

DEFINIEER EEN ONTWERPVRAAGSTUK

1: Probleemstelling

1. Wie heeft het probleem?

2. Wat is het probleem?

3. Welke zaken in de omgeving hebben invloed op het probleem?

4. Welke neveneffecten wil je voorkomen?

5. Waar kan je niet omheen? Welke randvoorwaarden zijn er waar je ontwerp straks aan moet voldoen?

2: Definieer een ontwerpvoorbeeld

“ *Ik wil dat*

.....
(de gebruiker)

.....
(de verandering die je wilt)

.....

.....

ervaart,

omdat

.....
(de redenen waarom dit belangrijk is voor de gebruiker)

.....

.....

..... ”

3: Schrijf een lijst met eisen

denk na over...

BIJWERKINGEN DIE
MOETEN WORDEN
VERMEDEN

denk na over...

DE GEWILDE
INTERACTIE

denk na over...

DE
CONTEXT

denk na over...

DE
GEBRUIKER

Voorafgaande eisen:

A large rectangular area with a dashed border, intended for writing requirements. It contains a series of horizontal dashed lines for writing.