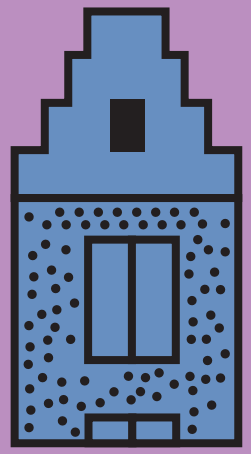
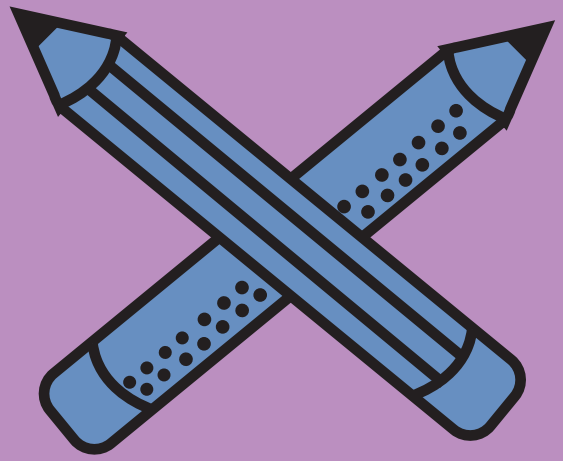
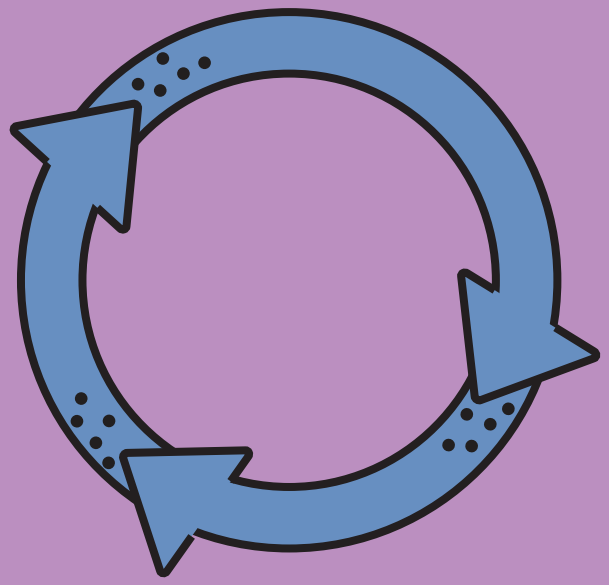




Ontwerphandleiding



Faith Febis
Klas paars
500827450
Karen van den Driesche
New Product Development

Inhoudsopgave

Verkennen

The value of balancing desirability, feasibility and viability 1

How brainstorming questions, not ideas, sparks creativity 2

Empathy map 3

Bloem associatie 4

Experience map 5

Diepte interview 6

Definiëren

Brainstormen handleiding 7

Brainstormen is dumb 8

Reframing challenge 9

Hoe kun je 10

Brainstormen 11

Marktonderzoek 12

Idee generatie

Solve Problems and Test Ideas Faster with Google Ventures' Design Sprint Framework 13

Klassiek brainstormen 14

Brainwriting 15

Crazy 8's 16

Dot voting 17

Conceptualiseren

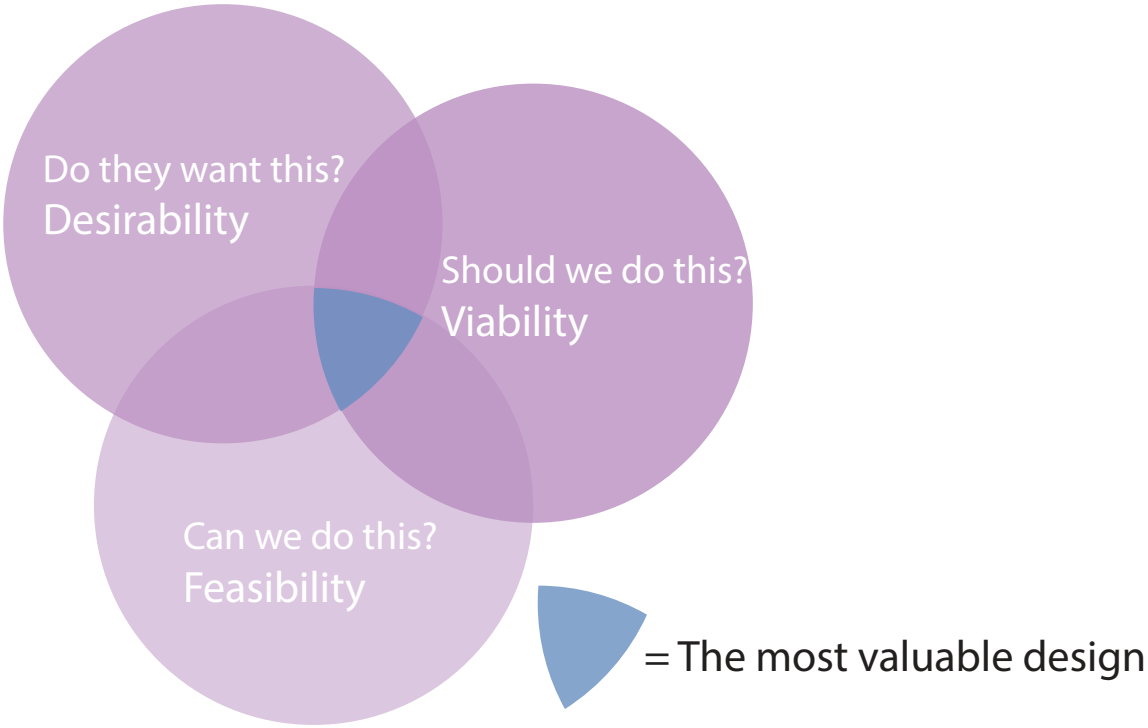
Morfologische kaart 18
PvE met MoSCoW 19
Harris profiel 20

Evalueren

UX storyboard 21

Kritische reflectie 22

The value of balancing desirability, feasibility, and viability



Niet omdat het perfect is, is het succesvol. De beste resultaat ligt in het midden van wenselijk, haalbaarheid en levensvatbaarheid.

