

6. Experimenteren



30 minuten



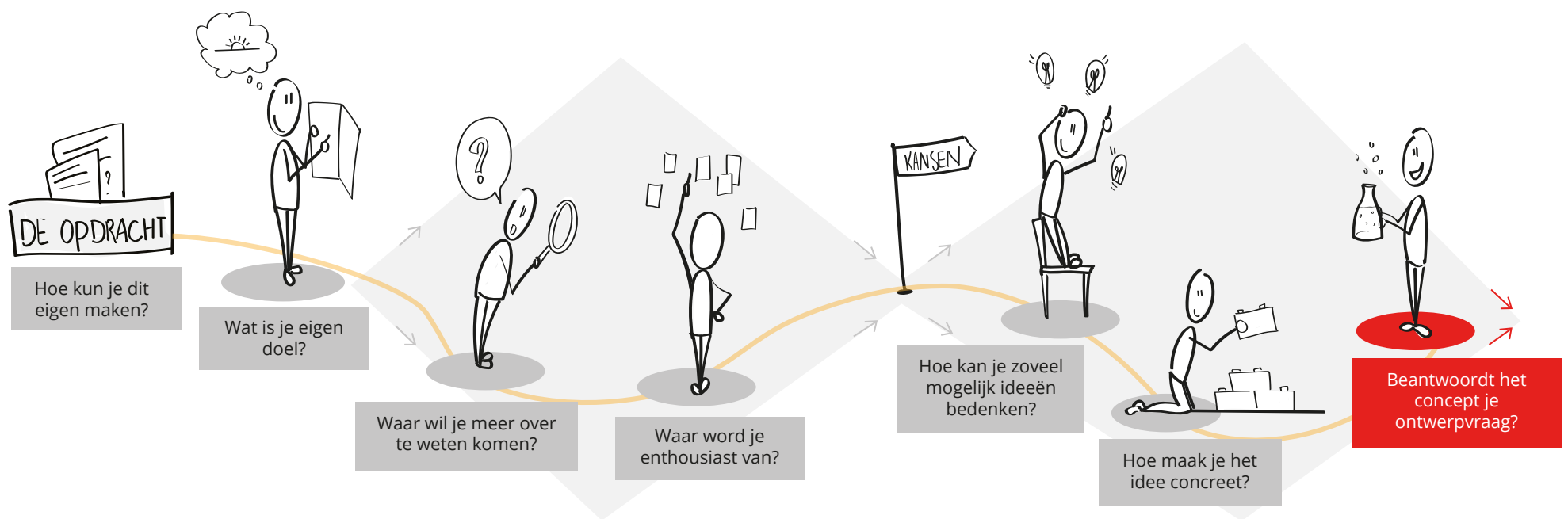
Groepswerk

Beantwoordt het concept je ontwerp vraag?

De laatste stap in het proces is testen! Je hebt een concept uitgewerkt, maar nu wil je weten of het ook werkt zoals je hoopt dat het zal werken. Om hierachter te komen gaan we een prototype maken en het concept uittesten! Dit hoeft helemaal niet ingewikkeld te zijn. Met een paar simpele stappen kan je al veel te weten komen.

Waarom doe je dit?

Door te testen kom je erachter of je concept werkt en hoe het verbeterd kan worden.



Wat ga je doen in deze stap?

- 1 Vul als groep samen het werkblad 'Prototypetest' in.

6. Experimenteren | Testen



Met een experiment kun je heel snel zo veel mogelijk leren over (een onderdeel van) jouw idee. Je onderzoekt daarin de vragen en vermoedens die je hebt over het idee. Het is slim om het prototypetest niet te groot te maken, zodat je makkelijker en sneller iets kunt testen. Wees niet bang om snel aan de slag te gaan. **Ga vooral doen en ontdekken!**

Tip: Test een klein deel van het idee. Zo kan je makkelijker en sneller leren of dat stuk werkt.

Wanneer is het concept een succes?

TIP: kijk eerst terug naar je ontwerp vraag bij stap 1. Wat was je doel?

ALS HET DE DOELGROEP
BEREIKT

Wat zou kunnen mislukken aan het concept?

DAT HET GEEN VIRAL
VIDEO WORDT OP
SOCIAL MEDIA

Wat moet je testen om van dit concept een succes te maken?

- WAAR KOMT DE DOELGROEP HET MEEST? TREIN, METRO, TRAM, BUS?
- HOE WERKT STOP-MOTION OP BEWEGENDE OBJECTEN? (DIT IN HET KLEIN TESTEN)

Hoe ziet de (prototype)test eruit?

Wat heb je nodig? Wanneer ga je het uitvoeren? Wie heb je nodig?

NOODIG:
* PAPIER
* SPEELGOED TREIN
* YOUTUBE
* CAMERA

WANNEER?
* IN BLOKKUR,
BUTEN OP HET
PLEIN

WIE?
* 3 PERSONEN OM
TE BOWEN
* KLASGENOTEN OM
TE TESTEN OF HET
WERKT