

Ontwerpkaart: je app in vijf vakken

Bij de workshop AI Agents · vul dit in voordat je gaat bouwen

LeX Consultancy B.V. · 20 september 2026



Eerst invullen, dan bouwen. Eén kaart per app, met pen, maximaal drie regels per vak.

1. Voor wie Wie gebruikt de app, en in welke situatie? Eén persoon, niet “iedereen”. Wat weet die persoon al, wat heeft die geen tijd voor?	2. Wat gaat erin Wat plakt of kiest de gebruiker? Tekst, een bestand, een keuze uit een lijstje? Welke vragen stel je altijd vóór je iets voor iemand schrijft? Dat zijn je invoervelden.
3. Wat komt eruit Beschrijf het eindproduct alsof het al bestaat: hoe lang, welke kopjes, in welke taal, voor wie leesbaar. Schrijf één voorbeeld uit met de hand.	4. Waar moet hij zich aan houden Welke regels van jouw school of team gelden? Huisstijl, aanspreekvorm, wat hij nooit mag verzinnen, wanneer hij “dat weet ik niet” moet zeggen. Welk document bevat die regels? Dat is je kennisbank.

5. Waaraan zie je dat het werkt

Drie testgevallen, opgeschreven vóór je bouwt: twee gewone en één waarbij de app moet weigeren of doorvragen. Pas als alle drie goed gaan, deel je de link.

Test	Wat gaat erin	Wat moet eruit komen
1		
2		
3 (de lastige)		

Als...	Dan bouw je een...	Zie handleiding
de stappen altijd hetzelfde zijn en de gebruiker een formulier invult	Workflow	1, 3 (Schoolnieuws), 5
de gebruiker vragen stelt en de app in een document moet zoeken	Agent met kennisbank	2, 3 (Ouderbrief, Balie)
de app zelf moet uitzoeken wat er nodig is, bestanden moet lezen of op het web moet zoeken	Agent Console	4, 6

Voordat je op Create klikt

- ☐ Vak 1 noemt één persoon, geen doelgroep
- ☐ Vak 3 bevat een uitgeschreven voorbeeld
- ☐ Het document uit vak 4 bevat geen persoonsgegevens en mag naar een externe verwerker
- ☐ Er is een eigenaar, je weet wie de link krijgt, en je weet wat één run kost