

ONTWERP HANDLEIDING

SIMONE VAN ZEIJL | VIOLET | 500777769 | NEW PRODUCT DEVELOPMENT

INHOUDSOPGAVE

VERKENNEN

EXPERIENCE MAP
DIVERGEREN
DESK RESEARCH

DEFINIEREN

PROGRAMMA VAN EISEN
CONVERGEREN
MOSCOW

IDEE GENERATIE

HKJ
BRAINSTORMEN
BRAINWRITING
RANDOM BRAINSTORMEN MET WOORDEN
MIXMATRIX
VISUEEL BRAINSTORMEN

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

CONCEPTUALISEREN

ITEREREN
PMO
TOUCHPOINTS
MORFOLOGISHCE KAART
UX STORYBOARD

EVALUEREN

HARRIS

ARTIKELEN

HOW BRAINSTORMING QUESTIONS...
HOW REFRAINING A PROBLEM UNLOCKS...
BRAINSTORMING IS DUMB
USING BRAINWRITING FOR RAPID IDEA...
GOOGLE SPRINT
THE VALUE OF BALANCING DESIRABILITY,...

KRITISCHE REFLECTIE

17.

18.

19.

20.

21.

22.

23.

24.

25.

26.

27.

28.

29.

30.

31.

32.

VERKENNEN

Experience Map

De methode helpt om te divergeren.
Het kan bij het verkennen gebruikt worden.



Doel en beschrijving

Door een overzicht te maken wordt het duidelijk op welke manier de gebruiker het product gebruikt en hoe hij of zij zich hierbij voelt. In het overzicht komt naar voren hoe de ervaring van het huidige product is. Hierdoor kun je aanknopingspunten vinden voor verbetering.

Stap voor stap

1. Je ontwikkelt een persona
2. Je onderzoekt en analyseert de User Experience door alle stappen te volgen en vast te leggen met foto's. Het is belangrijk hoe de gebruiker zich voelt bij iedere stap.
3. Je probeert aanknopingspunten te zoeken die kunnen worden verbeterd. Hierdoor kunnen de nieuwe ideeën worden ontwikkeld.

Korte reflectie

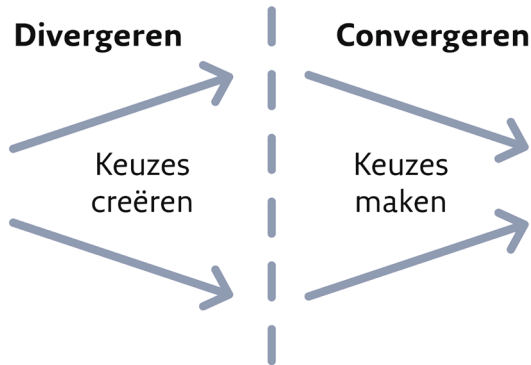
Via een Experience Map kun je je goed inbeelden in de gebruiker, en hoe hij of zij zich voelt. Door jezelf in te beelden in de huidige situatie, is het makkelijker om de problemen te ondervinden en hier een oplossing voor te zoeken. Ik heb met andere methodes een betere ervaring gehad, maar dit is een goede manier om te onderzoek te starten.

Bronnen

<http://www.ux-lady.com/experience-maps-user-journey-and-more-exp-map-layout/>

Divergeren

Het kan bij het verkennen + idee generatie gebruikt worden.



Doel en beschrijving

Tijdens het divergeren is het belangrijk om zoveel mogelijk ideeën te verzamelen voor het probleem. Het probleem wordt niet rechtstreeks, maar via omwegen aangepakt. Een belangrijk doel tijdens divergeren is om het probleem ook via een andere kant te bekijken.

Stap voor stap

1. Zoek veel alternatieven
2. Ga voor extreme ideeën
3. Maak combinaties van je ideeën
4. Neem je tijd
5. Kwantiteit boven kwaliteit

Korte reflectie

Tijdens de les hebben we dit ook vaak toegepast. Ik merkte aan mezelf dat ik de gekste ideeën voor me hield, en mezelf beperkte tot de realistische opties. Het is belangrijk om dit niet te doen, en bijvoorbeeld jezelf 10 minuten de tijd te geven en alles wat in je opkomt op te schrijven.

Bronnen

<http://www.creatiefdenken.com/nl/cursus/divergeren.php>

Desk Research

Het kan bij het verkennen + idee generatie gebruikt worden.



