

TLE1 Teamportfolio

Hogeschool Rotterdam

Groep 2

Versie Sprint 0

2022-09-21

Inhoudsopgave

- [TLE1 Teamportfolio](#)
 - [Inhoudsopgave](#)
 - [Algemeen](#)
 - [Links](#)
 - [Hoofdstuk 1](#)
 - [1.1 Inleiding](#)
 - [1.2 Intake & Marktanalyse](#)
 - [Eerste Gesprek](#)
 - [Vragenlijst](#)
 - [Uitvoering](#)
 - [Welke Markt Opereert de opdrachtgever](#)
 - [Stakeholders](#)
 - [Doelgroep](#)
 - [Professionals](#)
 - [Risicojeugd](#)
 - [Job to Be Done](#)
 - [Welke producten/diensten/services vervullen dezelfde job](#)
 - [Andere Bronnen](#)
 - [Conclusie](#)
 - [1.3 Deskresearch & Doelgroeponderzoek](#)
 - [Keyword research](#)
 - [Interview](#)
 - [Vragen](#)
 - [Uitvoering](#)
 - [1.4 Make me Think](#)
 - [Ethische dilemma's](#)
 - [Conclusie](#)
 - [Eigen perspectief](#)
 - [Make Me Think](#)
 - [Casussen:](#)
 - [Perspectieven:](#)
 - [Waarden:](#)
 - [Speelveld:](#)
 - [1.5 Inspiratie & Insights](#)
 - [Wall of inspiration](#)
 - [WWWWWH](#)

- Insights
- Frame Your Design
- Impact Ladder
- 1.6 Technologisch onderzoek & eerste experiment(en)
- 1.7 Conclusies, aanbevelingen en vervolgstappen
- Hoofdstuk 2
 - 2.1 Inleiding
 - 2.2 User Journey Mapping
 - 2.3 Design Sprint
 - 2.4 Value Sensitive Design
 - 2.5 Pitchen & Waardepropositie(s)
 - 2.6 Technisch OntwerpPRG les & TLE Speedcourse
 - 2.7 Conclusies, aanbevelingen en vervolgstappen
- Hoofdstuk 3
 - 3.0 Inleiding
 - 3.1 Development sprint iteratie 1
 - 3.2 Development sprint iteratie 2
 - 3.3 Development sprint iteratie 3
- Hoofdstuk 4
- Bijlages
 - Bijlage A (Debrief & Samenwerkingcontract)
 - Bijlage B (Sprint Reviews & Retros)
 - Bijlage C (Roadmap, Product Backlog met Userstories & Sprintplanning)
 - Bijlage D (Opleverdocument)
 - Bijlage E (Showcase pagina)
- Notes

Algemeen

Opdrachtgever: Jan Dirk de Jong (Lectoraat HS Leiden)

Coach: Jurgen

- Bilal Hussain (A: Onderzoekend)
- Raiesa Ghauharali (A: Onderzoekend)
- Milan Kautz (B: Betrokken)
- Caspar Bosch (C: Ontwerpend)
- Lucas van der Vegt (D: Ondernemend)

Hoofdvraag: Hoe kan technologie bijdragen aan het vermogen van betrokken professionals om zich in te leven in de leefwereld van risicojeugd (die ernstige en gewelddadige delicten plegen)?

Sprint Planning

- Sprint 0: Analyseren
- Sprint 1: Ontwerpen
- Sprint 2: Implementeren
- Sprint 3: Implementeren
- Sprint 4: Implementeren

- Sprint 5: Opleveren
- Afronding

Per Sprint

Standup di/wo 11:00

Sprint 3 weken

W1 di: Retrospective

W3 di: Sprint review

Links

Hoofdstuk 1

1.1 Inleiding

1.2 Intake & Marktanalyse

Versie 2022-09-21 (edited by Lucas)

Eerste Gesprek

Vragenlijst

Vragenlijst bedacht en uitgekozen met het hele team voordat we het eerste gesprek hadden

Wat zijn de stakeholders en wie zijn het belangrijkste (binnen de huidige methode) Hoe is de werkwijze momenteel van het monitoren van risico's? Wat is momenteel de grootste uitdaging / probleem? Hebben zij concurrentie? Zo ja, wat onderscheidt hen van de concurrentie en hoe willen wij hen 'verslaan'? Wat zijn de wensen / wat verwacht de opdrachtgever? Zijn er al andere bestaande technologieën die al deels jullie hoofdvraag beantwoorden, maar niet goed genoeg zijn voor jullie om te gebruiken? Wat voor boodschap willen wij overbrengen aan de doelgroep? Zijn er bepaalde (technische) zaken waar wij rekening mee moeten houden? Is geld van belang?

