



Handleiding

DBE Peerfeedback Sprint

**A Design-Based Project
Simulation Game**

D. Hiemstra



Handleiding DBE Peerfeedback Sprint

A Design-Based Project Simulation Game

D. Hiemstra

Versie: 1 juni 2020

NHL Stenden Hogeschool
Rengerslaan 8
Postbus 1080
8900 CB Leeuwarden

D. Hiemstra
djoerd.hiemstra@nhlstenden.com

Dit product is ontwikkeld met financiële steun van het Ministerie van Onderwijs
in het kader van de Stimuleringsregeling Open en Online Onderwijs 2018.

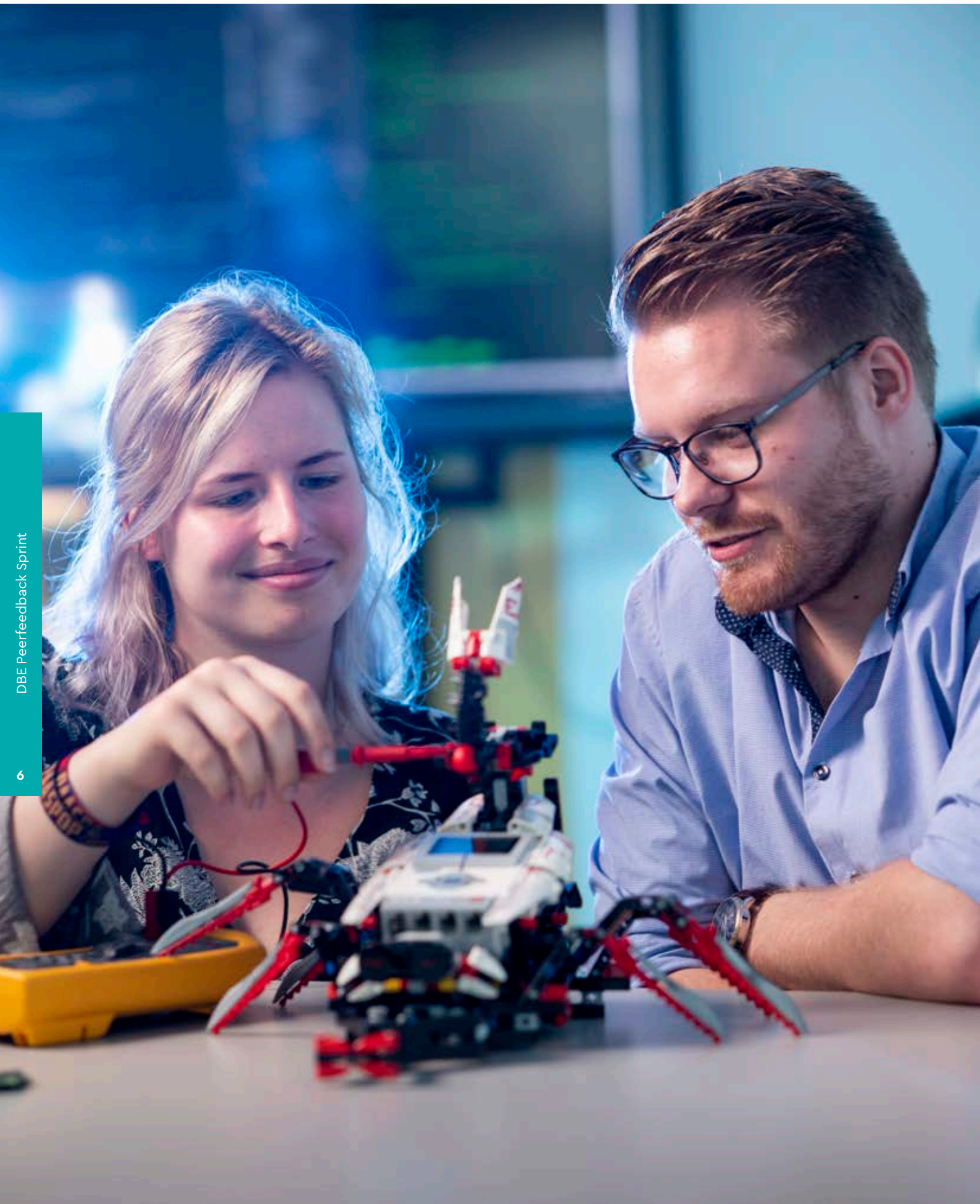
Creative Commons Licentie:
Naamsvermelding-Niet Commercieel 4.0 Internationaal (CC BY-NC 4.0)





Inhoudsopgave

1	Overzicht: De game in het kort	7
1.1	Kenmerken	8
1.2	Faciliteiten en technische benodigdheden	8
1.3	Inhoud	9
2	Docentenhandleiding: Het voorbereiden, spelen en evalueren van de game	11
2.1	Inleiding	11
2.1.1	Waarom deze game spelen?	11
2.1.2	Voor wie is de game bedoeld?	11
2.1.3	Leerdoelen: Wat leert de student in deze game?	12
2.1.4	Tijdsinvestering voor docenten	12
2.2	Vorbereiding van de game	12
2.2.1	Zet het digitale materiaal gereed	12
2.2.2	Test de game	17
2.2.3	Reserveer een workshopruimte	17
2.2.4	Informeer de studenten	17
2.3	Het spelen van de game	18
2.3.1	Maandag: Ronde 1 – Empathize	18
2.3.2	Dinsdag: Ronde 2 – Dig Deeper & Define	19
2.3.3	Woensdag: Ronde 3 – Ideate	19
2.3.4	Donderdag: Ronde 4 – Prototype	19
2.3.5	Vrijdag: Ronde 5 – Pitch	19
2.4	Evaluatie van de game	20
	Bijlagen	21
1	Volledige content van de game	23
2	Theoretische achtergrondinformatie bij de opdrachten	49
3	Powerpoints voor de workshops	71
4	Beoordelingsformulier pitches	75
5	Evaluatieformulier en reflectievragen	76
6	Alternatieve manieren om de game te spelen	78
	Dankwoord en verantwoording	79



Hoofdstuk 1

Overzicht: de game in het kort

BDE Peerfeedback Sprint is een *serious game* voor hbo-opleidingen. Het doel van de game is om studenten voor te bereiden op een ontwerpgericht onderzoeksproject. In een vijfdaagse simulatiegame doorlopen de studenten de opeenvolgende stappen van de *design thinking-cyclus* en leren ze bijbehorende methoden & technieken toe te passen.

DBE Peerfeedback Sprint is een *blended, low-fidelity, multi-player game*. De game wordt deels in workshop-vorm, deels online gespeeld en maakt gebruik van eenvoudige digitale middelen. De game is geschikt voor groepen vanaf vier personen en kan gemakkelijk met een hele klas of zelfs met meerdere klassen tegelijk worden gespeeld. Studenten leveren individueel hun opdrachten in, maar werken samen bij de uitvoering van de opdrachten.

In de game speelt de student de rol van junior professional in dienst van een adviesbureau. Het hoofd van de afdeling heeft de spelers voor de komende week vrij geroosterd om een design-sprint uit te voeren, met als doel om binnen een week een concept te ontwikkelen dat een oplossing biedt voor het probleem van de opdrachtgever. Dagelijks ontvangen de studenten een deelopdracht van de sprint master. Vervolgens moeten de studenten iedere dag een deelproduct opleveren, peerfeedback geven op het deelproduct van hun collega's en ontvangen zij peerfeedback van collega's op hun eigen deelproduct. Op de finale dag pitchen de spelers hun ontwerp in een klassikale bijeenkomst.

In deze handleiding vind je alle informatie die je als docent nodig hebt om de game met studenten te spelen. De game-versie die we in deze handleiding beschrijven is de versie die we voor de bacheloropleiding Human Resource Management (HRM) van NHL Stenden Hogeschool hebben ontwikkeld. De game kan echter gemakkelijk bij andere hbo-opleidingen worden gebruikt. Hiervoor hoef je alleen de ontwerpopdracht, die in de eerste ronde van de game wordt geïntroduceerd (zie bijlage 1.1.), te vervangen door een opdracht die past bij de context van die opleiding.

In dit eerste hoofdstuk geven we een kort schematisch overzicht van de game. In hoofdstuk 2 vind je de instructies voor het voorbereiden, spelen en evalueren van de game. In de bijlagen is de volledige content van de game opgenomen, inclusief de sheets en formulieren voor de workshops.

1.1 Kenmerken van de Game

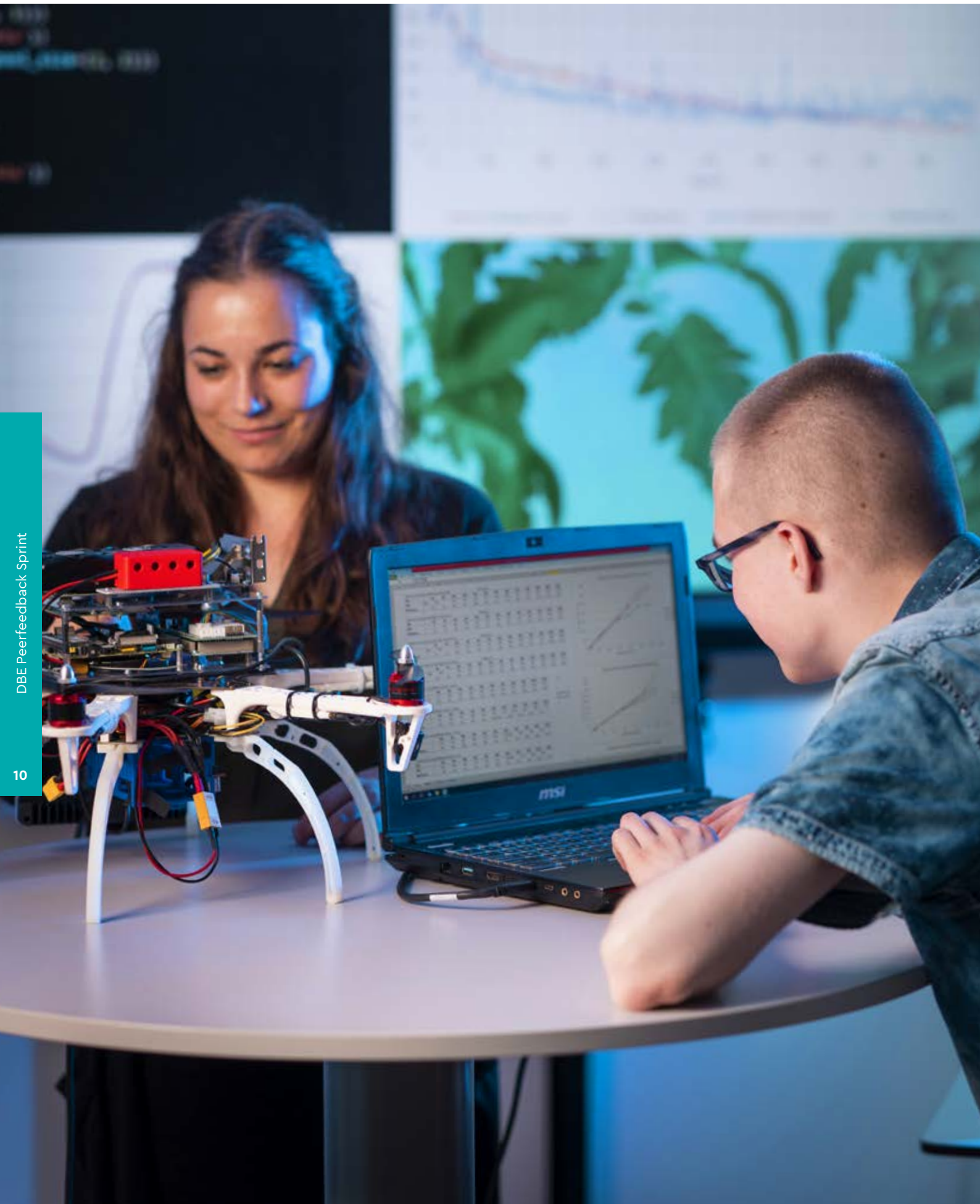
Doelgroep	Hbo-studenten van alle opleidingen.
Toepassing van de game	Ter voorbereiding van een ontwerpgericht onderzoeksproject.
Type game	<ul style="list-style-type: none">› Multi-player: De game is bedoeld om met (grote) groepen studenten te spelen.› Low-fidelity: De game maakt gebruik van eenvoudige technische middelen.› Blended: De game wordt deels in workshop-vorm, deels online gespeeld.
Aantal spelers	4–60 spelers.
Aantal docenten	Minimaal 1 docent per 30 spelers.
Duur van de game	5 aaneengesloten speeldagen (maandag tot en met vrijdag).
Tijdsinvestering spelers	40 uur: 8 uur per dag.
Leerdoelen	<ul style="list-style-type: none">› Kennis: Kennis van ontwerpgericht onderzoek. Via de game verwerft de student kennis over:<ul style="list-style-type: none">› de opeenvolgende stappen van de <i>design thinking-cyclus</i> en de methoden & technieken die daarbij kunnen worden toegepast.› Vaardigheden: Praktijkgerichte onderzoeks- & ontwerpvaardigheden. In de game leert de student verschillende ontwerpgerichte methoden & technieken in de praktijk toe te passen.› Attitudes: Professionele werkhouding.<ul style="list-style-type: none">› De game vraagt van de student om proactief en zelfstandig, onder tijdsdruk en onder onzekere omstandigheden te handelen.› In de game doet de student ervaring op met professionele consultatie door middel van het geven en ontvangen van peerfeedback.

1.2 Faciliteiten en Technische Benodigheden

Benodigde faciliteiten en analoge middelen	<ul style="list-style-type: none">› Standaard klaslokaal-faciliteiten voor workshops.› Voldoende ruimte voor alle studenten voor plenaire besprekingen en werken in groepjes.› Tafels en stoelen voor alle deelnemers.› Whiteboards, stiften, post-its.
Benodigde digitale middelen	<ul style="list-style-type: none">› Presentatiefaciliteiten: beamer, computer, scherm.› Een laptop per student.› Wifi.
Benodigde licenties	<ul style="list-style-type: none">› Bij voorkeur een instellings- of docenten-licentie voor een Peerfeedback-toepassing, bijv. EduFlow, PeerGrade, PeerScholar, of FeedbackFruits.› Het is ook mogelijk om de game via email of via een online community zoals Teams of Slack te spelen, maar dit is minder overzichtelijk.
Game content	<ul style="list-style-type: none">› Je kunt de game content kosteloos kopiëren in EduFlow. Je hoeft hiervoor alleen een gratis EduFlow-account aan te maken via www.eduflow.com. Dit is de meest eenvoudige optie.› Je kunt de content ook downloaden via www.sigalab.nl/dbe en invoegen in een ander peerfeedbackprogramma, of gebruiken om de game via een online community of via email te spelen.› Alle content van de game is ook opgenomen in de bijlagen van deze handleiding. Je kunt de content dus ook kopiëren uit de bijlagen en invoegen in een peerfeedbackprogramma, of versturen via een community of email.

1.3 Inhoud van de Game

Rollen	<ul style="list-style-type: none"> > Studenten: De studenten spelen de rol van junior medewerkers die in dienst zijn bij een gerenommeerd adviesbureau. > Docent: De docent/facilitator speelt de rol van sprint master. > Optioneel: Eventuele overige docenten of professionals uit het werkveld kunnen de rol van afdelingshoofd, opdrachtgever of senior medewerker spelen. Deze rollen komen wel in de game voor, maar hoeven niet per sé door een persoon te worden gespeeld. 																																								
Storyline	De leidinggevende van de afdeling heeft de junior medewerkers voor de komende dagen vrijgeroosterd om voor een project een concept of ontwerp te ontwikkelen dat over 5 dagen moet worden gepitcht.																																								
Doel	Iedere speler dient binnen een week een concept, ontwerp, of prototype te ontwikkelen dat een oplossing biedt voor het probleem van de opdrachtgever.																																								
Werkwijze	<ul style="list-style-type: none"> > Ieder dag ontvangt de speler een opdracht van de sprint master. > Iedere dag moet de speler een deelproduct opleveren. > Iedere dag ontvangt de speler peerfeedback van collega's op zijn/haar deelproduct. > Iedere dag geeft de speler peerfeedback op het deelproduct van collega's. > Op de finale dag pitchen de spelers hun ontwerp in een klassikale bijeenkomst. 																																								
Spelverloop:	<ul style="list-style-type: none"> > De eerste en de laatste dag worden klassikaal in de vorm van een workshop gespeeld. De overige dagen worden online gespeeld. > Hieronder wordt het tijdsverloop van elke speeldag kort weergegeven. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #e0f2f1;">Maandag: Ronde 1 – Empathize (workshop)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 20%;">15 min</td> <td>Start: Klassikale start van de game</td> </tr> <tr> <td>60 min</td> <td>Uitvoering stap 1: Empathize</td> </tr> <tr> <td>30 min</td> <td>Geven en ontvangen peerfeedback</td> </tr> <tr> <td>30 min</td> <td>Vorbereiden presentaties</td> </tr> <tr> <td>15 min</td> <td>Klassikale presentaties producten stap 1</td> </tr> <tr> <td>15 min</td> <td>Klassikale debriefing ronde 1</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #e0f2f1;">Dinsdag: Ronde 2 – Dig Deeper & Define (online)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 20%;">5 uur</td> <td>Uitvoeren stap 2: Dig Deeper & Define</td> </tr> <tr> <td>2 uur</td> <td>Geven en ontvangen peerfeedback stap 2</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #e0f2f1;">Woensdag: Ronde 3 – Ideate (Online)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 20%;">5 uur</td> <td>Uitvoeren opdracht 3: Ideate</td> </tr> <tr> <td>2 uur</td> <td>Geven en ontvangen peerfeedback opdracht 3</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #e0f2f1;">Donderdag: Ronde 4 – Prototype (Online)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 20%;">5 uur</td> <td>Uitvoeren opdracht 4: Prototype</td> </tr> <tr> <td>2 uur</td> <td>Geven en ontvangen peerfeedback opdracht 4</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #e0f2f1;">Vrijdag: Ronde 5 – Pitch (workshop)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 20%;">90 min</td> <td>Vorbereiden pitch</td> </tr> <tr> <td>1 uur</td> <td>Klassikale pitches en prijsuitreiking</td> </tr> <tr> <td>30 min</td> <td>Klassikale debriefing game</td> </tr> </tbody> </table>	Maandag: Ronde 1 – Empathize (workshop)		15 min	Start: Klassikale start van de game	60 min	Uitvoering stap 1: Empathize	30 min	Geven en ontvangen peerfeedback	30 min	Vorbereiden presentaties	15 min	Klassikale presentaties producten stap 1	15 min	Klassikale debriefing ronde 1	Dinsdag: Ronde 2 – Dig Deeper & Define (online)		5 uur	Uitvoeren stap 2: Dig Deeper & Define	2 uur	Geven en ontvangen peerfeedback stap 2	Woensdag: Ronde 3 – Ideate (Online)		5 uur	Uitvoeren opdracht 3: Ideate	2 uur	Geven en ontvangen peerfeedback opdracht 3	Donderdag: Ronde 4 – Prototype (Online)		5 uur	Uitvoeren opdracht 4: Prototype	2 uur	Geven en ontvangen peerfeedback opdracht 4	Vrijdag: Ronde 5 – Pitch (workshop)		90 min	Vorbereiden pitch	1 uur	Klassikale pitches en prijsuitreiking	30 min	Klassikale debriefing game
Maandag: Ronde 1 – Empathize (workshop)																																									
15 min	Start: Klassikale start van de game																																								
60 min	Uitvoering stap 1: Empathize																																								
30 min	Geven en ontvangen peerfeedback																																								
30 min	Vorbereiden presentaties																																								
15 min	Klassikale presentaties producten stap 1																																								
15 min	Klassikale debriefing ronde 1																																								
Dinsdag: Ronde 2 – Dig Deeper & Define (online)																																									
5 uur	Uitvoeren stap 2: Dig Deeper & Define																																								
2 uur	Geven en ontvangen peerfeedback stap 2																																								
Woensdag: Ronde 3 – Ideate (Online)																																									
5 uur	Uitvoeren opdracht 3: Ideate																																								
2 uur	Geven en ontvangen peerfeedback opdracht 3																																								
Donderdag: Ronde 4 – Prototype (Online)																																									
5 uur	Uitvoeren opdracht 4: Prototype																																								
2 uur	Geven en ontvangen peerfeedback opdracht 4																																								
Vrijdag: Ronde 5 – Pitch (workshop)																																									
90 min	Vorbereiden pitch																																								
1 uur	Klassikale pitches en prijsuitreiking																																								
30 min	Klassikale debriefing game																																								



Hoofdstuk 2

Docentenhandleiding: het voorbereiden, spelen en evalueren van de game

2.1 Inleiding

2.1.1 Waarom deze game spelen?

De DBE Peerfeedback Sprint Simulatiegame is bedoeld om studenten voorafgaand aan een praktijkproject of stage kennis te laten maken met de *design thinking-cyclus* en de daarbij behorende methoden en technieken.

Veel hogescholen hebben de ambitie om hun studenten op te leiden tot innovatieprofessionals. Dit betekent dat studenten niet alleen worden opgeleid om de standaardmethoden en -technieken van hun vak toe te passen, maar ook om verbeteringen binnen bedrijven en instellingen te bewerkstelligen. Hbo-opgeleiden moeten een bijdrage kunnen leveren aan het ontwikkelen en ontwerpen van nieuwe, betere, efficiëntere, effectievere, duurzamere methoden, technieken, werkwijzen, procedures, interventies, instrumenten, apparaten, toepassingen, hulpmiddelen, voorzieningen, etc.

Voor veel opleidingen betekent dit dat er binnen het curriculum meer aandacht wordt besteed aan ontwerpgerichte onderzoeksmethoden en -technieken. Studenten leren niet alleen om data te verzamelen en te analyseren om op basis daarvan aanbevelingen te doen, maar ook om oplossingen te ontwerpen en prototypes te maken en te testen. Naast de *empirische cyclus* en de *regulatieve cyclus*, leren studenten ook te denken en handelen volgens de *design thinking-cyclus*.

De DBE Peerfeedback Sprint Simulation Game is gemaakt om deze ontwikkeling te ondersteunen. Vaak maken studenten in inleidende vakken en modules kennis met ontwerpgerichte methoden en technieken, die ze vervolgens leren toepassen in praktijkprojecten en stages. Simulatiegames kunnen daarbij een nuttige schakel tussen theorie en praktijk vormen. In een simulatiegame leren studenten door te doen, te ervaren en te ondergaan. Dit gebeurt echter onder gecontroleerde

omstandigheden. Studenten worden niet meteen in het diepe gegooid, maar leren eerst onder veilige omstandigheden zwemmen. Ze weten daardoor beter wat er later in een praktijkproject voor een externe opdrachtgever van hen wordt verwacht en welke problemen en dilemma's ze kunnen tegenkomen. Simulatiegames kunnen zodoende een belangrijke bijdrage leveren aan het verbinden van de theorie en de praktijk.

2.1.2 Voor wie is de game bedoeld?

De game is bedoeld voor alle hbo-opleidingen die binnen hun curriculum meer aandacht willen besteden aan ontwerpgerichte methoden en technieken en die hun studenten beter willen voorbereiden op de praktijkprojecten waarin zij deze methoden en technieken moeten toepassen.

