-research/#1>
- Pickavance, M. (2022, 11 mei). *Best 3D modelling and rendering software of 2022: Free and paid, for Windows, Mac, Linux, and online*. Techradar. Geraadpleegd op 25 mei 2022, van <https://www.techradar.com/best/best-3d-modelling-software>
- Punks, J. [Uncopy4you]. (2015, 15 mei). *Top Uncopyrighted Comedy Songs (for Vlogs/Commentary/Projects)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3R6Mg-S23Jk>
- Ralphs, A. (2022, 21 januari). 22. *Small World Play*. One hundred toys. Geraadpleegd op 3 maart 2022, van <https://www.onehundredtoys.com/blogs/the-100/small-world-play>

Rendering in Blender: Close-up of Workbench, Cycles and Eevee. (2020, 31 mei). Render pool. Geraadpleegd op 30 mei 2022, van <https://renderpool.net/blog/rendering-in-blender/>

RSEhlers. (2021, 1 maart). *Reference images in Blender renderen* [Forumpost].

Blenderartists. <https://blenderartists.org/t/is-there-a-way-to-render-reference-images-or-to-disable-their-outlines-in-the-viewport/1292602>

Slick, J. (2020, 2 december). *The Definition of Topology and Its Purpose in 3D Animation*.

Lifewire. Geraadpleegd op 25 mei 2022, van <https://www.lifewire.com/topology-in-3d-animation-2181>

Smeaf Sculpts. (2021, 27 november). *Blender 3.0 Natural Wood Material In Under 2 Mins!*

[Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Egd_BNAT3l8

Sound, B. [Uncopy4you]. (2015, 15 mei). *Top Uncopyrighted Comedy Songs (for*

Vlogs/Commentary/Projects) [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=3R6Mg-S23Jk>

Spacemusic101. (2018, 21 juli). *Wii Music - No Copyright* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Rhb4mQwTFtI>

Steven Scott. (2020, 1 februari). *Blender 2.8 Tutorial: View Layers and Render Layers as separate images* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=LPneC8b6gnU>

Van Bakel, H. (2012). *Van klein tot groot*. Garant.

[https://books.google.nl/books?hl=nl&lr=&id=yyUc2R4mJ-](https://books.google.nl/books?hl=nl&lr=&id=yyUc2R4mJ-gC&oi=fnd&pg=PA69&dq=soorten+spel+van+kleuters&ots=VvWov97ni3&sig=Cnx9IIBDRl3WtS_VwwG6Ewkapss&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

[gC&oi=fnd&pg=PA69&dq=soorten+spel+van+kleuters&ots=VvWov97ni3&sig=Cnx9IIBDRl3WtS_VwwG6Ewkapss&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.nl/books?hl=nl&lr=&id=yyUc2R4mJ-gC&oi=fnd&pg=PA69&dq=soorten+spel+van+kleuters&ots=VvWov97ni3&sig=Cnx9IIBDRl3WtS_VwwG6Ewkapss&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

- Van der Walt, L. (2021, 12 mei). *What are Meshes in 3D Modeling?* wedesignvirtual. Geraadpleegd op 25 mei 2022, van <http://wedesignvirtual.com/what-are-meshes-in-3d-modeling/>
- Van Gool, L. (2014, 17 maart). *Top 15 marktplaatsen voor freelancers*. Nu. Geraadpleegd op 30 mei 2022, van <https://www.nu.nl/zzp/3727311/top-15-marktplaatsen-freelancers.html>
- Verberne, J. (2019, 24 november). *De 15 beste freelance opdrachten websites voor goedbetaald zzp werk*. Zzp daily. Geraadpleegd op 30 mei 2022, van <https://zzpdaily.nl/freelance-opdrachten/>
- West, C. (2021, 30 juni). *Social media stories: Your guide to all social media story platforms*. Sprout social. Geraadpleegd op 26 mei 2022, van <https://sproutsocial.com/insights/social-media-stories/>
- xxivips. (2017, 6 december). *Nothing better than christmas chocolates to explain #UVmapping to your kids #CGI #3D #material #texture* [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/xxivips/status/938366852039888896>

Bijlagen

Bijlage 1: Vragenlijst speelgoed

Vragenlijst speelgoed

Datum:

1. Welk speelgoed van wat ik heb meegenomen vind je het leukst?
2. Wat is het volgens jou?
3. Waarom vind je die het leukst?
4. Wat gebeurt daar?
5. Als je zelf iets mocht bedenken om mee te spelen, wat zou je dan willen? Hoe ziet dat eruit?
6. Wat zou daar gebeuren?

Bijlage 2: Vragenlijst video's

Vragenlijst video's

Datum:

1. Kijk je wel eens televisie? (zo nee, waarom)
2. Wat kijk je?
3. Waarom vind je dat leuk?
4. Kijk je wel eens YouTube? (zo nee, waarom)
5. Wat kijk je?
6. Waarom vind je dat leuk?

Bijlage 3: Observatie formulier

Observatieformulier

Datum:

Met welk speelgoed wordt er gespeeld?
Met welke materialen worden er gespeeld?
Hoe wordt er met het huis gespeeld? (deuren, trappen, kamers, etc.)
Wat spelen ze? (fantasie of realiteit)
Wordt er iets gezegd? Zo ja, wat?

Bijlage 4: Observatie formulier aangepast

Observatieformulier

Datum:

Klas:

Met welk speelgoed wordt er gespeeld?
Met welke materialen worden er gespeeld?
Hoe wordt er met het huis gespeeld? (deuren, trappen, kamers, etc.)
Wat spelen ze? (fantasie of realiteit)
Wordt er iets gezegd? Zo ja, wat?
Kijk je wel eens televisie of YouTube? Wat kijk je dan?
Welk speelgoed van wat ik heb meegenomen vind je het leukst?
Waarom vind je die het leukst?
Als je zelf iets mocht bedenken om mee te spelen, wat zou je dan willen? Hoe ziet dat eruit?

Bijlage 5: Bevindingen observatie school de Bron

Observatieformulier de Bron groep 1 en 2

Datum: 25 maart 2022

Met welk speelgoed wordt er gespeeld?
Circus wordt niet mee gespeeld, boerderij een beetje, raket en huis en kasteel het meest.
Met welke materialen worden er gespeeld?
Heel erg veel met ladders gespeeld, worden constant gebruikt. Schleich en playmobil poppetjes, van lovelties niet.
Hoe wordt er met het huis gespeeld? (deuren, trappen, kamers, etc.)
Hekjes om dieren plaatsen. Ze spelen met de poppetjes op ladders en trappen. Daken worden eraf gehaald, zodat ze er beter bij kunnen met spelen (trappenhuis). Giraf en olifant in de boerderij. Playmobil hoofd door raampje trappenhuis. Circus uit en in elkaar. Poppen omgooien van de torens. Treden uit de raket halen. Hoog in de gebouwen spelen, op daken en dan vallen. Deuren open en dicht. Hekjes van de boerderij proberen in elkaar te zetten, doen dit anders dan hoe ze bedoeld zijn. Meisje vraagt zich af: hoe werken die hekjes?
Wat spelen ze? (fantasie of realiteit)
Door de gangen van het kasteel en op torens. Vader en moedertje en ik ben ridder. (trappenhuis).

