

KICK-OFF

Profilwerkstuk & Design Thinking



Eerst even terug naar gisteren.....

Mark Mieras over info, anticiperen, fouten maken, bijsturen, nieuwsgierig zijn

Belangrijke inzichten??



Eerst even terug naar gisteren.....

1. Interactief leerproces van info tot kennis
2. Kennis vergeten en ophalen
3. Richting geven en dan zelf uitzoeken
4. Als je alles weet, heb je de neiging om altijd binnen de lijntjes te kleuren
(Gebruik je rechterhersenhelft)
5. bezig zijn met je fascinatie
6. Hersenen vinden het fijn om onderweg te zijn

Wat is Design Thinking?



Wat is Design Thinking?

- betekend letterlijk vertaald: **ONTWERP DENKEN**
- is een hulpmiddel op het ontwerpproces eigen te maken
- is **HUMAN-CENTERED**: de eindgebruiker staat centraal
- **INLEVEN**, het begrijpen en delen van de gevoelens van een ander
- is **CO-CREATIE**: samenwerken
- bestaat uit **5 FASES**: ontdekken, interpreteren, ideevorming, prototype, testen/ontwikkeling
- kan lineair doorlopen worden, maar dat hoeft niet
- kan chaotisch voelen
- vaak en snel **UITPROBEREN**, snel beginnen met prototypes
- **OPTIMISTISCH**, problemen zijn slechts mogelijkheden
- ideeën steeds **VERFIJNEN** en **NIEUWE RICHTINGEN ONDERZOEKEN**



Human-centered



Co-creatie



Waar wordt Design Thinking voor gebruikt?

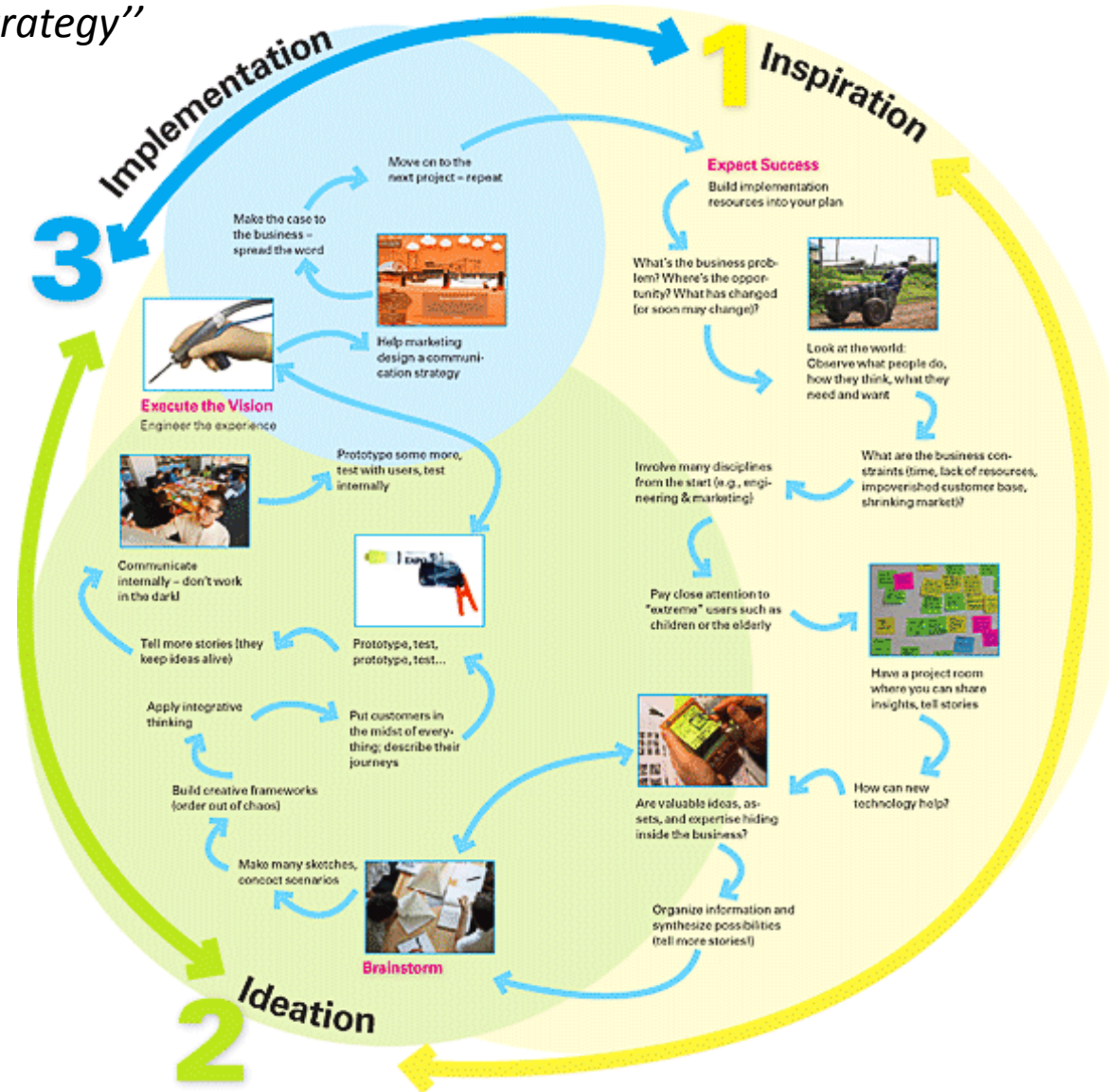
Brown (2008) schrijft:

