

ONTWERPHANDLEIDING

Sabine Pastoor | Raven | 500795532 | NPD | 07-06-2019



INHOUDSOPGAVE



Algemeen

- Divergeren | Convergeren | Itereren |
- Tech onderzoek

3

4

5

Brainstormtechnieken

- Bloemassociatie
- Brainwriting
- Klassieke brainstorm
- Crazy 8
- Disney methode
- Group Sketching

6

7

8

9

10

11

12

Methodes

- Stakeholder map
- Empathy map
- Experience map
- Harris profiel
- HKJ's
- PVE
- Dot voting
- PMO
- UX-Storyboard
- MoSCoW

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

Specifiek

- Touchpoints/Functies
- Morfologische kaart

24

25

26

Artikelen

- Brainstroming is dumb
- How brainstorming questions, Not ideas, Spark creativity
- The value of balancing desirability, feasibility, and viability

27

28

29

30

Reflectie

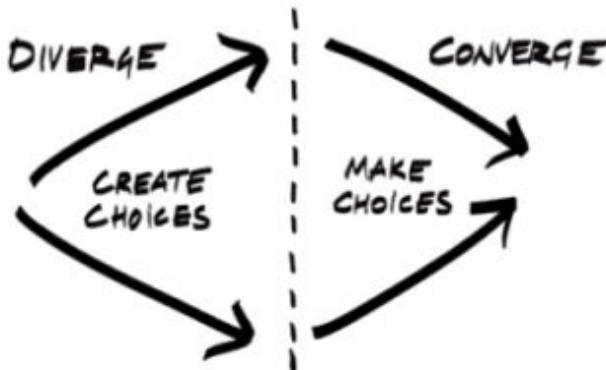
- Kritische reflectie

31

32 & 33

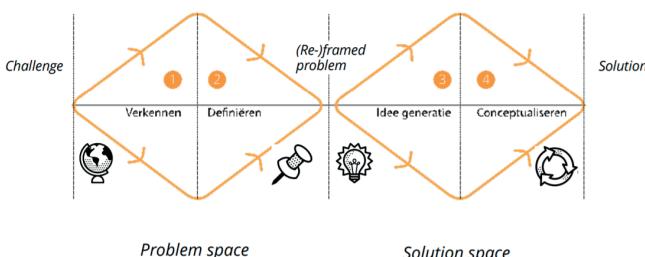
ALGEMEEN

METHODE: Itereren | Convergeren | Divergeren



Administrator. (z.d.). Convergeren en divergeren volgens Tim Brown [Foto]. Geraadpleegd op 5 juni 2019, van <http://www.raamstijl.nl/eenblogjeom/index.php/cut-the-crap/4650-convergeren-en-divergeren-volgens-tim-brown>

CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Divergeren is de eerste stap van het ontwikkelingsproces om op ideeën te komen. Je bedenkt zoveel mogelijk oplossingen voor je ontwerpprobleem. Convergeren komt daarna, daar ga je keuzes maken over welke ideeën goed zijn om op verder te bouwen. Itereren is het herhalen van stappen.

DOEL:

Het bedenken van ideeën, keuzes maken over de ideeën en het herhalen van stappen om op een goed concept te komen.

BESCHRIJVING:

Bedenken wat mogelijke goede ideeën zouden kunnen zijn, het kiezen van de ideeën die goed zijn en waar je iets mee kunt doen en het herhalen van de genomen stappen om dit tot een goed concept te brengen.

STAP VOOR STAP:

Volg meerdere technieken en methodes die je op ideeën brengen, daarna gebruik je verschillende methodes om te convergeren. Als je dit hebt gedaan kun je voor sommige ideeën mogelijk nog itereren om je idee aan te passen.

KORTE REFLECTIE:

Ik vind het fijn dat er heel overzichtelijk manieren zijn om ideeën te bedenken en deze ook weer zo minimaal, specifiek te maken. Het is soms nog wel verwarring wat het verschil is tussen divergeren en convergeren omdat deze namen gewoon veel op elkaar lijken.

BRONNEN:

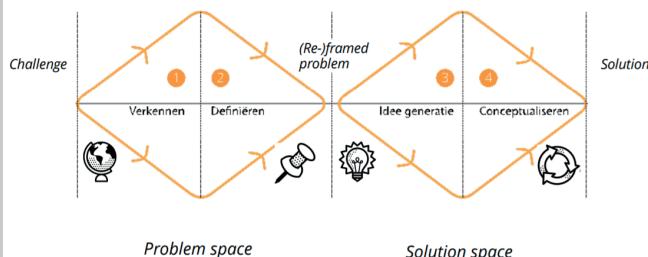
Creatief proces. (z.d.). Geraadpleegd op 5 juni 2019, van <https://www.creatiefdenken.com/nl/cursus/creatief-proces.php>

Divergerende denkstijlen - Leraar24. (2019, 1 april). Geraadpleegd op 5 juni 2019, van <https://www.leraar24.nl/207840/divergerende-denkstijlen/>

METHODE: Technologie onderzoek

Wearables		
Onderzoek naar de specifieke technologie d.m.v. afbeeldingen en uitleg	TEAM / teamlid	Teugoffers / Sabine Pastoor
<p>Afbeeldingen [zoek relevante afbeeldingen die goed gaan over de technologie die je doet]</p>   	Cade 1 Google Glass	Cade 2 Slimme armband
Bronnen / Omschrijving Wat staat er met elkaar in verband? (dienmenen, omtrekken, uitgewisseld en in welke technologie)	https://www.google.com/search?q=wearable+tech https://www.rechargehq.com/blog/4-reasons-wearables-are-taking-over-the-world https://www.kickstarter.com/projects/1124883333/the-first-smartwatch-for-the-elite-wearable-athletes https://www.nytimes.com/2018/01/18/technology/internet-of-things-applications.html https://www.nytimes.com/2018/01/18/technology/internet-of-things-applications.html	https://www.rechargehq.com/blog/4-reasons-wearables-are-taking-over-the-world https://www.kickstarter.com/projects/1124883333/the-first-smartwatch-for-the-elite-wearable-athletes https://www.nytimes.com/2018/01/18/technology/internet-of-things-applications.html https://www.nytimes.com/2018/01/18/technology/internet-of-things-applications.html
Waarom is deze specifieke technologie interessant? Mogelijkheden en beperkingen?	<p>Deze technologieën zijn erg belangrijk om te bekijken want ze gaan meer over op andere manieren dan alleen maar over slimme armbanden. Ze gaan over verschillende soorten technologieën die niet alleen maar over slimme armbanden gaan. Ze gaan over verschillende soorten technologieën die niet alleen maar over slimme armbanden gaan.</p> <p>Als het gaat om slimme armbanden kan ik me voorstellen dat het moet over gaan van een app naar een horloge. Om te kunnen zien dat het moet over gaan van een app naar een horloge.</p>	<p>De Armband staat in verbinding met de mens.</p> <p>De Armband staat in verbinding met de mens.</p> <p>De Armband heeft veel informatie die middels van 1 techniek, je kunt er dus heel veel mee doen.</p> <p>Het kan een wereldwijde markt ook een groot aantal mensen dat je heel veel informatie kan kopen verspreiden en dat.</p>

CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Technologie onderzoek is een vrij algemene soort onderzoek, maar het is vooral ter inspiratie. Het valt onder Divergeren, Convergeren en Itereren.

DOEL:

Ontdekken welke technologie er allemaal bestaat en welke er bruikbaar is.

BESCHRIJVING:

Het onderzoeken van verschillende soorten technologieën er zijn en welke mogelijk handig kunnen zijn bij het maken van je concept.

STAP VOOR STAP:

Je maakt een keuze over welke technologie je wilt onderzoeken. Je gaat 3 dingen die met jouw technologie te maken hebben hebben onderzoeken. Denk bijvoorbeeld aan een bril, horloge en armband als wearable. Als je dit hebt gedaan zet je deze in een formulier en omschrijf je de producten.

KORTE REFLECTIE:

Ik had een beetje moeite met het onderzoeken omdat veel technologieën nog vrij nieuw zijn en er soms nog niet heel veel over te vinden is. Wel was het heel fijn om te ontdekken wat je allemaal kan met verschillende soorten technologieën.

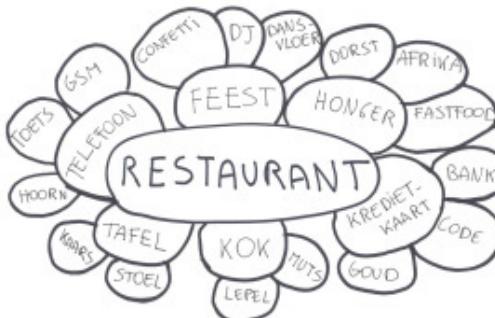
BRONNEN:

Internet of things. (z.d.). Geraadpleegd op 5 juni 2019, van <https://www.surf.nl/internet-of-things>

Onderzoek: toekomst van wearables. (z.d.). Geraadpleegd op 5 juni 2019, van <https://www.senefelder.nl/artikel/onderzoek-toekomst-van-wearables>

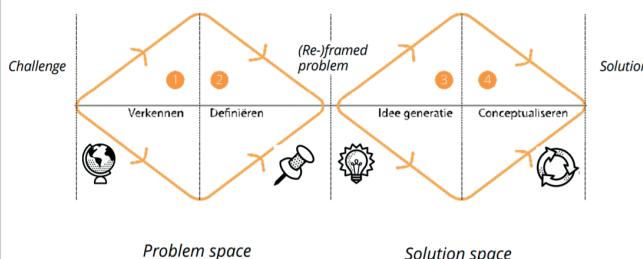
BRAINSTORM TECHNIEKEN

METHODE: Bloemassociatie



Creatievevaardigheden. (2010, 13 oktober). brainstorm technieken - bloem associatie [Foto]. Geraadpleegd op 21 april 2019, van http://creatievevaardigheden.loggy.nl/27026_bloem_associatie.html

CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Bij deze methode ben je aan het divergeren maar je kunt ook convergeren. Je gaat brainstormen over het onderwerp die je hebt gekozen en dit kun je aan het begin van je proces doen maar ook later. Je kunt bijvoorbeeld een van de woorden uit je 1e versie verder uitwerken later in het proces.

