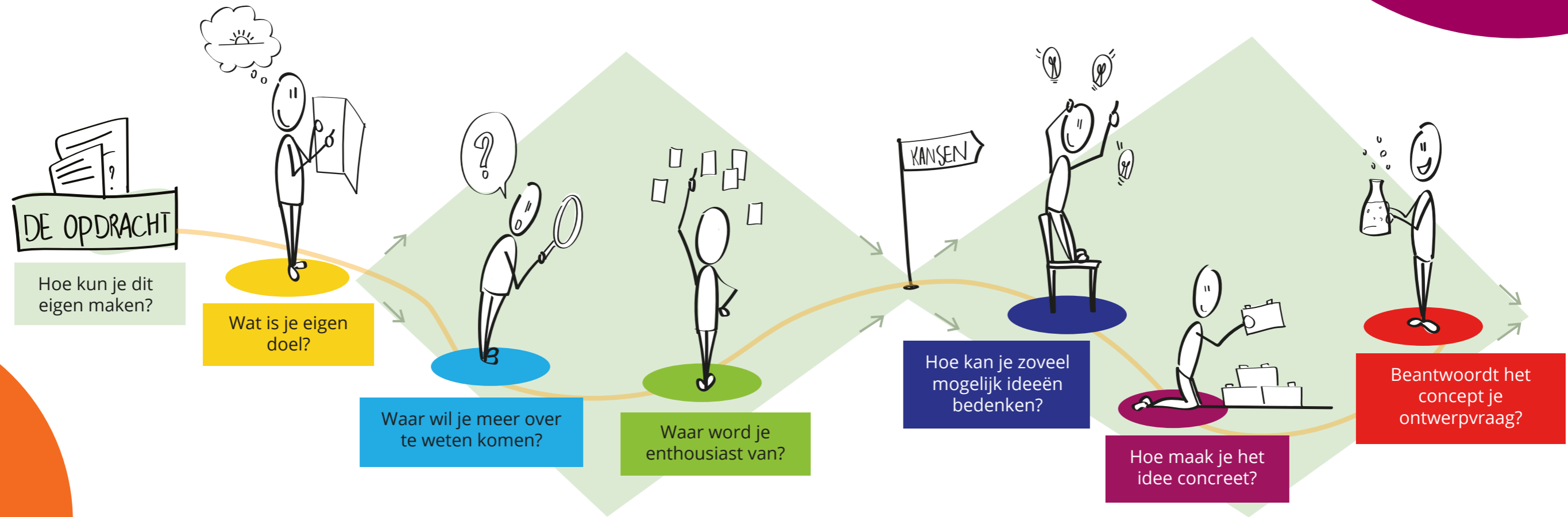


Design thinking in de klas



1. In kaart brengen
2. Onderzoeken
3. Analyseren
4. Ideeën bedenken
5. Concept ontwikkelen
6. Experimenteren

1. In kaart brengen



40 minuten



Individueel



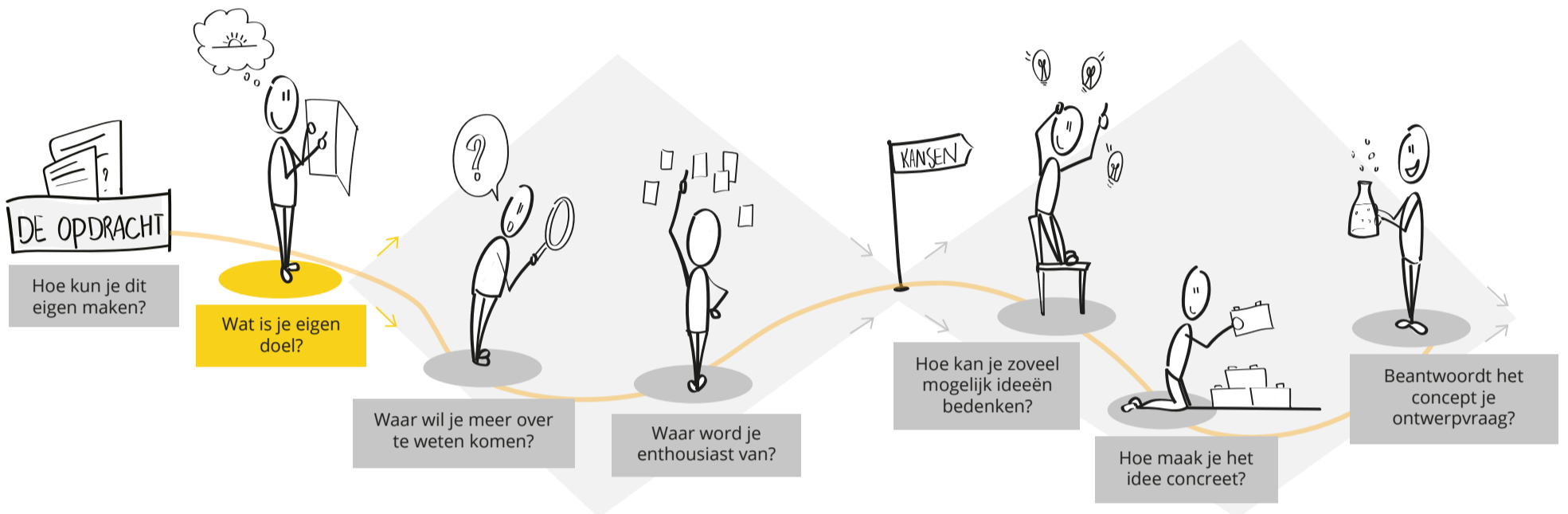
Groepswerk

Wat is je eigen doel?

Tijdens dit project werk je stap voor stap naar een einddoel toe. Voordat je begint, denk je na over wat jij zelf graag zou willen bereiken. Wat vind jij leuk om te doen, wat wil jij graag leren en wanneer vind jij dat het project goed is gelukt?

Waarom doe je dit?