“Thinking like a designer can transform the way you develop products, service, processes – and even strategy”

Design Thinking = voor iedereen!!

Design Thinking wordt bijvoorbeeld toegepast in:

- creatieve industrie
- bedrijfsleven
- onderwijs
- dienstverlening



Welke Design Thinking fases heb je?

PHASES



DISCOVERY



**I have a challenge.
How do I approach it?**



INTERPRETATION



**I learned something.
How do I interpret it?**



IDEATION



**I see an opportunity.
What do I create?**



EXPERIMENTATION



**I have an idea.
How do I build it?**



EVOLUTION



**I tried something new.
How do I evolve it?**

Toolkit:

En hoe nu verder....



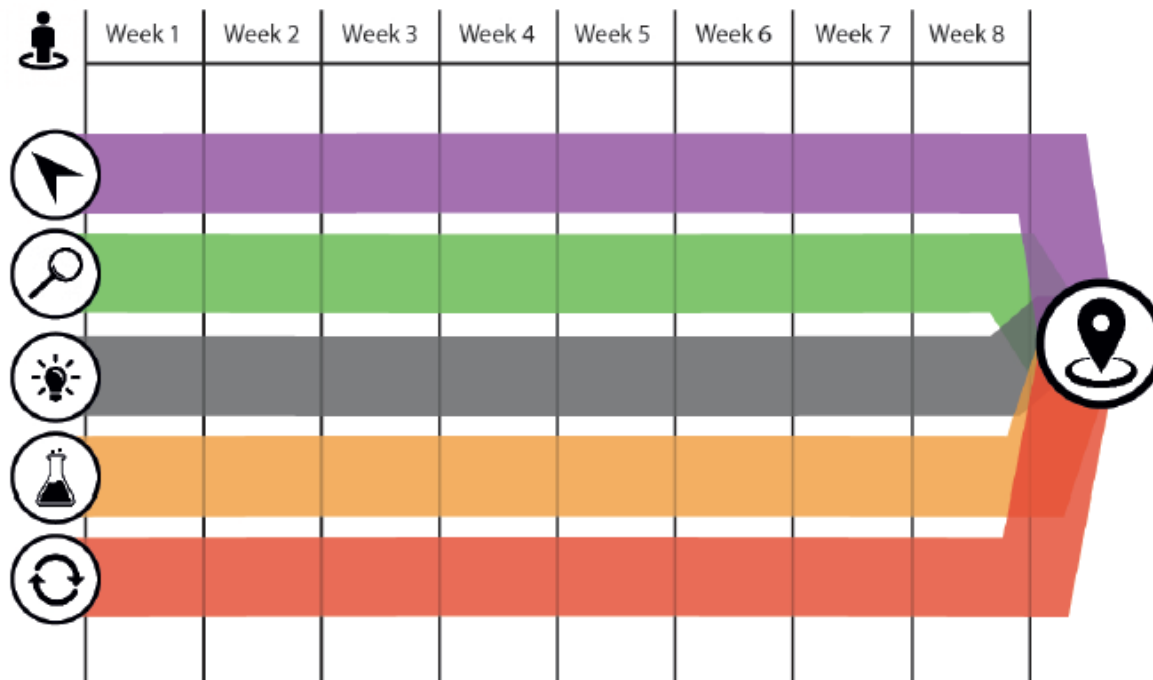
Hoe werkt het? Hoe kun je het gebruiken?



