



Ideate

Frans | 1006668 | Ontwerpen 1 | 11-10-2022

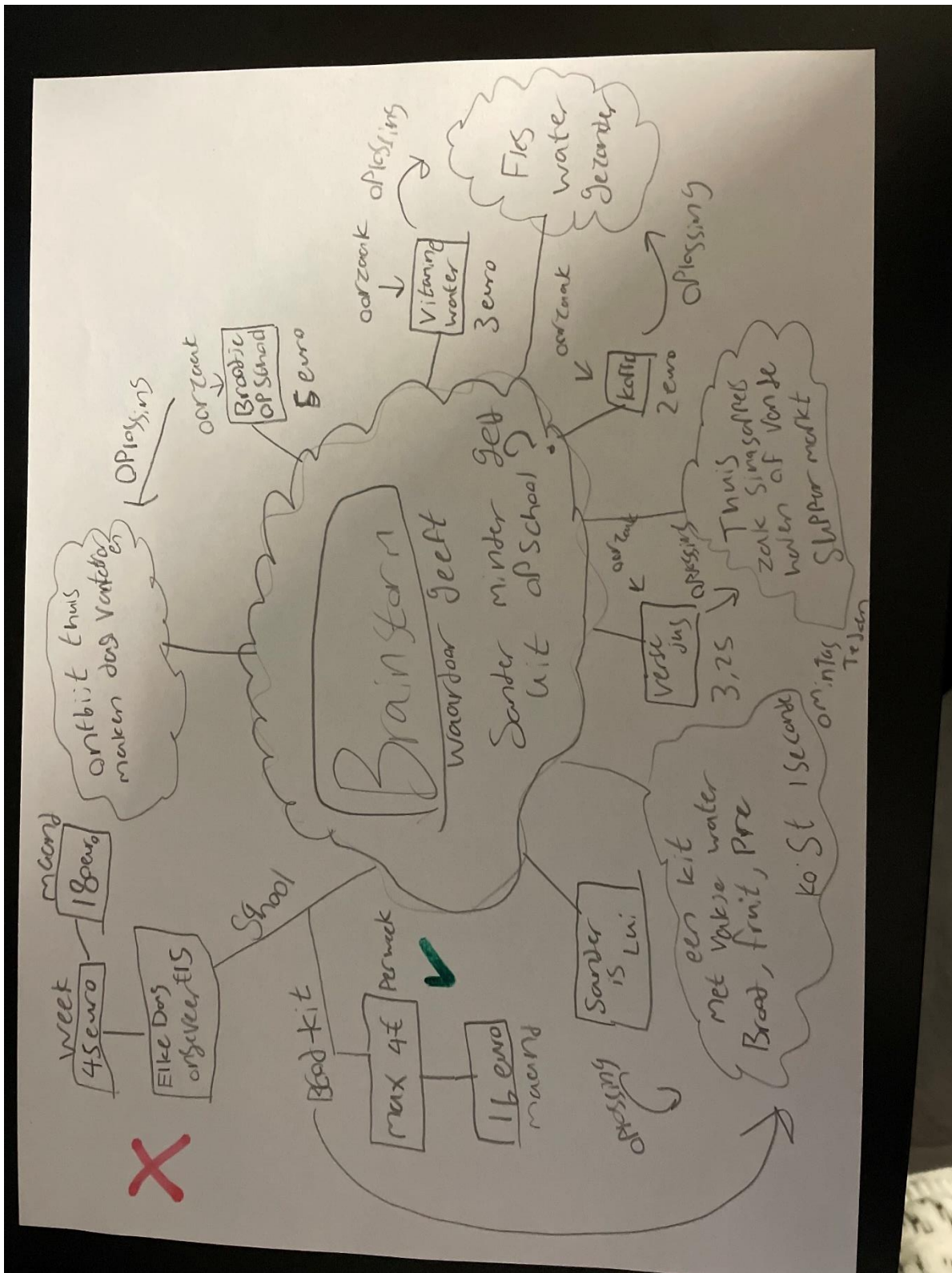
Inleiding

In de empathie fase heb je de doelgroep al goed leren kennen. Je weet waar Sander tegenaan loopt, en écht kan helpen in deze situatie.