Het gaat om ontwerpen met intentie. Hierdoor krijg je een oplossing haalbaar en levensvatbaar is.
Om te checken als je aan de vereisten voldoet. Kun je deze vragen beantwoorden.

wenselijk → Willen mensen dit?
haalbaarheid → Kunnen wij dit doen?
levensvatbaarheid → Moeten we dit doen als bedrijf?

Wenselijkheid, haalbaarheid en levensvatbaarheid als die in evenwicht zijn verhoog je de waarde van je oplossing.

3 manieren om evenwicht te bereiken

Communiceer
Doe onderzoek naar de gebruikers
Wees heel precies met plannen

Korte reflectie:
goede methode, vanaf het begin bespreken wat haalbaar, wenselijk en levensvatbaar is. Krijg je geen teleurstellingen.

Bron: Favorite, C. (2016, 27 september). The value of balancing desirability, feasibility, and viability. Geraadpleegd op 5 mei 2020, van https://crowdfavorite.com/the-value-of-balancing-desirability-feasibility-and-viability/

How Brainstorming Questions, Not Ideas, Sparks Creativity

Wat als brainstormen is om vragen te bedenken, en niet om ideeën. Vragen rondom een onderwerp kan leiden tot eeen diepere analyse en begrijp je het probleem beter.
Frame storming, het maakt gebruik van een generatie die helpt om vragen te formuleren.

Hoeveel verschillen en hoeveel hebben brainstormen en frame storming gemeen.

Overeenkomsten
• Beginnen met een grote hoeveelheid aan ideeën/vragen
• Samen komen rondom de vragen die veel belovend zijn.

Verschillen
• Door vragen te stellen. Ga je meer graven in het probleem en aanames uitdagen.
• Iedereen komt met vragen.
Bij brainstormen zijn het meestal de "idee mensen"

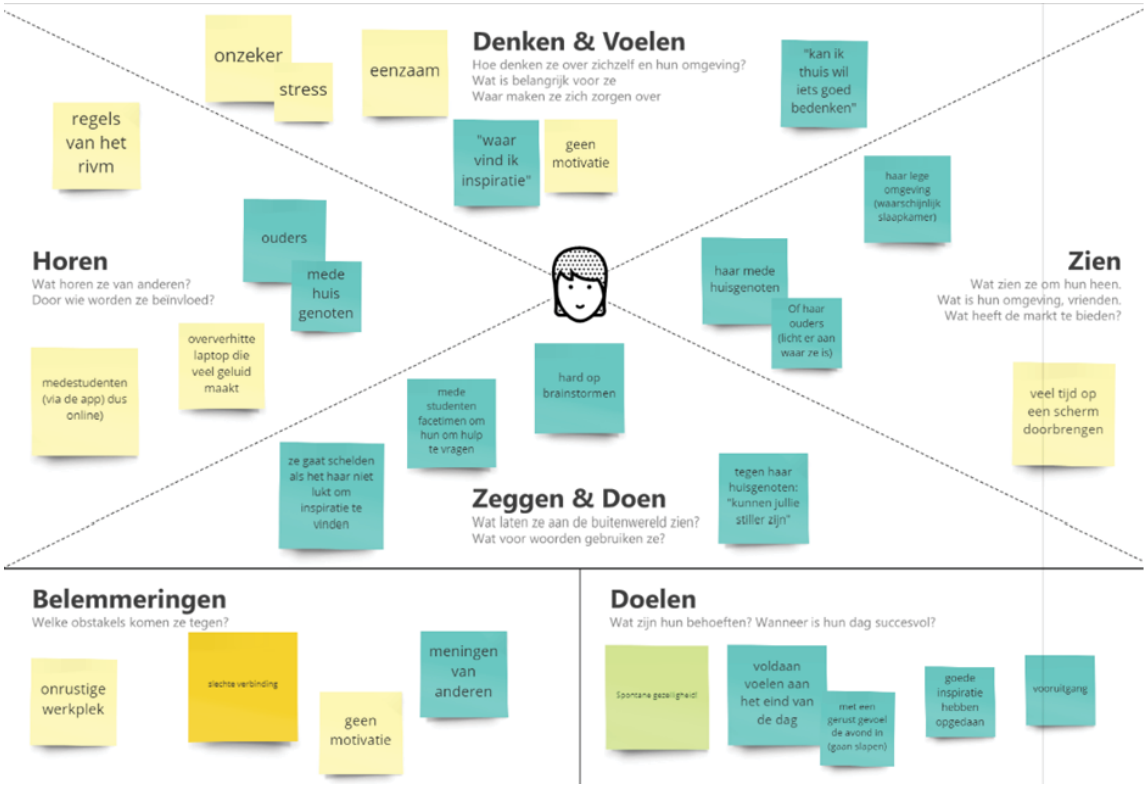
Een Question Formulation Technique uitvoeren.

1. Ontwerp een vraag-focus
   waar de vragen over gaan.
2. Genereer vragen
   Een tijdslimit voor zoveel mogelijk vragen.
3. verbeter vragen
   Vragen uitbreiden en of vernauwen
4. Beste vragen ordenen
   Een top 10 lijst maken
5. Volgende stap bepalen
   Actieplan

Korte reflectie:
Lijkt mij effiecienter dan brainstormen, omdat vragen sneller in je opkomen dan ideeën.

Bron: LaBarre, S. (2016, 6 juni). A brief history of people refusing to wear masks. Geraadpleegd op 5 mei 2020, van https://www.-fastcompany.com/90500617/a-brief-history-of-people-refusing-to-wear-masks

Empathy map



Deze methode helpt om te divergeren. Zo veel mogelijk post it om te empatiseren met de persona.

Doel

Om te empatiseren met je doelgroep. Dat je begrijpt wat je persona doet, denkt, wat zij wilt bereiken etc.

Beschrijving

Je inleven in je persona. In welke situaties ze verschillende dingen horen, zien. Hoe ze de persona zich daarbij voelt.

