

Context

belanghebbenden

behoefes

problemen

Probleem verkennen

Probleem formuleren

Ideeën verzinnen

Ideeën kiezen

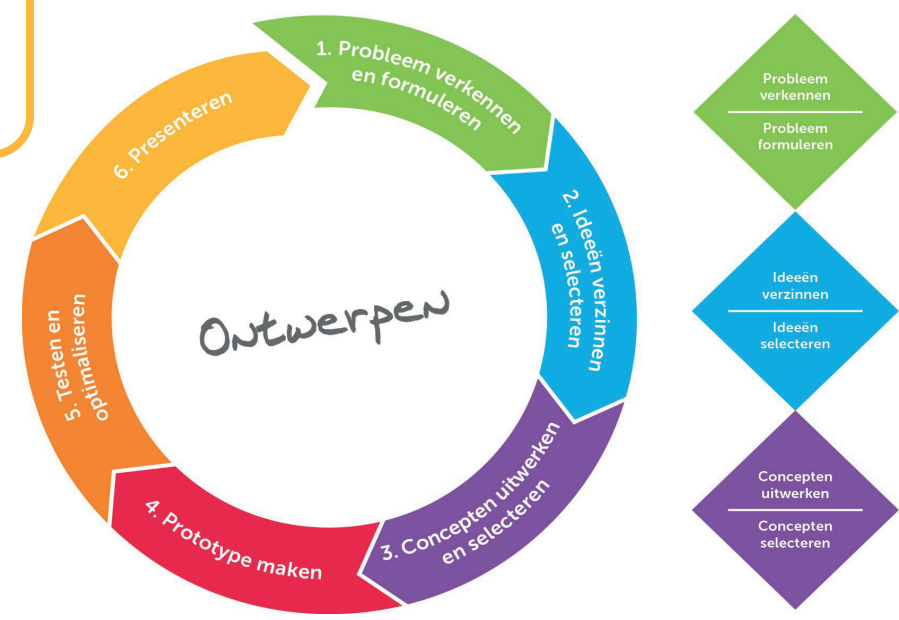
Ontwerpvraag / uitdaging

Presenteren

Testen en optimaliseren

Prototype maken

Concepten uitwerken



Context

Leuke manier om het
probleem te introduceren:

belanghebbenden

behoeftes

problemen

Probleem verkennen

- ☐ experts
- ☐ observeren
- ☐ bestaande oplossingen
- ☐ interviewen gebruikers
- ☐ ervaren/simuleren
- ☐ verkennen in teams
- ☐ anders

Presenteren

- ☐ (poster)presentatie
 - ☐ drieluik
 - ☐ tentoonstelling
 - ☐ digitale presentatie
 - ☐ prototype demonstratie
 - ☐ film/animatie
 - ☐ anders
- (tip: nodig de ouders in de klas uit)

Ontwerp vraag / uitdaging

Probleem formuleren

- ☐ persona's
- ☐ post-it's en clusteren
- ☐ eisen en wensen
- ☐ anders

Testen en optimaliseren

- ☐ zelf testen in de klas
- ☐ testen met gebruiker
- ☐ conclusies
- ☐ ontwerp verbeteren
- ☐ anders

Ontwerpen

Prototype maken

- ☐ uitwerkcyclus (deze is inclusief
stap concepten uitwerken)
- ☐ simpele prototypes
- ☐ anders

Concepten uitwerken

- ☐ uitwerkcyclus (deze is
inclusief stap prototype maken)
- ☐ anders

Ideeën kiezen

- ☐ stippenmethode
- ☐ smakenmethode
- ☐ engeltjes en duiveltjes
- ☐ beoordelingsmatrix
- ☐ anders

Ideeën verzinnen

verzinnen:

ideeënstroom:

- ☐ ideeënstarter
 - ☐ brainwriting
 - ☐ post-it methode
 - ☐ anders
 - ☐ omgekeerd denken
 - ☐ inspiratie uit
materialen
 - ☐ wat zou?
 - ☐ inspiratiekaarten
 - ☐ anders
- Welke energizer?