Maak je eigen Design Thinking metroroute:

- Dit model kun je gebruiken om jouw ontwerpproces/metroroute zichtbaar te maken
- Er zijn 5 metrolijnen die de fases van Design Thinking voorstellen
- Alle lijnen komen uit bij het eindstation (het eindontwerp)
- Bovenaan staat de tijd aangegeven die je hebt om jouw ontwerpproces te doorlopen
- Je mag zelf kiezen op welke lijn je begint
- Onderweg kun je kiezen op welke tussenstations je uitstapt
- Je kunt net als bij een metro overstappen tussen de verschillende lijnen
- Je kunt net als bij een metrolijn altijd terug naar eerdere stations op de lijnen

Op de volgende pagina's wordt uitgelegd wat alles betekent.



Wat doe je per fase?



Ontdekken

Probeer achter nieuwe informatie te komen. Bedenk daarbij:

- Wat is de vraag van de opdrachtgever? wat zijn de mogelijkheden?
- Benoem de eerste ideeën, wat komt er direct in je op?
- Wat weet je al over het onderwerp en de opgave?
- Voor wie is het eindproduct?
- Hoe ga je de opgave aanpakken?
- Hoe ga je onderzoek doen?
- Hoe ga je inspiratie en informatie verzamelen over het onderwerp?
- Hoe kun je je inleven in de behoeftes van de eindgebruiker?



Opvatten

Je hebt informatie, zoek naar betekenissen. Bedenk daarbij:

- Wat heb je ontdekt of wat valt op?
- Geef een eigen uitleg (omschrijving) aan deze informatie.
- Hoe vat je deze informatie op? Hoe zie of voel jij het?
- Ga in gesprek met elkaar, deel je kennis.
- Laat de mogelijkheden zien.



Ideevorming

Je ziet mogelijkheden/kansen. Zet deze om naar ideeën. Bedenk daarbij:

- Hoe ga je die omzetten naar een idee (concept)?
- Verzamel zoveel mogelijk ideeën.
- Hoe laat je je ideeën zien?
- Vraag om feedback.
- Welke ideeën spreken het meeste aan?
- Welke ideeën passen het beste bij het programma van eisen/ doelgroep?
- Waarom passen deze ideeën het beste bij het programma van eisen/doelgroep/ eindgebruiker(s)?



Experimenteren

Je hebt een idee. Probeer zoveel mogelijk verschillende mogelijkheden uit. Bedenk daarbij:

- Hoe zet je dit idee om naar een ontwerp?
- Hoe bouw je het?
- Maak prototypes van je ideeën. (bijvoorbeeld schetsen, filmpjes, studies, maquettes etc.)
- Experimenteer met materialen en vormen.
- Vraag om feedback.



Ontwikkeling

Je hebt iets nieuws bedacht. Breng je idee verder. Bedenk daarbij:

- Wat ging goed?
- Wat was lastig?
- Tevreden over het resultaat?
- Wat is er geleerd?
- Evalueer je bevindingen.
- Hoe pak je het de volgende keer aan?
- Ga verder.

Waar moet je opletten?



Jouw metro's

- Wie zitten er in jouw metro? Met wie werk je samen?
- Hoe zorg je er voor dat jouw metro blijft rijden? Hoe zorg je dus voor een goede samenwerking?
- Welke kennis heb je al aanboord? Wat weet jij en je team al over het onderwerp?
- Nemen jullie allemaal je eigen route of maken jullie samen dezelfde route als team?
- Welke lijnen en tussenstations neem je? Hoe ziet jouw ontwerpproces route eruit?