Door goed over jouw eigen doel na te denken, kun je in het proces goede keuzes maken om dat doel te bereiken. Dit zorgt ervoor dat je niet verdwaalt in het proces. Het hebben van een duidelijk doel helpt je om je tijd goed te gebruiken en een eindresultaat te behalen dat past bij jouw doel.



Wat ga je doen in deze stap?

1 Vul eerst zelfstandig het werkblad 'Mijn succes' in.

2 Daarna vul je met je groepje het werkblad 'Successhorizon' in.

1.1 In kaart brengen | Mijn succes



15 minuten Individueel

Wanneer is deze opdracht voor jou een succes?

Vul dit werkblad individueel in. Je begint je lesopdracht met het bedenken wat je zelf graag zou willen bereiken en leren. Wanneer weet je dat je opdracht goed gelukt is?

Gebruik de onderstaande hulpvragen om te bepalen wanneer voor jou deze opdracht een succes zou zijn.

Tip: Het gaat hier over meer dan alleen een goed cijfer halen. Wat wil je zelf bereiken? Wanneer zou je echt trots zijn op een gemaakt eindwerk?

Wanneer kan jij zelf echt trots zijn op het eindresultaat van deze opdracht?

ALS IK IETS HEB GEMAAKT DAT DE WERELD EEN STUKJE MOOIER EN BETER MAAKT.

Waar denk je zelf goed in te kunnen zijn binnen deze opdracht?

MEDE LEERLINGEN INTERVIEWEN

Wat vind je leuk om te doen/uit te proberen binnen deze opdracht?

ZELF DINGEN BOUWEN OM TE KUNNEN TESTEN.

KUNST
CENTRAAL

© Dit werk valt onder een Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen 4.0 Internationaal-licentie

1.2 In kaart brengen | Successhorizon



30 minuten Groepswerk

Vul samen met je groepje dit werkblad in en bedenk wat jullie gezamenlijke doel is. Gebruik hiervoor de antwoorden ingevuld op het werkblad 'Mijn succes'.

1. Wat willen jullie bereiken?

Willen jullie hetzelfde bereiken? Wat vinden jullie gezamenlijk leuk om eens uit te proberen?

Tip: Bekijk het voorbeeld op de uitleg, pagina nog eens goed. Dit kan jullie op weg helpen met hoe je dit werkblad invult.

Wanneer is dit project geslaagd?

ALS WE OP EEN NIEUWE, CREATIEVE MANIER JONGEREN KUNNEN ENTHOUSIASMEREN OM NAAR HET THEATER TE GAAN

2. Wat is jullie ontwerpvraag?

Hoe ziet jullie de lesopdracht zodat het past bij wat jullie willen gaan bereiken/doen? Formuleer hieronder een ontwerpvraag.

Hoe kunnen we... PROMOTIE MAKEN VOOR EEN THEATERSTUK OVER SUBCULTUREN VOOR 12-16 JARIGEN

en daarmee... OP EEN VERNIEUWENDE EN CREATIEVE MANIER JONGEREN TE ENTHOUSIASMEREN

3. Welke aannames hebben jullie?

Jullie weten waarschijnlijk al iets over het onderwerp van deze lesopdracht? Maar misschien weet je ook dingen nog niet. Vul de drie vragen hieronder in. Dan kun je hierna gaan onderzoeken wat je nog niet weet en wat je nog meer kunt leren.

Wat weet je al?

- DAT ER STEEDS MEER DIGITAAL WORDT GEPROMOOT
- DAT SUBCULTUREN ONDER JONGEREN LEEFT

Wat denk je te weten?

- DAT JONGEREN NIET SNEL ZELF NAAR HET THEATER Zouden GAAN

Wat weet je nog niet?

- WAT JONGEREN DIE NU NIET GAAN, WEL ZOU KUNNEN MOTIVEREN OM WEL TE GAAN.

KUNST
CENTRAAL

© Dit werk valt onder een Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen 4.0 Internationaal-licentie

1.1 In kaart brengen | Mijn succes



15 minuten



Individueel

Wanneer is deze opdracht voor jou een succes?

Vul dit werkblad individueel in. Je begint je lesopdracht met het bedenken wat je zelf graag zou willen bereiken en leren. Wanneer weet je dat je opdracht goed gelukt is?

Gebruik de onderstaande hulpvragen om te bepalen wanneer voor jou deze opdracht een succes zou zijn.



Tip: Het gaat hier over meer dan alleen een goed cijfer halen. Wat wil je zelf bereiken? Wanneer zou je echt trots zijn op een gemaakt eindwerk?

Wanneer kan jij zelf echt trots zijn op het eindresultaat van deze opdracht?

Waar denk je zelf goed in te kunnen zijn binnen deze opdracht?

Wat vind je leuk om te doen/uit te proberen binnen deze opdracht?

1.2 In kaart brengen | Succeshorizon



30 minuten



Groepswerk

Vul samen met je groepje dit werkblad in en bedenk wat jullie gezamenlijke doel is. Gebruik hiervoor de antwoorden ingevuld op het werkblad 'Mijn succes'.



Tip: Bekijk het voorbeeld op de uitleg-pagina nog eens goed. Dit kan jullie op weg helpen met hoe je dit werkblad invult.

1. Wat willen jullie bereiken?

Willen jullie hetzelfde bereiken? Wat vinden jullie gezamenlijk leuk om eens uit te proberen?

Wanneer is dit project geslaagd?

2. Wat is jullie ontwerpvraag?

Hoe ziet jullie de lesopdracht zodat het past bij wat jullie willen gaan bereiken/doen? Formuleer hieronder een ontwerpvraag.

Hoe kunnen we...

en daarmee...

3. Welke aannames hebben jullie?

Jullie weten waarschijnlijk al iets over het onderwerp van deze lesopdracht? Maar misschien weet je ook dingen nog niet. Vul de drie vragen hieronder in. Dan kun je hierna gaan onderzoeken wat je nog niet weet en wat je nog meer kunt leren.

Wat weet je al?



