

PROJECT praatplaat

werken met eigen opdrachtgevers



betrek lokale bedrijven met echte vraagstukken
ruimte voor eigen opdrachten
verwerking op het DUBBELKLIK platform

veranderende rollen in de klas



DOCENT
coachende rol
sturing geven & ondersteunen



LEERLINGEN
samenwerken in team
met je team keuzes maken

duur van een project ~ 20 lesuren



af ronding

opleveren van het project
presenteren, demonstreren of uitvoeren
reflecteren en terugblikken

per tussenstap zijn er TOOLS

instap canvas, vragenweb, organisatie canvas, of ruimte voor eigen opdrachten

TOOLS activerende werkvormen ontwikkeld voor specifieke projectfasen helpt om verder te komen in het project

uitwerken van het idee

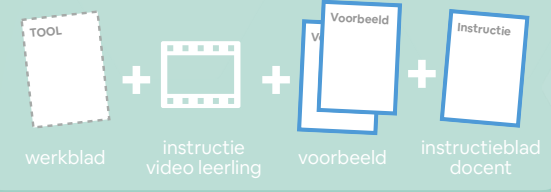
WAT? product proces dienst activiteit

MATE VAN UITWERKING kan van een prototype tot de oplevering van een afgerond product of daadwerkelijke uitvoering van een activiteit zijn

beginnen met een project planning

Projectnaam Vrijg Huis voor Plus	Teamleden Sjors de Jong Nash Bakker Fijp Kros Sara Josten	Criteria Dieren moeten bij de klant passen Dieren moeten een goed leven krijgen
Teamnaam De Dierenfrank		

Wanneer	1-2	10-2	18-3	26-3	1-4	15-4
Startpunt Aan! Benut je overal. Voel je anders maar weinig beperkingen. Hoe kunnen we ervoor zorgen dat meer bezoekers een accider opmaken?	Wanneer 1-2	Wanneer 10-2	Wanneer 18-3	Wanneer 26-3	Wanneer 1-4	Wanneer 15-4
Wat Gebruikers en context onderzoek Alle informatie van onderzoek verzameld en zichtbaar gemaakt	Wat Informatie ordenen en visualiseren trekken Onderzoekresultaten geïntegreerd Mogelijke keuzes hebben weinig tijd en mogelijk keuzes hebben weinig binnenruimte	Wat Benoemen Kleurrijke ideeën - Tinder voor accidelen - App Dieren wagen - Kennismakingsoven - Deelder - Verwarmt buitenhok	Wat Prototypes maken Prototype maken van: - App Dieren wagen - Open dag met chen - Co-locat verkoop	Wat Testen op gebruikers Prototypes getest en conclusies getrokken - Verkeidex - App	Wat Doel Meer geïnteresseerden gaan voor het opname van een accider.	



Projectfasen



fase 1

Kickoff van het project!

- Kennismaken met de opdrachtgever
- Team samenstellen en rollen verdelen
- Afspraken maken
- Doel project vaststellen



fase 2

Wie wil wat voor wie en wat heeft er mee te maken?

- De context onderzoeken
- Wie is de opdrachtgever?
- Jezelf verplaatsen in de gebruiker



fase 3

Informatie filteren.

- Informatie analyseren en ordenen
- Wat is belangrijk voor het project?
- Conclusies trekken



fase 4

The sky is the limit!

- Breed denken: zoveel mogelijk ideeën!
- Volop brainstormen
- Ideeën filteren
- Het beste idee uitkiezen



fase 5

Uitwerken van het idee.

- Maken van een product, dienst, activiteit of proces
- Van een snelle uitwerking tot een werkend product



fase 6

Feedback verzamelen om het eindresultaat nog beter te maken.

- Het eindresultaat testen
- Feedback verzamelen en analyseren
- Verbeteringen doorvoeren



fase 7

Resultaten presenteren.

- Opleveren, presenteren of uitvoeren
- Reflecteren op het proces
- Terugblikken op het project