Doel en beschrijving

Deze methode helpt je vooral om je in te lezen in het onderwerp. Het is belangrijk om van tevoren voldoende te weten, en tegen welke problemen de gebruiker aan loopt. Als je geen onderzoek doet naar het onderwerp is het een stuk lastiger om een goede oplossing voor het probleem te ontwerpen. Tijdens het onderzoek is er een grote kans dat je al een aantal ideeën bedenkt.

Stap voor stap

1. Pak je laptop
2. Ga op onderzoek uit over het onderwerp
3. Interview gebruikers
4. Vat dit samen in een bestand

Korte reflectie

Bronnen

<https://www.google.nl/>

<https://www.allesovermarktonderzoek.nl/onderzoeksmethoden/deskresearch/>

DEFINIËREN

Programma van Eisen

De methode helpt om te convergeren. Het kan bij het definiëren gebruikt worden.



Doel en beschrijving

Deze methode kan je helpen bij het convergeren. Je begint met het opstellen van eisen waar het product uiteindelijk aan moet voldoen. Door dit van te voren voor jezelf op te stellen, heb je richtlijnen gecreëerd voor het product. Dit is aan het einde van het ontwerpproces een soort checklist voor het product.

Stap voor Stap

1. Wat is het resultaat
2. Wat moet het kunnen of doen?
3. Wat moet het resultaat juist niet kunnen of doen?
4. Wat wilt de toekomstige gebruiker?
5. Welke wensen/eisen zijn het meest belangrijk en welke het minst belangrijk?
6. Is het realistisch?

Korte reflectie

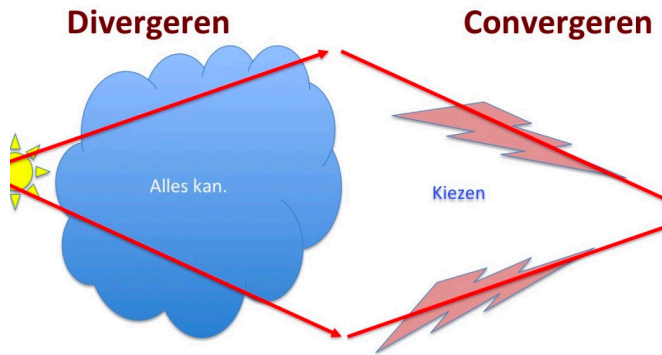
Het helpt je goed op weg om van te voren voor jezelf op te schrijven welke eisen het product moet vervullen. Hierdoor krijg je een goed beeld van de situatie en beperk je de mogelijkheden al gedeeltelijk. Ik vond het een fijne ervaring om van te voren de eisen op te stellen en zal dit vaker gaan gebruiken.

Bronnen

<http://werken-aan-projecten.nl/wp-content/uploads/2014/12/Voorbeeld-uitgewerkt-stappen-plan-Programma-van-Eisen.pdf>

Convergeren

Het kan bij het definiëren + conceptualiseren gebruikt worden.



Doel en beschrijving

Convergeren is vooral belangrijk om keuzes te maken. Het evalueren van alle ideeën die je hebt gemaakt. Je gaat uit alle opties de beste kiezen, en proberen te onderbouwen waarom dit de beste opties zijn. Tijdens deze methode is het wel belangrijk om realistisch na te denken.

Stap voor stap

1. Je maakt een keuze welke richting je op wilt met de ideeën.
2. Je probeert voor jezelf te onderbouwen waarom welk idee de beste keuze is.
3. Je beslist met welke ideeën je verder gaat in het proces.

Korte reflectie

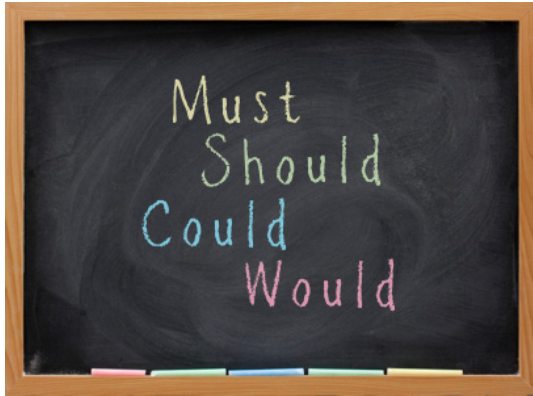
Ik vind dit een lastig moment in de methode. Tijdens het divergeren kon je alles opschrijven wat in je opkwam en tijdens het convergeren moet je weer omschakelen naar het realistische. Toch werkt deze methode wel op een hele positieve manier.

