# Presentatie 4C – Met gekregen feedback / reacties op vragen en individueel bijdrage

Sinem Ekim – 2150197

In dit document vind je het volgende:

1. een chronologisch overzicht van ons ontwerpproces, met antwoorden op de vraag: wat hebben jullie wanneer gedaan?
2. onderbouwing gemaakte keuzes, met antwoorden op de vraag: waarom hebben jullie wat gedaan?
3. de aanpak met de antwoord op de vraag: hoe hebben jullie wat gedaan?
4. afwijkingen van het plan van aanpak: wat is anders gegaan dan gepland/verwacht en hoe komt dat?
5. vragen die we hebben gekregen na de presentatie van max en gerjanne. (klasgenoten hebben geen vragen) en de antwoorden daarop.
6. **Chronologisch overzicht van jullie ontwerpproces**

*Wat hebben jullie wanneer gedaan?*

In de presentatie staan de weken in volgorde en bovenaan staan in welke fase we wat hebben gedaan. We hebben eerst teruggeblikt naar de ontmoeting met opdrachtgever en wat we daaruit hebben gekregen. Vanuit daar hebben we een recap gegeven vanuit de pressure cooker. (test, resultaten). Daarna ideate wat op 8 mei is gebeurd met het maken van de persona’s.

In week ideate hebben we gewerkt aan creatieve sessies, waar we dus 3 doelen uit onze ontwerpvraag moesten pakken en daarvoor een creatieve sessie met andere studenten moesten organiseren. Ik heb in die week doel 2 – omgekeerd denken gedaan.

Op de donderdag in week ideate hebben we geconvergeerd met alle ideetjes die we hebben gekregen uit alle creatieve sessies. Dat hebben we allemaal verwerkt in COCD.

Daarna hebben we gezeten aan het prototype aan de hand van de ideetjes. We hebben onze testresultaten van de vorige presentatie toegepast op ons nieuw product.

Op **21 mei** heb ik dit idee verder visueel gemaakt door een flyer te maken waarop dode bijen zijn verwerkt in de vorm van een bloem, om het beeld te geven dat ze gestorven zijn op de bloem. Daarna ben ik naar het **Fablab** gegaan om te overleggen of we een hi-fi sticker konden maken bij ze. Op **23 mei** hebben we de stickers samengevoegd en de definitieve flyers afgemaakt.

Op 21 mei heb ik zelf de rol van een bij gespeeld, om op een creatieve en grappige manier de boodschap over te brengen.

Op de achterkant van de flyers heb ik slogans geplaatst die de doelgroep aan het denken zetten over hun keuzes, en bewustwording stimuleren over de gevolgen voor de natuur.

1. **Onderbouwing gemaakte keuzes**

*Waarom hebben jullie wat gedaan?*

1. Waarom heb ik voor de methode omgekeerd denken gekozen? Voor deze opdracht heb ik gekozen voor de creatieve techniek omgekeerd denken. Het doel van deze techniek is om tot bewuste en verantwoorde keuzes te komen, zowel voor je eigen gezondheid als voor die van planten. Door eerst de meest negatieve keuzes te verkennen – zoals het gebruik van pesticiden – krijg je inzicht in de gevolgen hiervan. Vervolgens draai je deze om, om te komen tot positieve en duurzame alternatieven.

Om deze denkwijze toegankelijk te maken voor mijn groepje, heb ik een script opgesteld met verschillende rollen. Dit hielp hen om zich beter in te leven in de opdracht en de perspectieven van verschillende belanghebbenden te begrijpen.

Vraag voor de sessie:  
Hoe kunnen we – door te starten met de slechtste keuzes – juist tot waardevolle oplossingen komen die aansluiten bij de behoeften van onze doelgroep?

Met deze aanpak geef ik invulling aan:

* **BC 4.2.2**: Ik onderbouw de gemaakte keuzes tijdens het ontwerpproces en maak zichtbaar welke impact deze hebben op de belanghebbenden.
* **BC 4.1.2**: Ik illustreer mijn persoonlijke visie op de waarde van de ontwerpoplossing binnen de toepassingscontext en laat zien welke verrijkingen en beperkingen deze met zich meebrengt.

1. Waarom hebben we de COCD-box gebruikt? We hebben de COCD-box toegepast om structuur aan te brengen in onze creatieve sessie resultaten. Nadat we een lijst hadden opgesteld met 17 ideeën, hielp de COCD-methode ons om deze te ordenen op basis van originaliteit en haalbaarheid. Op die manier kregen we inzicht in welke ideeën vernieuwend en uitvoerbaar zijn, en welke minder geschikt waren binnen onze ontwerpvraag.

Door de ideeën te categoriseren in de COCD-box, konden we gerichter kiezen welke concepten we verder wilden uitwerken. We hebben ons vooral gericht op de ideeën die als origineel en haalbaar werden beoordeeld. Dit zorgde voor waardevolle input bij het verder ontwikkelen van ons product. Het COCD-box hielp ons ook voor ideetjes voor onze tiktok-video die linkt via de qr-code op de flyer.

**Aanvulling op BC 4.1.2 – Mijn bijdrage aan de visuele uitwerking**

Om leeruitkomst **BC 4.1.2** verder te onderbouwen, heb ik één van de geselecteerde ideeën visueel uitgewerkt in de vorm van een storyboard. Mijn concept draaide om een journalist die verslag doet van de negatieve effecten van pesticiden op bijen. Tegelijkertijd is er op de achtergrond een grappig gevecht te zien tussen een bij en een bloem. De bloem, die pesticiden bevat, wint uiteindelijk, als bewustwording naar de reality.