Slechte stiefmoeder wil alle kinderen weggagen uit het kasteel zodat die van haar wordt. (kasteel) Raket opstarten en laten vliegen. Olifant op het dak. Paard wacht op ridder in huis.
Wordt er iets gezegd? Zo ja, wat?
De slechteriken komen! Ik wou in dat hoge huis wonen, niet de raket. La la la. Ik ga naar binnen. Papa kom snel. Het wordt nacht. Brrrt brrrt. Dierengeluiden. Hallo paard. We zitten in de ruimte. Sner er wordt aangevallen. Dat paard staat daar. Klim klim klim klim. Dit is een geheime doorgang. Hoe kunnen we hier omhoog?(geen trapje te vinden). Ze overleggen hoe ze gaan spelen. Kinderen die langslopen van hogere klassen: wow. Raket!
Overige observatie
Trappenhuis uit elkaar gehaald, lukt ze niet om in elkaar te zetten, verliezen daardoor interesse en gaan met blokken spelen. Meisjes spelen veel met het kasteel. Kasteel en trappenhuis worden meteen opgetild en naar de bouwhoek verplaatst. Hier staat ook ander speelgoed.

Notities:

Als ik kinderen vraag wat ze spelen, of die doet, geven ze niet veel input. "Wat doet die daar?" "Kijken." "Kijken waar naar?" "Naar het kasteel."

Eerst heel erg veel kinderen tegelijkertijd. Goed om te observeren hoe ze met speelgoed spelen, niet voor vragen stellen. Daarna in groepjes van ongeveer 4. Vragen stellen is lastig. Telkens onderbroken of ze worden afgeleid.

Ik heb het in elkaar gebouwd omdat het ging over hoe kinderen ermee spelen en wat ze erbij bedenken, om als leidraad te dienen voor de animatie. Hoe goed ze het volgens de handleiding kunnen bouwen is dat niet.

Ik had verwacht meer te kunnen achterhalen wat kinderen precies spelen. Maar het lijkt alsof ze het soms zelf ook niet weten. Gewoon met poppetjes op trappen lopen.

Vragenlijst video's: werkt niet echt. Kunnen wel programma's opnoemen, en netflix en youtube. Maar ze beantwoorden niet de vraag waarom ze iets leuk vinden. "Gewoon". Of ze antwoorden niet. Of omdat ze het elke vrijdag kijken (flip van moffel en piertje)

Ze kijken netflix en youtube. Pieter konijn, spongebob, thomas en rutger, autofilmpjes, slijmfilmpjes, gabby, pomperton, dingen in elkaar maken.

Vragenlijst speelgoed: als ze zelf iets mochten bedenken, kan van alles zijn, wat voor speelgoed wil je dan: elfen en paarden, schrijven in een boek, speelgoedgereedschap voor huis en figuurtjes maken, samen in een boom springen met legopoppetje, speelgoedpaard dat zelf kan lopen en kan vliegen. Al deze huizen. Speelgoed dier, gaat huppelen naar huis. Paardenhuis. Speelgoedwinkelcentrum waar je automatisch kunt kopen.

Een kind uit groep 6: huis heel erg mooi, met het dak en raampjes in het punt van het dak.

Kasteel zien we niet zo vaak, dus die is het mooist.

Huis is mooi want is hoog.

Vraag aan jongen: "Wat gebeurt er in circus?" "Mensen doen kunstjes."

Bijlage 6: Bevindingen observatie school GBS de Reflector

Observatieformulier

Datum: 4 april 2022

Klas: 1 en 2 De Reflector GBS

Met welk speelgoed wordt er gespeeld?
Groep drie: Raket Voornamelijk trappenhuis Tweede groep: Geen circus. Vooral boerderij en trappenhuis. Raket ook (wordt vliegtuig genoemd) Groep een: Raket, trappenhuis en kasteel. Circus en boerderij niet. Later gaat een jongen bouwen met de hekjes van de boerderij
Met welke materialen worden er gespeeld?
Groep drie: Ladders Daken Kleine raket in huis Balkonhekjes plaatsen Voornamelijk schleich dieren Groep een: Kleine raket Schleich en Lovelties poppetjes 1 jongen met alleen schleich dieren (geen huizen)
Hoe wordt er met het huis gespeeld? (deuren, trappen, kamers, etc.)
Groep drie: Met schleich dieren in huis Poppetjes op ladders/trappen zetten

Poort kasteel open en dicht

Draaideur raket

Ladders op kasteel plaatsen

Groep twee:

Giraf schleich

Ladders

Op trappen lopen

Deuren dicht

Dingen op daken

Daken eraf halen

Groep een:

Paard op trap

Poppen in huizen plaatsen

Poppetjes vallen

Hekjes in kasteel plaatsen

Raket vliegen

Poppetje van dak laten vallen

Wat spelen ze? (fantasie of realiteit)

Groep drie:

Een dier heeft zich verstopt in het kasteel.

Pop door de twee boven elkaar staande gaten laten vallen (meerdere keren)

Paard en fee

Raket bouwen. Ook trappenhuis en kasteel.

Welk poppetje kan op welk paard? (schleich bij schleich, playmobil bij playmobil)

Groep twee:

Hekjes boerderij proberen in elkaar te zetten.

Kleine raket bouwen

Vliegen met de raket

Alle paarden zoeken en in boederij zetten, dan daken er weer op (alle paarden slapen)
Toen de twee kleine raketten bezet waren, pakt kleuter een standaard van de grote raket en gebruikt die.
Voorzichtig alles draaien van de raket.
Raket gaat naar de maan, ze rennen met kleine raketten rond
Olifant beschermt het kasteel tegen piraten en boeven
Tandenfee

Groep een:
Iemand vraagt zich af: welk poppetje moet in de raket?
Bouwen.

Wordt er iets gezegd? Zo ja, wat?