Bronnen

<http://www.creatiefdenken.com/nl/cursus/convergeren.php>

MoSCoW

De methode helpt om te convergeren. Het kan bij het conceptualiseren gebruikt worden.



Doel en beschrijving

De MoSCoW staat voor; Must have, Should have, Could have en Won't have. Het helpt je bij de eisen stellen van je ontwerp. Bij Must have, zet je de eisen die een absolute must zijn voor jouw concept om bruikbaar en succesvol te worden. Bij Should have zet je de eisen die zeer gewenst zijn, maar zonder is het product wel bruikbaar. Bij Could have zet je de eisen die alleen aan bod zullen komen als er tijd genoeg is.

g.

En bij Won't have zet je de eisen die in dit project niet aan bod zullen komen, maar bij een vervolgproject interessant kunnen zijn.

Stap voor Stap

1. Je bedenkt welke eisen bij de Must have horen
2. Je bedenkt welke eisen bij Should have horen.
3. Je bedenkt welke eisen bij Could have horen.
4. Je bedenkt welke eisen bij Won't have horen.

Korte reflectie

Deze methode hielp me erg goed met een beeld krijgen van welke eisen nou echt daadwerkelijk het meest belangrijk waren. Hierdoor werd het voor mij zelf duidelijker waar ik me meer op moest gaan focussen en welke punten ik kon laten voor wat het is.

Bronnen

[file:///Users/simone/Downloads/1718_NPD_WG_Week%204%20\(1\).pdf](file:///Users/simone/Downloads/1718_NPD_WG_Week%204%20(1).pdf)

https://www.google.nl/search?biw=1440&bih=826&tbm=isch&sa=1&ei=P64FW_ryA4HZwAL14K24DA&q=MSCW-+methode&oq=MSCW-+methode&gs_l=img.3...2403.5329.0.5401.11.11.0.0.0.123.406.8j1.9.0....0...1c.1.64.img..2.0.0....0.d-n98oHiek34#imgsrc=OMVY6B9mQnI8OM:

Simone van Zeijl | 500777769 | Violet | NPD | Week 4

IDEE GENERATIE

HKJ

De methode helpt om te divergeren. Het kan bij de idee-generatie gebruikt worden.



Doel en beschrijving

Je stelt jezelf steeds opnieuw de vraag; "Hoe kun je?" en vult dit zelf in met een probleem wat in je opkomt. Hierdoor bekijk je de probleemstelling van veel verschillende kanten.

11.

Stap voor Stap

Korte reflectie

Bronnen

Brainstormen

Deze methode helpt bij het divergeren, en kan gebruikt worden voor de idee generatie.



Doel en beschrijving

Je bent met een groepje mensen, en om ste beurt roept iedereen een idee. Ieder idee krijgt een titel. Deze verdeel je onder in categorieën en maakt er een kleine schets bij.

Stap voor stap

1. Iedereen roept om ste beurt een idee
2. Ieder idee krijgt een titel
3. De ideeën worden onder verdeeld in categorieën.
4. Iedereen maakt een kleine schets van zijn of haar idee op een post it.
5. Alle ideeën worden op een groot vel geplakt.

Korte reflectie

Dit is een goede methode om ideeën te verzinnen samen met andere. Door de ideeën van andere krijg je zelf ook weer nieuwe inspiratie. Vaak merk ik wel dat mensen niet alles op tafel gooien op z'n moment. Je houdt je toch in beetje in omdat sommige ideeën raar kunnen worden gevonden.

Bronnen

<http://www.brainssstorm.com/brainstormen-handleiding/>

Brainwriting

Deze methode helpt bij het divergeren, en kan gebruikt worden voor de idee generatie.



Doel en beschrijving

Het verschil tussen brainwriting en brainstormen is dat de ideeën worden opgeschreven, en niet gelijk uitgesproken. Een ander uit de groep breidt jouw idee dan verder uit. Bij deze methode wordt je niet geïnspireerd door de ideeën van andere uit je team.

Stap voor stap

Korte reflectie

Bronnen

<http://www.creatiefdenken.com/nl/techniek/brainwriting.php>

Random brainstormen met woorden

Eigen uitgewerkte methode

Gekozen methode

De methode helpt om te divergeren.
Het kan bij het idee generatie gebruikt worden.



Doel en beschrijving

Als je vast loopt tijdens het bedenken van ideeën, is het goed om het probleem vanuit een andere hoek te bekijken. Door willekeurig woorden op tafel te gooien, kunnen er nieuwe creatieve ideeën worden bedacht.