Met dit storyboard wilde ik mijn groepje helpen zich in te leven in de boodschap en toon van de uiteindelijke video. Door humor te gebruiken, maken we het onderwerp toegankelijker voor de doelgroep, terwijl we ook bewustwording creëren over de impact van pesticiden op de bijen maar ook op het mens. Dit illustreert mijn persoonlijke kijk op de waarde van onze oplossing en toont aan hoe creativiteit kan bijdragen aan de effectiviteit van onze aanpak.

Met deze aanpak geef ik invulling aan:

* **BC 4.2.2**: Ik onderbouw de gemaakte keuzes tijdens het ontwerpproces en maak zichtbaar welke impact deze hebben op de belanghebbenden.
* **BC 4.1.2**: Ik illustreer mijn persoonlijke visie op de waarde van de ontwerpoplossing binnen de toepassingscontext en laat zien welke verrijkingen en beperkingen deze met zich meebrengt.

1. Op de achterkant van de flyers heb ik slogans geplaatst die de doelgroep aan het denken zetten over hun keuzes, en bewustwording stimuleren over de gevolgen voor de natuur.
2. **De aanpak**

*Hoe hebben jullie wat gedaan?*

In week ideate hebben we alle processen in ons teamskanaal gezet, om onze ideetjes, creatieve sessies etc in een overzichtelijk map te zetten, zodat we bij kunnen houden wat we wanneer hebben gedaan en welk resultaten we eruit hebben gekregen.

We hebben vooral alles op papier gezet, zoals de persona, cocd box, creatieve sessies en dat allemaal verzameld op teams.

In de week prototype hebben we gemeet op de woensdag om te filmen, sinds het dan rustiger is op school. Verder hebben we op de dinsdag 20 mei en op de donderdag 22 mei met fablabs contact opgenomen om de stickers te maken. Dat hebben we gedaan met een stickerplotter. De voorkant en achterkant laten snijden. Voorkant hebben we een sticker van gemaakt en dat geplakt aan de voorzijde. Achterkant is gewoon van A3-materiaal uit de printer. Het maken van de flyer heb ik gemaakt via illustrator. Sander heeft de video geedit via Premiere Pro.

**Aanvulling op BC 4.3.1 – Mijn rol in de samenwerking**

Tijdens dit proces was ik mij bewust van mijn rol binnen het team. Ik heb het initiatief genomen om ideeën visueel te maken (zoals het storyboard en de flyer), zodat de groep zich beter kon inleven in de boodschap. Ook heb ik actief meegedacht over hoe we onze concepten high-fidelity konden maken, zoals bij het overleg met het Fablab over de stickerproductie. Daarnaast hielp mijn creatieve benadering, zoals het spelen van de bij tijdens het opnemen van de video, om de sfeer in de groep open en energiek te houden, wat de samenwerking positief beïnvloedde. Door mijn inzet en communicatie zorgde ik ervoor dat iedereen betrokken bleef en dat onze keuzes goed afgestemd waren op het gezamenlijke doel.

1. **Vragen na presentatie**

Max: Jullie hebben op een gegeven moment 3 methodes staan en iets anders gekozen: kunnen jullie meer inzicht geven over waarom dit methode wel inzicht geeft.

* Hiervoor hadden we mindmap, brainstorm. We hebben bewust gekozen voor methoden die **meer diepgang en creativiteit stimuleren** dan de snellere, meer oppervlakkige alternatieven zoals een eenvoudige brainstorm, crazy 8 of mindmap. Wanneer we gebruik maken van een storyboard, dan laten we de studenten ook in beeld meedenken en hun forceren met mehri’s idee om van probleem naar oplossing te gaan.
* Met omgekeerd denken kun je inplaats van negatief denken, positief denken. Door eerst de meest negatieve keuzes te verkennen – zoals het gebruik van pesticiden – krijg je inzicht in de gevolgen hiervan. Vervolgens draai je deze om, om te komen tot positieve en duurzame alternatieven.
* Inplaats van brainstorm hebben we gekozen voor profication techniek, daarbij moest je heel onlogische oplossingen bedenken bij het doel van hoe wij anderen kunnen laten bijdragen om bewuster duurzame groenten, bloemen en planten te kopen. Wij hebben voor profication techniek gekozen omdat je dan heel breed gaat nadenken over de situatie. Dus dan hoef je niet rekening mee te houden over als iets kan of niet.

Wat is de impact van verschillende gebruikte methoden tegenover de andere methoden? De gekozen methoden leveren meerwaarde op het gebied van inzicht, creativiteit en je kunt er meer op diep ingaan. Waar methoden als brainstorm en mindmap vooral geschikt zijn voor snelle ideeën, zorgen storyboard, omgekeerd denken en de profication techniek ervoor dat:

* Problemen beter worden geanalyseerd.
* Oplossingen origineler en relevanter zijn.
* Peers actiever en bewuster meedenken.

Wat hebben jullie geleerd van andere sessies en hoe zou je het anders doen?

In de andere sessies heb ik een storyboard gemaakt voor Mo. Daar moest ik een storyboard maken waar ik de gevaren van pesticide naar voren moet brengen. Hij gaf aan dat het op een komedische manier kon. Dit gaf mij ook heel veel tiktok-video ideeën voor mijn doelgroep en opdracht. Hoe ik het anders zou doen is een rol toevoegen voor de peers, zodat zij zich kunnen inspelen in het maken van een storyboard en niet van 0 hoeven te beginnen. Zoals wat ik deed bij omgekeerd denken. Ik gaf de rol ‘’bbb’ er voorstander’’.

Gerjanne: Jullie hebben heel uitgebreid verteld. Met elkaar oefenen en binnen de tijd blijven. Maar durf keuzes te maken, ook als het gaat over de procespresentatie. Wat wil ik nu laten zien, dat is het allerbelangrijkste.