



BEHAVIOR DESIGN TEAMPROJECT

Sociale veiligheid

Hogeschool van Amsterdam



Belangrijke punten

- 01 Probleem en design challenge
- 02 Bevindingen uit het onderzoek
- 03 Oplossing voor design challenge
- 04 Ontwerpkeuzes
- 05 Prototype V1 testen
- 06 Eindproduct

Probleem en Design Challenge

Het probleem

- Lastig om mensen aan te spreken op gedrag
- Het zelf lastig vinden om aangesproken te worden
- Angst om negatieve gevolgen te krijgen na het aanspreken

De Design Challenge

- Ontwerp een interactieve toepassing aan de hand van een model naar keuze om het gesprek over gewenst en ongewenst gedrag bij zoveel mogelijk HVA studenten op gang te brengen.



Bevindingen uit het onderzoek



Gedragscode

- Studenten wisten niet dat een gedragscode bestond
- Voelen wel een noodzaak hierover te praten

Sociale veiligheid bij de HvA

- Onveilig gevoel binnen de HvA
- Sprake van machtsmisbruik

Melding maken

- Moeilijk te vinden via de HvA website
- Via Google te vinden
- Namens en e-mail adressen van de vertrouwenspersonen



Behavioral statement

Hoe kunnen we ervoor zorgen dat studenten en medewerkers van de Hogeschool van Amsterdam, die zich niet veilig voelen om hun mening te uiten, zich veilig genoeg voelen om met elkaar in gesprek te gaan over grensoverschrijdend gedrag, om zo een veiligere omgeving op de Hogeschool te creëren.

Doelgroep: studenten en medewerkers van de Hogeschool van Amsterdam

Angst: Die zich niet veilig voelen om hun mening te uiten

Specifiek gedrag: Zich veilig genoeg voelen om met elkaar in gesprek te gaan over grensoverschrijdend gedrag

Job to be done: Om zo een veiligere omgeving op de Hogeschool te creëren.



OPLOSSING VOOR DE DESIGN CHALLENGE

Campus Connect

Spel over sociale veiligheid

Een vragenspel genaamd: Campus Connect.

Per beurt draait student 1 eerst een blok/kaart om en beantwoordt de desbetreffende vraag. Vervolgens draait student 2 een blok om en beantwoordt deze vraag.

Op een eigen gekozen moment kunnen de studenten door naar het volgende statement. Hierbij mogen de studenten alle twee weer nieuwe blokken omdraaien.



Ontwerpkeuzes

Psych en ethiek

Psych

Tiny habits

We're more likely to reach our goals when broken down into smaller ones

Social proof

We copy the behaviors of others, especially in unfair situations

Psych

Mere Exposure Effect

We like things more as they become more familiar to us

Self Expression

We constantly seek out ways to communicate our identity to others

Minspace toegepast

Ethiek

Sociale veiligheid en ethiek gaan hand in hand

Ethische vragen in de statements

Ethiek

Het gesprek starten met elkaar

Hoor en wederhoor

Gezonde discussie ontstaat





Ontwerpkeuzes

Visuals



Kleurengbruik

#F35279
#1E1649
#351FB7
#000000
#FFFFFF



Typografie

Opensans (extra bold
en regular)
Titels 14/16
Subkoppen 13
Platte tekst 12

Vormen

Driehoeken
Logo's
Voetstappen

Workshops

Look & Feel
Hidden design
Screendesign
Detail design



Prototype V1 + tests

Memory XL

Welkom! Geef samen met je vrienden jouw mening over een aantal statements

Om dit scherm heen staan blokken van een memoryspel. Draai de blokken om, en zoek 2 dezelfde vragen. Beantwoord deze vraag aan de hand van het statement op dit scherm.

Beantwoord elke vraag en zorg voor memory!

Tik op het scherm voor het eerste statement

Wat is dit statement meegenomen?
Wat vind jij daar interessant?

Statement

Een jongen uit je klas maakt racistische opmerkingen tegen een Syrische klasgenoot.