Wat denk je te weten?



Wat weet je nog niet?



2. Onderzoeken

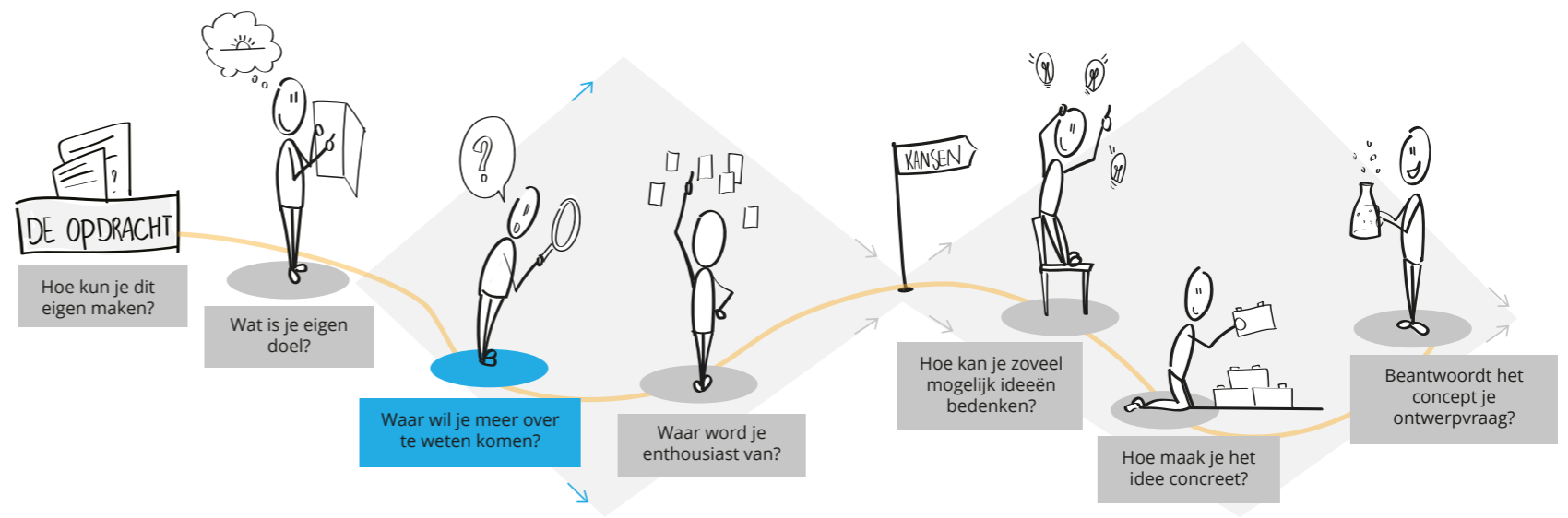
40 minuten Individueel & Groepswork

Waar wil je meer over te weten komen?

Als je een project doet over een bepaald onderwerp, kun je daar veel over leren door informatie op te zoeken op internet. Maar het is nog veel leuker om het écht zelf te onderzoeken en het zelf te beleven!

Waarom doe je dit?

Door zelf op onderzoek uit te gaan, gaat het niet alleen om feiten vinden, maar ook om te leren wat het voor jou betekent. Het wordt dan echt jouw project en dat maakt het interessanter en leuker. Door meer te leren over het onderwerp kun je betere ideeën en oplossingen bedenken die echt werken!



Wat ga je doen in deze stap?

1 Vul eerst zelfstandig het werkblad 'Wat is het wel en niet?' in.

Ingevuld voorbeeld:

2 Daarna vul je met je groepje het werkblad 'Overleggen in de groep' in.

Ingevuld voorbeeld:

2.1 Onderzoeken | Wat is het wel en niet?



20 minuten



Individueel

Wat hoort er wel bij het onderwerp van de lesopdracht en wanneer twijfel je of het erbij hoort? **Vul in wat jij zelf denkt en vindt.** Kies een aantal plaatjes/afbeeldingen uit waarvan jij vindt dat ze bij jouw onderwerp passen. Kies er ook een aantal uit waarvan je twijfelt of ze bij het onderwerp passen. Schrijf bij elke afbeelding op **waarom** je die hebt gekozen. Ook mag je zelf iets tekenen of zelf foto's maken en deze erbij plakken. Alles is goed!



Tip: Alles is goed, dus vul hier in wat jij zelf denkt. Twijfel je? Vul het dan in het linker vak in.

Wat hoort sowieso bij je onderwerp?

Waar weet je niet zeker van of het bij je onderwerp hoort?

2.2 Onderzoeken | Overleggen in de groep



20 minuten



Groepswork

Deel de resultaten van de vorige opdracht met elkaar. Hebben jullie dezelfde dingen gekozen? Zijn jullie het eens met elkaar? Of vinden jullie andere dingen belangrijk? Wat vinden jullie het allerbelangrijkst?

Gebruik de vragen op dit werkblad. Je bent ook vrij eigen vragen te bedenken en deze aan elkaar te stellen. Door van elkaar te leren, doe je onderzoek met elkaar. Schrijf de belangrijkste antwoorden uit dit gesprek op.



Tip: Wijs iemand aan die de antwoorden opschrijft. Anders blijft het bij alleen een gesprek. Je wilt het resultaat wel vastleggen!

Waar hebben jullie hetzelfde antwoord gegeven? Waardoor komt dat denken jullie?

Antwoord:

Wat hebben jullie van elkaar geleerd? Waar had je zelf nog niet aan gedacht?

Antwoord:

Op welke punten zijn jullie het niet met elkaar eens? Hoe komt dat?

Antwoord:

...

Antwoord:

...