Groep drie:
Ik ben spiderman!
oh daar is circus! (was nog helemaal niet aangeraakt)
Mag ik deze nog een keer maken? (over trappenhuis)
Wil je koffie?
Ik heb een boom. Ik ook.
Zullen we een kasteel bouwen?
Ze zit op het paard.
Ik ga spelen dat deze wordt geboren uit deze. (over twee paarden)

Groep twee:
Kukeleku
het is weer ochtend (als de daken van het trappenhuis gaan)
Ik ben deze piraat
Het is een mooie dag vandaag
Ik ga de daken dichtdoen
Ik ga weer naar beneden
We gaan slapen
De paarden slapen in de stal

Hoi iedereen

De flat gaat dicht

Groep een:

Mensen!

Ik kan veters strikken

Meer ladders nodig!

Die heb ik nodig!

Ik kan goed puzzelen!

Kijk je wel eens televisie of YouTube? Wat kijk je dan?

Groep drie:

Ninja's

Bing

Zoete zusjes

Poppen

Peppa pig

Groep twee:

Weet ik niet

Sinterklaasjournaal

Bing

Dierentuin

Groep een:

Zoete zusjes

Paw Patrol

Mr Bean (2x)

Minecraft

Dylan Haegens

Nintendo fortnite

Welk speelgoed van wat ik heb meegenomen vind je het leukst?
Groep drie: Lego (wijst naar playmobilpoppetje) Playmobil Trappenhuis. Raket Groep twee: Trappenhuis Boerderij Groep een: Fantasie paard van schleich
Waarom vind je die het leukst?
Groep drie: Lego: want ik heb veel lego Raket: heeft een echte trap Trappenhuis: gewoon Groep twee: Trappenhuis: is hoog Boerderij: want ik hou van paarden
Als je zelf iets mocht bedenken om mee te spelen, wat zou je dan willen? Hoe ziet dat eruit?
Groep drie: Bestuurbare raceauto, kan heel erg snel, die ik heb ik ook al Tijger, gaat kietelen op mijn hoofd Een puzzel Groep twee: Nerf

Weet ik niet

Groep een:

Lego

Weet ik niet

Mooie paardjes

Playstation en nintendo

Aantekeningen:

Ruzie over raket

Geen reactie op de vraag wat iemand doet.

In de eerste groep willen de jongens alles uit elkaar halen en dan weer opbouwen. Één meisje wil niet dat de raket uit elkaar gehaald wordt.

Sommige kinderen waren klaar met spelen en gingen dan weg, werden gewisseld voor andere kinderen.

In het begin weten ze niet of het speelgoed wel uit elkaar mag. Ze voelen zich ook bekeken door mij.

In de eerste groep zit een jongen die het saai vond het niet wilde spelen.

Een andere jongen vindt het ook saai: ik wil zelf bouwen! Hij mag het daarna uit elkaar halen en zelf opbouwen.

Kasteel achter gelaten.

Wat valt op:

Deze groep wil zelf bouwen. Lukt ze aardig. Raket is wel erg moeilijk, kleine hints gegeven. Één jongen heeft het trappenhuis drie keer opgebouwd.

Bijlage 7: Vragenlijst ouders resultaten Marloes

Vragenlijst ouders

Naam ouder: Marloes Pijfers

Leeftijd kind(eren): 4,5 jaar

1. Op wat voor platformen (denk aan televisie of YouTube) kijkt uw kind video's?

Tv nooit. Kijkt wel: YouTube, YouTube Kids, Netflix, Disney+, Zapp. Via app op tv. Via telefoon op vergrendelt kijkt hij YouTube Kids of Zapp.

2. Wat kijkt hij/zij?

Op Netflix en Disney kijkt hij films en series.

op YouTube: speelgoedvideo's, waarin andere mensen spelen met speelgoed.

op Zapp: vpro kinderprogramma's.

3. Kijkt u wel eens mee met wat uw kind kijkt? Hoe vaak? En voor hoe lang?

Kijk regelmatig mee, paar keer per week, ongeveer drie keer. Mijn spanningsboog is niet zo lang. Soms kijken we een film helemaal samen (Netflix, Disney), vooral als het de eerste keer is, zodat ik er wat bij kan uitleggen of kijken of het wel geschikt is. De ene 6 jaar leeftijdsclassificatie is de andere niet. Bij wat hij het liefst kijkt, kijk ik niet voor de lol mee, maximaal twee minuten.

4. Wat vind u zelf leuk aan dat wat uw kind kijkt? Wat maakt dat u meekijkt?

Voor Floris vind ik het leuk als er een leerzaam element in zit, hoe klein ook, hoeft niet school. Bijvoorbeeld op YouTube het kanaal Blippie, man in blauw pakje met oranje. Is in het Engels maar dat maakt niet uit. Door de herhaling leren ze snel en vinden ze fijn.

Wat ik zelf leuk vind om met hun te kijken is Disney of Netflix, waarbij er een verhaallijn in zit. Bij YouTube video's is dat er niet. Voor mij het liefst verhalen met een kop en staart.

5. Wat vind u niet leuk aan dat wat uw kind kijkt?

Dat het eindeloos is, en zonder verhaal. (hoewel soms handig is als dat even nodig is, maar heb dan liever dat hij zelf gaat spelen met speelgoed)

6. Wat maakt dat u stopt met kijken?

Mijn spanningsboog is niet zo groot. De herhaling is voor kinderen heel fijn, maar als volwassene niet.

7. Kijkt u bij sommige video's wel mee en andere niet? Bij welke wel en welke niet?

8. Waarom kijkt u bij wel mee?

9. Waarom kijkt u bij niet mee?

10. Als u iets uitzoekt voor uw kind om te kijken, waar let u dan op?

Netflix en Disney is al geaccrediteerd. Op YouTube: video's die niet te hysterisch zijn of te materialistisch (heel veel speelgoed), liever dat hij dan speelgoedmeneer kijkt, waar 1 doos wordt uitgepakt.

Wat Floris verder graag kijkt:

Op YouTube: speelgoedmeneer, autootjes speelgoed, knikkerbanen

Wat Marloes zelf het leukst vindt om mee te kijken zijn de films, bijvoorbeeld ook de shorts op Disney. Als er een verhaallijn in zit. Dat mis ik op YouTube helemaal. Encanto is heel erg leuk.

Bijlage 8: Overzicht antwoorden vragenlijst aan ouders

Wat vinden ouders van de video's die hun kleuters kijken?