De eindgebruiker































- Wie is de eindgebruiker van het ontwerp?
- Wat is de doelgroep?
- Welke behoeften heeft deze eindgebruiker?
- Hoe kun je deze behoeften vertalen naar een idee en/of een ontwerp?



Het eindstation

- Wat is het programma van eisen?
- Wat verwacht de opdrachtgever?
- Hoe zorg je er voor dat je aan de eisen voldoet bij het eindstation?
- Hoe presenteer je je idee en/of ontwerp aan de opdrachtgever?
- Welke informatie neem je wel of juist niet mee naar het eindstation?
- Hoe kom je optijd aan bij het eindstation?

Op welke tussenstations stap jij uit?

Werkwijze:	Onderzoek:	Uitwerking digitaal:
 Notes/ aantekeningen	 Observeren	 Verslagleggen
 Vragen stellen	 Luisteren	 Film montage
 Brainstorm	 Interviews	 Digitaal tekenen
 Bespreken	 Internet	 3D printen
 Denken	 Foto's maken	 Lasersnijden
 Relaties leggen	 Literatuuronderzoek	 Moodboard
 Afspraken maken	 In kaart brengen	 Eigen invulling
 Testen	 Keuzes maken	 Eigen invulling
 Presenteren	 Filmen	 Eigen invulling
 Mindmap/ woordweb	 Eigen invulling	 Eigen invulling

Design Thinking Metro

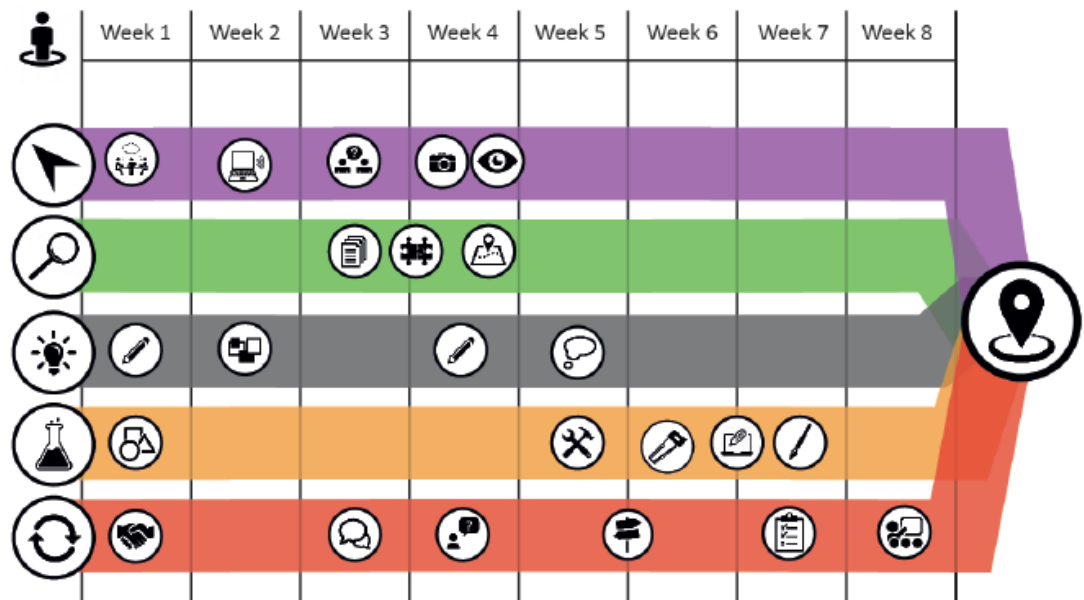
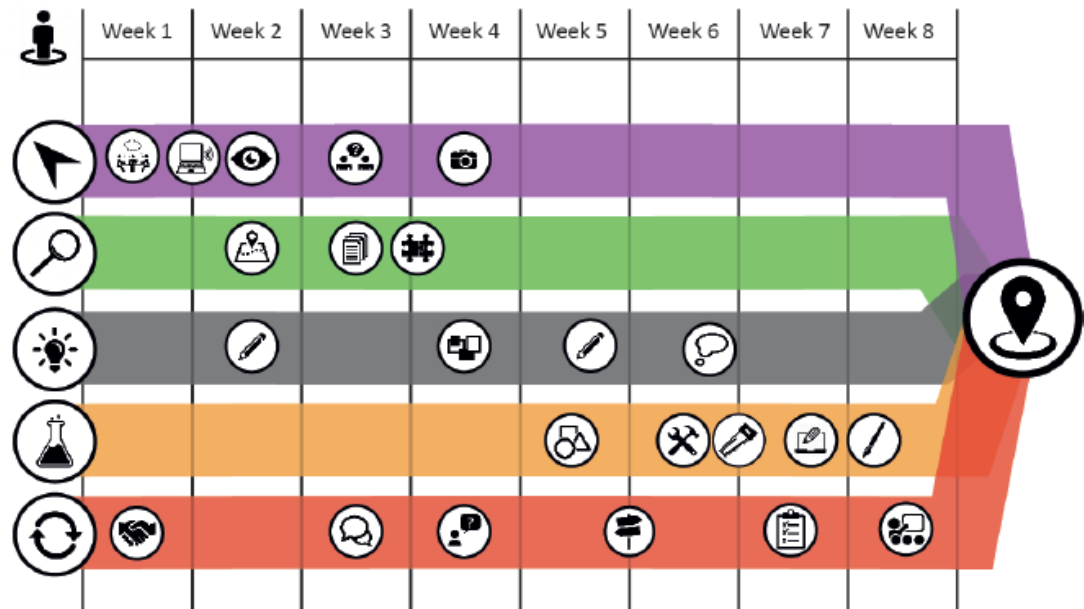
Zo maak je jouw metroroute