Antwoord:

3. Analyseren



30 minuten



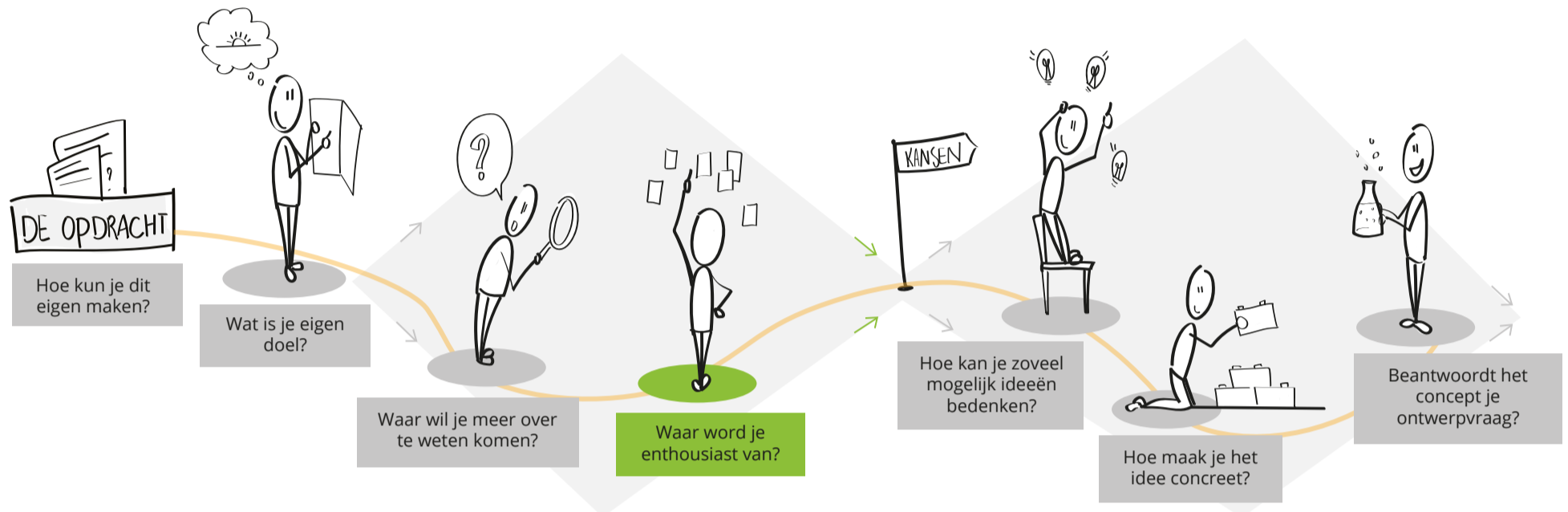
Groepswerk

Waar word je enthousiast van?

Nu ga je de resultaten uit het onderzoek analyseren. Dit doe je door inzichtkaarten te maken. Dit zijn kaarten met de belangrijkste resultaten uit het onderzoek. Vragen op de kaarten helpen je om de belangrijkste lessen uit je onderzoek te bepalen.

Waarom doe je dit?

Je bepaalt, door de lessen uit het onderzoek kort en bondig op te schrijven, welke dingen je mee neemt naar de volgende fase om ideeën mee te bedenken.



Wat ga je doen in deze stap?

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

Ingevuld voorbeeld:

3. Analyseren | Inzichtkaarten



30 minuten Groepswerk

Ben je leuke en interessante dingen tegen gekomen in het onderzoek? Nu ga je bepalen wat jullie het belangrijkste vinden om mee te nemen uit het onderzoek. Vul de vier onderstaande kaarten gezamenlijk in.

Tip: Maak de inzichten niet te ingewikkeld. Houd het simpel!

Inzichtkaart

Iets waar we nog niet eerder over nagedacht hebben, maar nu hebben ervaren is....

DAT PROMOTIE BELANGRIJK IS OM TE WETEN WAT JE KUNT VERWACHTEN

Inzichtkaart

Iets dat we al wisten, maar wat nu is bevestigd, is...

WE DENKEN ALLEMAAL DAT THEATER VOOR GROTE MENSEN IS

Inzichtkaart

Het tofste dat we sowieso willen meenemen in het idee is....

DAT MET INTERACTIEF WORDT

Inzichtkaart

We hebben geleerd dat we rekening moeten houden met...

DAT HET IDEE VOOR ZOVEEL MOGELIJK JONGEREN MOET GELDEN EN DAT WE NIJ GEEN MENSEN WISLUWEN OF ONGEMAKELIJK VOELEN

KUNST
CENTRAAL

© Dit werk valt onder een Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen 4.0 Internationaal-licentie

3. Analyseren | Inzichtkaarten



30 minuten



Groepswerk

Ben je leuke en interessante dingen tegen gekomen in het onderzoek? Nu ga je bepalen wat jullie het belangrijkste vinden om mee te nemen uit het onderzoek. Vul de vier onderstaande kaarten gezamenlijk in.



Tip: Maak de inzichten niet te ingewikkeld. Houd het simpel!



Inzichtkaart

Iets waar we nog niet eerder over nagedacht hebben, maar nu hebben ervaren is....



Inzichtkaart

Iets dat we al wisten, maar wat nu is bevestigd, is...



Inzichtkaart

Het tofste dat we sowieso willen meenemen in het idee is....



Inzichtkaart

We hebben geleerd dat we rekening moeten houden met....