Uitvoering

Welke Markt Opereert de opdrachtgever

De opdrachtgever opereert in een niet bestaande markt, althans er zijn nog geen concrete volledig werkende producten die werken hoe de opdrachtgever oogt / werkt niet goed genoeg om het doel te bereiken.

Stakeholders

Zie stakeholdermap miro

Doelgroep

Professionals

(Jeugdzorg) Professionals (primaire doelgroep) Hulpverleners/Jongerenwerkers/Wijkagenten

Risicojeugd

Risicojeugd [12-23] (secundaire doelgroep)

Praktijkgericht onderzoek vanuit het lectoraat Aanpak Jeugdcriminaliteit zal zich hoofdzakelijk richten op deze specifieke doelgroep. Met een nadruk op hedendaagse hoog-risicojeugd draagt het lectoraat bij aan de aanpak van jeugdcriminaliteit daar waar de vraag vanuit het werkveld om innovatieve opbrengsten vanuit praktijkgericht onderzoek het meest urgent is.

Voor de hedendaagse hoog-risicojeugd wordt geassocieerd met de gesignaleerde 'verjonging' en 'verharding' van crimineel gedrag. Naast een ernstig probleem, zij het beperkt in omvang, is het ook een specifiek probleem. In navolging daarvan specificeren we de doelgroep van het lectoraat aan de hand van de volgende kenmerken:

- Vooral jongens
- 12-17 jeugd (verjonging)
- 18-22 jongvolwassen (verharding)
- Achtergestelde gezinnen
- Achterstandsbuurt
- Problematische jeugdgroep
- Social media profiel gericht op straatcultuur (niet allemaal)
- School: problemen en onveilig
- Gedragsproblemen en beperkingen (niet allemaal, en niet allemaal even veel)
- Vroeger of later (jeugd)detentie – helpt vaak niet
- Vroeger of later (jeugd)zorg vrijwillig of in gedwongen kader – zorg of hulp weigeren/mijden
- Plegen High Impact Crimes (met alles wat we daarvan weten: ...): jong beginnen is vaker veelpleger worden, gaan langer door, meer strafzaken en meer tijd in detentie, criminele carrière begint jong, straatrovers het jongst, woninginbrekers het actiefst (als je ze kan scheiden)
- Zijn/worden veelplegers waarbij vooral geweld en wapens een rol spelen

En binnen de doelgroep hedendaagse hoog-risicojeugd die HIC crimes pleegt, onderscheiden we een subgroep die mogelijk doorgroeit tot de georganiseerde (drugs)criminaliteit.

Job to Be Done

De job to be done is om de professional meer empathie/begrip te geven naar risicojeugd.

Welke producten/diensten/services vervullen dezelfde job

Snitchen of Strijden

<https://strdr.nu/>

<https://www.meerbode.nl/spel-strijden-of-snitchen-voor-wellantcollege/4>

Andere Bronnen

<https://straatwoordenboek.nl/>

<https://www.bijzonderjeugdwerk.nl/nieuws/bijzonder-jeugdwerk-pakt-straatcultuur-aan/>

<https://onderwijsontwikkeling.wordpress.com/2017/07/12/tfoe-scorro-die-tattas-begrijpen-ons-niet-straatcultuur-en-schoolcultuur/>

<https://www.straatcontact.nl/pg-29326-7-95261/pagina/trainingen.html>

<https://straatagressie.nl/Straatcultuurtraining/>

Conclusie

1.3 Deskresearch & Doelgroeponderzoek

Keyword research

Interview

Vragen

1. Hoe heet u?
2. Wat is uw functie
3. Hoelang heeft u al ervaring met de jeugd
4. Wat vind u van de risicojeugd?
5. Waarom vindt u dat?
6. Waar denkt u dat hun gedrag aan ligt?
7. Kunt u ze ergens begrijpen waarom ze zich zo gedragen?
8. Hoe helpt uw bedrijf de risicojeugd?
9. Hoe effectief is de behandeling die jullie aanbieden?
10. Ziet u regelmatig risicjongeren terug komen?
11. Hoe zou u de behandelingen aanpakken als u het anders kon doen?

