

Testpersonen organisieren

Feedback einholen planen

Die Schüler:innen sollen im Rahmen des Global Goals Design Jams die Prototypen ihrer Lösungsideen bereits einmal testen und dabei ein erstes externes Feedback einholen, das sie in einer Iterationsschleife einarbeiten können. Idealerweise steht dafür je Team zumindest ein:e Experte:in zur Verfügung. Insgesamt sollten jedoch mehrere Feedbacks eingeholt werden, idealerweise auch von der Zielgruppe. Die Schüler:innen sollen daher im Vorfeld Personen aus ihrem Umfeld bitten, am Veranstaltungstag als „Testperson“ zur Verfügung zu stehen. Der Zeitaufwand für die Testperson beträgt ca. 45 Minuten, die Testphase findet am Nachmittag statt.



Einzel oder im Team
& weitere Personen



individuell
unterschiedlich

Vorgehensweise:

1. Testpersonen finden

Überlege dir, wen du als Testperson fragen könntest.

2. Testpersonen briefen

Informiere die Testperson über die Veranstaltung und ihre Aufgabe: Beim Global Goals Design Jam wirst du gemeinsam mit einem Team einen Prototypen für eine Lösungsidee bauen. Ihr habt dann die Aufgabe, von verschiedenen Menschen („Testpersonen“) ein erstes Feedback einzuholen, das euch hilft, den Prototyp weiterzuentwickeln.

Die Testperson hat daher die Aufgabe, euch zu eurem Prototypen ein konstruktives Feedback zu geben. Der Zeitaufwand für die Testperson beträgt ca. 15 Minuten, wobei das genaue Zeitfenster von der Agenda abhängt und dir vorab bekanntgegeben wird.

Die Testperson kann auf verschiedenen Kanälen erreicht werden, z.B. telefonisch oder über Video. Sie kann auch vorbeikommen, und sich euren Prototypen vor Ort ansehen.