DOEL:

Je gaat eigenlijk brainstormen door middel van een bloem-associatie. Je komt erachter welke onderwerpen te maken hebben met jouw main onderwerp. Hierdoor kom je erachter welke kant je op kunt gaan met het ontwerp proces.

BESCHRIJVING:

Brainstormen over de design challenge die je hebt gekozen. Alles wat er in je opkomt schrijf je op.

STAP VOOR STAP:

Pak een papierje en schrijf in het midden je onderwerp. (dit kan een A3 vel zijn als je weet dat je veel gaat omschrijven). Vanuit dit onderwerp ga je brainstormen. Alle woorden die in je opkomen schrijf je op rondom je onderwerp. Als een soort bloem met blaadjes. Dit doe je tot je niets meer kunt bedenken of denkt dat je genoeg hebt ogeschreven waar je iets mee kunt.

KORTE REFLECTIE:

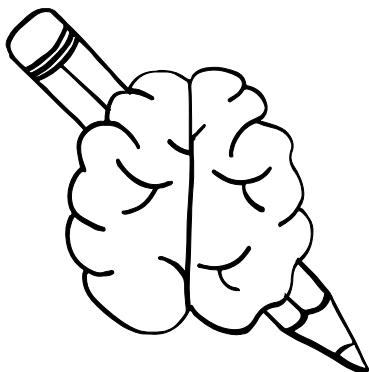
Deze methode vind ik een stuk creatiever dan bijvoorbeeld de stakeholder methode. Je kunt vanuit deze methode weer verder werken maar je kunt deze methode ook op verschillende manieren verder uitwerken.

BRONNEN:

Creatieve technieken. (2011, 25 maart). Geraadpleegd op 21 april 2019, van <http://creatievevaardigheden123.blogspot.com/2011/03/creatieve-technieken.html>

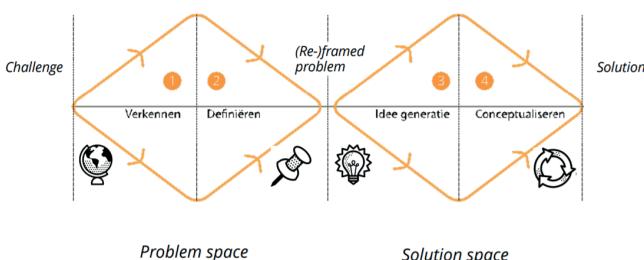
Van der Zouwen, M. (2013, 21 juni). Column: Zo werkt een brainstormtechniek. Geraadpleegd op 21 april 2019, van https://www.eventplanner.nl/nieuws/5632_column-zo-werkt-een-brainstormtechniek.html

METHODE: Brainwriting



Brainwriting - Brain Fuel. (n.d.). Illustration. Retrieved from <https://www.brainfuel.nl/methodes/brainwriting/>

CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Je bent tijdens brainwriting druk bezig met Divergeren. Ook wel Idee ontwikkelingsmethodes (brainstormen).

DOEL:

Door met meerdere mensen aan brainwriting te doen ga je op veel ideeën komen die van meerdere mensen komen.

BESCHRIJVING:

Met een groep mensen ideeën genereren door middel van het doorgeven van een blaadje waar een HKJ opstaat. Dit kunnen oplossingen maar ook ideeën zijn.

STAP VOOR STAP:

Iedereen pakt een a3 vel papier en plakken hier een van de eerder gemaakte HKJ's op. Schrijf en bedenk in stilte ideeën die je rond om de HKJ plakt (schrijf / teken op een post-it). Schuif je vel door en neem hier 3 minuten voor per HKJ. Je mag ook verder bouwen aan eerder opgeschreven ideeën.

KORTE REFLECTIE:

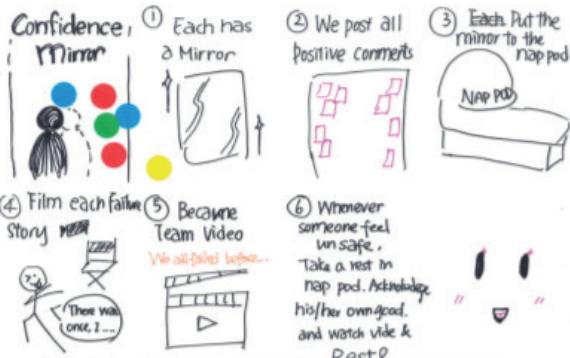
Ik vind dit een goede manier om aan ideeën te komen. Vooral omdat je dit in samenwerking doet en zelf kunt kiezen of je gaat schetsen(tekenen) of dingen wilt opschrijven en dit voor iedereen anders het beste werkt.

BRONNEN:

Brainwriting - Gratis online cursus Creatief Denken. (n.d.). Retrieved May 20, 2019, from <https://www.creatiefdenken.com/nl/techniek/brainwriting.php>

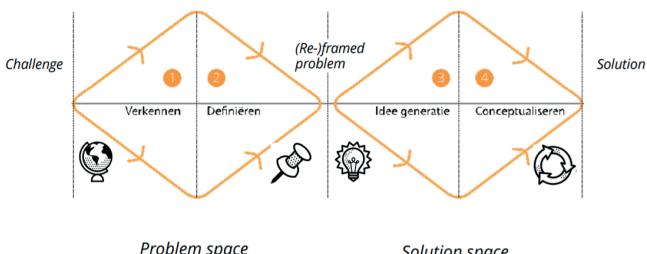
Brainwriting - Brain Fuel. (n.d.). Retrieved from <https://www.brainfuel.nl/methodes/brainwriting/>

METHODE: Klassieke brainstorm



HvA. (z.d.-b). CMD Moodle: 1819_NPD_WG_Week 2 Blok 4 DEF. [Foto]. Geraadpleegd op 29 april 2019, van <https://moodle.cmd.hva.nl/login/index.php>

CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Bij deze methode ben je bezig met 'idee generatie'. Je gaat verder op de eerder gemaakte HKJ's en gaat kijken of je vanuit die HKJ's op nieuwe ideeën kunt komen.

DOEL:

Op ideeën komen door samen te werken met anderen en met vorige gemaakte methodes.

BESCHRIJVING:

Het gebruiken van je HKJ's om daarmee verder te brainstormen en nieuwe ideeën te bedenken.

STAP VOOR STAP:

Plak 1 HKJ op een A3 vel. Deze plak je in het midden. Op basis van je opgeplakte HKJ ga je ideeën genereren. Dit doe je door je idee te roepen, een titel te geven en er een simpele schets van te maken op een post-it of op je A3 vel. Ook kun je verder denken aan ideeën door het gebruik van elkaars ideeën. Mocht je niets meer kunnen bedenken. Ga dan verder met een andere HKJ.

KORTE REFLECTIE:

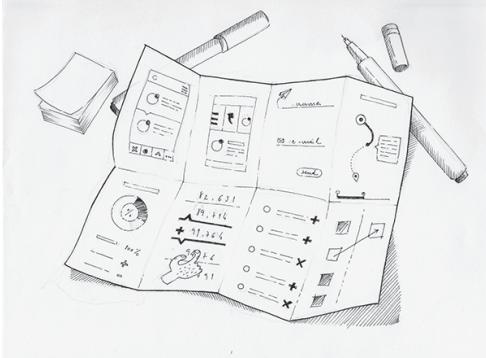
Ik vond dit een vrij lastige opdracht, omdat ik zelf nog heel erg bezig was met nieuwe HKJ's bedenken waardoor ik het lastig vond om met een idee te komen voor een HKJ of ik snel bang was dat dit een slecht idee zou zijn. Ondanks dat heb ik toch alle ideeën die ik kreeg opgeschreven en konden wij verder werken op elkaars ideeën. Uiteindelijk is dit dus naar mijn idee best een goede manier om ideeën te genereren, maar moet je wel zorgen dat je niet te lang blijft hangen in je vorige methode.

BRONNEN:

Schiffelleers, E. (2017, 7 maart). creativiteit, een serieuze aangelegenheid - Barcavela. Geraadpleegd op 30 april 2019, van <https://www.barcavela.nl/2017/03/07/creativiteit-een-serieuze-aangelegenheid/>

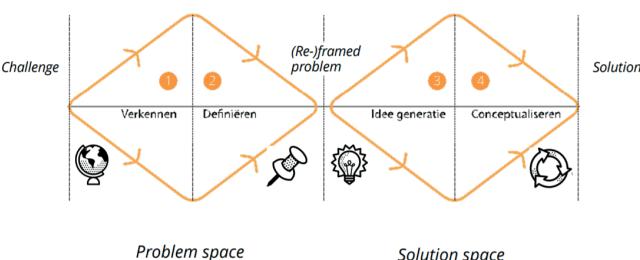
Schmidt, G. (2019, 19 januari). How to brainstorm in a very large group - How Might We. Geraadpleegd op 30 april 2019, van <http://www.gregoryschmidt.ca/writing/brainstorm-how-might-we>

METHODE: Crazy 8



Ferro, L. (2016). Attention Required! | Cloudflare. Photograph. Retrieved from <https://webdesign.tutsplus.com/articles/web-designers-roll-up-your-sleeves-and-sketch--cms-25737>

CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Bij de Crazy 8's ga je vooral bezig met een of meerdere ideeën ontwikkelen. Later mogelijk ook nog bij het evalueren maar dit is alleen zo als je niet genoeg ideeën hebt weten te genereren en denkt dat het nog nodig is.

DOEL:

Door het maken van de Crazy 8's ga je jezelf er toe zetten om in een korte tijd zoveel mogelijk oplossingen te bedenken. Voor elke tekening krijg je 1 minuut en als je achter loopt heb je dus voor andere tekeningen minder tijd.

