

onderneming ontwerp sprint

Overzicht

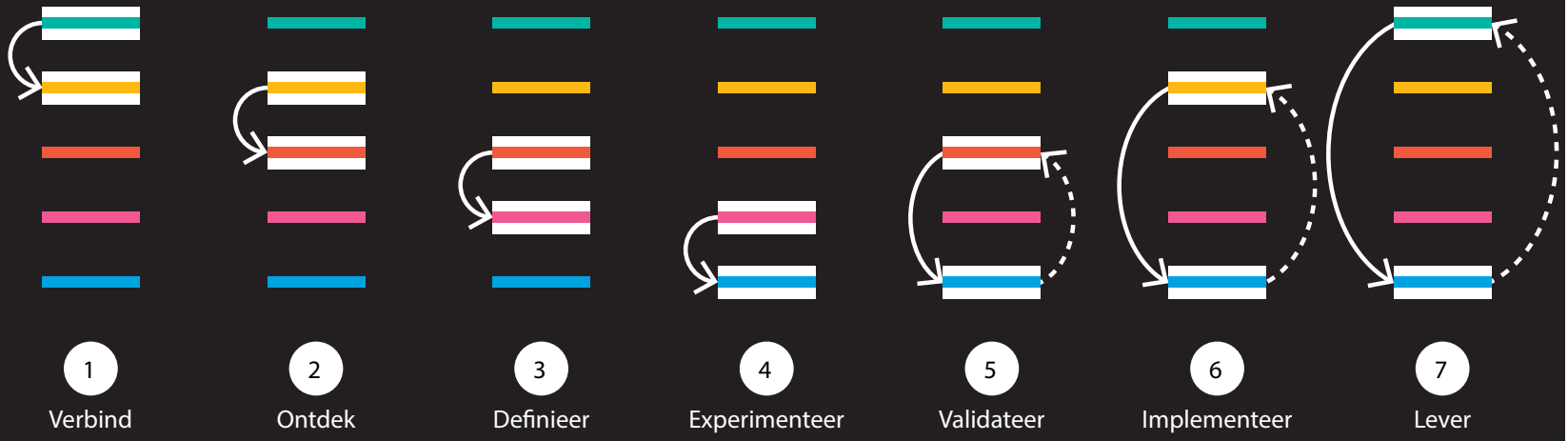
Anatomie

Kaders

Ontwerpruimte

Weergave

www.enterprisedesignframework.com
www.eda-c.com vertaling: spark.trivento.nl



Ontwerper: _____

Klant: _____

Gebruiker: _____

1. Verbind

Begin: bouw een team, ontwikkel een visie en definieer de uitdaging.



Briefing Klant Ontwerper 0:05

Herformuleer de probleemstelling, vind de juiste vraag. Stel waarom vragen.

Uitspraak	Doel

Uitdaging Ontwerper 0:05

We herontwerpen _____

voor _____

in een wereld waar _____

2. Ontdek

Begrijp de onderneming: ontmoet je publiek en verken het probleemgebied



Interview Gebruiker Ontwerper 0:05

Ontmoet je gebruiker.

Reflectie Ontwerper 0:05

Wat is de invalshoek van de gebruiker?

Hoe kunnen we? Ontwerper 0:05

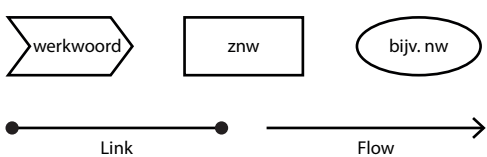
Hoe kunnen we... _____ ?

Hoe kunnen we... _____ ?

Hoe kunnen we... _____ ?

3. Definieer

Beschrijf de actualiteit > voorzie de toekomst: maak modellen



Huidige situatie Ontwerper 0:05

Teken een model van de huidige omgeving.

Gewenste situatie Ontwerper 0:05

Teken een model van uw oplossing.

Bediscussieer je oplossingen Ontwerper Ontwerper 0:05

4. Experimenteer

Ontwikkel opties: wordt geïnspireerd, noteer en schets ideeën, en maak de toekomstige onderneming zichtbaar.

Verhaal Ontwerper 0:05

Er was eens _____

Schetsen Ontwerper 0:05

Idee 1	Idee 2	Idee 3
Idee 4	Idee 5	Idee 6



5. Valideer

Test and verander je ontwerp: maak prototypes, test aannames, en verzamel feedback.

Gebruikers feedback Gebbruiker <> Ontwerper 0:05

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

Klant feedback Klant <> Ontwerper 0:05

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____



6. Implementeer

Maak het waar: plan de uitvoering van uw ontwerp, documenteer en leg uit.

Blauwdruk Ontwerper 0:05

Frontstage					
Contactpunt					
Gebruikersactiviteit					
Zichtbare klantactiviteit					
Backstage					
Verborgene klantactiviteit					
Support proces					



Bediscussieer je blauwdrukken Klant <> Ontwerper 0:05

7. Lever

Lanceer je nieuwe onderneming: communiceer, manage de transitie, evalueer de impact.

Je eerste tweet Ontwerper 0:05

Teken het sleutelmoment

Je Twitter account

@

Schrijf je eerste tweet. Houd het kort (140 Karakters)

