

**Design
Your
Life**

Bundel

Welkom!

Dit is jouw 'bundel' met activiteiten voor Design Your Life. Hierin staan de activiteiten beschreven die je tijdens het ontwerpen van je eigen oplossing kunt gebruiken.

Op de volgende bladzijde begint de introductie. Hier leggen we bijvoorbeeld uit wat Design Your Life ongeveer inhoudt. Ook check je of alles aanwezig is en kies je je medeontwerper als je dat nog niet gedaan hebt. Na een opwarmactiviteit, helpen we met het bepalen van je startpunt en kun je aan de slag!

Heel veel plezier en succes!

Het Design Your Life team

Introductie 1: **Wat is Design Your Life?**

Waarom doen? In deze activiteit lees je wat Design Your Life is en hoe het ontwerpproces van DYL eruit ziet.

Duur: 5-10 minuten.

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je kennis gemaakt met de zes Design Your Life ontwerpfases.

Uitvoeren

Er zijn veel mooie en goedbedoelde oplossingen die ons leven gemakkelijker kunnen maken. Maar hoe vind je die ene oplossing? En als er geen oplossing bestaat, kan je het dan misschien zelf maken? DYL helpt je daar bij!

DYL bestaat uit zes fases:

- **Mijn Situatie.** In deze fase onderzoek je jouw leven. Welke activiteiten onderneem je? Wat gebruik je om onafhankelijk te zijn?
- **Mijn Focus.** In deze fase onderzoek je waar je op wil focussen in het ontwerpproces. Wat kan er beter? En waar kan technologie bij helpen?
- **Mijn Ideeën.** In deze fase bedenk je ideeën voor je ideale ding. Hoe moet het ding eruitzien? Wat moet het ding kunnen?
- **Mijn Oplossing.** In deze fase kies je één idee; die ga je vervolgens maken, aanschaffen of samenstellen. Het resultaat noemen we het 'prototype.'
- **Mijn Test.** In deze fase gaan we het prototype testen. Werkt het zoals verwacht?

Moet er iets veranderd worden?

- **Mijn Inzicht.** Het prototype is bijna nooit meteen perfect. Echter, door het testen van het prototype kom je tot nieuwe inzichten die je verder kunnen helpen in een nieuwe ronde in het ontwerpproces. Welke inzichten heb jij opgedaan?

Iedere fase leidt je door het ontwerpproces via verschillende activiteiten. Het is een iteratief proces, wat betekent dat het niet in één keer goed hoeft te gaan. Je doorloopt de toolkit meerdere keren totdat jij tevreden bent met jouw oplossing!

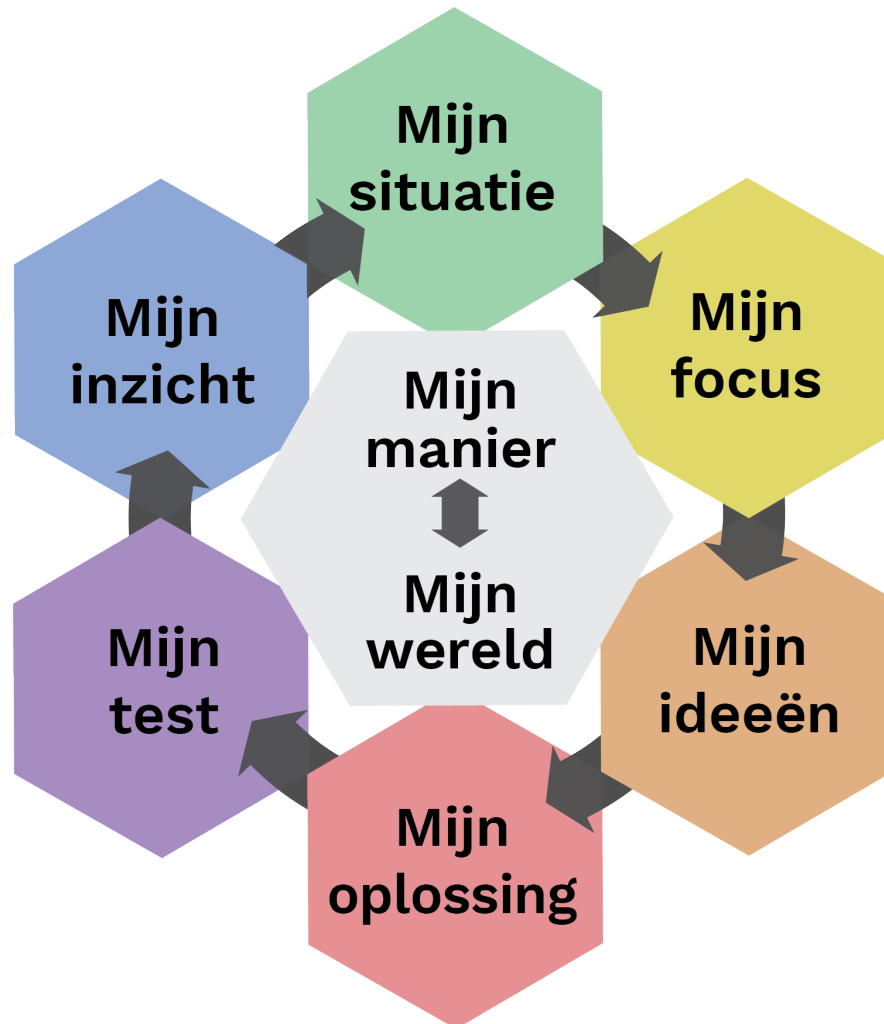
Verderop in deze bundel staan beschrijvingen van alle activiteiten die je kan doen.

Afronden

Nu heb je kunnen lezen wat Design Your Life inhoudt. Als je nog vragen hebt, neem dan contact op met designyourlife@utwente.nl.



Introductie 1: **Wat is Design Your Life?**



Het Design Your Life ontwerpproces.

Introductie 2: **Check of alles aanwezig is**

Waarom doen? In deze activiteit controleer je of je alles hebt wat je nodig hebt om DYL te doorlopen.

Duur: 10 minuten.

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit weet je zeker of alle materialen compleet zijn en waar je materialen kunt bijbestellen of printen.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die jullie nodig hebben. Deze materialen zijn:
 - De **design your life-toolkit** (inclusief inhoud);
 - Een apparaat met internetverbinding (laptop, tablet of computer).
2. Pak de Design Your Life toolkit erbij en bekijk alle materialen in de doos. Vind de volgende onderdelen:
 - De **Design Your Life-bundel** (hierin ben je nu aan het lezen);
 - Het **Design Your Life-ontwerpbord**;
 - Een A5 envelop gevuld met **canvassen**;
 - Een A5 envelop gevuld met **whiteboardstiften, stickers en meer**;
 - Meerdere **kaartspellen**.

Uitvoeren

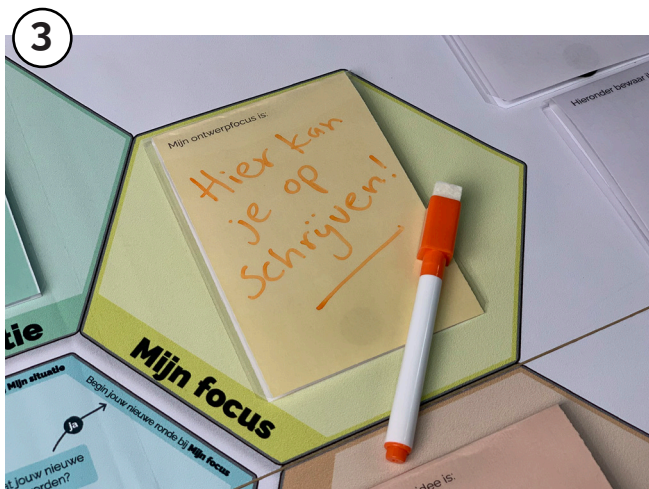
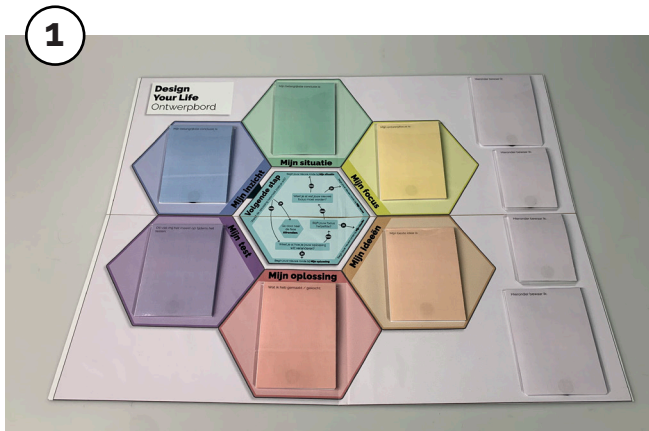
1. Bekijk de DYL-bundel. Deze map geeft uitleg over alle activiteiten die je met Design Your Life kan doen en leidt jou door het ontwerpproces. De tabbladen geven aan

waar je wat kunt vinden. Blader de bundel eens door!

2. Bekijk het DYL-ontwerpbord. Hierop bewaar je de resultaten van jouw activiteiten. Iedere zeshoek stelt een ontwerpfase voor. Iedere fase heeft een vak waaronder je jouw resultaten in de vorm van gevouwen canvassen en kaarten kan bewaren. Met een whiteboardstift kan je op de vakken schrijven.
3. Bekijk de A5-envelop met canvassen. Canvassen zijn werkbladen die je gebruikt bij het doen van de activiteiten. De canvassen zijn gecodeerd per fase met kleuren en namen. Ook vind je hier een tweetal boekjes.
4. Bekijk de A5-envelop met overige materialen. Hierin vind je de volgende materialen:
 - Drie emojis-stickervellen;
 - Twee blokken plakblaadjes (sticky notes) in verschillende kleuren;
 - Twee whiteboardstiften in verschillende kleuren, met ingebouwde wisser op de dop;
 - Drie houten kaarthouders.
5. Bekijk de kaartspellen. Er zijn er als het goed is 13. De kaartspellen heb je nodig bij het doen van verschillende activiteiten. De naam van de activiteiten staan op de kaarten geprint, net als de fase waar ze bij horen. De fases kan je ook herkennen aan hun kleuren.



Introductie 2: **Check of alles aanwezig is**



Voorbeeld van het DYL Ontwerpbord

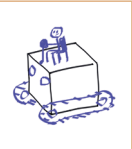

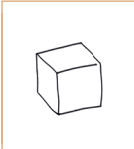
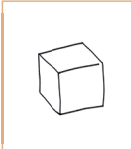
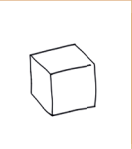
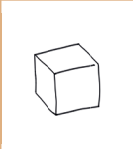
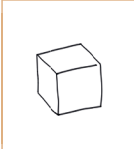
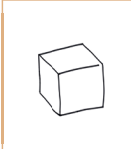
1. Volledige lay-out van bord;
2. Close-up van een vak;
3. Close-up van post-it.

Introductie 2: **Check of alles aanwezig is**

1

Mijn ideeën: **Opwarmen - canvas**

Oefenen Met deze oplossing kan ik: mijzelf vervoeren

3

Eigenschappen van dingen

Zien

Korte teksten.

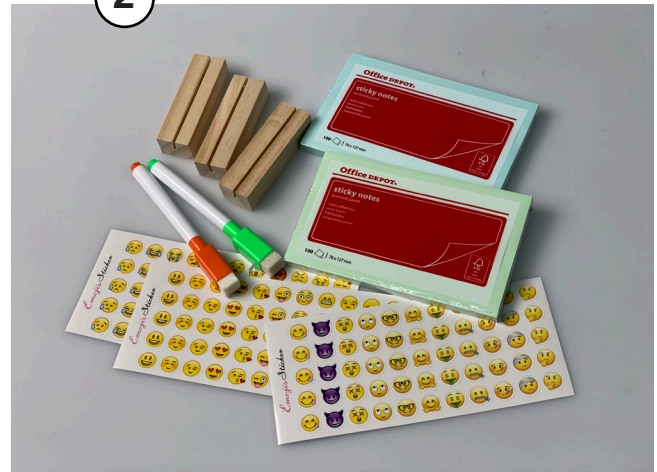
Stilte in mijn leven
Rust in mijn hoofd
Door jou gegeven
Door jou beloofd
Liefde komt tot leven
Niet langer meer verdoofd

Design Your Life

Mijn situatie

Eigenschappen van dingen

2



Voorbeelden van DYL Materialen

1. Voorbeeld van een canvas
2. Envelopmaterialen
3. Voorbeeld van een kaart (voor- en achterkant)



Introductie 3: **Kies je medeontwerper**

Waarom doen? In deze activiteit bepaal je wie jouw medeontwerper wordt, waar je wilt gaan ontwerpen en op wie je kunt terugvallen als je vastloopt.

Duur: 10 minuten.

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je alles geregeld wat je nodig hebt om met de Design Your Life activiteiten te starten.

- Vindt het leuk om je op nieuwe ideeën te brengen;
- Vindt het belangrijk om jouw mening te horen;
- Vindt het leuk om mee te helpen met dingen maken;
- Heeft tijd om je te helpen met de activiteiten uit de toolkit: bedenk hierbij hoe lang en hoe vaak je aan de Design Your Life-toolkit wilt werken. Een halfuur per week is een goed uitgangspunt.

Vorbereiden

Jij bent hoofdontwerper, maar voor het ontwerpproces kies je ook een medeontwerper. Ontwerpen in je eentje is namelijk erg lastig. Je hebt vaak iemand nodig die kritisch met je wilt meedenken: over ontwerpkeuzes, doelen en wensen. Dit kan een goede vriend, partner of familielid zijn, maar ook een begeleider of een docent. Het helpt als je elkaar goed kent en vertrouwt. Het is namelijk belangrijk dat jij de hoofdontwerper bent: het is *jouw* ontwerpproces. Je kunt ook meerdere mensen inschakelen. Wie kies jij?

Een goede ontwerppartner heeft een aantal kenmerken. Lees de onderstaande lijst door en bedenk wie volgens jou het beste past bij deze lijst.

Een goede medeontwerper:

- Kent jou goed;
- Kan je voorbeelden geven uit hun eigen ervaring;
- Is prettig om mee samen te werken;

Uitvoeren

1. Bedenk wie je als medeontwerper zou willen.
2. Vraag deze persoon (of personen) of ze medeontwerper willen zijn.
3. Onderaan deze activiteit staat informatie voor de medeontwerper. Lees deze zelf door en deel het met de door jou gekozen medeontwerper(s).
4. Spreek met de medeontwerper(s) af hoe jullie gaan communiceren, bijvoorbeeld door vaste afspraken in te plannen of door een Whatsapp-/Signalgroep aan te maken voor DYL.



Introductie 3: **Kies je medeontwerper**

Informatie voor de medeontwerper

De medeontwerper heeft een aantal algemene en een aantal specifieke taken. De algemene taken zijn bijvoorbeeld:

- Hulp bieden met plannen;
- Activiteiten toelichten;
- Met activiteiten meedoen;
- Vragen beantwoorden.

Specifieke taken zijn afhankelijk van de activiteit. Bij iedere activiteit wordt onderaan aangegeven wat de medeontwerper wel en niet kan doen.



Introductie 4: **Opwarmer – wat is technologie?**

Waarom doen? In deze activiteit kom je erachter wat we verstaan onder het begrip 'technologie'.

Duur: 5-10 minuten.

Einde van de activiteit: Aan het einde van de activiteit kom je erachter wat DYL bedoelt wanneer we het hebben over het woord 'technologie'.

Uitvoeren

1. Bekijk alle afbeeldingen.
2. Kruis de afbeeldingen aan die volgens jou een vorm van technologie laten zien.
3. Kijk op de volgende bladzijde (ondersteboven) om erachter te komen welke afbeeldingen technologie weergeven.

Afronden

1. Klopte jouw beeld van technologie bij het antwoord op de volgende bladzijde? Zo niet, wat was er anders aan jouw beeld van technologie en het beeld dat in deze toolkit wordt gebruikt?



Vormen van technologie of niet?

Introductie 4: **Opwarmer – wat is technologie?**

Oplossing: Alle voorbeelden zijn technologie!
Ok simpele dingen, zoals een boek dat je tot rust brengt, of een gave afspeellijst die jou in de juiste gemoedstoestand brengt.
Technologie mag natuurlijk ingewikkeld zijn - digitaal en geavanceerd - maar dat hoeft dus niet. Technologie is alles wat je gebruikt om een doel te bereiken. Neem dit inzicht mee voor het bedenken van je eigen oplossing!



Introductie 5: Bepaal je startpunt, kies jouw activiteiten

Waarom doen? Je bent nu bijna klaar met de introductie. Het enige wat je nog moet doen is het kiezen van je volgende activiteiten.

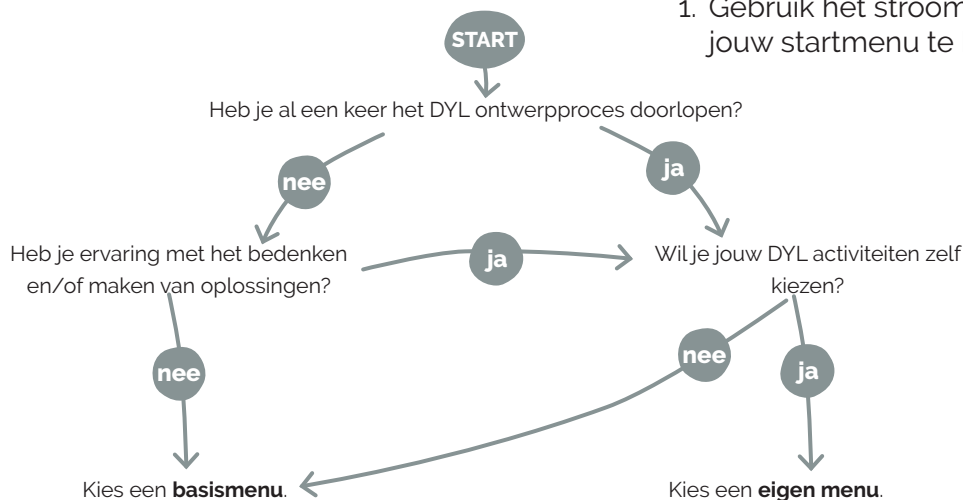
Duur: 10 minuten.