3. Leeftijd van uw kind(eren):			
Answer Choices			Respons procent
			Respons totaal
1	Open vraag		100.00%
	1	19/03/2022 08:54 AM ID: 187426542	2 en 4
	2	19/03/2022 09:20 AM ID: 187427241	5 & 2
	3	19/03/2022 17:47 PM ID: 187446682	5 jaar 7 maanden
	4	19/03/2022 20:30 PM ID: 187451644	12 9 6 3
	5	19/03/2022 20:38 PM ID: 187451913	5
	6	19/03/2022 22:00 PM ID: 187453224	4 en 2
	7	20/03/2022 05:19 AM ID: 187456976	4
	8	22/03/2022 07:09 AM ID: 187604021	3 & 6
	9	22/03/2022 15:07 PM ID: 187663376	5 en 8
	10	23/03/2022 08:59 AM ID: 187718896	5
	11	23/03/2022 09:02 AM ID: 187718911	5 en 3

3. Leeftijd van uw kind(eren):

	beantwoord	11
	overgeslagen	0

4. Kijkt uw kind wel eens YouTube of YouTube Kids? Zo ja, wat kijkt hij/zij dan? (welke kanalen of wat voor soort video's zijn het?)

Answer Choices			Respons procent	Respons totaal
1	Open vraag		100.00%	11
1	19/03/2022 08:54 AM ID: 187426542	Ja. Lego bouwen. Speelgoed meneer. Blippi. Asmr speelgoed. Disney en pixar. Coco sing2 etc.		
2	19/03/2022 09:20 AM ID: 187427241	Tekenfilms over dino's, knikkerbanen, Disney channel		
3	19/03/2022 17:47 PM ID: 187446682	Ja, klokhuis hoe iets gemaakt wordt. Of jongens die dingen bouwen van karton of ducttape		
4	19/03/2022 20:30 PM ID: 187451644	Familie Vloggers Bellinga's Zoete zusjes Unboxingfilmpjes van speelgoed 🧸		
5	19/03/2022 20:38 PM ID: 187451913	Zoete zusjes		
6	19/03/2022 22:00 PM ID: 187453224	Edukids ofzoiets. Filmpjes over het leren van dieren, kleuren, soorten eten enz. Bing. Juf Roos, minidisco en naar andere liedjes. Filmpjes waar een soort renspeel bij hoort. Spring over de boom, zwem als er water komt, boks de stenen kapot enz. En filmpjes met brio of van die suffe filmpjes met gekleurde auto's of monstertrucks met de namen van de kleuren in het Engels.		
7	20/03/2022 05:19 AM ID: 187456976	Op het moment veel Sprookjesboom (pas in de Efteling geweest), ook veel Lego stop motion en 'supertruck' en wat daarvan afgeleid is		
8	22/03/2022 07:09 AM ID: 187604021	Nee		

4. Kijkt uw kind wel eens YouTube of YouTube Kids? Zo ja, wat kijkt hij/zij dan? (welke kanalen of wat voor soort video's zijn het?)

9	22/03/2022 15:07 PM ID: 187663376	Ja, YouTube. Met name roblox filmpjes	
10	23/03/2022 08:59 AM ID: 187718896	YouTube kids Paw patrol Brandweerman Sam Filmpjes hoe dingen gemaakt worden Engels talige liedjes	
11	23/03/2022 09:02 AM ID: 187718911	Paw Patrol, brandweerman Sam en K3. Ook liedjes (ook in andere talen).	
		beantwoord	11
		overgeslagen	0

5. Kijkt u wel eens mee met uw kind?

Answer Choices			Respons procent	Respons totaal
1	Open vraag		100.00%	10
1	19/03/2022 08:54 AM ID: 187426542	Ja		
2	19/03/2022 09:20 AM ID: 187427241	Ja, eigenlijk altijd, al is het op de achtergrond als ik bezig ben		
3	19/03/2022 17:47 PM ID: 187446682	Ja soms wel		
4	19/03/2022 20:30 PM ID: 187451644	Uiteraard, ben graag op de hoogte van wat ze kijken.		
5	19/03/2022 20:38 PM ID: 187451913	Ja		
6	19/03/2022 22:00 PM ID: 187453224	Ja		

5. Kijkt u wel eens mee met uw kind?

7	20/03/2022 05:19 AM ID: 187456976	Eigenlijk altijd, soms met een schuin oog	
8	22/03/2022 15:07 PM ID: 187663376	Soms	
9	23/03/2022 08:59 AM ID: 187718896	Ja	
10	23/03/2022 09:02 AM ID: 187718911	Heel soms, meestal niet.	
		beantwoord	10
		overgeslagen	1

6. Heeft u "ja" geantwoord bij vraag 5, hoe vaak en voor hoe lang kijkt u mee?

Answer Choices			Respons procent	Respons totaal
1	Open vraag		100.00%	10
1	19/03/2022 08:54 AM ID: 187426542	30%.		
2	19/03/2022 09:20 AM ID: 187427241	Altijd		
3	19/03/2022 17:47 PM ID: 187446682	Tussendoor om te kijken of de filmpjes nog geschikt zijn voor zijn leeftijd.		
4	19/03/2022 20:30 PM ID: 187451644	Wisselend. Soms een paar seconden over de schouder mee. Soms gewoon een heel filmpje samen op de bank.		
5	19/03/2022 20:38 PM ID: 187451913	Af en toe enkele minuten		

6. Heeft u "ja" geantwoord bij vraag 5, hoe vaak en voor hoe lang kijkt u mee?

6	19/03/2022 22:00 PM ID: 187453224	Ik kijk eigenlijk altijd mee. Meestal mogen ze iets kiezen tijdens het nagels knippen. Dan kijken ze max. 10 minuten.
7	20/03/2022 05:19 AM ID: 187456976	Zolang als hij komt meestal, da's vaak een uurtje
8	22/03/2022 15:07 PM ID: 187663376	2x per week een paar minuten ongeveer . Om te kijken wat ze nou precies kijken. Dat ze niet iets kijken wat niet voor de leeftijd bestemd is.
9	23/03/2022 08:59 AM ID: 187718896	Toevalligerwijs
10	23/03/2022 09:02 AM ID: 187718911	Enkele minuten.

	beantwoord	10
	overgeslagen	1

7. Heeft u "nee" geantwoord bij vraag 5, wat maakt dat u niet meekijkt?

Answer Choices		Respons procent	Respons totaal
1	Open vraag	0.00%	0
Geen antwoorden gevonden.			
		beantwoord	0
		overgeslagen	11