Uitvoering

1.4 Make me Think

Ethische dilemma's

Het doel van onze TLE opdracht is om door middel van technologie het inlevingsvermogen van professionals op jeugdcriminaliteit te vergroten. De rede dat het inlevingsvermogen van professionals vergroot moet worden is omdat door de manier waarop professionals nu omgaan met het helpen van jonge criminelen aan een betere toekomst nog niet helemaal de perfecte manier is. Professionals en jonge criminelen werken niet zo goed samen omdat er een groot cultuurverschil in zit. Zo hebben de professionals een goede baan en zien ze een mooie toekomst voor zich, maar leven veel jonge criminelen op straat en leven van dag tot dag. Als zo'n jeugdcrimineel wordt opgepakt is het de bedoeling dat er een professional met hem bezig gaat zijn om hem weer op het juiste pad te zetten en zijn toekomst helder in te gaan laten zien, maar doordat er toch een stukje respect en vertrouwen mist tussen beide partijen is het lastig voor de professionals om zijn/haar cliënten zo goed mogelijk te helpen.

Het is daarom de bedoeling om te zorgen dat professionals een goed beeld zullen krijgen van hoe zo'n jeugdcrimineel nou leeft. Een groot voordeel van het hebben van inlevingsvermogen door professionals is dat zij veel beter een gesprek met hun cliënt kunnen afstemmen op waar hij vandaan komt en wat hij allemaal

heeft meegemaakt, daarnaast zal het er dan ook gelijk voor zorgen dat er vanaf de jeugdcrimineel naar de professional ook een stukje vertrouwen en respect komen. Daarnaast is het goed als de jeugdcrimineel een stukje vertrouwen krijgt in de professional, want dat zal er voor zorgen dat een jeugdcrimineel meer van zijn verhaal zal durven delen. Zo kan er een band tussen professional en jeugdcrimineel worden opgebouwd en kan de professional makkelijker en op een betere manier de cliënt helpen. Daarnaast is het inlevingsvermogen niet alleen goed voor het opbouwen van een band tussen professional en jeugdcrimineel, maar is het ook goed voor het resultaat wat het uiteindelijk zal geven. Er bestaat namelijk altijd een kans dat een jeugdcrimineel na een traject met een professional weer terug de wijde wereld in gaat, maar dan weer terugkeert naar de criminaliteit. De reden hiervoor is dat zonder inlevingsvermogen van professionals de gesprekken die zij hebben met jeugdcriminelen te algemeen en oppervlakkig kunnen zijn (Het heeft dus te weinig inhoud met betrekking tot het leven op straat en de jeugdcrimineel zelf). Door het vergroten van inlevingsvermogen kunnen professionals beter gesprekken met inhoud voeren en de jeugdcrimineel het gevoel geven dat ze gezien en gehoord worden. Gesprekken met meer inhoud en meer naar de jeugdcrimineel gericht zullen meer aan slaan en zal er voor zorgen dat de kans groter is dat hij/zij een heldere toekomst tegemoet ziet dan dat hij weer terug zal keren naar de criminaliteit.

Aan de andere kant hangt er ook een nadeel aan het vergroten van inlevingsvermogen. Het komt namelijk momenteel al vaak voor dat professionals te maken krijgen met agressieve cliënten "80% van de professionals in de jeugdzorg kreeg het afgelopen jaar te maken met (sexuele) intimidatie, bedreiging, agressie of geweld. Bron:<https://safe-app.nl/veilig-werken-in-de-jeugdzorg/>". Het vergroten van het inlevingsvermogen kan hierdoor wat aan de gevaarlijke kant zijn. Het is goed als een cliënt zich door een goed verhaal zich gezien en gehoord kan voelen, maar er zijn ook cliënten die dit anders kunnen interpreteren. Het kan namelijk zo zijn dat je een agressieve cliënt hebt waaraan je een heel mooi verhaal kunt vertellen over dat je weet hoe het leven is op straat en dat je het gevoel kent, maar sommige cliënten zullen heel anders kijken naar professionals. Zij zullen denken dat je er niet bent om ze te helpen en dat je de jeugd alleen maar ziet als criminelen en wat vervolgens zal resulteren in het feit dat ze zullen denken dat professionals denken dat het leven op straat heel simpel is en dat jij dat als professional zo even kan voelen hoe het is om op straat te leven/ crimineel bent. Om die reden zullen sommige cliënten dus agressief kunnen reageren en zal het nog lastiger zijn om deze jongeren te helpen

Conclusie

In dit vraagstuk / dilemma zal dus een goede tussenweg moeten worden gevonden. De jongeren moeten zich veilig en vertrouwd voelen bij een professional, maar tegelijkertijd moet de veiligheid van een professional ook goed zijn. Er kunnen dus niet zomaar dingen gezegd of gedaan worden, maar professionals moeten wel weten wat deze jongeren op straat en in de criminaliteit meemaken om de jeugdcriminaliteit te verhelpen op een goede manier en deze jongeren een heldere toekomst geven.

