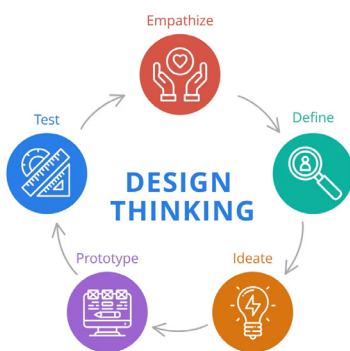


Sporen van Drie Oktober

Vliet Leidens Ontzet

Voor de docent: een nieuwe traditie voor Drie Oktober

Bij deze opdracht kun je de leerlingen in groepjes laten werken. Je kunt de leerlingen de opdracht zo geven of hem uitgebreider inzetten. Maak bijvoorbeeld gebruik van de methode Design Thinking. Deze methode gaat uit van 5 fases:



Empathize: leef je in in je publiek. Onderzoek de wensen en behoeftes van je doelgroep. Wie zitten daar eigenlijk in? Wat verwachten ze, wat hebben ze nodig?

Define: Door de bevindingen uit de Empathize fase te interpreteren en patronen te herkennen, formuleer je de opgave. Aan het einde van deze fase heb je een duidelijke opdracht. De sleutel hier is om het probleem op een publieksgerichte manier te formuleren. Als je de opgave eenmaal hebt geformuleerd, kun je oplossingen en ideeën gaan bedenken – en dat brengt ons bij fase drie.

Ideate: het doel van de Ideate fase is om zo veel mogelijk oplossingen voor de opdracht te genereren en aan het publiek voor te leggen. Veel gebruikte technieken in deze fase zijn brainstormsessies, roze-wolk denken of de 'crazy eight', waarbij in 8 minuten 8 oplossingen getekend moeten worden.

Prototype: Dit is de fase waarin leren en experimenteren centraal staan. Je probeert in korte tijd een aantal vereenvoudigde en goedkope versies van je idee te maken en te testen binnen je team. Het gaat hierbij om een werkend prototype, niet om een beschrijving van het product of dienst. De Prototype fase is essentieel om elke oplossing te testen en eventuele beperkingen en gebreken aan het licht te brengen. Tijdens deze fase kunnen de voorgestelde oplossingen worden aanvaard, verbeterd, herontworpen of verworpen, afhankelijk van hoe ze het in prototype-vorm doen. Het resultaat van deze fase is een beeld hebben bij hoe publiek zou reageren op de gekozen oplossing (zowel in gedrag en gevoel als verstandelijk) en het kennen van de beperkingen van het ontwerp.

Test: Het product of de dienst wordt getest door echte gebruikers. Hoewel dit de laatste fase is, is het vaak niet het eindpunt van het ontwerpproces. Vaak leiden de resultaten van de Test fase terug naar een vorige stap in het proces en tot inzichten die je nodig hebt om de oorspronkelijke probleemstelling te herdefiniëren of om met nieuwe ideeën te komen. Daarmee is Design Thinking een iteratief proces, waarbij in co-creatie met de gebruiker constant getest en geëxperimenteerd wordt totdat de perfect oplossing is gevonden.