Vorige statement Volgende statement

Testpersoon 1 Nikita van Delzen

- Goede en gevarieerde onderwerpen waar veel over te vertellen is
- Blokken omdraaien biedt een leuk verrassingselement
- Memoryspel maakt het ingewikkeld, algemeen vragenspel is beter
- Trekt de aandacht, door het spelelement, kleuren, voetstappen

Testpersoon 2 Valerie Boere

- Het spel is actueel en herkenbaar
- Opvallend en interessant
- Speelt het zodra ze richting huis gaat
- Nieuwsgierig naar de stickers op de grond

Testpersoon 3 Kaa Leung

- Vindt een goede call to action belangrijk
- Statements zijn actueel en herkenbaar
- Een mogelijkheid om zelf statements in te brengen
- Een goede manier om het onderwerp te bespreken



Eindproduct

Fysiek Campus Connect

Te vinden in de campus hal

Campus Connect

Welkom! Geef samen met je vrienden jouw mening over een aantal statements

Om dit scherm heen staan blokken met vragen. Draai één voor één een blok om en beantwoord de vraag aan de hand van het statement op dit scherm.

Beantwoord elke vraag en leer elkaar nog beter kennen!

Tik op het scherm voor het eerste statement




Statement

Je hoort een gesprek van medestudenten waarbij een student zegt een wapen bij zich te hebben.

← →



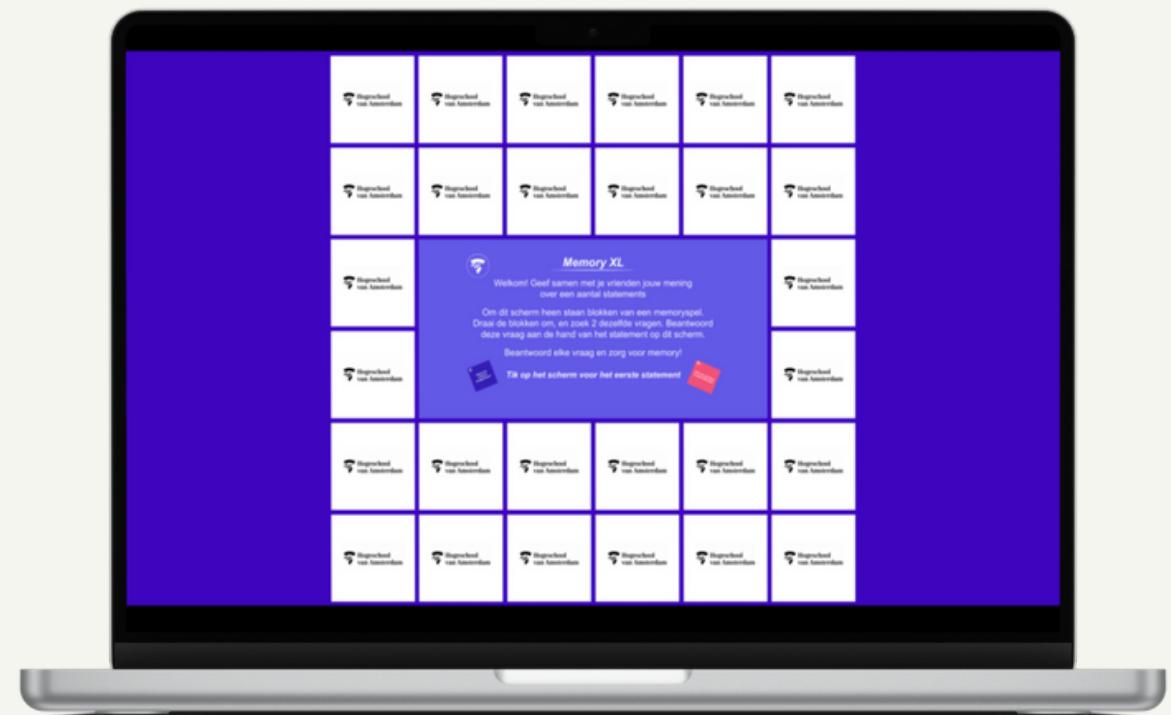
Wat zou jij doen in deze situatie?



Heb je dit weleens meegemaakt?