Korte reflectie:

Het inleven is efficient maar wel moeilijk.

Stap voor stap:

- één vlak pakken
- nadenken over verschillende situaties
- bij de situatie dan bedenken (wat zij voelt/denkt/hoort)
- noteren

Bronnen:

Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking. (2018, 14 januari). Geraadpleegd op 5 mei 2020, van https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/

Bloem associatie

Deze methode helpt te **divergeren**. Hoe meer hoe beter. Hier ontwikkel je ideeën/ associaties bij inspiratie.

Doel
Meer inzicht in wat nu de opdracht is. Het is belangrijk om een goed beeld de hebben over wat de bedoeling is.

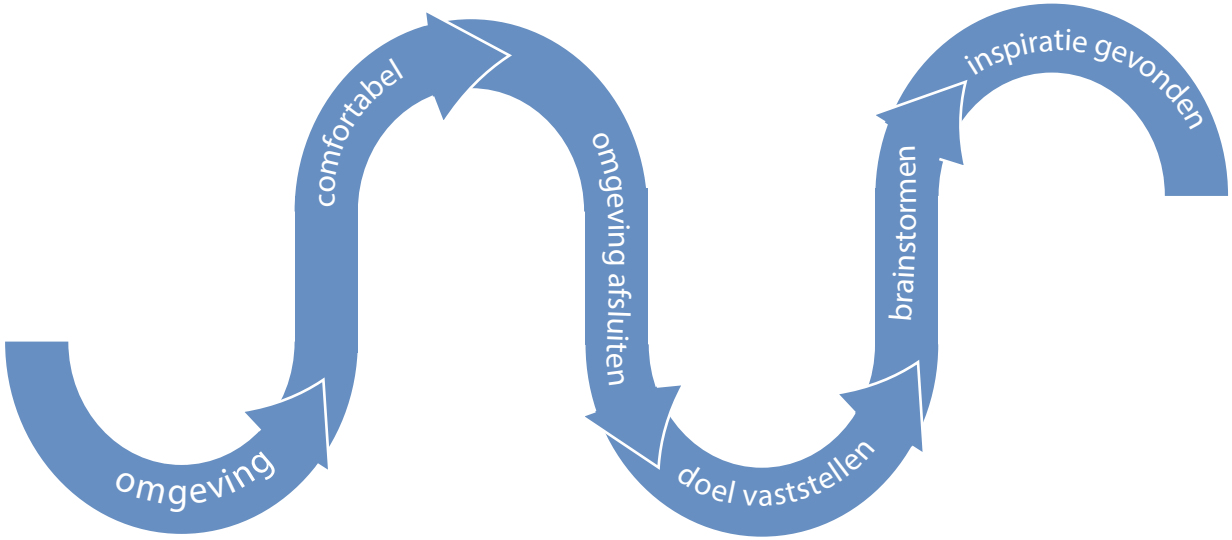
Beschrijving
Alle associaties die je hebt bij een bepaald onderwerp noteren. En bij de notaties nog meer associaties bedenken.

Korte reflectie:
Heel handig. Als je een breeder beeld wilt krijgen van een bepaald onderwerp. Zo zie je alle dingen die erbij horen.

Stap voor stap:
- Een hoofd onderwerp hebben (middenin)
- Alle associates over het ondewerp noteren.
- En dat steeds meer uitbreiden.

Bronnen:
C. (2010, 13 oktober). Brainstorm technieken - bloem associatie. Geraadpleegd op 5 mei 2020, van http://creatievevaardigheden.loggy.nl/27026_bloem_associatie.html

Experience map



Deze methode helpt om de convergeren.

Doel
Analyseren van de huidige ervaring. Met als doel aanknopingspunten te vinden ter verbetering van de ervaring.

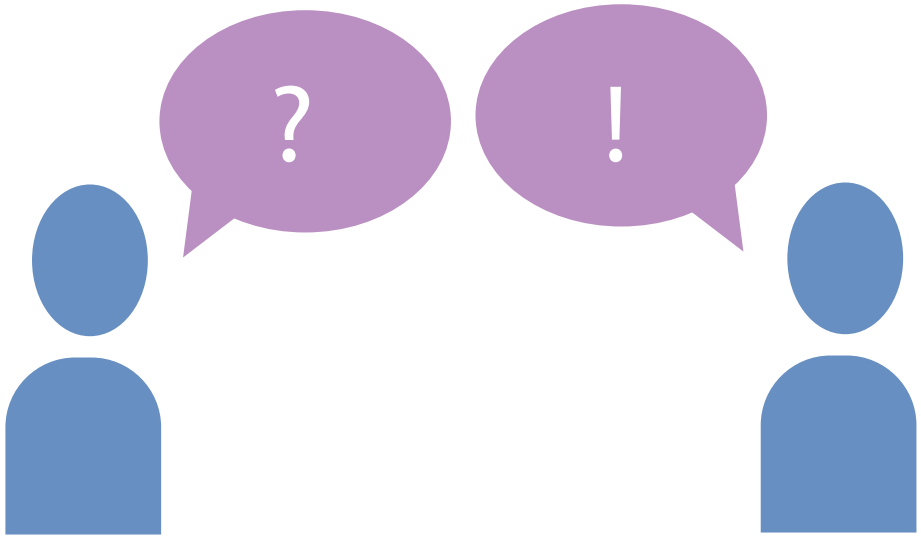
Beschrijving
Een overzicht van hoe de gebruiker iets ervaart/waarneemt.

Korte reflectie:
Je krijgt echt een beeld in je hoofd, omdat je alles stap voor stap noteert.

Stap voor stap:
- bedenk fases
- bedenkt bij elke fase wat de gebruiker denkt, voelt, doet etc

Bronnen:
Walker, A. E. (2018, 9 mei). User experience mapping for dummies. Geraadpleegd op 5 mei 2020, van https://uxdesign.cc/user-experience-mapping-alice-emma-walker-868259547ba8

Diepte interview



Deze methode helpt te divergeren. Zoveel mogelijk inzichten te verzamelen van je doelgroep.