14.

Stap voor stap

1. Er wordt een willekeurig woord gekozen
2. Iedereen uit het groepje probeert zoveel mogelijk woorden op te noemen die een connectie hebben met het geselecteerde woord, maar het moet een wel als een oplossing kunnen functioneren.
3. Schrijf alle ideeën op

Korte reflectie

Dit is een fijne methode om creatief gedachten te kunnen laten gaan. Vaak is het lastig om met een creatief en origineel idee te komen. Maar tijdens deze methode gaat het onbewust, en kunnen er hele goede oplossingen worden bedacht.

Bronnen

<http://www.brainssstorm.com/brainstormen-handleiding/>

MixMatrix | Methode Rosa

De methode helpt om te divergeren.
Het kan bij het idee generatie gebruikt worden.



Doel en beschrijving

Het bedenken van een idee en het ontwikkelen daarvan kan soms erg lastig zijn. De mixMatrix is een doorgedreven vorm van provocatief combineren. Het is niet zo eenvoudig en levert ook geen massa ideeën op, maar de graad van originaliteit is meestal hoog. Deze techniek is heel geschikt als je iets nieuws wilt bedenken vanuit het niets. Het doel hiervan is dat je eigenschappen van bestaande ideeën combineert tot nieuwe ideeën.

15.

Stap voor stap

1. Er wordt een willekeurige format gekozen, bijvoorbeeld: bedenk een nieuw tv-programma over creativiteit en nieuwe ideeën.
2. Stel gezamenlijk een matrix op met bestaande tv-programma's.
3. Combineer eigenschappen van de bestaande eigenschappen tot een nieuw idee.

Korte reflectie

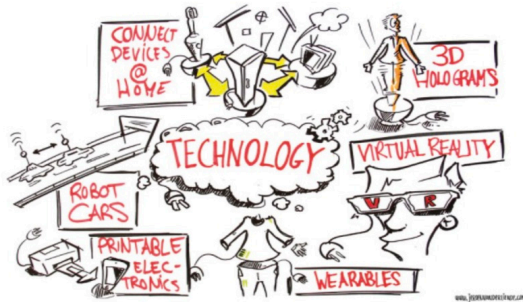
Deze methode helpt je om tot creatieve en nieuwe ideeën te komen. Door het combineren van bestaande ideeën kom je op slimme nieuwe ideeën, waar je anders nooit aan zou hebben gedacht.

Bronnen

<https://www.brainstorm.com/mixmatrix/>

Visueel Brainstormen | Methode Sophia

Deze methode helpt bij het divergeren. Je wilt namelijk zoveel mogelijk ideeën genereren. Dit wordt toegepast in het ontwerpproces bij idee-generatie.



Doel en beschrijving

Het bedenken van een idee en het ontwikkelen daarvan is moeilijker dan het lijkt. Door alle mogelijke opties voor je te zien door ze te visualiseren wordt het al een stuk duidelijker. Dit stimuleert ook andere om veel creatieve ideeën te vormen.

16.

Stap voor stap

1. Er wordt een timer gezet voor 2 minuten
2. Iedereen krijgt een leeg A4 om op te schrijven / tekenen.
3. Er wordt gezamenlijk een onderwerp uitgekozen.
4. De tijd gaat in en iedereen moet zo snel mogelijk al hun ideeën op papier zetten.
5. Als de 5 minuten om zijn kunnen jullie elkaar ideeën bekijken en vergelijken.

Korte reflectie

Deze methode helpt je echt om met creatieve en originele ideeën te komen. Door de tijdsdruk durf je ideeën op te schrijven die je normaal gesproken niet goed genoeg zou vinden.

Bronnen

<https://frankwatching.com/archive/2016/11/17/waarom-visueel-brainstormen-zoveel-oplevert-voor-software-ontwikkeling/>

CONCEPTUALISEREN

Itereren

Deze methode helpt bij het divergeren. Het kan gebruikt worden bij het conceptualiseren.



Doel en beschrijving

Je verdeelt het proces in verschillende stappen. Deze stappen worden individueel getest, verbeterd en herhaald.

Stap voor Stap

1. Je verdeelt het proces in verschillende stappen
2. Je test de stappen individueel
3. Je verbeterd de stappen
4. Je herhaalt dit proces

Korte reflectie

Het is altijd goed om je proces te blijven testen, verbeteren en vervolgens herhalen. Hierdoor blijf je je ontwerp verbeteren. Eigenlijk kun je dit niet vaak genoeg doen.