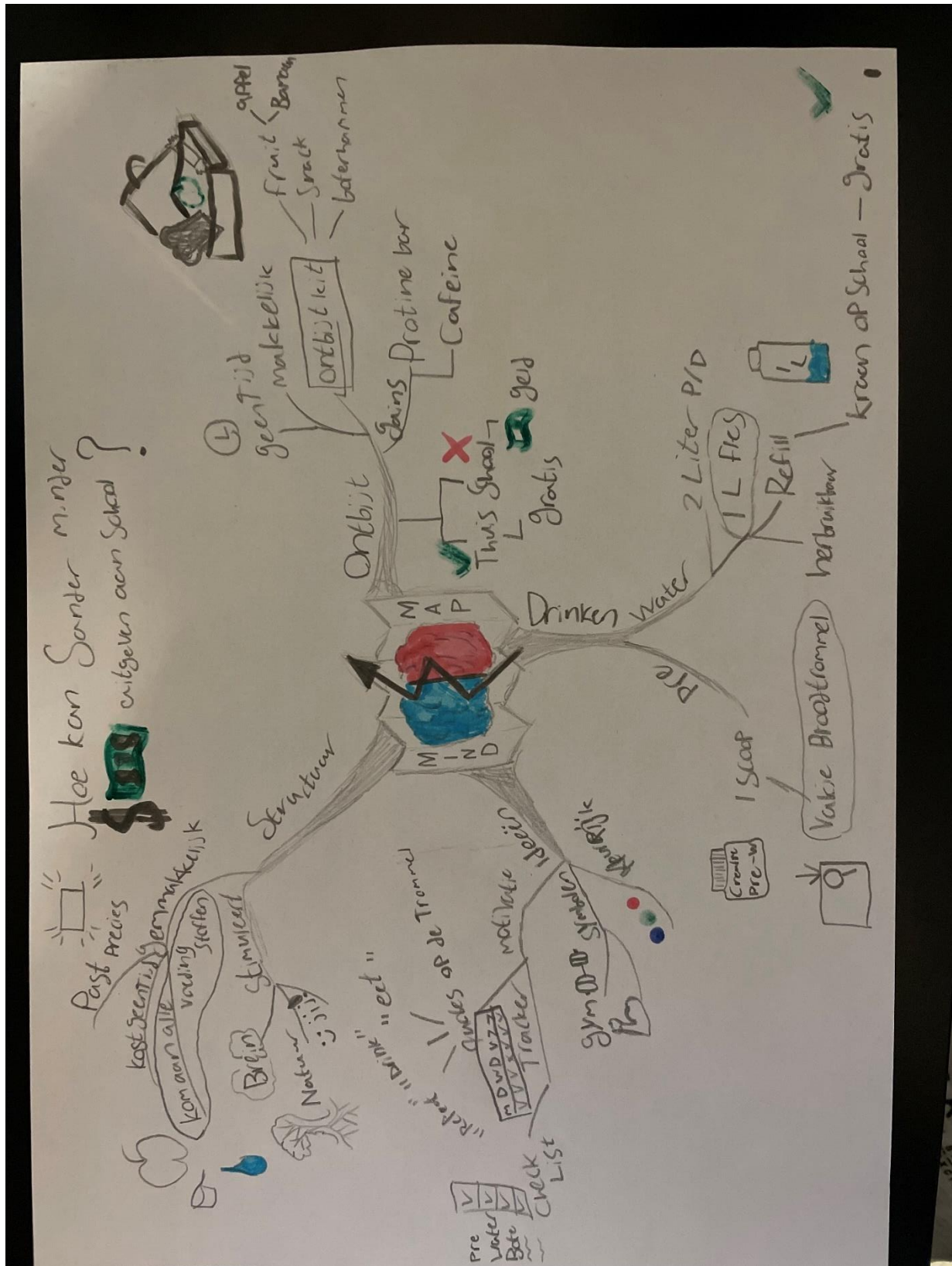
In de define fase ben ik een stap verder gegaan. Alle informatie is samengevoegd en daarmee heb ik een probleemstelling opgesteld. Deze probleemstelling is een product van de empathie fase. Dit product is het begin van de ideate fase. Brainstormen, concepten bedenken en creatief zijn.