BESCHRIJVING:

Je bedenkt in een korte tijd (1 min per tekening) 8 oplossingen of mogelijke ideeën voor je ontwerprobleem. Op deze manier ga je niet te diep en lang nadelen over een idee maar krijg je mogelijk onverwachts een idee waar je anders nooit aan zou denken.

STAP VOOR STAP:

Pak een A3 en vouw deze in dubbel op zo'n manier waardoor je 8 vlakken krijgt. Dan plak je of leg je ergens een HKJ en zet je steeds een timer van 1 minuut. Per tekening/idee ga krijg je 1 minuut en zo ga je steeds SNEL door. Je kunt natuurlijk altijd voor meer gaan. In elke minuut ga je tekenen en denken over ideeën. Denk niet te lang na.

KORTE REFLECTIE:

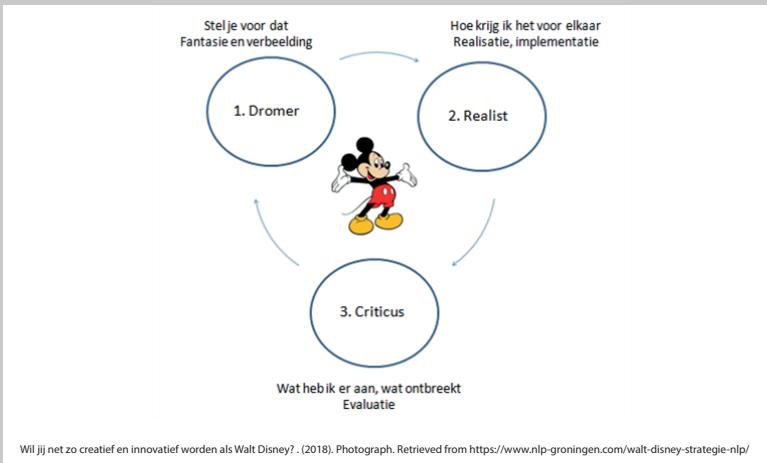
Ik heb veel weten te bedenken bij de Crazy 8's die ik anders waarschijnlijk nooit zou hebben bedacht. Ik vond het dus erg goed werken als je kijkt naar wat het doel is van deze methode. Je laat de voor de hand liggende ideeën achterwegen en denkt met een hele andere mindset.

BRONNEN:

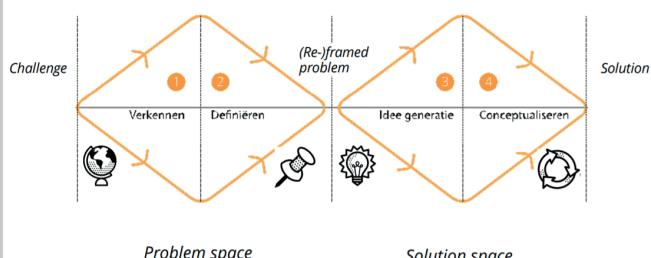
Paralta Carqueija, A. (2016, January 21). Attention Required! | Cloudflare. Retrieved May 20, 2019, from <https://webdesign.tutsplus.com/articles/web-designers-roll-up-your-sleeves-and-sketch--cms-25737>

Jourdain, A. (2017, November 7). How to run a crazy 8. Retrieved May 20, 2019, from <https://blog.thiga.com.au/ux-design/run-crazy-8>

METHODE: Disney methode



CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Divergeren. Door middel van verschillende brainstorm technieken ga je ideeën ontwikkelingen. Dit noem je ook wel Idee ontwikkelingsmethodes. Je gaat door jezelf anders op te stellen op een andere manier ideeën bedenken.

DOEL:

Door te kijken vanuit een Dromer, Realist en Criticus op andere ideeën komen dan dat je normaal zou doen.

BESCHRIJVING:

Door iets te bekijken vanuit verschillende perspectieven en al deze ideeën mee te nemen in het eendoordeel kom je mogelijk op hele andere ideeën dan normaal. Je verplaatst jezelf in een Dromer, Realist en een Criticus.

STAP VOOR STAP:

Je stelt jezelf op als een Dromer. Je gaat niet denken aan wat er wel of juist niet mogelijk is. Op deze manier ga je ideeën bedenken. Daarna ga je verder als de Realist. Hierbij ga je nadenken over hoe je de doelstelling gaat bereiken. Daarna eindig je bij de Criticus en ga je kritisch kijken naar hoe de eindgebruiker het gaat ervaren.

KORTE REFLECTIE:

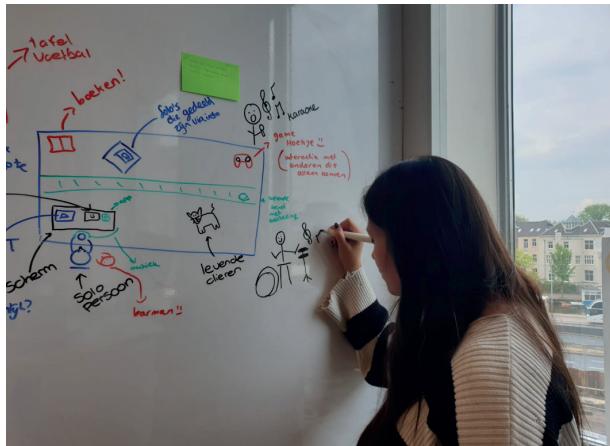
Er is een bepaalde manier waarop je deze methode moet doen, maar helaas hebben wij de mogelijkheid daar niet voor gehad tijdens het doen van deze methode. Hierdoor heb ik deze methode niet helemaal ervaren zoals het hoort en kan ik het dus niet eerlijk beoordelen. Voor zover wij hier mee hebben kunnen werken vond ik het wel heel goed dat je gaat kijken vanuit verschillende personen

BRONNEN:

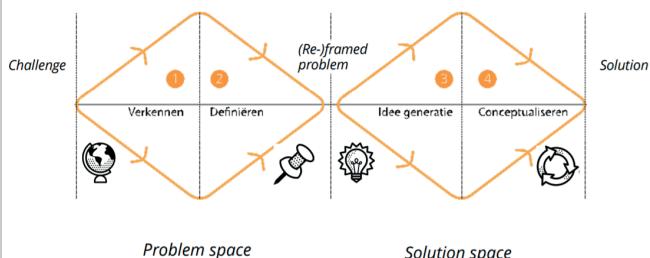
Mulder, P. (2018, October 5). Walt Disney methode, een brainstorm en intervisie techniek | ToolsHero. Retrieved May 12, 2019, from <https://www.toolshero.nl/creativiteit/walt-disney-methode/>

Disney Methode: leer alles over deze brainstorm-techniek. (2018, April 24). Retrieved May 12, 2019, from <https://www.unlp.nl/kennisbank/begrippen-en-technieken/disney-strategie-nlp-techniek>

METHODE: Group Sketching



CMD HyA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Divergeren. Door middel van verschillende brainstorm technieken ga je Ideeën ontwikkelingen. Dit noem je ook wel Idee ontwikkelingsmethodes

DOEL:

Door samen een schets te maken kom je snel samen op nieuwe ideeën en zit je allemaal op dezelfde lijn qua idee.

BESCHRIJVING:

Door zowel met de UX designers, product ontwerpers maar ook met de engineers/backend developers samen te schetsen kom je op één lijn te zitten, zo snapt iedereen wat er verwacht wordt van elkaar tijdens het ontwerpproces. Het helpt je ook om meer creatief na te denken.

STAP VOOR STAP

WAT VINDT VAN:
Je maakt een HKJ of pakt een HKJ die je al eerder hebt gemaakt. Deze HKJ hang je op. Eén persoon begint met het schetsen, de rest van de groep voegt hier één voor één aan toe. Dit wordt vaak op een whiteboard gedaan. Zo kom je uiteindelijk tot een mooi idee waar iedereen aan kan werken.

KORTE REFLECTIE

KORT KLEEFLECHT
Ik vind dit een leuke manier om op ideeën te komen in een groep.
Je werkt samen maar kunt ook helemaal je eigen kant op gaan.
Ook krijg je inspiratie door de tekeningen die andere tekenen
waardoor jij weer op nieuwe ideeën komt of door kunt werken met
een tekening die eerder is gemaakt.

BRONNEN:

Giff Constable. (2013, 3 juni). Group sketching, yes! Groupthink, no! Geraadpleegd op 6 mei 2019, van <https://giffconstable.com/2013/06/group-sketching-yes-groupthink-no/>

Collaborative Sketching. (n.d.). Retrieved May 12, 2019, from <https://www.designmethodsfinder.com/methods/collaborative-sketching>

METHODES

METHODE: Stakeholder map



CMD HvA. (z.d.-b.). 1819_NPD_WG_Blok 4_Week 1 (Def) [PDF]. Geraadpleegd op 21 april 2019, van <https://moodle.cmd.hva.nl/login/index.php>



Pexels. (2018, 25 november). Coffee Shop A - Free Stock Photo [Foto]. Geraadpleegd op 21 april 2019, van <https://www.pexels.com/photo/coffee-shop-702251/>

DOEL:

Met deze methode weet je snel en op een overzichtelijke manier met wie je rekening moet houden tijdens het proces. Je wilt weten wie er allemaal betrokken zijn.

BESCHRIJVING:

Je kunt deze methode op verschillende manieren gebruiken. Wij hebben dit met post-its op een papiertje gedaan maar je kunt bijvoorbeeld ook een moodboard maken met afbeeldingen die\ met de stakeholders te maken hebben.

STAP VOOR STAP:

Je kunt beginnen met kijken op welke manier je het wilt sorteren. Bijvoorbeeld "belangrijk" en "minder belangrijk". Hierna ga je opschrijven welke stakeholders er bij horen en deze geef je een plekje op de map.