Doel

Om beter te bergijpen wat mensen zeggen/denken over een bepaald onderwerp.

Beschrijving

Je doelgroep interviewen om van ze te horen hoe ze bepaalde problemen oplossen.

Korte reflectie:

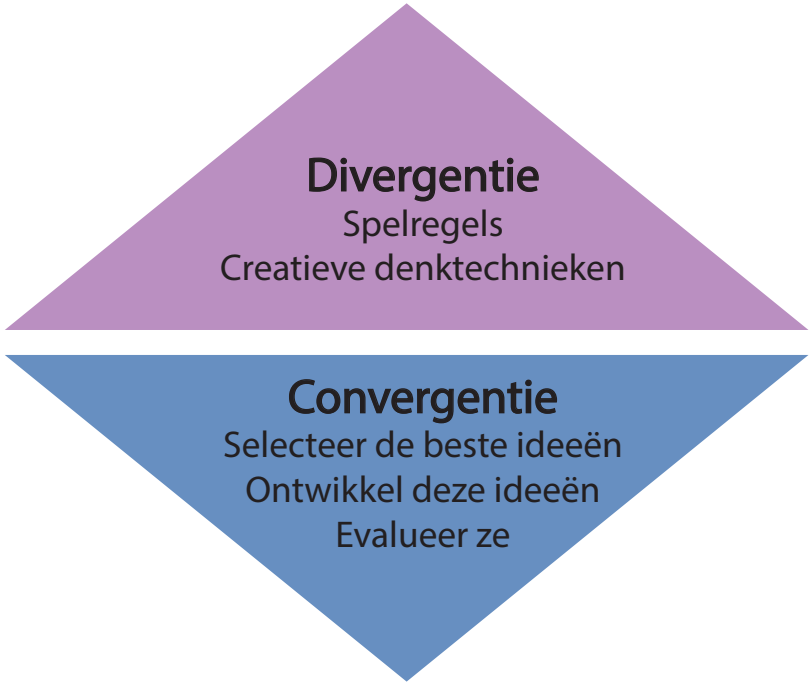
Vragen bedenken is best moeilijk, omdat het een vraag kan zijn waarop je kan doorvragen.

Stap voor stap:

- doelgroep vaststellen
- wat wil je van ze weten
- vragen formuleren
- de interviews uitvoeren

Bronnen:

Diepte interview. (z.d.). Geraadpleegd op 5 mei 2020, van http://de-onderzoekers.nl/kwalitatief-onderzoek/vormen-van-kwalitatief-onderzoek/diepte-interview/



De meeste mensen denken dat brainstormen ideeën uitwisselen is. Maar het is methodiek om vlotter betere ideeën te ontwikkelen.
Uit de onderzoek van de uitvinden, Alex Osborn kwamen deze inzichten.

1. Hoe meer hoe beter
2. Focus op het creeën van ideeën en niet het beoordelen.

2 Fasen van brainstormen
Fase 1: **ideegeneratiefase of divergentie**
Fase 1: **idee-evaluatiefase of convergentie**

De spelregels van brainstormen:

- Stel je oordeel uit
- Streef naar kwantiteit
- Freewheel
- Hitchhike

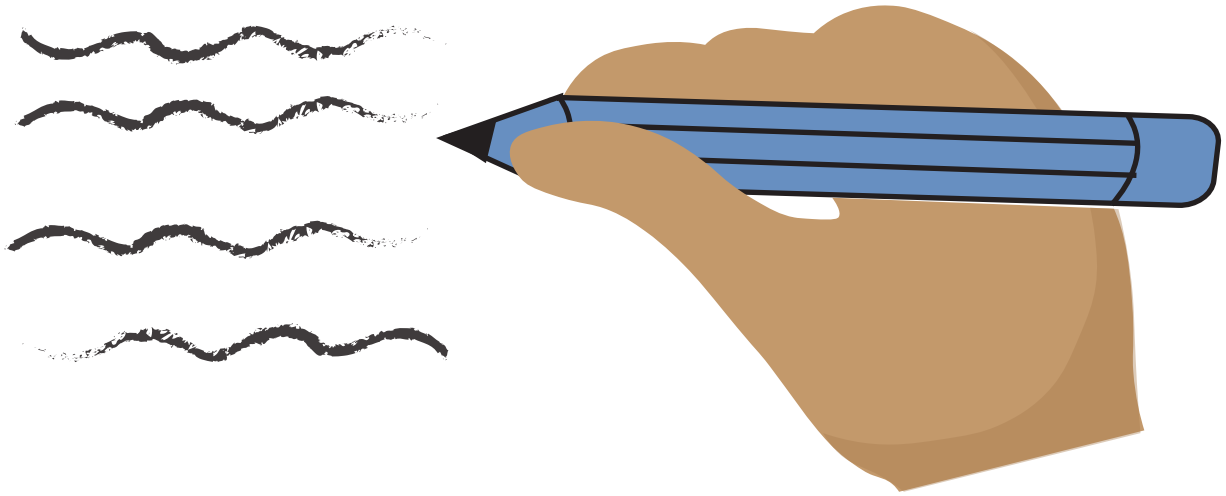
Er is nog een 3e fase: **vraagstelling**
Het doel is om een creatieve vraag te formuleren. Begin met 1, eenvoudige, concrete en inspirerende vraag.

Na fase 1
Selecteer je de besten ideeën
Werk je de beste uit
Evaluatie en actie

Korte reflectie:
Brainstormen heb ik nooit effectief gevonden. Niet omdat er veel ideeën zijn. Zijn ze goede ideeën.

Bron: de Vos, K. (2013). Brainstormen handleiding. Geraadpleegd op 10 mei 2020, van http://www.brainssstorm.com/brainstormen-handleiding/

Brainstormen is dumb



Brainstormen is geen goede methode. Mensen komen op minder goede ideeën als ze samen brainstormen dan als ze alleen werken.

Als je in groepen brainstormt. En andere mensen hun ideeën vertellen kan jij je eigen idee vergeten. Brainstormen heeft juist het tegenovergetslede effev tvan wat het zou moeten doen.

