

KAMELENRACE AGENTIC CODING CHALLENGE 2026



Team Gobi



 De Verhalenfabriek

Rapport gegenereerd op 11 april 2026

Wat is de Kamelenrace?

De Kamelenrace is een unieke **agentic coding challenge** waarbij deelnemers die geen programmeerervaring hebben in ongeveer een uur een volledige webapplicatie bouwen. Het bijzondere? Ze doen dit met behulp van AI-agents – geavanceerde AI-assistenten die code kunnen schrijven, ontwerpen en deployen.

Drie teams – Kalahari, Sahara en Gobi – kregen elk een eigen opdracht en gingen aan de slag. Geen regels over hoe je het aanpakt, alleen een doel en een AI-agent als co-piloot. De resultaten worden beoordeeld door een AI-jury op vijf criteria: creativiteit, visueel design, technische diepgang, functionaliteit, en waarde & impact.

Het publiek geeft daarnaast medailles (goud, zilver, brons) aan hun favoriete projecten. De combinatie van AI-score en publieksstemmen bepaalt de uiteindelijke rangschikking op het podium.

Het Team

Teamleden:

Mama

Opdracht:  De Verhalenfabriek – Verzin een sprookje en laat AI er een echt prentenboek van maken

Interactieve Verhalengenerator met AI-Verhaalschrijver

Het hart van De Verhalenfabriek is een slimme verhalengenerator die in staat is om volledig gepersonaliseerde prentenboeken te creëren. Gebruikers kiezen eerst hun hoofdpersoon uit vijf verschillende karakters (de koning, koningin, prinses, draakje of paard), elk met hun eigen unieke illustratie. Vervolgens selecteren ze wat hun held kwijt is - van letterlijke dingen zoals billen of een staart tot abstracte concepten zoals geduld of koninklijke manieren.

De echte magie gebeurt wanneer de geavanceerde AI-verhaalschrijver aan het werk gaat. Deze gebruikt Claude Opus om verhalen te genereren in de stijl van populaire Nederlandse kinderboekenschrijvers zoals Levina van Teunenbroek. Het systeem produceert volledige prentenboeken van 8 pagina's, compleet met rijmende verzen en gedetailleerde illustratiebeschrijvingen. Elke strofe rijmt perfect (AABB of ABAB patroon) en is speciaal geschreven om hardop voorgelezen te worden.

Wat dit onderdeel bijzonder waardevol maakt, is de combinatie van creativiteit en technische precisie. De AI begrijpt niet alleen Nederlandse grammatica en rijmschema's, maar ook de specifieke humor en warmte die kenmerkend zijn voor Nederlandse kinderliteratuur.



Prentenboeken- maker

Maak je eigen grappige rijm-verhaal!

1. Wie is de hoofdpersoon?

👑 de Koning



2. Wat is hij/zij kwijt?

zonder kille

Geïntegreerde Voorleesfunctie met Nederlandse Spraaktechnologie

Een van de meest doordachte features van De Verhalenfabriek is de ingebouwde voorleesfunctie die gebruik maakt van geavanceerde spraaktechnologie. Het systeem detecteert automatisch of er Nederlandse stemmen beschikbaar zijn op het apparaat en past de voorleesinstellingen daarop aan. De functie leest niet alleen individuele pagina's voor, maar kan het hele boek van begin tot eind doorlopen.

De voorleeservaring is zorgvuldig geoptimaliseerd voor kinderen: de spreek snelheid is aangepast (0.85x normaal tempo), de toonhoogte is iets verhoogd voor een vriendelijkere klank, en er zijn natuurlijke pauzes tussen pagina's. Tijdens het voorlezen worden pagina's automatisch omgeslagen, zodat kinderen kunnen meelesen zonder tussenkomst van ouders.

Deze functie transformeert de applicatie van een simpele verhaalmaker naar een volwaardige interactieve voorleesapp, perfect voor bedtijdrituelen of zelfstandig 'lezen' door jonge kinderen.

AI-Ge genereerde Kleurplaten met Leonardo API

Naast het genereren van verhalen kan De Verhalenfabriek ook unieke kleurplaten maken die perfect aansluiten bij het gegenereerde verhaal. Deze functie maakt gebruik van Leonardo AI's beeldgeneratie-technologie om zwart-wit lijnzeicheningen te creëren in de stijl van professionele prentenboekillustratoren.