KORTE REFLECTIE:

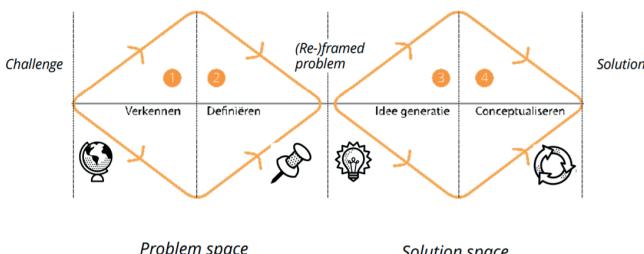
Ik vind persoonlijk deze manier nog een beetje saai. Het werkt wel heel goed om te kijken wie de stakeholders zijn maar van mij mag dit wel iets creatiever. Zoals bijvoorbeeld eerder genoemd met een moodboard. Dat je met een blik kunt zien wie er betrokken zijn bij het proces.

BRONNEN:

Schuurmans, E. (2016, 29 augustus). In 5 stappen een praktische stakeholderanalyse - Lean en kwaliteit. Geraadpleegd op 21 april 2019, van <https://www.leanenkwaliteit.nl/blog/5-stappen-praktische-stakeholderanalyse/>

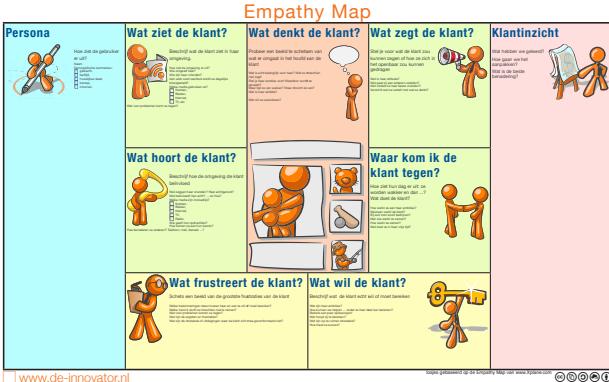
We Think Next. (z.d.). Stakeholder mapping | Zo maak je een stakeholder map | We Think Next. Geraadpleegd op 21 april 2019, van <https://wethinknext.com/stakeholder-mapping/>

CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



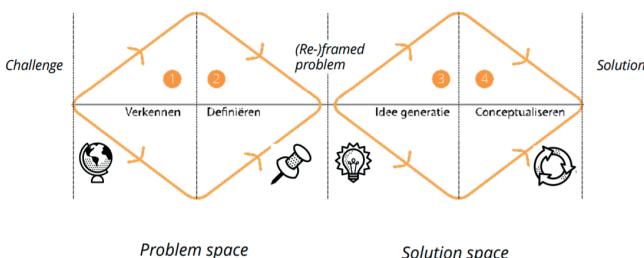
Bij de stakeholder map ben je eigenlijk nog aan het ontdekken (verkennen). Je bent informatie aan het verzamelen die je nodig hebt bij het verzinnen van ideeën en het komen tot nieuwe inzichten waar je rekening mee moet houden tijdens het proces.

METHODE: Empathy map



De Innovator. (z.d.). Empathy Map. Geraadpleegd op 21 april 2019, van <http://www.de-innovator.nl/tools/Empathy-Map/>

CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Bij deze methode ben je aan het convergeren(Evaluieren). Je gaat de onderzoeken die je eerder hebt gedaan gebruiken om weer nieuwe inzichten te krijgen.

DOEL:

Een duidelijk verhaal maken door middel van je onderzoek en observaties te organiseren. Overzicht krijgen.

BESCHRIJVING:

Door het maken van een overzicht kom je tot nieuwe inzichten.

STAP VOOR STAP:

Haal al je onderzoeken erbij voor je begint met het maken van je Empathy map. Ga per stap na bij je doelgroep wat ze doen, horen zeggen, denken en voelen. Dit zijn alleen de belangrijkste punten waarvan jij denkt dat ze eruit springen. Daarna schrijf je de belemmeringen en doelen op en op die manier kun je weer nieuwe inzichten krijgen en verder met het proces.

KORTE REFLECTIE:

Ik vind het goed dat je door deze methode jezelf echt gaat inleven in je doelgroep. Je gaat echt nadenken over hoe je doelgroep zich gedraagt en wat je daarmee kunt doen. Ik vind het wel weer een saaie manier om onderzoek te doen. Persoonlijk vind ik onderzoek zoals met de bloemassociatie een stuk leuker.

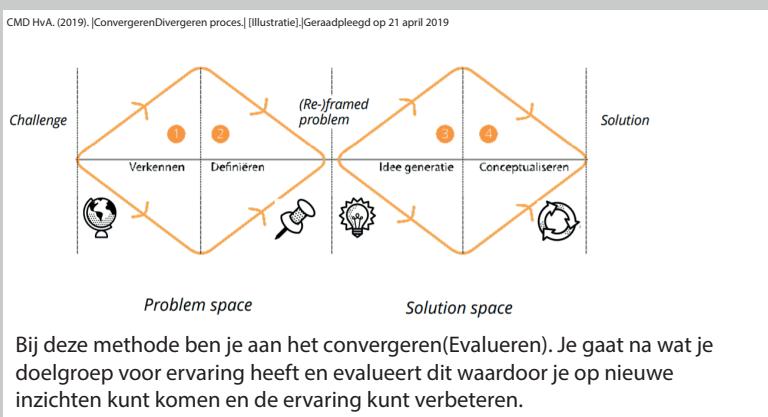
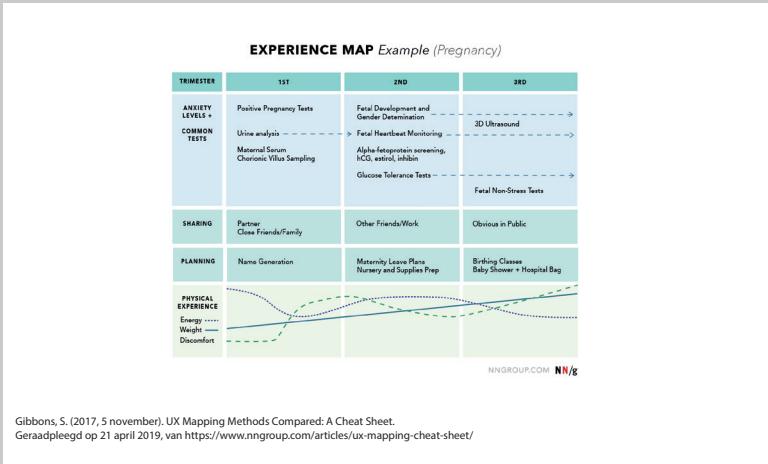
BRONNEN:

De Innovator. (z.d.). Empathy Map. Geraadpleegd op 21 april 2019, van <http://www.de-innovator.nl/tools/Empathy-Map/>

Gibbons, S. (2018, 14 januari).

Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking.
Geraadpleegd op 21 april 2019,
van <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>

METHODE: Experience map



DOEL:

Het analyseren van ervaringen en ontdekkingen doen voor het proces zodat je de ervaring kunt verbeteren.

BESCHRIJVING:

Analyseren van inzichten die je hebt gedaan bij eerdere onderzoeken.

STAP VOOR STAP:

Maak een tijdroute van een ervaring die iemand uit je doelgroep heeft. Geef een korte omschrijving wat de gebruiker in kwestie doet. Maak een schets van de situatie. Schrijf op wat de doelgroep voelt en denkt. Bedenk wat je aan de ervaring kunt verbeteren.

KORTE REFLECTIE:

Ik vind het goed dat je door deze methode jezelf echt gaat inleven in je doelgroep. Je ontdekt wat je doelgroep denkt, voelt, doet en je krijgt een beeld bij de situatie. Dit kan je ook creatief maken door middel van de schetsen en zo realistisch maken als je zelf wilt.

BRONNEN:

Gibbons, S. (2017, 5 november). UX Mapping Methods Compared: A Cheat Sheet. Geraadpleegd op 21 april 2019, van <https://www.nngroup.com/articles/ux-mapping-cheat-sheet/>

O'Connor, N. (2018, 18 december). How to build an experience map. Geraadpleegd op 21 april 2019, van <https://medium.com/@wnialloconnor/how-to-build-an-experience-map-5e55b7ee4f32>

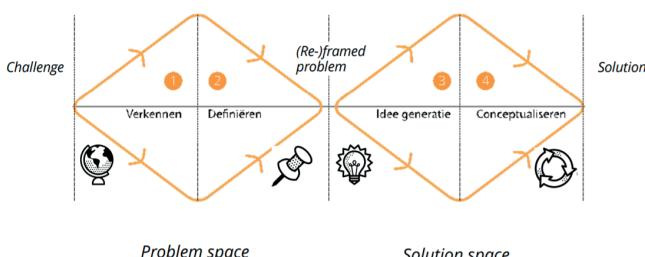
METHODE: Harris profiel

Harris profiel werkblad.

- Step 1 Bepaal de belangrijkste eisen&wensen waar je de concepten op wilt vergelijken
- Step 2 Geef elk concept een naam en maak een kleine schets
- Step 3 Beoordeel elk concept op de eisen & wensen. Maak -/- rood en +/+ groen
- Step 4 Maak je keuze voor een concept en beschrijf deze
- Step 5 Bekijk of je het gekozen concept kan versterken met goede aspecten van de niet-gekozen concepten

	-	-	+	++
			green	
	red			green
		red		green
	red			green
				green

CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Je bent met het Harris profiel vooral bezig met het convergeren. Dit is omdat je gaat kijken naar welke concepten goed aansluiten bij je eisen.

DOEL:

Als je een aantal concepten hebt en deze hebt "uitgewerkt" moet je een keuze gaan maken. Door het Harris profiel kun je deze keuze makkelijker maken.

BESCHRIJVING:

Door het creeëren van overzicht met kleuren kun je zien welk idee er het meest uitspringt met de groene kleur (de plussen). Dit is een soort check of de eisen die je hebt voor je oplossing overeen komen met de ideeën die je hebt bedacht.