Een betere manier is brainwriting. Bij deze methode schrijven mensen hun ideeën op. En zeggen het niet hardop.

Eerst in een groep brainwriting en dan vervolgens in je eentje te brainstormen. Met dit proces kom je op meer en betere ideeën. Switchen tussen brainwriting en alleen werken werkt beter, dat heet a**synchronous brainwriting.**

Korte reflectie:
Goede methode. Gebruik in altijd, op papier opscrhijven is beter dan in je hoofd bedenken en harop roepen. Zo heb je letterlijk al je ideeën voor je.

Bron: Sneed, A. (2018, 1 augustus). Brainstorming Is Dumb. Geraadpleegd op 10 mei 2020, van https://www.fastcompany.com/3062292/brainstorming-is-dumb

Reframing challenge

Situatie
Wat is de doelgroep zijn situatie, gedrag, motivatie?

Victoria werkt al een paar weken thuis aan school vanwege het coronavirus. Ze moet nu weer beginnen aan een nieuwe opdracht. Ze vind het altijd het fijnst om in haar kamer te zitten. Daar heeft ze het minst last van de andere huisgenoten en het is echt haar eigen plekje. Alhoewel dat in haar kamer alles te vinden is, vindt ze het wel naar dat haar kamer zo'n chille vibe geeft dat het concentreren op echt schoolwerk moeilijk is. Wanneer school nog open was en ze soms iets thuis deed was dat prima, maar nu ze 24/7 in haar kamer zit waar ze slaapt, relaxed, met vrienden praat en nu ook AL haar schoolwerk moet doen, wordt dat toch lastig.

Probleem
Wat is de behoefte of belemmering dat de doelgroep ervaart?

Omdat Victoria continu thuis is, vind ze het moeilijk om haar persoonlijke leven en schoolwerk met elkaar te onderscheiden. Ze wil heel graag aan de slag en ze weet dat ze veel moet doen maar toch lukt het niet. Haar hoofd is met te veel andere zaken bezig nu ze in haar kamer zit, er gebeurd te veel om haar heen. De ruimte schreeuwt niet meer 'dit is een leer plek' maar juist 'hier relax ik'. Haar grote comfortabele bed staart haar altijd aan en wacht tot dat ze er in gaat liggen, haar gedachten zeggen dat ze aan school moet maar toch wint haar lichaam altijd want voordat ze het weet ligt ze weer in bed met in haar achterhoofd een schuldgevoel.

Oplossingsrichtingen
Genereer uitdagingen vragen beginnend met : Hoe kun je...? (selecteer de 6 meest interessante HKJ's waar je in les 3 over wilt brainstormen)

1. Hoe kun je... vakken niet steeds uitstellen
2. Hoe kun je... een kwartier pauze nemen en dat niet veranderen naar 2 uur
3. Hoe kun je... de concentratie bij een vak houden
4. Hoe kun je... je eigen gedachten ordenen?
5. Hoe kun je... stoppen met stressen en zelfverzekerder worden
6. Hoe kun je... je focussen op 1 ding tegelijkertijd nu je op een relaxte plek zit

Deze methode helpt om de convergeren.

Doel
Richting geven en checken als je de goede weg opgaat in je project.

Beschrijving
De situatie en probleem scherper verwoorden. Om duidelijk te bescrhijven wat je gaat oplossen.

Korte reflectie:
Door het uitgebreider te verwoorden krijg je een beter beeld. Maar heel nodig was het niet. Want je weet al je probleem en wat je wilt oplossen.

Stap voor stap:
- nadenken over de situatie en probleem
- breeder denken (gevoel, waarneming)
- noteren

Bronnen:

Hoe Kun Je

Deze methode helpt om te divergeren.

Doel
Door deze vragen op te stellen breek je het probleem open.

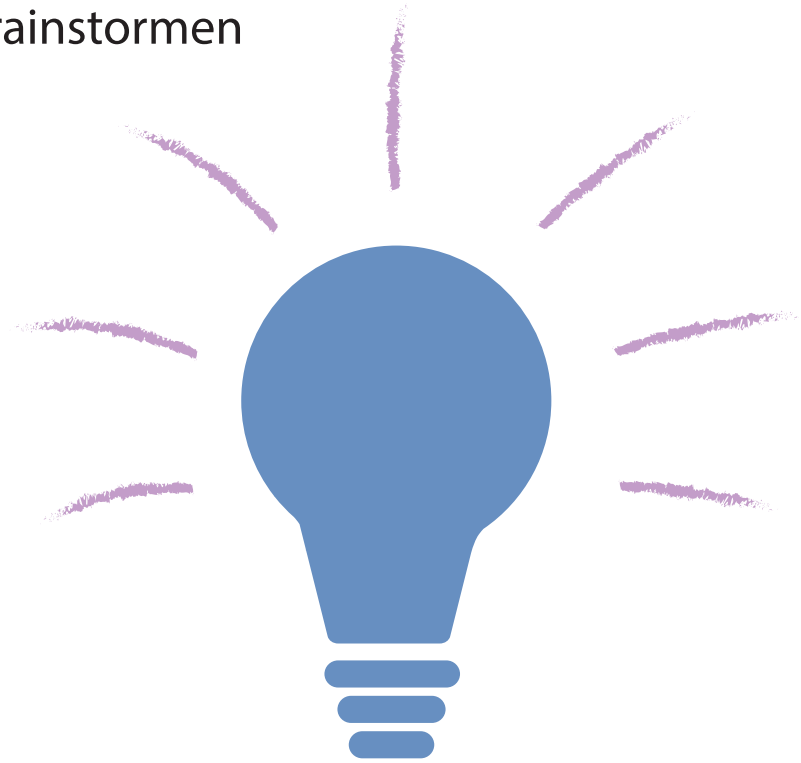
Beschrijving
Hoe kun je vragen stellen over verschillende opgestelde thema's.

Korte reflectie:
Om te bekijken hoe je verschillende problemen kan oplossen is wel handig.