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je het startpunt bepaald voor jouw DYL ontwerpproces en activiteiten geselecteerd die je wilt gaan doen.

Vorbereiden

1. Op de volgende bladzijde zie je een aantal startmenu's. Bekijk deze. Er zijn twee soorten startmenu's: basismenu's en eigen menu's. De basismenu's stippelen het hele proces voor je uit, inclusief de activiteiten die je gaat doen. De eigen menu's helpen je met het bepalen van de fase waarin je moet starten, maar je kan vervolgens zelf alle activiteiten kiezen die je vanaf die fase wilt gaan doen.
2. Op de bladzijdes daarna zie je een overzicht van alle activiteiten die DYL te bieden heeft. Bekijk deze bladzijdes. Je ziet dat de activiteiten zijn onderverdeeld in de fases waar ze bij horen. Ook worden ze kort toegelicht.

Kies jouw startmenu:



Uitvoeren

1. Gebruik het stroomschema hieronder om jouw startmenu te kiezen:



Introductie 5: **Bepaal je startpunt, kies jouw activiteiten**

2. Heb je voor een basismenu gekozen? Bekijk dan de omschrijvingen van de activiteiten die horen bij de basismenu's. Bepaal of je liever de kleine of uitgebreide versie doet. Ga door naar afronden.
3. Heb je voor een eigen menu gekozen? Volg dan het stroomschema voor de eigen menu's. Bij welke fase start jij?
4. Bekijk dan de omschrijvingen van de activiteiten die horen bij de fase waarin je gaat starten. Welke activiteiten spreken jou het meest aan? Ga door naar afronden.
Goed om te weten! Je hoeft niet gelijk alle activiteiten voor alle fasen uit te kiezen. Kies nu alleen activiteiten voor de fase waar je begint. Latere activiteiten kan je kiezen naar aanleiding van de resultaten uit je eerdere activiteiten.

Afronden

1. Achter het tabblad 'alle activiteiten' vind je de instructies voor alle activiteiten die je bij Design Your Life kan doen. Zoek hier de activiteiten op waarvan je weet dat je die sowieso gaat doen.
2. Haal de gekozen activiteiten uit de bundel en verplaats deze naar het tabblad 'mijn activiteiten'. Hier bewaar je de activiteiten die je interessant vindt, die je wilt gaan doen of die je al gedaan hebt.
3. Je hebt nu de activiteiten waarmee je wilt

beginnen gekozen en bewaard op een plek waar je ze makkelijk terug kunt vinden! Je kunt nu beginnen met het ontwerpproces. Veel plezier!

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen met het doorlopen van de stroomschema's en het kiezen van de activiteiten.
- Mag niet zonder de hoofdontwerper de stroomschema's namens de hoofdontwerper doorlopen.
- Mag geen activiteiten kiezen zonder dat de hoofdontwerper het daar mee eens is.



Mijn situatie

Denk-Vertel-Herken ■

Kom erachter hoe jij in jouw dagelijks leven al technologie gebruikt.

Eigenschappen van dingen

Beschrijf welke eigenschappen jouw zintuigen wel en niet fijn vinden.

Uitdagingen en strategieën

Beschrijf strategieën die je al gebruikt om uitdagingen te overwinnen.

Mijn omgeving !

Onderzoek jouw routines aan de hand van een plattegrond van jouw omgeving.

Mijn ervaringen !

Beschrijf gedurende een dag hoe je je voelt en ontdek waar je in jouw omgeving jij iets wilt veranderen.

Mijn dag ! ● ■

Houd een logboek bij van jouw dag. Kom achter jouw vaardigheden en uitdagingen die je nog wil overkomen.

Mijn focus

Mijn ontwerpvraag ● ■

Onderzoek en formuleer stapsgewijs jouw ontwerp-vraag.

Situatie generator ! ■

Omschrijf en visualiseer de situatie waarvoor jij iets wilt ontwerpen.

Hulplijn ! ● ■

Vraag anderen in jouw omgeving om advies of hulp bij het bedenken van oplossingen.

Mijn droomoplossing bouwen

Bouw een fysieke versie van jouw ideale oplossing.

Mijn droomoplossing gebruiken

Bouw een fysieke versie van jouw ideale oplossing en probeer deze uit.

Mijn ideeën

Opwarmen

Zet jouw creatief denken in gang met een schets-opdracht.

Mijn functies ! ● ■

Bepaal en leg vast wat jouw oplossing wel en niet moet kunnen.

Eisen en onderdelen ! ■

Bepaal en leg vast uit welke onderdelen jouw oplossing moet bestaan.

Mijn omgeving aanpassen

Geef in jouw omgeving aan hoe je bepaalde onderdelen wilt veranderen.

Schetsen ■

Werk jouw ideeën op papier uit door deze uit te tekenen en te omschrijven.

Ideeën kiezen ● ■

Bekijk alle oplossing-ideeën die je hebt bedacht en bepaal welke je wilt realiseren.

Mijn oplossing

Expert netwerk !

Vind mensen met kennis of behoeftes die je kunnen helpen bij het realiseren van jouw oplossing.

Plan van aanpak ● ■

Zet alle stappen op een rijtje voor het realiseren van jouw oplossing.

Mijn test

Gebruikerstest ●

Bepaal waarop jij wilt gaan letten bij het testen van jouw oplossing en ga testen.

Veldonderzoek ■

Test jouw oplossing en leg gelijk jouw ervaringen vast.

Mijn inzicht

Mijn testuitkomst ● ■

Bedenk wat je wel en niet fijn vindt aan jouw oplossing.

Veranderingen opmerken

Onderzoek hoe jouw oplossing jezelf en je omgeving heeft veranderd.

De oplossing in mijn leefwereld

Evalueer hoe jij jouw oplossing ervaren hebt en hoe je deze nog kan verbeteren.

De oplossing 'eigen' maken ● ■

Ontdek hoe je jouw oplossing kunt verbeteren door deze persoonlijker te maken.

Evaluatiematrix ! ■

Bepaal wat je wilt veranderen aan jouw oplossing.

Basismenu's:

- Klein: 9 activiteiten.
- Uitgebreid: 14 activiteiten.

Andere figuren:

- ! Altijd goed om te doen wanneer je vast loopt.

Eigen menu's:



Mijn situatie

Welkom in de fase Mijn situatie. In deze fase leg je vast hoe jouw dagelijkse leven eruit ziet, en welke rol technologie hier nu al in speelt. Je gaat bijvoorbeeld routines in kaart brengen en veelgebruikte technologieën fotograferen.

Het is goed om te weten dat je in de Mijn situatie-fase nog niet echt gaat 'ontwerpen', al is het wel een belangrijk startpunt. Aan het einde van deze fase heb je namelijk een beter idee waar jouw oplossing aan moet voldoen, en hoe en waar deze het best kan worden ingezet.

De inzichten uit de Mijn situatie-fase vormen de basis voor de rest van je ontwerpproces.

Mijn situatie: **Denk-vertel-herken dingen**

Waarom doen? Inspiratie voor nieuwe oplossingen kan je vinden in dingen die je al gebruikt. In deze activiteit ontdek je welke dingen je nu al helpen met nadenken en communiceren en dingen waarin je jezelf herkent. Ook kom je erachter waarom je bepaalde dingen wel of juist niet prettig vindt.

Duur: 30 min.

Einde van de activiteit: De activiteit is klaar als je drie fijne en drie minder fijne denk-, vertel-, en herkendingen hebt vastgelegd. Je legt dus in totaal 15 dingen vast.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die jullie nodig hebben. Deze materialen zijn:
 - De **denk-vertel-herken-kaarten**;
 - Camera of tekenspullen;
 - Een pen of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk de denk-vertel-herken-kaartjes alvast. Je ziet dat de denk en vertel-categorieën allebei zes kaarten hebben waarvan er drie bestemd zijn voor voorbeelden van vervelende dingen en drie voor fijne dingen. De herken-categorie bestaat uit drie kaarten die bestemd zijn voor voorbeelden van fijne herkendingen.

Uitvoeren

1. Zoek drie denk-dingen op die je fijn vindt om te gebruiken en drie denk-dingen die je vervelend vindt om te gebruiken. Met denk-dingen bedoelen we dingen die je helpen met nadenken of die een deel van het nadenken overnemen, zoals een agenda of een wekker.
 - **Tip!** Een ding kan van alles zijn. Het kan iets tastbaars zijn, een app, een dienst of een afspraak. Je kan dus ook niet-tastbare dingen op de kaartjes zetten.
2. Maak foto's en plak deze op de bijbehorende kaarten of maak een tekening direct op de kaarten.
3. Geef op de kaarten aan waarom je dit ding fijn of niet fijn vindt. Geef eventueel toelichting.
4. Zoek drie vertel-dingen op die je fijn vindt om te gebruiken en drie vertel-dingen die je vervelend vindt om te gebruiken. Met vertel-dingen bedoelen we dingen die je gebruikt om met anderen te communiceren.
5. Herhaal de stappen 2 en 3 voor de vertel-dingen.
6. Zoek drie herken-dingen op die je fijn vindt om te gebruiken. Met herken-dingen bedoelen we dingen waarin jij jezelf herkent, dingen waardoor jij je ergens thuis voelt. Denk bijvoorbeeld aan dingen die je vrolijk maken, waar je graag tijd aan besteedt of die helemaal bij jouw persoonlijke stijl passen.

Mijn situatie: **Denk-vertel-herken dingen**

7. Herhaal de stappen 2 en 3 voor de herken-dingen.

Afronden

1. Bekijk alle kaarten die je hebt gemaakt en bespreek ze met jouw medeontwerper. Welke zijn voor jou het belangrijkste? Welke dingen gebruik je het meest? Heeft jouw medeontwerper vergelijkbare denk-vertel-herken-dingen?
2. Bewaar jouw kaartjes op het **ontwerpbord**. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn situatie' vakje.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan meedenken met de hoofdontwerper over denk, vertel en herken dingen.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het vastleggen van de ideeën middels foto's, tekeningen of tekst.
- Mag geen kaarten invullen met dingen die de hoofdontwerper gebruikt, zonder dat de hoofdontwerper het daar mee eens is.



Mijn situatie: **Eigenschappen van dingen**

Waarom doen? In deze activiteit onderzoek je welke eigenschappen van dingen je fijn en niet fijn vindt, zoals bepaalde kleuren, texturen en geluiden. Dit kan je later als inspiratiebron gebruiken bij het bedenken van nieuwe oplossingen.

Duur: 25 min.

Einde van de activiteit: Na deze activiteit heb je een overzicht gecreëerd van eigenschappen van dingen die passen bij jouw voorkeuren en die voor jou belangrijk zijn om rekening mee te houden bij het ontwerpen van jouw oplossing.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze materialen zijn:
 - De **eigenschap-kaarten**;
 - Een pen of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Haal de sorteerkarten uit de stapel met eigenschappen en leg deze op tafel. Deze gebruik je om te sorteren:
 - Dit vind ik fijn;
 - Dit vind ik oké;
 - Dit vind ik niet fijn.
3. Bekijk de overige kaarten. Je ziet dat de kaarten zijn opgedeeld in zes categorieën:
 - Zien: eigenschappen die je kan zien.
 - Horen: eigenschappen die je kan horen.
 - Voelen: eigenschappen die je kan voelen, zoals een textuur.

- Ruiken: eigenschappen die je kan ruiken.
- Gebruiken: eigenschappen die bepalen hoe je het ding kan gebruiken.
- Stijl: eigenschappen die bepalen of/ waarom jij het ding mooi vindt.

Uitvoeren

1. Bekijk alle kaarten.
2. Sorteert de kaarten in de drie groepen. Je bedenkt bij elke kaart of je het fijn zou vinden als jouw oplossing deze eigenschap heeft.
 - **Tip!** Denk hierbij aan dingen met vergelijkbare eigenschappen die je nu al dagelijks gebruikt. Wat vind je bijvoorbeeld van geluid dat een apparaat maakt of het gevoel van een bepaald kledingstuk?
3. Ga door tot alle kaarten gesorteerd zijn.

Afronden

1. Bekijk de kaartjes die je in de categorie 'vind ik fijn' hebt gesorteerd en kies maximaal vijf kaartjes uit die jij het belangrijkste vindt. Bewaar deze kaartjes op het **ontwerpbord**.
2. Herhaal de vorige stap voor de categorie 'vind ik niet fijn'.
3. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn situatie' vakje op het ontwerpbord. Berg de overige kaarten weer op.

Mijn situatie: **Eigenschappen van dingen**

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Helpt de hoofdontwerper door voorbeelden te geven van dingen die de eigenschappen hebben die op de kaartjes staan.
- Helpt de hoofdontwerper door in de eigen omgeving voorbeelden van dingeigenschappen te vinden.
- Mag niet zonder toestemming van de hoofdontwerper kaartjes invullen of sorteren.



Mijn situatie: **Uitdagingen en strategieën**

Waarom doen? Iedereen heeft persoonlijke strategieën waarmee ze uitdagingen aangaan. Dit kunnen dingen zijn, of activiteiten. In deze activiteit breng je deze strategieën in kaart. Dit kan je later als inspiratiebron gebruiken bij het bedenken van nieuwe oplossingen.

Duur: 20 minuten.

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je minimaal drie uitdagingen en minimaal drie strategieën om die uitdagingen te overwinnen beschreven.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze materialen zijn:
 - De **uitdagingen en strategieën-kaarten**;
 - Een pen of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk de kaarten. Er zijn twee categorieën: Uitdaging en Strategie.
3. Bekijk de uitdaging-kaarten. Op iedere kaart wordt een andere uitdaging beschreven. In het lege vak eronder is ruimte voor het geven van toelichting.
4. Bekijk de strategie-kaarten. Op iedere kaart wordt een andere strategie beschreven waarmee een uitdaging aangegaan kan worden. In het lege vak eronder is ruimte voor het geven van toelichting.

Uitvoeren

1. Kies uit de stapel uitdaging-kaarten de uitdagingen waar jij wel eens mee te maken hebt.
2. Kies de drie belangrijkste uitdagingen uit en leg de overige kaarten weer terug op de stapel.
3. Licht toe wat de drie gekozen uitdagingen voor jou inhouden. Schrijf dit op de desbetreffende kaarten.
4. Leg één van de drie kaarten apart. Voor deze kaart ga je nu strategieën selecteren.
5. Kies uit de stapel strategie-kaarten de strategieën die jij gebruikt om de gekozen uitdaging aan te gaan.
6. Pak de tweede gekozen uitdaging-kaart erbij en herhaal stap 5.
7. Pak de derde gekozen uitdaging-kaart erbij en herhaal stap 5.

Afronden

1. Bekijk de door jou geselecteerde uitdaging- en strategie-kaarten. Dit zijn drie voorbeelden van hoe jij bestaande uitdagingen al aangaat. Deze kan je als inspiratiebron gebruiken als je iets wilt ontwerpen voor deze of vergelijkbare uitdagingen.

Mijn situatie: **Uitdagingen en strategieën**

2. Bewaar jouw geselecteerde uitdaging- en strategie-kaarten op het ontwerpbord. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn situatie' vakje. Berg de overige kaarten weer op.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan voorbeelden geven van situaties die als uitdagend kunnen worden gezien.
- Kan voorbeelden geven van strategieën die kunnen worden gebruikt om uitdagingen te overwinnen, uit de eigen ervaring of uit ervaringen van mensen om jullie heen.
- Mag niet uitdagingen en strategieën voor de hoofdontwerper selecteren en invullen zonder toestemming van de hoofdontwerper.



Mijn situatie: **Mijn omgeving**

Waarom doen? In deze activiteit teken je een plattegrond van een deel van jouw omgeving en breng je in kaart hoe jij deze omgeving gebruikt. Dit kan je een idee geven van waar en hoe je jouw omgeving zou kunnen aanpassen, zodat deze beter aan jouw wensen voldoet.

Duur: 30 min.

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je een idee van waar verbeteringen in jouw omgeving mogelijk zijn. Deze kan je als startpunt gebruiken voor een ontwerpproces.

Voorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze zijn:
 - Het **mijn omgeving-canvas**;
 - Optioneel: **mijn routine-canvas**;
 - Een pen en tekengerei in verschillende kleuren;
 - Eventueel een liniaal en/of meetlint;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk het mijn omgeving-canvas. Je ziet een voorgetekend raster met hokjes van 1 bij 1 cm en een legenda die je zelf kan invullen.
3. Kies een deel van jouw omgeving waar jij je op wilt focussen, bijvoorbeeld een plek in huis, op school, op je werkplek, in een winkel of ergens in het verkeer.
4. Ga naar de omgeving die je in kaart wil brengen. Als dit niet kan, zorg er dan voor

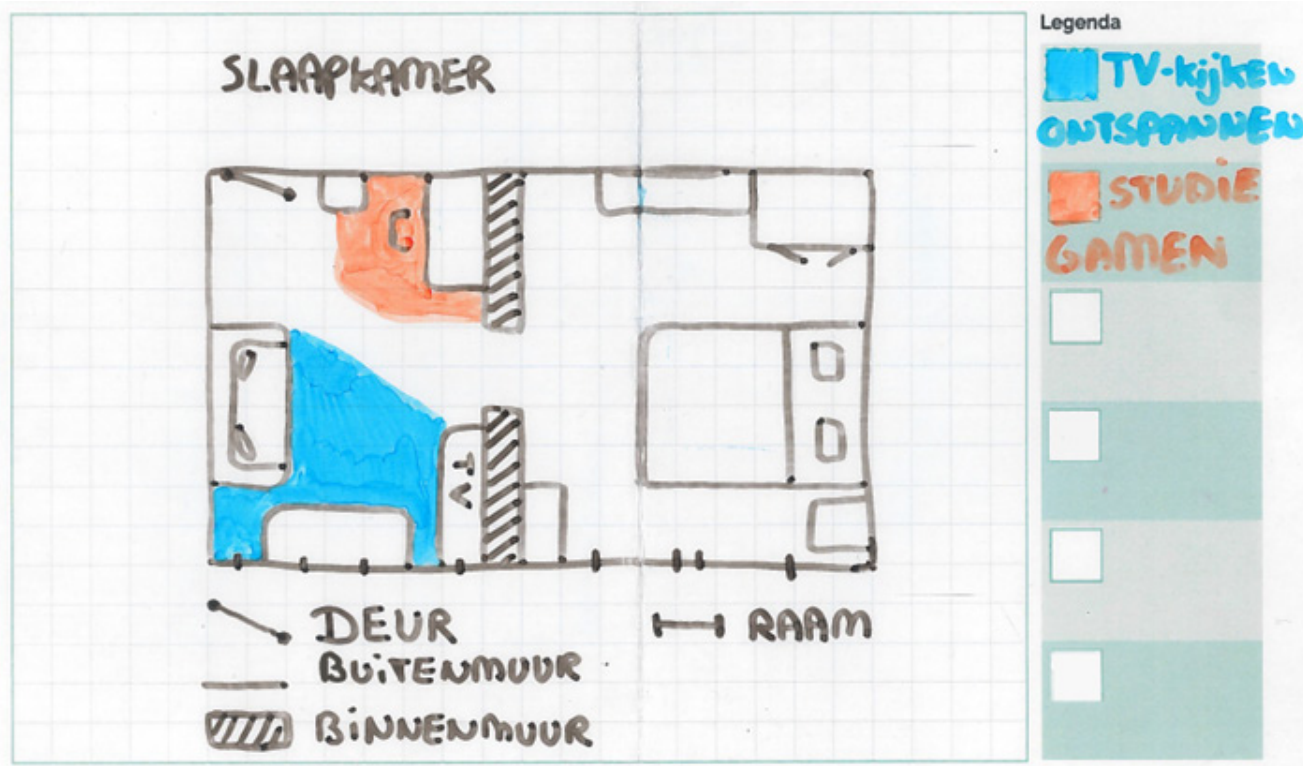
dat je goed weet hoe de omgeving eruitziet (filmpjes, foto's, tekeningen, etc.).

Uitvoeren

1. Teken een plattegrond van jouw gekozen omgeving: de muren, deuren, ramen, meubels, wegen, natuur en andere onderdelen die jouw omgeving vormgeven. Hiervoor kan je de hokjes op het mijn omgeving-canvas gebruiken.
2. Geef, indien van toepassing, iedere ruimte of plek een naam, bijvoorbeeld 'kantine', 'slaapkamer' of 'tuin'.
3. Bedenk welke activiteiten je allemaal uitoefent in de omgeving. Arceer met verschillende kleuren waar je de verschillende activiteiten doet. Arceer bijvoorbeeld alle gebieden die je gebruikt om in te werken in het groen en alle gebieden die je gebruikt om in pauze te houden in het blauw.
4. Geef in de legenda aan welke kleur staat voor welke activiteit(en).

Optioneel! Ben je geïnteresseerd in de rol van jouw routines in jouw omgeving? Doe dan het 'mijn routine' deel van deze activiteit. Hierin breng je jouw routines in kaart. Je hebt hiervoor het 'mijn routine'-canvas nodig. Ben je hier niet in geïnteresseerd? Ga dan door naar afronden.

Mijn situatie: **Mijn omgeving**



Voorbeeld: Floris heeft een plattegrond van zijn slaapkamer getekend. Hij heeft verschillende symbolen gebruikt om aan te geven waar muren, deuren en ramen zitten. Floris heeft de chill-ruimte blauw getekend. Hier kijkt hij TV, of leest een boek. De studie-ruimte is oranje. Hier werkt Floris aan zijn bureau.

Mijn situatie: **Mijn routine**

Uitvoeren (optionele stap: mijn routine)

1. Bekijk het mijn routine-canvas. Het canvas heeft twee kanten. Op de ene kant wordt met een voorbeeld uitleg gegeven over wat routines zijn en wat voor invloed ze op je kunnen hebben. Op de andere kant zie je schrijfvakken waarin je jouw eigen routines kunt toelichten.
2. Pak je mijn omgeving-canvas erbij. Teken op de plattegrond jouw routine uit. Doe dit door lijnen te zetten die aangeven hoe jij je door jouw omgeving verplaatst. Nummer deze lijnen op volgorde van 1 t/m 5.
3. Omschrijf jouw routine in vijf stappen op het mijn routine-canvas. De nummers op het canvas horen bij de nummers bij de lijnen op jouw plattegrond. Denk goed na over de stappen. Ze mogen niet te groot zijn (zoals 'klaarmaken in de ochtend'), maar ook niet te klein (zoals 'de ogen opendoen').
4. Wat maakt jouw routine persoonlijk? Probeer drie dingen te bedenken die 'uniek' zijn aan jouw routine en schrijf deze op het mijn routine-canvas.
5. Wat vind je fijn aan jouw routine? Schrijf dit op het canvas.
6. Wat vind je minder fijn aan jouw routine? Is er iets wat je zou willen veranderen? Schrijf dit op het canvas.

Afronden

1. Bespreek met jouw medeontwerper waarom je deze omgeving hebt gekozen en welke activiteiten je in deze omgeving onderneemt. Doe dit aan de hand van jouw plattegrond.
2. Zien jullie mogelijkheden tot verbetering? Zijn er plekken of activiteiten waarbij het fijn zou zijn als die gemakkelijker of comfortabeler gemaakt kunnen worden? Zo ja, schrijf dit op!
3. Bewaar het mijn omgeving-canvas op het **ontwerpbord**. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn situatie' vakje.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen met het maken van de plattegrond.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het identificeren van de verschillende activiteiten die plaatsvinden in de omgeving.
- Mag niet de plattegrond aanpassen zonder toestemming van de hoofdontwerper.

Mijn situatie: **Mijn ervaringen**

Waarom doen? Deze activiteit helpt je om in kaart te brengen hoe je je voelt gedurende een dag tijdens het doen van activiteiten en het gebruiken van objecten. Zo kom je erachter wat jou negatief en positief beïnvloedt. Dit kan inzicht geven in welke dingen je kan verbeteren in jouw omgeving.

Duur: 90 minuten verspreid over meerdere dagen.

Einde van de activiteit: Bij een voltooide activiteit heb je op drie plekken in jouw omgeving bijgehouden hoe jij je voelde gedurende de dag en heb je besproken en beschreven hoe deze jouw dag positief of negatief hebben beïnvloed.

Voorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze zijn:
 - **Drie datakaarten;**
 - **Drie kaarthouders;**
 - De **emojis-stickers;**
 - De **mijn ervaringen-kaarten;**
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk de datakaarten. Je ziet dat er tijden op zijn aangegeven met daarnaast een leeg vlak. Deze vlakken ga je in deze activiteit invullen met stickers, tekeningetjes en/of tekst.
3. Bekijk de mijn ervaringen-kaarten alvast.

Je ziet bovenaan een gekleurd invulvak voor activiteiten en dingen. Daaronder is er ruimte om de desbetreffende activiteiten en dingen, en hoe je je daarbij voelde, te beschrijven.

4. Zet de datakaarten in de houders neer op de drie plekken waar je de meeste tijd doorbrengt. Bijvoorbeeld op je bureau, bij je bed en in de keuken. Schrijf de plek op de bijbehorende kaart.
5. Spreek met je medeontwerper drie momenten op één dag af waarop je de datakaarten gaat invullen, bijvoorbeeld op maandag om 10:00, om 15:00 en om 21:00 uur.
6. Stel herinneringen in om de datakaarten in te vullen, bijvoorbeeld door:
 - Wekkers te zetten op je telefoon;
 - Met de medeontwerper tijden af te spreken waarop hij/zij jou herinnert om de kaarten in te vullen, bijvoorbeeld door een berichtje te sturen of te bellen.

Uitvoeren

1. Doe op de afgesproken dag je dagelijkse activiteiten zoals je die normaal ook doet. Tijdens je activiteiten zal je ook gebruik maken van de plekken waar je de datakaarten hebt neergezet.
2. Documenteer op de datakaarten hoe je je voelt gedurende de dag wanneer je de plekken waar de datakaarten staan gebruikt. Gebruik hiervoor de stickers of teken/schrijf

Mijn situatie: **Mijn ervaringen**

het op in de bijbehorende tijdsvakken. Doe dit op het moment zelf, of vul het in op de drie vooraf afgesproken momenten. Ga door totdat alle uren zijn ingevuld. Bewaar de ingevulde datakaarten voor stap 3.

3. Pak de volgende dag de volledig ingevulde datakaarten en de nog lege mijn ervaringen-kaarten erbij.
4. Bespreek per datakaart met de medeontwerper wat je aan het doen was gedurende de dag. Een activiteit kan zo groot of zo klein zijn als je wilt.
5. Omschrijf de voor jou belangrijkste activiteiten en hoe je je daarbij voelde op aparte mijn ervaringen-kaarten.
6. Bespreek per datakaart met de medeontwerper welke dingen je gebruikte gedurende de dag.
7. Omschrijf de voor jou belangrijkste dingen en hoe je je erbij voelde op aparte mijn ervaringen-kaarten.

Afronden

1. Bekijk jouw ingevulde mijn ervaringen-kaarten.
2. Welke twee activiteiten of dingen heb je het meest positief ervaren? Leg deze apart en bespreek waarom die positief waren. Deze positieve ervaringen kan je gebruiken als inspiratiebron als je iets wilt ontwerpen voor vergelijkbare situaties.
3. Welke twee activiteiten of dingen heb je het

meest negatief ervaren? Leg deze apart en bespreek waarom die negatief waren. Deze negatieve ervaringen kan je als startpunt gebruiken voor een ontwerpproces.

4. Bewaar jouw belangrijkste kaarten en de datakaarten op het **ontwerpbord**. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn situatie' vakje.
5. Berg de overige kaarten weer op. Berg de kaarthouders en emojis-stickers op in de **DYL toolkit**.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen te herinneren om de activiteit te doen.
- Kan de hoofdontwerper helpen bepalen welke activiteiten en dingen worden genoteerd.
- Mag niet de kaarten invullen zonder toestemming van de hoofdontwerper.

Mijn situatie: **Mijn dag**

Waarom doen? In deze activiteit breng je jouw activiteiten gedurende een dag in kaart en benoem je welke je vervelend vond en welke niet. Deze kan je als startpunt voor een ontwerpproces gebruiken. Ook identificeer je waar jij goed in bent. Die eigenschappen kan je later gebruiken bij het ontwerpen of gebruiken van jouw oplossing.

Duur: 45 minuten verspreid over een dag.

Einde van de activiteit: Bij een voltooide activiteit heb je een logboek van een dag gemaakt en deze gebruikt om te beschrijven welke je leuk en vervelend vindt om te doen. Aan de hand hiervan bouw je ook een lijst op met persoonlijke vaardigheden en kwaliteiten.

vervelende activiteiten, mijn kwaliteiten en mijn vaardigheden.

4. Spreek met de medeontwerper af op welke dag je deze activiteit gaat doen.
5. Bepaal hoe je het canvas in gaat vullen, bijvoorbeeld:
 - Gedurende de dag;
 - Op een aantal vaste momenten op de dag, bijvoorbeeld om 10:00, om 15:00 en om 21:00 uur;
 - Aan het einde van de dag.
6. Stel herinneringen in om het canvas in te vullen, bijvoorbeeld door:
 - Wekkers te zetten op je telefoon;
 - Met de medeontwerper tijden af te spreken waarop hij/zij jou herinnert om het canvas in te vullen, bijvoorbeeld door een berichtje te sturen of te bellen.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze zijn:
 - Het **mijn dag (1)-canvas**;
 - Het **mijn dag (2)-canvas**;
 - De emojis-stickers;
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk het mijn dag (1)-canvas. Je ziet meerdere kolommen waarop je gedurende een dag jouw activiteiten en ervaringen kunt noteren.
3. Bekijk het mijn dag (2)-canvas alvast. Je ziet vier invulvakken: leuke activiteiten,

Uitvoeren

1. Vul de volgende delen van het mijn dag-canvas (1) in op de door jouw gekozen momenten:
 - Activiteit: schrijf hier de namen van de activiteiten op die je gedurende de dag uitvoert of heb uitgevoerd. Bijvoorbeeld 'werken'.
 - Omschrijving: benoem wat de activiteit precies inhoudt. De activiteit 'werken' bestaat bijvoorbeeld uit: 'e-mails beantwoorden', 'kalender checken' en 'vergaderen'.
 - Dit vond ik...: beschrijf hier wat je van de activiteiten vond. Gebruik hiervoor ook de

Mijn situatie: **Mijn dag**

emojis-stickers.

2. Als het mijn dag (1)-canvas helemaal ingevuld is, pak je het mijn dag (2)-canvas erbij. Dit kan je ook op een andere dag doen.
3. Bekijk canvas (1). Noteer op canvas (2) de activiteiten die je leuk vindt in het invulvak getiteld 'Leuke activiteiten'.
4. Bekijk canvas (1). Noteer op canvas (2) de activiteiten die je vervelend vindt in het invulvak getiteld 'Vervelende activiteiten'.
5. Bekijk het 'Mijn vaardigheden' invulvak op canvas (2). Noteer hier welke vaardigheden je hebt gebruikt voor de activiteiten die je op eerder hebt benoemd. Met vaardigheden bedoelen we taken of activiteiten waar je goed in bent. Voorbeelden zijn: sporten, lezen, koken of dingen repareren.
6. Bekijk het 'Mijn kwaliteiten' invulvak op canvas (2). Noteer hier welke kwaliteiten je hebt gebruikt voor de activiteiten die je eerder hebt benoemd. Met kwaliteiten bedoelen we positieve persoonlijke eigenschappen, zoals behulpzaam, nieuwsgierig, oog voor detail, etc.

Afronden

1. Bekijk het ingevulde mijn dag (2)-canvas. Zitten er activiteiten tussen die je wilt verbeteren? Zo ja, gebruik deze dan als het startpunt voor een nieuw ontwerpproces.
2. Bekijk het ingevulde mijn dag (2)-canvas. Waar ben jij allemaal goed in? Waar liggen

jouw interesses? Dit kan je later gebruiken tijdens het ontwerpproces.

3. Bewaar de canvassen op het ontwerp bord. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn situatie' vakje.
4. Berg de emojis-stickers weer op.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen te herinneren om de activiteit te doen.
- Kan de hoofdontwerper helpen bepalen welke activiteiten worden genoteerd.
- Mag niet de canvassen invullen zonder toestemming van de hoofdontwerper.

Terugblik op de fase - Hoofdontwerper

Waarom doen? Deze evaluatie gebruik je om vast te leggen hoe je de ontwerpfase hebt ervaren.

Duur: 5 min.

Einde van de activiteit: De activiteit is klaar als je tenminste met behulp van de emoji's hebt aangegeven hoe (on-)tevreden je bent met de activiteit.

Kruis hieronder aan of ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase.

Ontevreden Neutraal Teverden



Waarom ben je ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase?

Heb je in deze fase iets nieuws over jezelf ontdekt?

Heb je in deze fase iets nieuws over jouw omgeving ontdekt?



Terugblik op de fase - Medeontwerper

Waarom doen? Deze evaluatie gebruik je om vast te leggen hoe je de ontwerpfase hebt ervaren.

Duur: 5 min.

Einde van de activiteit: De activiteit is klaar als je tenminste met behulp van de emoji's hebt aangegeven hoe (on-)tevreden je bent met de activiteit.

Kruis hieronder aan of ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase.

Ontevreden



Neutraal



Tevreden



Waarom ben je ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase?

Heb je in deze fase iets nieuws over jezelf ontdekt?

Heb je in deze fase iets nieuws over jouw omgeving ontdekt?



Mijn focus

Welkom in de fase Mijn focus. In deze fase bepaal je de richting van jouw ontwerpproces. Je kiest een uitdaging waarvoor je iets wilt gaan ontwerpen. Je probeert ook beter te begrijpen waar deze uitdaging precies over gaat. Op die manier kom je tot de 'kern' van de uitdaging en wordt het gemakkelijker om er een goede oplossing voor te bedenken. De Mijn focus-fase helpt je hierbij.

Aan het einde van deze fase weet je beter waarvoor en waarom je iets wil gaan ontwerpen.

Mijn focus: **Mijn ontwerpvrage**

Waarom doen? Met deze activiteit kies je het onderwerp waar je jouw oplossing voor gaat ontwerpen. Dit heet de focus. Vervolgens verdiep je je in deze focus en herformuleer je hem als een ontwerpvrage. Dit is het startpunt voor jouw ontwerpproces.

Duur: 30 minuten.

