



DONDERDA
G:
PROTOTYPE

Vertaal de schetsen in een
prototype om vrijdag te testen

DONDERDA
G

10:00-11:00 TAKEN EN DOEL

0. Hallo!	Wat doen we vandaag? Wie doet wat? Wat willen we bereiken?	Groep o.l.v. Design Lead		5 min
1. Scope	Definieer aan de hand van de storyboards, user stories en user journey de scope. Wat valt er buiten en wat is essentieel? Worden hiermee alle aannames getest?	Groep o.l.v. Researcher	Finale user journey en scope	15 min
2. Fidelity en taakverdeling	Hoe high-fidelity moet het prototype zijn om de aannames te kunnen testen? Hoeveel interactie zit hier in? En hoe gaan we dit uitwerken?	Groep o.l.v. Researcher	Taakverdeling en fidelity definitie	15 min
3. Template en tools	De Design Lead loopt door de journey en mogelijke tools heen om samen tot een beslissing te komen over de praktische uitwerking	Groep o.l.v. Design Lead	Keuze tools en templates	15 min

DONDERDA
G

11:00-12:00 PROTOTYPE!

1. Pick your poison	Verdeel de onderdelen van de User Story of als een onderdeel meer refinement nodig heeft bespreek deze samen	Groep o.l.v. Design Lead		2 min
2. Prototype	Laat de groepsleden individueel hun onderdeel prototypen. De Researcher bereidt ondertussen de testvragen en aannames voor	Groep	Prototype-onderdelen	45 min
3. Review	Review met de groep de uitgewerkte onderdelen o.b.v. overlap tussen elementen, kwaliteit en testbaarheid	Groep o.l.v. Researcher		10 min

DONDERDA
G

13:00-17:00 MEER PROTOTYPE!

1. Pick your poison	Verdeel de onderdelen van de User Story of als een onderdeel meer refinement nodig heeft bespreek deze samen	Groep o.l.v. Design Lead		2 min
2. Prototype	Laat de groepsleden individueel hun onderdeel prototypen. De Researcher bereid ondertussen de testvragen en aannames voor	Groep	Prototype-onderdelen	45 min
3. Review	Review met de groep de uitgewerkte onderdelen o.b.v. overlap tussen elementen, kwaliteit en testbaarheid	Groep o.l.v. Researcher		10 min



VRIJDAG:
TEST

Test je prototype met echte gebruikers
om te kijken hoe dichtbij je bij de
ideale oplossing zit

VRIJDAG

10:00-10:30 PREP

0. Hallo!	Wat doen we vandaag? Wie doet wat? Wat willen we bereiken?	Groep o.l.v. Researcher		5 min
1. Testdoel	Wat willen we t.o.v de Design Challenge en het prototype testen? Wat zijn de belangrijkste aannames? Waar moet de groep straks op letten tijdens de test?	Groep o.l.v. Researcher		10 min
2. Additionele vragen	Zijn er nog aannames over? Maak hier nog vragen van en voeg deze toe	Groep o.l.v. Researcher	Geupdate vragenlijst	10 min

VRIJDAG

10:30-11:30 USER TEST 1

1.Setup	Vorbereiding interview: Researcher bereid de ruimte en zijn aantekeningen voor, 1 groepslid maakt straks contextnotulen (wie is geïnterviewd, wat is zijn achtergrond, wat voor algemene informatie zien we) en de overige zorgen voor geselecteerde notities (belangrijke inhoud)	Groep		5 min
2. User Test	De researcher loopt met de gebruiker door het prototype heen o.b.v de scriptlijst	Groep o.l.v. Researcher	Testresultaten o.b.v. de uitgeprintte schermen	45 min
3. Dank!	Dank de geïnterviewde - groep heeft tijd om hun lijstjes bij te werken en om een nieuwe netlist aan te wijzen (en koffie!)	Groep o.l.v. Researcher	Vragenlijst en functionele test	5 min

VRIJDAG

11:30-12:00 EVALUATIE

1. Evaluatie	Hoe ging de test? Wat was er goed? Wat ging minder?	Groep o.l.v. Researcher		5 min
2. Aanpassen vragenlijst	Zijn we vragen tegengekomen die nog niet werkten? Missen we nog vragen?	Groep o.l.v. Researcher	Geupdate vragenlijst	10 min
3. Aanpassen prototype	Gingen er nog dingen mis in het prototype? Zijn deze snel aan te passen? Moeten we nog meer uitleg geven?	Groep o.l.v. Design Lead	Aangepast Prototype	10 min

VRIJDAG

13:00-17:00 USER TEST 2 t&m 4

1.Setup	Vorbereiding interview: Researcher bereid de ruimte en zijn aantekeningen voor, 1 groepslid maakt straks contextnotulen (wie is geïnterviewd, wat is zijn achtergrond, wat voor algemene informatie zien we) en de overige zorgen voor geselecteerde notities (belangrijke inhoud)	Groep		5 min
2. User Test	De researcher loopt met de gebruiker door het prototype heen o.b.v de scriptlijst	Groep o.l.v. Researcher	Testresultaten o.b.v. de uitgeprintte schermen	45 min
3. Dank!	Dank de geïnterviewde - groep heeft tijd om hun lijstjes bij te werken en om een nieuwe netlist aan te wijzen (en koffie!)	Groep o.l.v. Researcher	Vragenlijst en functionele test	5 min

VRIJDAG

17:00-17:30 AFSLUITING

1. Conclusies interviews	Loop met de groep de conclusies door, groepeer deze en haal dubbele weg. Vraag waar nodig om meer uitleg.	Groep o.l.v. Researcher		20 min
2. Conclusies Sprint	In hoeverre voldeed de oplossing aan de doelstelling van de Design Challenge? In hoeverre hebben we het doel bereikt? En hoeveel bier is er nog?	Groep o.l.v. Design Lead	Conclusie in 1 zin	10 min

10.2g