STAP VOOR STAP:

Je kiest 3 ideeën uit en tekent deze ideeën uit in de vakjes bovenaan je blaadje. Ook schrijf je de eisen op waaraan je oplossing aan moet voldoen. Dan ga je per idee kijken of je oplossing aan de eis voldoet. Ja? Dan kies je voor + of ++. Zo niet kies je voor - of --. Dit doe je op basis van hoe ver je oplossing staat van je eis. (Dit kan ook met de MoSCoW methode).

KORTE REFLECTIE:

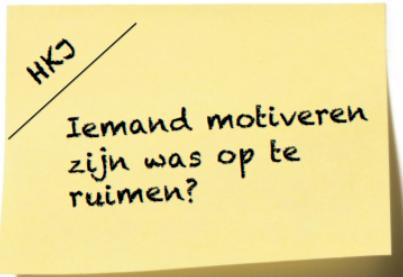
Door het gebruiken van het Harris profiel krijg je snel een overzicht van welke concepten die je hebt bedacht nou eigenlijk dicht liggen bij de eisen die je hebt voor je oplossing. Door het gebruik van kleur zie je ook in een oogopslag welke eruit springen en welke juist helemaal niet. Ik vind dit een hele fijne manier om te zien wat een goed idee is (als je kijkt vanuit de eisen).

BRONNEN:

DDG_HarrisProfile. Retrieved May 20, 2019, from https://courses.edx.org/c4x/DelftX/DDA691x/asset/DDG_HarrisProfile.pdf

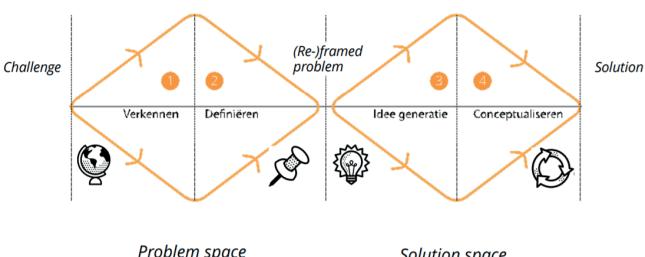
Harris Profile – CreativeSolvers. (2019, March 1). Retrieved May 20, 2019, from <https://www.creativesolvers.com/methods/harris-profile/>

METHODE: HKJ's



HvA. (z.d.-b). CMD Moodle: 1819_NPD_WG_Week 2 Blok 4 DEF. [Foto]. Geraadpleegd op 29 april 2019, van <https://moodle.cmd.hva.nl/login/index.php>

CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Bij deze methode ben je aan het definiëren. Je schrijft je HKJ's op waardoor deze tastbaarder worden.

DOEL:

Inspiratie opdoen door middel van HKJ's.

BESCHRIJVING:

Het probleem in verschillende HKJ's opbreken waardoor je tot inzichten kunt komen.

STAP VOOR STAP:

Pak een aantal post-its en schrijf steeds in de hoekjes van je post-it HKJ. Bekijk het probleem en deel deze op in HKJ's. Deze HKJ's schrijf je op je post-its en plak je op de muur of een vel papier. Selecteer hierna een aantal HKJ's waarmee je denkt verder te kunnen werken. Ga nadenken over hoe je deze beter kunt maken, verbeter ze en plak deze op een A3.

KORTE REFLECTIE:

Ik had tijdens het gebruiken van deze methode zelf in het begin heel veel moeite met een start maken. Ik had even een voorbeeld nodig en daarna ging het eigenlijk allemaal vanzelf. Ik vind het een goede methode, omdat je gaat nadenken hoe je het probleem voor de persona kunt oplossen ipv blijft denken vanuit het probleem zelf.

BRONNEN:

Design Kit. (z.d.). Design Kit. Geraadpleegd op 29 april 2019, van <http://www.designkit.org/methods/3>

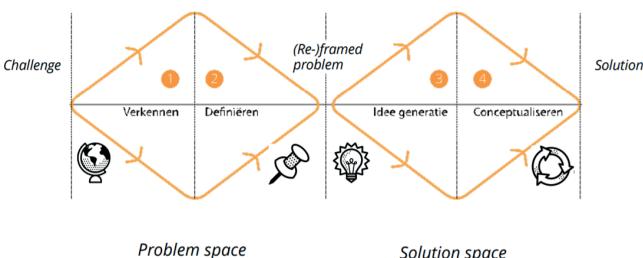
CRAWFORD, K. (2018, December 11). How Might We? – A Design Thinking Exercise for Problem Solving. Retrieved April 29, 2019, from <https://spin.atomicobject.com/2018/12/12/how-might-we-design-thinking/>

METHODE: Programma van eisen

Team:	Datum:	Challenge:
Programma van Eisen + prioriteit		
Design challenge Wat is het probleem dat we willen oplossen? Wat is de uitdaging?		
Gebruikerseisen (emotioneel / functioneel)		
1.	De gebruiker:	
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
1.	Het product moet:	
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		

HvA. (z.d.-b.). CMD Moodle: 1819_NPD_WG_Week 2 Blok 4 DEF. [Foto]. Geraadpleegd op 29 april 2019, van <https://moodle.cmd.hva.nl/login/index.php>

CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Bij deze methode ben je aan het definiëren. Je schrijft de eisen van de gebruiker op waardoor je de problemen beter in kaart kunt brengen.

DOEL:

Bepaalde doelen opstellen voor je eindproduct. Aan welke eisen die moet voldoen.

BESCHRIJVING:

Een lijst met eisen waar het uiteindelijke product/oplossing aan moet voldoen.

STAP VOOR STAP:

Maak een template of download de template en print deze uit. Ga op de template de kopjes af en vul deze in. Je begint bij de gebruikerseisen en gaat verder met de technische en bedrijfs eisen. Als je deze allemaal hebt (of tot je er geen meer kunt bedenken) kan je verder gaan met het bedenken van een idee voor je oplossing.

KORTE REFLECTIE:

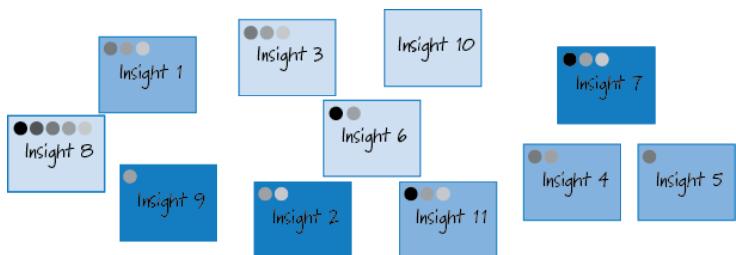
Ik heb met UCD al gebruikerseisen moeten bedenken en heb daar al gemerkt dat dit vrij lastig kan zijn. Als je eenmaal in de "flow" zit dan ga je aardig met het bedenken maar anders kan je hier best lang op blijven haken. Ik vind het persoonlijk vrij lastig en zou het wel fijn vinden als er al een voorbeeld op je template te vinden is of als je al wat voorbeelden hebt besproken in de klas.

BRONNEN:

Werken aan Projecten. (2019, 10 maart). Programma van Eisen - Werken aan Projecten. Geraadpleegd op 30 april 2019, van <https://werken-aan-projecten.nl/programma-van-eisen/>

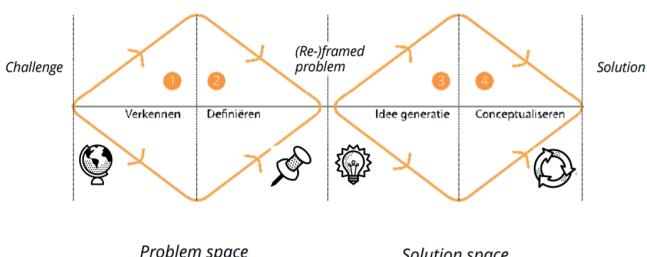
Lucassen, J. (2016, 14 maart). Programma van eisen kent enkele basisprincipes. Geraadpleegd op 30 april 2019, van <https://www.computable.nl/artikel/opinie/ict-branche/5718571/1509029/programma-van-eisen-kent-enkele-basisprincipes.html>

METHODE: Dot Voting



Dot Voting Definition | Innolution. (n.d.). Photograph. Retrieved from <https://innolution.com/resources/glossary/dot-voting>

CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Je bent met Dot Voting vooral heel erg bezig met de evaluatie van je ideeën en of deze wel goed zijn. Dit valt nog onder de ontwikkelingsmethodes (brainstormen) omdat je nog midden in dit proces zit. Mogelijk moet je meer ideeën bij elkaar stoppen om op 1 idee te komen.

DOEL:

Door het kiezen van de potentiele ideeën een overzicht krijgen van waar je denkt nog verder mee te kunnen en welke ideeën je niks meer wilt doen.

BESCHRIJVING:

Met een groep mensen ideeën overzichtelijk te maken en keuzes maken van welke ideeën mogelijk nuttig zijn in het verdere proces en elke voor jullie minder kans maken om een goed idee te zijn voor het ontwerprobleem.

STAP VOOR STAP:

Pak alle ideeën erbij die zijn gemaakt in de loop van het proces. Ben je met een groepje van ongeveer 3 man? Geef dan iedereen zo'n 3 a 4 dots om neer te zetten bij een aantal ideeën. Denk je dat er toch nog een idee meer is die echt nog een dot nodig heeft, geef deze dan ook een dot. Zet een stip bij het idee dat je het meest interessant vindt en waarvan je denkt dat dit een potentieel idee is voor het verdere proces. Verzamel alle ideeën met een dot en waar mogelijk voel ideeën samen.

KORTE REFLECTIE:

Ik vind dit een goede manier om een overzicht te krijgen van wat er nu daadwerkelijk een potentieel idee is en wat niet. Ik vind het fijn als ik rustig te werk kan gaan en als ik dan nog met alle ideeën zit en nog niet echt keuzes heb gemaakt gaat dit niet goed werken. Op deze manier kan je ook weer van eerdere bedachtte ideeën een nieuw idee maken.

