

Design Thinking @ Innovatiechallenge

Creatief werkproces om problemen aan te pakken in samenwerking met de omgeving

Wat hebben we nu nodig? Door je steeds deze vraag te stellen en de stappen van deze ontwerpstrategie te doorlopen, creëer je een uniek proces voor ieder project. Als professionals worden we ons bewuster van het proces en bouwen we met eerder opgedane ervaringen aan onze kennis en kunde om stedelijke en ruimtelijke vraagstukken creatief aan te pakken.



Teamdynamiek monitoren

Een ding is zeker: de omgeving is continu in beweging. Dit vraagt alertheid voor (zwakke) signalen en vereist teamreflectie en checks & balances. Hiervoor gebruik je technieken die je in eerdere fasen met je team, omgeving of gebruiker in het Design Thinking proces hebt toegepast.



Motiveren en inspireren

Een nieuw product of dienst in de markt zetten vraagt geduld en enthousiasme. Hier komt het aan op motivatie van team, leiding en sponsors en veerkracht bij tegenslagen. Je leert omgaan met onverwachte gebeurtenissen: aanpakken en doorpakken. Dit doe je in contact en interactie met omgeving en gebruiker.



Project managen

Als we groen licht hebben op de prototypes en de businesscase is rond, dan beginnen we met de marktintroductie en lancering. Hier maken we gebruik van 'klassieke' projectplanningtools zoals monitoring en mijlpalensturing. Wat is er nodig om het product of de dienst te introduceren?



Feedback verwerken

We evalueren alle feedback over de prototypes en combineren dit met de eerder verzamelde brainstorm- en onderzoeksinformatie. Hierna bepaal je hoe je verder gaat. *Moeten we het prototype veranderen? Hebben we antwoord op de belangrijkste vragen? Hebben we meer informatie nodig? Of beginnen we opnieuw?*



Feedback vragen

Zonder feedback van omgeving of gebruiker geen sluitende businesscase. Door een open mind - je bent er nog niet - zoek je omgeving en gebruikers op voor positieve en negatieve feedback op het prototype. Zowel experimenten als vastlopers zijn waardevol. Alleen zo kun je het product of de dienst verbeteren en straks succesvol implementeren.

Samen doen

Prototype-cyclus

Onderzoek

Hoe verder

Afgewogen keuze maken

Observeren

Focus

Ideeën genereren

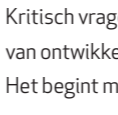
Analyseren en kiezen

Brainstormen



Observeren

Door goed te observeren, ogen en oren de kost te geven, leren we onze omgeving beter kennen. Vaak zeggen mensen het een, maar doen ze het andere. Hun gedrag is in de praktijk vaak anders dan ze denken.



Vragen stellen en luisteren

Kritisch vragen stellen en actief luisteren zijn essentiële vaardigheden van ontwikkel- en ontwerpteams. Dit kun je leren toepassen. Het begint met de vraag 'Waarom?'.



Onderzoeken

Het onderzoek bestaat uit gesprekken met experts en gebruikers in de praktijkomgeving en online zoeken. Dit levert nieuwe informatie over de situatie op, maar ook antwoorden op vragen en inzicht in kennisbronnen.



Drijfveren in beeld brengen

Na het verzamelen van informatie kijken we naar standpunten, drijfveren en overtuigingen van stakeholders. Door je te verplaatsen in de wereld van omgevingspartijen word je bewuster van hun belangen en waarden.



Verbinden en definiëren

Een vraagstuk kent vele gezichten. Het gevaar ligt op de loer om meteen die ene oplossing te willen bedenken. Door meervoudig te kijken en te focussen op specifieke wensen en behoeften van verschillende stakeholders diep je het vraagstuk uit. Je weet daarna beter waar je kunt beginnen. Dit geeft ruimte om - van binnenuit - stukje bij beetje een groot en complex vraagstuk aan te pakken.



Brainstormen

Brainstormen is niet alleen het toepassen van creatieve technieken maar ook een mindset. Door samen te brainstormen sta je open voor de bril of denkwijze van de ander. Je stapt af van stokpaardjes en verrijkt elkaars ideeën.

Prototyping en feedback is een iteratief proces dat je vaak terugziet bij Startups. Voordat een of meer ideeën een kansrijke businesscase zijn, toets je prototypes keer op keer aan omgeving, gebruikers of klanten.



Prototypes creëren

Van idee naar prototype vraagt opnieuw om een kritische en creatieve houding. Steeds weer stel je de vraag of het prototype de wens van de gebruiker is. Je denkt in what if? scenario's of varianten om het prototype fijn te slijpen dat je hierna toetst aan omgeving of gebruiker.