Stappen:

1. Knip per week jouw tussensstations uit
2. Leg de stations bij de juiste week
3. Leg de stations op de juiste lijn
4. Klopt jouw route zo?
5. Plak de stations op
6. Nu is jouw route klaar!
7. Wat valt op?
8. Hoe kun je het ook anders doen?
9. Bespreek de route met jouw docent/ coach

Let op:

Er is niet één juiste route. Je kunt altijd overstappen en terug tussen de lijnen en stations. De stations kunnen op meerdere lijnen gebruikt worden.

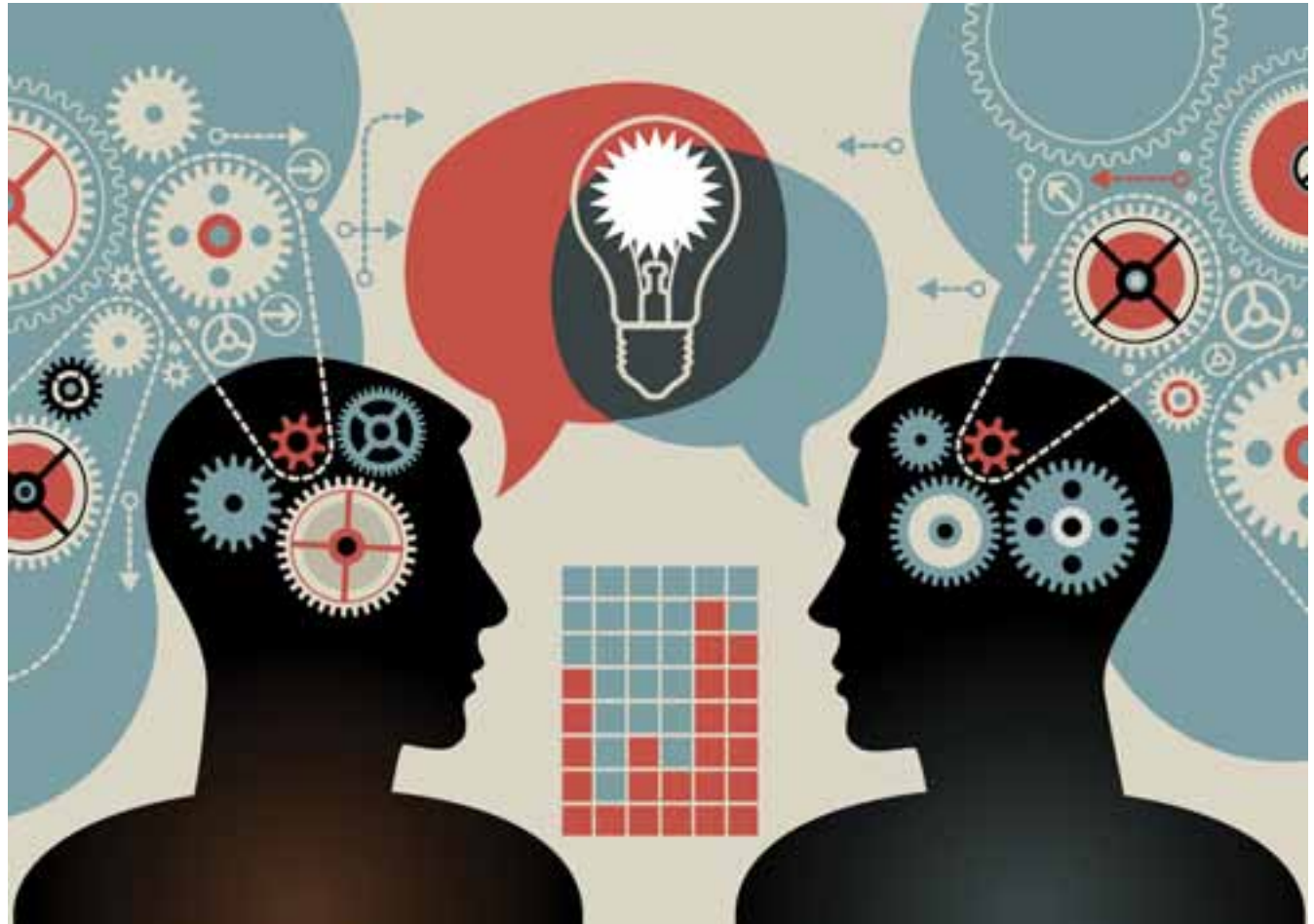


Tips

- Werk samen
- Stel vragen aan jezelf en elkaar
- Wees kritisch op jezelf en elkaar
- Wees optimistisch: problemen zijn slechts mogelijkheden
- Laat je proces zien
- Vertel over je onderzoek
- Praat met vrienden, familie en klasgenoten over je onderwerp
- Vraag hulp/feedback als je het niet meer weet
- Begin optijd
- Werk snel aan verschillende prototypes en test deze uit
- Vraag feedback
- Ieder proces is anders, er is niet één juiste route
- Het is logisch dat je soms vastloopt in het proces, vraag daarom vaak feedback en schakel optijd hulp in