8. Wat vind u zelf leuk om te zien aan dat wat uw kind kijkt? Wat maakt dat u meekijkt?

Answer Choices		Respons procent	Respons totaal
1	Open vraag	100.00%	10

8. Wat vind u zelf leuk om te zien aan dat wat uw kind kijkt? Wat maakt dat u meekijkt?

1	19/03/2022 08:54 AM ID: 187426542	Het zijn best leuke films. Zien hoe hij reageert en er vragen over stellen.
2	19/03/2022 09:20 AM ID: 187427241	Controle op wat ze kijken, oudste weet hoe de afstandbediening werkt en kan zelf kiezen, dus wil wel weten wat er op staat
3	19/03/2022 17:47 PM ID: 187446682	Stukje controle en sturing in variatie
4	19/03/2022 20:30 PM ID: 187451644	Ik vind het belangrijk om te weten waar mijn kinderen naar kijken. En ook gewoon om iets samen te doen. Net zoals ik samen een boekje lees met mijn dochter die in groep 3 zit.
5	19/03/2022 20:38 PM ID: 187451913	Herkenning, nieuwe ideeën/inspiratie
6	19/03/2022 22:00 PM ID: 187453224	Ik vind het leuk als het educatief of inspirerend is. Ze reageren dan zo blij en je hoort het later ook terug in bijvoorbeeld hun spel. Ik kijk mee, omdat ik graag weet wat ze zien en ik het gezelliger vind om samen iets te kijken. Ik kan dan ook vragen beantwoorden of informatie koppelen aan dingen die ze al weten. En ook omdat ik niet alle reclames passend vind die wel eens tussendoor komen. Die kan ik dan even bedekken of doorklikken.
7	20/03/2022 05:19 AM ID: 187456976	Moah, niet super leuk ofzo. Maar het staat toch aan. Ga niet naar boven oid, zeker niet als de baby ook beneden is
8	22/03/2022 15:07 PM ID: 187663376	Zie vraag 6. Zelf vind ik t nou niet heel leuk. Af en toe willen ze me wat laten zien.
9	23/03/2022 08:59 AM ID: 187718896	Dat ze op deze manier nog best veel dingen leren. Engelse kleuren werden bijvoorbeeld binnen no time opgepikt
10	23/03/2022 09:02 AM ID: 187718911	Ben nieuwsgierig naar wat ze kijkt, beetje op de hoogte blijven

		beantwoord	10
		overgeslagen	1

9. Wat vind u zelf niet leuk aan wat uw kind kijkt? Of wat maakt dat u stopt met kijken?

Answer Choices			Respons procent	Respons totaal
1	Open vraag		100.00%	10
1	19/03/2022 08:54 AM ID: 187426542	Sommige YouTube video met schreeuwende Aziatische of oost Europese YouTubers gaan uit. Of met geweld.		
2	19/03/2022 09:20 AM ID: 187427241	Als het te spannend, raar, griezelig en/of niet geschikt voor leeftijd (ook gezien zijn broertje van 2 jaar)		
3	19/03/2022 17:47 PM ID: 187446682	Filmpjes van hoe andere gamen. En dan vooral hoe die jongens/meiden gillen schreeuwen en schelden.		
4	19/03/2022 20:30 PM ID: 187451644	Ik hou niet van al die vlogfilmpjes. Ik kijk liever een leuke kinderfilm mee.		
5	19/03/2022 22:00 PM ID: 187453224	Sommige filmpjes zijn echt saai, bijvoorbeeld die met gekleurde auto's die door zwembaden heen rijden met een kleur waarna je heel vrolijk 'yellow' hoort. Maar zij vinden ze leuk en het is maar voor even. En ze onthouden de kleuren wel. Ik stop niet met kijken, zone hooguit een beetje uit en let meer op hun reactie dan op het filmpje.		
6	20/03/2022 05:19 AM ID: 187456976	Hij kijkt de filmpjes wel 100 x, op een gegeven moment weet ik het wel. Maar ik kan het ook goed 'uitzetten' in m hoofd.		
7	22/03/2022 07:09 AM ID: 187604021	Herhaling		
8	22/03/2022 15:07 PM ID: 187663376	Met name andere taken die ik moet doen thuis 😊. Als zij tv of YouTube kijken, ben ik vaak aan het koken oid.		
9	23/03/2022 08:59 AM ID: 187718896	Als ze vaak dezelfde filmpjes kijkt.		
10	23/03/2022 09:02 AM ID: 187718911	Meestal wordt YouTube/TV functioneel ingezet. Zodat ik andere zaken kan doen. Bijv koken.		
			beantwoord	10
			overgeslagen	1

10. Als u iets uitzoekt voor uw kind om te kijken, waar let u dan op?

Answer Choices			Respons procent	Respons totaal
1	Open vraag		100.00%	11
1	19/03/2022 08:54 AM ID: 187426542	Leerzaam. Veel muziek of verandering.		
2	19/03/2022 09:20 AM ID: 187427241	Geschiktheid leeftijdsgroep		
3	19/03/2022 17:47 PM ID: 187446682	Stukje educatief maar toch leuk om naar te kijken. En vaak muziekclips		
4	19/03/2022 20:30 PM ID: 187451644	Of het past bij de leeftijd. Of er geen grof taalgebruik bij is.		
5	19/03/2022 20:38 PM ID: 187451913	Educatieve waarde en passend bij leeftijd		
6	19/03/2022 22:00 PM ID: 187453224	Educatief, echt een verhaaltje, iets om op te bewegen, iets waarvan ik weet dat het ze inspireerd tot spel of liedjes. Het moet niet eng zijn en geen geweld bevatten. Het moet een fijne sfeer neerzetten en te bevatten zijn voor ze.		
7	20/03/2022 05:19 AM ID: 187456976	Of het geschikt is voor zijn leeftijd. En dan niet persé kijken naar de indicatie die bv Netflix of Disney eraan geeft want die inschatting vind ik, voor Ivo, vaak te laag. Hij kijkt bijna altijd 6+ filmpjes		
8	22/03/2022 07:09 AM ID: 187604021	Of het er tof uitziet/ goed gemaakt is. Mijn vrouw vind geen agressie belangrijk, ik niet. Het moet niet te eng/spannend zijn ivm nachtmerries. Diversiteit, vertegenwoordiging.		
9	22/03/2022 15:07 PM ID: 187663376	Ze zoeken zelf uit. En ik check of t bij hun leeftijd past.		
10	23/03/2022 08:59 AM ID: 187718896	Dat het aansluit bij haar leeftijd		
11	23/03/2022 09:02 AM ID: 187718911	Dat het past bij de wensen		
			beantwoord	11
			overgeslagen	0