4. Ideeën bedenken



60 minuten



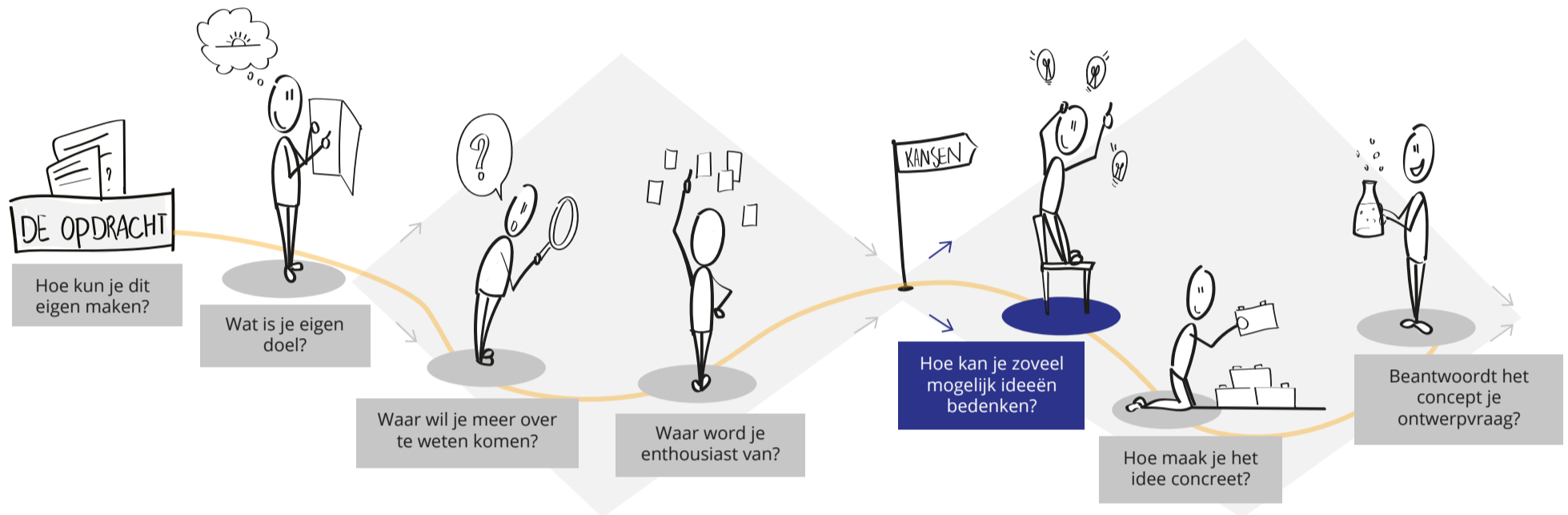
Groepswerk

Hoe kan je zo veel mogelijk ideeën bedenken?

Hoe meer ideeën je bedenkt, hoe groter de kans dat er een goede oplossing tussen zit. Daarom is het belangrijk om zo veel mogelijk ideeën te bedenken. Het gaat er niet om dat je meteen de perfecte oplossing hebt. Het belangrijkste is om niet te snel te oordelen over (je eigen) ideeën. Zelfs als het in eerste instantie een gek idee lijkt, kan het later toch een goede oplossing zijn.

Waarom doe je dit?

Als je met maar één idee aan de slag gaat, is de kans groot dat het niet de beste oplossing is. Door veel ideeën te bedenken, vergroot je de kans dat er een goed idee tussen zit, die je vervolgens verder kunt uitwerken.



Wat ga je doen in deze stap?

- 1 Vul eerst gezamenlijk de vragen bovenaan het blad 'Hoe kun je-brainstorm' in.
- 2 Vervolgens ga je samen brainstormen, zoals je docent uitlegt.
- 3 Daarna teken je het werkblad 'Combinatietabel' over op een groot vel papier en ga je nog eens samen brainstormen.

Ingevuld voorbeeld werkblad:

4.1 Ideeën bedenken | Hoe kun je-brainstorm

30 minuten Groepswerk

1. Hoe kun je vragen opstellen
Het helpt om een vraagstuk in kleinere vragen op te splitsen, om zo tot nieuwe ideeën te komen. Als bijvoorbeeld de ontwerp vraag is om een nieuwe brug te bouwen, dan kunnen we de vraag stellen: Hoe kun je de brug sterk maken? Of zelfs nog simpeler zoals: Hoe kun je iets versterken?

Voorbeeld:
Inzicht uit je onderzoek: De doelgroep vindt gamen leuk -> Hoe kun je... een spel spelen?

Inzicht uit je onderzoek: Het moet interessant zijn voor 12-16 jarigen -> Hoe kun je... iets interessant maken?

Inzicht uit je onderzoek: Promoten v.v. theaterstuk is belangrijk -> Hoe kun je... promoten?

Inzicht uit je onderzoek: We willen niemand uitsluiten -> Hoe kun je... geen mensen uitsluiten?

Inzicht uit je onderzoek: -> Hoe kun je...

2. Hoe kun je - brainstorm
De docent legt uit hoe jullie met de Hoe kun je-vragen gaan brainstormen.

Tips:
- Laat de ontwerp vraag nog helemaal los. Bedenk gewoon welke leuke ideeën met deze combinaties.
- Laat nog fullen even tijd met om te bedenken.

KUNST CENTRAAL

Voorbeeld van het brainstormen:

Ingevuld voorbeeld combinatie tabel:

COMBINATIE TABEL

idee 1 + idee 2	Trein beschermen	€ gold winnen	Op straat	iedereen uitnodigen
RECLAME OP TV	STOP MOTION OP EEN TREIN ALS RECLAME	WERSTRIJD LEUKSTE RECLAME		IEDEEREEN MAG OP TV
TIKTOK		INFLUENCER WORDEN	TIKTOK-GOI	FLASHMOB FILMPJE
ZACHT KATJE		FATTEN SHOW	DIGREN OPTOCHT	FEESTJE IN HET PIERENAVIEL
BEZUKKEN VAN WILLEM	RAAA CONCEPT OP HET STATION		DE POSTCODE LOTEJ KOMT LANGS?	

4.1 Ideeën bedenken | Hoe kun je-brainstorm



30 minuten



Groepswerk

1. Hoe kun je vragen opstellen

Het helpt om een vraagstuk in kleinere vragen op te splitsen, om zo tot nieuwe ideeën te komen. Als bijvoorbeeld de ontwerp vraag is om een nieuwe brug te bouwen, dan kunnen we de vraag stellen: Hoe kun je de brug sterk maken? Of zelfs nog simpeler zoals: Hoe kun je iets versterken?

Voorbeeld:

Inzicht uit je onderzoek: **De doelgroep vindt gamen leuk** -> Hoe kun je... **een spel spelen?**



Tip: Laat de ontwerp vraag nog helemaal los. Bedenk gewoon willekeurige ideeën met deze combinaties.