Wat gaan we doen?

- SPEEDDATEN
- BRAINSTORMEN
- PITCHEN
- TIJD VOOR FEEDBACK





Speeddaten (15 minuten)

De leerlingen uit hetzelfde groepje gaan uit elkaar. Iedere leerling gaat apart speeddaten met een leerling van een ander groepje om tot nieuwe inzichten te ontdekken.

Zo werkt het:

- 2 leerlingen uit verschillende groepjes gaan tegenover elkaar zitten
- 1 leerling bevraagt de ander en noteert antwoorden/steekwoorden op post-its
- 1 leerling geeft antwoord op de vragen en krijgt de post-its aan het einde van de ronde

2,5 minuten per ronde, na 2,5 minuten wordt er doorgeschoven, na 3 rondes wordt er gewisseld van rol





Speeddaten

Bevragen:

- Oordeel niet
- Bevraag alles
- Wees oprecht geïnteresseerd
- Zoek naar patronen
- Luister (echt)



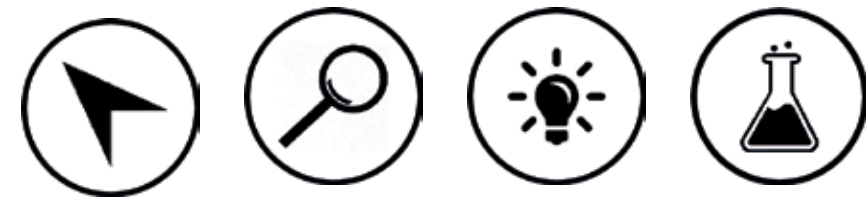
Belangrijk daarbij is het aanhouden van een **BEGINNERS MINDSET**:

Wat, hoe en waarom? (van concreet naar emotioneel) De waaromvraag, om tot diepere achterliggende informatie te komen.