We hebben deze game ontwikkeld in een reeks van pilots. In die pilots hebben we de game gespeeld met studenten van verschillende opleidingen, jaren en niveaus; zowel AD-, bachelor-, als master-studenten. In deze handleiding beschrijven de versie van de game die we hebben ontwikkeld voor de bacheloropleiding Human Resource Management. In deze versie krijgen de spelers de opdracht om een nieuwe werving- & selectieprocedure voor een bedrijf te ontwerpen. Deze opdracht wordt geïntroduceerd in ronde 1 (zie bijlage 1.1.). De game kan eenvoudig worden aangepast voor gebruik bij andere opleidingen, door de opdracht op deze plaats te vervangen door een voor die opleiding relevante ontwerp-opdracht. Let op dat je deze aanpassingen ook verwerkt in de rolbeschrijving in de inleiding en instructie (zie bijlage 0.1 en 0.2). In principe zijn er verder geen wijzigingen nodig om de game aan te passen voor een andere opleiding. Het staat je als docent echter vrij om elke aanpassing te maken die je nuttig acht. De game is gepubliceerd onder creative commons licentie CC BY-NC 4.0. Dit betekent dat het materiaal voor niet-commerciële doeleinden kan worden gebruikt, aangepast, aangevuld of gewijzigd.

2.1.3 Leerdoelen: Wat leert de student in deze game?

De game draagt bij aan het ontwikkelen van de praktijkgerichte onderzoeks- en ontwerpcompetenties en de professionele beroepshouding van de student.

Kennis van praktijkgericht onderzoek & ontwerp.

Via de game verwerft de student kennis over:

- › De opeenvolgende stappen die in een praktijkgericht onderzoeks- en ontwerpproject worden doorlopen en
- › De verschillende methoden en technieken die in een ontwerpgericht onderzoeksproject kunnen worden toegepast.

Praktijkgerichte onderzoeks- & ontwerp-

vaardigheden. In de game leert de student te werken volgens de *design thinking-cyclus* en de daarbij behorende methoden en technieken toe te passen, met name:

- › Empathize methoden & technieken
- › Define methoden & technieken
- › Ideate methoden & technieken
- › Prototype methoden & technieken

Professionele beroepshouding. Tijdens de game dienen de studenten zich te gedragen als een professional:

- › De game vraagt van de student om proactief en zelfstandig, onder tijdsdruk en onder onzekere omstandigheden te handelen.
- › In de game doet de student ervaring op met professionele consultatie door middel van het geven en ontvangen van peerfeedback.

2.1.4 Tijdsinvestering voor docenten

De voorbereiding, begeleiding en evaluatie van de game wordt gedetailleerd beschreven in paragraaf 2.2 tot en met 2.3 van deze handleiding. Reken op minimaal acht uur voorbereidingstijd om de handleiding te lezen en het materiaal klaar te zetten, als je de HRM-versie van de game in EduFlow gebruikt. Als je de inhoud van de game wilt aanpassen, of de game wilt omzetten naar een ander peerfeedback systeem, dan heb je uiteraard meer tijd nodig.

Het is belangrijk om de game vooraf goed te testen. Hiervoor heb je twee collega's of studenten nodig die gedurende een week elke dag even 15 minuten besteden aan het (voor spek en bonen) uitvoeren van de opdracht en het geven van peerfeedback, om te controleren of alles feilloos werkt. Dit kost dus ongeveer 75 minuten per persoon.

De game duurt vijf dagen, van maandag tot en met vrijdag. De game begint en eindigt met een workshop. Dit kost je twee keer een dagdeel, één keer op maandag en één keer op vrijdag. De game is zo opgezet dat je met één docent gemakkelijk een groep van 30 spelers kunt bedienen. Al het materiaal staat vooraf online klaar. Tijdens de workshops hoef je alleen aan het begin een introductie te geven en aan het eind de presentaties van studenten te leiden. In de tussentijd zijn de studenten hard aan het werk en heb je als docent ruim de tijd om individuele studenten te helpen met eventuele vragen. Dag twee, drie en vier worden online gespeeld. Op deze dagen hoef je als docent alleen bereikbaar te zijn om vragen te beantwoorden en eventuele calamiteiten op te lossen. Alleen bij de pitches op dag vijf is het handig om een collega of een professional uit het werkveld in te schakelen in de rol van jurylid. Je kunt dan zelf de rol van sprint master blijven spelen.

2.2 Het voorbereiden van de game

De voorbereiding van de game bestaat uit vier stappen:

- › Het klaarzetten van het digitale materiaal
- › Het testen van de game
- › Het reserveren van de workshopruimte
- › Het informeren van de studenten.

2.2.1 Zet het digitale materiaal gereed (ca. 8 uur)

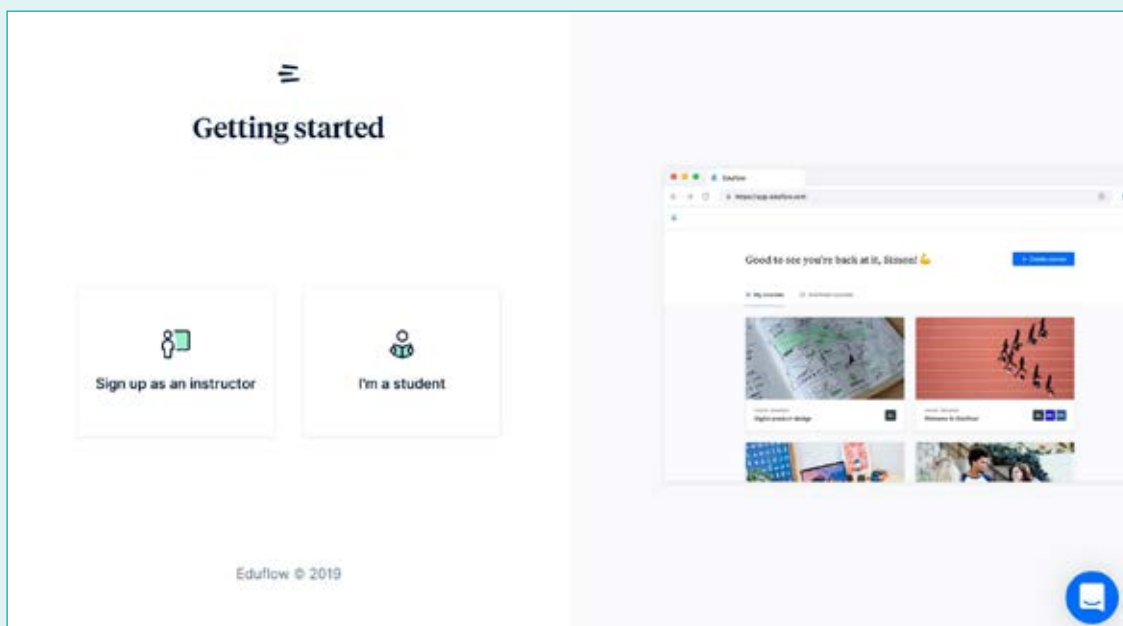
In elke ronde krijgen de spelers vier soorten informatiemateriaal aangereikt:

- › **De deelopdracht:** De deelopdrachten zijn steeds vormgegeven als een email van het afdelingshoofd of de sprint master. Bijvoorbeeld, in ronde één ontvangt de speler een email van de sprint master met de deelopdracht een empathy map te maken.
- › **Theoretische achtergrondinformatie:** De theoretische informatie ontvangt de speler als bijlage bij de deelopdracht. Bijvoorbeeld, in ronde 1 ontvangt de speler informatie over de methoden en technieken die in de *empathize fase* kunnen worden toegepast.
- › **Response formats:** Dit zijn formats waarin de deelopdracht kan worden ingeleverd. Deze ontvangt de speler ook als bijlage bij de deelopdracht. Bijvoorbeeld in ronde 1 ontvangt de speler een format voor een *empathy map*.
- › **Feedbackformulieren:** Dit zijn de feedbackvragen aan de hand waarvan de spelers elkaar peerfeedback geven. De speler ontvangt de feedbackvragen, samen met het te beoordelen werk van twee medespelers, meteen nadat de deadline voor het indienen van de deelopdracht is verstreken.

De eenvoudigste manier om de game klaar te zetten is door de content te kopiëren in EduFlow. In de beschrijving hieronder gaan we ervan uit dat je deze methode gebruikt. Het is echter ook mogelijk om de content van de game te kopiëren naar een ander peerfeedbacksysteem of om de game via email te spelen. De aanwijzingen hiervoor vind je in bijlage 6.

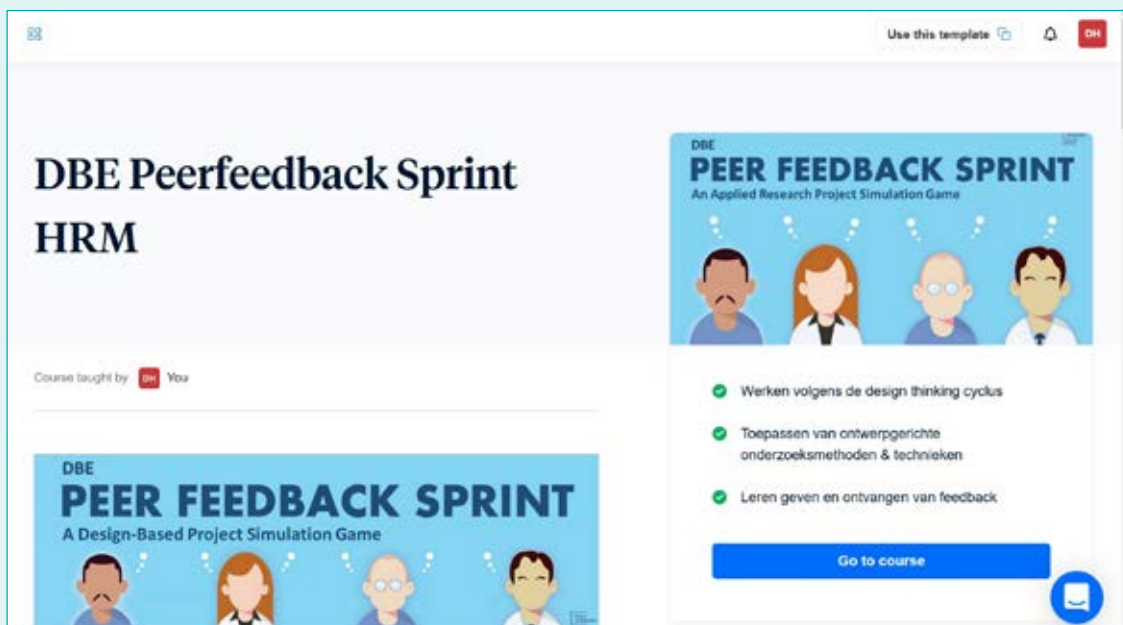
De game-content klaarzetten in EduFlow doe je als volgt:

- › Ga naar www.eduflow.com. Maak hier een gratis EduFlow account voor docenten aan: klik op 'get started' en daarna op 'sign up as an instructor' (zie afbeelding 1).



Afbeelding 1

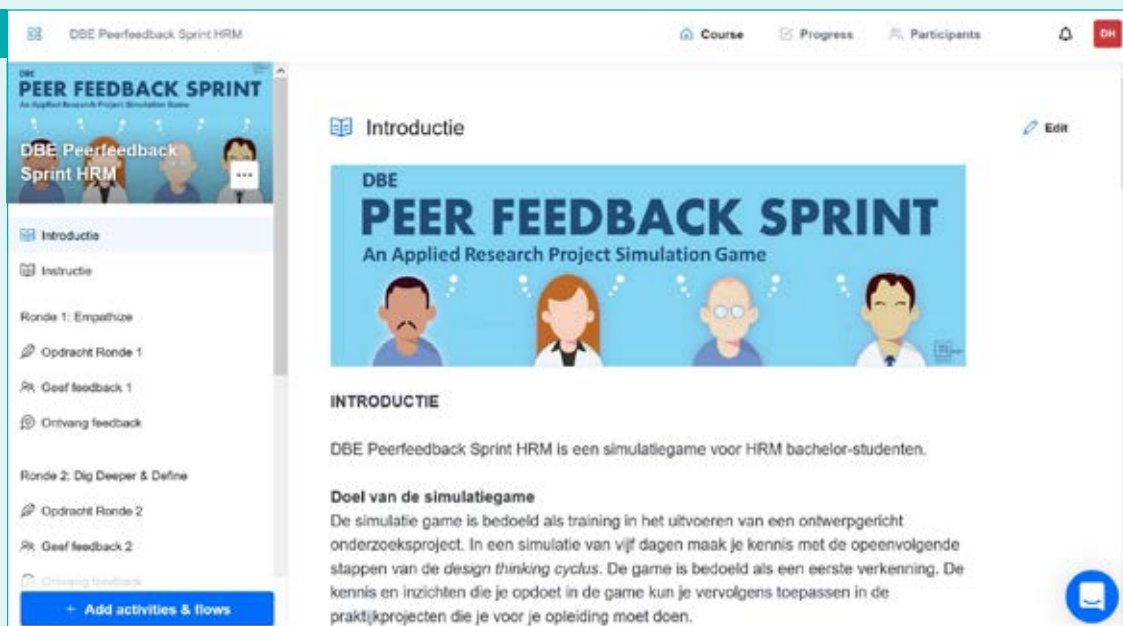
- › Ga vervolgens naar app.eduflow.com/course/dbe-peerfeedback-sprint-hrm. Je komt dan op de public course pagina van DBE Peerfeedback Sprint (zie afbeelding 2).



Afbeelding 2

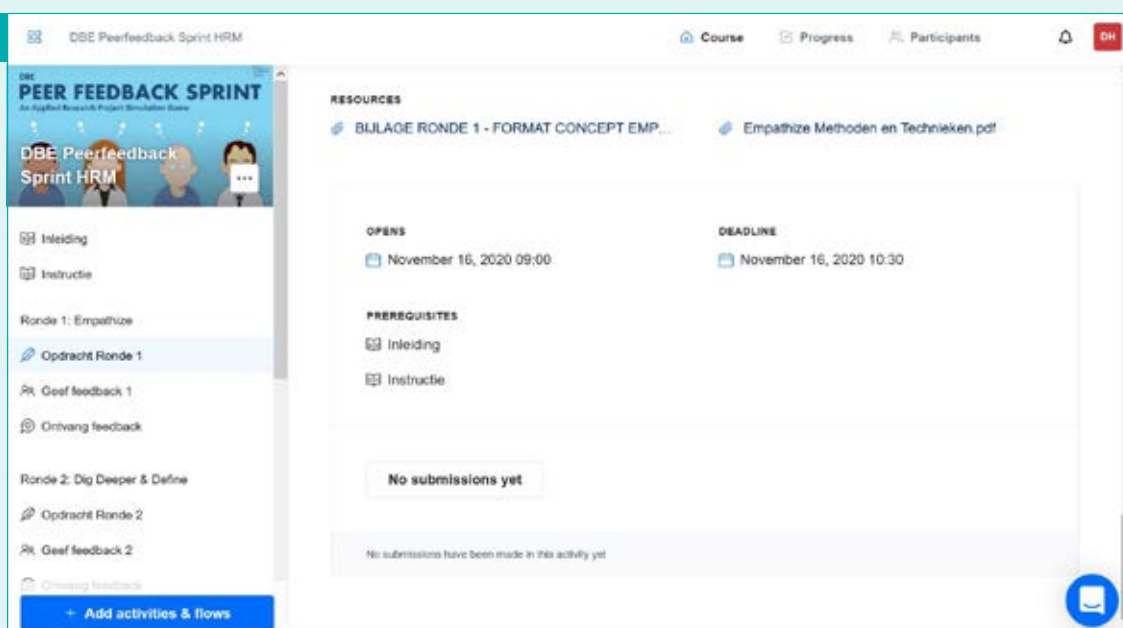
- › Klik rechtsboven op deze pagina op 'use this template' (zie afbeelding 2, pagina 13). EduFlow kopieert dan de volledige content van de game naar jouw account. Je komt meteen op de bewerkingspagina van de kopie terecht (zie afbeelding 3). De kopie is nu van jou, je kunt er mee doen wat je wilt.

Afbeelding 3

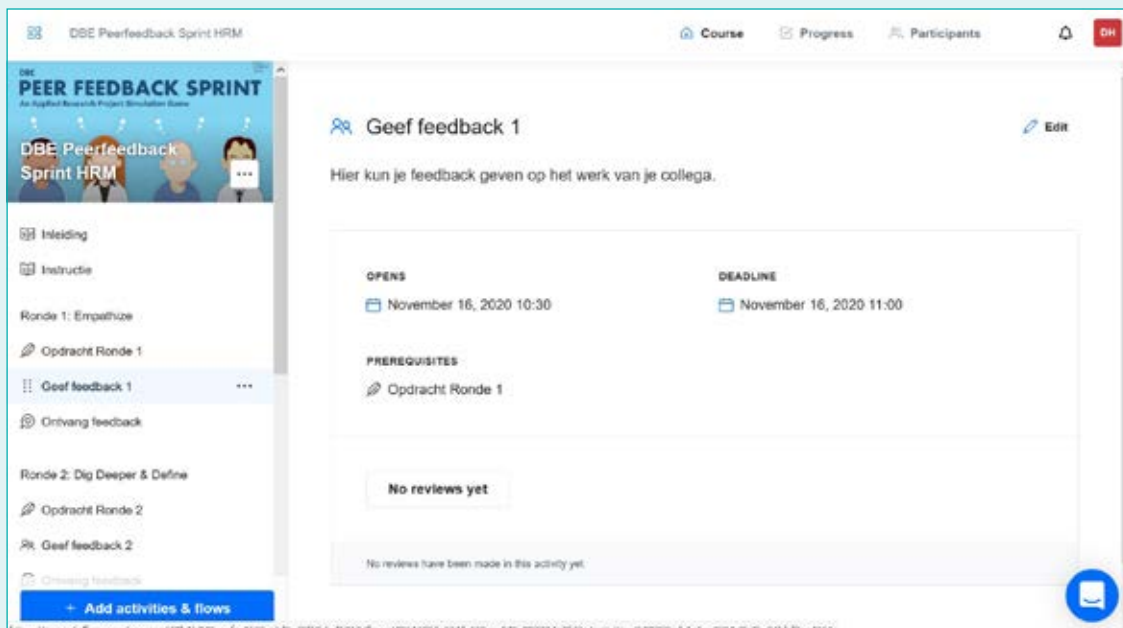


- › Op de bewerkingspagina zie je aan de linkerkant 'introductie' en 'instructie' staan. Daaronder staan de vijf rondes van de game: (1) Empathize, (2) Dig Deeper & Define, (3) Ideate, (4) Prototype en (5) Pitch (zie afbeelding 3).
- › Onder elke ronde zie je de drie stappen die in elke ronde worden doorlopen: (a) opdracht, (b) geef feedback, (c) ontvang feedback (zie afbeelding 3).
- › Onder 'opdracht' vind je voor iedere ronde (a) de instructie voor de opdracht in de vorm van een mail van het afdelingshoofd of de sprint master, (b) de theoretische achtergrondinformatie en het response format in de vorm van een bijlage, (c) de tijdsinstellingen: wanneer de opdracht wordt opengesteld en wanneer de deadline is, en (d) de voorwaarden waaraan de speler moet hebben voldaan om de opdracht te kunnen doen, bijvoorbeeld de instructie gelezen hebben (zie afbeelding 4).

Afbeelding 4

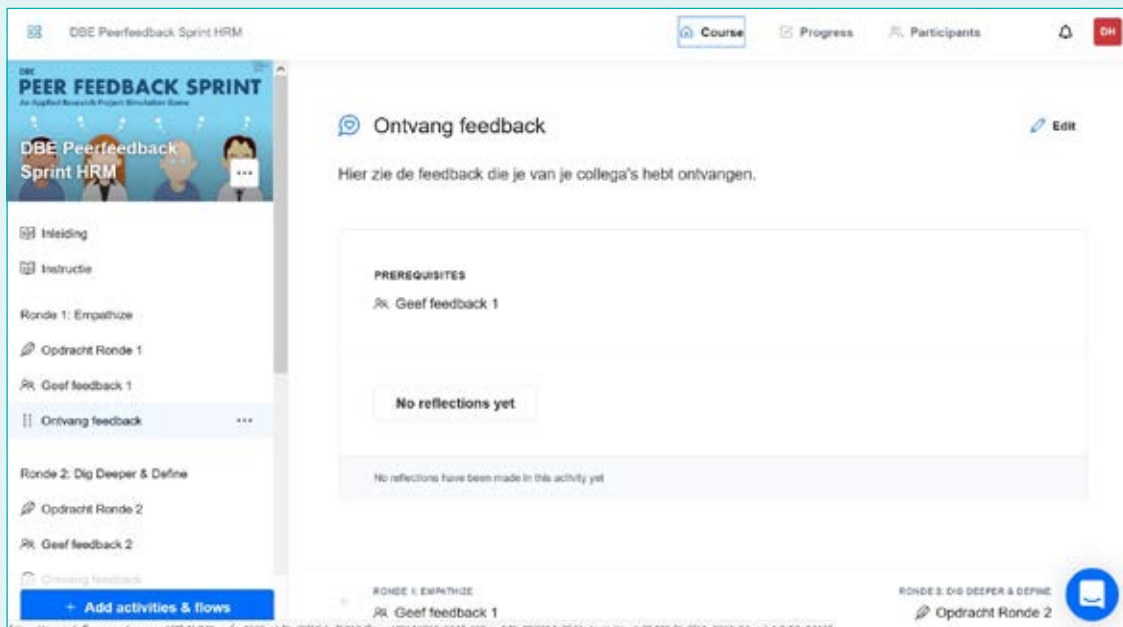


- › Onder 'geef feedback' vind je voor iedere ronde de feedbackinstellingen, waaronder (a) het feedbackformulier, (b) de tijdsinstellingen voor het geven van feedback, en (c) het aantal medespelers aan wie een speler feedback moet geven, etc. Klik op 'edit' om alle instellingen te bekijken. In *Tabel 1* (zie pagina 16) hebben we huidige instellingen weergegeven, van de game zoals die door ons wordt gespeeld. Je kunt deze instellingen desgewenst aanpassen (zie afbeelding 5).



Afbeelding 5

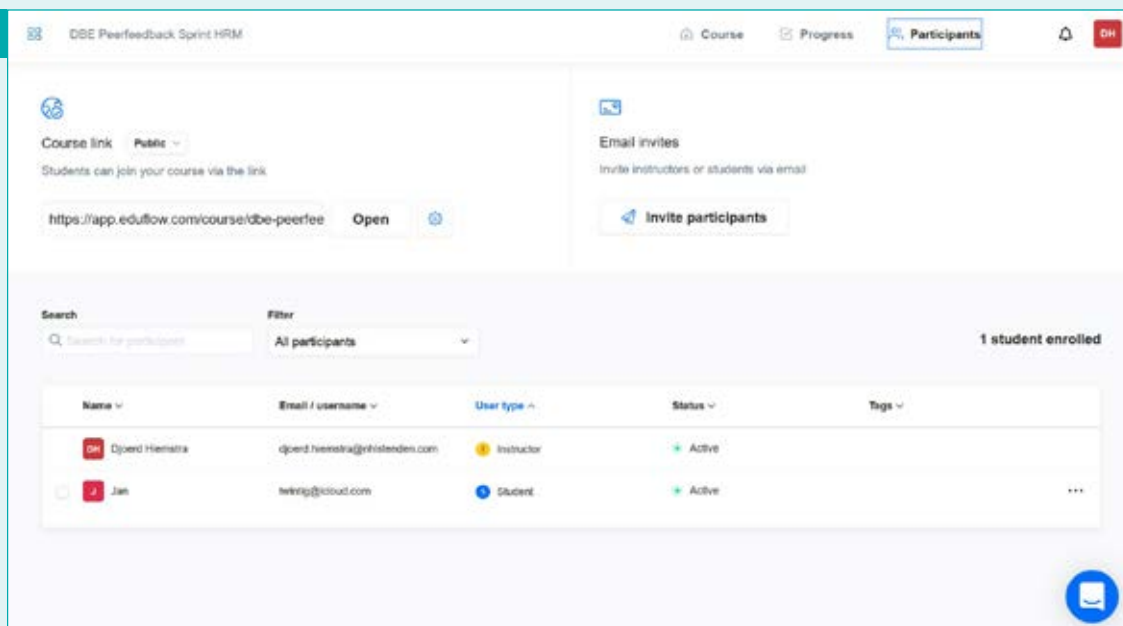
- › Onder 'ontvang feedback' vind je voor iedere ronde de instellingen voor het ontvangen van feedback, bijvoorbeeld of de speler kan zien wie de feedback heeft gegeven. Klik op 'edit' om alle instellingen te bekijken (zie afbeelding 6).