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je een focus gekozen en geformuleerd als een concrete ontwerpvrage.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze zijn:
 - Het **mijn ontwerpvrage (1)-canvas**;
 - Het **mijn ontwerpvrage (2)-canvas**;
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk het mijn ontwerpvrage (1)-canvas. Je ziet dat er twee kolommen zijn waaronder je jouw focus en achterliggende ideeën kan noteren. Met dit canvas kies je jouw focus.
3. Bekijk het mijn ontwerpvrage (2)-canvas. Je ziet dat er invulvakken zijn waar je vijf keer een vrage en een antwoord kan noteren. Dit leidt uiteindelijk naar een invulvak voor jouw verfijnde focus.

Uitvoeren

1. Pak het mijn ontwerpvrage (1)-canvas erbij.
2. Schrijf in de eerste kolom minimaal drie verschillende focussen op waar je voor wilt gaan ontwerpen. Denk bijvoorbeeld aan:
 - Het minder vervelend maken van een situatie die je uitdagend vindt;
 - Het leren van een nieuwe vaardigheid;
 - Beter worden in bepaalde vaardigheden.
 - Mogelijke thema's: werk, school, wonen, reizen, hobby's, huishouden, familie, vrienden, etc.
3. Schrijf in de tweede kolom op waarom je aan die focussen wilt werken.
4. Kies uit deze focussen één waar je nu voor wilt gaan ontwerpen.
5. Pak het mijn ontwerpvrage (2)-canvas erbij en noteer jouw gekozen focus in het bovenste invulvak.
6. De medeontwerper herformuleert nu deze focus als een Waarom-vrage en schrijft deze op het canvas. Bijvoorbeeld: als de focus is: 'Ik wil een betere schrijver worden', stelt de medeontwerper de vrage: 'Waarom wil je een betere schrijver worden?'
7. De hoofdontwerper beantwoordt de Waarom-vrage en schrijft het antwoord op het canvas. Bijvoorbeeld: als antwoord op de vrage 'Waarom wil je een betere schrijver worden?' kan je antwoorden: 'Omdat ik ooit zelf een boek wil schrijven.'

Mijn focus: **Mijn ontwerpvraag**

8. Herhaal de stappen 6 en 7 totdat de medeontwerper in totaal 5 keer een Waaron-vraag heeft gesteld en de hoofdontwerper 5 keer antwoord op deze vraag heeft gegeven.
9. Bekijk het laatste antwoord. Dat is de verfijnde versie van de focus.

Afronden

1. Herformuleer de verfijnde focus in een 'Hoe kunnen we...?'-vraag. Bijvoorbeeld: je focus is: 'Ik wil een betere schrijver worden'. De bijbehorende vraag kan zijn: 'Hoe kunnen we je schrijfkunsten verbeteren?'
2. Bewaar de canvassen op het **ontwerpbord**.
3. Schrijf jouw ontwerpvraag met whiteboardstift op het ontwerpbord in het vak waar je de canvassen achter bewaart. Je hebt nu jouw ontwerpvraag en het startpunt voor jouw ontwerpproces geformuleerd.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen met het formuleren van de mogelijke focussen.
- Formuleert de focus en de antwoorden als 'Waarom...?'-vragen. Let hierbij op dat deze vragen steeds een verfijning zijn op het oorspronkelijke onderwerp.
- Mag niets op de canvassen schrijven zonder toestemming van de hoofdontwerper.
- Mag geen antwoorden op de Waaron-vragen voorzegggen voor de hoofdontwerper. Voorbeelden geven mag wel.



Mijn focus: **Situatie generator**

Waarom doen? In deze activiteit verdiep je je in de situatie waarvoor je wilt gaan ontwerpen. Dit doe je door deze te visualiseren met behulp van kaartjes. Dit helpt je om de situatie beter te begrijpen en om deze te communiceren naar jouw medeontwerper.

Duur: 30 minuten.

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je beschreven om welke activiteiten het gaat, wie erbij zijn betrokken, waar het plaatsvindt, wanneer het plaatsvindt, welke objecten er een rol spelen en wat de uitdagingen in deze situatie zijn.

Voorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze zijn:
 - Het **situatie generator-kaarten**;
 - Eventueel een pen en/of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk de situatie generator-kaarten. Je ziet dat deze zijn onderverdeeld in zeven categorieën:
 - **Wat:** deze kaarten omschrijven activiteiten die horen bij de situatie waarvoor jij wilt gaan ontwerpen.
 - **Wanneer:** deze kaarten geven aan wanneer de activiteiten plaatsvinden.
 - **Wie:** deze kaarten geven aan wie er betrokken zijn bij deze situatie.

- **Waar:** deze kaarten weergeven locaties die horen bij de situatie.
 - **Ik gebruik:** deze kaarten beschrijven welke dingen een rol spelen in de situatie.
 - **Eigenschap:** deze kaarten geven eigenschappen weer die de bovenstaande categorieën beschrijven.
 - **Uitdaging:** deze kaarten beschrijven uitdagingen die in deze situatie voorkomen.
3. Je ziet ook lege kaarten. Hiermee kan je jouw eigen kaarten toevoegen.

Uitvoeren

1. Selecteer de kaarten die van toepassing zijn op de situatie waarvoor jij wilt gaan ontwerpen. Doe dit in deze volgorde: **Wat, Wanneer, Wie, Waar, Ik gebruik, Eigenschap, Uitdaging.**
2. Voeg waar nodig toelichting toe op de kaarten.

Afronden

1. Leg alle gekozen kaarten neer waar jullie ze goed kunnen zien, bijvoorbeeld voor jullie op tafel.
2. Leg uit aan de medeontwerper voor welke situatie jij graag wilt ontwerpen. Doe dit door gebruik te maken van de door jou gekozen kaarten. Leg bij iedere kaart uit waarom je die kaart hebt gekozen.

Mijn focus: **Situatie generator**

3. Pas waar nodig kaarten aan om het verhaal te verduidelijken.
4. Bewaar de door jou geselecteerde kaarten op het **ontwerpbord**. Schrijf jouw ontwerpfocus met whiteboardstift op het 'mijn focus' vakje.
5. Berg de overige kaarten weer op.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen om kaartjes te selecteren of te maken.
- Mag niet kaartjes selecteren of maken zonder toestemming van de hoofdontwerper.

Terugblik op de fase - Hoofdontwerper

Waarom doen? Deze evaluatie gebruik je om vast te leggen hoe je de ontwerpfase hebt ervaren.

Duur: 5 min.

Einde van de activiteit: De activiteit is klaar als je tenminste met behulp van de emoji's hebt aangegeven hoe (on-)tevreden je bent met de activiteit.

Kruis hieronder aan of ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase.

Ontevreden



Neutraal



Tevreden



Waarom ben je ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase?

Heb je in deze fase iets nieuws over jezelf ontdekt?

Heb je in deze fase iets nieuws over jouw omgeving ontdekt?



Terugblik op de fase - Medeontwerper

Waarom doen? Deze evaluatie gebruik je om vast te leggen hoe je de ontwerpfase hebt ervaren.

Duur: 5 min.

Einde van de activiteit: De activiteit is klaar als je tenminste met behulp van de emoji's hebt aangegeven hoe (on-)tevreden je bent met de activiteit.

Kruis hieronder aan of ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase.

Ontevreden



Neutraal



Tevreden



Waarom ben je ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase?

Heb je in deze fase iets nieuws over jezelf ontdekt?

Heb je in deze fase iets nieuws over jouw omgeving ontdekt?



Mijn ideeën

Welkom in de fase Mijn ideeën. In deze fase bedenk je creatieve ideeën voor jouw oplossing. Je bedenkt bijvoorbeeld hoe jouw oplossing eruit moet komen te zien, en aan welke eisen het moet voldoen.

Wat wordt er eigenlijk bedoeld met 'oplossing'?

Een oplossing kan van alles zijn:

- Een tastbaar ding;
- Een digitale app, of software voor op je laptop;
- Een cursus, of een workshop;
- Een dienst.

Goed om te weten! Deze fase kan best lastig zijn. Er kan het namelijk op veel verschillende manieren doen. Je kan ideeën bedenken door bestaande producten als startpunt te gebruiken. Ook kan je beginnen met vage eisen en van daaruit op zoek gaan naar oplossingen die aan die eisen voldoen. Ten slotte kunnen anderen jou ideeën en advies geven. Al deze invalshoeken geven op hun eigen manier inspiratie. We raden je dan ook aan om verschillende activiteiten te doen! Wees niet bang als een activiteit niet goed gaat, of als je na het afronden ervan nog geen goed idee hebt van jouw oplossing. Er bestaat geen goed of fout! Er bestaat vooral 'veel doen', en je zult zien dat dit je steeds dichterbij jouw ideale oplossing brengt.

Mijn ideeën: **Opwarmen**

Waarom doen? Met deze activiteit oefen je het bedenken en schetsen van jouw ideeën. Deze activiteit helpt je met creatief nadenken, en ondersteunt je bij het toepassen van deze creativiteit op je eigen focus.

Duur: 45 minuten

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je acht ideeën bedacht voor jouw oplossing. Deze hoeven niet compleet uitgewerkt te zijn. Het gaat vooral om het genereren van inspirerende ideeën, die je eventueel kunt bespreken met je medeontwerper.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze materialen zijn:
 - Twee keer het **opwarmen-canvas**;
 - Een pen en/of tekengerei.
2. Bekijk het opwarmen-canvas. Het heeft twee kanten: de oefen-kant en de mijn ideeën-kant. Op beide kanten zie je meerdere schetsvakken met kubussen. Op de oefen-kant zie je dat er op twee van deze kubussen al getekend is. Ook zie je dat in het invulvak al iets geschreven is. Deze kant van het canvas gebruik je om de activiteit te oefenen. Op de andere kant doe je dezelfde activiteit, maar dan met een onderwerp dat je zelf invult.

3. De medeontwerper en de hoofdontwerper krijgen allebei een canvas en een pen en/of tekengerei.

Uitvoeren

1. Pak eerst de oefen-kant van het canvas erbij. Verander de zes kubussen in dingen waarmee je jezelf kan vervoeren door er functies op te tekenen. Zie bijvoorbeeld de vleugels en de rupsband op de twee voorbeelden. Goed om te weten: misschien is 'vervoeren' voor jouw ontwerpfocus niet relevant, maar het gaat er nu vooral om dat je oefent om creatief te denken.
Optioneel: Je kan een timer zetten van maximaal 2 minuten per kubus. Dit betekent dat je snel moet werken en dus niet kan piekeren over iedere tekening. Het gaat hier niet om perfecte ideeën, maar juist om veel verschillende ideeën.
2. Vergelijk jullie ideeën. Lijken jullie ideeën op elkaar? Of zijn ze totaal anders?
3. Pak nu de mijn ideeën-kant erbij. Schrijf in het invulvak jouw ontwerpfocus op.
4. Gebruik de acht schetsvlakken met kubussen om verschillende ideeën uit te tekenen. Houdt het simpel en effectief. Waar moet jouw oplossing voor zorgen? Ken je voorbeelden uit het dagelijkse leven die je voor jouw oplossing kan gebruiken? In het geval dat het gaat om een taak die nu door een persoon wordt uitgevoerd, bijvoorbeeld iemand die je 's ochtends wakker maakt, stel

Mijn ideeën: **Opwarmen**

jezelf dan de volgende vraag: wat doet deze persoon nu voor mij, wat een technologie best wel over zou kunnen nemen?

Antwoord: een wekker!

5. Wil je meer ideeën uittekenen? Teken zelf extra kubussen op een papiertje.

Afronden

1. Bespreek jullie ideeën. Lijken ze op elkaar? Of zijn de totaal anders? Wat kunnen jullie van elkaar leren?
2. Bewaar het canvas op het ontwerpbord.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Neemt deel aan de activiteit door zelf ook het canvas in te vullen.
- Kan meedenken over het bedenken en tekenen van ideeën.
- Kan namens de hoofdontwerper ideeën tekenen en/of opschrijven.
- Mag niet zonder toestemming van de hoofdontwerper ideeën tekenen of opschrijven.

Mijn ideeën: **Mijn functies**

Waarom doen? Deze activiteit helpt je om snel in kaart te brengen wat jouw oplossing wel of juist niet moet zijn en kunnen, zoals helpen met concentreren, onopvallend zijn of makkelijk mee te nemen.

Duur: 25 minuten

Einde van de activiteit: Aan het eind van deze activiteit heb je minimaal drie functies gekozen die omschrijven wat jouw oplossing moet kunnen.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze materialen zijn:
 - De **mijn functies-kaarten**;
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk de mijn functies-kaarten alvast. Je ziet dat op iedere kaart een andere functie die een oplossing moet hebben wordt beschreven. Er zijn lege kaarten waarmee je zelf functies toe kan toevoegen. Ook zie je twee sorteerkarten: 'moet' en 'mag'. Onder deze kaarten sorteer je welke functies voor jou het belangrijkste zijn.

Uitvoeren

1. Leg de sorteerkarten neer waar jij en de medeontwerper ze goed kunnen zien.
2. Pak de overige kaarten. Bekijk iedere kaart

en selecteer de kaarten met de functies waarvan jij vindt dat jouw oplossing daaraan moet voldoen. Voeg indien nodig functies toe door deze op de lege kaarten te schrijven. Kies minimaal drie functies.

3. Sorteert de door jou gekozen functies. Leg bij de 'moet' kaart de functies die jouw oplossing absoluut moet hebben. Leg bij de 'mag' kaart de functies waarvan je het fijn vindt als jouw oplossing die heeft, maar waarbij het niet absoluut noodzakelijk is voor jou.

Afronden

1. Bekijk alle kaarten die nu voor je liggen. Dit zijn de functies die jouw oplossing moet vervullen.
2. Leg uit aan de medeontwerper voor welke functies je hebt gekozen en waarom die functies belangrijk zijn voor jou.
3. Bewaar de door jou geselecteerde kaarten op het ontwerp bord. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn idee' vakje.
4. Berg de overige kaarten weer op.

Mijn ideeën: **Mijn functies**

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen met het selecteren van de functies.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het bedenken van extra functies.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het bepalen welke functies het meest belangrijk zijn.
- Mag niet kaarten selecteren, invullen en sorteren zonder toestemming van de hoofdontwerper.

Mijn ideeën: **Eisen en onderdelen**

Waarom doen? Deze activiteit helpt je om snel in kaart te brengen aan welke eisen jouw oplossing moet voldoen en uit welke onderdelen jouw oplossing moet bestaan, zoals knopjes, zachte oppervlakken of een draadloze verbinding.

Duur: 25 minuten

Einde van de activiteit: Aan het eind van deze activiteit heb je minimaal drie eisen en/of onderdelen gekozen waaruit jouw oplossing moet bestaan.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze materialen zijn:
 - De **eisen en onderdelen-kaarten**;
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk de eisen en onderdelen-kaarten alvast. Je ziet dat op iedere kaart een andere eis of onderdeel van een oplossing wordt beschreven. Er zijn lege kaarten waarmee je zelf eisen en onderdelen kan toevoegen. Ook zie je twee sorteerkarten: 'moet' en 'mag'. Onder deze kaarten sorteer je welke eisen en onderdelen voor jou het belangrijkste zijn in een oplossing.

Uitvoeren

1. Leg de sorteerkarten neer waar jij en de medeontwerper ze goed kunnen zien.

2. Pak de overige kaarten. Bekijk iedere kaart en selecteer de kaarten met de eisen en functies waarvan jij vindt dat jouw oplossing daaraan moet voldoen. Voeg indien nodig eisen en onderdelen toe door deze op de lege kaarten te schrijven. Kies minimaal drie eisen en/of onderdelen.
3. Sorteert de door jou gekozen kaarten. Leg bij de 'moet' kaart de eisen en onderdelen waaraan jouw oplossing absoluut moet voldoen. Leg bij de 'mag' kaart de eisen en onderdelen waarvan je het fijn vindt als jouw oplossing daaraan voldoet, maar waarbij het niet absoluut noodzakelijk is voor jou.

Afronden

1. Bekijk alle kaarten die nu voor je liggen. Dit zijn de eisen en onderdelen waaraan jouw oplossing moet voldoen.
2. Leg uit aan de medeontwerper voor welke eisen en onderdelen je hebt gekozen en waarom die belangrijk zijn voor jou.
3. Bewaar de door jou geselecteerde kaarten op het **ontwerpbord**. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn idee' vakje.
4. Berg de overige kaarten weer op.

Mijn ideeën: **Eisen en onderdelen**

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen met het selecteren van de kaarten.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het bedenken van extra kaarten.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het bepalen welke eisen en onderdelen het meest belangrijk zijn.
- Mag niet kaarten selecteren, invullen en sorteren zonder toestemming van de hoofdontwerper.

Mijn ideeën: **Mijn omgeving aanpassen**

Waarom doen? In deze activiteit bepaal je hoe jij jouw omgeving zou kunnen aanpassen zodat jij je er beter in voelt of je er beter in kan bewegen.

Duur: 30 minuten

Einde van de activiteit: Aan het eind van deze activiteit heb je minimaal vijf ideeën bedacht van hoe jij onderdelen in jouw omgeving kan veranderen.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze materialen zijn:
 - De **mijn omgeving aanpassen-kaarten**;
 - De plakbriefjes (sticky notes);
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk de mijn omgeving aanpassen-kaarten. Op iedere kaart zie je een andere aanpassing die je zou kunnen doen aan jouw omgeving. Er zijn ook lege kaarten waarmee je zelf veranderingen kunt toevoegen.

Uitvoeren

1. Ga naar de omgeving die jij graag wilt aanpassen, bijvoorbeeld ergens in huis of op jouw werkplek.
2. Pak de kaarten erbij. Bekijk iedere kaart en selecteer de kaarten met de veranderingen die jij aan jouw omgeving zou willen doen.