Bronnen

https://www.google.nl/search?q=itereren&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiJzcLqv5zbAhVOLVAKHUy7Aj0Q_AUoAnoECAEQBA&biw=1440&bih=826#imgsrc=3esE-F753rJY-WM:

<http://www.encyclo.nl/begrip/iteratie>

PMO

De methode helpt om te convergeren. Het kan bij het conceptualiseren gebruikt worden.



Doel en beschrijving

PMO staat voor pluspunten, minpunten en ontwikkeling. Deze methode helpt je bij het beoordelen van de sterke en zwakke punten van de ontwerprichtingen. Hierdoor kun je voor jezelf duidelijk maken welke oplossing de beste is. Door hierna voor jezelf na te denken over de ontwikkeling, helpt het je de ontwerprichting te verbeteren.

19.

Stap voor Stap

1. Schrijf je ontwerpoplossing op papier
2. Schrijf de pluspunten op
3. Schrijf de minpunten op
4. Bedenk voor jezelf hoe je deze minpunten kunt verbeteren / oplossen.

Korte reflectie

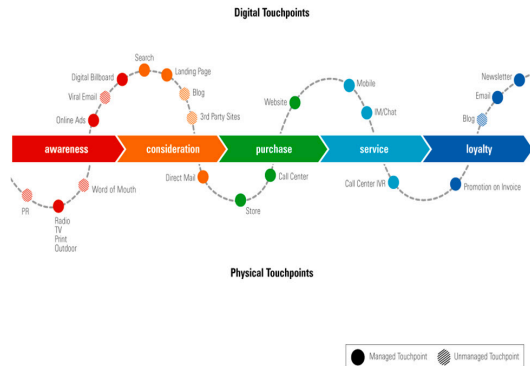
Ik vond het een fijne methode om mee te werken. De methode hielp me vooral goed om vervolgens verschillende ontwerprichtingen te vergelijken. Ik zou dit in de toekomst best kunnen gebruiken zodra ik het overzicht kwijt ben.

Bronnen

https://www.google.nl/search?biw=1440&bih=826&tbm=isch&sa=1&ei=1akFW_7XI4PYw-QKI-KzADA&q=thumbs+up+thumbs+down&oq=thumbs+up+thu&gs_l=img.3.0.0i10i24k1.35296.39898.0.41078.15.14.0.0.0.0.613.954.5j1j5-1.7.0...0...1c.1.64.img..8.7.952...0i10k1j0i10i30k-1j0i30k1.0.ZGsfQNZyWM#imgsrc=pTorJ8XKqB3iyM:

Touchpoints

De methode helpt om te convergeren. Het kan bij het conceptualiseren gebruikt worden.



Doel en beschrijving

Touchpoints/interacties zijn de momenten waarbij de gebruiker in aanraking komt met jullie service/concept. Dit kan ook onbewust zijn (bijv. met sensors).

Stap voor Stap

1. Schrijf op wanneer de gebruiker in aanraking komt met een interactie.
2. Schrijf ook op wanneer de gebruiker in aanraking komt met het product.

Korte reflectie












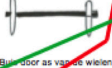



Het is goed dat je op deze manier observeerd naar het gebruik van het product. Door deze methode ben je veel bewuster bezig met de kleine details van je concept.

Bronnen

https://www.google.nl/search?biw=1440&bih=826&tb-m=isch&sa=1&ei=VrIFW77MI5HKwQK8iYyADg&q=touchpoints&oq=touchpoints&gs_l=img..3..0i67k1j0l4j0i10i30k1j0i30k1i4.6699.6699.0.6889.1.1.0.0.0.0.53.53.1.1.0....0...1c.1.64. img..0.1.53....0.4Peal4rVx5k#imgsrc=f5rTr_p6ef8usM:

Morfologische kaart

De methode helpt om te convergeren. Het kan bij het conceptualiseren gebruikt worden.

Onderdelen					
Frame	 Driehoeksconstructie wielen en crank	 Schuine kanteling frame	 2 wielen voor	 Ronde vormen	 Bb logo in ontwerp, 2 wielen voor
Zitting	 Zitzak	 Gehele beenondersteuning	 Lage zitting, extra knieondersteuning	 Kuiptoeltje	 Stoel in onderdelen verstelbaar
Achterwiel-oophanging	 Behuizing om wielassen	 Bij voor as vaste wielen	 Camberstand met buis door as van de wielen	 Camberstand met scharsteun buizen t.o.v. wielassen	 Camberstand behuizing om wielassen

Doel en beschrijving

Het helpt je om verder te kijken dan de oplossingen die je al hebt gemaakt. Door alle mogelijkheden voor je te zien, kun je op de conclusie komen dat een andere mogelijkheid nog veel beter in het plaatje past.