Afbeelding 6

- › Bovenaan de pagina zie je de tabbladen 'participants' en 'progress'. Onder 'participants' kun je de deelnemers invoeren en uitnodigen (zie afbeelding 7). Onder 'progress' kun je de voortgang van de deelnemers bekijken.

Afbeelding 7



Zorg dat je goed bekend bent met EduFlow voordat je de game gaat spelen. Dit kun je doen in de testronde, waarin je de game uitprobeert met twee collega's of studenten. Het programma is zeer gebruikersvriendelijk en heeft een goede help-functie. Onze ervaring is dat de techniek (met uitzondering van slechte wifi op locatie) vrijwel nooit een probleem oplevert bij het voorbereiden en spelen van de game.

Ronde	Open	Deadline	Voorwaarden
Introductie	Altijd	N.v.t.	N.v.t.
Instructie	Altijd	N.v.t.	N.v.t.
Ronde 1: Empathize			
Opdracht ronde 1	Ma. 9.00 uur	Ma. 10.30 uur	Introductie gelezen. Instructie gelezen.
Geef feedback 1	Ma. 10.30 uur	Ma. 11.00 uur	Opdracht ronde 1 ingediend
Ronde 2: Define			
Opdracht ronde 2	Di. 8.00 uur	Di. 15.00 uur	Peerfeedback Ronde 1 gegeven
Geef feedback 2	Di. 15.00 uur	Di. 17.00 uur	Opdracht ronde 2 ingediend
Ronde 3: Ideate			
Opdracht ronde 3	Wo. 8.00 uur	Wo. 15.00 uur	Peerfeedback Ronde 2 gegeven
Geef feedback 3	Wo. 15.00 uur	Wo. 17.00 uur	Opdracht ronde 3 ingediend
Ronde 4: Prototype			
Opdracht ronde 4	Do. 8.00 uur	Do. 15.00 uur	Peerfeedback Ronde 3 gegeven
Geef feedback 4	Do. 15.00 uur	Do. 17.00 uur	Opdracht ronde 4 ingediend
Ronde 5: Pitch			
Opdracht ronde 5	Vr. 8.00 uur	n.v.t.	Peerfeedback Ronde 4 gegeven
Geef feedback 5	n.v.t.	n.v.t.	Feedback vindt plaats in de workshop

Tabel 1: Standaardinstellingen van het peerfeedbackprogramma

2.2.2 Test de game (ca. 3 x 5 x 15 minuten)

Het is essentieel om de game te testen voordat je gaat spelen. Dit helpt jou en eventuele collega's die meespelen om de game goed te leren kennen en eventuele complicaties op te lossen.

Het testen van de game kun je eenvoudig doen door de game gedurende een week met twee collega's of studenten 'voor spek en bonen' te spelen. Dit kost hooguit 15 minuten per dag:

- › Stel de dagen en tijden in voor (a) het openstellen van de opdrachten, (b) de deadlines voor de opdrachten, (c) het openstellen van de feedback en (d) de deadlines voor de feedback (zie *Tabel 1*, pagina 16). Ook bij het testen speel je één ronde per dag.
- › Nodig je spelers uit via het 'participants-scherm' in EduFlow. Nodig jezelf ook uit als speler, zodat je zelf ook mee kunt spelen. Gebruik hiervoor een ander emailadres en een andere computer (bijvoorbeeld je tablet) dan je als docent voor EduFlow gebruikt.
- › Vraag de spelers om vooraf de instructie en de introductie te lezen en vraag ze om iedere dag de opdracht van die dag te doen en iedere dag peerfeedback te geven. Ze kunnen dit gewoon kort, voor de vorm invullen. Dit kost ze hooguit 15 minuten per dag. Het doel is alleen om te kijken of alles goed werkt. Stuur ze ook het schema met de deadlines. Vraag de deelnemers om je meteen te mailen als er iets niet goed werkt of onduidelijk is.
- › Speel iedere dag een ronde: lees de opdracht in EduFlow, maak de opdracht in het format, upload de opdracht in EduFlow, geef feedback op het werk van je medespeler en lees de feedback die je van je medespeler hebt ontvangen. Dag één en dag vijf worden uiteindelijk in workshopvorm gespeeld, maar bij het testen kun je ronde één en vijf ook gewoon online doen. De presentaties sla je dan over.
- › Spreek aan het eind van de week af om de test te evalueren.

2.2.3 Reserveer de workshopruimte (ca. 15 minuten)

De eerste ronde en de laatste ronde van de game (dag 1 en dag 5) worden in de vorm van een workshop gespeeld. Beide workshops duren één dagdeel (4 uur). Reserveer een ruimte die mogelijkheid biedt om plenaire presentaties te geven en in groepjes van 3 tot 5 personen uiteen te gaan.

Zorg dat de volgende materialen en voorzieningen aanwezig zijn:

- › Tafels en stoelen voor alle deelnemers
- › Whiteboards of flip-overs (één per groepje van 3-5 deelnemers)
- › Stiften, post-its (drie per groepje van 3-5 deelnemers)
- › Presentatiefaciliteiten: beamer, scherm, computer met internet en geluid
- › Een laptop per deelnemer
- › Voldoende stopcontacten en verlengsnoeren
- › Wifi
- › Een (online) timer om de beschikbare tijd voor de opdrachten af te tellen, bijv. www.youtube.com/watch?v=UiS9LMziSt8

2.2.4 Informeer de studenten over de game

Ca. 6 weken van tevoren:

- › Informeer de studenten wanneer de game zal worden gespeeld.
- › Informeer de studenten dat de game 5 dagen zal duren en dat ze gedurende deze dagen 8 uur per dag, van 9 tot 5 met de game bezig zullen zijn. In deze week is er overdag dus geen tijd voor andere activiteiten.
- › Informeer de studenten dat deelname aan de game verplicht is: om aan deze verplichting te voldoen moeten de studenten:
 - › Aanwezig zijn bij workshops op dag 1 en dag 5.
 - › Iedere dag voor de deadline hun deelopdracht uploaden in het online peerfeedbacksysteem.
 - › Iedere dag voor de deadline peerfeedback geven in het online peerfeedbacksysteem.

Ca. 2 weken van tevoren:

- › Nodig de deelnemers uit voor de game:
 - › Informeer ze over de plaats en tijd van de workshop.
 - › Instrueer ze wat ze moeten doen ter voorbereiding: zich aanmelden bij EduFlow en de inleiding en instructie lezen.
 - › Vertel ze dat ze hun laptop mee moeten nemen naar de workshop.
- › Stuur de studenten via EduFlow een uitnodiging om zich aan te melden.

2.3 Het spelen van de game

De game duurt vijf dagen, van maandag tot en met vrijdag. De game bestaat uit vijf rondes. Iedere dag wordt één ronde gespeeld. De eerste ronde wordt gespeeld in de vorm van een klassikale workshop, dag twee, drie en vier worden online gespeeld en dag vijf weer in de vorm van een klassikale workshop. In paragrafen hieronder is het tijdschema van elke speeldag weergegeven.

Iedere dag voeren de spelers een opdracht uit, die leidt tot een deelproduct. Daarna geven de spelers elkaar peerfeedback op hun product. Alle opdrachten worden door de spelers individueel uitgevoerd; iedere speler levert dus elke ronde zijn/haar eigen deelproduct op. De spelers mogen bij het uitvoeren van de opdrachten met elkaar overleggen en samenwerken.

De presentaties op dag één en vijf worden om praktische redenen in teams gedaan; anders zouden er te veel presentaties zijn. Voorafgaand aan de presentaties is er daarom een stap opgenomen waarin de spelers hun individuele bijdragen samenvoegen.

Hieronder lichten we het verloop van de opeenvolgende rondes toe en geven we aanwijzingen voor de instructie en begeleiding door de docent.

2.3.1 Maandag: Ronde 1 – Empathize

15 min	Start: Klassikale start van de game
60 min	Uitvoering stap 1: Empathize
30 min	Geven en ontvangen peerfeedback
15 min	Vorbereiden presentaties
15 min	Klassikale presentaties producten stap 1
15 min	Klassikale debriefing ronde 1

De workshop op dag één begint met een korte introductie. Daarna gaan de spelers meteen aan de slag met stap 1: Empathize. In deze opdracht maken ze binnen 60 minuten een empathy map van de gebruiker van het te ontwerpen product. De opdracht lezen ze in EduFlow, het resultaat dienen ze ook weer in via EduFlow. Na de deadline geven de spelers elkaar binnen 30 minuten feedback via EduFlow. Ieder speler geeft feedback op het werk van twee medespelers. Na het geven en ontvangen van feedback worden de spelers in groepjes van vier of vijf personen ingedeeld. De groepjes krijgen vervolgens 15 minuten om hun empathy map samen te voegen en een presentatie voor te bereiden (N.B.: het samenvoegen is alleen nodig bij grote groepen, om het aantal presentaties te beperken).

Tot slot presenteren alle groepjes kort hun empathy map. Daarna volgt een korte nabespreking (klassikale debriefing).

Hieronder geven we een aantal aanwijzingen en suggesties met betrekking tot de aanpak van de workshop:

- › Controleer vooraf de wifi, je computer en je projectiescherm.
- › Verdeel de ruimte bij voorkeur in twee delen. In het eerste deel maak je een theateropstelling (stoelen, zonder tafels, richting het projectiescherm). Hier doe je de klassikale start in het begin, en de klassikale presentaties aan het eind. In het tweede deel maak je de werkplekken waar de studenten in groepjes van drie tot vijf personen aan een ruime tafel kunnen werken aan het uitvoeren van de opdracht, het geven van peerfeedback en het voorbereiden van de presentaties.
- › Hou de aftrap kort en bondig en start daarna meteen met de game. Ga dus niet vooraf vragen beantwoorden en helpen met technische problemen, dat mag tijdens de game, terwijl de klok doorloopt.
- › In bijlage 3 zijn de sheets opgenomen die je kunt gebruiken bij de start van de game. Een aantal punten zijn belangrijk om te benadrukken bij de introductie:
 - › Vanaf de start van de game blijft iedereen in zijn/haar rol. De studenten zijn jonge professionals en jij bent hun senior collega. Tijdens de game geef je als speler geen commentaar op de game. Na afloop is uitgebreid gelegenheid om de game te evalueren, maar tijdens de game blijf je in het spel.
 - › Deadlines zijn heilig. Alle deadlines staan in het overzicht op de introductiepagina (zie Bijlage 1.0) en moeten koste wat kost gehaald worden.
 - › Onduidelijkheid en onzekerheid horen bij de game. Je wordt in het diepe gegooid en moet iets doen wat je nog nooit eerder hebt gedaan. De uitdaging is juist om hier 'mee te dealen'.
 - › Van de spelers wordt verwacht dat ze zich gedragen als professional. Ze moeten in de game een aantal professionele competenties laten zien:
 - Zelfsturing: proactief handelen, omgaan met onduidelijkheid en onzekerheid, nieuwe uitdagingen aangaan.
 - Werken onder hoge druk: deadlines halen, snel kunnen werken.
 - Informatie zoeken en toepassen: in de game, op internet, in de literatuur, bij gebruikers.
 - Professionele consultatie: hulp vragen en hulp geven aan collega's, geven van peerfeedback.
 - › Gebruik een (online)timer die tijdens iedere stap, als de studenten aan het werk zijn, de beschikbare tijd aftelt. Projecteer de timer voor alle spelers zichtbaar op het projectiescherm. Roep regel-

matig de nog beschikbare tijd om en tel de laatste 10 seconden af. Stop daarna meteen en ga door de volgende stap.

- › Bij elke stap kun je volstaan met het aankondigen en benoemen van de volgende stap. Laat het initiatief aan de spelers. Zij moeten zich gedragen als professional. Als er iets niet duidelijk is kunnen ze jou als senior collega altijd om hulp of advies vragen.
- › Werk ook bij de presentaties met een timer. Drie minuten per presentatie is voldoende.
- › Evalueer bij de debriefing op dag 1 niet de game, maar de manier waarop er gewerkt is en de kwaliteit van het werk. De evaluatie van de game vindt plaats op dag 5.
- › Herhaal voor het afsluiten van de workshop de planning voor de komende dagen, de deadlines op dag 2, 3 en 4 en het tijdstip waarop de workshop op dag 5 begint.

2.3.2 Dinsdag: Ronde 2 – Dig Deeper & Define

Dinsdag: Ronde 2 – Dig Deeper & Define	
5 uur	Uitvoeren stap 2: Dig Deeper & Define
2 uur	Geven en ontvangen peerfeedback stap 2

Dag 2 wordt online gespeeld. In deze ronde doen de spelers eerst aanvullend onderzoek om hun empathy map te vervolmaken. Vervolgens formuleren ze hun POV-statement: hun probleemstelling en invalshoek voor het ontwerp.

Het tijdstip waarop de opdracht wordt opengesteld, staat in de template standaard ingesteld op 8.00 uur 's ochtends. De opdracht wordt dan zichtbaar in EduFlow. De deadline voor het indienen staat standaard op 15.00 uur. De spelers dienen hun opdracht in via EduFlow. Daarna hebben de spelers twee uur tijd om peerfeedback te geven. De deadline voor het indienen van de peerfeedback staat standaard op 17.00 uur. Je kunt de deadlines desgewenst aanpassen (zie *Tabel 1*, pagina 16).

Als docent hoef je in deze ronde in principe niets te doen, behalve bereikbaar zijn voor calamiteiten. Desgewenst kun je met de spelers afspreken dat jij of een andere docent, in de rol van senior collega van de spelers, telefonisch, via email, of via een chatkanaal in Teams of Slack beschikbaar is voor advies.

2.3.3 Woensdag: Ronde 3 – Ideate

Woensdag: Ronde 3 – Ideate	
5 uur	Uitvoeren opdracht 3: Ideate
2 uur	Geven en ontvangen peerfeedback opdracht 3

Dag 3 wordt ook online gespeeld. In deze ronde brainstormen de spelers over mogelijke oplossingen en selecteren ze één of twee ideeën die ze in de volgende ronde willen gaan uitwerken. Ook hierbij mogen de spelers (online) samenwerken, mits iedere speler zijn/haar eigen originele product oplevert. De procedure en deadlines zijn in deze ronde verder hetzelfde als in de vorige ronde.

2.3.4 Donderdag: Ronde 4 – Prototype

Donderdag: Ronde 4 – Prototype	
5 uur	Uitvoeren opdracht 4: Prototype
2 uur	Geven en ontvangen peerfeedback opdracht 4

Ook dag 4 wordt online gespeeld. In deze ronde maken de spelers een prototype: een zichtbare of tastbare voorstelling van het product dat ze willen gaan maken: een tekening, een schets, een illustratie, een schema, een handleiding, een brochure, een instructie, een procedure, een reglement, een website, een foto, een video, een rollenspel, een apparaat, een bouwwerk, een stuk gereedschap, een instrument, een storyboard, etc. De procedure en deadlines zijn weer hetzelfde als in de vorige ronde.

2.3.5 Vrijdag: Ronde 5 – Pitch

Vrijdag: Ronde 5 – Pitch	
90 min	Voorbereiden pitch
1 uur	Klassikale pitches en prijsuitreiking
30 min	Klassikale debriefing game

De vijfde dag wordt weer in de vorm van een workshop gespeeld. Net als op de eerste dag worden de presentaties (bij grote groepen) per team gedaan, anders zouden er te veel presentaties zijn. In stap 1 van ronde 5 (voorbereiden pitch) leggen de spelers daarom per team hun prototypes bij elkaar en bereiden ze samen één presentatie voor. Ze kunnen ervoor kiezen om alleen het beste concept te presenteren, maar ook om meerdere concepten per team te pitchen.

Daarna volgen de klassikale pitches. Als docent/facilitator kondig je de pitches aan en bewaak je de tijd. Hou de pitches kort: maximaal 5 minuten per team en daarna nog maximaal drie minuten voor vragen. Vraag twee collega's, of professionals uit de praktijk, om de rol van opdrachtgever/jury op zich te nemen. In bijlage 4 is een beoordelingsformulier opgenomen dat de juryleden kunnen gebruiken. Laat de jury na elke pitch een paar korte vragen stellen. Na afloop van de pitches trekt de jury zich kort terug voor beraad. Daarna wordt de uitslag bekendgemaakt. Instrueer de jury om overwegend positieve en formatieve feedback te geven: er mag een winnaar zijn, maar er mogen geen verliezers zijn. Regel een mooie prijs voor de winnaar.

2.4 Het evalueren van de game

Na de pitches en de prijsuitreiking hebben de spelers meestal nog maar weinig animo voor een uitgebreide nabespreking. We adviseren daarom de nabespreking aan het eind van de workshop kort te houden en een uitgebreidere nabespreking in de daaropvolgende week in de les te doen.

In bijlage 5 is een kort evaluatieformulier opgenomen. Je kunt de deelnemers vragen om dit formulier tijdens het juryberaad in te vullen, dus voordat de uitkomst bekend wordt gemaakt, en dit mee te nemen naar de eerstvolgende les. Nadat de jury de uitkomst bekend heeft gemaakt, kun je dan volstaan met een kort rondje waarin de deelnemers aangeven hoe ze de game hebben ervaren. Eventueel kun je studenten ook alvast de reflectievragen in bijlage 5 meegeven ter voorbereiding op de nabespreking in de les.

Neem in de week daarna in de les uitgebreid de tijd om de game na te bespreken. Dit is belangrijk voor het leereffect en de 'transfer'. Het is de bedoeling dat de studenten lessen halen uit de game die ze vervolgens in hun praktijkprojecten gaan toepassen. Hiervoor is het belangrijk om te reflecteren en voornemens te formuleren. Wat werkte goed bij het toepassen van de methoden en technieken, wat werkte minder goed, en waarom? Welke methoden en technieken heb je al onder de knie? In welke wil je je verder verdiepen? Wat was nuttige feedback, en wat niet? Wat zorgt ervoor dat feedback effectief is? Wat zijn belangrijke dingen om op te letten als je straks een praktijkproject voor een externe opdrachtgever gaat doen? Bij de nabespreking kun je de reflectievragen in bijlage 5 desgewenst als leidraad gebruiken.

Bijlagen



Bijlage 1

Volledige content van de game

0 Voorbereiding	24
0.1 Inleiding	24
0.2 Instructie	26
1 Ronde 1 (maandag): Empathize	27
1.1 Opdracht ronde 1	27
1.2 Theoretische achtergrondinformatie ronde 1	28
1.3 Response format ronde 1	29
1.4 Feedbackformulier ronde 1	31
2 Ronde 2 (dinsdag): Dig Deeper & Define	32
2.1 Opdracht ronde 2	32
2.2 Theoretische achtergrondinformatie ronde 2	32
2.3 Response format ronde 2	33
2.4 Feedbackformulier ronde 2	36
3 Ronde 3 (woensdag): Ideate	37
3.1 Opdracht ronde 3	37
3.2 Theoretische achtergrondinformatie ronde 3	37
3.3 Response format ronde 3	38
3.4 Feedbackformulier ronde 3	41
4 Ronde 4 (donderdag): Prototype	42
4.1 Opdracht ronde 4	42
4.2 Theoretische achtergrondinformatie ronde 4	42
4.3 Response format ronde 4	43
4.4 Feedbackformulier ronde 4	44
5 Ronde 5 (vrijdag): Pitch	47
5.1 Opdracht ronde 5	47

PEER FEEDBACK SPRINT

A Design-Based Project Simulation Game



0.1 Voorbereiding: inleiding

DBE Peerfeedback Sprint HRM is een simulatiegame voor HRM bachelor-studenten.

Doel van de simulatiegame

DBE Peerfeedback Sprint is bedoeld als training ter voorbereiding op een ontwerpgericht onderzoeksproject. In een simulatiegame van vijf dagen maak je kennis met de opeenvolgende stappen van de *design thinking-cyclus*. De kennis, inzichten en vaardigheden die je opdoet in de game kun je vervolgens toepassen in de praktijkprojecten die je voor je opleiding moet doen.

Storyline

In de game speel jij de rol van ontwerper bij T&O HR Services, een groot en gerenommeerd onderzoeks- en consultancybureau dat HR-oplossingen op maat voor klanten ontwikkelt. Het hoofd van jouw afdeling heeft jou en je collega's de komende vijf dagen vrij geroosterd om een 'design sprint' uit te voeren, met als doel een concept voor een innovatieve HR-oplossing voor een bedrijf te ontwikkelen.

Opdrachten

De simulatiegame bestaat uit vijf ronden, iedere dag speel je één ronde. In iedere ronde doorloop je één stap van het ontwerpproces. De instructies voor iedere stap ontvang je aan het begin van iedere dag van de 'sprint master'. Ronde 1 en 5 worden klassikaal gespeeld; ronde 2, 3 en 4 speel je online:

- › Ronde 1 – Empathize: leef je in in de gebruiker van je product.
- › Ronde 2 – Define: formuleer je probleemstelling.
- › Ronde 3 – Ideate: bedenk mogelijke oplossingen.
- › Ronde 4 – Prototype: maak een concept van je ontwerp.
- › Ronde 5 – Pitch: presenteer je concept.