3. Leg iedere geselecteerde kaart neer op de plek waar je die verandering zou doen, of schrijf deze over op de plakbriefjes en plak deze op de onderdelen van jouw omgeving die je wilt veranderen. Bijvoorbeeld, schrijf op een plakbriefje dat het geluidsvolume omlaag moet en plak deze op een luid tikkende klok.
4. Voeg indien nodig zelf veranderingen toe door deze op de lege kaarten of plakbriefjes te schrijven.

Afronden

1. Bespreek in de gekozen omgeving met jouw medeontwerper welke veranderingen je zou willen doorvoeren in die omgeving.
2. Maak foto's van de kaarten en plakbriefjes zodat je later kan terugkijken waar je welke veranderingen wilt maken.
3. Bewaar de door jou geselecteerde kaarten en de plakbriefjes op het **ontwerpbord**. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn idee' vakje.
4. Berg de overige kaarten weer op.

Mijn ideeën: **Mijn omgeving aanpassen**

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen met het selecteren van de kaarten en het overschrijven van kaarten op plakbriefjes.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het plaatsen van de kaarten en plakbriefjes in de omgeving.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het maken van foto's van de kaarten en plakbriefjes in de omgeving.
- Mag niet kaarten selecteren, invullen en in de omgeving plaatsen zonder toestemming van de hoofdontwerper.

Mijn ideeën: **Schetsen**

Waarom doen? Met deze activiteit werk je je ideeën op papier uit. Hiermee leg je je ideeën vast en kan je het met je medeontwerper bespreken. Dit doe je door het te schetsen. Als dat helpt, kan je ook bij je schetsen schrijven.

Duur: 20 minuten

Einde van de activiteit: Aan het eind van deze activiteit heb je een uitwerking van één of meerdere ideeën in de vorm van schetsen en eventueel geschreven tekst.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze materialen zijn:
 - Het **schetsen-canvas**;
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk het schetsen-canvas. Je ziet twee verschillende schets vakken: leeg of met stippen. Je bepaalt zelf welk type schets vak je wilt gebruiken en hoe veel ideeën je uitwerkt.

Uitvoeren

1. Schets je ideeën. Het is niet belangrijk of het mooi is of niet.
 - **Tip!** Je kan ook plaatjes uit bijvoorbeeld tijdschriften knippen en opplakken. Of je tekent iets over.
2. Bepaal of het nuttig is om ook een beschrijving met tekst te geven.

Afronden

1. Presenteer jouw ideeën aan de medeontwerper.
2. Bewaar de gebruikte canvassen op het **ontwerpboard**. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn idee' vakje.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan meedenken over het tekenen en/of opschrijven van de ideeën.
- Kan voor de hoofdontwerper ideeën tekenen en/of schrijven.
- Mag niet zonder overleg eigen ideeën tekenen of opschrijven.

Mijn ideeën: **Hulplijn**

Waarom doen? Brainstormen in je eentje of zonder voorbeelden kan lastig zijn. Gelukkig bestaan er waarschijnlijk al producten die (gedeeltelijk) voldoen aan jouw eisen en zijn er in jouw omgeving allerlei partijen met kennis, vaardigheden en materialen waar je van kan leren. In deze activiteit gebruik je deze bronnen om ideeën voor jouw oplossing te bedenken.

Duur: 30 minuten

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je bij minimaal één concrete oplossing gevonden of bedacht die (gedeeltelijk) aan jouw eisen voldoet.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze materialen zijn:
 - De **hulplijn-kaarten**;
 - Het **hulplijn-canvas**;
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk het hulplijn-canvas. Je ziet dat je in de eerste kolom jouw eisen kunt opschrijven. In de tweede kolom kan je oplossingen opschrijven die aan die eisen voldoen.
3. Bekijk de hulplijn-kaarten. Je ziet dat iedere kaart een andere bron wordt genoemd die jou informatie of ideeën voor oplossingen kan geven. Daaronder staat uitleg over hoe je de desbetreffende bron kan raadplegen.

Uitvoeren

1. Pak het hulplijn-canvas. Schrijf in de eerste kolom alle eisen waaraan jouw oplossing moet voldoen.
2. Pak de hulplijn-kaarten. Bekijk iedere kaart en selecteer de kaarten met de bronnen die jou mogelijk meer informatie of ideeën kunnen geven over passende oplossingen. Leg deze apart. Je kan ook zelf kaarten schrijven.
3. Pak één van de geselecteerde kaarten. Volg de instructies op de kaart.
4. Schrijf de beste ideeën voor oplossingen op in de tweede kolom van het hulplijn-canvas.
5. Herhaal stap 3 en 4 totdat je al jouw geselecteerde kaarten hebt gehad.

Afronden

1. Bekijk alle oplossingen op het hulplijn-canvas. Zit hier al iets tussen wat je wil en kan gaan realiseren?
2. Berg de kaarten weer op en bewaar het canvas op het ontwerpbord. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn idee' vakje.

Mijn ideeën: **Hulplijn**

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen met het bedenken van oplossingen die aan de eisen voldoen.
- Kan de hoofdontwerper helpen bij het raadplegen van de verschillende bronnen, bijvoorbeeld door de zoekopdrachten in te typen of de partijen te bellen.
- Mag niet oplossingen opschrijven zonder toestemming van de hoofdontwerper



Mijn ideeën: **Mijn droomoplossing bouwen**

Waarom doen? Met deze activiteit kan je een fysieke versie van jouw ideale oplossing bouwen: de droomoplossing. Dit is nog geen werkende oplossing, maar het vertelt en visualiseert hoe jouw oplossing eruit kan gaan zien en wat het moet kunnen doen. Let op: deze activiteit is vooral handig als je een digitale / elektronische oplossing zoekt.

Duur: 40 minuten

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je met behulp van de droomoplossing-kit jouw ideale digitale oplossing gebouwd. Aan de hand hiervan heb je minimaal drie eisen waaraan jouw oplossing moet voldoen opgeschreven.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze materialen zijn:
 - De **droomoplossing-kit** (deel 1 en 2, leen deze via designyourlife@utwente.nl);
 - Het **droomoplossing-canvas**;
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Plakblaadjes (sticky notes);
 - Whiteboardstiften;
 - Eventueel eigen bouw- en knutselmateriaal, zoals lego, klei, oude verpakkingen, keukenrolletjes, etc.;
 - Eventueel eigen toevoegingen die je wilt verwerken in jouw droomoplossing.
2. Bekijk het droomoplossing-canvas alvast. Hierop geef je aan het einde van deze

activiteit de naam, omschrijving en een afbeelding van jouw droomoplossing.

3. Bekijk de droomoplossing-kit. Deze bevat veel verschillende onderdelen:
 - Blokken met klittenband om snel vormen mee op te bouwen.
 - Whiteboard schermen die zijn weergegeven als digitale middelen, zoals een telefoon of tablet.
 - Kleine onderdelen met symbolen erop die functies aangeven, zoals luidsprekers, camera's en startknoppen.
 - Kleine onderdelen zonder symbolen waarop je zelf functies kunt aangeven met een whiteboardstift.
 - Andere onderdelen, zoals handvaten, schuifknoppen en een polsband.
4. Doe deze activiteit op een plek waar je veel ruimte hebt, bijvoorbeeld op een grote, lege tafel.

Uitvoeren

1. Leg de inhoud van de droomoplossing-kit en eventuele andere materialen die je wilt gebruiken neer waar jij en de medeontwerper alles goed kunnen zien.
2. Bekijk de inhoud van de kit. Selecteer de onderdelen met functies die jij in jouw droomoplossing wilt verwerken. Gebruik de whiteboard onderdelen om jouw eigen functies te bedenken. Maak je gebruik van de whiteboard schermen? Teken hier dan het schermontwerp op met whiteboardstift.

Mijn ideeën: **Mijn droomoplossing bouwen**

3. Bekijk jouw eigen toevoegingen.
Selecteer de toevoegingen die jij in jouw droomoplossing wilt verwerken.
 4. Schrijf extra functies of eigenschappen die je nog mist op losse plakblaadjes.
 5. Bouw jouw droomoplossing. Begin met de blokken om de vorm mee op te bouwen.
 6. Bevestig de geselecteerde onderdelen op de basisvorm met behulp van het klittenband.
 7. Bevestig jouw eigen toevoegingen met behulp van bouw- en knutselmateriaal (plakband, elastiek, touw, etc.).
 8. Plak de plakblaadjes op daarvoor geschikte plekken op jouw droomoplossing.
 9. Bekijk jouw droomoplossing en pas deze aan of voeg dingen toe als je dat nodig vindt totdat je tevreden bent.
- Mijn eisen: schrijf hieronder minimaal drie eisen op waaraan jouw oplossing uiteindelijk moet voldoen. Baseer deze eisen op de voor jou belangrijkste eigenschappen van jouw droomoplossing.
3. Ruim de droomoplossing-kit weer op. Zorg ervoor dat je goede foto's hebt gemaakt van jouw droomoplossing voordat je deze weer uit elkaar haalt!
 4. Bewaar het canvas op het **ontwerpbord**. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn idee' vakje.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen met het bouwen van de droomoplossing door bouw- en knutselmaterialen te leveren.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het bouwen van de droomoplossing door suggesties te doen.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het bouwen van de droomoplossing door in overleg met de hoofdontwerper de onderdelen aan elkaar te monteren.
- Kan helpen met het vastleggen van de droomoplossing in foto's of tekeningen.
- Mag niet onderdelen toevoegen of aanpassen zonder toestemming van de hoofdontwerper.
- Mag niet het canvas invullen zonder toestemming van de hoofdontwerper.

Afronden

1. Bekijk en bespreek samen met jouw medeontwerper jouw droomoplossing: hoe zou het in het echt werken en welke eigenschappen zijn het belangrijkste voor jou?
2. Pak het droomoplossing-canvas erbij en vul het als volgt in:
 - Naam: geef jouw droomoplossing een naam.
 - Omschrijving: omschrijf kort op hoe jouw droomoplossing zou werken.
 - Afbeelding: voeg hier een foto of een tekening van jouw oplossing toe.

Mijn ideeën: **Mijn droomoplossing gebruiken**

Waarom deze activiteit kiezen? In deze activiteit bouw je een fysieke representatie van jouw ideale oplossing, de droomoplossing, en probeer je deze meteen uit. Dit is nog geen werkende oplossing, maar door te doen alsof het al wel werkt kan je ontdekken hoe je jouw oplossing wilt gaan gebruiken en aan welke eisen het moet voldoen.

Duur: 50 minuten

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je met behulp van de droomoplossing-kit jouw ideale oplossing gebouwd en daarna uitgetoet. Aan de hand hiervan heb je minimaal drie eisen waaraan jouw oplossing moet voldoen opgeschreven.

Voorbereiding

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze materialen zijn:
 - De **droomoplossing-kit**;
 - Het **droomoplossing-canvas**;
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Plakblaadjes (sticky notes);
 - Whiteboardmarkers;
 - Eventueel eigen bouw- en knutselmaterialen;
 - Eventueel eigen toevoegingen die je wilt verwerken in jouw droomoplossing.
2. Bekijk het droomoplossing-canvas alvast. Hierop geef je aan het einde van deze

activiteit de naam, omschrijving en een afbeelding van jouw droomoplossing.

3. Bekijk de droomoplossing-kit. Deze bevat veel verschillende onderdelen:
 - Blokken met klittenband om snel vormen mee op te bouwen.
 - Whiteboard schermen die zijn weergegeven als digitale middelen, zoals een telefoon of tablet.
 - Kleine onderdelen met symbolen erop die functies aangeven, zoals luidsprekers, camera's en startknoppen.
 - Kleine onderdelen zonder symbolen waarop je zelf functies kunt aangeven met een whiteboardmarker.
 - Andere onderdelen, zoals handvaten, schuifknoppen en een polsband.
4. Doe deze activiteit op een plek waar je veel ruimte hebt, bijvoorbeeld op een grote, lege tafel.

Uitvoeren (deel 1 – droomoplossing bouwen)

1. Leg de inhoud van de droomoplossing-kit en eventuele andere materialen die je wilt gebruiken neer waar jij en de medeontwerper alles goed kunnen zien.
2. Bekijk de inhoud van de kit. Selecteer de onderdelen met functies die jij in jouw droomoplossing wilt verwerken. Gebruik de whiteboard onderdelen om jouw eigen functies te bedenken. Maak je gebruik van de whiteboard schermen? Teken hier dan de

Mijn ideeën: **Mijn droomoplossing gebruiken**

interface op met whiteboardmarker.

3. Bekijk jouw eigen toevoegingen. Selecteer de toevoegingen die jij in jouw droomoplossing wilt verwerken.
4. Schrijf extra functies of eigenschappen die je nog mist op losse plakblaadjes.
5. Bouw jouw droomoplossing. Begin met de blokken om de vorm mee op te bouwen.
6. Bevestig de geselecteerde onderdelen op de basisvorm met behulp van het klittenband.
7. Bevestig jouw eigen toevoegingen met behulp van bouw- en knutselmateriaal (plakband, elastiek, touw, etc.).
8. Plak de plakblaadjes op daarvoor geschikte plekken op jouw droomoplossing.
9. Bekijk jouw droomoplossing en pas deze aan of voeg dingen toe als je dat nodig vindt totdat je tevreden bent. text.

Uitvoeren (deel 2 – droomoplossing gebruiken)

1. Je gaat nu doen alsof jouw droomoplossing echt werkt en deze uitproberen. Als je dit liever niet zelf doet, vraag dan je medeontwerper om dit namens jou te doen.
2. Bepaal samen met jouw medeontwerper waar en wanneer je de droomoplossing gaat proberen. Kies een moment en een plek (die lijken) op waar de oplossing uiteindelijk gebruikt moet gaan worden. Bijvoorbeeld in

de woonkamer tijdens een verjaardag. Als dit niet mogelijk is, doe je alsof je daar bent.

3. Jij of de medeontwerper doet de handelingen die jij normaal ook zou doen in de situatie of beeldt deze uit. Het enige verschil is dat de droomoplossing nu ook een rol speelt. Bijvoorbeeld, als jouw droomoplossing tijdens een verjaardag wordt gebruikt, doe dan de dingen die je normaal ook zou doen, maar dan met de droomoplossing erbij, zoals kletsen, samen eten of spelletjes spelen.
4. Let tijdens het gebruiken van de droomoplossing op de volgende dingen:
 - Welke functies van de droomoplossing zijn het belangrijkste?
 - Welke functies missen er nog?

Afronden

1. Bespreek met jouw medeontwerper hoe het gebruiken van jouw droomoplossing ging: welke eigenschappen zijn het belangrijkste voor jou en welke zouden er aan toegevoegd moeten worden?
2. Pak het droomoplossing-canvas erbij en vul het als volgt in:
 - Naam: geef jouw droomoplossing een naam.
 - Omschrijving: omschrijf kort op hoe jouw droomoplossing zou werken.
 - Afbeelding: voeg hier een foto of een tekening van jouw oplossing toe.
 - Mijn eisen: schrijf hieronder minimaal

Mijn ideeën: **Mijn droomoplossing gebruiken**

drie eisen op waaraan jouw oplossing uiteindelijk moet voldoen. Baseer deze eisen op de voor jou belangrijkste eigenschappen van jouw droomoplossing.

3. Ruim de droomoplossing-kit weer op. Zorg ervoor dat je goede foto's hebt gemaakt van jouw droomoplossing voordat je deze weer uit elkaar haalt!
4. Bewaar het canvas op het **ontwerpbord**.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdonderwerper helpen met het bouwen van de droomoplossing door bouw- en knutselmaterialen te leveren.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het bouwen van de droomoplossing door suggesties te doen.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het bouwen van de droomoplossing door in overleg met de hoofdontwerper de onderdelen aan elkaar te monteren.
- Kan tijdens de activiteit de droomoplossing namens de hoofdontwerper gebruiken of het gebruik uitbeelden.
- Kan helpen met het vastleggen van de droomoplossing in foto's of tekeningen.
- Mag niet onderdelen toevoegen of aanpassen zonder toestemming van de hoofdontwerper.
- Mag niet het canvas invullen zonder toestemming van de hoofdontwerper.

Mijn ideeën: **Ideeën kiezen**

Waarom doen? In deze activiteit bekijk je alle ideeën die je hebt bedacht voor jouw oplossing en bepaal je welke het beste aan jouw eisen voldoet. Dit helpt je bij het kiezen van de oplossing die je verder wilt uitwerken.

Duur: 25 minuten

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je een canvas waarin je alle eisen beschrijft waaraan de oplossing moet voldoen, en hoe goed de beste ideeën passen bij deze eisen. Aan de hand daarvan heb je gekozen welke oplossing je verder wilt gaan uitwerken.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze materialen zijn:
 - Het **ideeën kiezen-canvas**;
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Drie kleuren stiften;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk het ideeën kiezen-canvas. Je ziet dat je in de linker kolom al je eisen opschrijft. In de bovenste rij beschrijf je kort je oplossing-ideeën. In de vakken die dan nog leeg zijn kan je aangeven welke oplossingen er allemaal aan de desbetreffende eisen voldoen.

