

WELFARE

Open Leermaterialen

Module 4 : Handleiding Ideation & prototyping



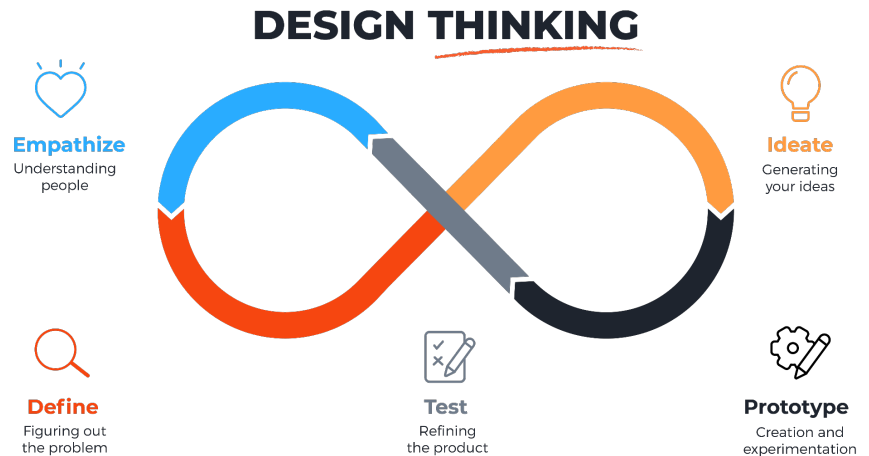
The content of this presentation represents the views of the author only and is his/her sole responsibility. The European Commission does not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.

1. Inleiding

In deze module wordt de tweede fase van het design thinking model toegepast om oplossingen te genereren voor de probleemstelling.

Gebaseerd op de inzichten en informatie verkregen tijdens de empathie- en definitiefase, worden de resultaten van gebruikersinterviews geëvalueerd en wordt er voortgebouwd op de probleemstelling.

Deelnemers werken in groepjes aan de 3e en 4e fase van Design thinking, ideate en prototype. De fasen van ideevorming en prototyping kunnen worden geïmplementeerd in de volgende stappen en regels:



1. Brainstormen, mikken op kwantiteit? Onthoud je van oordeel, er zijn geen domme of onrealistische ideeën, "kwantiteit kweekt kwaliteit" sorteerproces komt later. Moedig rare ideeën en deelnemers aan om voort te bouwen op de ideeën van anderen.
2. Het selectieproces omvat het sorteren van ideeën en de uiteindelijke selectie van 1-2 ideeën voor de community-uitdaging van elke groep.
3. Ideeën ontwikkelen, innoveren en prototypen als het kan. Ontwikkel een beschrijving en bouw indien mogelijk (met karton en ander beschikbaar bouw materiaal) prototypes. Als het een dienst is, demonstreer het dan met behulp van rollenspellen met klasgenoten.
4. Presentatie van oplossingen en feedback van mededeelnemers en docenten, bij voorkeur vertegenwoordigers van de gemeenschap/belanghebbenden indien mogelijk.

De uiteindelijke output van deze module is een meer afgeronde oplossing/product gericht op het oplossen van een specifieke maatschappelijke uitdaging die vervolgens als huiswerk kan worden getest met potentiële gebruikers.



2. Instructies

Deelnemende teams werken aan hun geselecteerde community-uitdagingen (op basis van eerdere modules) om te brainstormen en ideeën op te doen over mogelijke oplossingen voor een community-uitdaging. Teams creëren ideeën met behulp van de derde stap van het Design Thinking-proces "Ideate" en de vierde stap "Prototype", voortbouwend op de probleemstelling en lerend van de empathiefase. Hieronder volgt een stapsgewijze handleiding:

Stap 1 - Brainstormen over ideeën (30-40 minuten)

Groepen bespreken kort hun probleemdefinitie en resultaten van het in kaart brengen van empathie, en brainstormen vervolgens over ideeën voor een oplossing voor hun maatschappelijke uitdaging. *Zie referentiemateriaal.*

Eén groepslid faciliteert de discussie en begint met het presenteren/bespreken van de groepsuitdaging en probleemstelling. De groepsbegeleider moedigt iedereen aan om mee te doen en met rare, gekke en wilde ideeën te komen.

Brainstormen, mikken op kwantiteit? Onthoud je van oordelen, er zijn geen domme of onrealistische ideeën, "kwantiteit kweekt kwaliteit" sorteerproces komt later. Moedig rare ideeën en deelnemers aan om voort te bouwen op de ideeën van anderen.

Elk groepslid presenteert zijn ideeën voor een oplossing die op een blanco vel papier is geschreven, leden kunnen indien van toepassing aanvullende ideeën bedenken voor de reeds gepresenteerde ideeën op het blad. Groepen gaan door totdat ze minimaal 3 ideeën per groepslid hebben.

