

VALIDATIEPLAN

Doel: Evalueer je aannames door minimum viable solutions te testen

Valideren is bewijs verzamelen en leren over je ideeën door middel van experimenten en gebruikerstests. Zo kun je snel, op bewijs gebaseerde beslissingen te nemen over je mogelijke oplossing.

Eric Ries beschrijft in *The lean startup* het belang van het snel testen of je aannames waar zijn. In de stap validatie richt je je op de aannames die waar moeten zijn om je oplossing succesvol te laten zijn. Een van de belangrijkste aannames is dat het product of de service die je van plan bent te leveren, waardevol is voor potentiële gebruikers (de waardehypothese). Ontwikkelaars van producten kunnen allerlei noties hebben over kenmerken en functionaliteit die een bepaald product moet hebben, maar of iets een kansrijke oplossing is wordt uiteindelijk bepaald door de mate waarin de gebruikers waarde zien in producten en bereid zijn hiervoor een investering te doen (in geld of tijd). Met een prototype test je deze bereidheid.

FASE 1:

Exploreren

STAP 4:

Valideren

Hoe gebruik ik het?

- 1 Bepaal** wat je belangrijkste hypothesen zijn: de aannames die waar moeten zijn om tot een kansrijke oplossing te komen
- 2 Stel** een experiment op waarmee je deze aannames kunt testen
- 3 Bepaal** hoe je gaat meten of je experiment geslaagd is. Wanneer verwerp je je hypothese?
- 4 Toets** je hypothesen. Test het prototype, niet alleen met de ontwikkelaars, maar met de mensen van wie je hoopt dat ze uiteindelijk je product zullen gebruiken.
- 5 Evalueer** je hypothese(s) en bepaal nieuwe belangrijke aannames. Is je hypothese onwaar gebleken? Verzamel meer informatie of verander je aanpak.

VALIDATIEPLAN

FASE 1:

Exploreren

STAP 4:

Valideren

1 WELKE AANNAMES WIL JE EVALUEREN?

Bijvoorbeeld dat eindgebruikers het product of bepaalde functionaliteit willen hebben, of dat ze het product op een bepaalde manier gebruiken.

HYPOTHESE 1:	
HYPOTHESE 2:	
HYPOTHESE 3:	

2 HOE MEET JE OF JE AANNAMES KLOPPEN?

Vind een gepaste indicator om je hypotheses te toetsen.

Bijvoorbeeld: Gebruikers geven spontaan aan het probleem te ervaren.

Doelwaarde: 10 van de 30

MEETEENHEID HYPOTHESE 1:	
DOELWAARDE:	
MEETEENHEID HYPOTHESE 2:	
DOELWAARDE:	
MEETEENHEID HYPOTHESE 3:	
DOELWAARDE:	

3 MET WELK EXPERIMENT KUN JE DE HYPOTHESES TOETSEN?

Wat zou een versie van het product zijn met het minimum aan functionaliteit benodigd om aannames te toetsen? Voorbeelden:

- Leg een storyboard voor aan eindgebruikers
- Video van de beoogde functionaliteit: bestellen mensen het product of registreren ze voor een nieuwsbrief na het zien van de video?
- Het uitproberen van een digitaal prototype of een prototype van papier door potentiële klanten.

Welke conclusies trek je op basis van je experiment? Welke aannames zijn waar? Welke aanpassingen wil je doen aan je idee? Welke nieuwe aannames horen daar bij?