Stap voor stap:
- thema's opstellen
- hoe kun je vragen opstellen
- noteren

Bronnen:

Brainstormen



Deze methode helpt om te divergeren.

Doel

Zoveel mogelijk ideeën hebben zodat je de beste kan kiezen.

Beschrijving

In een groep ideeën uitwisselen om op zoveel mogelijk te komen samen. Hoe meer ideeën, hoe beter.

Korte reflectie:

Brainstormen is altijd handig. Alleen vervelend dat je heel veel moet hebben. Na een tijdje is je hoofd leeg.

Stap voor stap:

- een groep mensen hebben
- een onderwerp hebben
- ideeën uitwisselen aan elkaar

Bronnen:

Marktonderzoek

Deze methode helpt om de convergeren.

Doel
Om te zien wat er nog meer is in de branche, wie de concurenten zijn. Kijken hoe hun het aanpakken.

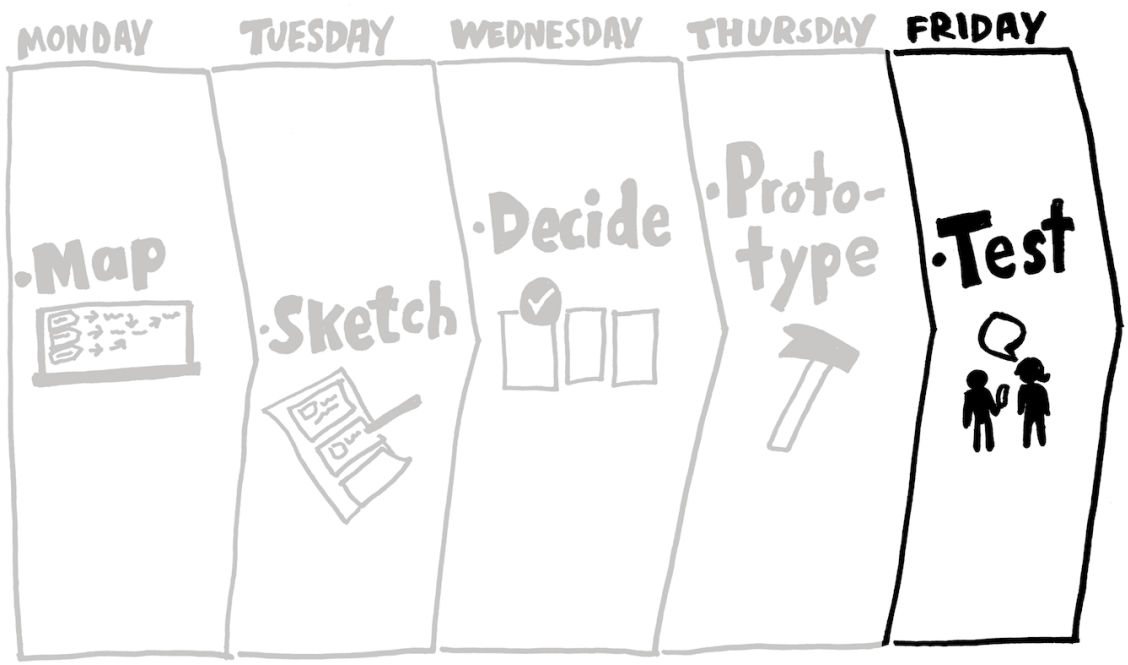
Beschrijving
Door corona moeten veel thuis werken. Je gaat onderzoeken wat de alternatieven zijn. En de voor- en nadelen.

Korte reflectie:
Goed om even te bekijken wie je concurenten zijn en hoe andere platforms verschillende situaties aanpakken. Verder voor een oplossing was het niet nodig.

Stap voor stap:
- 3 alternatieven zoeken
- voordelen formuleren
- nadelen formuleren
- noteren

Bronnen:

Solve Problems and Test Ideas Faster with Google Ventures' Design Sprint Framework



Beste ideeën komen als je beperkingen hebt omdat, je dan minder nadenkt.

Nieuwe vorm van brainstormen is Design sprint.

Day 1: Understand

Het probleem begrijpen

1. Begin bij het einde
2. Map
3. Interview experts
4. Hoe kunnen we?
5. Doel

Day 2: Sketch

1. Remix en verbeter
2. Sketch
    1. Notes
    2. Ideas
    3. Crazy 8's
    4. Solution sketch

Een oplossing voor het doel die in dag is vastgesteld.

Day 3: Storyboard

Stappenplan die je leidt door je prototype.
Verder tekenen met gaten in je storyboard.

1. Geen nieuwe ideeën bedenken.
2. Elke blokje is gelijk aan 1 minuut tijdens het testen.

Day 4: Prototyping

Prototype mindset

1. Alles kan een protoype worden.
2. Wegwerbaar
3. Bouw om te leren
4. Het moet er realistisch uit zien

Day 5: Test

Testen met je gebruikers

Act 1 - Introduceren en vragen om te filmen
Act 2 - Vragen over de context (protoype niet laten zien.
Act 3 - Prototype
Act 4 - Algemene instructies
Act 5 - Nabespreken

Bron: https://zapier.com/blog/google-ventures-design-sprint/

Klassiek brainstormen

Deze methode helpt om te divergeren.

Doel
Om zoveel mogelijk ideeën te ontwikkelen.

Beschrijving
Als je een onderwerp hebt. Kun je daaruit ideeën brainstormen. Hoe meer, hoe beter.

Korte reflectie:
Dit is meestal het 1e dat mensen doen om ideeën te bedenken. Omdat het om kwantiteit, kijk je niet naar de kwaliteit van de ideeën.

Stap voor stap:
- Een ondewerp vaststellen (hkj)
- iedereen bedenkt ideeën en maakt er schetsen bij.
- noteren

Bronnen:

Brainwriting

Deze methode helpt om de convergeren.

Doel
Om ideeën uit de breiden en voort bouwen op ideeën.

Beschrijving
Door ideeën te bedenken samen met je teamleden. En zo elkaars ideeën uit te breiden.