Uitvoeren

1. Schrijf in de linker kolom van het canvas al jouw eisen.
2. Schrijf in de bovenste rij van het canvas al jouw oplossing-ideeën.
3. Bespreek met de medeontwerper per oplossing-idee in hoeverre deze aan jouw eisen voldoet. Geef dit onder het idee en per eis als volgt aan op het canvas:
 - Schrijf een X op als de oplossing niet aan de eis voldoet.
 - Schrijf een V op als de oplossing goed aan de eis voldoet.
 - Schrijf een O op als de oplossing gedeeltelijk aan de eis voldoet.
4. Herhaal stap drie totdat achter alle eisen en onder alle ideeën is aangegeven in hoeverre deze aan elkaar voldoen.
5. Pak de drie gekleurde stiften erbij en nummer ze 1, 2 en 3.
6. Is er een idee dat aan al jouw eisen voldoet?
 - Zo ja, markeer dit idee met stift nummer 1. Ga verder naar stap 8.
 - Zo nee, ga dan naar stap 7.
7. Zijn er twee of meerdere ideeën die je kan combineren waardoor ze samen aan alle eisen voldoen?
 - Zo ja, markeer deze met stift nummer 1. Ga verder naar stap 8.
 - Zo nee, probeer voordat je verder gaat meer ideeën te bedenken (bijvoorbeeld met andere Mijn ideeën activiteiten). Of kies de ideeën die het beste voldoen aan

Mijn ideeën: **Ideeën kiezen**

jouw eisen. Markeer dan deze met stift nummer 1 en ga verder naar stap 8.

8. Zijn er één of meerdere ideeën die jouw favoriet zijn? Markeer deze met stift nummer 2.

Afronden

1. Bekijk de gemarkeerde ideeën. Kies het idee of de ideeën die jij wilt realiseren. Geef jouw definitieve keuze aan met stift nummer 3.
2. Bewaar het canvas op het ontwerpbord. Schrijf jouw definitieve keuze met whiteboardstift op het 'mijn idee' vakje.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen met het bepalen welke ideeën aan welke eisen voldoen.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het selecteren van ideeën.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het bepalen welke ideeën gecombineerd zouden kunnen worden.
- Mag niet eisen en ideeën toevoegen zonder toestemming van de hoofdontwerper.
- Mag niet ideeën selecteren en markeren zonder toestemming van de hoofdontwerper.

Terugblik op de fase - Hoofdontwerper

Waarom doen? Deze evaluatie gebruik je om vast te leggen hoe je de ontwerpfase hebt ervaren.

Duur: 5 min.

Einde van de activiteit: De activiteit is klaar als je tenminste met behulp van de emoji's hebt aangegeven hoe (on-)tevreden je bent met de activiteit.

Kruis hieronder aan of ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase.

Ontevreden



Neutraal



Tevreden



Waarom ben je ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase?

Heb je in deze fase iets nieuws over jezelf ontdekt?

Heb je in deze fase iets nieuws over jouw omgeving ontdekt?



Terugblik op de fase - Medeontwerper

Waarom doen? Deze evaluatie gebruik je om vast te leggen hoe je de ontwerpfase hebt ervaren.

Duur: 5 min.

Einde van de activiteit: De activiteit is klaar als je tenminste met behulp van de emoji's hebt aangegeven hoe (on-)tevreden je bent met de activiteit.

Kruis hieronder aan of ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase.

Ontevreden



Neutraal



Tevreden



Waarom ben je ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase?

Heb je in deze fase iets nieuws over jezelf ontdekt?

Heb je in deze fase iets nieuws over jouw omgeving ontdekt?



Mijn oplossing

Welkom in de fase Mijn oplossing. Als het goed is heb je nu een idee bedacht voor jouw oplossing. In de Mijn oplossing-fase ga je dat idee realiseren. Het is hiervoor belangrijk om over een aantal dingen na te denken. Bestaat jouw product al? Kan je het ergens bestellen? Heeft het aanpassingen nodig, of moet het worden gecombineerd met een ander product? Ga je het product zelf maken als het nog helemaal niet bestaat? Welke materialen heb je dan nodig? Welke vaardigheden?

De Mijn oplossing-fase helpt je dit proces stapsgewijs te doorlopen. Aan het einde van deze fase heb je een werkend product dat klaar is om getest te worden!

Mijn oplossing: **Expert netwerk**

Waarom doen? In jouw omgeving zijn misschien experts te vinden: mensen met bepaalde kennis, vaardigheden en materialen. Ze kunnen jou helpen bij het realiseren van jouw oplossing.

Duur: 60-120 minuten, mogelijk verdeeld over meerdere momenten. De duur is afhankelijk van de grootte en moeilijkheid van de oplossing.

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je tenminste één persoon of partij gevonden die jou verder kan helpen met het realiseren van jouw oplossing.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze zijn:
 - De **expert netwerk-kaarten**;
 - Het **expert netwerk-canvas**;
 - Jouw oplossing-idee;
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk de expert netwerk-kaarten. Je ziet dat op iedere kaart een ander soort expert wordt genoemd. Experts kunnen mensen, organisaties, bedrijven of andere partijen zijn met bepaalde kennis, vaardigheden en/of materialen. Er zijn ook lege kaarten waarmee je zelf experts kunt toevoegen.
3. Bekijk het expert netwerk-canvas. Je ziet verschillende invulvakken waarin je de

experts en de bijbehorende vragen en antwoorden kunt noteren.

Uitvoeren (deel 1 – experts vinden)

1. Bekijk jouw oplossing-ideeën en pak de expert netwerk-kaarten erbij.
2. Kies uit de kaarten de experts die voor jouw oplossing belangrijk zijn. Vul waar nodig aan door zelf kaarten te schrijven.
3. Als je alle belangrijke kaarten gekozen hebt, ga je op zoek naar mensen en partijen in jouw omgeving die je in kan schakelen. Bijvoorbeeld, als je een audicien (een hoor-expert) als expert hebt gekozen, ga je in jouw omgeving op zoek naar audiciens. Dit kan je bijvoorbeeld doen door in persoonlijke kringen te vragen of iemand een goede audicien kent, of door op internet te kijken.
4. Noteer op iedere expert netwerk-kaart de contactgegevens die je weet van de desbetreffende expert, zoals naam, adres, telefoonnummer, e-mail of website.
5. Jouw gekozen kaarten vormen jouw persoonlijke expert netwerk. Je hebt nu een overzicht van experts die je kan vragen om advies of diensten.

Mijn oplossing: **Expert netwerk**

Uitvoeren (deel 2 – experts raadplegen)

1. Bekijk de ingevulde expert netwerk-kaarten en kies maximaal drie experts waarvan jij denkt dat die jou het beste kunnen helpen. Vul deze in op het expert netwerk-canvas.
2. Bedenk voor iedere expert wat je deze expert wilt vragen. Schrijf dit op bij de desbetreffende expert op het canvas.
3. Gebruik de contactgegevens op de kaarten om contact op te nemen met de experts. Als je dit zelf niet wil doen kan je jouw medeontwerper vragen om dit met jou of voor jou te doen.
4. Stel de experts de vragen die je hebt opgeschreven op het canvas en noteer hun antwoorden.
5. Herhaal de stappen 1 t/m 4 totdat je genoeg informatie hebt voor het realiseren van jouw oplossing en ga door naar de volgende stap. Heb je alle experts gehad, maar heb je nog steeds vragen, begin dan opnieuw bij [Uitvoeren deel 1 – experts vinden](#).

Afronden

1. Bedenk samen met jouw medeontwerper welke adviezen en suggesties jullie gaan opvolgen of laten uitvoeren door experts. Markeer deze op het canvas.
2. Voer de adviezen en suggesties uit totdat je een werkende oplossing hebt gecreëerd. Ga weer terug naar Uitvoeren deel 2 – experts

raadplegen als er nieuwe vragen in je op komen.

3. Bewaar de door jou geselecteerde kaarten en het canvas op **het ontwerpbord**. Beschrijf jouw oplossing met whiteboardstift op het 'mijn oplossing' vakje.
4. Berg de overige kaarten weer op.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan mensen uit hun eigen netwerk aandragen als experts.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het zoeken naar experts.
- Kan met of namens de hoofdontwerper contact opnemen met de experts.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het bepalen welke adviezen en suggesties jullie gaan volgen.
- Mag niet experts toevoegen zonder toestemming van de hoofdontwerper.

Mijn oplossing: **Plan van aanpak**

Waarom doen? In deze activiteit maak je duidelijk hoe je jouw oplossing wilt gaan realiseren. Dit doe je door duidelijk op te schrijven wat je behoeftedheden zijn en hoe je het maakproces gaat aanpakken. Vervolgens voer je het ook uit.

Duur: 60-120 minuten, mogelijk verdeeld over meerdere momenten. De duur is afhankelijk van de grootte en moeilijkheid van de oplossing.

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je in een boekje omschreven welke items je gaat kopen, hoe je de oplossing gaat maken of welke diensten je gaat regelen. Ook benoem je wie welke stappen gaat ondernemen en wie voor welke onderdelen gaat betalen. Deze stappen voer je uit totdat jouw oplossing is gerealiseerd.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt.

Deze zijn:

- Het plan van **aanpak-boekje**;
- Jouw oplossing-idee;
- Een pen en/of tekengerei;
- Een whiteboardstift.

2. Bekijk het plan van aanpak-boekje. Op de eerste bladzijde staan uitspraken die je kan aanvinken als ze op jouw oplossing van toepassing zijn. Daarna zie je dat iedere

bladzijde een ander kopje heeft. Deze kopjes zijn:

- **Kopen (K):** Hier noteer je welke dingen er aangeschaft moeten worden voor jouw oplossing. Dit kan een bestaand product zijn, of materiaal voor het maken van jouw oplossing.
 - **Diensten (D):** Hier noteer je welke diensten je moet regelen voor jouw oplossing. Dit kan iemand zijn die jouw oplossing voor jou maakt, zoals een meubelmaker. Of de dienst kan onderdeel zijn van jouw oplossing, bijvoorbeeld een maaltijddienst waar je gebruik van wil maken.
 - **Maken (M):** Hier noteer je welke dingen er gemaakt moeten worden voor jouw oplossing en hoe je dat gaat aanpakken.
 - **Aanpassen (A):** Hier noteer je welke bestaande dingen je wil aanpassen of combineren en hoe je dat gaat aanpakken. Bestaande dingen kunnen ook een eerder ontworpen oplossing zijn die je wilt verbeteren.
 - **Combineren (C):** Hier noteer je welke onderdelen je moet combineren om tot jouw ideale oplossing te komen, bijvoorbeeld een apparaat en een app, een dienst en een item, of meerdere items met elkaar.
3. Bekijk jouw oplossing-ideeën en leg het plan van aanpak-boekje ernaast.
4. Bespreek met je medeontwerper welke kopjes op jouw oplossing van toepassing zijn. Doe dit door op de eerste bladzijde van het boekje aan te kruisen welke uitspraken



Mijn oplossing: **Plan van aanpak**

op jou van toepassing zijn.

Uitvoeren

1. Blader naar de bladzijdes van de kopjes die je hebt aangekruist. K staat voor Kopen, M staat voor Maken, A staat voor Aanpassen en D staat voor Diensten.
2. Vul de kolommen in op de bladzijdes die je hebt aangekruist in stap 1. De titels boven de kolommen geven aan welke informatie je in welke kolom kwijt kunt.
3. Controleer of je alle belangrijke dingen in het boekje genoteerd hebt. Vul aan waar nodig. Je hebt nu een overzicht van de stappen die je moet ondernemen om jouw oplossing te realiseren.
4. Realiseer jouw oplossing door het plan van aanpak te volgen. Doe de stappen die op jouw oplossing van toepassing zijn als volgt:
 - a. Kopen: Kijk naar het eerste item op het lijstje. Laat de aangewezen persoon dit item kopen of bestellen. Regel de betaling zoals genoemd op het canvas. Herhaal deze stap voor alle andere items op de lijst.
 - b. Diensten: Kijk naar de eerste dienst op het lijstje. Laat de aangewezen persoon deze dienst regelen. Regel de betaling zoals genoemd op het canvas. Herhaal deze stap voor alle andere diensten op de lijst.
 - c. Ga pas verder met de volgende stap zodra alle aankopen binnen zijn en

de diensten zijn geregeld.

d. Maken: Kijk naar de eerste stap op het lijstje. Laat de aangewezen persoon deze stap uitvoeren. Herhaal dit voor alle stappen op de lijst.

e. Aanpassen: Kijk naar de eerste stap op het lijstje. Laat de aangewezen persoon deze stap uitvoeren. Herhaal dit voor alle stappen op de lijst.

f. Je heb nu als het goed is alle elementen die je nodig hebt om jouw oplossing te realiseren.

g. Combineren: kijk naar de eerste stap op het lijstje. Laat de aangewezen persoon deze stap uitvoeren. Herhaal dit voor alle stappen op de lijst.

5. Controleer of de oplossing die jij hebt gemaakt werkt zoals je verwacht.
6. Werkt de oplossing? Dan is deze klaar om te testen! Werkt de oplossing niet (helemaal), probeer er dan achter te komen wat er niet werkt en of je dit kan oplossen.

Afronden

1. Jouw oplossing is klaar om te testen!
2. Bewaar jouw plan van aanpak-boekje op **het ontwerpbord**. Beschrijf jouw oplossing met whiteboardstift op het 'mijn oplossing' vakje.



Mijn oplossing: **Plan van aanpak**

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen met het bedenken welke kopjes op de oplossing van toepassing zijn.
- Kan de hoofdontwerper helpen door suggesties te doen voor de invulling van de kolommen op de Kopen, Maken, Aanpassen en Diensten bladzijdes.
- Kan de hoofdontwerper helpen in het uitvoeren van de taken die aan de hoofdontwerper zijn toegewezen, maar alleen als de hoofdontwerper aangeeft dat te willen.
- Voert de taken uit die in het plan van aanpak aan de medeontwerper zijn toegewezen.
- Mag niets in het boekje invullen zonder toestemming van de hoofdontwerper

Terugblik op de fase - Hoofdontwerper

Waarom doen? Deze evaluatie gebruik je om vast te leggen hoe je de ontwerpfase hebt ervaren.

Duur: 5 min.

Einde van de activiteit: De activiteit is klaar als je tenminste met behulp van de emoji's hebt aangegeven hoe (on-)tevreden je bent met de activiteit.

Kruis hieronder aan of ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase.

Ontevreden Neutraal Teverden



Waarom ben je ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase?

Heb je in deze fase iets nieuws over jezelf ontdekt?

Heb je in deze fase iets nieuws over jouw omgeving ontdekt?



Terugblik op de fase - Medeontwerper

Waarom doen? Deze evaluatie gebruik je om vast te leggen hoe je de ontwerpfase hebt ervaren.

Duur: 5 min.

Einde van de activiteit: De activiteit is klaar als je tenminste met behulp van de emoji's hebt aangegeven hoe (on-)tevreden je bent met de activiteit.

Kruis hieronder aan of ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase.

Ontevreden



Neutraal



Tevreden



Waarom ben je ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase?

Heb je in deze fase iets nieuws over jezelf ontdekt?

Heb je in deze fase iets nieuws over jouw omgeving ontdekt?



Mijn test

Welkom in de fase Mijn test. In deze fase ga je jouw oplossing testen. Je kan namelijk pas echt weten of jouw oplossing werkt als je het probeert te gebruiken. Dat doe je niet in een 'laboratorium', maar gewoon in je eigen omgeving. Je test je oplossing thuis, op school of op werk - daar waar jouw oplossing het beste kan worden ingezet. Het is belangrijk dat je tussendoor goed bijhoudt wat je van de oplossing vindt. Zijn er dingen die je fijn vindt, of juist vervelend? Schrijf het op! De activiteiten uit deze fase helpen je daarbij.

Let op! Het testen van de oplossing is niet hetzelfde als de evaluatie ervan. Het evalueren van het oplossing gebeurt pas in de volgende fase, waar je gaat bepalen of je het product wilt verbeteren en hoe je dat dan moet doen. In deze fase is het vooral belangrijk dat je de oplossing gebruikt en bijhoudt wat je ervan vindt.

Mijn test: **Gebruikerstest**

Waarom doen? In deze activiteit ga je jouw oplossing testen nadat je bepaald hebt waarop je wilt gaan letten tijdens het testen.

Duur: 10 minuten voorbereiding, dan één tot drie dagen jouw oplossing gebruiken.

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je jouw oplossing een tijdje gebruikt en in je hoofd vragen beantwoord die aangeven over hoe goed jouw oplossing werkt.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze zijn:
 - a. De **gebruikerstest-kaarten**;
 - b. **Drie kaarthouders**;
 - c. Jouw oplossing;
 - d. Een pen en/of tekengerei;
 - e. Een whiteboardstift.
2. Bekijk de gebruikerstest-kaarten. Je ziet op iedere kaart een andere vraag en dat je op een aantal kaarten je eigen vragen kan schrijven. Deze kaarten zijn er om je tijdens het gebruiken van jouw oplossing aan het denken te zetten.
3. Bepaal met jouw medeontwerper welke dag(en) jij jouw oplossing gaat gebruiken. Probeer zo lang mogelijk te testen, dus als je drie dagen kan testen, doe dat dan. Als het gaat om specifieke gelegenheden die niet binnenkort plaatsvinden, zoals

een verjaardag, test jouw oplossing dan in vergelijkbare situaties. Bijvoorbeeld, als het probleem op een verjaardag het rumoerige geluid is, test dan jouw oplossing in een druk klaslokaal, winkelcentrum of trein.