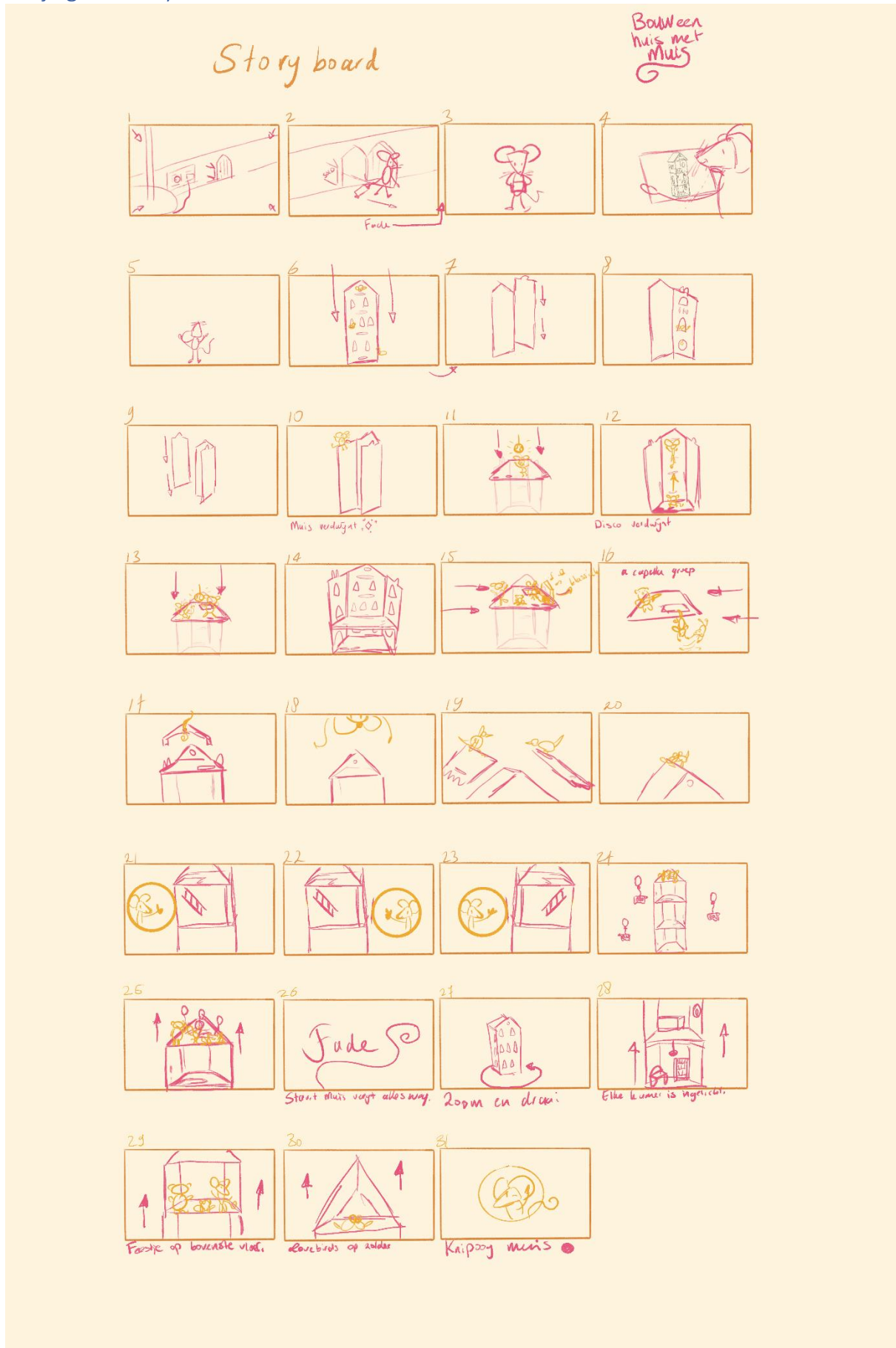
11. Kijkt uw kind wel eens televisie, netflix, disney+ of via een ander platform? Zo ja, welke?

Answer Choices			Respons procent	Respons totaal
1	Open vraag		100.00%	11
1	19/03/2022 08:54 AM ID: 187426542	Netflix. YouTube. Disney + YouTube kids. Zap		
2	19/03/2022 09:20 AM ID: 187427241	Netflix en Disney channel		
3	19/03/2022 17:47 PM ID: 187446682	Netflix en disney+		
4	19/03/2022 20:30 PM ID: 187451644	TV (weinig) Netflix Videoland		
5	19/03/2022 20:38 PM ID: 187451913	Netflix, Disney, npo start		
6	19/03/2022 22:00 PM ID: 187453224	We hebben best veel streamingdiensten, maar als ze wat kijken, kijken ze meestal Netflix.		
7	20/03/2022 05:19 AM ID: 187456976	Ja, beide		
8	22/03/2022 07:09 AM ID: 187604021	Netflix, Videoland, NPO en Disney +		
9	22/03/2022 15:07 PM ID: 187663376	Netflix		
10	23/03/2022 08:59 AM ID: 187718896	Netflix		
11	23/03/2022 09:02 AM ID: 187718911	Netflix		
			beantwoord	11
			overgeslagen	0

12. Wat kijkt hij/zij dan? (welke films, series en/of televisieprogramma's kijkt hij/zij?)

Answer Choices			Respons procent	Respons totaal
1	Open vraag		100.00%	11
1	19/03/2022 08:54 AM ID: 187426542	Paw patrol. Coco mellon. Oddbods. Draken temmer.		
2	19/03/2022 09:20 AM ID: 187427241	Booba, archibald, puffin rock, eigenlijk alles wel van netflix		
3	19/03/2022 17:47 PM ID: 187446682	Beemovie, VIVO, grizzly and the lemmings, disney films		
4	19/03/2022 20:30 PM ID: 187451644	Films voornamelijk kinder en familiefilms (paddington, Sing, etc) Serie Casper en Emma (Nina en Emma) Serie Find me in Paris (Sanne)		
5	19/03/2022 20:38 PM ID: 187451913	Casper en Emma Disney animatie Barbie Disney films		
6	19/03/2022 22:00 PM ID: 187453224	Paw Patrol		
7	20/03/2022 05:19 AM ID: 187456976	O.a. paw patrol, gigantosaurus, van alles met superhelden (maar dan wel de kind vriendelijke versie dus niet de originele Marvel), onlangs nog monsters&co en Alladin gekeken... (Dit is lang niet alles wat hij kijkt maar wel een indicatie)		
8	22/03/2022 07:09 AM ID: 187604021	Odin: Blaze, paw patrol, woezel en pip, Ponyo, Sesam straat Nova: Karma, Action pack, Nella, Gabby, my little pony, Encanto, Maar ze kijken ook alles van elkaar		
9	22/03/2022 15:07 PM ID: 187663376	Elisa kijkt Met name animatie films (Shrek oid) Fabian kijkt veel naar Pokemon, alien tv, paw patroll.		
10	23/03/2022 08:59 AM ID: 187718896	Paw patrol Brandweerman Sam Octonauten		
11	23/03/2022 09:02 AM ID: 187718911	Brandweerman Sam, Paw Patrol en Octonauten		

Bijlage 9: Storyboard



Bijlage 10: Testresultaten prototype 1 de Bron

Observatie- en vragenlijst prototype 1

19 mei 2022 Basisschool de Bron combiklas groep 1/2

Tijdens het kijken/bouwen:

Raken ze afgeleid?
Ja, ze willen meteen bouwen. Video niet afkijken. Nee, eerst de video helemaal kijken (tot wel 4x).
Praten ze?
1e vloer wordt "onderblad" genoemd. Ruzie om wie mag. "Er komt ook een beer bij." "Die wilt ie!" (als muis naar het huis op papier kijkt) "Kikker!" "1 trap, 2 trap" (bij plaatsen van trappen) "Waar zitten nou die gaten?" (over zoldervloer) "Heb je ook video's van het kasteel?" "Ik zou elke dag de video kijken als ik het huis had om te bouwen." "Zijn er ook video's van andere huizen?" "Van de raket?" "Heb je ook poppetjes meegenomen?" (nadat het huis gebouwd was) "Nu komt de kikker" "Ik zet hem wel op pauze als ie zo is." (als een onderdeel staat) "Beer gaat dansen!" "Die beer deed ballet." "Ik wil alleen maar kijken." "Vogels gaan nu dat doen." "Muisje doet m nu vastzetten." (staart dak) "Waarom doet ie dat?" (muis achter panelen) "Muissie." "Vogels!" "Wii!" Na vier keer gezien te hebben, meezingen met doo wop lied. Ze overleggen wie de video pauzeert.
Lachen ze ergens om?
Overal waar de dieren verschijnen, het hardst wanneer ze dansen. Vooral ballet. Muis met hoofd naar beneden zwaait bij dak. Om alle dansjes. Vogels op zolder.
Waar lopen ze vast met bouwen of gaat het niet goed?
De daken zijn niet duidelijk, vooral met hoe de kartels in elkaar horen. Verward dat alle vloeren gleuven hebben behalve de zolder. Ze letten niet op de inkepingen. Daken niet duidelijk.
Zetten ze de video op pauze?
Pas nadat ik aangeef dat dat kan.

Na elk onderdeel. Per onderdeel.
Spoelen ze vooruit en/of terug?
Heel vaak, maar gaat moeilijk, krijgen de slider niet te pakken.
Wat valt er verder op?
De trappen er alvast inzetten na de vloeren, niet video afwachten. Ze vragen naar de poppetjes, net zoals het huis in de video in het echt is, denken ze dat ook van de dieren. Geen geduld om verder te kijken. Hekjes ook alvast, net als trappen. 3x de trappen laten zien is niet nodig. Personages lijken ze niet te interesseren, gefocust op bouwen. Kijken naar het plaatje (scene 2) soms al genoeg voor verder bouwen. De onderdelen voor het scherm houden om te kijken of dat de juiste is. Verder bouwen zonder video. Motoriek voor het op pauze zetten of vooruit/achteruit spoelen is onhandig. Veel verschil tussen kinderen. Sara en Linden kijken het vier keer achter elkaar, gaan daarna bouwen.

Vragen naderhand:

Wat vond je leuk aan de video? (in geval van geen antwoord vraag naar: muziek, dieren)
Alles. Het bouwen. De dieren. Toen het huis af was. Opnieuw afspelen. De vogels op zolder. Muziek. Muis. Grappig. Ballet. Muziek van muis. Het huis. De dieren.
Wat vond je niet leuk aan de video? (muziek, dieren)
Vloeren, waren het saaiste.
Ging de video te snel of te langzaam of was het zo goed?
Te langzaam. Te lang. Allebei. Nee. Is goed.
Was er iets wat je niet begreep aan de video?
Het dak.

Bijlage 11: Testresultaten prototype 1 GBS de Reflector

Observatie- en vragenlijst prototype 1

24 mei 2022 Basisschool GBS Reflector combiklas groep 1/2

Tijdens het kijken/bouwen:

Raken ze afgeleid?
Nog geen paar seconden of meteen zelf bouwen. Helemaal niet naar de video kijken, alleen maar bouwen. Twee meisjes keken de video eerst helemaal af, dan pas bouwen.
Praten ze?
Die moet daar (over onderdeel tijdens video kijken). Oh dit liedje ken ik! (wii). Hoe moet dit? (daken). Dit hebben we al. Dat is het dak. Wow! (bij doo wop liedje). Ohja! (hoe de hekjes moeten). Ik ga beginnen. Aaah vogeltjes. Ik vind dat filmpje leuk.
Lachen ze ergens om?
Vogels op zolder. "Muisje" (wordt lachend gezegd). Muis bij dakframe. Wii liedje. Om muis, naar elkaar kijken en dan lachen.
Waar lopen ze vast met bouwen of gaat het niet goed?
Daken: de kartels, andersom erin. Elke groep houdt de zoldervloer als laatst over. Dak als vloer zien Vloeren onduidelijk (welke waar wordt niet opgelet, ook daken worden als vloer geprobeerd). Hekjes verkeerd om (maakt de kinderen niet uit).
Zetten ze de video op pauze?
Niet uit zichzelf, als ik het zeg. Per onderdeel.
Spoelen ze vooruit en/of terug?
Sommige wel, andere hebben er aansturing bij nodig. Telkens helemaal terug naar het begin (niet naar een bepaald stuk).
Wat valt er verder op?
Vergeten op pauze te zetten, terwijl ze dit eerst wel deden. Muziek trekt de aandacht van andere kinderen. Ze werken niet in volgorde (trappen en daken).

Ze geven niet op als iets niet lukt. Heb hints gegeven (anders duurt te lang voor het bezoek).
 Verschil in bouwen per kind (hoe soepel het gaat). Betreft vooral het in elkaar schuiven van de muren en vloeren.
 Trappen doen ze zelf, geen voorbeeld voor nodig.
 Verwarring met onderdelen van het kasteel wat ze ook op school hadden.

Vragen naderhand:

Wat vond je leuk aan de video? (in geval van geen antwoord vraag naar: muziek, dieren)
Liedjes. Muis. Muziek. Muisje.
Wat vond je niet leuk aan de video? (muziek, dieren)
Ging de video te snel of te langzaam of was het zo goed?
Allebei. Te snel. Veel te langzaam. Te snel.
Was er iets wat je niet begreep aan de video?