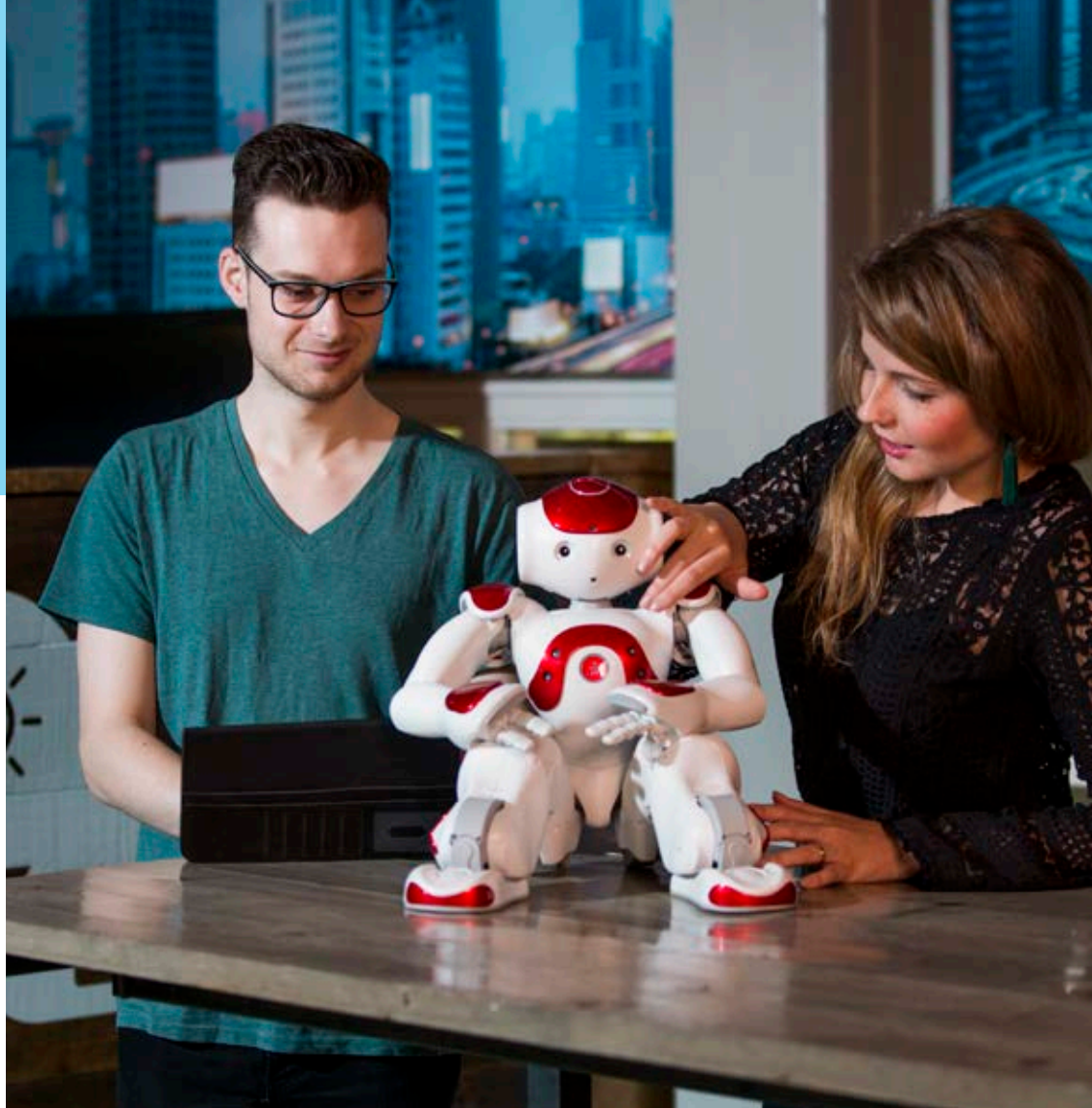
Online Professionele Consultatie: Peerfeedback

In de simulatiegame voer je de vijf ontwerpstappen individueel uit. Maar je werkt samen met collega's om door middel van professionele consultatie elkaars werk steeds te verbeteren. Hierbij maak je gebruik van het online reviewsysteem EduFlow, waarin je elkaar peerfeedback geeft. Dit werkt als volgt:

- › Iedere ronde ontvang je van de 'sprint master', via EduFlow, de instructies voor de ontwerpstep die je in die ronde gaat uitvoeren.
- › Iedere speler ontvangt dezelfde instructies en doorloopt tegelijkertijd dezelfde ontwerpstappen, maar iedereen werkt individueel aan zijn/haar eigen ontwerp.
- › Voor iedere ontwerpstep heb je (m.u.v. ronde 1 en 5) ongeveer 5 uur de tijd. Je maakt steeds een conceptversie van het product van iedere ontwerpstep. Dit kan een tekst, tekening, foto of video zijn. Als je je conceptversie klaar hebt dan dien je dit in via EduFlow.
- › EduFlow stuurt jouw conceptversie vervolgens automatisch door naar twee van je medespelers en stuurt de conceptversies van twee van jouw medespelers door naar jou.
- › Jouw medespelers geven vervolgens online feedback op jouw conceptversie, aan de hand van een bijgeleverd feedbackformulier. Jij geeft op jouw beurt peerfeedback op de conceptversie van jouw medespelers. Voor het geven en ontvangen van de feedback heb je iedere ronde ongeveer 2 uur de tijd (m.u.v. ronde 1 en 5).
- › De feedback die je hebt ontvangen verwerk je vervolgens in de daaropvolgende ontwerpstep.

Overzicht

Hieronder is het tijdsverloop van de simulatiegame weergegeven. Houd er rekening mee dat je de hele week voltijsd bezig zult zijn met de game. Je hebt dus in deze week geen ruimte om overdag andere activiteiten plannen.



Maandag: Ronde 1 – Empathize	
15 min	Start: Klassikale start van de game
60 min	Uitvoering stap 1: Empathize
30 min	Geven en ontvangen peerfeedback
15 min	Voorbereiden presentaties
15 min	Klassikale presentaties producten stap 1
15 min	Klassikale debriefing ronde 1

Dinsdag: Ronde 2 – Dig Deeper & Define	
5 uur	Uitvoeren stap 2: Dig Deeper & Define
2 uur	Geven en ontvangen peerfeedback stap 2

Woensdag: Ronde 3 – Ideate	
5 uur	Uitvoeren opdracht 3: Ideate
2 uur	Geven en ontvangen peerfeedback opdracht 3

Donderdag: Ronde 4 – Prototype	
5 uur	Uitvoeren opdracht 4: Prototype
2 uur	Geven en ontvangen peerfeedback opdracht 4

Vrijdag: Ronde 5 – Pitch	
90 min	Voorbereiden pitch
1 uur	Klassikale pitches en prijsuitreiking
30 min	Klassikale debriefing game

Instructie

Hieronder vind je de instructie voor jouw rol in de game. Als je deze instructie hebt gelezen ben je klaar voor de eerste speeldag.

PEER FEEDBACK SPRINT

A Design-Based Project Simulation Game



0.2 Voorbereiding: instructie

Instructie

Lees onderstaande instructie alvast, ter voorbereiding op de eerste speeldag.

Jouw rol

Het is oktober 2025. Je bent inmiddels afgestudeerd als bachelor HRM aan NHL Stenden Hogeschool. Momenteel werk je als ontwerper/consultant bij T&O HR-services, een groot en gerenommeerd onderzoeks- en consultancybureau dat HR-oplossingen op maat voor klanten ontwikkelt. In deze functie werk je aan praktijkgerichte ontwerp- en adviesprojecten voor opdrachtgevers uit het bedrijfsleven.

Jouw klant

Eén van jullie vaste klanten is de supermarktketen Alfred Kleijn. In deze game ga je een nieuw concept voor een werving- & selectieprocedure voor deze klant ontwikkelen.

Jouw afdelingshoofd

Het hoofd van jouw afdeling is Mevr. Sandra Gerentz. Opdrachten voor de afdeling komen normaal gesproken bij Sandra binnen. Sandra verdeelt de opdrachten vervolgens onder de medewerkers. Het definitieve resultaat van het werk dien je ook weer bij Sandra in.

Jouw afdeling

Jouw afdeling bestaat uit een groep ervaren en hoogopgeleide medewerkers die veelal in teams van wisselende samenstelling aan onderzoeks- en adviesprojecten werken.

Telewerken

Telewerken is de norm bij T&O HR-services. De medewerkers van het team werken op verschillende locaties. Samenwerking vindt voor een belangrijk deel online plaats via het onlinesysteem EduFlow.

De Peerfeedback Sprint Methode

Sinds een half jaar werkt de afdeling T&O HR-services bij uitdagende opdrachten met de zogenaamde Peerfeedback Sprint Methode. Dit is een 'rapid concepting methode', waarbij medewerkers binnen één week een snelle

verkenning van een vraagstuk uitvoeren en een eerste conceptversie van een ontwerp maken. De methode wordt gebruikt om ontwerp- en adviesprojecten voor te bereiden.

De methode houdt in dat verschillende medewerkers, onder aansturing van een 'sprint master',

1. onafhankelijk van elkaar dezelfde reeks ontwerpstappen uitvoeren,
2. elkaar na afronding van elke stap peerfeedback op de conceptversie van het product van die stap geven en
3. deze feedback vervolgens verwerken in de volgende stap van het ontwerpproces.

Bij de Peerfeedback Sprint Methode zijn er drie verschillende rollen:

- › **Het Afdelingshoofd:** Het afdelingshoofd geeft de opdracht tot het uitvoeren van een Peerfeedback Sprint. De resultaten van de sprint worden ook weer bij het afdelingshoofd ingediend. Deze rol wordt in deze game gespeeld door Sandra Gerentz.
- › **De sprint master:** De sprint master organiseert het sprintproces, geeft de instructies voor de opeenvolgende stappen en stelt de deadlines. Deze rol wordt in deze game gespeeld door Ruben Busker.
- › **De Medewerkers:** De medewerkers werken aan het uitvoeren van de ontwerpstappen en geven elkaar feedback op conceptversies van hun producten. Deze rol wordt gespeeld door jou en je medestudenten.


Iedereen werkt individueel aan de uitvoering van de ontwerpstappen en levert na elke stap een eigen product in. Je mag bij het uitvoeren van de stappen zo veel overleggen, sparren en samenwerken met anderen als je wilt. Je mag ook alles opzoeken, advies inwinnen van experts en senior collega's om hulp vragen. Als je maar aan het eind van iedere stap je eigen concept product inlevert en geen werk van andere medewerkers plagiëert.

Let's Play!

Nu je deze instructie hebt gelezen ben je klaar voor de eerste speeldag. Vergeet niet je laptop mee te nemen. Alvast heel veel plezier gewenst!

1.1 Opdracht ronde 1 (maandag): Empathize

Nieuw bericht

Van: Sandra Gerentz 

Onderwerp: Nieuwe werving- & selectieprocedure






Ik heb afgelopen vrijdag een gesprek gevoerd met de directeur HRM van Alfred Kleijn, de supermarktketen. Ze willen een nieuwe werving- & selectieprocedure ontwikkelen voor de toekomstige generatie bedrijfsleiders. De huidige procedure levert te weinig respons op en wordt door veel kandidaten als onprettig, intimiderend en bureaucratisch ervaren. Dit is schadelijk is voor hun reputatie als topwerkgever en kan hun certificering als 'great place to work' in gevaar brengen. Een belangrijk doel van het herontwerp is dat ze hun kandidaten een optimale 'applicant experience' willen bieden, zowel degenen die uiteindelijk wel, als degenen die uiteindelijk niet worden geselecteerd. Ze hebben ons gevraagd om een aantal ideeën te pitchen. Naast ons zijn nog twee andere bureaus in de race voor deze opdracht. De pitches vinden aanstaande vrijdag plaats.

De doelgroep is pas afgestudeerde hbo'ers met een bedrijfskundige, economische of commerciële opleiding. Hoe kunnen ze deze doelgroep het beste bereiken, interesseren voor een functie als bedrijfsleider, overhalen te solliciteren, selecteren en introduceren binnen de organisatie? Hoe zorg je ervoor dat je de juiste mensen selecteert en tegelijkertijd voor iedereen een positieve ervaring creëert? Dat is alles wat er tot nu toe over de opdracht bekend is. Ze zijn op zoek naar nieuwe, creatieve en innovatieve ideeën.

Volgens mij leent het voorbereiden van deze pitches zich uitstekend voor een Peerfeedback Sprint-sessie, waar we laatst een training in hebben gevolgd. Ik heb jullie voor deze week vrij geroosterd om allemaal een concept te ontwikkelen dat je vrijdag kunt pitchen. Ik heb Ruben Busker gevraagd de rol van sprint master op zich te nemen. Graag ontvang ik donderdagmiddag a.s. om uiterlijk 18.00 uur ieders concept-ontwerp.

Groet, Sandra

Sandra Gerentz
Hoofd Afdeling Retail
T&O HR-Services
Rengerslaan 10,
8900 AD Leeuwarden

Afbeelding 8

Nieuw bericht



Van: Ruben Busker



Onderwerp: Peerfeedback Design Sprint

Ok, dames en heren. We gaan binnen vijf dagen een peerfeedback design sprint uitvoeren.

Het te ontwikkelen 'product' is een nieuwe werving- & selectieprocedure voor toekomstige bedrijfsleiders van Alfred Kleijn. De beoogde 'users' zijn pas afgestudeerde Hbo'ers van de generatie geboren na 1997. Het doel is een hogere response en betere 'applicant experience'.

We beginnen met stap 1: Empathize. Probeer je tot in de haarvaten in te leven in de beoogde gebruikers van het product. Wie zijn ze en wat drijft hen?

Voor degenen voor wie de design thinking cursus alweer wat is weggezakt: een toelichting op de empathize-stap en een overzicht van de verschillende methoden die je in deze stap kunt toepassen vind je in de bijlage. Kies uit deze methoden één methode die je nu, snel, binnen het tijdsbestek van een uur kunt toepassen. Gebruik deze methode om een eerste conceptversie van je empathy map te maken. Het format voor de empathy map vind je in de bijlage.

Dien je empathy map uiterlijk over 60 minuten in voor online feedback via EduFlow. Daarna heb je nog 30 minuten om online peerfeedback aan je teamgenoten te geven en van je teamgenoten te ontvangen.

Over exact 90 minuten vanaf nu zien we elkaar dan weer in de boardroom voor de voorbereiding van presentaties.

Succes!

Groet,
Ruben

Ruben Busker
Senior Consultant
T&O HR-Services
Rengerslaan 10
8900 AD Leeuwarden



1.2 Theoretische achtergrondinformatie ronde 1: Empathize methoden & technieken

De theoretische achtergrondinformatie bij de opdrachten is gebundeld in bijlage 2.

Bij opdracht 1 (Empathize) wordt bijlage 2.1 (Empathize Methoden & Technieken) als bijlage toegevoegd.

1.3 Response format ronde 1: Format empathy map

Maak, op basis van de informatie die je al hebt en de informatie die je binnen een uur kunt verzamelen, een concept empathy map over de gebruiker van het product of het personeelsinstrument dat je wilt gaan ontwerpen: vul onderstaand format in.

1 Basisinformatie
Jouw naam:
Naam bedrijf, klant, opdrachtgever:
Globale omschrijving vraag, probleem of gewenste verbetering, zoals geformuleerd door de klant:
Soort product dat je gaat ontwerpen: Een methode, techniek, werkwijze, procedure, interventie, instrument, apparaat, toepassing, hulpmiddel, voorziening, etc.
Beoogde gebruiker, doelgroep van het ontwerp:
Naam van de empathize methode die je hebt gebruikt om onderstaande empathy map te maken:
Noem één andere empathize methode die je in aanvulling op deze korte, snelle verkenning, in een later stadium van het project wilt gaan toepassen om een meer diepgaand beeld te krijgen van de gebruiker.

2 Jouw concept empathy map

Vul steekwoorden in, plak post-its, maak illustraties of voeg afbeeldingen in op de negen vlakken.

1 Wie is de gebruiker? <ul style="list-style-type: none">› Waar woont hij› Waar werkt hij› Welke opleiding heeft hij› Etc.	2 Wat doet de gebruiker? <ul style="list-style-type: none">› Wat is zijn rol?› Wat is zijn belang, wat is zijn doel?› Welke activiteiten en werkzaamheden verricht hij?› Wanneer is hij succesvol?› Etc.	3 Wat ziet de gebruiker? <ul style="list-style-type: none">› Hoe ziet zijn directe omgeving eruit?› Wat voor meubels, objecten, materialen en apparaten bevinden zich daar?› Welke mensen bevinden zich in zijn omgeving?› Wat doen die mensen?› Etc.
4 Wat hoort de gebruiker? <ul style="list-style-type: none">› Wie zijn zijn collega's, klanten, relaties en vrienden?› Wat zeggen zij tegen hem?› Etc.	Voeg een foto van de beoogde gebruiker van het ontwerp in.	5 Wat zegt de gebruiker? <ul style="list-style-type: none">› Met welke mensen praat hij?› Wat zegt hij tegen die mensen?› Etc.
6 Wat denkt en voelt de gebruiker (pains)? <ul style="list-style-type: none">› Welke problemen ervaart de gebruiker?› Wat zijn zijn frustraties?› Wat zijn zijn angsten?› Waar baalt hij van?› Etc.	7 Wat denkt en voelt de gebruiker (gains)? <ul style="list-style-type: none">› Waar wordt hij blij van?› Wat motiveert hem?› Wat vindt hij belangrijk?› Etc.	8 Wat gaat er door het ontwerp veranderen voor de gebruiker? <ul style="list-style-type: none">› Wat doet hij anders?› Wat ziet, hoort, zegt hij anders?› Wat denkt, voelt hij anders?› Wat kan, bereikt hij anders?› Etc.

1.4 Peerfeedback formulier ronde 1

1 Wat is de belangrijkste informatie die nog ontbreekt?

Jouw collega heeft een korte, snelle verkenning uitgevoerd om zich te verdiepen in de gebruiker van het ontwerp. Maar de tijd was natuurlijk te kort om echt een volledig beeld van de gebruiker te krijgen.

Wat is de belangrijkste informatie die je nog mist in de empathy map van je collega: wat zou jij als ontwerper nog absoluut willen weten over de toekomstige gebruiker, om een goed ontwerp te kunnen maken?

Belangrijkste informatie die volgens jou nog ontbreekt:

2 Methoden om deze informatie boven water te halen

Jouw collega heeft één methode genoemd die hij/zij in een later stadium van het project wil gebruiken om een diepgaander beeld te krijgen van de klant en de gebruiker.

Noem één design thinking methode die je jouw collega adviseert om daarnaast nog te gebruiken om een goed beeld van de klant of de gebruiker te krijgen. Leg daarbij ook uit waarom deze methode volgens jou geschikt zou kunnen zijn.

Baseer je antwoord op de literatuur over design thinking.

Suggestie voor een geschikte methode

Toelichting (Waarom zou deze methode geschikt kunnen zijn?)

3 Kwaliteitsindicatie

Geef op basis van jouw persoonlijke subjectieve indruk een globale indicatie van de kwaliteit van het werk dat jouw collega in deze ronde heeft geleverd.

Je kunt veel beter dan dit. Doe harder je best, steek er meer energie in en verdiep je beter in de materie.

1-----2-----3-----4-----5-----6-----7

Dit is perfect. Je hebt op de top van je kunnen gepresteerd, een maximale inspanning geleverd en je beheerst de materie uitstekend.



2.1 Opdracht ronde 2 (dinsdag): Dig Deeper & Define

Afbeelding 10

Nieuw bericht



Van: Ruben Busker



Onderwerp: Complimenten!

Mijn complimenten voor het werk dat jullie hebben verzet in stap 1. Dat zag er over het algemeen goed uit! Het is tijd voor stap 2: Dig Deeper & Define.

In deze stap vertaal je de informatie die je in de empathize-fase hebt verzameld in een aantal geniale nieuwe inzichten in de behoeften en problemen van de gebruiker. Wat is het echte doel van de gebruiker? Wat is het dat de gebruiker het allerliefste wil? Welke problemen ondervindt hij daarbij? Wat belemmert haar? Wat zit hem in de weg? Wat staat haar tegen? Op basis van deze inzichten formuleer je vervolgens jouw ontwerpvisie. Dit doe je in de vorm van een probleemstelling: de POV (point of view). Formuleer een aantal POV's en selecteer er vervolgens één die je als uitgangspunt wilt nemen voor jouw ontwerp.

Waarschijnlijk heb je gisteren niet genoeg tijd gehad om de klant en de gebruiker al helemaal binnenste buiten te keren. Gebruik daarom de eerste helft van de dag om je empathize-onderzoek voort te zetten: bel met ze, interview ze, observeer ze en loop met ze mee. Formuleer daarna je POV's.

Voor degenen voor wie de design thinking cursus alweer wat is weggezakt: een toelichting op de define-stap en een overzicht van de verschillende methoden die je in deze stap kunt toepassen vind je in de bijlage. Gebruik deze methoden om een conceptversie van je POV's te formuleren. Het format daarvoor vind je in de bijlage.

Dien je POV's uiterlijk vóór 15.00 in voor online feedback. Daarna heb je nog tot 17.00 uur de tijd om online peerfeedback aan je teamgenoten te geven en van je teamgenoten te ontvangen.

Succes!

Groet,
Ruben



2.2 Theoretische achtergrondinformatie ronde 2: Define Methoden & Technieken

De theoretische achtergrondinformatie bij de opdrachten is gebundeld in bijlage 2.

Bij Opdracht 2 (Dig Deeper & Define) wordt bijlage 2.2 (Define Methoden & Technieken) als bijlage bijgevoegd.

2.3 Response format ronde 2: Format POV

Formuleer op basis van de informatie die je in de empathize-fase hebt verzameld een aantal opvallende inzichten in de behoeften en de problemen van de gebruiker. Formuleer op basis daarvan vervolgens jouw ontwerpvisie in de vorm van een aantal POV-statements. Selecteer tot slot één POV-statement dat je als uitgangspunt wilt nemen voor je ontwerp.

1 Basisinformatie
Jouw naam:
Naam bedrijf, klant, opdrachtgever:
Globale omschrijving vraag, probleem of gewenste verbetering, zoals geformuleerd door de klant:
Soort product dat je gaat ontwerpen: Een methode, techniek, werkwijze, procedure, interventie, instrument, apparaat, toepassing, hulpmiddel, voorziening, etc.
Beoogde gebruiker, doelgroep van het ontwerp:

2 Jouw inzichten

Wat is het probleem van de gebruiker? Wat zijn de behoeften van de gebruiker? Wat is het dat de gebruiker het liefste wil? Waarom is dat tot nu toe niet gelukt? Wat zit de gebruiker dwars? Waarom? Hoe kan dat? Formuleer zo veel mogelijk inzichten die je in de empathize-fase hebt opgedaan.

3 Jouw POV's

Formuleer een aantal POV's. Markeer vervolgens de POV die je uiteindelijk als uitgangspunt van je ontwerp wilt nemen. Je kunt hiervoor verschillende vormen kiezen, bijvoorbeeld het POV-statement (We met:; We were suprised to notice:; We wonder if this means: ...; It would be game-changing to: ...) of het POV-Madlib ([USER] needs to [USER'S NEED] because [SURPRISING INSIGHT]).

POV die je als uitgangspunt kiest voor je ontwerp:

2.4 Peerfeedback formulier ronde 2

1 Help je collega zijn/haar inzicht te vergroten.

Jouw collega heeft de inzichten die hij/zij in de empathize-fase heeft opgedaan op een rij gezet. Wat vind je het meest geniale inzicht? Zijn er inzichten bij die volgens jou niet kloppen? Ontbreken er naar jouw idee nog belangrijke inzichten? Heb je zelf bepaalde inzichten die je hieraan toe kunt voegen? Welk inzicht zou je collega volgens jou nog verder moeten uitdiepen? Probeer je collega zo goed mogelijk te helpen zijn/haar inzicht te vergroten.

Jouw opmerkingen, advies en suggesties:

2 Methoden om tot een point of view (POV) te komen

Jouw collega heeft één of twee methoden gebruikt om zijn/haar POV te formuleren.

Noem één design thinking methode die je jouw collega adviseert om daarnaast ook nog te gebruiken om zijn/haar inzicht te verdiepen of een nog scherpere probleemstelling of ontwerpvisie te formuleren.

Baseer je antwoord op de literatuur over design thinking.

Suggestie voor een geschikte methode.

Toelichting (Waarom zou deze methode geschikt kunnen zijn?)

3 Kwaliteitsindicatie

Geef op basis van jouw persoonlijke subjectieve indruk een globale indicatie van de kwaliteit van het werk dat jouw collega in deze ronde heeft geleverd.

Je kunt veel beter dan dit. Doe harder je best, steek er meer energie in en verdiep je beter in de materie.

1-----2-----3-----4-----5-----6-----7

Dit is perfect. Je hebt op de top van je kunnen gepresteerd, een maximale inspanning geleverd en je beheerst de materie uitstekend.


PEER FEEDBACK SPRINT

A Design-Based Project Simulation Game



3.1 Opdracht ronde 3 (woensdag): Ideate

Nieuw bericht
— ↗ ✕

Van: Ruben Busker 

Onderwerp: Ideate

We zijn aangeland bij één van mijn favoriete stappen in het ontwerpproces: Ideate!

In deze fase gaan we wilde ideeën bedenken! Alles kan en alles mag. Kritisch denken is verboden. Alles is goed en alles is mogelijk. Het doel is zo veel mogelijk en zo verschillend mogelijke ideeën te verzinnen die zouden kunnen bijdragen aan het bereiken van het doel en het oplossen van het probleem van de gebruiker.

Voor wie is vergeten hoe het ook alweer moest: informatie over de ideate-fase vind je in de bijlage. Je mag natuurlijk met anderen samenwerken, bijvoorbeeld om samen te brainstormen, maar zorg wel dat je je eigen werk uploadt en niet plagieert.

In de bijlage vind je het format. Lever de conceptresultaten weer voor 15.00 uur via EduFlow en zorg dat je vervolgens voor 17.00 uur feedback op het concept van je collega's hebt gegeven.

Heel veel succes en plezier gewenst!