BRONNEN:

Dotmocracy. (n.d.). How to Use Dot Voting Effectively – Dotmocracy. Retrieved May 20, 2019, from <http://dotmocracy.org/dot-voting/>

Wycoff, J. (2004, June 15). Group Brainstorming: Dot Voting with a Difference | Innovation Management. Retrieved May 20, 2019, from <https://innovationmanagement.se/imtool-articles/group-brainstorming-dot-voting-with-a-difference/>

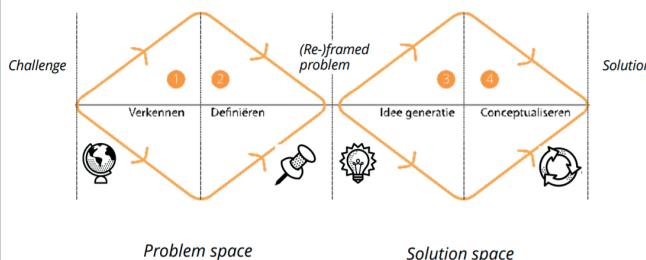
METHODE: PMO (Plus, Min, Ontwikkelen)

PMO voor beoordelen en verrijken van ideeën

Idee Beschrijving	P (pluspunten) Noem de 2 à 3 belangrijkste pluspunten van dit idee?	M (minnen) Noem de 2 à 3 belangrijkste minpunten van dit idee?	O (ontwikkelen) Bedenk manieren om de minpunten aan te pakken zodat het idee sterker wordt.

Hoe sluit de oplossingsrichting aan op de Experience Map en de challenge?
Hoe sluit deze oplossingsrichting aan op het PvE, en waar moet het team aandacht aan geven gelet op het PvE?
Welke informatie missen jullie in het 3-panel storyboard van de oplossingsrichtingen? Zijn de storyboards zelf uitlegbaar? Hoe kan het beter?
Wat zijn volgens jullie de sterkte en zwakker punten van de oplossingsrichting?

CMD Hva. (2019). [ConvergerenDivergeren proces]. [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Je bent bij PMO vooral bezig met het convergeren. Dit is omdat je gaat uitsluiten wat de oplossing kan zijn en op deze manier ben je simpelweg aan het evalueren welke concepten te versterken zijn en te gebruiken zijn.

DOEL:

Door het gebruiken van een PMO kun je op een snelle manier een grote hoeveelheid aan ideeën beoordelen.

BESCHRIJVING:

Door het invullen van het "PMO" papiertje kun je een aantal ideeën die je hebt beoordeelen op de plus en minpunten. Daarnaast kan je nadenken over hoe je de minpunten kunt aanpakken om het idee beter te maken en dus te versterken.

STAP VOOR STAP:

Je pakt een template of print deze uit en gaat beginnen met je ideeën kort opschrijven of schetsen. Dan noem je per idee 2 à 3 pluspunten, minpunten en daarna bedenk je manieren om de minpunten per idee te kunnen verbeteren.

KORTE REFLECTIE:

Het is een vrij simpele manier om feedback te geven aan de concepten die je hebt opgeschreven. Het is vrij overzichtelijk en daarnaast kan dit je heel goed helpen. Ook kun je deze methode veranderen en andere mensen feedback laten geven op de concepten die je hebt waardoor je van een ander perspectief feedback ontvangt.

BRONNEN:

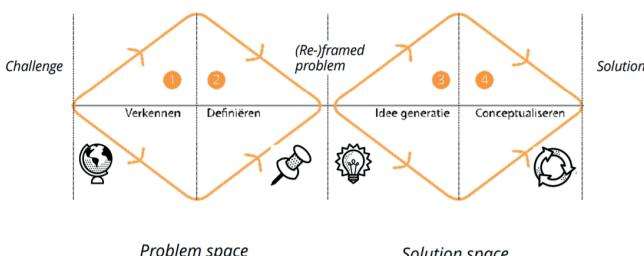
Gebruikte technieken. (2011, March 21). Retrieved May 20, 2019, from <https://creatiievevaardigheden.wordpress.com/2011/03/21/gebruikte-technieken/>

De Ruijter, R. (2014, February 4). Selecteer je beste ideeën - HatRabbits. Retrieved May 20, 2019, from <https://hatrabbits.com/selecteer-je-best-ideeën/>

METHODE: UX-Storyboard



CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Een UX-Storyboard maak je een beetje aan het einde van het proces. Dit is tijdens het convergeren. Je krijgt een beeld bij hoe je idee er uitziet in het echt.

DOEL:

Het in kaart brengen van de stappen die de gebruiker doet met het gemaakte/bedachte concept.

BESCHRIJVING:

Het in kaart brengen van de stappen die de gebruiker onderneemt door middel van schetsen, foto's of andere beelden. Je geeft weer hoe het product werkt, op wat voor manier, via wat voor device/ geen device. Je ziet alle informatie op een simpele tekening.

STAP VOOR STAP:

Schets, teken, illustreer (kies het uit). Maak een duidelijk verhaal van je concept. Deze moet van begin tot eind zijn. Schrijf bijvoorbeeld op een blaadje de stappen op en teken deze daarna uit. Je gaat langs het hele verhaal, van top tot teen. Als je dit eenmaal hebt gedaan moet je een goed beeld krijgen van welke stappen je gebruiker onderneemt en wat er allemaal bij komt kijken.

KORTE REFLECTIE:

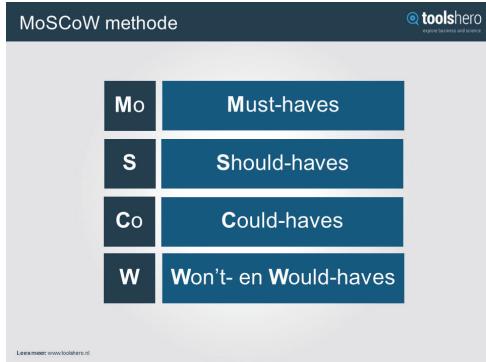
Ik vind het zelf erg leuk om dingen te illustreren dus dat vond ik erg leuk aan het UX-Storyboard. Daar naast zie je ook meteen hoe je concept in zijn werk gaat en krijg je er een nog beter beeld bij. Dit vind ik een heel leuk onderdeel van het maken van een product.

BRONNEN:

Babich, N. (2018, 21 juni). Storyboarding in UX Design. Geraadpleegd op 5 juni 2019, van <https://uxplanet.org/storyboarding-in-ux-design-b9d2e18e5fab?gi=41e470e107a4>

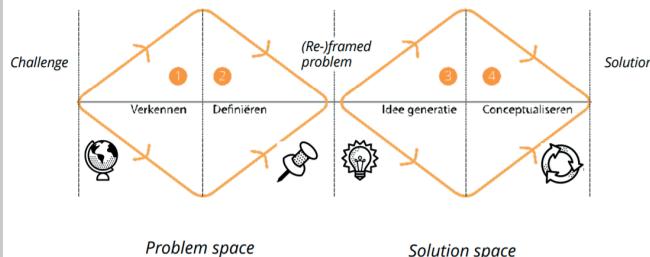
The Role Of Storyboarding In UX Design â Smashing Magazine. (2017, 25 oktober). Geraadpleegd op 5 juni 2019, van <https://www.smashingmagazine.com/2017/10/storyboarding-ux-design/>

METHODE: MoSCoW



Mulder, P. (2018, 14 juni). MoSCoW Methode, prioriteiten koppelen aan gestelde Eisen | ToolsHero [Foto]. Geraadpleegd op 5 juni 2019, van <https://www.toolshero.nl/project-management/moscow-methode/>

CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



De MoSCoW methode is een methode die vooral van toepassing is in de verkenningsfase, maar daarnaast ook voorkomt tijdens het convergeren. Na bijvoorbeeld het maken van je PVE kun je deze methode gebruiken. Het is niet heel erg gericht op een idee bedenken maar meer op kijken wat belangrijk is.

DOEL:

Bepalen welke eisen er het meest belangrijk zijn die je gaat gebruiken voor het bedenken van je ideeën.

BESCHRIJVING:

Must-have: As het echt in het product moet zitten.

Should-have: Hoge prioriteit, maar niet vereist.

Could-have: Optie die handig is maar alleen als er tijd voor is.

Would-have: Niet belangrijk, maar kan leuk zijn.

STAP VOOR STAP:

Je hebt je PVE en gaat per eis langs of het een Must-have, Should-have, Could-have of Would-have is. Dit zet je bij elke eis neer door middel van de M, S, C en W. Als je dit eenmaal hebt gedaan heb je een overzicht van welke eisen er echt belangrijk zullen zijn in het proces en welke je achterwegen kunt laten of mogelijk als er tijd voor is nog kunt gebruiken.

KORTE REFLECTIE:

Ik vind het een hele fijne, overzichtelijke manier om te zien welke eisen er wel of juist niet prioriteit zijn voor het product.

BRONNEN:

Wat is de MoSCoW-methode? (z.d.). Geraadpleegd op 5 juni 2019, van <https://www.marketingtermen.nl/begrip/moscow-methode>

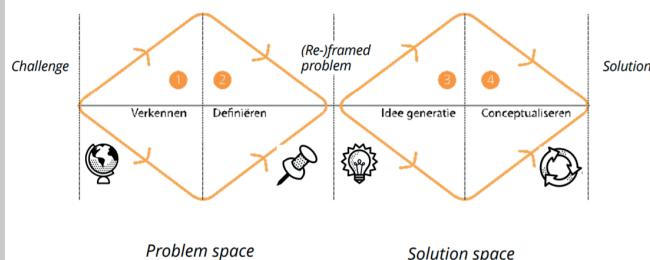
Wat is de MoSCoW methode en hoe pas je deze toe? (z.d.). Geraadpleegd op 5 juni 2019, van <https://coach-software-testen.nl/kennisbank/algemene-ict-termen/moscow-methode/>



SPECIFIEK

METHODE: Touch points & Functies

CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Touchpoints is een methode die je vooral aan het einde van het proces doet en dus nog valt onder convergeren. Je gaat ontdekken op welke momenten de gebruiker(s) in aanraking komen met jouw product.