Voorbeeldvragen om te ontdekken:

- Wat is de vraag van de opdrachtgever/ de probleemstelling? wat zijn de mogelijkheden?
- Benoem de eerste ideeën, wat komt er direct in je op?
- Wat weet je al over het onderwerp en de opgave?
- Voor wie is het eindproduct relevant?
- Hoe ga je de opgave aanpakken?
- Hoe ga je onderzoek doen?
- Hoe ga je inspiratie en informatie verzamelen over het onderwerp?
- Hoe kun je je inleven in de behoeftes van de eindgebruiker of het probleem?

Brainstormen (15 minuten)



Groepjes komen weer bij elkaar en delen (nieuwe) inzichten en denkrichtingen.

Eerste fase: DREAMBOX

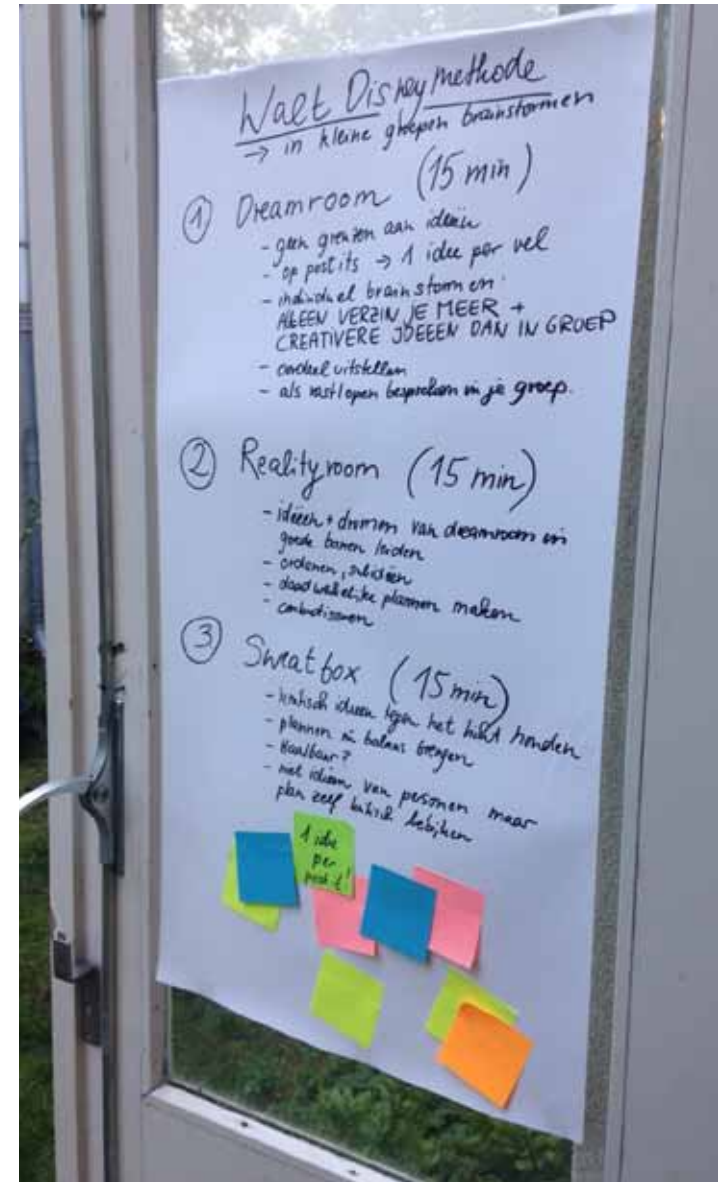
dromen buiten de box denken, je rechterhersenhelft gebruiken. Zoveel mogelijk post-its toevoegen, a.d.h.v. alle associaties. Hier zitten we nog steeds in de fase ontdekken.