Je werkt hierdoor de touchpoints van je ontwerprichting uit.

12.

Stap voor Stap

1. Je beschrijft je verschillende touchpoints / interacties in rij 1
2. In rij 2 beschrijf je wat het systeem moet kunnen doen.
3. In rij 3 t/m 7 beschrijf je de verschillende oplossingen die te bedenken zijn voor het benoemde touchpoint.

Korte reflectie

Je kijkt via een andere hoek naar je ontwerp. Vaak denk je van te voren al hoe je bijvoorbeeld de betaaling wilt afhandelen, maar door alle mogelijkheden op een rijtje te zetten ga je veel breder denken.

Bronnen

https://www.google.nl/search?q=morfologische+kaart&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwin9devupzbAhXlb1AKHR-vCCPIQ_AUoAXoECAEQAw&biw=1440&bih=826#imgsrc=BL-nif-vHjdDUIM:

<https://btgroepi.wordpress.com/morfologische-kaart/>

UX storyboard

De methode helpt om te convergeren. Het kan bij het conceptualiseren gebruikt worden.



Doel en beschrijving

Bij een UX-storyboard is het de bedoeling dat je de definitieve keuzes voor je concept gaat maken en detailleren. Je legt het concept uit door middel van een verhaallijn. Hierdoor is het voor de klant makkelijker om het concept te begrijpen en kritisch te kunnen zijn.

Stap voor Stap

1. Doe research
2. Kies een flow waar je je op focust
3. Noteer de verschillende stappen, en de basislijn van het verhaal.
4. Noteer de details van iedere stap
5. Maak een animatie

Korte reflectie

Je kijkt via een andere hoek naar je ontwerp. Ik vind het fijn om deze methode toe te passen doordat je dan voor jezelf richting het afronden gaat. Je maakt de definitieve keuzes en hierna kun je het ontwerp gaan uitwerken.

Bronnen

https://www.google.nl/search?q=ux+storyboard&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKewiTydzA_qzbAhXGuRQKHQx-jDFgQ_AUICigB&biw=1440&bih=720#imgsrc=GGfg3FjxTcjsM:

<https://uxplanet.org/storyboarding-in-ux-design-b9d2e18e5fab>

EVALUEREN

Harris

De methode helpt om te convergeren. Het kan gebruikt worden bij het evalueren van je proces / ontwerp.



Doel en beschrijving

Bij deze methode vergelijk je de verschillende concepten die je hebt gemaakt. Je kiest eisen uit je PvE die onderscheid kunnen maken tussen de verschillende concepten.

Stap voor Stap

1. Kies de belangrijkste eisen waar je je verschillende concepten op wilt vergelijken.
2. Geef de verschillende concepten een naam, en maak er een schets bij.
3. Beoordeel ieder concept individueel op iedere eis
4. Gebruik voor een positieve uitkomst een groene kleur, en voor een negatieve uitkomst een rode kleur.
5. Vergelijk de uitkomsten en bekijk welk concept het meest positief uitblinkt.
6. Kijk of er nog verbeteringen zijn toe te passen aan het concept.

Korte reflectie

Dit is weer een goede methode om kritisch te blijven kijken naar je verschillende concepten en een kritische keuze te maken.

Bronnen

https://www.google.nl/search?q=Harris+profile&source=ln-ms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjyZb71wZzbAhWDZIAKHYL8A8sQ_AUoAXoECAEQAw&biw=1440&bih=826#imgsrc=9shM-FYVLxH_66M

Simone van Zeijl | 500777769 | Violet | NPD | Week 4

ARTIKELN

How brainstorming questions, Not ideas, spark innovation



Samenvatting

Brainstormen is in de loop van de jaren een groot begrip geworden. Mensen worden in een groep bij elkaar geplaatst om met goede ideeën te komen, maar in zo een groep is het veel te druk om creatief te zijn.

Als brainstorm sessies werden ontworpen voor het opstellen van vragen in plaats van ideeën, zou ervoor kunnen zorgen dat de analyse meer diepgaand is. Dit kan leiden tot het opleveren van slimmere ideeën.

