

USECASE CANVAS DIGITALE TWEELING

1. Maatschappelijke waarde

Welk vraagstuk oplossen en waarom?

2. Belanghebbenden, wensen en verwachtingen

Met wie, voor wie en waartoe?

3. Het ontwerp

Op welke manier met het vraagstuk aan de slag?

4. User stories

Wat zijn wensen en behoeften van gebruikers?

5. Prototesting

Een prototype maken



6. De digitale tweeling in praktijk

De toepassing en borging



Begleiding leerproces en usecase canvas

Algemeen fundament
Techniek/standaarden en experimenten