In dit document ga ik daarom ook aan de slag met de ideate fase. De fase waar ik nu in zit.

Brainstormsessie



Mindmap



Creatieve technieken

OMKEREN

Probleem: Sander moet aan zijn voeding komen.

En heb ik ergernissen voor Sander bedacht

- Een waterfles waar maar 20 ml in past
- Een broodtrommel waar de helft van de helft van een boterham in past
- Een broodtrommel met een rekensom waardoor die open kan (Sander haat rekenen : p)

De positieve kanten van deze ideeën zijn dan:

- Een waterfles van 1 L
- Een broodtrommel waar een genoeg aantal aan broodjes in passen
- Een broodtrommel die gewoon normaal open kan zonder een moeilijke rekensom

VOORONDERSTELLINGEN

Probleem: Mijn brood-kit moet eigenlijk in een tas passen, maar wat nou als we de tas even wegdenken

- Handvatten voor de kit
- Een leuk design, want hij is zichtbaar voor iedereen. Niet dat ie opeens vel roze is
- Een schuifvakje om de fles water aan de hangen

SUPERHELD

Probleem: Sander zijn tas is zwaar

Mijn superheld is Kakashi. Hij is van de series Naruto. Hij laat dingen verdwijnen met zijn oog. En hij is zo uniek omdat hij een oog heeft die eigenlijk niet in zijn bloedlijn hoort, maar toen zijn beste vriend overleed gaf hij hem zijn oog

- Hij zou geen tas nodig hebben. Hij heeft zijn eigen dimensie waar die alles naar toe gooit met zijn oog. En kan het terug halen wanneer die wilt



NATUUR

Probleem: Sander maakt er ook vaak een rotzooi van na het eten

Ik heb onderzoek gedaan naar hoe een olifant zich toepast in de natuur hier is dit uitgekomen

- Hij kan stof opzuigen met zijn slurf
- Met diezelfde slurf kan hij water spuiten om schoon te maken
- Hij zou de kamer kunnen dweilen met zijn langer orden
- Hij zou afval vermalen met zijn slag tanden

Oplossingen voor bij Sander

- Zijn waterfles kan ook een tool zijn om schoon te maken als die een vlek ergens heeft achtergelaten. Dan heb je gelijk water bij de hand
- Een hoesje om de fles heen dat als dweil werkt.

Reflectie

Nadat ik het kopje brainstorm rules van de field guide heb gelezen ben ik tot deze conclusies gekomen

Defer judgement heb ik niet toe kunnen passen omdat ik het in mijn eentje heb gedaan.

Encourage wild ideas heb ik zeker toegepast, bij de creatieve technieken heb ik bij het kopje natuur een olifant gebruikt als oplossing. Het was een hele wilde idee, maar ben toch op hele goeie ideeën gekomen uiteindelijk.

Build on the ideas of others heb ik ook zeker toegepast, want ik had eerst als idee een waterfles die 2 liter was, maar dat wordt veel te zwaar voor Sander en een klasgenoot van mij had mij feedback gegeven en had mij vertelt dat je een waterfles ook opnieuw kan vullen. Als je bezig bent met alles zo perfect mogelijk proberen te maken vergeet je soms dat het ook zo veel makkelijker kan. Daarvoor heb ik ook mensen gevraagd voor feedback.

Stay focused on the topic soms heb ik bij deze regel er net overheen gekeken, want dan kreeg ik opeens nieuwe ideeën alleen die hadden niks meer te maken met de oplossing voor een goeie brood-kit. Dus ben ik wel vaak even teruggegaan naar het echt idee.

One conversation at a time heb ik persoonlijk niet toegepast omdat ik de enige was die aan het brainstormen was.

Be visual. In Brainstorms heb ik in de mindmap toegepast bij elk idee dat door mijn hoofd ging schreef ik gelijk op en deed er een klein schetsje bij.

Go for quantity heeft mij ook zeker geholpen vooral met de creatieve technieken. Ik zat met mijn oordopjes in, starend naar mijn brood-kit en scherm en elk idee dat mij binnen schoot probeerde ik gelijk op te schrijven of te tekenen.