DOEL

Ontdekken wat de interactie/touchpoints/functies zijn van het product.

BESCHRIJVING:

Touchpoints/interacties zijn de momenten waarbij de gebruiker(s) in aanraking komen met het product/concept. Dit kan bewust maar ook onbewust zijn.

Ontdekken wat de functies zijn van het systeem/product.
En wat zijn manieren om dit op te lossen? Welke techniek is nodig?

STAP VOOR STAP

Je gaat kijken naar de momenten waarop je gebruiker(s) in aanraking komen met het product/concept. Je schrijft op welke functies het heeft en welke momenten de aanraking met het product is.

(Functies doe je bij de Morfologische kaart)

KORTE REFLECTIE

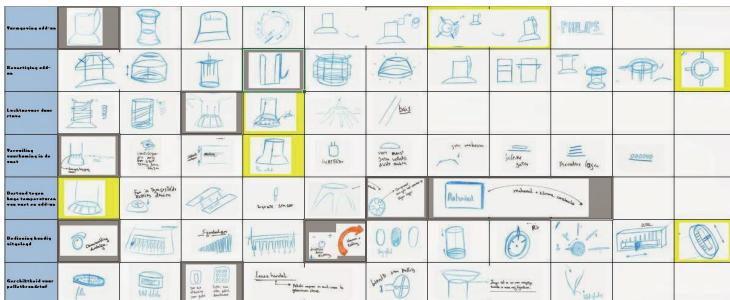
Ik vond dit onderdeel vrij lastig om te bedenken omdat je iets hebt bedacht waarvan je aannamens moet gaan maken hoe het gaat. Uiteindelijk is dit opzich wel gelukt en hebben we er wel iets aan gehad.

BRONNEN

Morfologische kaart / Van Idee tot Ontwerp | Speedybtvluchtwagen.jouwweb.nl.
(z.d.). Geraadpleegd op 5 juni 2019, van
[https://speedybtvluchtwagen.jouwweb.nl/van-idee-tot-ontwerp/
morfologische-kaart](https://speedybtvluchtwagen.jouwweb.nl/van-idee-tot-ontwerp/morfologische-kaart)

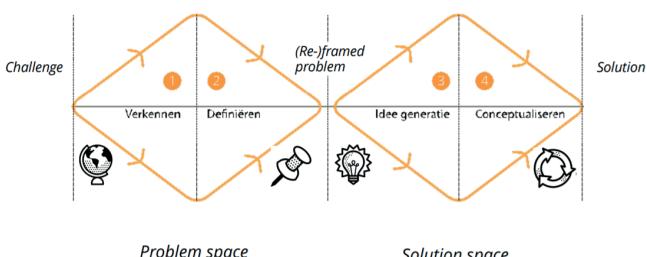
Keuzetechnieken – Toolbox voor Ontwerpers – IPO Windesheim. (z.d.).
Geraadpleegd op 5 juni 2019, van <http://www.ipowindesheim.nl/toolbox/keuzetechnieken/>

METHODE: Morfologische kaart



FMEA. (n.d.). FMEA. Photograph. Retrieved from <http://hermes-68015-blok3-2015.blogspot.com/2015/02/fmea.html>

CMD HvA. (2019). [ConvergerenDivergeren proces.] [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 april 2019



Met de Morfologische kaart werk je tijdens de idee ontwikkelingsfase....

Dit valt onder het divergeren en is een manier waarop je een goed beeld krijgt van je idee.

DOEL:

De ideeën die je hebt "testen" en dingen die je kunt veranderen of versterken herkennen.

BESCHRIJVING:

De Morfologische kaart bevat onderdelen van jouw ideeën. Deze ideeën kunnen eventueel nog beter en dit ga je ontdekken met deze methode. Je kunt komen op verbeterde oplossingen van de eerdere bedachte ideeën.

STAP VOOR STAP:

Maak eerst een overzicht van welke onderdelen er toe doen bij jouw ideeën. Dit zijn features. Door het gebruiken van HKJ vragen ga je kijken naar welke richting je in wilt gaan met oplossing en ga je kijken of er dingen verbeterd kunnen worden. Denk aan bv.: "Hoe kun je er voor zorgen dat een product de gebruiker vermaakt?". Vervolgens bedenk je verschillende antwoorden voor deze HKJ.

KORTE REFLECTIE:

Ik vind een morfologische kaart een moeilijk concept. Het heeft ons wel geholpen in het proces om een beter beeld te krijgen van de ideeën, maar ik vond het niet altijd even duidelijk.

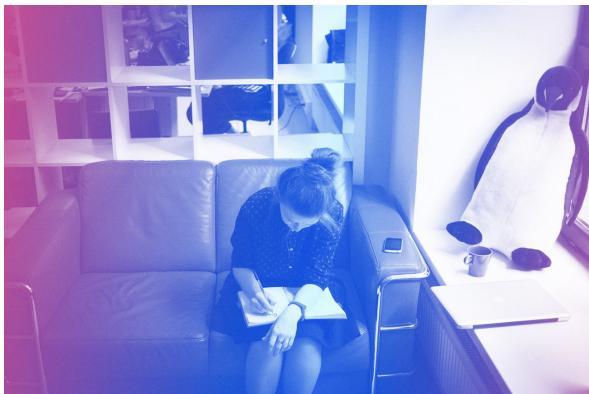
BRONNEN:

ONTWERPMANAGEMENT. (n.d.). Retrieved May 20, 2019, from <https://www.bouwnext.nl/ontwerpmanagement/wat-is-morfologisch-ontwerpen/>

TU Delft. (z.d.). Groep 31. Geraadpleegd op 5 juni 2019, van https://project.3me.tudelft.nl/2017/wb31/morfologische_kaart.html

ARTIKELEN

ARTIKEL: Brainstorming Is Dumb



Sneed, A. (2018, 1 augustus). Brainstorming Is Dumb [Foto]. Geraadpleegd op 29 april 2019, van <https://www.fastcompany.com/3062292/brainstorming-is-dumb>

SAMENVATTING:

Als je op een kantoor werkt heb je wel eens verplicht een aantal brainstorm-sessies gehouden. Dit heb je gedaan om op goede ideeën te komen. Maar het blijkt dat brainstormen eigenlijk een vreselijke techniek is. Mensen bedenken minder goede ideeën wanneer ze samen brainstormen dan wanneer ze alleen werken. Er is een betere manier om op goede ideeën te komen. Deze techniek heet: Brainwriting. Bij een studie testen onderzoekers manieren van deze methode om te begrijpen hoe ze mensen kunnen helpen met het bedenken van hun beste ideeën. Nu is de grote vraag: werkt brainstormen eigenlijk? Na veel onderzoeken en studies hadden ze een antwoord: een volmondig nee. Studie na studie wees uit dat mensen die gebruik maken van groeps brainstromen minder goede ideeën kregen dan mensen die alleen denken. Volgens onderzoek doet brainstormen het precies tegenovergestelde van wat het zou moeten doen. Groepsbrainstorming heeft veel nadelen, de belangrijkste daarvan is dat slechts een persoon tegelijkertijd kan praten, wat betekent dat een of twee mensen het gesprek kunnen beïnvloeden. Het betekent ook dat, terwijl iemand zijn idee

deelt, anderen hun eigen ideeën kunnen vergeten of dat de groep blijft hangen bij een idee van een ander die eerder heeft gesproken en je eigen idee niet meer aan bod komt. De oplossing van dit probleem is brainwriting. Dit is eigenlijk het opschrijven van je ideeën tijdens een brainstorm sessie waardoor je deze niet kunt vergeten. Er is onderzoek gedaan naar brainwriting en de werking van deze methode.

"Het is niet zo dat mensen die samenwerken nooit goed zijn, het is alleen dat de techniek die Osborn ontwikkelde slecht was."

KORTE REFLECTIE:

Ik vond dit een goed artikel. Je gaat veel bewuster nadenken over hoe je tijdens een brainstorm sessie te werk kun gaan. Bijvoorbeeld het opschrijven van ideeën waardoor je deze niet vergeet. Ik was mij nooit heel bewust van de negatieve werking van brainstormen maar heb de bewustwording wel gekregen door dit artikel. Het enige nadeel vind ik wel dat ik nu ga twijfelen of het wel slim is om deze methode te blijven gebruiken.

BRON ARTIKEL:

Sneed, A. (2018b, 1 augustus). Brainstorming Is Dumb. Geraadpleegd op 29 april 2019, van <https://www.fastcompany.com/3062292/brainstorming-is-dumb>

ARTIKEL: How brainstorming questions, Not ideas, Spark creativity



Pixabay. (2018, 22 december). Person Holding Black Pen - Free Stock Photo [Foto]. Geraadpleegd op 22 april 2019, van <https://www.pexels.com/photo/blur-brainstorming-business-close-up-269448/>

SAMENVATTING:

Brainstormen heeft een goede reputatie opgebouwd. Terecht? Die beslissing ligt helemaal bij jzelf. Wat zou er gebeuren als de methode brainstormen was ontwikkeld om vragen te bedenken ipv. het creeëren van ideeën? Een voorstander van deze methode is Matthew E. May, wiens nieuwe boek, het *Winning the Brain Game*, een proces voor het creeëren van vragen beschrijft dat 'framestorming' wordt genoemd. Er worden verschillende namen gebruikt voor de oefeningen waarbij je brainstormt voor vragen. Maar welke naam er ook voor gebruikt wordt. De grootste vraag is: Hoe werkt het?