Uitvoeren

1. Kies drie gebruikerstest-kaarten uit die jij interessant vindt en relevant zijn voor jouw oplossing. Je kan ze ook zelf schrijven als er een specifieke vraag is die je graag beantwoord wil hebben aan het einde van de testperiode.
2. Zet de gekozen gebruikstest-kaarten in de kaarthouders.
3. Zet de kaarten in het zicht neer op drie plekken waar jij jouw oplossing gaat gebruiken. Als je de oplossing buitenshuis wilt gebruiken, kan je de kaarten bij de voordeur plaatsnemen of met je meenemen.
4. Gebruik jouw oplossing zoals je het in gedachten had. Iedere keer als je de gebruikerstest-kaarten ziet staan probeer je de vraag op de kaart (in je hoofd) te beantwoorden.
5. Rouleer iedere dag de kaarten in de kaarthouders, zodat iedere dag op iedere gekozen plek een andere vraag wordt getoond. Stel een wekker in of maak afspraken met je medeontwerper als je denkt dat je dit gaat vergeten.

Mijn test: **Gebruikerstest**

Afronden

1. Bewaar de gekozen gebruikerstest-kaarten op het **ontwerpboard**. Beschrijf jouw meest opvallende testervaring met whiteboardstift op het 'mijn test' vakje.
2. Berg de overige gebruikerstest-kaarten en de kaarthouders weer op in de **toolkit**.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen met herinneren om de kaarten te wisselen.
- Kan de hoofdontwerper helpen met herinneren om de oplossing te gebruiken.
- Mag niet voor de hoofdontwerper de kaarten verwisselen.
- Mag niet voor de hoofdontwerper de oplossing testen.



Mijn test: **Veldonderzoek**

Waarom doen? In deze activiteit ga je jouw oplossing testen en leg je gelijk vast wat je wel en niet fijn vindt aan jouw oplossing.

Duur: 20 minuten verdeeld over een dag, één tot drie dagen jouw oplossing gebruiken.

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je jouw oplossing een tijdje gebruikt, en heb je jouw positieve en negatieve ervaringen met de oplossing genoteerd.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze zijn:
 - Het **veldonderzoek-boekje**;
 - Jouw oplossing;
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk het veldonderzoek-boekje. Op de eerste bladzijde kan je invullen wanneer je jouw oplossing gaat gebruiken en hoe je jezelf helpt herinneren om in het veldonderzoek-boekje bij te houden. Op de bladzijdes erna kan je per testdag aangeven welke positieve en negatieve ervaringen je hebt gehad met jouw oplossing.
3. Bepaal met jouw medeontwerper welke dag(en) jij jouw oplossing gaat gebruiken. Probeer zo lang mogelijk te testen. Dus als je drie dagen kan testen, doe dat dan.

Als het gaat om specifieke gelegenheden die niet binnenkort plaatsvinden, zoals een verjaardag, test jouw oplossing dan in situaties die voor jou vergelijkbaar zijn. Bijvoorbeeld, als het probleem op een verjaardag het rumoerige geluid is, test dan in een vergelijkbaar rumoerige situatie.

4. Stel herinneringen in om op jouw testdag(en) het boekje in te vullen, bijvoorbeeld door:
 - Wekkers te zetten op je telefoon;
 - Met de medeontwerper tijden af te spreken waarop hij/zij jou herinnert om het canvas in te vullen, bijvoorbeeld door een berichtje te sturen of te bellen.

Uitvoeren

1. Gebruik de oplossing zoals je het in gedachten had.
2. Noteer tijdens het gebruiken, of elke keer als je een herinnering krijgt, jouw positieve en negatieve ervaringen in het boekje.

Afronden

1. Bewaar het veldonderzoek-boekje op het **ontwerpbord**. Beschrijf jouw meest opvallende testervaring met whiteboardstift op het 'mijn test' vakje.

Mijn test: **Veldonderzoek**

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen met herinneren om het boekje in te vullen.
- Kan de hoofdontwerper helpen met herinneren om de oplossing te gebruiken.
- Mag niet voor de hoofdontwerper het boekje invullen.
- Mag niet voor de hoofdontwerper de oplossing testen.



Terugblik op de fase - Hoofdontwerper

Waarom doen? Deze evaluatie gebruik je om vast te leggen hoe je de ontwerpfase hebt ervaren.

Duur: 5 min.

Einde van de activiteit: De activiteit is klaar als je tenminste met behulp van de emoji's hebt aangegeven hoe (on-)tevreden je bent met de activiteit.

Kruis hieronder aan of ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase.

Ontevreden



Neutraal



Tevreden



Waarom ben je ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase?

Heb je in deze fase iets nieuws over jezelf ontdekt?

Heb je in deze fase iets nieuws over jouw omgeving ontdekt?



Terugblik op de fase - Medeontwerper

Waarom doen? Deze evaluatie gebruik je om vast te leggen hoe je de ontwerpfase hebt ervaren.

Duur: 5 min.

Einde van de activiteit: De activiteit is klaar als je tenminste met behulp van de emoji's hebt aangegeven hoe (on-)tevreden je bent met de activiteit.

Kruis hieronder aan of ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase.

Ontevreden



Neutraal



Tevreden



Waarom ben je ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase?

Heb je in deze fase iets nieuws over jezelf ontdekt?

Heb je in deze fase iets nieuws over jouw omgeving ontdekt?



Mijn inzicht

Welkom in de fase Mijn inzicht. In deze fase ga je jouw oplossing evalueren. Werkt de oplossing zoals verwacht? En zo niet, begrijp je waarom de oplossing niet werkt zoals verwacht? Zijn er dingen aan de oplossing die je wilt verbeteren, of verder wilt onderzoeken? Aan het einde van de Mijn inzicht-fase heb je vastgesteld of jouw oplossing werkt of niet, en bepaal je eventueel de vervolgstappen voor een tweede ontwerpronde. Dit doe je door aan het einde van deze fase het stroomschema in het midden van jouw **ontwerpbord** te volgen. Deze vertelt jou of en waar je de volgende ontwerpronde het beste kan beginnen.

Goed om te weten! Ontwerpen is een 'iteratief' proces. Dat betekent dat je het de fases vaak meerdere keren doorloopt. Je probeert de perfecte oplossing te bedenken, maar komt er dan bij het testen vaak achter dat je toch nog iets mist. Dit is jammer, maar daar leer je van! Je weet nu beter wat er van jou oplossing verwacht wordt, of juist waar je nog meer informatie over wilt hebben. Wees dus niet bang voor een iteratief ontwerpproces! Als ontwerper ontkom je er niet aan.

Mijn inzicht: **Mijn testuitkomst**

Waarom doen? In deze activiteit ga je bedenken wat je wel en niet fijn vindt aan jouw oplossing.

Duur: 25 minuten.

Einde van de activiteit: Bij een voltooide activiteit heb je een overzicht van dingen die je fijn vond aan je oplossing en dingen die je vervelend vond. Deze kan je gebruiken als startpunt voor het verbeteren van je huidige oplossing en als inspiratiebron voor toekomstige ontwerpprocessen.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze zijn:
 - De **mijn testuitkomst-kaarten**;
 - Jouw oplossing;
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk de mijn testuitkomst-kaarten. Je ziet dat iedere kaart een andere uitspraak heeft die gaat over hoe je jouw oplossing hebt ervaren. Ook zie je twee sorteerkarten: de 'fijn aan mijn oplossing' en 'vervelend aan mijn oplossing' kaart. Er zijn ook lege kaarten waarmee je je eigen uitspraken kan toevoegen.

Uitvoeren

1. Haal de sorteerkarten uit de stapel en leg deze neer waar zowel jij en de

medeontwerper ze goed kunnen zien.

2. Bekijk de kaarten met de uitspraken. Selecteer de kaarten die passen bij hoe jij jouw oplossing hebt ervaren. Schrijf indien nodig nieuwe kaartjes met jouw eigen uitspraken.
3. Sorteert de door jou gekozen uitspraken. Leg bij de 'fijn aan mijn oplossing' kaart de ervaringen die je fijn vond aan jouw oplossing. Leg bij de 'vervelend aan mijn oplossing' kaart de ervaringen die je niet fijn vond aan jouw oplossing.

Afronden

1. Je hebt nu een overzicht van eigenschappen die je fijn vindt aan jouw oplossing. Deze eigenschappen kan je gebruiken als inspiratiebron voor toekomstige ontwerpprojecten.
2. Je hebt ook een overzicht van eigenschappen die je vervelend vindt aan jouw oplossing. Wil je deze eigenschappen veranderen? Dan kan je deze als startpunt gebruiken voor het verbeteren van jouw oplossing.
3. Bewaar de door jou gekozen en geselecteerde uitspraken op het **ontwerpbord**. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn inzicht' vakje.
4. Berg de overige kaarten weer op.

Mijn inzicht: **Mijn testuitkomst**

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Stimuleert de hoofdontwerper om zelf ook nieuwe kaartjes te beschrijven met eigen ervaringen.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het beschrijven van de oplossing.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het herinneren van hun ervaring met de oplossing.
- Mag niet kaartjes selecteren en beschrijven zonder toestemming van de hoofdontwerper.

Mijn inzicht: **Veranderingen opmerken**

Waarom doen? De oplossing heeft invloed gehad op bepaalde onderdelen van je leven. Dit kunnen veranderingen in jezelf, in anderen of in je omgeving zijn. Met deze activiteit breng je de veranderingen in kaart die in beweging zijn gezet door de oplossing.

Duur: 20 minuten.

Einde van de activiteit: Bij een voltooide activiteit heb je minimaal één verandering opgemerkt. Bij deze verandering heb je ook genoteerd of dit een prettige of vervelende uitkomst van het gebruik van de oplossing was.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze zijn:
 - De **veranderingen opmerken-kaarten**;
 - Jouw oplossing;
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk de veranderingen opmerken-kaartjes. Hier vind je twee sorteerkarten: 'prettige verandering' en 'vervelende verandering'. Deze gebruik je om de overige kaarten te sorteren. De overige kaarten zijn verdeeld in drie categorieën:
 - Verandering in mijzelf: hierop staan veranderingen die te maken hebben met hoe jij je voelt en gedraagt.
 - Verandering in anderen: hierop staan veranderingen die te maken hebben met

hoe anderen zich voelen en gedragen.

- Verandering in mijn omgeving: hierop staan veranderingen die te maken hebben met hoe je jouw omgeving ervaart.

3. Er zijn ook lege kaarten waarmee je zelf veranderingen kunt opschrijven.

Uitvoeren

1. Haal de sorteerkarten uit de stapel en leg deze neer waar zowel jij en de medeontwerper ze goed kunnen zien.
2. Bespreek de kaarten met de veranderingen. Selecteer de kaarten die op jouw situatie van toepassing zijn: welke veranderingen heb jij ervaren tijdens of na het gebruiken van jouw oplossing? Schrijf indien nodig nieuwe kaarten die de veranderingen in jouw situatie omschrijven.
3. Sorteert de door jou gekozen veranderingen. Leg bij de 'prettige verandering' kaart de veranderingen die je fijn vond aan jouw oplossing. Leg bij de 'vervelende verandering' kaart de veranderingen die je niet fijn vond aan jouw oplossing.

Afronden

1. Je hebt nu een overzicht van prettige veranderingen die jouw oplossing teweeg heeft gebracht.
2. Je hebt ook een overzicht van vervelende veranderingen die jouw oplossing teweeg heeft gebracht. Wil je deze dit aanpassen?

Mijn inzicht: **Veranderingen opmerken**

Dan kan je deze als startpunt gebruiken voor het verbeteren van jouw oplossing.

3. Bewaar de door jou gekozen en geselecteerde kaarten op het ontwerpbord. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn inzicht' vakje.
4. Berg de overige kaarten weer op.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan hoofdontwerper helpen met het beschrijven van de veranderingen.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het herinneren van hun ervaring met de oplossing;
- Mag niet kaarten selecteren en beschrijven zonder toestemming van de hoofdontwerper.

Mijn inzicht: **De oplossing in mijn leefwereld**

Waarom doen? Deze activiteit helpt je bij het evalueren van je oplossing. Hierbij kijk je met deze activiteit verder dan alleen de praktische waarde van je oplossing. Je gaat evalueren hoe je jouw oplossing 'ervaart', en kijken of je deze ervaring kan verbeteren.

Duur: 30 min.

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je in kaart gebracht hoe jij jouw oplossing ervaart. Dit doe je door jouw oplossing te evalueren als onderdeel van jouw routines, sociale wereld, en persoonlijkheid. Aan het einde van deze activiteit begrijp je ook beter waarom je het fijn vindt om jouw oplossing te gebruiken, of waarom juist niet.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze zijn:
 - Het **oplossing in mijn leefwereld (1)-canvas**;
 - Het **oplossing in mijn leefwereld (2)-canvas**;
 - Jouw oplossing;
 - Een camera;
 - Een stift waarmee je op foto's kan tekenen;
 - (Foto-)lijm of tape;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk het oplossing in mijn leefwereld (1)-canvas. Het heeft twee kanten. Bij 'mijn

oplossing en mijn producteisen' evalueer je jouw producteisen die te maken hebben met je zintuigen. Op 'mijn oplossing en mijn routines' evalueer je of en hoe jouw oplossing bij jouw routines past.

3. Bekijk het oplossing in mijn leefwereld (2)-canvas. Het heeft twee kanten. Bij 'mijn oplossing in mijn sociale wereld' evalueer je hoe jouw oplossing invloed heeft op jouw sociale leven. Bij 'mijn oplossing en mijn persoonlijkheid' evalueer je hoe jouw oplossing past bij jouw persoonlijkheid.

Uitvoeren

1. Maak vier foto's van jouw oplossing in de omgeving waarin je de oplossing gebruikt.
2. Print de foto's uit en plak ze in de aangewezen vakken op de vier canvassen. Het is niet erg als jouw foto's net iets groter of kleiner zijn dan de kaders.
3. Begin met het invullen van het canvas bij: 'mijn oplossing' en 'mijn producteisen'.
4. Trek lijnen van de elementen van jouw oplossing op de foto naar de bijbehorende antwoorden op het canvas. Het kan zijn dat de vragen niet relevant zijn voor jouw oplossing. In dat geval hoef je niks in te vullen, en ook geen lijnen te trekken.
5. Vul als laatste het vak 'Wat kun je verbeteren?' in.
6. Herhaal de stappen 4 en 5 voor 'mijn oplossing en mijn routines'.

Mijn inzicht: **De oplossing in mijn leefwereld**

7. Herhaal de stappen 4 en 5 voor 'mijn oplossing in mijn sociale wereld'.
8. Herhaal de stappen 4 en 5 voor 'mijn oplossing en mijn persoonlijkheid'.

Afronden

1. Bespreek met de medeontwerper welke verbeteringen je nog graag zou willen doen. Markeer deze op de canvassen. Deze verbeteringen kan je doorvoeren in een volgende ontwerpronde!
2. Bewaar de canvassen op jouw **ontwerpboard**. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn inzicht' vakje.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen met brainstormen over de vragen.
- Kan de hoofdontwerper helpen met foto's maken, printen en opplakken.
- Mag niet zelfstandig antwoord geven op de vragen.

Mijn inzicht: **De oplossing in mijn leefwereld**

Voorbeelden 'Desk Organizer'

Mijn Oplossing en Mijn Producteisen

Deze elementen zijn visueel fijn,
of juist niet:

Teveel gekleurde stiften

Fijne, egale houtkleur

Deze elementen maken een fijn
geluid, of juist niet:

Krakend kastje

Deze elementen voelen fijn, of
juist niet:

Fijne, gladde oppervlak



Mijn Oplossing en Mijn Routine

Dit product past wel of niet goed bij
mijn routines, omdat:

De desk organizer helpt mij met het structureren van mijn dag. Het leidt me niet af zoals mijn 'deskmat' dat deed, en ik heb er ook een speciaal plekje voor mijn telefoon. Zo kan ik gelijk dingen in mijn mobiele agenda zetten.

Op deze manieren staat mijn oplossing in verbinding met mijn omgeving. Denk hierbij aan fysieke verbindingen (bijvoorbeeld: is het product ergens aan vastgeklemd?), maar ook digitale verbindingen (bijvoorbeeld: communiceert mijn oplossing met een mobiele telefoonapplicatie?).

Ik zet sticky notes ook gelijk in mijn mobieltje

Mijn inzicht: **De oplossing in mijn leefwereld**

Voorbeelden 'Desk Organizer'

Mijn Oplossing in Mijn Sociale Wereld

Deze elementen zijn belangrijk voor de communicatie met andere mensen:

..... *Mijn mobieltje* ○
..... ○

Deze elementen heb ik gekozen op advies van andere mensen:

Een vakje voor mijn signaleringsplan ○
..... ○

Het zou kunnen dat andere mensen deze elementen 'vreemd' of 'opmerkelijk' vinden:

Knuffels zijn belangrijk voor mij! ○
..... ○

Dankzij deze elementen ben ik onafhankelijker van andere mensen, of juist niet

○
De deskmat helpt mij om structuur aan te brengen ○

Mijn Oplossing en Mijn Identiteit

Deze elementen roepen fijne herinneringen uit het verleden op, of juist niet:

○
Ik heb dit knuffeltje gekocht in de dierentuin. Hij heet Pando en geeft me zelfvertrouwen.

Deze elementen sluiten goed aan bij mijn hobby's en interesses:

○
Ik wil niet in een 'lab'werken. Ik houd van tuinieren en pas dat graag toe in mijn werkomgeving.

Deze elementen sluiten goed aan bij mijn werk en/of studie:

○
Ik doe een MBO-opleiding houtbewerker. Dit kastje kan ik zelf maken en aanpassen.

Van deze elementen wordt ik vrolijk, of juist niet:

○
Plantjes maken mij vrolijk.
.....

Deze elementen passen goed bij mijn persoonlijkheid:

○
Ik omring mij graag met 'levende dingen'. Met de panda en de plantjes kan ik de 'desk organizer' mijn eigen stijl geven.