Korte reflectie

Door zoveel mogelijk vragen te bedenken over het bepaalde onderwerp krijg je een andere visie. Het probleem wordt duidelijker. Door de vragen te stellen ben je meer bewust bezig met het probleem, en kan het bedenken van een goede originele oplossing makkelijker worden. Je bekijkt het probleem vanuit een andere ooghoek. Als je vastloopt tijdens het analyseren van een probleem is dit zeker een goede oplossing.

Bron artikel

<https://www.fastcodesign.com/3060573/how-brainstorming-questions-not-ideas-sparks-creativity>

How reframing a problem unlocks innovation



Samenvatting

Je kunt een vraag op twee verschillende manieren stellen, bijvoorbeeld; "Wat is 5 plus 5?" en "Welke 2 getallen zijn samen 10?".

Op de eerste vraag is maar een goed antwoord, maar op de tweede vraag zijn heel veel verschillende mogelijkheden. Eigenlijk is dit bij iedere vraag het geval.

Je beperkt het bereik van de vraag door het kader wat je er onbewust aan toe voegt.

Het beheersen van het vermogen om problemen opnieuw in te kaderen is een belangrijk hulpmiddel om je verbeeldingskracht te vergroten, omdat het de hoeveelheid mogelijkheden van oplossingen drastisch vergroot. Met ervaring wordt het heel natuurlijk. Foto's maken is een geweldige manier om deze vaardigheid te oefenen.

Korte reflectie

Het is altijd goed om de vraag vanuit een ander punt te bekijken. Onbewust stel je grenzen voor jezelf. Het is goed om je hier bewust van te zijn, en jezelf te trainen meer open minded te zijn.

Bron artikel

<https://www.fastcodesign.com/1672354/how-reframing-a-problem-unlocks-innovation>

Brainstorming is dumb



Samenvatting

Het blijkt dat brainstormen eigenlijk een vreselijke techniek is. In feite genereren mensen minder goede ideeën wanneer ze samen brainstormen dan wanneer ze alleen werken. Uit onderzoek na onderzoek bleek dat mensen die deze groepstechniek gebruiken minder goede ideeën produceren dan mensen die alleen denken.

Het grootste nadeel van brainstorming, is dat slechts 1 persoon tegelijk aan het woord kan zijn. "Brainstormen is een complex proces waarbij mensen proberen te luisteren, denken, toevoegen, samenwerken, bouwen", zegt Paul Paulus, professor psychologie aan de Universiteit van Texas in Arlington. "Het is omslachtig, het is psychologisch moeilijk en mensen doen het niet zo goed." Het eindresultaat is dat brainstormen precies het tegenovergestelde doet van wat het zou moeten doen.

Korte reflectie

Vaak hebben mensen een toevoeging aan een ander idee, maar komen niet aan bod of denken dat het overbodig is om te melden, waardoor ze het idee laten gaan. In de groep ben je meer bezig met de ideeën van andere, dan je eigen ideeën.

Bron artikel

<https://www.fastcodesign.com/3062292/brainstorming-is-dumb>

Using Brainwriting For Rapid Idea Generation



Samenvatting

Wanneer een groep ideeën wil genereren voor een nieuw product of een probleem wil oplossen, hoor je meestal de clarion call: "Laten we brainstormen!" Je verzamelt een groep, beschrijft de basisregels voor brainstormen en laat mensen dan ideeën een voor een opnoemen.

Brainstormen is vaak de voorkeursmethode voor ideeënvorming, maar het zit vol problemen die variëren van de angst voor evaluatie van de deelnemers tot het seriële karakter van het proces - slechts één idee per keer. Brainwriting is een eenvoudig alternatief of een aanvulling op face-to-face brainstorming, en het levert vaak meer ideeën op in minder tijd dan traditionele brainstormsessies.

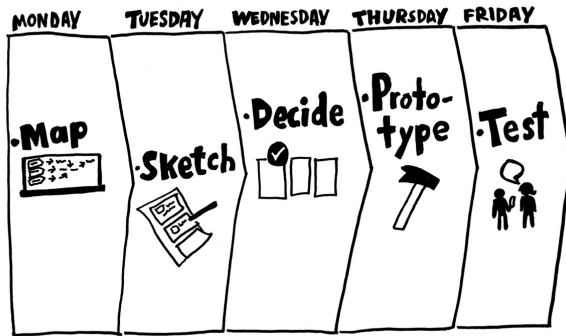
Korte reflectie

Ik vind het een erg fijne methode, door ideeën van andere te lezen, kun je zelf ook weer op nieuwe ideeën komen.