Korte reflectie:
Goede manier, om ideeën te genereren. Om zo op elkaars ideeën op te bouwen. Krijg je een beeld erbij.

Stap voor stap:
- Bekijk je idee
- Bedenk een nieuw idee
- maak een schets bij je idee
- En schuif door naar je teamlid
- en bouw voort op hun idee

Bronnen:

Crazy 8

Hoe kun je ervoor zorgen dat Victoria haar concentratie bij het vak houdt en niet andnere dingen gaat doe

Faith

Alleen dat vak waar ze meer bezig is erbij pakken.	Een timer instellen per vak	Een overzicht maken hoe veel tijd ze nodig heeft per vak.	Een plek zitten met weinig afleiding
Muziek luisteren om zich af te sluiten van haar omgeving	Haar kamer regelmatig opruimen. Zodat ze concentreert op 1 vak en niet alle troep om zich heen.	Een app kan ze instellen met welk vak ze bezig is. En die geeft motivatie en tips over de specifieke vraag.	All haar klasgenoten sturen hun werk op van een specifiek vak. En geven elkaar feedback erop.

Deze methode helpt om te divergeren.

Doel
Om zo snel mogelijk ideeën te bedenken. Met weinig

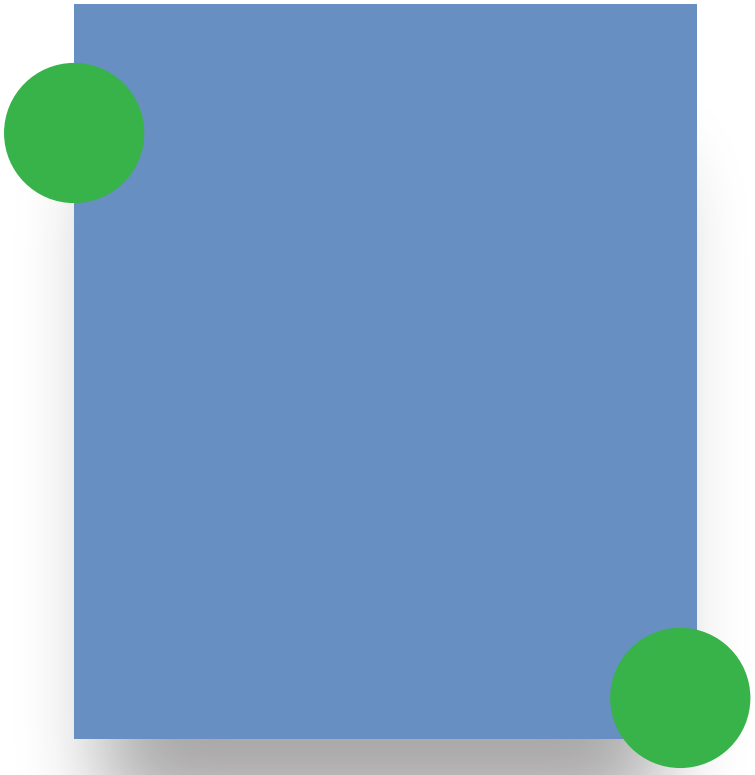
Beschrijving
In 8 minuten 8 ideeën bedenken. Per idee 1 minuut.

Korte reflectie:
Handig, maar moeilijk. Na de 5e wordt je hoofd leeg en wordt het moeilijker.

Stap voor stap:
- Kies een hkj
- ga bij de 8 vakjes
- per vakje plaats je je idee op je hkj op te lossen.

Bronnen:

Dot voting



Deze methode helpt om de convergeren.

Doel
Om te kijken welke ideeën we willen uitwerken.

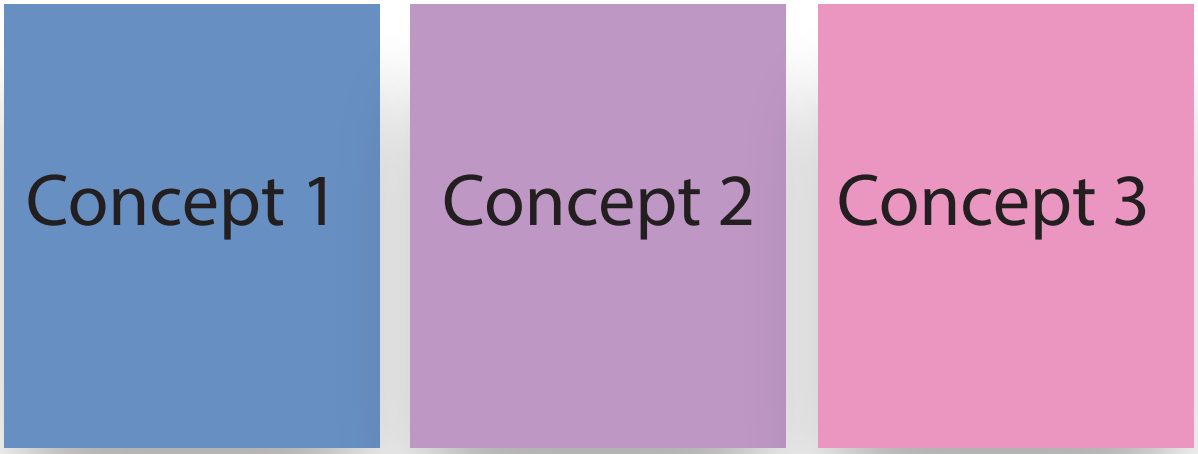
Beschrijving
Het idee met de meeste stemmen. Wordt gekozen en uitgewerkt.

Korte reflectie:
Handige methode. Zie je ook meteen welk idee mensen willen uitwerken en welke ook echt nodig is om uit te werken.

Stap voor stap:
- Per teamlid 6 dots
- Een dot zetten bij het interessanste idee
- idee met je meeste dots wordt uitgewerkt

Bronnen:

Morfologische kaart



Deze methode helpt om de convergeren en divergeren.

Doel
Een overzicht van verschillende combinaties en 3 concepten.