Groet,

Ruben

Ruben Busker
Senior Consultant
T&O HR-Services
Rengerslaan 10
8900AD Leeuwarden

📎 📷 😊
🗑️ | ▼

Afbeelding 11

3.2 Theoretische achtergrondinformatie ronde 3: Ideate methoden & technieken

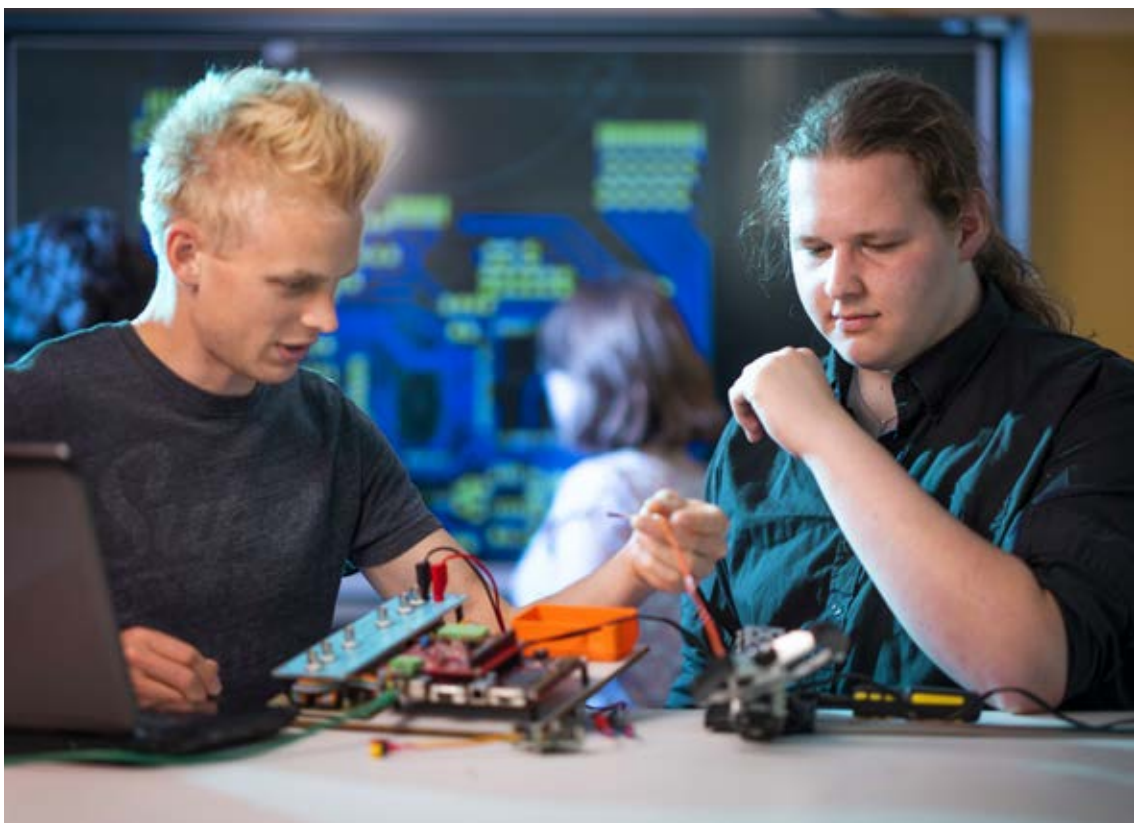
De theoretische achtergrondinformatie bij de opdrachten is gebundeld in bijlage 2.

Bij opdracht 3 (Ideate) wordt bijlage 2.3 (Ideate Methodes & Technieken) als bijlage toegevoegd.

3.3 Response format ronde 3: Format concept ideation

Bedenk zoveel mogelijk ideeën die bij zouden kunnen dragen aan je ontwerp en het oplossen van het probleem van de gebruiker. Maak daarna een selectie van de ideeën die je verder uit wilt werken.

1 Basisinformatie
Jouw naam:
Naam bedrijf, klant, opdrachtgever:
Globale omschrijving vraag, probleem of gewenste verbetering, zoals geformuleerd door de klant:
Soort product dat je gaat ontwerpen: Een methode, techniek, werkwijze, procedure, interventie, instrument, apparaat, toepassing, hulpmiddel, voorziening, etc.
Beoogde gebruiker, doelgroep van het ontwerp:



2 Jouw ideeën

Noteer hieronder de complete vergaarbak aan ideeën die je binnen een dag hebt weten te verzinnen; groen en rijp door elkaar, alles mag, alles kan, niets is onmogelijk. Je mag ook een foto van de post-its van je brainstorm, of van het white board als je dat je hebt gebruikt, invoegen. Zorg wel dat alles goed leesbaar is.

3 Jouw selectie

Selecteer vervolgens één of enkele ideeën die je in de volgende stap verder uit wilt werken. Licht deze ideeën duidelijk toe, zodat je collega die jouw brainstorm niet heeft meegemaakt het ook kan begrijpen.

3.4 Peerfeedback formulier ronde 3

1 Help je collega om zijn/haar arsenaal aan ideeën verder uit te breiden.

Jouw collega heeft alle ideeën die hij/zij binnen een dag kon verzinnen op een rij gezet. Kun jij er nog iets aan toevoegen? Ziet je collega nog iets over het hoofd? Zijn er nog andere wegen die bewandeld kunnen worden om in de behoefte van de gebruiker te voorzien? Neem ongeveer 10 minuten de tijd om extra ideeën te genereren. Probeer niet kritisch te zijn. Alles kan, alles mag. Help je collega bij het uitbreiden van zijn/haar arsenaal aan ideeën.

Jouw toevoegingen:

2 Methoden om ideeën te genereren.

Jouw collega heeft gebrainstormd en daarna een selectie gemaakt van de beste ideeën. Maar er zijn meer methoden en technieken om innovatieve ideeën te genereren.

Noem één of twee design thinking methoden die je jouw collega adviseert om in de volgende ronde te gebruiken om innovatieve oplossingen te verzinnen.

Baseer je antwoord op de literatuur over design thinking.

Suggestie voor een geschikte methode

Toelichting (waarom zou deze methode geschikt kunnen zijn?)

3 Kwaliteitsindicatie

Geef op basis van jouw persoonlijke subjectieve indruk een globale indicatie van de kwaliteit van het werk dat jouw collega in deze ronde heeft geleverd.

Je kunt veel beter dan dit. Doe harder je best, steek er meer energie in en verdiep je beter in de materie.

1-----2-----3-----4-----5-----6-----7

Dit is perfect. Je hebt op de top van je kunnen gepresteerd, een maximale inspanning geleverd en je beheerst de materie uitstekend.

DBE PEER FEEDBACK SPRINT

A Design-Based Project Simulation Game



4.1 Opdracht ronde 4 (donderdag): Prototype

Afbeelding 12

Nieuw bericht

Van: Ruben Busker



Onderwerp: Prototype

Het is zo ver! We zijn aangekomen bij de leukste fase van het ontwerpproces: prototype! Maak een zichtbare of, liever nog, tastbare voorstelling van het product dat je wilt gaan maken.

Het mag van alles zijn: een tekening, een schets, een illustratie, een schema, een handleiding, een brochure, een instructie, een procedure, een reglement, een website, een foto, een video, een rollenspel, een apparaat, een bouwwerk, een stuk gereedschap, een instrument, een storyboard, een ruimte. Wat je maar wilt. Als het maar inzichtelijk maakt wat jij wilt gaan maken.

Voor wie is vergeten hoe het ook alweer moest: een toelichting op de Prototype-stap en de methoden die je in deze stap kunt toepassen vind je in de bijlage.

In de bijlage vind je ook het format. Maak een foto van je prototype en schrijf daar een korte toelichting bij, zodat het voor een buitenstaander begrijpelijk is wat het is.

Lever je concept weer voor 15.00 uur in en zorg dat je vervolgens voor 17.00 uur feedback op het concept van je collega's hebt gegeven. Morgen gaan we de concepten presenteren.

Heel veel succes en plezier gewenst!

Groet,
Ruben

Ruben Busker
Senior Consultant
T&O HR-Services
Rengerslaan 10
8900AD Leeuwarden



4.2 Theoretische achtergrondinformatie ronde 4: Prototype methoden & technieken

De theoretische achtergrondinformatie bij de opdrachten is gebundeld in bijlage 2.

Bij opdracht 4 (Prototype) wordt bijlage 2.1. (Prototype Methoden & Technieken) als bijlage toegevoegd.

4.3 Response format ronde 4: Format concept prototype

Maak een foto van je prototype en schrijf daarbij een korte toelichting, zodat het voor een buitenstaander begrijpelijk is wat het is.

1 Basisinformatie
Jouw naam:
Naam bedrijf, klant, opdrachtgever:
Globale omschrijving vraag, probleem of gewenste verbetering, zoals geformuleerd door de klant:
Soort product dat je gaat ontwerpen: Een methode, techniek, werkwijze, procedure, interventie, instrument, apparaat, toepassing, hulpmiddel, voorziening, etc.
Beoogde gebruiker, doelgroep van het ontwerp:

2 Jouw prototype

Maak een foto van je prototype en voeg die hieronder in.

3 Toelichting prototype

Schrijf een korte toelichting op je prototype, zodat je collega die niet bij jouw ontwerpproces betrokken is geweest begrijpt wat het is, hoe het werkt en waar het voor dient.

4.4 Peerfeedback formulier ronde 4

1 Wat vind jij sterk, leuk, interessant of positief aan dit prototype?

Jouw collega heeft geprobeerd zijn/haar beste idee om te zetten in een zichtbare of tastbare voorstelling van het product dat hij/zij wil gaan maken. Wat bevalt je aan dit prototype? Benoem de punten die je er oprecht goed aan vindt.

Jouw complimenten:

2 Wat zou je collega kunnen doen om zijn/haar prototype nog iets te verbeteren?

Morgen gaat jouw collega zijn/haar concept presenteren. Er is nog maar weinig tijd om verbeteringen door te voeren, maar wel iets. Wat zou jouw collega kunnen doen om zijn/haar prototype nog iets te verbeteren? Probeer je collega zo goed mogelijk te helpen met tips en suggesties voor kleine verbeteringen, zodat hij/zij morgen zo sterk mogelijk voor de dag kan komen.

Baseer je antwoord op de literatuur over design thinking en pitching.

Jouw tips en suggesties voor je collega:

3 Kwaliteitsindicatie

Geef op basis van jouw persoonlijke subjectieve indruk een globale indicatie van de kwaliteit die jouw collega in deze ronde heeft geleverd.

Je kunt veel beter dan dit. Doe harder je best, steek er meer energie in en verdiep je beter in de materie.

1-----2-----3-----4-----5-----6-----7

Dit is perfect. Je hebt op de top van je kunnen gepresteerd, een maximale inspanning geleverd en je beheerst de materie uitstekend.


PEER FEEDBACK SPRINT

A Design-Based Project Simulation Game



5.1 Opdracht ronde 5 (vrijdag): Pitch

Nieuw bericht

Van: Sandra Gerentz 

Onderwerp: Pitch

Hoe staat het ervoor? Volgens mijn berekeningen moeten jullie nu zo'n beetje bezig zijn met het afronden van de prototype-fase en het voorbereiden van je presentatie. Ik ben erg benieuwd naar de resultaten.






We doen de presentaties niet individueel maar per team. Je mag er zelf voor kiezen of je één concept, een combinatie van verschillende ideeën, of meerdere prototypen presenteert.

Voorafgaand aan de presentaties heb je nog ongeveer anderhalf uur de tijd om alles met je team voor te bereiden. Daarna heeft ieder team heeft 5 minuten de tijd voor een korte en krachtige presentatie.

We zien elkaar bij de pitches. Maak er wat moois van en veel succes gewenst!

Groet,
Sandra

Sandra Gerentz
Hoofd Afdeling MKB
T&O HR-Services
Rengerslaan 10
8900 AD Leeuwarden

Afbeelding 13



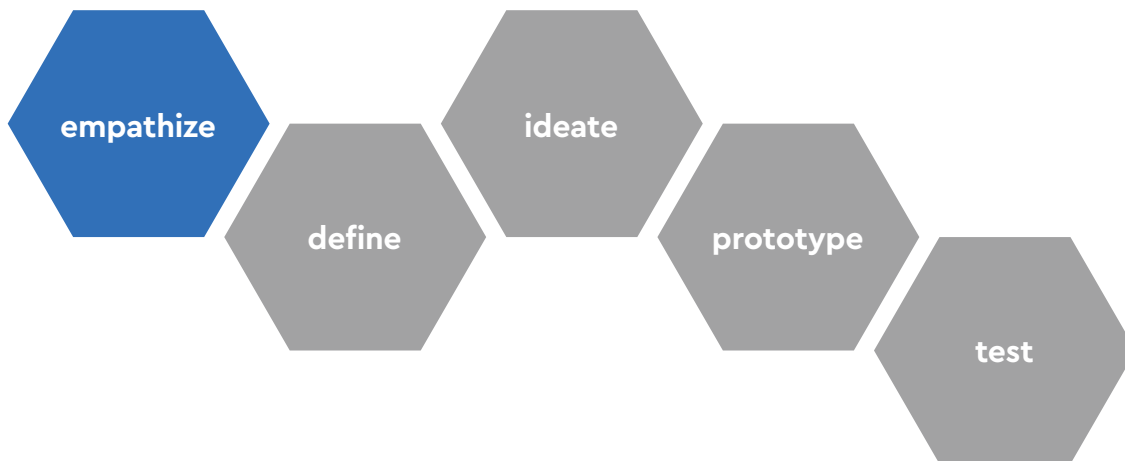
Bijlage 2

Theoretische achtergrondinformatie bij de opdrachten

1 Empathize	50
1.1 Empathy Desk Research	51
1.2 Empathy Interview	52
1.3 Subjective Camera Study	53
1.4 De Wat, Hoe, Waarom Methode	54
1.5 Empathy Map	55
2 Define	56
2.1 POV Statement	57
2.2 POV Analogie	58
2.3 POV Advertentie	59
2.4 De POV Checklist	60
3 Ideate	61
3.1 Hoe Zouden We Vragen	62
3.2 Brainstormen	63
3.3 Beperkingen opleggen	64
3.4 Ideeën Selecteren	65
4 Prototype	66
4.1 Low-fidelity & Paper Prototypes	67
4.2 Prototype to Empathize	68
4.3 Prototype to Test	69
4.4 Prototype to Decide	70

Empathize

De empathize-fase van je ontwerp



Empathize – het je inleven in de gebruiker – is de basis van een mensgericht ontwerp. Om je in te leven moet je:

- › Communiceren: Houd interviews en voer gesprekken met de beoogde gebruikers van je ontwerp.
- › Observeren: Observeer de gebruikers en hun gedrag in de context van hun werk en leven.
- › Ondergaan: Ervaar wat de gebruiker ervaart. Loop met ze mee, doe hun werk, leef hun leven.

Waarom Empathize?

Als mensgerichte ontwerper moet je de mensen voor wie je ontwerpt begrijpen. De problemen die je probeert op te lossen, zijn niet jouw eigen problemen, het zijn de problemen van bepaalde gebruikers. Om een goed product te kunnen maken, moet je empathie voor die gebruikers ontwikkelen: gevoel krijgen voor wie ze zijn en wat voor hen belangrijk is.

Observeren wat mensen doen en hoe ze omgaan met hun omgeving, geeft je inzicht in wat ze doen, denken en voelen. Het helpt je om erachter te komen wat ze nodig hebben. Door mensen te observeren zie je hoe hun beleving en ervaringen tot uitdrukking komen in hun gedrag. Hierdoor krijg je zicht op hoe het is om in hun schoenen te staan. Dit inzicht kan je helpen om tot innovatieve oplossingen te komen. De beste oplossingen komen voort uit goed inzicht in menselijk gedrag.

Maar begrijpen wat anderen denken, voelen en doen is moeilijker dan je denkt. Waarom? Omdat onze geest automatisch veel informatie filtert, vaak zonder dat we ons daarvan bewust zijn. We moeten ons actief inspannen om dingen met een frisse blik te bekijken. Empathize-methoden en -technieken helpen ons om met nieuwe ogen naar bestaande situaties te kijken.

Als ontwerper moet je daarom de wereld van de gebruiker 'ondergaan':

- › Zorg dat je de gebruikers identificeert die daadwerkelijk met jouw product moeten gaan werken.
- › Probeer de behoeften van je gebruikers te ontdekken, ook die waar ze zich misschien zelf niet van bewust zijn;
- › Probeer inzicht te krijgen in de emoties die hun gedrag sturen.
- › Help je gebruikers bij het realiseren van verbeteringen in hun wereld.

Hieronder vind je een aantal voorbeelden van empathize-methoden en -technieken. De meest gebruikte zijn:

- › Empathy Desk Research: Zoek informatie op internet over je client en de gebruiker.
- › Interviews: Houd interviews met gebruikers; ga met ze in gesprek.
- › Observatie: Observeer de gebruikers in hun natuurlijke omgeving. Maak indien mogelijk video-opnamen, of maak ter plekke aantekeningen.
- › Onderdompelen: Loop een dag, of misschien wel een week met de gebruiker mee. Dompel je onder in zijn of haar wereld.

Empathy Desk Research



Waarom Empathy Desk Research?

Je hebt misschien niet altijd de tijd of de middelen om je uitgebreid in je klanten en gebruikers te verdiepen voordat je een eerste idee moet pitchen. Gelukkig hebben we het internet: een geweldige bron van informatie die je zal helpen om je een beeld te vormen van wie je klanten en je gebruikers zijn.

Hoe doe je Empathy Desk Research?

- › Websites: Controleer de website van jouw klant. Wie zijn ze? Waar bevinden ze zich? Wat zijn hun producten? Wie zijn hun klanten?
- › Personeelsadvertenties: Wat voor soort medewerkers zoekt jouw klant? Welk beeld dragen ze uit in personeelsadvertenties? Welke waarden benadrukken ze?
- › Sociale media: Wie zijn de beoogde gebruikers van jouw ontwerp? Op welke sociale media zijn ze actief? Wat doen ze? Wat lezen ze? Wat zeggen ze? Hoe ziet hun werk en leven eruit? Wie zijn hun vrienden? Wie zijn hun collega's? Wat vinden ze belangrijk?

Empathy Interview



Waarom een Empathy Interview?

Om een verbetering voor mensen te kunnen realiseren, moet je hun gedachten, emoties en motieven begrijpen. Interviewen is een uitstekende methode om meer inzicht te krijgen in de behoeften, wensen en noden van de beoogde gebruikers van je ontwerp.

Hoe doe je een empathy interview?

- › **Vraag waarom.** Zelfs als je denkt dat je het antwoord weet, vraag dan nog steeds aan mensen waarom ze dingen doen of zeggen. De antwoorden zullen je soms verrassen. Begin een gesprek met de waarom-vraag en blijf deze vraag stellen totdat je het echt begrijpt.
- › **Vraag nooit hoe iets meestal is.** Vraag niet naar algemeenheden. Vraag in plaats daarvan naar een specifieke situatie of een specifieke gebeurtenis. Bijvoorbeeld "Vertel me over de laatste keer dat je ...".
- › **Stimuleer verhalen.** Of de verhalen die mensen vertellen nu wel of niet waar zijn, ze laten zien hoe ze denken over de wereld. Stel vragen die mensen stimuleren om verhalen te gaan vertellen.
- › **Zoek naar tegenstrijdigheden.** Soms zeggen mensen heel andere dingen dan ze doen. Vraag hierop door. Deze tegenstrijdigheden verbergen vaak interessante inzichten.
- › Let op non-verbale signalen. Wees je bewust van lichaamstaal en emoties.
- › **Wees niet bang voor de stilte.** Interviewers voelen vaak de behoefte om een andere vraag te stellen als iemand pauzeert. Als je een stilte laat vallen, kan de geïnterviewde echter nadenken over wat hij/zij zojuist heeft gezegd en zo vervolgens dieper ingaan op het onderwerp.
- › **Suggesteer geen antwoorden op je vragen.** Zelfs als de geïnterviewde niet goed weet wat te antwoorden, help ze dan niet door zelf een antwoord te suggereren. Dit geeft je alleen inzicht in je eigen ideeën, niet in die van de gebruiker.

- › Stel je vragen op een neutrale manier. "Wat vind je ervan om cadeaus te kopen voor je echtgenoot?" is een betere vraag dan "Denk je niet dat winkelen geweldig is?". De eerste vraag impliceert niet dat er een goed antwoord is.
- › Stel geen gesloten vragen. Gesloten vragen zijn vragen die in één woord worden beantwoord. Je wilt een gesprek voeren. Je verhalen horen. Geen enquête afnemen.
- › Leg de antwoorden vast. Doe een interview bij voorkeur met z'n tweeën. Als dat niet kan, neem het interview dan op. Het is onmogelijk om een goed gesprek te voeren en tegelijkertijd gedetailleerde aantekeningen te maken.

Hoe bereid je een interview voor?

De tijd die je met gebruikers doorbrengt is kostbaar. Zorg er daarom voor dat je je interviews goed voorbereidt. Dit kun je doen aan de hand van de volgende drie stappen:

- › **Brainstorm over mogelijke vragen:** Schrijf alle mogelijke vragen op die je samen met je team kunt bedenken. Probeer op elkaars ideeën voort te bouwen om zinvolle onderwerpen uit te werken.
- › **Categoriseer je vragen:** Deel je vragen in categorieën in. Benoem onderwerpen en thema's waar de vragen betrekking op hebben. Nadat je de thema's van je vragenlijst hebt benoemd, bepaal je de volgorde waarin je de thema's wilt bespreken. Op die manier kan het gesprek op een natuurlijke manier verlopen en voorkom je dat het gesprek van de hak op de tak springt.
- › **Scherp je vragen aan:** Als je alle vragen hebt gecategoriseerd en de volgorde hebt bepaald, dan zul je zien dat er altijd een paar vragen zijn die niet op de juiste plaats lijken te staan, die meerdere keren terugkomen of die uit de toon vallen. Neem de tijd om je vragenlijst goed na te kijken. Stel vooral veel waarom-vragen en vraag naar de beleving van de gebruiker: hoe voelt dit; hoe is dit voor jou?

Subjectieve Camerastudie



Waarom een Subjectieve Camerastudie?

Een subjectieve camerastudie houdt in dat je de gebruiker van jouw ontwerp vraagt om zelf zijn/haar leven en werk te fotograferen of te filmen. Dit stelt jou in staat stelt om de wereld te bekijken via de ogen van de gebruiker.

Hoe doe je een subjectieve camerastudie?

- › Zoek één of meerdere (toekomstige) gebruikers van jouw ontwerp.
- › Leg het doel van het onderzoek kort uit en vraag of de gebruikers bereid zijn om foto's of video's te maken van hun ervaringen.
- › Geef ze een camera mee en geef duidelijke instructies. Bijvoorbeeld: "We willen graag begrijpen hoe het is om jouw werk te doen. Kies een werkdag uit en neem op die dag deze camera overal mee naartoe. Neem foto's van gebeurtenissen en voorvallen die van belang zijn voor jouw werk". Of je kunt vragen: "Documenteer jouw [ochtendroutine] met deze camera." Of: "Neem foto's van dingen die voor jou betekenisvol zijn op je werkplek."
- › Bekijk de foto's of video daarna samen met de gebruikers. Laat ze de betekenis uitleggen van wat ze hebben vastgelegd. Gebruik interviewtechnieken om inzicht te krijgen in de wensen, behoeften, voldoening, frustraties en belemmeringen die de gebruiker ervaart.

De 'wat, hoe, waarom methode'



Waarom de 'wat, hoe, waarom methode' gebruiken?

'Wat, hoe, waarom' is een methode die je kan helpen om onder de oppervlakte te kijken. Het is een hulpmiddel om niet alleen naar concrete situaties en gedragingen te kijken, maar ook naar de emoties en motieven die in die situatie een rol spelen. Je kunt deze techniek bijvoorbeeld gebruiken bij het observeren van gebruikers, of bij het analyseren van foto's of videobeelden die de gebruiker of jij hebben gemaakt.