Over het afgelopen jaar heeft de schrijven geobserveerd bij de brainstorm sessies. Daaruit is gebleken dat beide manieren beginnen met kwantiteit. Het doel om veel vragen of ideeën te bedenken. Er zijn ook grote verschillen, zoals: Wanneer de deelnemers vragen verzinnen hebben ze de neiging om van hun aannamens uit te gaan ipv. verder te gaan met vragen stellen. Vragen die vaak niet worden gesteld. Als je een oefening voor vraagformulering wilt proberen zijn hier een aantal stappen:

Ontwerp een "vraag-focus", genereer vragen, verbeter de vragen, prioriteer vragen en beslis de volgende stappen. Meer informatie over deze stappen en wat ze precies inhouden is te vinden in het artikel.

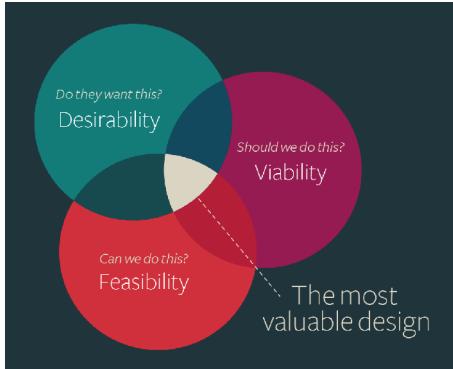
KORTE REFLECTIE:

Ik vond dit artikel vrij goed omdat je leert dat er niet maar een manier is om te brainstormen. Ook vind ik het goed dat ze de stappen die je kunt nemen om een andere manier van brainstormen te ondergaan stap voor stap uitleggen. En de onderzoeken erbij vertellen. Je ziet veel verschillen maar ook gelijkenissen met de manieren van brainstormen waardoor er toch een aantal dingen herkenbaar zullen zijn voor de lezer.

BRON ARTIKEL:

Berger, W. (2018, 10 juli). How Brainstorming Questions, Not Ideas, Sparks Creativity. Geraadpleegd op 22 april 2019, van <https://www.fastcompany.com/3060573/how-brainstorming-questions-not-ideas-sparks-creativity>

ARTIKEL: The value of balancing desirability, feasibility, and viability



Lamp, A. (2016b, 27 september). The value of balancing desirability, feasibility, and viability [Foto]. Geraadpleegd op 22 april 2019, van <https://crowdfavorite.com/the-value-of-balancing-desirability-feasibility-and-viability/>

SAMENVATTING:

In bijna elk geval is perfectionisme niet de oplossing voor een succes. Het succes behaal je vooral door middel van wenselijkheid, haalbaarheid en levensvatbaarheid. Om een succes te behalen moet je realistisch blijven. De wenselijkheid, haalbaarheid en levensvatbaarheid is de beste manier om in elke situatie de beste ontwerp oplossing te maken. Tijdens het realiseren van deze ontwerp oplossing kun je een aantal obstakels tegen komen, zoals: Het uitgeven van duizenden dollars aan een app die niemand in de eerste plaats wilde hebben. Het ontwerpen van een oplossing die veel meer kost om te implementeren dan de klant in zijn budget heeft. Een contentstrategie maken die de klantorganisatie in het echte leven niet kan onderhouden. Als je deze 3 manieren in evenwicht weet te gebruiken voor je oplossing dan zal de waarde van je oplossing ook omhoog gaan. Er zijn een aantal vragen die je helpen bij het in evenwicht houden. Bijvoorbeeld: Zal het in het leven van mensen passen? Daarnaast kun je ook nog gebruik maken van de methodes: Communicatie, onderzoek naar het publiek & Grondig zijn in de planning.

Er zijn ontwerprincipes voor het werken aan een evenwicht tussen wenselijkheid, haalbaarheid en levensvatbaarheid. De principes die de schrijven gebruikt zijn: Waarde toevoegen, Laat het voor mensen werken, Ken de zakelijke doelen, Maak het werkbaar & Blijf flexibel.

Omdat de wereld zo "complex" is. Is de schrijven blij met deze technieken. Het is geen garantie voor 100% succes, maar het kan je helpen om je de juiste richting op te wijzen en kan zorgen voor een goede balans tijdens het ontwerp proces.

KORTE REFLECTIE:

Ik vond dit een lastig artikel, omdat er in het begin veel wordt gesproken over 3 methodes maar er later in het stuk nog meer methodes en principes genoemd worden. Ik zag persoonlijk door de bomen het bos niet meer van wat nou wel of juist niet goed zou kunnen werken. Wel vind ik het goed dat er in het artikel meerdere malen vernoemd wordt dat dit geen garantie is voor succes en dat ook perfectionisme niet altijd tot succes zal leiden. Ik vind dit persoonlijk erg belangrijk, omdat veel mensen in dit vak erg perfectionistisch zijn.

BRON ARTIKEL:

Lamp, A. (2016, 27 september).
The value of balancing desirability, feasibility, and viability.
Geraadpleegd op 22 april 2019,
van <https://crowdfavorite.com/the-value-of-balancing-desirability-feasibility-and-viability/>

REFLECTIE

KRITISCHE REFLECTIE:

WAT GING GOED:

Afspraken maken in het team en het maken van ons huiswerk (optijd) ging bijna altijd wel erg goed. Hadden als een van de weinige altijd in de les het huiswerk helemaal af en waren alle 3 aanwezig. Dit is een punt waar ik persoonlijk erg trots op ben, omdat dit er voor heeft gezorgd dat wij goed konden werken aan het idee zonder dat wij ergens mee achter liepen.

WAT KAN BETER:

Bij het brainstormen wat meer proberen af te stappen van een idee die je hebt. Kijken of je andere, hele andere dingen kunt bedenken ipv. door gaan op een vorig idee die is ontstaan. De momenten om een idee verder te verbeteren of uit te breiden zijn er altijd later nog, maar helaas is dat soms nog wel eens lastig om op te wachten. Vooral als je erg enthousiast bent.

WAT ZIJN DE BELANGRIJKSTE ELEMENTEN DIE JE VAN DE LESSTOF HEBT GELEERD:

Voor mij persoonlijk zijn dit toch wel de technieken/methodes die je gebruikt om niet te blijven hangen in 1 idee. Ik ben zelf graag van het snel door bouwen op een idee, maar dit is niet altijd even verstandig. Ik vind het dus heel fijn dat we meerdere technieken en methodes hebben geleerd waarmee je aan de slag kunt gaan bij een volgend project. Vooral de technieken: Harris Profiel en Dot voting vond ik erg belangrijk, omdat je dan echt keuzes gaat maken en gaat inzien welke concepten er goed of juist minder goed zijn.



WAT VIND JE BELANGRIJK TEN OPZICHTEN VAN:

A: ervaring in kaart brengen

- Dat de ervaring zo positief en haalbaar mogelijk is.

- Het wordt ervaren op een fijne manier en zonder problemen.

B: brainstormen en ontwerpen

- Dat je verschillende concepten bedenkt en niet op 1 blijft hangen.

- Veel keuzes maakt op basis van de eisen

C: communiceren van een concept

- Dat het professioneel en duidelijk overkomt voor een klant/gebruiker en er niet veel vragen zijn over het concept.

- Dat we er alle 3 over hebben gesproken en het eens zijn geworden wat het concept precies is geworden en hoe dat wordt laten zien op de poster(s).

HOE WAS DE SAMENWERKING:

De samenwerking ging goed. Het zal nooit perfect gaan en niet iedereen zal het altijd met elkaar eens zijn, maar het ging vrij goed. Ik weet van mezelf dat ik vaak de leiding wil nemen in een samenwerkingsopdracht. Ik heb daar een stapje terug van genomen en gekeken of dat goed heeft gewerkt. Naar mijn idee ging het vrij goed en heb ik daardoor geleerd om niet altijd mijn zin door te drammen. Ook heb ik ervaren dat het er voor zorgde dat andere af en toe ook een keer een beetje de leiding namen.

Verder was het af en toe erg lastig als iemand te laat kwam die het procesboek mee had. Gelukkig wisselde wij hier iedere week mee en hadden wij een aantal dingen in de drive staan. Dit had wel een stuk beter gemogen naar mijn mening, want als er wel een keer iemand ziek was geweest die het procesboek had, dan hadden wij mogelijk een probleem.

IS HET WERK GELIJK VERDEELD GEWEEST:

Het werk was vrij wel altijd gelijk verdeeld. De ene keer deed de een meer en de andere keer de andere. We hadden hier soms nog iets beter naar kunnen kijken maar uiteindelijk is het goed gegaan.

KRITISCHE REFLECTIE:

EIGEN WERK:

Over een aantal dingen die ik heb gemaakt voor NPD had ik nog wel iets kritischer mogen zijn. Dit gaat vooral om bijvoorbeeld het technologie onderzoek dat we hebben gedaan. Ik heb dit vrij gehaast gemaakt en ben daarom ook niet helemaal tevreden over het resultaat van mijn onderzoek.

Verder vind ik dat ik af en toe andere vakken wat meer op mij mocht zetten om aan NPD te werken. We hadden dan wel alles altijd optijd af, maar ik denk persoonlijk wel dat het allemaal nog beter had kunnen zijn als ik/we hier meer tijd in hadden gestoken.

Ik vind dat ik soms in de les meer vragen moet stellen als ik iets niet helemaal begrijp ipv. achteraf vragen in de groepschat met andere klasgenoten. Ik heb bijvoorbeeld ook daardoor wat meer moeite gehad met het maken van het technologie onderzoek, omdat ik die opdracht vrij vaag vond.

*Maar...
wat is een
goede vraag?*

*Nu vraag je
mij wat!*



Waarom stellen vragen vele malen effectiever is dan antwoorden vragen [Foto]. (z.d.). Geraadpleegd op 5 juni 2019, van <https://www.oeivoorgroei.nl/wp-content/uploads/2018/01/Vragen-stellen.png>



**"IMAGINATION IS MORE IMPORTANT
THAN KNOWLEDGE."**