Tweede fase: REALITYROOM

Ordenen, welke post-its horen bij elkaar, wat is dubbel. Je zit nu in de fase opvatten/interpreteren. Welke vragen, moeten jullie jezelf dan stellen?

Derde fase: SWEATBOX

richting fase ideevorming. Welke vragen horen hierbij? Dit is de spannendste fase. Hier mag je verbanden leggen, lijnen trekken. Maar ook weggooien, keuzes maken. Waar ga je voor?





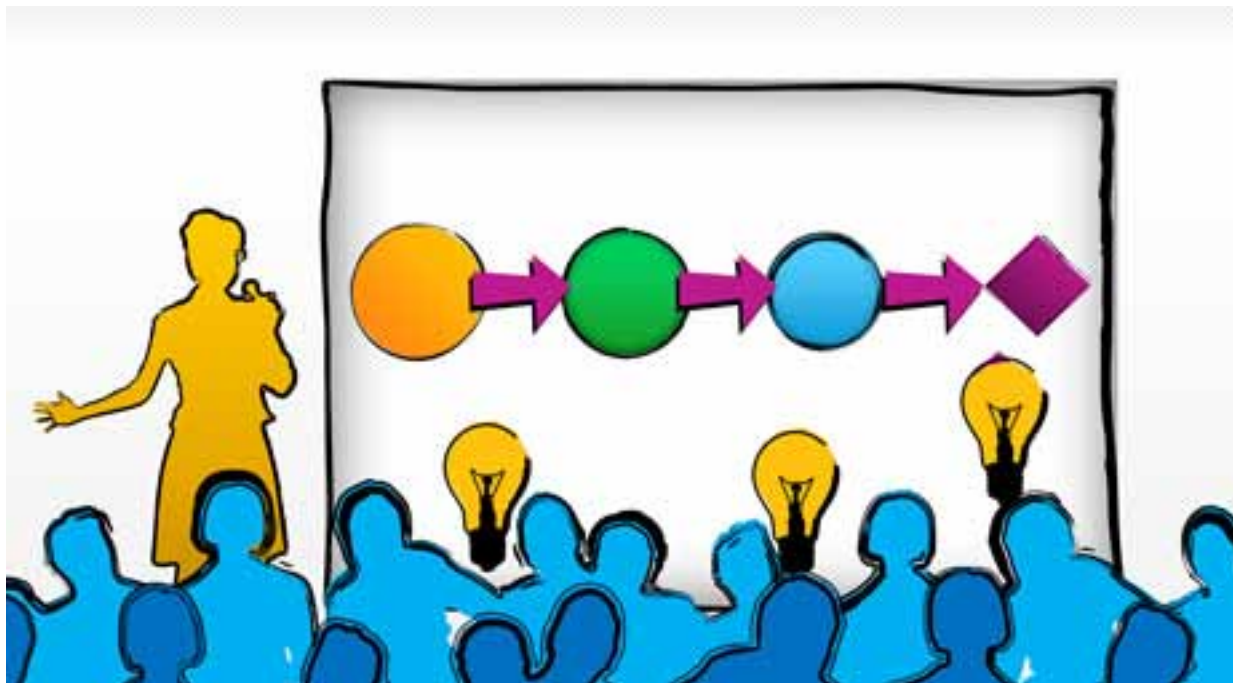
Pitchen

Pitch, eerste prototype, richting je doelgroep. Wees je ervan bewust dat al een ontwerper bent van je eigen proces.

1 minuut per groepje waar jullie als groepje nu staat in het proces, hierbij refereren jullie aan de fases van het Design Thinking proces. Welk onderwerp hebben jullie en hoe gaan jullie het PWS aanpakken. De overige leerlingen (het publiek) geven feedback.

Het publiek:

- Als publiek geef je mee wat jij zou doen in een volgende fase en benoemt daarbij welke fase dat is.
- Publiek schrijft korte feedback op een post-it



Tijd voor feedback