Hoe pas je de 'Wat, Hoe, Waarom Methode' toe?

- › **Voorbereiding:** Verdeel een vel in drie delen: Wat? Hoe? Waarom?
- › **Begin met de concrete waarnemingen (Wat):** Wat doet de persoon die je observeert in een bepaalde situatie? Let op de details en maak aantekeningen. Probeer objectief te zijn. Doe geen aannames in dit eerste deel.
- › **Kijk naar de manier waarop (Hoe):** Op welke manier doet de persoon die je observeert wat hij of zij doet? Kost het moeite? Is hij of zij gespannen, gehaast, gepijnigd, geïrriteerd? Is de activiteit of de situatie van invloed op hoe de gebruiker zich voelt? In positieve zin of in negatieve zin? Gebruik beschrijvende zinnen vol bijvoeglijke naamwoorden.
- › **Zoek naar een verklaring (Waarom):** Waarom doet de persoon die je observeert wat hij of zij doet? En waarom op die manier? Deze stap vereist meestal dat je veronderstellingen doet: wat zijn de redenen, motieven en emoties achter het gedrag van de gebruiker. Neem welbewust het risico de plank mis te slaan. In deze stap probeer je het gedrag van de gebruiker te begrijpen. Daarbij moet je aannames doen die je in de volgende fase van je project kunt toetsen.

Empathy Map



Waarom een Empathy Map maken?

Een goed ontwerp is gebaseerd op een diepgaand begrip van de mensen waarvoor je ontwerpt. Hierboven heb je kennis gemaakt met een aantal technieken die ontwerpers toepassen om zich in de gebruikers van hun ontwerp in te leven. Een Empathy Map is een hulpmiddel om de informatie uit de empathize-fase bij elkaar te brengen, en zo tot nieuwe inzichten te komen.

Hoe maak je een Empathy Map?

1 Orden je informatie:

- › Verdeel een stuk papier of een whiteboard in negen vlakken (maak een tabel van drie kolommen en drie rijen).
- › Plak in de middelste cel van de tabel een foto of afbeelding van de gebruiker.
- › Geef de overige acht vlakken van linksboven naar rechtsonder de volgende namen:
 - 1 **Wie is de gebruiker?** Waar woont hij/zij, Waar werkt hij/zij, Welke opleiding heeft hij/zij, Etc.
 - 2 **Wat doet de gebruiker?** Wat is zijn/haar rol? Wat is zijn/haar belang, wat is zijn/haar doel? Welke activiteiten, handelingen en werkzaamheden verricht hij/zij? Wanneer is hij/zij succesvol? Etc.
 - 3 **Wat ziet de gebruiker?** Hoe ziet zijn/haar directe omgeving eruit? Wat voor meubels, objecten, materialen en apparaten bevinden zich daar? Welke mensen bevinden zich in zijn/haar omgeving? Wat doen die mensen? Etc.
 - 4 **Wat hoort de gebruiker?** Wie zijn zijn/haar collega's, klanten, relaties en vrienden? Wat zeggen die tegen hem/haar? Etc.
 - 5 **Wat zegt de gebruiker?** Met welke mensen praat de gebruiker? Wat zegt hij/zij tegen die mensen? Etc.

- 6 **Wat denkt en voelt de gebruiker (pains)?** Welke problemen ervaart de gebruiker? Wat zijn zijn/haar frustraties? Wat zijn zijn/haar angsten? Waar baalt hij/zij van? Etc.
 - 7 **Wat denkt en voelt de gebruiker (gains)?** Waar wordt hij/zij blij van? Wat motiveert men/haar? Wat vindt hij/zij belangrijk? Etc.
 - 8 **Wat verandert er voor de gebruiker door het ontwerp?** Wat doet hij/zij anders? Wat ziet, hoort, zegt hij/zij anders? Wat denkt, voelt hij/zij anders? Wat kan, bereikt hij/zij anders?
- › Vul de vakken met de informatie en inzichten die je in de empathize-fase hebt verzameld.

2 Formuleer behoeften:

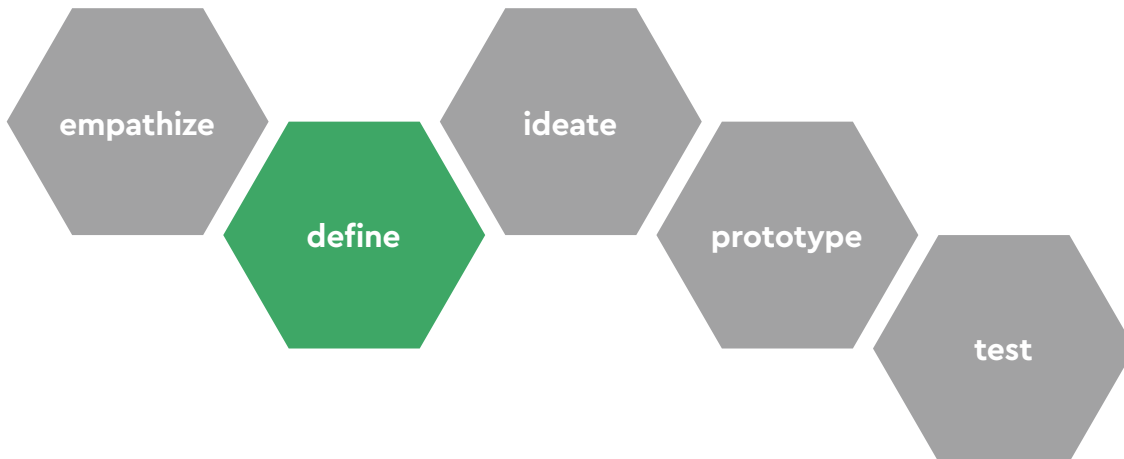
Behoeften zijn zaken die noodzakelijk zijn voor het welbevinden van mensen. Het formuleren van behoeften helpt je om een invalshoek voor je ontwerp te kiezen. Formuleer behoeften in de vorm van werkwoorden. Een behoefte is iets wat de gebruiker doet of wil en waar hij/zij hulp bij kan gebruiken om het te krijgen. Bijvoorbeeld, een goede indruk op anderen maken, efficiënter werken, zelf keuzes kunnen maken of plezier maken met anderen.

3 Formuleer inzichten:

Een 'inzicht' is een opmerkelijk besef dat je kan helpen een beter ontwerp te maken: iets wat je opvalt aan de gebruiker en zijn/haar gedrag. Iets wat eerdere ontwerpers over het hoofd hebben gezien of onvoldoende hebben onderkend. Inzichten verwerf je vaak door te kijken naar tegenstrijdigheden in je empathy map. Of door voortdurend de waarom-vraag te blijven stellen. Noteer al je inzichten, hoe pril of onwaarschijnlijk ze ook zijn, onderaan op je empathy map.

Define

De define-fase van je ontwerp



Een essentieel onderdeel van het design thinking-proces is de define-fase: het formuleren van een zinvolle en bruikbare probleemstelling. Een goede probleemstelling zorgt ervoor dat je aandacht tijdens het ontwerpproces gericht is op het oplossen van problemen. Dit is misschien wel het meest uitdagende deel van het design thinking-proces. Het vereist dat je de observaties die je in de empathize-fase hebt gedaan verwerkt tot nieuwe inzichten.

Naarmate je beter wordt in het formuleren van een goede probleemdefinitie, zal de kwaliteit van je ontwerpen aanzienlijk verbeteren. Waarom? Een goede definitie van je probleemstelling geeft namelijk richting aan het bedenken van creatieve oplossingen. Een goede probleemdefinitie zorgt voor duidelijkheid en focus in het ontwerpproces. Sterker nog, als je onvoldoende aandacht besteedt aan het helder definiëren van je probleem, dan ben je als een kip zonder kop op zoek.

Wat is een goede probleemstelling?

Een probleemstelling is belangrijk omdat het je aandacht richt op de specifieke behoeften van de gebruiker. Het creëert ook een gevoel van zelfvertrouwen en optimisme bij de ontwerper. Dit helpt je om straks ideeën en oplossingen te genereren. Een goede probleemstelling heeft de volgende kenmerken:

- › Mens-centraal: De probleemstelling moet gaan over mensen die je probeert te helpen, niet over technologie, financieel rendement of productspecificaties. Het gaat over de behoeften en noden van specifieke personen. Aan die behoeften wordt momenteel niet voldaan en jouw ontwerp moet daar een oplossing voor bieden.

- › Breed genoeg voor creatieve vrijheid: Dit betekent dat je je bij het formuleren van de probleemstelling niet te veel moet richten op een specifieke methode voor het realiseren van je oplossing. De probleemstelling mag ook geen technische vereisten bevatten, omdat dit je beperkt en je verhindert gebieden te verkennen waar onverwachte mogelijkheden kunnen liggen.
- › Concreet genoeg om het beheersbaar te maken. Een probleemstelling als 'Verbeter de menselijke conditie' is te breed. Zo'n algemene probleemstelling werkt alleen maar ontmoedigend. Je probleemstelling moet voldoende smal en beperkt zijn om binnen de looptijd van je project een goede oplossing te kunnen realiseren.

Naast de drie hierboven genoemde kenmerken van een goede probleemstelling, helpt het ook om de probleemstelling te beginnen met een werkwoord, zoals 'maken', 'verbeteren' en 'aanpassen'. Dit zorgt ervoor dat je je probleemstelling op een actiegerichte manier formuleert.

Gezichtspunt (POV)

Het formuleren van je probleemstelling doe je in de vorm van een point of view (POV). In de probleemstelling breng je namelijk jouw gezichtspunt, jouw specifieke invalshoek, jouw ontwerpvisie tot uitdrukking. Er zijn verschillende methoden en technieken die je kunnen helpen bij het formuleren van je POV. Hieronder vind je een vijftal voorbeelden: Het POV Statement, De POV Madlib, De POV Analogie, De POV Want Ad en De Critical Reading Checklist.

POV Statement



Waarom een Point Of View (POV) statement formuleren?

Een Point of View Statement (POV Statement) is een probleemstelling waarbij je het probleem vanuit een uniek perspectief benadert. Je probeert vanuit een ongebruikelijk gezichtspunt naar het probleem te kijken. Je POV Statement helpt je om een duidelijke invalshoek te kiezen voor je ontwerp, zodat je kunt beginnen na te denken over mogelijke oplossingen. Je POV Statement geeft richting en sturing aan je ontwerpproces. Je ontwerp kan nooit alle problemen voor iedereen oplossen. Dus op welk aspect van wiens probleem is jouw ontwerp gericht? Wat wordt de unieke bijdrage van jouw ontwerp?

Hoe formuleer je een POV Statement?

- › Beschrijf eerst de gebruiker van je ontwerp. Doe dit in kleurrijke bewoordingen, inclusief relevante details.
- › Kies vervolgens jouw favoriete inzicht uit je empathy map: het inzicht dat jou hielp om op een andere manier naar het vraagstuk te kijken.
- › Tot slot benoem je welke soort verandering een doorbraak voor jouw gebruiker zou kunnen betekenen (als jouw inzicht correct zou zijn). Wat zou een 'game changer' zijn die het hele probleem in een ander daglicht zet?

POV criteria

- › Zorg ervoor dat je POV op eenvoudige en begrijpelijke manier geformuleerd is, zodat een buitenstaander het gemakkelijk kan begrijpen.
- › Ga uit van een concreet inzicht dat betrekking heeft op een specifieke gebruiker (in plaats van op een globale categorie gebruikers).
- › Ga op zoek naar een invalshoek die het probleem in een nieuw daglicht stelt, zonder alvast voor te sorteren op een specifieke oplossing voor het probleem.

POV Madlib

- › De POV Madlib is een specifieke vorm waarin je je POV Statement kunt formuleren. Een POV Madlib bestaat uit drie elementen: de gebruiker, zijn behoefte en jouw inzicht. Deze elementen heb je al benoemd bij het maken van je empathy map.
- › Formuleer je POV-Madlib in de volgende vorm:

..... (de gebruiker) heeft nodig (zijn behoefte), want/omdat (jouw inzicht)

Dus bijvoorbeeld: "Een getergde moeder met drie kinderen die zich heeft gehaast om op tijd op het vliegveld te zijn, om vervolgens twee uur te moeten wachten tot de gate opengaat (de gebruiker), heeft er behoefte aan dat haar energieke kinderen worden vermaakt (behoefte), omdat 'zeurende kinderen' het bloed onder de nagels van gefrustreerde medepassagiers vandaan halen, die op hun beurt de moeder weer dodelijke blikken gaan toewerpen (jouw inzicht)."

- › Gebruik een whiteboard om verschillende opties uit te proberen. Kies steeds andere combinaties van gebruikers, behoeften en inzichten. Daarbij ga je af op de informatie die je in de empathize-fase hebt verzameld.
- › Houd het spannend, houd het sexy. Je POV moet intrigeren. In plaats van "Een scholier heeft gezond eten nodig omdat vitamines van vitaal belang zijn voor een goede gezondheid", is het bijvoorbeeld veel scherper om te stellen "Een scholier in de bovenbouw van het Pieter Jelles College (de gebruiker) heeft er behoefte aan dat gezond eten cool is (behoefte), want niet-cool zijn is voor scholieren levensgevaarlijk, veel gevaarlijker dan een slechte gezondheid (jouw inzicht)." Merk op dat dat laatste statement zich op een specifieke gebruiker richt en blijk geeft van een verrassend inzicht in wat echt belangrijk is voor de gebruiker.

POV Analogie



Waarom een Point Of View (POV) analogie maken?

Het doel van de define-fase is dat je je probleemstelling op zo'n manier formuleert dat het je stimuleert om nieuwe ideeën te genereren. Een POV-analogie kan je daarbij helpen. Bij een POV-analogie vergelijk je de gebruiker, zijn probleem, jouw inzicht of jouw ontwerp met iets geheel anders, waardoor een nieuw gezichtspunt ontstaat. Een goede analogie geeft op die manier richting aan het vinden van creatieve oplossingen. Vergelijk een luchthaven met een camping, een moeder met een scheidsrechter, kinderen met wetenschappers, etc.

Hoe maak je een POV-analogie?

- › Gebruik eenvoudige vergelijkingen om ideeën te genereren.
- › Zoek naar voorwerpen, gebeurtenissen, apparaten, verhalen, gebeurtenissen, personen, figuren, situaties, producten, etc. die iedereen kent en die op één of andere manier te vergelijken zijn met het probleem, het vraagstuk, of de oplossing waar jij aan werkt.
- › Een metafoor uit de consumentenelektronica is bijvoorbeeld: vergelijk je MP3-speler met een juweel. Deze analogie wees de weg naar het ontwerp van de iPod. Door het apparaat te bekijken alsof het een sieraad is, in plaats van alleen maar een functioneel apparaat dat muziek voort moet brengen, ontstaat een geheel nieuwe invalshoek voor het ontwerp. Het is iets waarmee je gezien wilt worden, iets waarmee de gebruiker zijn smaak en status etaleert.
- › Een metafoor kan onderdeel zijn van een POV-statement. Bijvoorbeeld: "Jonge ambitieuze hoogopgeleide professionals worden eerder gemotiveerd door een baan die lijkt op een 'first person shooter game' dan door een baan die lijkt op een schaakspel."

POV Advertentie



Waarom een Point Of View (POV) advertentie maken?

Het doel van de define-fase is dat je je probleemstelling op zo'n manier formuleert dat het je stimuleert om nieuwe ideeën te genereren. Bij een POV Advertentie formuleer je je ontwerpuitdaging in de vorm van een 'te koop gevraagd-' of contactadvertentie uit de plaatselijke krant. Dit kan je helpen om je vraagstuk vanuit een nieuwe invalshoek te bekijken. Het formuleren van een POV-statement in deze vorm is vaak wat speelser dan de gebruikelijke POV Madlib. Dit kan de creativiteit ten goede komen.

Hoe maak je een POV Advertentie?

Kijk eens naar de vorm die in de advertentierubriek wordt gebruikt. Daarin wordt door een 'gebruiker' een duidelijke 'behoefte' uitgesproken, waarbij die behoefte vaak in kleurrijke bewoordingen nader wordt gespecificeerd. Bijvoorbeeld "Goed bemiddelde, energieke, hoog-opgeleide vijftiger met een uitdagende baan bij een in het westen van het land gevestigde multinational, is op zoek naar".

Je zou dus voor je POV Advertentie de volgende vorm kunnen gebruiken:

..... (uitgebreide beschrijvende karakterisering van de user) is op zoek naar

..... (een beschrijving van iets waar de gebruiker echt behoefte aan heeft).

..... (belangrijke kenmerken van de behoefte van de gebruiker) is daarbij een must.

Dus bijvoorbeeld: "Hyperactieve tiener is op zoek naar een fantastisch sociaal netwerk. Een sterke interesse in maatschappelijke vraagstukken, bijvoorbeeld waarom ouders achterlijk en vegetariërs cool zijn, spreekt tot de aanbeveling. Bereidheid om gedurende het gehele schooljaar per omgaande mijn appjes te beantwoorden is een must."

De POV checklist



Waarom de POV checklist gebruiken?

De POV Checklist is een hulpmiddel waarmee je kunt controleren of je tot een bruikbare invalshoek voor je ontwerp bent gekomen. De originele 'Critical Reading Checklist' werd ontwikkeld door David Larabee, van de Stanford School of Education. De versie hieronder is een variant die gebruikt wordt om de kwaliteit van POV's te evalueren.

Hoe de POV Checklist te gebruiken?

Stel jezelf vier basisvragen over je Point of View:

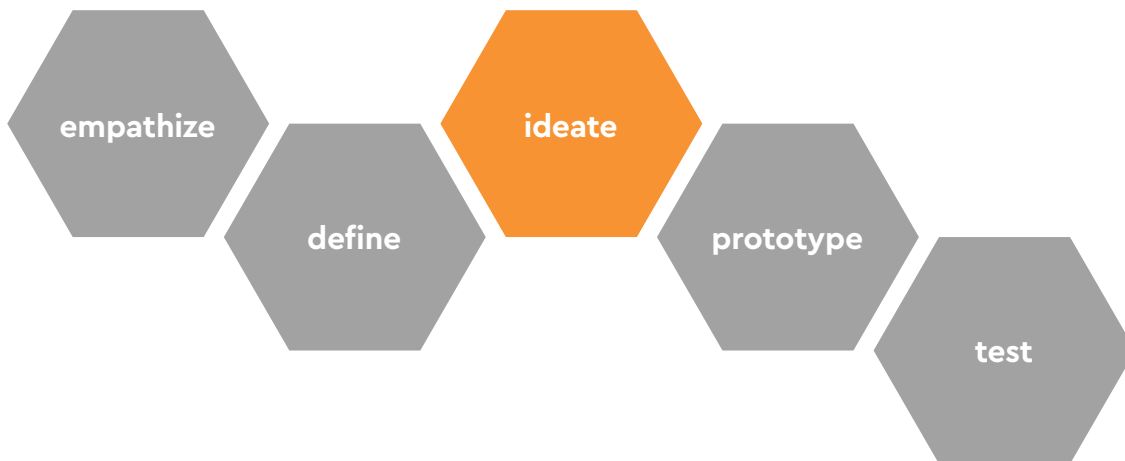
- 1 Wat is het nut?
 - › Wat is je POV?
 - › Staat de gebruiker daarin centraal?
 - › Is het erop gericht om in de behoeften van de gebruiker te voorzien?
 - › Is het gebaseerd op een vernieuwend inzicht?
- 2 Wie beweert dat?
 - › Klopt je POV; is het juist wat je beweert?
 - › Wordt dat onderbouwd door informatie over de ervaringen van gebruikers?

Kun je de ervaringen van de gebruikers die je hebt geïnterviewd wel generaliseren naar andere gebruikers? Gelden jouw bevindingen ook voor andere gebruikers?
- 3 Wat is er nieuw aan?
 - › Wat voegt jouw POV toe aan wat er al is?
 - › Heb je je inzichten op een vernieuwende manier geformuleerd?
 - › Als je POV niet vernieuwend klinkt, probeer het dan concreter en specifiek te formuleren.
- 4 Kan het iemand wat schelen?
 - › Hoe belangrijk is jouw POV?
 - › Word je zelf enthousiast als je je POV leest?
 - › Is dit werk echt de moeite waard? Zo niet, vraag jezelf dan af waarom niet.

Blijf je POV herformuleren totdat het de toets van de POV Checklist kan doorstaan.

Ideate

De ideate-fase van je ontwerp



De ideate-fase is de meest creatieve fase van het ontwerp-proces. Het is de fase waarin alles mogelijk is. Alles kan en alles mag. Het is de fase van de ideeën. Het is de fase van 'divergerend denken': je gedachten mogen alle kanten op vliegen. In deze fase hoef je niet te focussen, je moet juist zo breed mogelijk denken.

Het doel van de ideate-fase is het verkennen van het complete scala aan mogelijke en onmogelijke oplossingen. Het gaat er om zo veel mogelijk ideeën te verzinnen en een zo groot mogelijke diversiteit aan ideeën te genereren. Deze enorme vergaarbak met ideeën gebruik je vervolgens in de fasen hierna als basis voor het maken van prototypes die je met gebruikers kunt uittesten.

Waarom ideeën genereren?

In de ideate-fase maak je de overstap van het identificeren van problemen, naar het verkennen van oplossingen. De methoden en technieken die je in deze fase kunt gebruiken stimuleren je om:

- › verder te kijken dan voor de hand liggende oplossingen, om zo de innovatiekracht van je ideeën te vergroten;
- › gebruik te maken van de sterke kanten van jezelf en van je teamgenoten;
- › onverwachte mogelijkheden te ontdekken;
- › de hoeveelheid, flexibiliteit en diversiteit van mogelijke oplossingen te vergroten.

Hieronder vind je verschillende ideate-methoden. Welke methode je ook gebruikt, de kern is dat je voor het genereren van ideeën een compleet andere houding moet aannemen dan voor het evalueren van ideeën. Als je ideeën aan het genereren bent, dan is dat kritische stemmetje dat zegt "dat kan niet, dat mag niet, dat werkt niet" volstrekt taboe. Alles kan, alles mag en alles is mogelijk!

'Hoe zouden we-vragen'



Waarom 'Hoe zouden we-vragen'?

'Hoe zouden we-vragen' (HZW-vragen) zijn korte vragen die het brainstormen activeren. HZW-vragen zijn de zaadjes waaruit je ideeën ontkiemen. Ze komen voort uit jouw POV-statement, jouw invalshoek, jouw inzicht. HZW-vragen zijn breed genoeg om een scala aan mogelijke antwoorden op te roepen, maar smal genoeg om jou en je team te dwingen om met concrete ideeën te komen. 'Hoe zouden we een nieuw dessert kunnen maken?' is misschien iets te breed en 'Hoe zouden we een hoorn kunnen maken waar het ijs niet van af druipt?' is wellicht iets te specifiek. Goede HZW-vragen liggen daar dus ergens tussenin. Probeer de reikwijdte van je HZW-vragen te variëren tot het voor jou goed werkt.

Hoe bedenk je "hoe zouden we -vragen"?

Begin met je Point of View (POV), je inzichten, of je probleemstelling. Maak vragen waarin jouw perspectief tot uitdrukking komt. Begin al je vragen met de zinsnede 'Hoe zouden we...?' Het is vaak nuttig om eerst te brainstormen over de HZW-vragen die je gaat stellen, om vervolgens te brainstormen over de antwoorden op die vragen.

Hieronder een voorbeeld van een POV en een HZW-vraag die daarop gebaseerd is.

- › **Uitdaging:** Maak een herontwerp van de luchthaven-beleving van passagiers van vakantievluchten.
- › **POV-statement:** Een getergde moeder met drie kinderen die zich heeft gehaast om op tijd op het vliegveld te komen, om vervolgens twee uur te moeten wachten tot de gate opengaat, heeft er behoefte aan dat haar energieke kinderen worden vermaakt, omdat 'zeurende kinderen' het bloed onder de nagels van gefrustreerde medepassagiers vandaan halen.