Bron artikel

<https://www.smashingmagazine.com/2013/12/using-brainwriting-for-rapid-idea-generation/>

Google Sprint



Samenvatting

De beste ideeën lijken altijd op het laatste moment te komen. Beperkingen werken. Ze dwingen ons om iets te proberen zonder het te overdenken. Brainstormsessies, aan de andere kant, zijn doelbewust opgezet zonder beperkingen. Je voelt je creatief en komt met tonnen ideeën weg, maar weinig van deze ideeën worden daadwerkelijk gebruikt.

Dat inzicht bracht hen ertoe om de gehaaste omstandigheden na te bootsen en een nieuwe vorm van brainstorm te maken, een Design Sprint genaamd. Het is een beproefde methode die net is wat je volgende grote ding nodig heeft.

The GV Design Sprint Week:

Day 1: Understand

Day 2: Sketch

Day 3: Storyboard

Day 4: Prototype

Day 5: Test

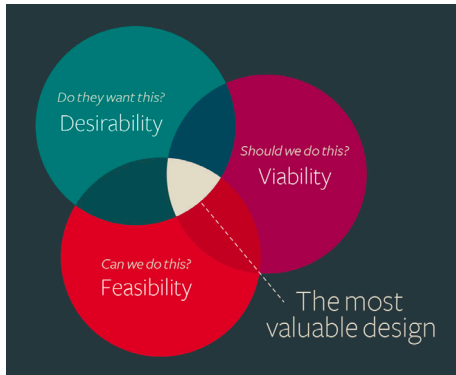
Korte reflectie

Ik kon me wel vinden in de schrijver. Vaak als ik aan een opdracht begin ben ik blanco en kan ik maar geen goed idee bedenken. Ik geloof dat deze theorie je goed opweg zal kunnen helpen.

Bron artikel

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

The value of balancing desirability, feasibility, and viability



Samenvatting

Succes ligt in het balanceren van een bepaald aantal doelen of vereisten. In bijna alle gevallen betekent 'perfectie' geen succes, maar het beste resultaat ligt op het snijvlak van wenselijkheid, haalbaarheid en levensvatbaarheid. Wanneer we de wenselijkheid, haalbaarheid en levensvatbaarheid in evenwicht brengen, verhogen we de waarde van onze ontwerp-oplossingen.

31.

Wenselijkheid.

1. Zal deze oplossing een behoefte vullen?
2. Past het in de levens van mensen?
3. Zal het een beroep op hen doen?
4. Zullen ze het echt willen?

Haalbaarheid.

Soms is het doel om een nieuwe technologie te maken, maar soms moeten we werken met wat we hebben. Bepaal vooraf wat je doel op dit vlak is. Een oplossing werkt alleen wanneer het team het op de lange termijn kan laten werken.

Korte reflectie

De schrijver zegt een aantal inspirerende dingen. Het succes ligt in een goede verhouding tussen een aantal doelen en vereisten.

Bron artikel

<https://crowdfavorite.com/the-value-of-balancing-desirability-feasibility-and-viability/>

Kritische reflectie

Eigen ervaring

Tijdens het proces merkte ik aan mijzelf dat ik de verschillende methodes als positief ervaarde. Met iedere opkomende methode ben je meer bezig met verbeteren en uitbreiden van je idee. Er zijn momenten in het proces dat je vast loopt of teveel naar 1 richting aan het kijken was, maar hier werd je al snel in gecorrigeerd. De methodes paste goed aan in de fase van het proces. Wat ik vooral heb gerealiseerd tijdens het ontwikkelen van dit concept is dat je moet open staan voor ieder idee en niets is te gek. Het is wel belangrijk dat je tijdens het convergeren goed reflecteert naar eisen van je persona/gebruiker.

Goede punten/ verbeter punten

Dit vak liep voor mij erg soepel. Ik zorgde ervoor dat ik iedere week mijn ontwerphandleiding had bijgewerkt, omdat ik wist dat dit anders nog veel werk zou gaan opleveren. De opdrachten voor het team verliepen ook soepel. Er is een mooi eindconcept ontworpen. Een verbeterpunt is dat we wat eerder op gang hadden moeten komen, ik merkte aan het team dat niemand nog helemaal wist waar die moest beginnen.

Samenwerking

De samenwerking verliep soepel. Ik ben erg tevreden over de samenwerking. Zodra het duidelijk was wat er moest gebeuren, konden we het werk gelijk verdelen. Iedereen zorgde dat dit optijd af was. De opkomst van iedereen was ook prima. Ieder teamlid kwam met leuke en originele ideeën.