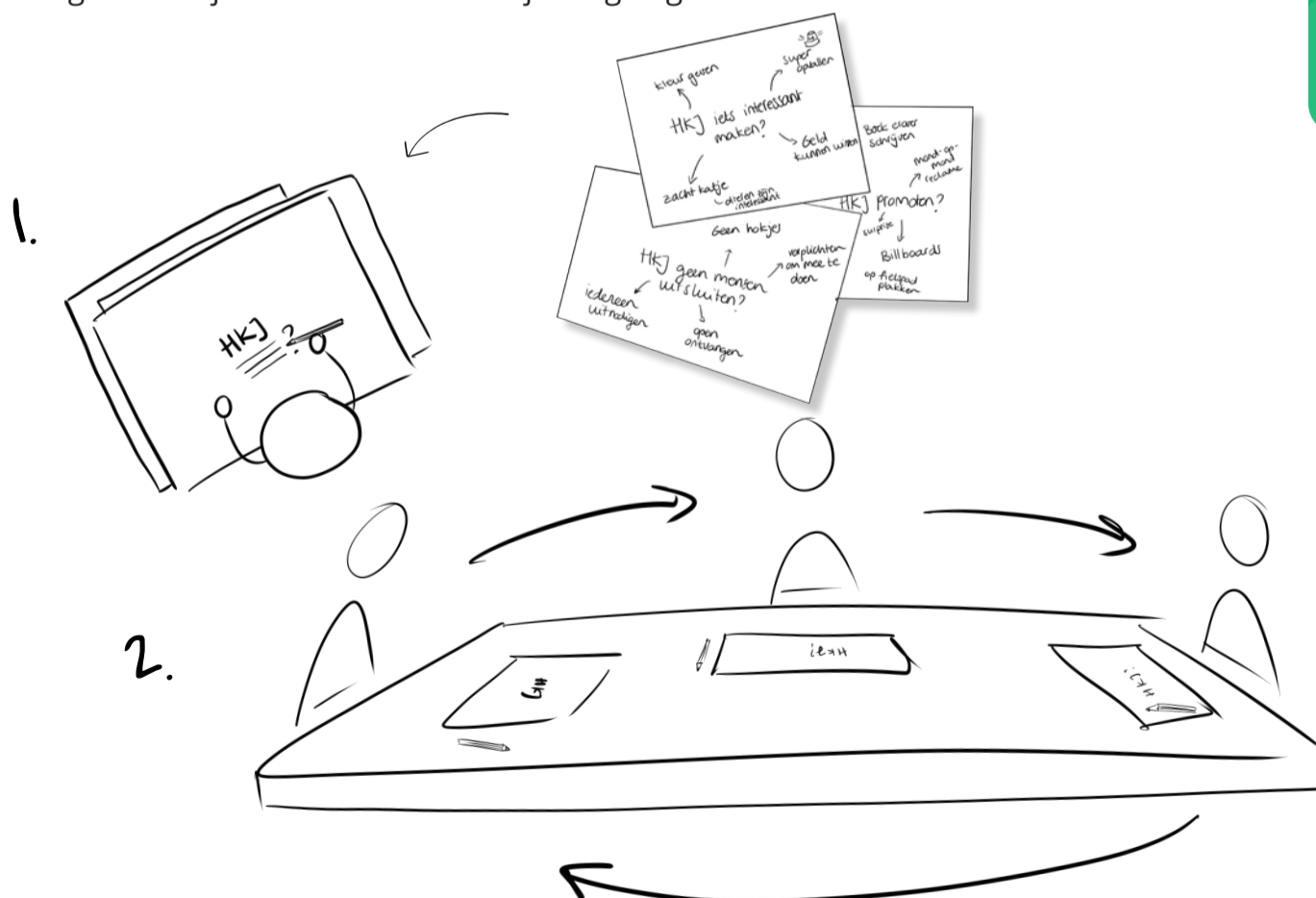
Inzicht uit je onderzoek:	Hoe kun je ?
Inzicht uit je onderzoek:	Hoe kun je ?
Inzicht uit je onderzoek:	Hoe kun je ?
Inzicht uit je onderzoek:	Hoe kun je ?

2. Hoe kun je - brainstorm

De docent legt uit hoe jullie met de Hoe kun je-vragen gaan brainstormen.



Tip: Laat de ontwerp vraag nog helemaal los. Je mag even helemaal vrij van het onderwerp ideeën bedenken.



4.2 Ideeën bedenken | Combinatie tabel



30 minuten



Groepswork

1. Combinaties bedenken


- Teken onderstaande tabel na op een groot vel papier.
- Schrijf maximaal vijf ideeën uit de brainstorm van de vorige opdracht op de verticale as van de tabel en schrijf nog maximaal vijf andere ideeën op in de bovenste horizontale as.
- Vervolgens maak je combinaties van twee ideeën waar de verticale en horizontale rij elkaar kruisen. Probeer hierbij ideeën te combineren waarvan je dacht dat ze niet te combineren waren. Het maakt niet uit hoe gek het is, alles is goed!
- Zie een eerste voorbeeld in de tabel.



Tip: Het hoeft niet realistisch te zijn. Ook hoeft het niet in jullie opdracht te passen. Alles mag gewoon!

2. Hebben jullie veel ideeën bedacht? Dan kunnen jullie gaan stemmen!

Iedereen mag 3 stippen uitdelen aan de leukste en beste combinaties. Het vakje met de meeste stemmen wint.