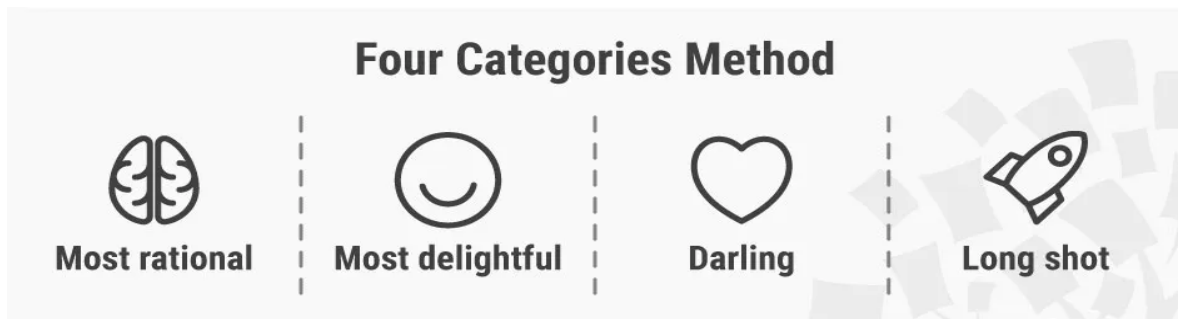
Stap 2 - Brainwriting (40 minuten)

Groepen categoriseren en voegen vergelijkbare ideeën samen en eindigen met één idee per groepslid. Ideeën worden opnieuw op één pagina gepresenteerd, waardoor aanvullende opmerkingen en iteraties mogelijk zijn, de groep geeft de ideeën (in stilte) 2-3 cirkels rond de tafel door, zodat alle groepsleden de ideeën kunnen bekijken en ontwikkelen.

Elk groepslid presenteert het idee voor hem/haar/het erna.

Stap 3 - Selectie van ideeën (30-40 minuten)

Groepen kunnen consensus bereiken over welk idee ze kiezen of stemmen. Groepen selecteren voor elke groep 1-2 beste ideeën om verder uit te werken tot een prototype. Het is mogelijk om gebruik te maken van de vier categorieën methode of bingo selectie of een combinatie van beide ([Interaction design](#)). *Zie referentiemateriaal.*



Vier categorieën methode, zoek ten minste 1-2 ideeën uit de selectie die bij elke categorie passen.



De bingoselectie betekent dat je begint na te denken over wat voor soort prototype het meest geschikt is voor elk van je ideeën. Overweeg alle mogelijkheden, u kunt gebruik maken van rollenspel (service/experience prototype), wireframe (digitaal prototype) of kartonnen dozen of andere fysieke materialen.

Als je het er niet mee eens bent, kan er gestemd worden: Elke deelnemer krijgt dan 5 stemmen om het beste idee te selecteren en kan maximaal 3 stemmen gebruiken voor één idee, maar slechts 1 stem voor een idee dat hij/zij zelf heeft bedacht.



Stap 4 - Prototyping oplossingen (40 minuten)

Groepen maken rapid prototyping voor geselecteerde idee(en) met behulp van gemakkelijk toegankelijke materialen zoals papier, karton, rollenspellen enz. U kunt ook sjablonen en online [wireframe-tools](#) gebruiken (als u een app of webpagina ontwerpt. Zie referentiemateriaal.

Groepen werken in 35 minuten aan een prototype voor 1-2 geselecteerde ideeën en plannen hoe ze de oplossing kunnen verspreiden of demonstreren aan een panel van belanghebbenden uit de gemeenschap en de klas. Verdeel taken onder elkaar.

Stap 5 - Huiswerk om prototypes te testen met gebruikers

Het huiswerk van deze module is om prototypes van 1-2 oplossingen te testen met potentiële gebruikers, bij voorkeur degenen die al zijn geïnterviewd in de empathize-fase en hun feedback te verzamelen om ze verder te ontwikkelen of te herhalen. Zie referentiemateriaal.

Schrijf de resultaten op en bereid een presentatie van de oplossing voor. Groepen beantwoorden een korte vragenlijst over de prototyping/interviews, deadline twee dagen voor de volgende sessie.

3. Bibliografie en verder lezen

- ✓ Aston, B. (2023). [10 Best Wireframing tools in 2023](#). The product manager.
- ✓ Babich, P. (2021). ["Top 4 Quick prototyping methods, that will help you validate your design ideas"](#). UX Planet.
- ✓ Boyle, B. (n.d.). ["7 simple rules of brainstorming"](#). IDEO, blog.
- ✓ Creatly. (2022). ["What is prototyping? Prototyping, types and process"](#). Creatly blogs, diagrams.
- ✓ Dam, R.F. & Siang, T.Y. (2022). [How to select the best idea by the end of an ideation session](#). Interaction design foundation.
- ✓ Dam, R.F. & Siang, T.Y. (2021). [What is ideation - and how to prepare for an ideation session](#). Interaction design foundation.
- ✓ Flip. (n.d.). [Brainwriting](#). Verrocchio Institute for Innovation Competence
- ✓ MIT. (n.d.). [Brainstorming guidelines](#). MIT Human Resources.



Co-funded by
the European Union

website

<https://www.welfareproject.eu/>