Online Campus Connect

Online versie van het kaartspel, te vinden op de website



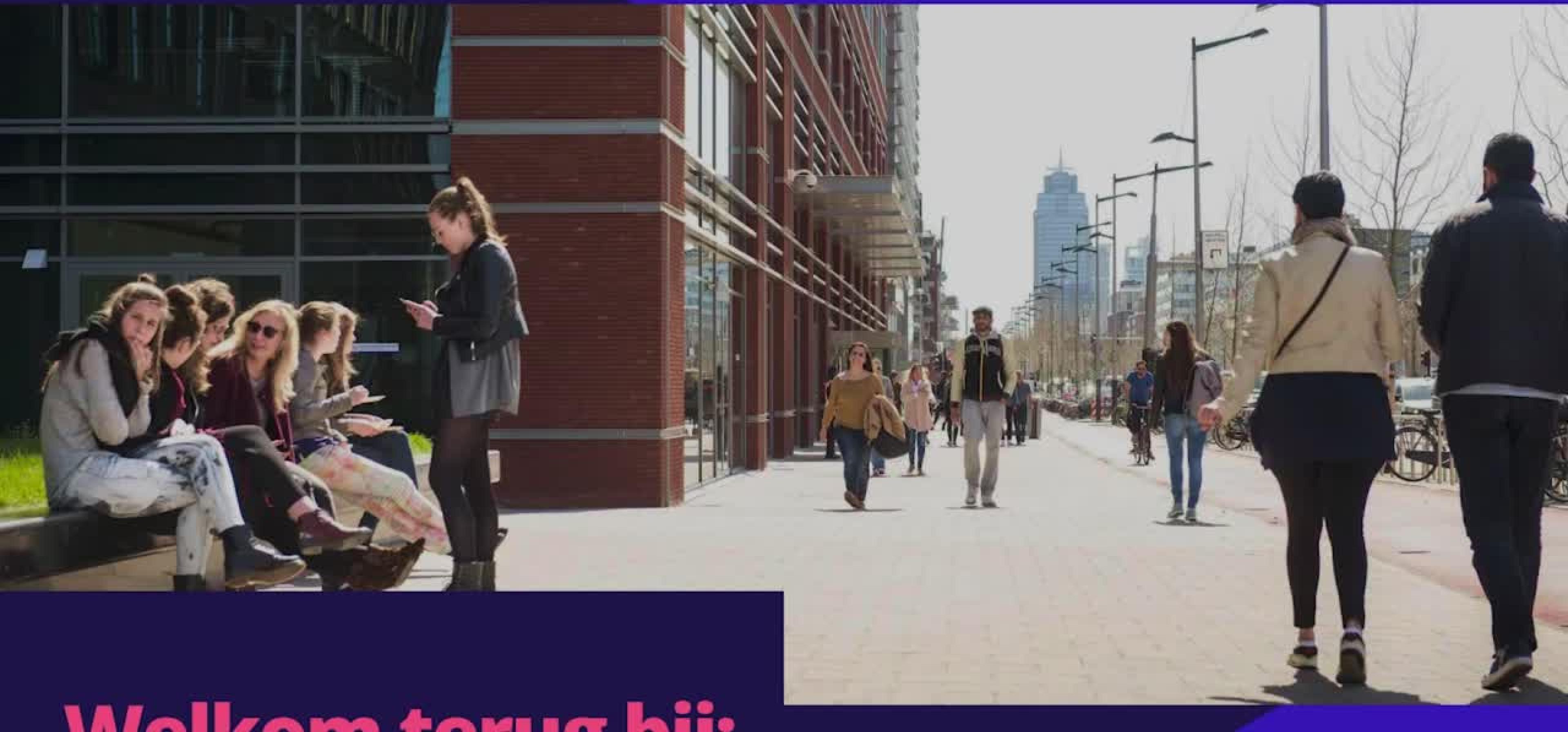


Campus Connect

Meer informatie over de sociale veiligheid op de HvA? Scan de QR-code en ga direct naar de website!

Scan mij!





Welkom terug bij:

Aanbevelingen

voor de toekomst

Klassikale uitvoering

Verdeel de klas in groepjes en speel het vragenspel als groepsactiviteit.

Laat op het scherm het statement zien en klik op een 'open vraag' blok.

Geef elke groep een bepaalde tijd om deze vraag te beantwoorden en moedig hen aan om samen te werken en te discussiëren over de antwoorden.

Na elke vraag kan elke groep hun antwoord delen en kunnen er klassikale discussies plaatsvinden.

Behandel een aantal vragen per statement of ga door naar het volgende statement.

Zelf statements insturen

Aan de hand van een QR code, begeleider of link op de website kunnen studenten anonieme statements opgeven voor het spel

Voor de lancering

Voetstap stickers plakken in de richting van het spel

Tijdens de lancering

Tot en met 2 weken na de lancering een begeleider bij het spel laten staan

Locatie wijzigen

Niet alle studenten bezoeken hetzelfde gebouw. Na een bepaalde tijd kan het spel wisselen van plek zodat iedereen het spel te zien krijgt

Statements refreshen

Zorg dat de statements om de 3-4 weken worden vervangen voor nieuwe statements zodat er variatie blijft in het spel



Vragen en/of opmerkingen?