Beschrijving
Een manier om verschillende richtingen te bedenken voor je oplossingen.
En door die te combineren maak je concepteren.
Korte reflectie:
heel goede manier om ideeën te ontwikkelen. Na een tijdje wordt het steeds moeilijker omdat je dan alle vakken wilt vullen.

Stap voor stap:
- Maak van je hkj's deelfuncties (znw + ww)
- iedereen schetst ideeën.
- Combineer ideeën om daar 1 concept van te maken.
- En werk de concepten uit.

Bronnen:

PvE met MoSCoW

M	**Must have:** Non-negotiable product needs that are mandatory for the team.
S	**Should have:** Important initiatives that are not vital, but add significant value.
C	**Could have:** Nice to have initiatives that will have a small impact if left out.
W	**Will not have:** Initiatives that are not a priority for this specific time frame.

Deze methode helpt om de convergeren.

Doel
Om de eisen te prioriteren.

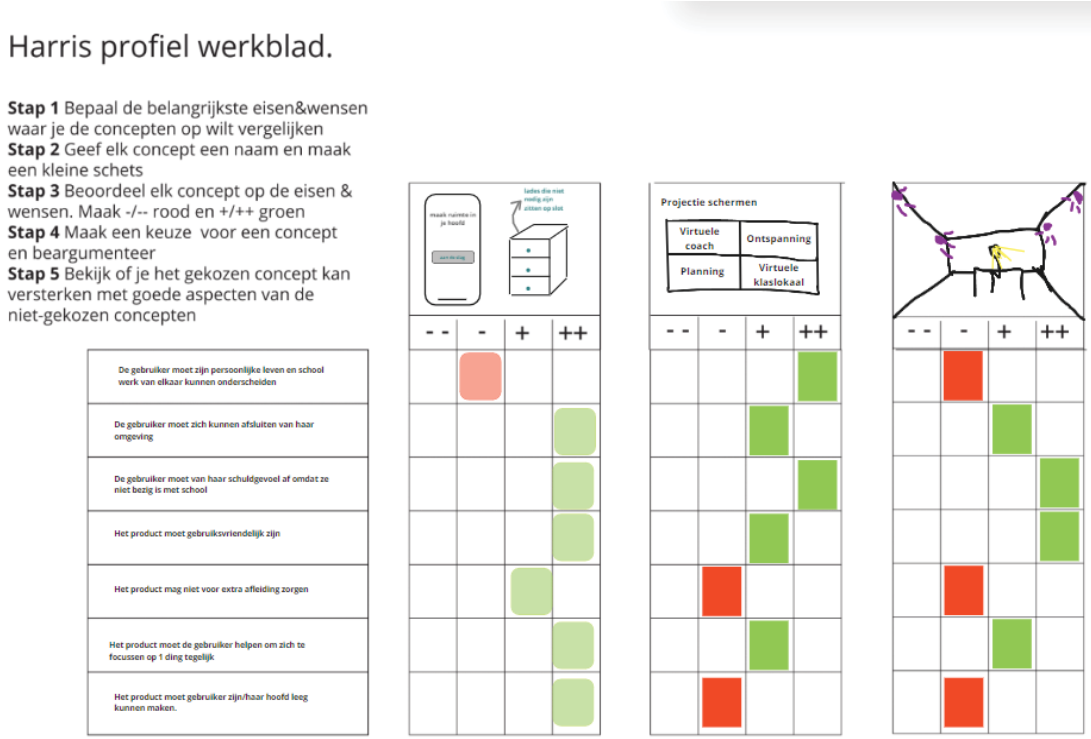
Beschrijving
Door de eisen te prioriteren. Zie je goed wat echt nodig is voor je product en want bijzaken zijn.

Korte reflectie:
Door echt je eisen te checken naar wat een product moet hebben. Heeft de gebruiker er ook meer aan. Het heeft dan echt directe hoofdfuncties. Niet met allemaal deelfuncties.

Stap voor stap:
- Je eisen checken
- De MoSCoW toepassen
- De belangrijkste eisen/wensen moet je toetsen.

Bronnen:
https://www.productplan.com/glossary/moscow-prioritization/

Harris profiel



Deze methode helpt om de convergeren.

Doel
Om te kijken of je concept voldoet aan bepaalde eisen.

Beschrijving
Om de concepten te vergelijken. Stel je een paar eisen op. En kijk je per concept of ze eraan voldoen.

Korte reflectie:
Goede manier om te kijken of je idee past bij je design challenge. Soms bedenk je een idee en dan merk je dat het toch niet helemaal af is.

Stap voor stap:
- Stel je eisen op
- Plaatst de 3 concepten uit de morforlogische kaart.
- Kijk of de concepten voldoen aan de eisen.

Bronnen:

UX storyboard

Deze methode helpt om de convergeren.

Doel
Geeft de oplossing die je hebt visueel weer.

Beschrijving
Visualiseert je product in de context van de gebruiker. Zo kan je eventuele aandachts- en verbeterepunten spotten.

Korte reflectie:
Zo krijg je echt een beter beeld over je concept omdat, het ook is in de context.

Stap voor stap:
- Bespreekt welk scenes je wilt laten zien.
- Bekijk welke post-it je wilt gebruiken voor de scenes.
- Werk de storyboard uit

Bronnen:

De samenwerking ging heel goed. We communiceerde in de groepschat en spraken elke week goed af. Wie wat af moest en wanneer we weer gingen samenwerken via zoom.
Ik heb veel nieuwe onderzoeksmethodes bijgeleerd. Sommige wist ik niet dat ze bestonden bijvoorbeeld de reframed challenge en morfologische kaart. Doordat je zoveel verschilllende onderzoeksmethodes uitprobeert. Is er wel 1 methode die je echt helpt tot het vormen van een concept. Bij ons was het morfologische kaart echt een succesvolle methode.
Zo zijn we gekomen op ons definitief idee. Het was een samenvoeging van al onze ideeën dus iedereen was er mee eens. In de zin van dat het niet 1 iemands idee was.
De nieuwe methodes en het even terug stappen in je proces. Als iets onduidelijk is, dat je dan een stapje terug kan nemen.
Om alles zo helder mogelijk te maken.