Uitgaande van deze POV zou je de volgende strategieën kunnen toepassen om HZW-vragen te bedenken:

- › **Versterk het goede:** Hoe zouden we ... de energie van de kinderen kunnen gebruiken om de medepassagier te vermaken?
- › **Verwijder het slechte:** Hoe zouden we ... de kinderen kunnen scheiden van de medepassagiers?
- › **Zoek het tegenovergestelde:** Hoe zouden we ... het wachten het leukste deel van de reis kunnen maken?
- › **Stel een uitgangspunt ter discussie:** Hoe zouden we ... de wachttijd op de luchthaven volledig kunnen opheffen?
- › **Let op de bijvoeglijke naamwoorden:** Hoe zouden we ... het haasten spannend in plaats van tergend kunnen maken?
- › **Identificeer hulpbronnen:** Hoe zouden we de loze tijd van de medepassagiers kunnen benutten om de last van de moeder te verlichten?
- › **Gebruik een analogie uit een andere context:** Hoe zouden we ... de luchthaven tot wellness-centrum kunnen maken?
- › **Ga de uitdaging aan:** Hoe zouden we van de luchthaven een plek kunnen maken waar kinderen het allerliefst naartoe willen?
- › **Verander de status quo:** Hoe zouden we luidruchtige kinderen minder vervelend kunnen maken?
- › **Breek je POV in stukken:** Hoe zouden we ... kinderen kunnen vermaken? Hoe zouden we ... de moeder kunnen onthaasten? Hoe zouden we ... de wachtende passagiers gunstig kunnen stemmen?

Brainstormen



Waarom Brainstormen?

Brainstormen is een fantastische manier om veel ideeën te genereren. Brainstormen doe je niet door gewoon met pen en papier aan tafel te gaan zitten. Het idee van brainstormen is dat je gebruik maakt van het collectieve denken van een groep, door met elkaar in gesprek te gaan, te luisteren, en voort te bouwen op andermans ideeën. Een brainstorm betekent een vrije ruimte creëren waarin je het genererende deel van je hersenen aanzet en het evaluerende deel tot zwijgen brengt. Bij brainstormen laat je je ideeën en ingevingen de vrije loop.

Hoe te brainstormen?

Reserveer een afgebakende periode waarin jij en je team in de brainstorm-modus staan. Het enige doel in deze periode is om met zoveel mogelijk ideeën op de proppen te komen. Geen enkel idee staat ter discussie. Plan een korte periode, bijvoorbeeld 15 tot 30 minuten waarin je helemaal losgaat. Ga rond een whiteboard staan of aan een tafel zitten. Neem een actieve houding aan, dicht bij elkaar.

Noteer alle ideeën die naar voren worden gebracht.

De 'Hoe zouden we ...vragen' zijn een ideale manier om je brainstorm te structureren. Er zijn globaal twee manieren waarop je de ideeën kunt noteren:

- 1 **Scribe:** Er is één schrijver die alle ideeën die teamleden naar voren brengen noteert. Het is belangrijk dat de schrijver elk idee noteert, los van zijn of haar eigen gevoelens over het idee.
- 2 **All-in:** Elke deelnemer noteert zijn of haar eigen ideeën zodra ze opkomen en deelt ze mondeling mee aan de groep. Dit kun je uitstekend doen met behulp van post-it velletjes. Dan kun je je idee noteren, meedelen, en vervolgens op het bord plakken.

Neem deze brainstorm-vuistregels zorgvuldig in acht. Ze helpen je om de productiviteit van je brainstorm te verhogen.

Beperkingen opleggen



Waarom beperkingen opleggen?

Het klinkt een beetje tegenstrijdig, maar door jezelf beperkingen op te leggen kun je je creatieve potentieel verhogen. Probeer het maar eens: "noem zo veel mogelijk dingen die wit zijn" en daarna "noem binnen 10 seconden zoveel dingen in de keuken die wit zijn". Grote kans dat in het tweede geval de ideeën gemakkelijker naar boven komen.

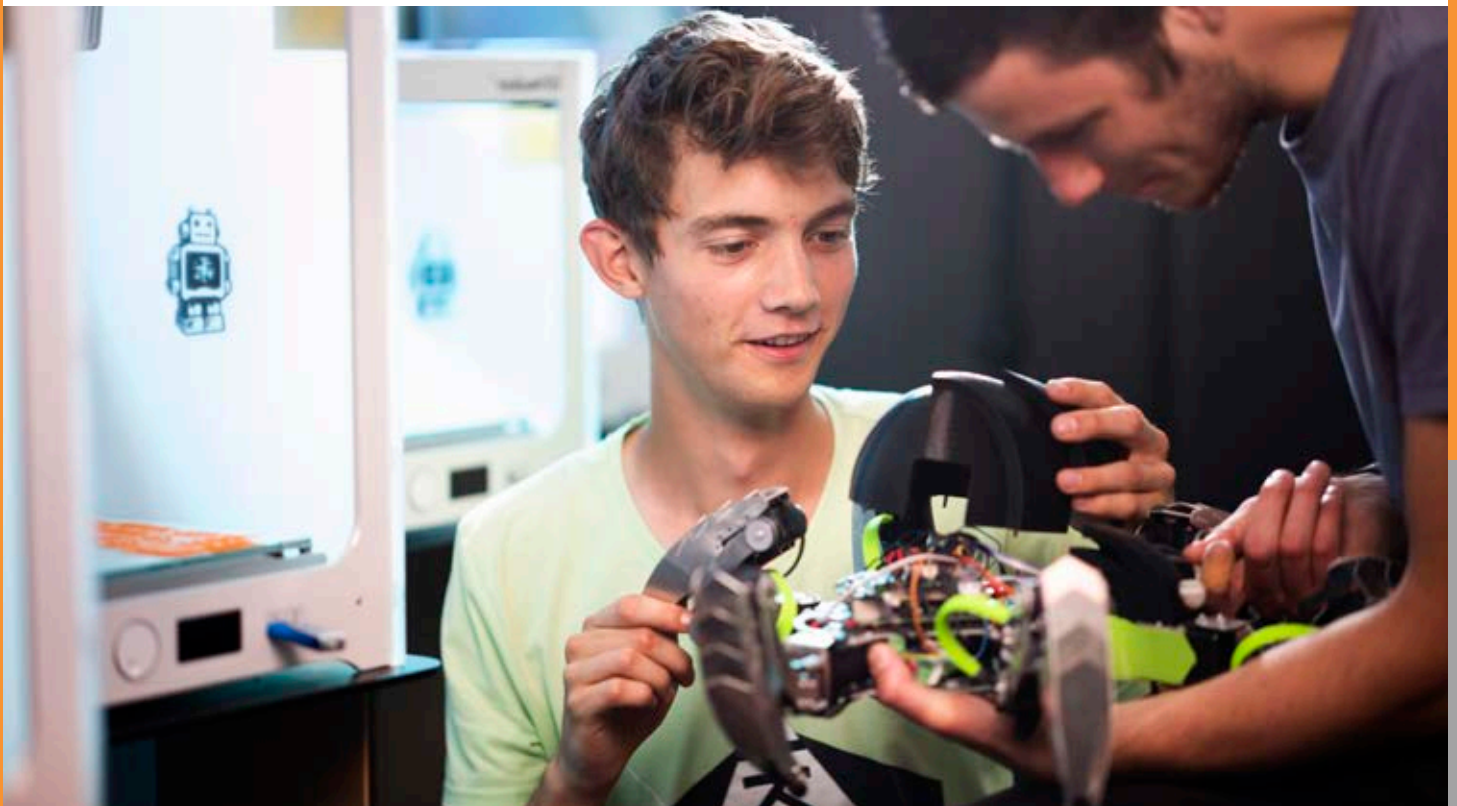
Hoe beperkingen op te leggen?

Er zijn vele momenten in het ontwerpproces waarop het nuttig kan zijn om jezelf beperkingen op te leggen. Het is echter wel belangrijk om dit bewust en gepland te doen. Het jezelf opleggen van beperkingen is iets anders dan ideeën afwijzen omdat ze niet in je straatje passen. Er zijn drie soorten beperkingen die nuttig zijn om toe te passen:

› **Ideation-beperkingen:** Als je aan het brainstormen of mindmappen bent, voer dan tijdelijk een beperking in. Bijvoorbeeld "Hoe zouden ze dit 2000 jaar geleden hebben aangepakt?", "Hoe zouden we dit doen als we alleen analoge technologie zouden gebruiken?", "Hou zou The A-Team te werk gaan?".

- › **Prototyping-beperkingen:** Bij prototyping (zeker bij de eerste versies) bouw je om na te denken. Je keert de gebruikelijke volgorde – eerst iets bedenken, daarna bouwen – om. Je bouwt om ideeën te genereren. Je kunt de output van dit proces verhogen door jezelf beperkingen op te leggen. Beperk het beschikbare materiaal om zodoende snel eenvoudige prototypes te kunnen bouwen. Het ontwikkelen van een nieuwe kassa in de supermarkt? Maak het van karton, post-its en een Pritt-stift. Een nieuw soort vervoersmiddel? Maak het van karton, post-its en een Pritt-stift. Een game ontwikkelen? Maak het van karton, post-its en een Pritt-stift.
- › **Tijd-beperkingen:** Stel deadlines om een gevoel van urgentie te creëren en iedereen tot actie aan te zetten: maak twee prototypes binnen een uur, brainstorm intensief gedurende 20 minuten, zorg dat je voor het eind van het weekend drie uur hebt meegelopen met potentiële gebruikers, formuleer een conceptversie van je POV voordat het uur voorbij is, etc.

Ideeën selecteren



Waarom ideeën selecteren?

Je brainstorm heeft als het goed is veel en uiteenlopende ideeën opgeleverd. Het selecteren van je ideeën lijkt op het eerste gezicht dan ook eenvoudig: je pikt gewoon de beste ideeën eruit. Toch is het verstandig om even stil te staan bij de manier waarop je je ideeën selecteert. Zorg dat je de bandbreedte erin houdt, dat je uiteenlopende oplossingen selecteert, zodat je niet automatisch uitkomt bij de meest veilige keuzes.

Hoe selecteer je ideeën?

Bij het selectieproces moet je je niet te snel laten inperken. Maak je niet meteen zorgen over de haalbaarheid. Ga af op de ideeën waar je teamleden enthousiast, blij of nieuwsgierig van worden. Een idee dat niet aannemelijk is, kan nog steeds elementen bevatten die zeer nuttig en zinvol zijn.

Je kunt verschillende selectietechnieken gebruiken, waaronder deze drie:

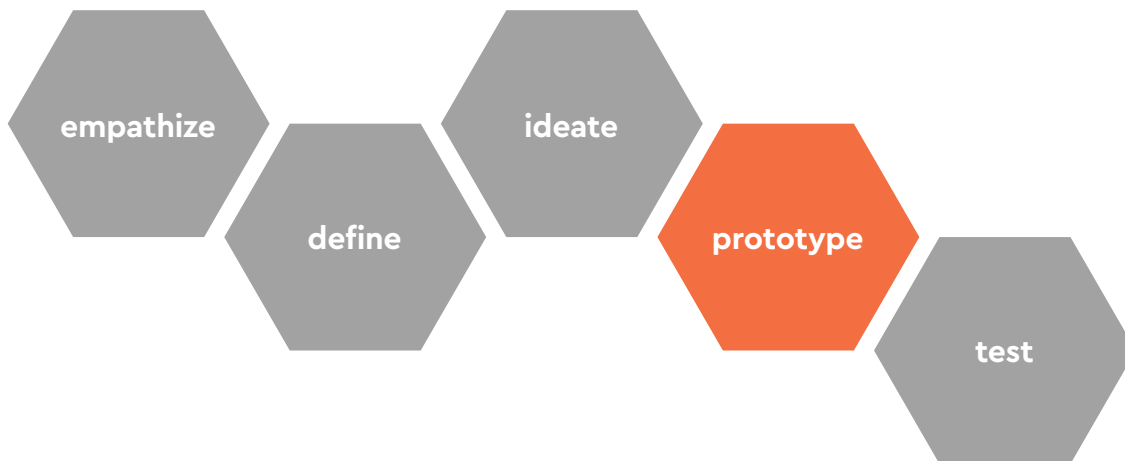
1 Post-it voting: Elk teamlid markeert de drie ideeën die hij of zij het meest aantrekkelijk vindt. Door onafhankelijk van elkaar te stemmen, krijgt ieder teamlid de kans om zijn stem te laten horen.

- 2 De vier categorieën methode:** Deze methode helpt je om vast te houden aan gekke maar zinvolle ideeën. Kies het beste idee in elk van de volgende vier categorieën: de meest rationele keuze, de meest idiote keuze, de meest elegante keuze en de meest uitdagende keuze.
- 3 De Bingo-selectiemethode:** Net als de vier categorieën methode is deze methode gemaakt om te voorkomen dat potentieel innovatieve ideeën met het badwater worden weggegooid. Kies ideeën in verschillende categorieën, bijvoorbeeld ideeën die zich lenen voor verschillende soorten prototypen: een analoog prototype, een digitaal prototype, een stripverhaal prototype, etc.

Neem meerdere ideeën mee naar de prototype fase. Als er een idee bij blijkt te zitten dat te lastig is om in een prototype uit te werken, benoem dan wat er precies zo aantrekkelijk was aan dat idee. Probeer dan in ieder geval dat aspect te verwerken in een prototype.

Prototype

De prototype-fase van je ontwerp



In de prototype-fase zet je de ideeën die je in je hoofd hebt om in een fysiek product. Een prototype kan alles zijn wat een zichtbare of tastbare vorm heeft: Een muur met post-its, een tekening, een schets, een illustratie, een schema, een handleiding, een brochure, een instructie, een procedure, een website, een foto, een video, een rollenspel, een apparaat, een bouwwerk, een stuk gereedschap, een instrument, een storyboard, een ruimte, een bijeenkomst of zelfs een reis. De gewenste mate van gedetailleerdheid van je prototype is afhankelijk van hoever je bent in het ontwerpproces. In het begin volsta je met hele eenvoudige, grove en globale prototypes, zodat je snel en gemakkelijke verschillende ideeën kunt uitproberen. Naarmate je verder vordert, worden je prototypes preciezer en nauwkeuriger en gaan ze steeds meer op het uiteindelijke product lijken.

Zeker in een later stadium van je ontwerp is het mooi als je prototypes kunt maken waar mensen iets mee kunnen doen: die ze kunnen vasthouden, gebruiken, toepassen, uitproberen of ondergaan. Op het moment dat mensen er mee gaan interacteren, krijg je pas echt goed zicht op of het gaat werken.

Waarom een prototype maken?

Van oudsher is het maken van een prototype een manier om de functionaliteit van een ontwerp te testen. Maar bij hedendaagse ontwerpbenaderingen worden prototypes voor veel meer doeleinden gebruikt:

› **Inspiratie:** Een prototype helpt om jezelf, je teamgenoten, je opdrachtgevers en investeerders te inspireren. Met een prototype kun je je visie tonen. Het wordt zichtbaar wat je in gedachten hebt.

- › **Empathie ontwikkelen:** Prototyping kan een manier zijn om de gebruiker beter te begrijpen. Wat gaat er in de gebruiker om? Hoe gedraagt de gebruiker zich?
- › **Ideeën ontwikkelen:** Iets bouwen kan je helpen om op ideeën te komen. Door gewoon te doen ontdek je vaak nieuwe mogelijkheden.
- › **Testen:** Het maken en uitproberen van prototypes is dé manier om te kijken of de oplossingen die je hebt bedacht zouden kunnen werken, om te kijken of gebruikers er mee uit de voeten kunnen en om je ontwerp verder te verbeteren en te verfijnen.

Vrijwel altijd is het doel een combinatie van bovenstaande punten. Het maken van prototypes helpt je om:

- › **Te leren:** Een beeld geeft vaak meer inzicht dan woorden. Een fysiek object geeft vaak meer inzicht dan alleen een afbeelding.
- › **Meningsverschillen op te lossen:** Je kunt heel lang discussiëren of iets wel of niet gaat werken. Prototyping helpt je om ideeën concreet te maken en te voorkomen dat je langs elkaar heen praat.
- › **Het gesprek aan te gaan:** Met een prototype in de hand is het makkelijker om in contact te treden en het gesprek aan te gaan met gebruikers, opdrachtgevers en investeerders.
- › **Snel en goedkoop te falen:** Door 'quick and dirty' prototypes te maken, kun je tegen geringe kosten een groot aantal ideeën uitproberen. Als alles in één keer goed moet loop je een grote kans op dure mislukkingen. Prototyping voorkomt dat.
- › **Het ontwerpproces overzichtelijk te houden:** Door het maken van prototypes wordt het mogelijk om het gehele ontwerp op te delen in kleinere onderdelen die je steeds afzonderlijk uittest.

Low-fidelity & paper prototypes



Low-fidelity prototypes

Een low-fidelity prototype is een met eenvoudige middelen gemaakte tastbare weergave van je idee. Het doel is om jouw concept zichtbaar en voelbaar te maken. Bij low-fidelity prototypes wordt geen ingewikkelde technologie gebruikt. Het gaat om het verbeelden van het idee. Er wordt gebruik gemaakt van goedkope materialen, zoals papier, karton, lijm, rietjes, lego-blokken, klei, etc.

Low-fidelity prototypes kunnen beginnen als hand-ge tekende schetsen. Dat is een uitstekende manier van werken, want tekeningen zijn snel en goedkoop te produceren. Je kunt ze gewoon weggooien als je van gedachten verandert. Later kun je ze desgewenst uitwerken tot digitale grafische representaties.

Voorbeelden van low-fidelity prototypes zijn: storyboards, schetsen, design cards sorting, draft mock ups, collages, rollenspelen, diagrammen. Kijk op internet hoe je deze technieken toepast.

Paper Prototypes

Van alle soorten low-fidelity prototypes zijn paper prototypes veelal het meest eenvoudig om te maken. Je hebt alleen papier, een schaar, lijm en stiften nodig. Pak voor elk onderdeel van het product dat je ontwerpt een nieuw stuk papier, laat zien hoe elk onderdeel eruitziet, laat zien hoe elk onderdeel verbonden is met de andere, en laat zien hoe de gebruiker er mee omgaat.

De functie van prototyping

Je kunt prototypes voor verschillende doeleinden gebruiken, bijvoorbeeld om je nog beter in te kunnen leven in de gebruiker (*prototype to empathize*), om te toetsen of een idee dat in je hoofd werkt ook in de tastbare wereld werkt (*prototype to test*), of om een beslissing te nemen over de volgende stap in het ontwerpproces (*prototype to decide*). Hieronder worden deze verschillende functies nader toegelicht.

Prototype to empathize



Waarom Prototype to empathize?

De meest gangbare reden om een prototype te maken is natuurlijk om te kijken of je oplossing werkt (*prototype to test*). Maar je kunt prototypes ook heel goed gebruiken om meer inzicht te krijgen in de beleving, de ervaringen en het gedrag van de gebruiker. Op deze manier kun je vaak informatie naar boven halen die je niet krijgt door alleen maar te interviewen of te observeren. Je kunt dus specifieke prototypes maken die alleen maar bedoeld zijn om de gebruiker beter te begrijpen, zonder dat je al bezig bent met de oplossing van het probleem van de gebruiker.

Hoe maak je een Prototype to Empathize?

Prototype to empathize kun je zien als een specifieke interview- of observatietechniek. Gebruik tekeningen en eenvoudige objecten om de situatie van de gebruiker na te bootsen, observeer wat de gebruiker doet en vraag hem of haar wat hij ziet, denkt en voelt. Hieronder een aantal voorbeelden:

- › **Laat de gebruiker tekenen:** Laat de gebruiker een tekening of een schema maken van de situatie, omstandigheden, activiteiten, taken of werkzaamheden waarin jouw ontwerp een verbetering moet brengen. Beraag de gebruiker vervolgens aan de hand van de tekening.
- › **Laat de gebruiker bouwen:** Laat de gebruiker een bouwwerk maken – bijvoorbeeld met Lego – van de situatie, omstandigheden, activiteiten, taken of werkzaamheden waarin jouw ontwerp een verbetering moet brengen. Beraag de gebruiker vervolgens aan de hand van het bouwwerk.
- › **Laat de gebruiker kaarten en symbolen verplaatsen:** Maak samen met de gebruiker kaartjes met daarop symbolen of namen van voorwerpen, objecten, ruimtes of personen waar de gebruiker mee te maken heeft. Laat de gebruiker vervolgens, door de kaartjes te bewegen, te verplaatsen en in verhouding tot elkaar te plaatsen, uitleggen wat hij doet, denk en voelt.

Prototype to test



Waarom Prototype to test?

Prototype to test betekent dat je een low-fidelity prototype maakt om aan de hand daarvan te kijken of jouw oplossing werkt, in hoeverre jouw oplossing werkt en op welke punten jouw idee verbeterd moet worden. Het testen van je prototype is dus een stap in het iteratieve proces waarin je tot een steeds beter oplossing probeert te komen.

De ultieme manier om te testen is natuurlijk door potentiële gebruikers met jouw prototype te laten interacteren en te kijken hoe ze er mee omgaan en erop reageren. Het testen van je prototypes biedt je de mogelijkheid om al in een vroeg stadium van het ontwerpproces te controleren of je met jouw oplossingsrichting op het goede spoor zit of dat je het over een andere boeg moet gooien.

Hoe test je een prototype?

Bedenk eerste welke vragen je wilt beantwoorden met behulp van je prototype. Maak vervolgens eenvoudige, low-fidelity schetsen, objecten en scenario's die je kunnen helpen de vragen te beantwoorden. Hou het eenvoudig, dit stelt je in staat om te experimenteren en verschillende ideeën uit te proberen, zonder je al te veel vast te leggen op een bepaalde oplossingsrichting. Het doel is dus niet om een schaalmodel van jouw ontwerp te maken. Het gaat er om een ervaring te creëren waar jouw potentiële gebruikers op kunnen reageren. Neem vooral die onderdelen en aspecten mee in je prototype die belangrijk zijn voor de vragen die wilt beantwoorden. Aan het uiterlijk, en andere aspecten die aan bod komen in een later stadium van het ontwerp, hoeft je minder aandacht te besteden.