Bijlage 12: Testresultaten prototype 1 ouders

1. Wat spreekt u aan van de video?				
Answer Choices			Respons procent	Respons totaal
1	Open vraag		100.00%	11
1	24/05/2022 17:29 PM ID: 192028709	Leuke figuurtjes Grappige dansende figuurtjes Leuke details (bijv de staart die deel van het dak erop legt)		
2	24/05/2022 20:54 PM ID: 192041959	Vriendelijk		
3	31/05/2022 10:37 AM ID: 192411097	Dat plan van het echte huis in het begin is leuk. De muziek en bewegingen van de muis zijn ook leuk. Dat d etuis steeds komt piepen bij elk nieuw onderdeel. Het geeft de kleuters zo inderdaad een beter beeld om het zelf te gaan bouwen.		
4	31/05/2022 10:41 AM ID: 192411653	Leuke animatie figuren		
5	31/05/2022 10:59 AM ID: 192412835	De kleuren en de rust Duidelijke instructies		
6	31/05/2022 11:17 AM ID: 192414536	De vriendelijkheid		
7	31/05/2022 11:32 AM ID: 192415834	Ik vind het geheel erg leuk. De animaties (dierjes) zijn leuk en ook leuke kleuren en het is duidelijk en overzichtelijk hoe je het huis in elkaar moet zetten.		
8	31/05/2022 14:17 PM ID: 192430547	Hele duidelijke video		
9	31/05/2022 19:52 PM ID: 192457040	Het tempo is niet te snel. Leuke afwisselende muziekjes		
10	31/05/2022 21:35 PM ID: 192463289	Stijl en beweging van de figuren Simpele handelingen		
11	01/06/2022 08:44 AM ID: 192474555	Leuke en veel verschillende muziek. Mooi soepel geanimeerd. Getekende poppetjes zijn erg schattig.		
			beantwoord	11

2. Wat spreekt u niet aan van de video?

Answer Choices			Respons procent	Respons totaal
1	Open vraag		100.00%	10
1	24/05/2022 17:29 PM ID: 192028709	Beetje traag Wat vlakke kleuren		
2	24/05/2022 20:54 PM ID: 192041959	Het eerste deel hoe dat naar beneden gaat kan niet, ik werd daar erg a-relaxed van :) Ik begreep niet helemaal of het een instructie film was voor de ouder, content, of beide. Voor een instructiefilm voor de ouder was het te traag, het lijkt me erg interessant om het te kijken met het product en mn kind ok te kijken hoe die reageert!		
3	31/05/2022 10:37 AM ID: 192411097	De kleuren vind ik nog niet zo goed. Van het huis wel maar de achtergrond/muis minder.		
4	31/05/2022 10:41 AM ID: 192411653	Te lang		
5	31/05/2022 10:59 AM ID: 192412835	-		
6	31/05/2022 11:17 AM ID: 192414536	Het 2e muziekje		
7	31/05/2022 11:32 AM ID: 192415834	Ik vind dat liedje boven in het huis met 3 diertjes voor de microfoon heel hard en minder passend binnen komen. Verder kan ik niks verzinnen.		
8	31/05/2022 14:17 PM ID: 192430547	Meer tempo, maar voor kinderen is het denk ik prettig.		
9	31/05/2022 19:52 PM ID: 192457040	De kleuren van de figuurtjes vind ik erg flets, soms wat weinig contrast met het huis.		
10	31/05/2022 21:35 PM ID: 192463289	Huis op de donkerblauwe achtergrond vind ik te donker Te weinig geluid/muziek		
			beantwoord	10
			overgeslagen	2

3. Vind u de video geschikt voor uw kind? Waarom wel/niet?

Answer Choices			Respons procent	Respons totaal
1	Open vraag		100.00%	11
1	24/05/2022 17:29 PM ID: 192028709	Zeker, al is het misschien voor de wat jongere leeftijd wat hoog gegrepen.		
2	24/05/2022 20:54 PM ID: 192041959	Ja, vriendelijk vrolijk		
3	31/05/2022 10:37 AM ID: 192411097	Ja zeker leuk dat het muisje ana de slag gaat en spreekt aan om het zelf te gaan bouwen.		
4	31/05/2022 10:41 AM ID: 192411653	Iets te lang		
5	31/05/2022 10:59 AM ID: 192412835	Ja zeker wel, zie antwoord 1		
6	31/05/2022 11:17 AM ID: 192414536	Zeker. Het zal zeker de aandacht hebben van "wat gebeurt er nu"		
7	31/05/2022 11:32 AM ID: 192415834	Zeker heel duidelijk. Mijn jongens kunnen vast het huis in elkaar zetten, aan de hand van deze video.		
8	31/05/2022 14:17 PM ID: 192430547	Ja, doordat tempo zo laag is houden kinderen het bij met bouwen.		
9	31/05/2022 19:52 PM ID: 192457040	Ik denk het wel, een filmpje is vaak aantrekkelijk.		
10	31/05/2022 21:35 PM ID: 192463289	Ik denk dat hij net iets te traag gaat om mijn kind (4) geboeid te laten blijven. Ze zou het echter wel begrijpen denk ik.		
11	01/06/2022 08:44 AM ID: 192474555	Geschikt, leuk en informatief.		
			beantwoord	11
			overgeslagen	1

4. Wat zou u aan de video veranderen om deze interessanter/begrijpelijker te maken voor uw kind?

Answer Choices			Respons procent	Respons totaal
1	Open vraag		100.00%	8
1	24/05/2022 17:29 PM ID: 192028709	Iets sneller, meer opvallende kleuren.		
2	24/05/2022 20:54 PM ID: 192041959	Zou ik echt moeten testen met product en met kind geen idee of ze dit begrijpen		
3	31/05/2022 10:59 AM ID: 192412835	Niets		
4	31/05/2022 11:17 AM ID: 192414536	Niets		
5	31/05/2022 11:32 AM ID: 192415834	Eigenlijk vrij weinig.		
6	31/05/2022 19:52 PM ID: 192457040	Toch misschien wat fellere kleurtjes.		
7	31/05/2022 21:35 PM ID: 192463289	Iets sneller, meer geluidseffecten en muziek eventueel een voice over van muis. Iets vrolijker/lichter van kleur.		
8	01/06/2022 08:44 AM ID: 192474555	Een gesproken voice-over zou op bepaalde plekken wel helpen denk ik.		
			beantwoord	8
			overgeslagen	4

5. Heeft u nog andere tips en/of opmerkingen?

Answer Choices			Respons procent	Respons totaal
1	Open vraag		100.00%	5

5. Heeft u nog andere tips en/of opmerkingen?

1	31/05/2022 10:59 AM ID: 192412835	Nee	
2	31/05/2022 11:17 AM ID: 192414536	Heel leuk gedaan	
3	31/05/2022 11:32 AM ID: 192415834	Nee, ga zo door en een leuke invulling aan het lovelties assortiment.	
4	31/05/2022 19:52 PM ID: 192457040	Het filmpje is bedoeld voor kleine kinderen, maar ik vind dat er ook duidelijk moet worden verteld watvoor huis het is, waar je het kan kopen- bv. In de aftiteling.	
5	31/05/2022 21:35 PM ID: 192463289	Leuke stijl, geeft me een beetje tiktak gevoel	
		beantwoord	5
		overgeslagen	7