Idee 6 t/m 10 →		opbergen			
Idee 1 t/m 5 →					
Vervoeren		 Vliegende brievenbus			

5. Concept ontwikkelen



45 minuten



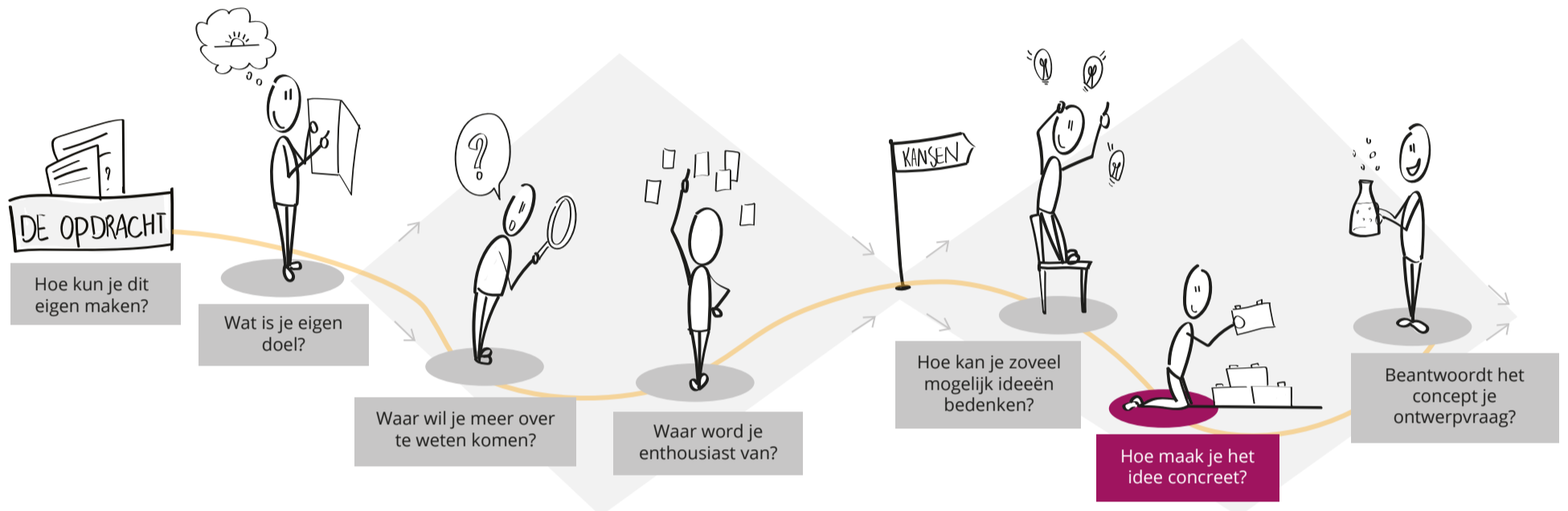
Groepswerk

Hoe maak je het idee concreet?

Als het goed is heb je nu één idee gekozen waar je mee verder gaat. Nu gaan we dat idee verder uitwerken tot een concept. Je gaat nadenken over hoe dit idee je ontwerp vraag kan helpen oplossen. Hierbij denk je over details zoals de werking, het doel en hoe het eruit komt te zien. Het concept ga je pitchen aan de andere groepjes.

Waarom doe je dit?

Door het idee verder uit te werken tot een concept moet je over details van het idee gaan nadenken. Door het concept vervolgens te pitchen leer je wat anderen van het idee vinden en wat nog onduidelijk is. Op die manier kom je te weten wat je nog verder moet uitwerken.



Wat ga je doen in deze stap?

1 Vul als groep samen het werkblad 'van idee naar concept' in.

Ingevuld voorbeeld:

5. Concept ontwikkelen | Van idee naar concept 15 minuten Groepswerk

In de brainstormfase hebben we de ontwerp vraag/ lesopdracht uit stap 1 helemaal losgelaten. Om het idee verder uit te kunnen werken tot een concept (een uitgewerkt idee). Hoe kan je het gekozen idee uit de 'Combinatie tabel' zo uitwerken dat het antwoord geeft op jullie ontwerp vraag?

Tip: Gebruik het gekozen idee echt als inspiratie om antwoord te geven op jullie ontwerp vraag.

1. Wat was jullie ontwerp vraag uit stap 1?

Hoe kunnen we... **PROMOTIE MAKEN VOOR EEN THEATERSTUK OVER SUBCULTUREN VOOR 12-16 JARIGEN**

en daarmee... **OP EEN VERMEUWENDE EN CREATIEVE MANIER JONGEREN ENTHOUSIASMEREN**

2. Wat is jullie gekozen idee uit de combinatie-tabel?

STOP-MOTION OP EEN TREIN

3. Hoe ziet het gekozen idee eruit als het antwoord geeft op deze ontwerp vraag?

EEN PROMOTIEFILMPJE MAKEN VOOR HET THEATER

↓

TREINEN BEDRUKKEN MET SLIDES VAN HET FILMPJE

KUNST CENTRAAL

2 Vul als groep samen het werkblad 'Pitch poster' in.

Ingevuld voorbeeld:

5. Concept ontwikkelen | Pitch poster 30 minuten Groepswerk

Gebruik het idee uitgewerkt in de stap hiervoor. Stel je voor dat je dit idee zou moeten pitchen of verkopen aan iemand anders, wat moet je diegene dan allemaal vertellen?

Hieronder staan verschillende onderdelen en vragen die je daarbij kunnen helpen. Zo wordt je idee vanzelf een concept: een uitgewerkt en gedetailleerd idee. Plak, teken of omschrijf het idee op de onderste helft van de pagina, zodat je het kan laten zien tijdens de pitch!

Tip: Bedenk eens hoe jullie iedereen echt kunnen overtuigen dat dit het beste idee is! Denk out of the box!

Conceptnaam: **THE MOVEMENT**

Wat is het doel? Wat bereik je ermee?

OP EEN PAKKENDE MANIER RECLAME MAKEN

Hoe werkt het? Wat gebeurt er?

STOPMOTION OP EEN TREIN. PAS ALS DE TREIN RIJDT, ZIE JE EEN FILMPJE.

Waarom is het een goed idee?

JONGEREN NEMEN VAKER DE TREIN DAN OUDEREN

Hoe ziet het eruit?