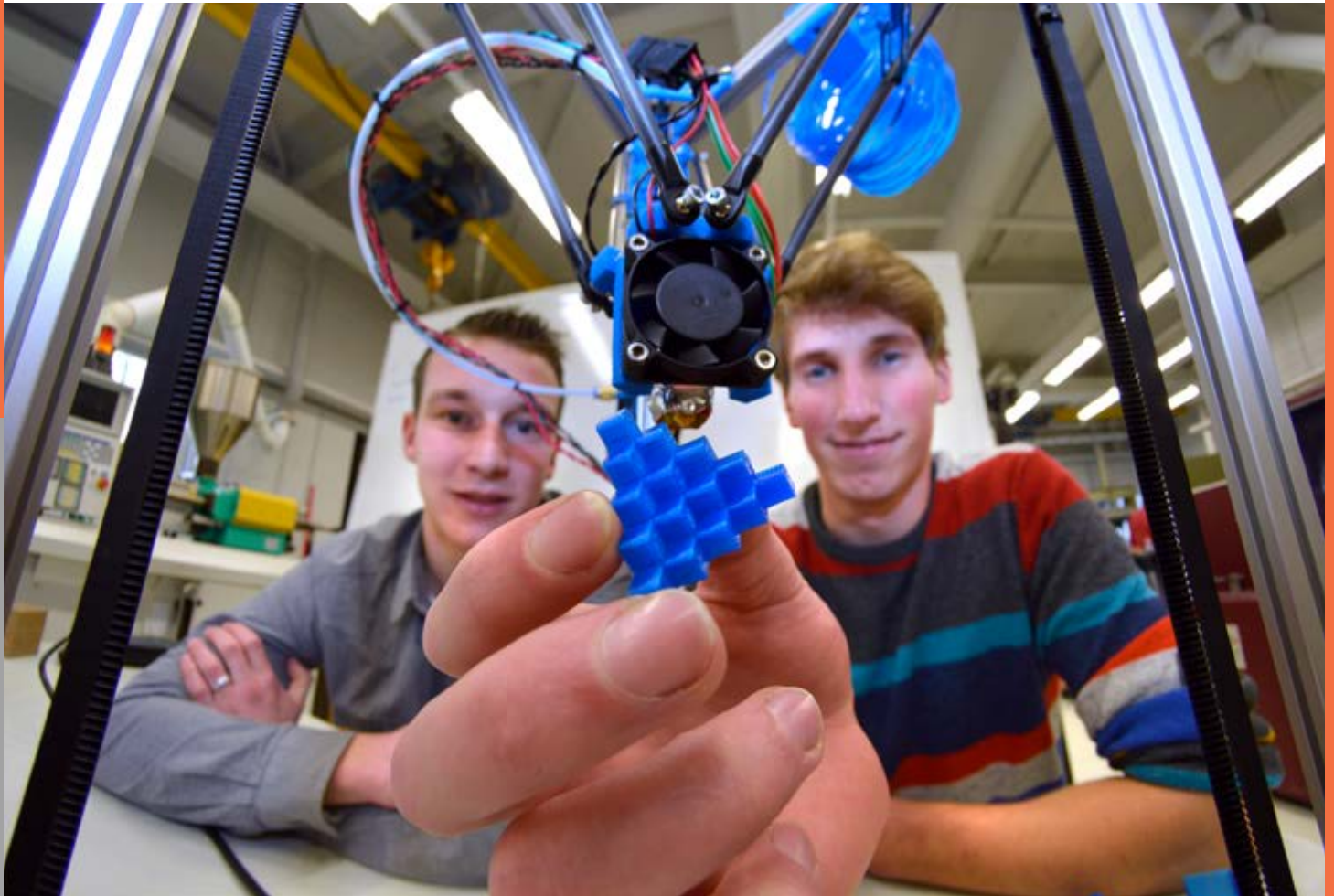
Denk ook na over de omgeving en situatie waarin je ontwerp moet worden gebruikt en wat dit betekent voor de manier waarop je gaat testen. Je kunt je prototype

niet zomaar aan een voorbijganger overhandigen en verwachten dat die persoon er iets mee doet. Het gebruik van het prototype moet voor de deelnemer aan de test betekenisvol zijn. Bedenk test-scenario's (situaties, taken, rollen, doelen, aanleidingen, gebeurtenissen) waarin het aannemelijk is dat de deelnemer gebruik maakt van jouw ontwerp. Als je bijvoorbeeld een nieuwe manier om etenswaren te bewaren aan het ontwikkelen bent, test dan je prototype bij de gebruikers thuis, in hun keuken. Subtiele maar belangrijke details met betrekking tot het gebruik van jouw ontwerp komen alleen in die situatie naar voren.

Enkele tips voor het testen van prototypes:

- › **Begin met bouwen.** Zelfs als je niet zeker weet wat je doet. Alleen al het pakken van het materiaal (papier, tape, schaar, lijm, stiften) is soms al genoeg om het creatieve proces op gang te brengen.
- › **Besteed niet te veel tijd aan één prototype.** Ga verder met de volgende voordat je je aan je prototype gaat hechten.
- › **Bouw met de gebruiker in gedachten.** Wat hoop je dat de gebruiker ziet? Wat hoop je dat de gebruiker gaat doen? Wat hoop je dat de gebruiker voelt? Door te focussen op de vragen die je wilt beantwoorden, kun je zinvolle informatie uit de test halen.
- › **Benoem een variabele:** In je ontwerp zit altijd iets waarvan je je afvraagt of je het misschien ook anders had kunnen oplossen. Met andere woorden iets wat kan variëren, iets wat in de volgende versie van je ontwerp een andere vorm, gedaante, waarde, volgorde, omvang, kleur, etc. zou kunnen krijgen. Benoem deze variabelen zodat je weet waar je naar wilt kijken bij het testen van je prototype.

Prototype to decide



Waarom Prototype to decide?

Vaak is het tijdens het ontwerpproces onduidelijk hoe nu verder te gaan, vooral wanneer alle teamleden uiteenlopende meningen hebben. Een prototype kan helpen om meningsverschillen op te lossen en beslissingen te nemen over een aspect van het ontwerp zonder compromissen te hoeven sluiten. De beste manier om een dilemma met betrekking tot het ontwerp op te lossen is door prototypes te maken en deze te evalueren met gebruikers. Het maken en evalueren van prototypes informeert op die manier je ontwerpkeuzes. Nadat je een verschil van inzicht op deze manier hebt beslecht kun je als team vaak weer vol energie verder.

Hoe maak een je prototype to decide?

- › Hou je prototype zo eenvoudig mogelijk. Prototype to decide doe je met low-fidelity prototypes.
- › Beperk je prototype tot de essentiële elementen, aspecten, ontwerpkeuzes, of variabelen waar je een beslissing over wilt nemen.
- › Benoem de elementen, aspecten, keuzes, of variabelen waar je een beslissing over wilt nemen expliciet.
- › Laat vervolgens alle teamleden en enkele buitenstaanders naar het prototype kijken (of ermee interacteren) en verzamel ieders feedback.
- › Bespreek vervolgens de feedback in het team en neem op basis daarvan een beslissing.

Bijlage 3

Powerpoints voor de workshops

3.1 Sheets Workshop Dag 1

SIGA-LAB
Innovatie & Samenwerkend Lerend

DBE

PEER FEEDBACK SPRINT

A Design-Based Project Simulation Game



NHIL STENDEN
Innovatie & Samenwerkend Lerend

SIGA-LAB
Innovatie & Samenwerkend Lerend

DOEL VAN DE GAME:

- Kennismaking met design thinking methoden & technieken
- Voorbereiding op je ontwerpproject

RESULTAAT VAN DE GAME:

- Binnen een week concept gereed

NHIL STENDEN
Innovatie & Samenwerkend Lerend

SIGA-LAB
Innovatie & Samenwerkend Lerend

VERLOOP VAN DE GAME:

- Ronde 1 - Ma : Empathize - klassikaal
- Ronde 2 - Di. : Define - online
- Ronde 3 - Wo : Ideate - online
- Ronde 4 - Do. : Prototype - online
- Ronde 5 - Vr. : Pitch - klassikaal

NHIL STENDEN
Innovatie & Samenwerkend Lerend

SIGA-LAB
Innovatie & Samenwerkend Lerend

JOUW ROL IN DE GAME:

- Je bent een professional
- Je bent drie jaar geleden afgestudeerd
- Momenteel werk je als ontwerper/consultant bij T&O HR-services

NHIL STENDEN
Innovatie & Samenwerkend Lerend

SIGA-LAB
Innovatie & Samenwerkend Lerend

OVERIGE ROLLEN IN DE GAME:

- Afdelingshoofd: Sandra Gerentz: besluit tot sprint
- Sprintmaster: Ruben Busker: geeft opdrachten
- Senior collega's: Overige docenten: bieden hulp
- Junior collega's: Medestudenten: werk je mee samen
- Opdrachtgever: Directeur HRM Alfred Kleijn: verstrekt de opdracht

NHIL STENDEN
Innovatie & Samenwerkend Lerend

SIGA-LAB
Innovatie & Samenwerkend Lerend

ONLINE SAMENWERKING:

- T&O HR-Services werk met een online platform: EduFlow
- Je opdrachten ontvang je via EduFlow
- Het inleveren van je werk doe je via EduFlow
- Het geven van peerfeedback doe je via EduFlow

NHIL STENDEN
Innovatie & Samenwerkend Lerend

SIGA-LAB
Standaard & Samen. Samen. Samen.

PROFESSIONELE CONSULATIE

Bij de design-sprint methode die T&O gebruikt wordt gewerkt met peerfeedback:

- Dagelijks lever je voor de deadline je werk in via EduFlow
- EduFlow stuurt jouw werk automatisch door naar 2 collega's
- EduFlow stuurt het werk van 2 collega's automatisch door naar jou
- Je geeft en ontvangt dagelijks peerfeedback

NHL STENDEN
hogeschool

SIGA-LAB
Standaard & Samen. Samen. Samen.

DEADLINES ZIJN HEILIG

- Vandaag (ma.): 60 min. uitvoeren opdracht
30 min. geven peerfeedback
- Di, wo & do: **15.00 uur** deadline inleveren opdracht
17.00 uur deadline geven peerfeedback

NHL STENDEN
hogeschool

SIGA-LAB
Standaard & Samen. Samen. Samen.

DON'T PANIC!

- Je wordt in het diepe gegooid
- Je moet iets doen wat je nog niet eerder hebt gedaan en wat lastig is
- Het hoeft niet perfect. Het doel is om te leren. Geef niet op.

NHL STENDEN
hogeschool

SIGA-LAB
Standaard & Samen. Samen. Samen.

JE BENT EEN PROFESSIONAL!

Competenties die je moet laten zien in de game:

- Zelfsturing:
 - Omgaan met onzekerheid
 - Omgaan met onduidelijkheid
 - Omgaan met nieuwe uitdagingen
- Werken onder druk:
 - Deadlines zijn heilig
 - Je hebt weinig tijd

NHL STENDEN
hogeschool

SIGA-LAB
Standaard & Samen. Samen. Samen.

JE BENT EEN PROFESSIONAL!

- Informatie zoeken en toepassen:
 - Info uit de game: Design Thinking Methoden & Technieken
 - Info uit de Literatuur: Mediatheek
 - Info van internet: Desk Research
 - Info van gebruiker: Interview, Observatie

NHL STENDEN
hogeschool

SIGA-LAB
Standaard & Samen. Samen. Samen.

JE BENT EEN PROFESSIONAL!

- Professionele consultatie: Zoek hulp!
 - Van je senior collega's (docenten)
 - Online via het MS Teams Chat-kanaal
 - Sparren met collega's
 - Online PeerFeedback
- Professionele consultatie: Geef hulp!
 - Via MS Teams Chat
 - Online PeerFeedback
 - Sparren

NHL STENDEN
hogeschool

SIGA-LAB
Standaard & Samen. Samen. Samen.

BELANGRIJKE REGELS

- Werk individueel
- Afstemmen en overleggen met je team mag, maar iedereen levert zijn/haar eigen werk in
- Deadlines zijn heilig
- Blijf in je rol: je bent een professional
- Minder dan 5 x deelopdracht en 10 x peerfeedback = fail

NHL STENDEN
hogeschool

SIGA-LAB
Standaard & Samen. Samen. Samen.

VEEL SUCCES! & VEEL PLEZIER!

NHL STENDEN
hogeschool

3.2 Sheets Workshop Dag 5

SIGA-LAB
Innovation & Design Research Institute

DBE
PEER FEEDBACK SPRINT
A Design-Based Project Simulation Game



NHIL STENDEN
Innovatie & Ontwerp

SIGA-LAB
Innovation & Design Research Institute

RONDE 5: DE FINALE

Programma	
90 min	Voorbereiden pitches
30 minuten	Pitches
15 minuten	Jury-beraad
15 minuten	Prijzuitreiking

Voorbereiding

- Eén idee, meerdere ideeën, combinatie van ideeën

Pitch

- 5 minuten per team
- PowerPoint mag

NHIL STENDEN
Innovatie & Ontwerp

SIGA-LAB
Innovation & Design Research Institute

**VEEL SUCCES!
&
VEEL PLEZIER!**

NHIL STENDEN
Innovatie & Ontwerp



Bijlage 4

Beoordelingsformulier pitches

Beoordeling pitches DBE Peerfeedback Sprint HRM

Team:	
Opdrachtgever:	
HRM-instrument/oplossing:	

criterium	Beoordeling 1= --, 2= -, 3= +/-, 4= +, 5= ++
1 Empathize: Goed ingeleefd in de opdrachtgever Sluit deze oplossing aan bij het probleem dat de opdrachtgever ervaart?	
2 Empathize: Goed ingeleefd in de gebruiker Sluit deze oplossing aan bij het probleem dat de gebruiker ervaart?	
3 Define: Duidelijke probleemafbakening Heeft het team een concreet en hanteerbaar probleem afgebakend?	
4 Define: Eigen Point of View Heeft het team een eigenzinnig inzicht in de behoeften van de gebruiker als uitgangspunt voor het ontwerp gekozen?	
5 Ideate: Veel ideeën Heeft het team een groot aantal ideeën?	
6 Ideate: Creatieve ideeën Heeft het team creatieve en originele ideeën?	
7 Prototype: Kwaliteit van de uitbeelding Is het idee/de oplossing op een aantrekkelijke manier verbeeld?	
8 Prototype: Kwaliteit van de oplossing Is dit een idee dat tot een goede oplossing van het probleem zou kunnen leiden?	
9 Pitch: Verbale boodschap Wordt de boodschap vlot en overtuigend uitgesproken?	
10 Pitch: Gebruik media Wordt de boodschap effectief ondersteund door beeld, geluid of materiaal?	
Totaal	

Opmerkingen:

Bijlage 5

Evaluatieformulier en reflectievragen

Onderstaand evaluatieformulier is bedoeld voor een korte reflectie, meteen na afloop van de game. In de week daarna kan de game vervolgens in de klas uitgebreider worden geëvalueerd. Daarbij kun je onderstaande reflectievragen als leidraad nemen.

Evaluatieformulier DBE Peerfeedback Sprint

In hoeverre is de volgende uitspraak voor jou van toepassing?

1 = Volstrekt niet van toepassing, 5 = Volledig van toepassing.

Ik vond het leerzaam om deze game te spelen.	1 - 2 - 3 - 4 - 5
Ik vond het uitdagend om deze game te spelen.	1 - 2 - 3 - 4 - 5
Ik vond het leuk om deze game te spelen.	1 - 2 - 3 - 4 - 5
Ik heb hard gewerkt bij het spelen van de game.	1 - 2 - 3 - 4 - 5
Ik heb goed gepresteerd bij het spelen van de game.	1 - 2 - 3 - 4 - 5

Wat vond je de leukste, minst leuke, moeilijkste en gemakkelijkste opdracht?

Kruis je antwoord aan in de tabel.

	Opdracht 1: Empathize	Opdracht 2: Define	Opdracht 3: Ideate	Opdracht 4: Prototype	Opdracht 5: Pitch
Leukste opdracht					
Minst leuke opdracht					
Moeilijkste opdracht					
Gemakkelijkste opdracht					

Wat is je favoriete design thinking methode?

Noteer hieronder je antwoord.

Wat is minst favoriete design thinking methode?

Noteer hieronder je antwoord.

Over welke design thinking methode zou je meer willen leren?

Noteer hieronder je antwoord.

Welke feedback vond je het meest nuttig en welke het minst nuttig?

Kruis je antwoord aan in de tabel.

	Opdracht 1: Empathize		Opdracht 2: Define		Opdracht 3: Ideate		Opdracht 4: Prototype		Opdracht 5: Pitch	
Feedbackgever nr.	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
Nuttigste feedback										
Minst nuttige feedback										

Reflectievragen voor de nabespreking in de klas

Onderstaande vragen kun je gebruiken bij de nabespreking van de game. Je kunt dit, afhankelijk van de groeps grootte, klassikaal of in groepjes doen. Laat de studenten eerst individueel nadenken over hun antwoord op de vraag alvorens de antwoorden te bespreken.

Overall

- › Wat was voor jou het leukste, interessantste of meest leerzame moment in de game? Wat was de situatie, wat deed jij, wat gebeurde er toen, wat zorgde ervoor dat het zo leuk, interessant of leerzaam was?
- › Wat was voor jou het vervelendste, saaiste of irritantste moment in de game? Wat was de situatie, wat deed jij, wat gebeurde er toen, wat zorgde ervoor dat het zo vervelend, saai, of irritant was?

De opdrachten

Per opdracht: (1) Empathize, (2) Define, (3) Ideate, (4) Prototype, (5) Pitch.

- › Wat werkte goed, heb je een succes-story, welke methode paste je toe, wat deed je precies, wat gebeurde er toen, wat zorgde ervoor dat het zo goed ging?
- › Wat werkte niet goed, heb je een fail-story, welke methode paste je toe, wat deed je precies, wat gebeurde er toen, wat zorgde ervoor dat het zo goed ging?

De methoden & Technieken

- › Wat is je favoriete methode, waarom, wat zorgt ervoor dat deze methode zo goed werkt, welke tips heb je voor anderen die deze methode willen toepassen?
- › Wat is je minst favoriete methode, waarom, wat zorgt ervoor dat deze methode je tegenstaat, wanneer zou de methode wel goed kunnen werken?

Het geven en ontvangen van peerfeedback

- › Wat is de meest nuttige, waardevolle, leerzame feedback die je hebt ontvangen? Wat was de opdracht, welke feedback kreeg je, wat dacht, voelde of deed je naar aanleiding van die feedback, wat zorgde ervoor dat deze feedback zo nuttig, waardevol of leerzaam was?
- › Wat is de minst nuttige, waardeloze, vervelendste feedback die je hebt ontvangen? Wat was de opdracht, welke feedback kreeg je, wat dacht, voelde of deed je naar aanleiding van die feedback, wat zorgde ervoor dat deze feedback zo nutteloos, waardeloos of vervelend was?

Transfer

- › Over welke methode zou je meer willen leren? Waarom? Hoe zou je dit kunnen doen? Waar zou je hier meer informatie over kunnen vinden?
- › Welke methode zou je goed kunnen gebruiken voor je praktijkproject of stage-opdracht later in je studie? Hoe zou je die methode in dat geval toe kunnen passen?
- › Formuleer één concreet voornemen: iets wat je naar aanleiding van deze game van plan bent te gaan doen of voortaan anders te gaan doen. Doe dit zo SMART-mogelijk: wat ga je wanneer doen en hoe ga je vaststellen dat je je aan je voornemen hebt gehouden?

Bijlage 6

Alternatieve manieren om de game te spelen

1 De game spelen in een andere peerfeedback-toepassing dan EduFlow

De game kan gemakkelijk gespeeld worden in een andere peerfeedback-toepassing dan EduFlow, bijvoorbeeld in PeerGrade, PeerScholar, of FeedbackFruits. Hiervoor moet je content uit de bijlage van deze handleiding invoegen in de betreffende peerfeedback-toepassing. Dit doe je als volgt:

- 1 Maak 5 peerfeedbackopdrachten aan: (1) Ronde 1: Empathize, (2) Ronde 2: Dig Deeper & Define, (3) Ronde 3: Ideate, (4) Ronde 4: Prototype en (5) Ronde 5: Pitch.
- 2 Voeg bijlage 1.1 uit deze handleiding in als opdrachtschrijving bij opdracht 1. Voeg bijlage 1.2 en bijlage 1.3 in als bijlage bij opdracht 1. Voeg bijlage 1.4 in als feedbackformulier bij opdracht 1.
- 3 Doe hetzelfde voor opdracht 2 (bijlage 2.1 t/m 2.4), opdracht 3 (bijlage 3.1 t/m 3.4), opdracht 4 (bijlage 4.1 t/m 4.4) en opdracht 5 (alleen bijlage 5.1).
- 4 Stel de datums en tijden voor het openstellen van de opdrachten en de deadlines voor het inleveren van de opdrachten en het geven van peerfeedback in. De standaardinstellingen voor de game vind je in Tabel 1 van deze handleiding (zie hoofdstuk 2.2).
- 5 De inleiding en instructie van de game (bijlage 0.1 en 0.2 uit deze handleiding) kun je de deelnemers vooraf via email toesturen.

2 De game spelen via email

De game kan ook eenvoudig via email worden gespeeld in plaats van een peerfeedback-toepassing. Het voordeel hiervan is dat het realistischer is om de opdrachten ook daadwerkelijk via email te ontvangen. Het nadeel is dat je als docent geen overzicht en controle hebt over het geven en ontvangen van peerfeedback. Je zou dit kunnen oplossen door de studenten de opdracht

te geven hun deelopdrachten en de peerfeedback die ze hebben ontvangen en gegeven, te bundelen in een portfolio en dit na afloop ter beoordeling in te leveren. Om de game via email te spelen stuur je studenten elke dag een email met de gamecontent voor die dag. Dit doe je als volgt.

- 1 Maak twee nieuwe emailadressen aan: één onder de naam van het afdelingshoofd (Sandra Gerentz) en één onder de naam van de sprint master (Ruben Busker).
- 2 Deel de deelnemers vooraf in in peerfeedbackgroepjes van drie personen. Binnen deze groepjes geeft elke deelnemer alle groepsleden elke dag peerfeedback. Ieder groepslid geeft en ontvangt dus dagelijks twee keer peerfeedback.
- 3 Stuur de deelnemers vooraf de inleiding en de instructie van de game.
- 4 Stuur de deelnemers op dag 1 (maandag), vlak voor de start van de workshop, vanaf het emailadres van het afdelingshoofd, de mail van het afdelingshoofd uit bijlage 1.1 van deze handleiding. Stuur de deelnemers onmiddellijk daarna, vanaf het emailadres van de sprint master, de mail van de sprint master uit bijlage 1.1 van deze handleiding. Voeg de bijlagen 1.2 (response format ronde 1), 1.3 (theoretische achtergrondinformatie ronde 1) en 1.4 (feedbackformulier) als bijlage toe aan de mail van de sprint master.
- 5 Op dag 2, 3 en 4 stuur je vanaf het mailadres van de sprint master de content van ronde 2 (bijlage 2.1 t/m 2.4 van deze handleiding), ronde 3 (bijlage 3.1 t/m 3.4), respectievelijk ronde 4 (bijlage 4.1 t/m 4.4).
- 6 Op dag 5 stuur je ruim voor de start van de workshop, vanaf het emailadres van het afdelingshoofd, de content uit bijlage 5.1 van deze handleiding naar alle deelnemers.

Dankwoord en verantwoording

Deze simulatiegame is ontwikkeld in de periode september 2018 - april 2020 door het Simulation & Game-Based Learning Lab (SiGa-Lab) van NHL Stenden Hogeschool ter ondersteuning van de invoering van het nieuwe onderwijsconcept van de hogeschool, Design-Based Education (DBE). De game is ontwikkeld in een reeks van pilots waarin we de game stapsgewijs hebben verbeterd.

Een groot aantal studenten en docenten binnen de hogeschool heeft meegewerkt aan de totstandkoming van deze game, waaronder studenten en docenten van de Master Serious Gaming, de Master Pedagogiek, de Bachelor Pedagogiek, de Bachelor Bedrijfskunde en de Bachelor en Associate Degree Human Resource Management.

Dit product is ontwikkeld met financiële steun van het Ministerie van Onderwijs in het kader van de Stimuleringsregeling Open en Online Onderwijs 2018. De door de subsidiegever georganiseerde begeleiding door SURF en uitwisseling met andere projectleiders die deelnamen aan de regeling heeft een onmisbare rol gespeeld bij de totstandkoming van dit product.

Het materiaal in deze handleiding is origineel, met uitzondering van de theoretische content in bijlage 2: de design thinking technieken. Dit materiaal is ontwikkeld door het Hasso Plattner Institute of Design at Stanford (2013) en gepubliceerd onder creative commons licentie CC BY-NC-SA 3.0, onder de titel Design Thinking Bootcamp Bootleg. Het materiaal is door ons in het kader van dit project vertaald in het Nederlands en aangepast aan de context van het Nederlandse hoger beroepsonderwijs.

Tot slot dank ik Ivo Wenzler, Steven de Rooij en Wynanda van der Land voor het controleren van het manuscript. Mijn dank is groot!

Groningen, 1 juni 2020
Djoerd Hiemstra



hogeschool

Handleiding DBE Peerfeedback Sprint