

Ontwerp een digitale hulp die een echte bezoeker of verzorger begrijpt.

DRIE ZICHTBARE DOELEN

- 1 Begin bij een gebruiker
- 2 Maak navigatie voorspelbaar
- 3 Test buiten het ontwerpteam

Materiaalcheck

☐

laptops

☐

testtelefoons of tablets

☐

wireframebladen

☐

contrastkaart

☐

veldtestvragen

☐

presentatiescherm

STARTBRIEFING IN 60 SECONDEN

Vandaag bouwen of onderzoeken we zichtbaar. We testen vóór we tonen, veranderen telkens één ding en kunnen op het einde uitleggen waarom het beter werkt.

Zes kampmissies

Knip de kaarten uit of wijs per ploeg één missie toe.

1

Mini-interview

Vraag één verzorger of bezoeker wat vandaag onduidelijk of tijdrovend is.

NODIG

3 vragen

2

Drie-schermen-route

Teken start, actie en bevestiging; elke pijl moet logisch zijn.

NODIG

wireframeblad

3

Klikbaar zonder code

Maak eerst een papieren of slideprototype dat iemand echt kan doorlopen.

NODIG

kaartjes · tape

4

Contrastcontrole

Test tekst en knoppen op afstand en in zonlicht.

NODIG

contrastkaart

5

Veldtest

Laat twee onbekende testers uitvoeren zonder uitleg van de maker.

NODIG

observatieblad

6

Productpitch

Vertel voor wie het is, welk probleem verdwijnt en wat de volgende stap is.

NODIG

pitchkaart

Ik maakte · testte · leerde

KAMPKOFFER · 3/3

Eén concreet bewijs per stap; korte zinnen of tekeningen zijn genoeg.

NAAM / PLOEG

1

Dit maakten of onderzochten we

2

Deze test ging eerst fout

3

Dit veranderden we bewust

4

Dit kan ik nu uitleggen

TENTOONSTELLINGSLABEL

Onze titel:

Vraag die je ons mag stellen: