



Designsprint

**Challenge
Week 1**



MAAR
WAAROM?

Hoe?

Hoe?

Hoe?



Opdracht

Tijd: 40 minuten

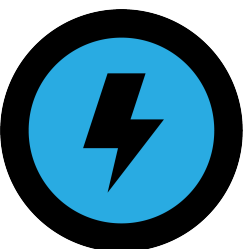
1. Ga met je team in gesprek over de challenge opdracht
2. Probeer zoveel mogelijk vragen op te verzamelen die bij jullie opkomen ten aanzien van de opdracht en schrijf ze op een groot vel papier (flip-over). Uitleg: De bedoeling is om vragen te verzamelen, niet om ze te beantwoorden
3. Hang het vel papier met alle vragen in jullie werkruimte op
4. Bespreek met elkaar:
Welke vragen beginnen met Waarom? Welke vragen met Hoe? En welke vragen met Wat? Wat zijn de verschillen tussen deze vragen?

Korte eindoefening 5X waarom:

Tijd: 5 minuten

Maak tweetallen, spreek af wie de interviewer is en wie de geïnterviewde:

- Begin met de vraag: Waarom is dit een opdracht waar we aan willen werken?
- Op basis van elke antwoord stelt de interviewer de 1 vraag: Waarom? In totaal 5x Waarom vragen
- Wissel van rol en doe nog een interview
- Bespreek met elkaar de uitkomsten?

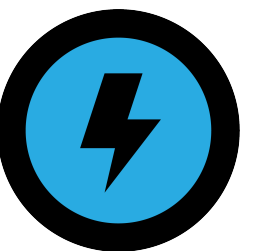


Opdracht

Tijd: 10 minuten

Vertaal met je team de challenge opdracht in een centrale ontwerpvrage.
Gebruik het volgende format voor jullie ontwerp vraag en hand deze op in je werkruimte:

Hoe kunnen we **Wat**
****Actie** voor **Wie** zodat**
iets verandert?



Voorbeeld:

Hoe kunnen we **(wat)** Een
interactieve knuffel
(actie) Ontwerpen voor **(wie)**
eenzame ouderen zodat **(iets**
verandert) ze afleiding hebben en
minder eenzaamheid ervaren?

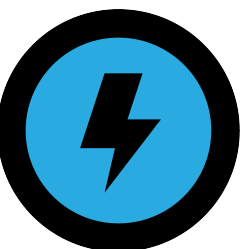
Opdracht

Tijd: 20 minuten

Bedenk met je team zoveel mogelijk vragen die je de eindgebruikers kunt stellen.

Gebruik hiervoor het 'Empathy Map'- canvas (volgende pagina) en bedenk voor elk vlak tenminste 3 vragen, die je op Post-its schrijft en op een geprinte Empathy map plakt.

Deze interview vragen gebruiken jullie in week 2 om de eindgebruikers mee te bevragen.



Denken en voelen

Bedenk open vragen over wat de eindgebruiker denkt of voelt bij de opdracht?
Voorbeeld: Voelt u zich wel eens eenzaam en kunt u vertellen hoe dat voelt?

Zien

Bedenk open vragen over wat de eindgebruiker ziet gebeuren.
Voorbeeld: Wat ziet u goed gaan? Wat ziet u niet goed gaan?

Zeggen & Doen

Bedenk open vragen over de eindgebruiker die gaan over wat hij zegt of doet.
Voorbeeld: Wat zegt u tegen anderen over eenzaamheid? Wat doet u om minder eenzaam te zijn?

Horen

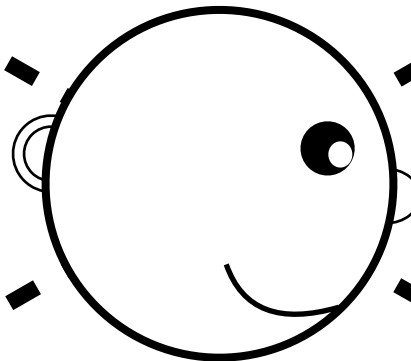
Bedenk open vragen die gaan over hoe informatie de eindgebruiker bereikt:
Voorbeeld: Welke media gebruikt u? (Tv, radio, internet)

Frustraties

Bedenk open vragen die gaan over de frustraties die je eindgebruiker voelt.
Voorbeeld: Wat zit u het meeste dwars bij eenzaamheid?

Verlangens

Bedenk open vragen die gaan over de dromen en verlangens van de eindgebruiker.
Voorbeeld: Wat is uw grootste droom?



Denken en voelen

Horen

Zien

Zeggen & Doen

Frustraties

Verlangens

