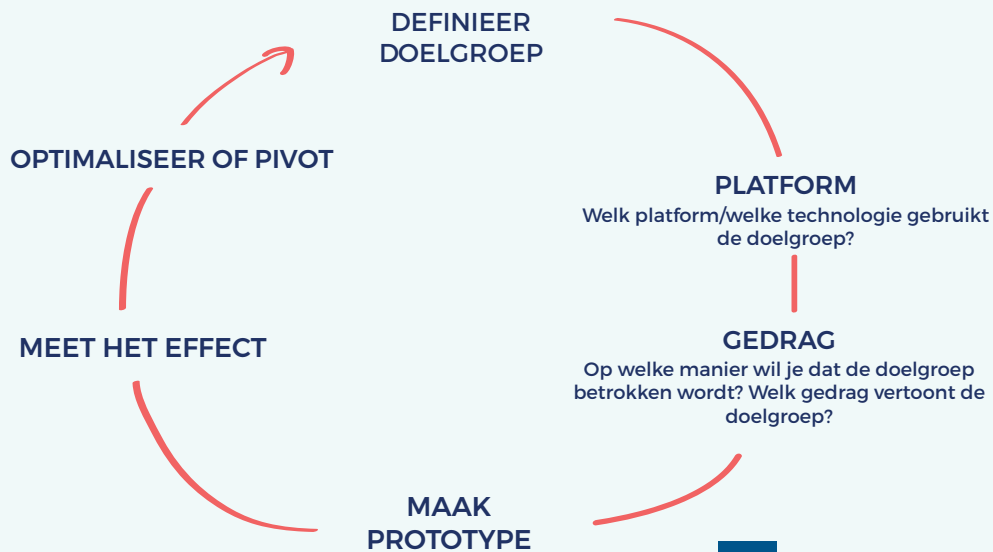


# RAPID PROTOTYPING

Doel: Snel verschillende ideeën testen.

Rapid Prototyping is een methode die het makkelijk maakt om snel ideeën te testen. Hierdoor zie je wat de tekortkomingen van je concept zijn en hoe je het kunt verbeteren. Gedurende het proces kun je dingen tegenkomen die je niet verwacht had, waardoor je nieuwe inzichten kunt verkrijgen. De methode is vooral geschikt gedurende de eerste fase van een ontwerpproces, maar kan ook latere fases ondersteunen. Het maken van fouten tijdens dit proces kan heel waardevol zijn. Door snel feedback te krijgen van anderen kun je snel en daardoor ook goedkoop bepalen wat werkt en wat niet.



FASE 1:

**Exploreren**

STAP 3:

*Prototypen*

## Hoe gebruik ik het?

De workshop maakt gebruik van de Prototyping Loop. Tijdens een workshop met 18 personen kun je 6 teams van 3 vormen, maar de workshop is ook geschikt voor grotere groepen. Gebruik in dat geval het werkblad.

- 1 Verdeel** de groep in kleinere groepen en ontwikkel een conceptueel prototype dat een oplossing voor het probleem kan zijn. Ga voor een korte ontwerptijd van 5 minuten.
- 2 Pitch** je idee binnen 1 minuut aan de andere groepen om feedback te krijgen. Pitchen helpt je het concept te verduidelijken en het beknopt naar stakeholders binnen je organisatie te communiceren. Het adagium “kill your darlings” is hier ook van toepassing: reacties helpen je bepalen of een oplossing ook voor anderen werkt.
- 3 Bepaal** of je andere mogelijkheden wilt verkennen (pivot) of je idee verder wilt uitwerken (optimaliseren). Verander de samenstelling van de groep na elke ronde.

# RAPID PROTOTYPING

FASE 1:

## Exploreren

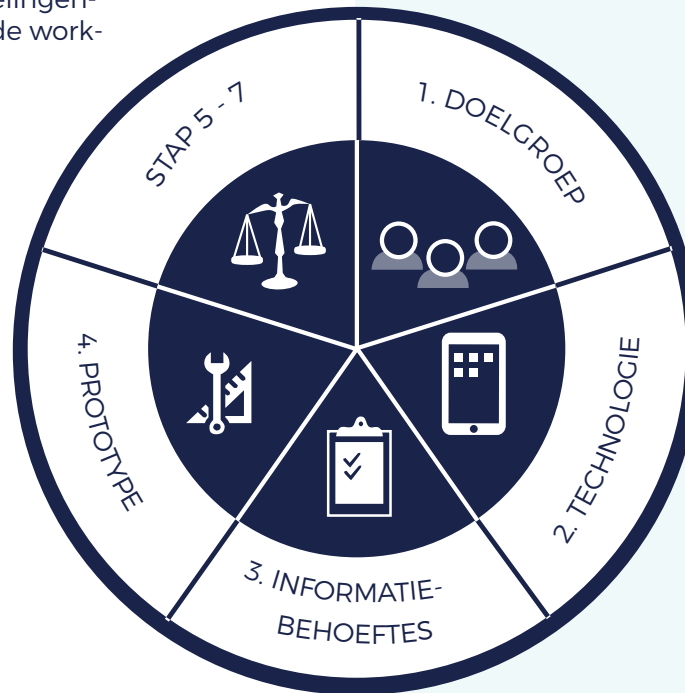
STAP 3:

## Prototypen

Gebruik dit werkblad om een probleem van het oogpunt van de organisatie te benaderen. Een voorbeeld van een probleem is het onderzoeken wat mensen in een Grieks vluchtelingen-kamp nodig hebben. Stappen 5 tot 7 blijven tijdens de workshop buiten beschouwing.

- 5: Test prototype
- 6: Meet en evalueer
- 7: Optimaliseer/pilot

### DATA VERZAMELEN



# 4

Prototype: ontwikkel een prototype op het platform dat door de doelgroep gebruikt wordt, om de informatie te verzamelen die je onder Informatiebehoeftes beschreven hebt

# 3

Informatiebehoeftes: wat wil je leren over de doelgroep?

# 1

Doelgroep: beschrijf voor wie je een oplossing ontwikkelt.

# 2

Technologie: beschrijf het platform dat door de doelgroep gebruikt wordt