Eigen perspectief

Als betrokken technoloog heb je je eigen perspectief met betrekking tot opdrachten, in tegenstelling tot anderen ben jij niet zo bezig met het ontwerpen of interviewen van personen. Een betrokken technoloog is iemand die vooral rekening houdt met actualiteit, ethische vraagstukken en de maatschappij. Een betrokken technoloog zal daarom ook vaak de vraag stellen waarom we op een manier zo iets doen. Ook houdt de betrokken technoloog zich bezig met de normen en waarden van de maatschappij en daarnaast ook met vraagstukken met betrekking tot privacy, comfort, veiligheid, etc... Door deze vraagstukken te beantwoorden in een project zorgt het ervoor dat een nieuw ontwikkeld product goed valt binnen de maatschappij. Als er

bijvoorbeeld niet rekening zou worden gehouden met de privacy of comfort van mensen zal je product niet zo snel als goed worden beschouwd, maar vinden mensen het eerder een probleem worden. Om dit in goede lijnen te kunnen sturen is daar een betrokken technoloog voor.

Make Me Think

Er is nog geen definitief concept wat kan worden gebruikt voor Make Me Think, maar we hebben wel al een klein vaag concept wat we hiervoor kunnen gebruiken. Het concept is tot nu toe het idee dat wij een game willen gaan maken waardoor professionals inlevingsgevoel kunnen krijgen bij hoe jeugdcriminelen leven. Het doel hiervan is om tussen professionals en jeugdcriminelen vertrouwen en respect te brengen en daarmee een band mee kunnen opbouwen, maar hier kun je natuurlijk vanuit verschillende perspectieven andere meningen over hebben, daarom is Make Me Think hiervoor uitgevonden.

Make Me Think is een serious game die ervoor zorgt dat er gesprekken zullen ontstaan over ethische dilemma's rondom onze concepten. Het doel is hier dus ook van om met elkaar het gesprek aan te gaan (dus niet om tot één oplossing te komen). De reden dat we deze serious game spelen is om een andere blik op het concept te krijgen en er voor te zorgen dat we rekening houden met de normen en waarden van de maatschappij.

Casussen:

een professional die door een game inlevingsgevoel heeft gekregen voor jeugdcriminelen benadert vervolgens met een marokkaans accent en met een stoer loopje een jongeren op straat.

Door het gebruiken van onze game weet een professional de achtergrond van een jeugdcrimineel en kan zo gevoelige aspecten bij een jeugdcrimineel gebruiken in een gesprek.

Door het gebruik van onze game leren de professionals (onbedoeld) jeugdcriminelen op straat ook te herkennen en beginnen zonder enige aanleiding voor criminele daden een gesprek over hun achtergrond.

Perspectieven:

- Professionals
- Ontwerpers van de game
- Jongeren (jeugdcriminelen)

Waarden:

Bijvoorbeeld: privacy, veiligheid, comfort, vriendschap, etc....

Speelveld:

1.5 Inspiratie & Insights

Wall of inspiration

WWWWWH

Insights

Frame Your Design

Impact Ladder

1.6 Technologisch onderzoek & eerste experiment(en)

1.7 Conclusies, aanbevelingen en vervolgstappen

Hoofdstuk 2

2.1 Inleiding

2.2 User Journey Mapping

2.3 Design Sprint

2.4 Value Sensitive Design

2.5 Pitchen & Waardepropositie(s)

2.6 Technisch OntwerpPRG les & TLE Speedcourse

2.7 Conclusies, aanbevelingen en vervolgstappen

Hoofdstuk 3

3.0 Inleiding

3.1 Development sprint iteratie 1

3.2 Development sprint iteratie 2

3.3 Development sprint iteratie 3

Hoofdstuk 4

Bijlages

Bijlage A (Debrief & Samenwerkingcontract)

[Debrief Versie 1](#)

Bijlage B (Sprint Reviews & Retros)

Bijlage C (Roadmap, Product Backlog met Userstories & Sprintplanning)

Bijlage D (Opleverdocument)

Bijlage E (Showcase pagina)

Notes

<https://www.hsleiden.nl/lvb-en-risicovol-gedrag>

https://www.npostart.nl/brainwash-talks/16-05-2021/VPWON_1326072

<https://miro.com/app/board/uXjVPazEVeo=/?moveToWidget=3458764532606876860&cot=14>