Het systeem vertaalt de gekozen karakters en verhaalelementen naar gedetailleerde visuele prompts in het Engels, en instrueert de AI om kleurplaten te maken met dikke, duidelijke lijnen en veel witruimte - perfect voor kinderen om in te kleuren. De technische implementatie is robuust: het systeem controleert de voortgang van beeldgeneratie, wacht geduldig tot de afbeelding klaar is, en biedt foutafhandeling als er iets misgaat.

De gegenereerde kleurplaten kunnen direct gedownload en geprint worden, waardoor het digitale verhaal naadloos overgaat naar een fysieke activiteit. Dit creëert een complete experience waarbij technologie en traditioneel spel samenkomen.

Flexibele Verhaalcustomisatie met Gekke Twists

Een bijzonder creatief aspect van De Verhalenfabriek is het twist-systeem waarmee gebruikers extra absurde elementen aan hun verhaal kunnen toevoegen. Kinderen kunnen kiezen uit tien verschillende gekke scenario's: van een draak met de hik tot een onzichtbare olifant, of een wolk die snoepjes regent.

Deze twists worden intelligent geïntegreerd in het verhaal door de AI, meestal rond pagina 3-6, en zorgen voor verrassende wendingen die kinderen aan het giechelen krijgen. Het systeem is zo geprogrammeerd dat deze elementen niet willekeurig worden toegevoegd, maar logisch worden verweven in de verhaallijn.

De combinatie van gestructureerde keuzes (hoofdpersoon en wat er ontbreekt) met creatieve vrijheid (de twist) zorgt ervoor dat ouders en kinderen samen kunnen experimenteren en telkens weer nieuwe, unieke verhalen kunnen ontdekken.

Beoordeling

De AI-jury beoordeelde het project op vijf criteria, elk op een schaal van 1 tot 10. Team Gobi behaalde een totaalscore van **44 punten**.

Creativiteit



9

Het project toont buitengewone creativiteit door Nederlandse kinderboektradities te combineren met geavanceerde AI-technologie. De keuze om de stijl van geliefde auteurs zoals Levina van Teunenbroek na te bootsen, gecombineerd met absurdistische twists en karaktergebaseerde verhaalstructuren, resulteert in een uniek creatief platform.

Visueel Design



8

Het visuele ontwerp ademt warmte en speelsheid uit met een zorgvuldig gekozen kleurenpallet geïnspireerd op Charlotte Bruijn's illustratiestijl. De 'hand-getekende' CSS-effecten, zoals wobbelige borders en organische schaduwen, creëren een authentieke prentenboek-aesthetic die perfect aansluit bij de doelgroep.

Technische Diepgang



9

Technisch is dit een indrukwekkend staaltje van API-integratie en prompt engineering. De combinatie van Anthropic's Claude voor verhaalschrijving en Leonardo AI voor beeldgeneratie, met robuuste foutafhandeling en timeout-management, toont geavanceerde full-stack ontwikkelvaardigheden.

Functionaliteit



9

De applicatie biedt een complete, end-to-end ervaring van verhaalcreatie tot interactief voorlezen en printbare kleurplaten. Alle kernfunctionaliteiten werken naadloos samen en de gebruikerservaring is doordacht geoptimaliseerd voor zowel kinderen als ouders.

Waarde & Impact



9

Dit project heeft aanzienlijke educatieve en sociale waarde door kinderen te stimuleren om creatief met verhalen om te gaan, leesplezier te bevorderen, en gezinnen samen digitale herinneringen te laten creëren. Het democratiseert verhaalcreatie door geavanceerde AI-technologie toegankelijk te maken voor iedereen.

Team Gobi heeft een schitterende prentenboekengenerator gebouwd die AI-verhalen combineert met kleurplaten! Het warme design doet denken aan echte kinderboeken, en features zoals voorlezen en downloadbare kleurplaten maken het echt bijzonder. Een project dat je met trots aan je nichtjes en neefjes zou laten zien!

Publieksstemmen



0x

0 punten



0x

0 punten



0x

0 punten

Totaal publiekspunten

0

Eindstand



#1

Kalahari



Het Eenhoornpaleis

44 pts



#2

Gobi



De Verhalenfabriek

44 pts



#3

Sahara



Het Spreukenboek

41 pts

Gefeliciteerd met de tweede plaats!

Jullie hebben in korte tijd iets bijzonders neergezet.
Van nul naar een werkende webapplicatie – met de
kracht van AI en jullie eigen creativiteit.

Kamelenrace

Agentic Coding Challenge – 12 maart 2026