Mijn inzicht: **De oplossing 'eigen' maken**

Waarom doen? Vind jij jouw oplossing nog een beetje onpersoonlijk? Zou je het graag iets meer 'eigen' willen maken? Dat kan met deze activiteit. In deze activiteit kom je erachter hoe je fijne herinneringen, hobby's en ambities slim kan inzetten om jouw oplossing persoonlijker te maken. Hierdoor ervaar je meer plezier bij het gebruik van je oplossing.

Duur: 45 min.

Einde van de activiteit: Aan het einde van deze activiteit heb je drie nieuwe ideeën bedacht voor jouw oplossing. Deze kunnen ter inspiratie dienen als je jouw product wilt verbeteren.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze zijn:
 - Het **oplossing 'eigen' maken-canvas**;
 - Een pen en tekengerei;
 - Eventueel een camera;
 - Eventueel lijm;
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk het oplossing 'eigen' maken-canvas. Je ziet dat er ruimte is voor het toevoegen van een foto en het geven van toelichtingen.
3. Blader deze activiteit eens door. Onderaan deze activiteit zie je voorbeelden van deze activiteit.
4. Lees en bekijk het eerste voorbeeld (#1: klok). Aan de rechterkant zie je

drie verschillende wekkers, van drie verschillende personen. De wekkers zijn allemaal gebaseerd op de standaardwekker aan de linkerkant, maar wel een stuk persoonlijker gemaakt. Kijk maar! Je kunt dit doen met behulp van:

- Herinneringen uit het verleden;
- Hobby's en huidige interesses;
- Ambities voor de toekomst.

5. Bekijk nu ook de andere twee voorbeelden (#2: fidget spinner en #3: organiseren), en zie hoe herinneringen, hobby's en ambities terugkomen in de producten aan de rechterkant.

Tip! Observeer goed hoe herinneringen, hobby's en ambities soms naar dezelfde dingen verwijzen. Zo kan tekenen je hobby zijn, maar kan je tegelijkertijd de ambitie hebben om grafisch ontwerper te worden.

Uitvoeren

1. Pak het canvas erbij. Schrijf in het invulvak achter 'Mijn oplossing:' de naam van jouw oplossing op.
2. Voeg een foto of tekening toe van jouw oplossing in het daarvoor aangewezen vak.
3. Bedenk nu hoe je jouw oplossing persoonlijker kan maken. Begin met 'Herinneringen'. Wat is een fijne herinnering die je hebt? De herinnering hoeft niet gelijk relevant te zijn voor jouw oplossing, maar dat is wel handig.
4. Bedenk hoe je deze herinnering zou kunnen

Mijn inzicht: **De oplossing 'eigen' maken**

laten terugkomen in jouw oplossing. Laat je hierbij inspireren door de voorbeelden. Schets jouw nieuwe oplossing uit in het vakje, en geef een korte toelichting aan de rechterkant.

5. Herhaal stap 3 en 4 voor 'Hobby's'. Wat zijn jouw hobby's? Waar houdt jij je graag mee bezig? En hoe kan je deze terug laten komen in jouw oplossing?
6. Herhaal stap 3 en 4 voor 'Ambities'. Wat wil je graag bereiken? Wat heb je altijd al eens willen leren? En hoe kan je deze terug laten komen in jouw oplossing?
Tip! Zoek je inspiratie? Kijk dan ook even op het internet. Ga bijvoorbeeld naar Google, Etsy (etsy.com) of Instructables (instructables.com). Beschrijf jouw oplossing in twee woorden en voeg hier jouw herinnering, hobby of ambitie aan toe. Bijvoorbeeld 'Fidget Spinner – Batman'.

Afronden

1. Heb je verbeterpunten ontdekt? Bespreek met de medeontwerper welke verbeteringen je nog graag zou willen doen en markeer deze op het canvas. Deze verbeteringen kan je doorvoeren in een volgende ontwerpronde!
2. Bewaar het canvas op jouw **ontwerpbord**. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn inzicht' vakje.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen met brainstormen over herinneringen uit het verleden, hobby's, interesses en ambities voor de toekomst.
- Kan de hoofdontwerpen helpen met nadenken over het inzetten van herinneringen, hobby's en ambities in het ontwerp van de oplossing.
- Kan de hoofdontwerper met het zoeken naar inspiratie op het internet.
- Kan de hoofdontwerper helpen met foto's maken, printen en opplakken.
- Mag het 'Mijn Oplossing 'Eigen' Maken'-canvas niet zelf invullen.

Mijn inzicht: **De oplossing 'eigen' maken**

Herinneringen, Hobby's en Ambities

Voorbeeld #1



Herinneringen

Kerkklok



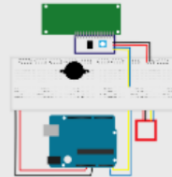
Hobbies

De kunst van Salvador Dalí



Ambities

MBO-opleiding ICT



Toelichting

Robin: "Vroeger maakte de kerkklok mij altijd wakker, en dat mis ik. Gelukkig heeft deze wekker een opname-optie. Ik kan de kerkklok dus opnemen, en ook op andere plekken erdoor wakker gemaakt worden!"

Fatima: "Ik ben een groot liefhebber van Salvador Dalí. Ik wil daarom veel van zijn werk in mijn huis hebben om mijzelf thuis te voelen. Dat kan gelukkig met deze Salvador Dali-wekker. Ik houd niet van vroeg opstaan, maar met deze wekker is dat een stuk minder erg."

Willem-Jan: "Ik wil best een wekker aanschaffen. Ik begin komende zomer met een MBO-opleiding ICT. Ik kan de twee gelukkig goed combineren. Met behulp van een computerplatform zoals Arduino kan ik mijn wekker zelf programmeren. Dat geeft mij energie!"

Mijn inzicht: **De oplossing 'eigen' maken**

Herinneringen, Hobby's en Ambities

Voorbeeld #2



Herinneringen

*Mijn vaders
fidget spinner*



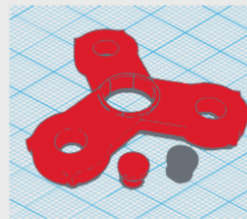
Hobbies

Batman



Ambities

3D printing



Toelichting

Laura: "Net als mijn vader kan ik soms moeite hebben met concentreren. Hiervoor heb ik een fidget spinner, die me helpt om beter te focussen. Ik mag de oude fidget spinner van mijn vader gebruiken. Dat vind ik leuk en geeft mij vertrouwen."

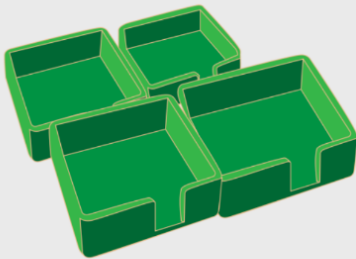
Simone: "Ik ben een groot fan van Batman. Toen ik deze fidget spinner op het internet vond was ik gelijk verkocht. Ik neem de fidget spinner overal mee naar toe, en ik hang hem zelfs trots aan mijn rugzak."

André: "Ik vind 3D-printen erg gaaf. Ik wil er graag heel erg goed in worden. Toen ik besloot om een fidget spinner te nemen, dacht ik er dus gelijk aan om hem zelf te ontwerpen en te printen. Dankzij de figet spinner kan ik beter concentreren, en ik heb gelijk mijn 3D-printen geoefend."

Mijn inzicht: **De oplossing 'eigen' maken**

Herinneringen, Hobby's en Ambities

Voorbeeld #3



Herinneringen

Lego

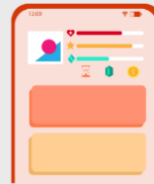


Toelichting

Gerrit: "Ik gebruik een 'desk organizer' om gestructureerder de dag door te komen. Alleen sticky notes vind ik maar saai. Ik ben lekker met Lego aan de slag gegaan! Dat deed ik vroeger ook altijd. Dat is leuker en ik kan ook de ideale desk organizer ermee maken."

Hobbies

Habitico



Rens: "Ik vind het prima om aan mijn dagelijkse structuur te werken. Echter, er moet dan wel iets van een game-element in zitten! Dat kan met deze telefoonapplicatie: Habitico. Ik krijg punten voor ieder dagtaakje die ik heb voltooid. Ik wil deze maand mijn persoonlijke record verbreken."

Ambities

Met hout werken



Lisa: "Het is mijn droom om houtbewerker te worden. Ik heb om deze reden mijn eigen 'desk organizer' gerealiseerd. Het gaf me veel energie en plezier om de desk organizer te maken op deze manier. Ik gebruik de desk organizer nu dagelijks."

Mijn inzicht: **Evaluatiematrix**

Waarom doen? In deze activiteit benoem wat je wil veranderen aan je oplossing en hoe makkelijk dat gedaan kan worden. Dit kan je later gebruiken om een plan te maken om je oplossing te verbeteren.

Duur: 25 minuten.

Einde van de activiteit: Bij een voltooide activiteit heb je op het canvas minimaal drie dingen opgeschreven die je graag zou willen veranderen. Deze heb je in elk in het vlak geplaatst dat het best beschrijft hoe belangrijk deze veranderingen zijn voor de verbetering van de oplossing, en hoe moeilijk het is om die verandering te maken.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze zijn:
 - Het **evaluatiematrix-canvas**;
 - Plakbriefjes (sticky notes);
 - Jouw oplossing;
 - Een pen en/of tekengerei;
 - Eventueel de resultaten van andere 'mijn inzicht activiteiten';
 - Een whiteboardstift.
2. Bekijk het evaluatiematrix-canvas. Je ziet dat het twee assen heeft:
 - Een horizontale as met helemaal links 'makkelijk te veranderen' en helemaal rechts 'moeilijk te veranderen'.
 - Een verticale as met helemaal onderaan 'onbelangrijk' en bovenaan 'erg

belangrijk'.

Je ziet ook dat de matrix is verdeeld in vier vakken. Ieder vak geeft aan of je de veranderingen die je in gedachten hebt ook daadwerkelijk kan en wil uitvoeren.

Uitvoeren

1. Pak de plakbriefjes erbij en bedenk wat jij aan jouw oplossing zou willen veranderen. Bedenk minimaal drie dingen en schrijf iedere verandering op een apart plakbriefje. Als je andere activiteiten in de Mijn inzicht fase hebt gedaan kan je deze als inspiratiebron gebruiken.
2. Plaats de plakbriefjes op de juiste plek op het evaluatiematrix-canvas, afhankelijk van de moeilijkheid en belangrijkheid van de verandering die erop beschreven staat.

Afronden

1. Bekijk jouw ingevulde evaluatiematrix. Je hebt nu een overzicht gecreëerd van mogelijke veranderingen die je kan doen aan jouw oplossing. Gebruik dit overzicht om te bepalen welke veranderingen je wilt maken.
2. Vouw het canvas met de plakbriefjes voorzichtig op en bewaar het op jouw **ontwerpbord**. Schrijf jouw belangrijkste conclusie met whiteboardstift op het 'mijn inzicht' vakje.
3. Berg de plakbriefjes weer op in de toolkit.

Mijn inzicht: **Evaluatiematrix**



Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan de hoofdontwerper helpen met het herinneren van hun ervaring met de oplossing.
- Kan de hoofdontwerper helpen met het beoordelen van het belang van de verandering en hoe gemakkelijk deze te realiseren is.
- Mag niet plakbriefjes beschrijven zonder toestemming van de hoofdontwerper.
- Mag niet plakbriefjes op het evaluatiematrix-canvas plaatsen zonder toestemming van de hoofdontwerper.

Terugblik op de fase - Hoofdontwerper

Waarom doen? Deze evaluatie gebruik je om vast te leggen hoe je de ontwerpfase hebt ervaren.

Duur: 5 min.

Einde van de activiteit: De activiteit is klaar als je tenminste met behulp van de emoji's hebt aangegeven hoe (on-)tevreden je bent met de activiteit.

Kruis hieronder aan of ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase.

Ontevreden



Neutraal



Tevreden



Waarom ben je ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase?

Heb je in deze fase iets nieuws over jezelf ontdekt?

Heb je in deze fase iets nieuws over jouw omgeving ontdekt?



Terugblik op de fase - Medeontwerper

Waarom doen? Deze evaluatie gebruik je om vast te leggen hoe je de ontwerpfase hebt ervaren.

Duur: 5 min.

Einde van de activiteit: De activiteit is klaar als je tenminste met behulp van de emoji's hebt aangegeven hoe (on-)tevreden je bent met de activiteit.

Kruis hieronder aan of ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase.

Ontevreden



Neutraal



Tevreden



Waarom ben je ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase?

Heb je in deze fase iets nieuws over jezelf ontdekt?

Heb je in deze fase iets nieuws over jouw omgeving ontdekt?



Afronden

Als je klaar bent met het ontwerpproces, kan je gaan afronden! Je legt jouw uitkomst hiermee vast voor jezelf, maar je kan het ook met anderen delen.

Afronden: **Mijn uitkomst**

Waarom doen? Je bent klaar! Je hebt een oplossing gemaakt waar je blij mee bent. Hiermee kan je andere ontwerpers die Design Your Life gebruiken helpen. Zij kunnen inspiratie halen uit de oplossing die je hebt ontworpen.

Duur: 30 minuten.

Einde van de activiteit: Aan het eind van deze activiteit heb je jouw oplossing beschreven.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze materialen zijn:
 - Een **mijn uitkomst-canvas**;
 - Pennen en tekenspullen.
2. Bekijk alvast het mijn uitkomst-canvas. Je ziet de meerdere invulvakken met titels die je helpen bij het beschrijven van jouw oplossing.

Uitvoeren

1. Laat zien hoe je oplossing eruitziet. Dit kan je doen door te tekenen of door foto's op te plakken op het canvas. Doe dit in het invulvak 'Mijn oplossing'.
 - a. Tip: vind je het niet fijn om te tekenen en wil je geen foto's gebruiken? Vraag de medeontwerper om het tekenen voor je te doen.

2. Beschrijf je oplossing door de overige invulvakken op het canvas is te vullen:

- **Mijn oplossing:** Laat hier jouw oplossing zien met een foto of tekening.
- **Naam oplossing:** Schrijf hier de naam van jouw oplossing.
- **Korte omschrijving:** Beschrijf hier kort wat jouw oplossing is.
- **Ontworpen voor:** Hier noteer je jouw ontwerpfocus.
- **Zo werkt het:** Omschrijf hier wat jouw oplossing kan en hoe jij hem gebruikt.
- **Beste eigenschappen:** Noem hier de eigenschappen van jouw oplossing die volgens jou het belangrijkste, leukst, mooist of nuttigste zijn.
- **Mijn tips:** Geef jouw tips voor andere DYL ontwerpers die zelf het ontwerproces doorlopen of die inspiratie hebben gehaald uit jouw oplossing.

Afronden

1. Maak een foto of scan jouw canvas in.
2. Bewaar het canvas in jouw **DYL-bundel**.

Afronden: **Mijn uitkomst**

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Kan meehelpen met het beschrijven van de oplossing.
- Kan meehelpen met het tekenen van de oplossing.

Afronden: **Terugblikken**

Waarom doen? Met deze activiteit blik je terug op alle activiteiten om stil te staan bij wat je geleerd hebt over ontwerpen, over jezelf en over je medeontwerper.

Duur: 20 minuten

Einde van de activiteit: Aan het eind van deze activiteit heb je samen met jouw medeontwerper alle vragen beantwoord.

Vorbereiden

1. Verzamel de materialen die je nodig hebt. Deze materialen zijn:
 - De **terugblikken-kaarten**;
 - Het **terugblikken-canvas**. (zie volgende bladzijde)
2. Bekijk de terugblikken-kaarten. Je ziet dat op elk kaartje een vraag staat. Hiermee gaan jullie elkaar interviewen.
3. Bekijk het terugblikken-canvas. Je ziet tien invulvakken waarin jij en je medeontwerper antwoorden op het interviewvragen gaan opschrijven.

Uitvoeren

1. Schud de kaartjes.
2. Wie begint? Degene die het meest recent nieuwe sokken heeft gekocht of gekregen mag beginnen.
3. Trek om de beurt een kaart en lees de vraag voor.

4. De ander probeert de vraag te beantwoorden.
5. Schrijf het volgende op het terugblikken-canvas: vraagnummer, het antwoord en de naam van de antwoordgever.
6. Herhaal stappen 3-5 totdat de stapel op is.

Afronden

1. Berg de kaarten op en bewaar het canvas op het ontwerp bord.

Wat doet de medeontwerper?

De medeontwerper:

- Is één van de deelnemers van de activiteit.

Terugblik op de fase - Hoofdontwerper

Waarom doen? Deze evaluatie gebruik je om vast te leggen hoe je de ontwerpfase hebt ervaren.

Duur: 5 min.

Einde van de activiteit: De activiteit is klaar als je tenminste met behulp van de emoji's hebt aangegeven hoe (on-)tevreden je bent met de activiteit.

Kruis hieronder aan of ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase.

Ontevreden



Neutraal



Tevreden



Waarom ben je ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase?

Heb je in deze fase iets nieuws over jezelf ontdekt?

Heb je in deze fase iets nieuws over jouw omgeving ontdekt?



Terugblik op de fase - Medeontwerper

Waarom doen? Deze evaluatie gebruik je om vast te leggen hoe je de ontwerpfase hebt ervaren.

Duur: 5 min.

Einde van de activiteit: De activiteit is klaar als je tenminste met behulp van de emoji's hebt aangegeven hoe (on-)tevreden je bent met de activiteit.

Kruis hieronder aan of ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase.

Ontevreden



Neutraal



Tevreden



Waarom ben je ontevreden, neutraal of tevreden was met deze ontwerpfase?

Heb je in deze fase iets nieuws over jezelf ontdekt?

Heb je in deze fase iets nieuws over jouw omgeving ontdekt?