ALS DE TREIN RIJDT ZIE JE HET PROPJE VERANDEREN. MAAK EEN RECLAME VOOR HET THEATER

Tip: Je kunt ook een andere vorm kiezen om te laten zien het concept eruit ziet, denk aan bijvoorbeeld een 'dunne wolk', het bouwen in LEGO of uit te tekenen.

KUNST CENTRAAL

5. Concept ontwikkelen | Van idee naar concept



15 minuten



Groepswork

In de brainstormfase hebben we de ontwerpvrage/ lesopdracht uit stap 1 helemaal losgelaten. Om het idee verder uit te kunnen werken tot een concept (een uitgewerkt idee). Hoe kan je het gekozen idee uit de 'Combinatie tabel' zo uitwerken dat het antwoord geeft op jullie ontwerpvrage?



Tip: Gebruik het gekozen idee echt als inspiratie om antwoord te geven op jullie ontwerpvrage.

1. Wat was jullie ontwerpvrage uit stap 1?

Hoe kunnen we...

en daarmee...

2. Wat is jullie gekozen idee uit de combinatie-tabel?

3. Hoe ziet het gekozen idee eruit als het antwoord geeft op deze ontwerpvrage?

5. Concept ontwikkelen | Pitch poster



30 minuten



Groepswork

Gebruik het idee uitgewerkt in de stap hiervoor. Stel je voor dat je dit idee zou moeten pitchen of verkopen aan iemand anders, wat moet je diegene dan allemaal vertellen?

Hieronder staan verschillende onderdelen en vragen die je daarbij kunnen helpen. Zo wordt je idee vanzelf **een concept: een uitgewerkt en gedetailleerd idee**. Plak, teken of omschrijf het idee op de onderste helft van de pagina, zodat je het kan laten zien tijdens de pitch!



Tip: Bedenk eens hoe jullie iedereen echt kunnen overtuigen dat dit het beste idee is! Denk out of the box!

Conceptnaam:

Wat is het doel? Wat bereik je ermee?

Hoe werkt het? Wat gebeurt er?

Waarom is het een goed idee?

Hoe ziet het eruit?

TIP: Je kunt ook een andere vorm kiezen om te laten zien hoe het concept eruit ziet, denk aan bijvoorbeeld een filmpje maken, het bouwen in LEGO of uit te tekenen.

6. Experimenteren



30 minuten



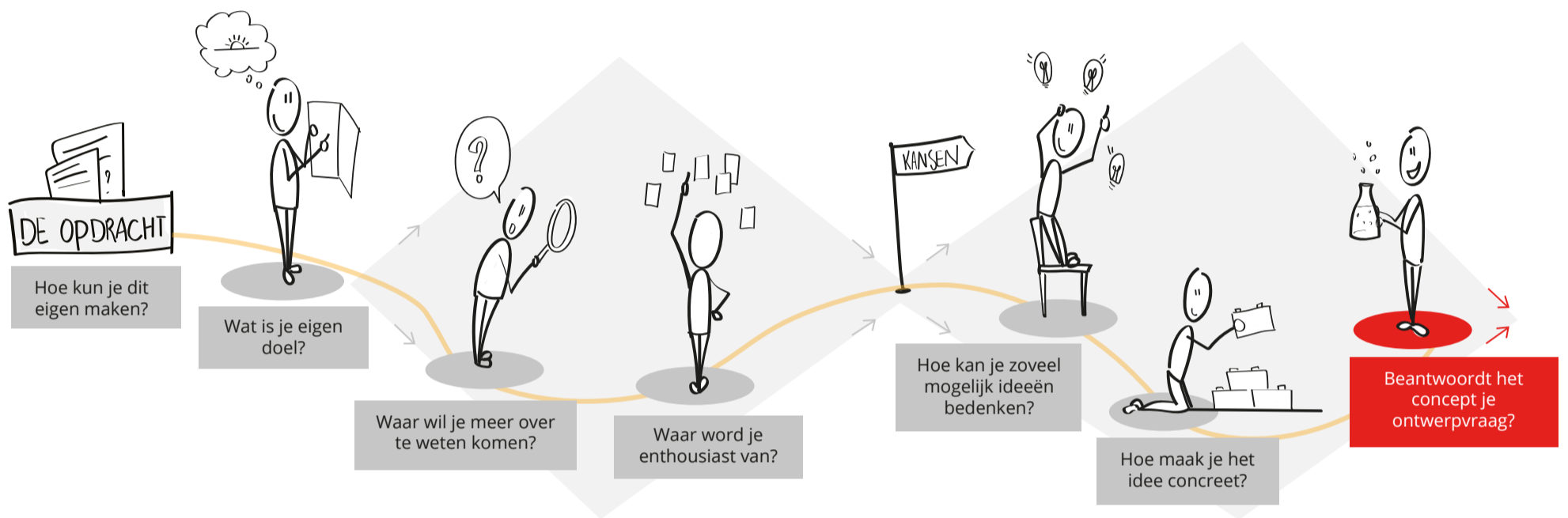
Groepswerk

Beantwoordt het concept je ontwerpvraag?

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

30 minuten Groepswerk

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

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!**

Wanneer is het concept een succes?

TIP: kijk eerst terug naar je ontwerpvraag 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?

NODIG:

- * PAPIER
- * SPEELGOED TREIN
- * YOUTUBE
- * CAMERA

WANNEER?

- * IN BLOKKUR, BUITEN OP HET PLEIN

WIE?

- * 3 PERSONEN OM TE BOWEN
- * KLASGENOTEN OM TE TESTEN OF HET WERKT

KUNST
CENTRAAL

6. Experimenteren | Testen



30 minuten



Groepswork

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 makkelijk en snel leren of dat stuk werkt.

Wanneer is het concept een succes?

TIP: Kijk eens terug naar je ontwerpvraag bij stap 1. Wat was je doel?

Wat zou kunnen mislukken aan het concept?

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

Hoe ziet de (prototype)test eruit?

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