

# MINDSPACE

*Werkboek voor ontwerpers*

---

## Stap 4 – Prototype & test

Onderdeel van de Praktische Gids voor Design Research

**Naam**

---

**Opleiding**

---

**Gekozen thema**

---

**Discipline (bv. brand, editorial, UI/UX, motion, type, packaging)**

---

Versie 1.0 · juni 2026

Download steeds de laatste versie via de QR-code in het boek.

## Hoe gebruik je dit werkboek?

Dit werkboek hoort bij de Prototype-fase van je MindSpace-project. Je hebt in de Ideate-fase één concept gekozen – hier maak je het tastbaar, test je het met echte mensen en verbeter je het op basis van wat je ziet.

Onthoud één ding: **een prototype is geen eindproduct, maar een denkgereedschap.** Bouw het zo snel en goedkoop dat je het zonder pijn kan weggoeien. Falen is geen mislukking – het is informatie.

### Praktisch

- Print dit werkboek op A4, het liefst dubbelzijdig.
- Schrijf, schets, plak en print gerust rechtstreeks op de bladen – de witruimte is bedoeld om in te werken.
- Werk je liever digitaal? Vul de velden in een PDF-app of in Figma in, of bouw de templates na op een FigJam-bord.
- Lever per stap in wat onder “Wat lever je in” staat. Samen vormen ze het bewijs van je proces.

# De opdracht — MindSpace Stap 4

## PROTOTYPE & TEST

Breng je gekozen concept mee naar de Prototype-tafel, samen met je Impact/Effort-matrix en de motivatie waarom je juist dit concept koos. Het doel is niet om je concept af te werken, maar om het te leren kennen: elke test die iets blootlegt, is winst.

### Stap A — Kies je niveau en je scope (ca. 15 min)

1. Bepaal welk deel van je concept je prototypet en op welk niveau. Start low-fidelity (papier, schets, karton) zolang je het idee nog test; bewaar high-fidelity (Figma, klikbaar) voor wanneer het concept al klopt. Formuleer in één zin welke aanname je wil testen.
2. **Wat lever je in:** één zin “Ik test of ...”, plus je keuze low-fi of high-fi met een korte motivatie.

### Stap B — Bouw je prototype en storyboard de ervaring (ca. 60 min)

1. Maak een ruw, wegwerpbaar prototype. Breng daarnaast de kernflow in beeld met de Storyboard-template: zes frames van het eerste contact tot het eindresultaat. Noteer per frame wat de gebruiker ziet, doet en voelt. Werk je aan een digitaal product? Vervang scènes door schermtoestanden (leeg, geladen, fout, succes).
2. **Wat lever je in:** een foto of export van je prototype en je ingevulde storyboard (6 frames).

### Stap C — Schrijf je testscript (ca. 20 min)

1. Bereid je test voor met de Testscript-template. Lees de intro letterlijk voor, zodat al je tests vergelijkbaar blijven. Formuleer drie taken — geen vragen — en een paar open, niet-sturende vragen voor achteraf. Één taak per ding dat je wil weten: begrijpt de persoon wat ze ziet, weet ze wat ze moet doen, en wat voelt ze daarbij.
2. **Wat lever je in:** een ingevuld testscript met drie taken.

### Stap D — Test met je doelgroep (ca. 45 min)

1. Test met minstens drie mensen uit je doelgroep. Laat hen hardop denken, stel geen sturende vragen (“Wat doe je als eerste?” in plaats van “Vind je dit mooi?”) en verdedig je ontwerp niet — negatieve feedback is goud waard. Leg elk gesprek vast met het Feedbackraster: wat werkt, wat niet, welke vragen het oproept, welke ideeën het triggert.
2. **Wat lever je in:** drie ingevulde feedbackrasters.

### Stap E — Synthetiseer en itereer (ca. 30 min)

1. Leg je drie rasters naast elkaar en zoek patronen — daar zitten je iteraties. Beslis bewust: wat behoud je, wat pas je aan, wat schrap je? Voer minstens één concrete verbetering door aan je prototype en noteer waarom.
2. **Wat lever je in:** een korte conclusie (behouden / aanpassen / schrappen) en één gedocumenteerde iteratie — een voor-en-na met motivatie.

*Daarmee heb je het volledige Double Diamond-proces doorlopen: van breed onderzoeken tot een concept dat je niet alleen bedacht, maar ook getest en onderhouden hebt.*

# Template 1 – Storyboard

## STAP 4 · PROTOTYPE

Zes vakken. Toon hoe iemand jouw concept in het echte leven gebruikt – van het eerste contact tot het einde. Stick figures volstaan; de boodschap zit in de volgorde. Beschrijf onder elk frame kort wat de gebruiker ziet, doet en voelt.

**DESIGNER-TIP** Werk je aan een digitaal product? Vervang scènes door schermen of toestanden (leeg, geladen, fout, succes).

### Concept

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<i>ziet / doet / voelt</i>	<i>ziet / doet / voelt</i>	<i>ziet / doet / voelt</i>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<i>ziet / doet / voelt</i>	<i>ziet / doet / voelt</i>	<i>ziet / doet / voelt</i>

# Template 2 – Testscript

## STAP 4 · TEST

Gebruik dit script bij elke gebruikerstest. Lees de intro letterlijk voor – zo blijven je tests onderling vergelijkbaar.

**DESIGNER-TIP** Test telkens 3 dingen: (1) begrijpt de persoon wat ze ziet, (2) weet ze wat ze moet doen, (3) wat voelt ze erbij. Eén taak per ding.

**Datum & testpersoon nr.**

---

**Prototype-formaat (papier, Figma, klikbare mock-up, motion)**

---

## INTRO – lees letterlijk voor

*“Bedankt voor je tijd. Ik toon je een concept en vraag je hardop te denken. Er zijn geen foute antwoorden – ik test het ontwerp, niet jou. Ik mag tussendoor niet helpen, dus als iets onduidelijk is, vertel dat gerust.”*

## TAAK 1

---

*Reactie / observatie (citaat, gedrag, aarzeling)*

---

## TAAK 2

---

*Reactie / observatie (citaat, gedrag, aarzeling)*

---

## TAAK 3

---

---

*Reactie / observatie (citaat, gedrag, aarzeling)*

---

**OPEN VRAGEN NA DE TEST**

---

# Template 3 – Feedbackraster

## STAP 4 · SYNTHESE

Vul dit raster in per testgesprek. Vergelijk daarna de patronen over alle gesprekken heen – dáár zitten je iteraties.

**Testpersoon nr. & datum**

---

<b>WAT WERKT?</b>	<b>WAT WERKT NIET?</b>
<b>VRAGEN DIE HET OPROEPT</b>	<b>IDEEËN DIE HET TRIGGERT</b>

**CONCLUSIE NA ALLE TESTS – WAT PAS IK AAN?**

# Colofon

MindSpace · Werkboek voor ontwerpers — Stap 4 (Prototype & test)

Onderdeel van de Praktische Gids voor Design Research.

Versie 1.0 · juni 2026 · Benedikte Vanderweeën

Voor onderwijsgebruik. Vermeld de bron bij hergebruik.