BIJEENKOMST: ONTWERPEN

Terugblik op vorige bijeenkomst

De opgestelde ontwerpeisen uit de vorige bijeenkomst worden meegenomen bij deze bijeenkomst dus het is belangrijk deze eisen bij iedereen helder te hebben.

Eventueel op een groot vel opschrijven:

- Waar is behoefte aan op de werkvloer?
- Wat is het doel van de innovatie?
- Wat zijn de eisen waar de innovatie aan moet voldoen?
- Beperkingen/randvoorwaarden

Doel en werkvorm van deze bijeenkomst bepalen

Brainstormen en met zoveel mogelijk creatieve oplossingen komen voor de innovatie.

Werkvormen ontwerpen (kies de werkvorm die het beste aansluit bij de groep)

De werkvormen kunnen individueel gedaan worden, in groepjes of met de gehele groep. Gekozen kan worden voor individueel of in groepjes wanneer de deelnemers verschillende manieren hebben van werken.

- Storyboard laten maken: een proces uittekenen in stappen, bijvoorbeeld van een les, lessenserie een dag (kan ook met Ganzenbord). Dit kan ook via Powerpoint gedaan worden (evt ook met de gehele groep door de computer aan te sluiten op een beamer/digibord). Voordeel is dat gemakkelijk plaatjes toegevoegd kunnen worden.
- Axure rp: Met dit programma kan je een website maken zonder te coderen. Je moet het wel installeren, maar kan 30 dagen free trial doen (goed voor een prototype?) http://www.axure.com/
- Ganzenbord Stappenplan maken (zie werkbladen hiervoor in map Werkwijze Ontwerpen). Dit op A3 uitprinten. Denk aan de eerste stappen als: Leerling start game/website, vult eigen naam in en logt in, krijgt beeld met daarop waar hij laatst was gebleven… Met hoeveel stappen ben je bij het doel van je innovatie? En wanneer is er een ‘put’ en moet er weer teruggegaan worden naar een van de eerdere stappen of het begin? Op welk moment is het mogelijk de ‘ladder’ te pakken en een aantal stappen over te slaan?

Andere werkvormen die meer passen bij het vormgeven van de innovatie:

- In plaats van brainstormen aan de hand van een mindmap, kan ook een mindmap het uitgangspunt zijn voor het maken van een format voor de innovatie. Wanneer deze uitgangspunt gekozen wordt, zou het wellicht handig zijn om de ontwikkeleisen ernaast te houden.
- Wanneer er nog niet genoeg duidelijkheid is over de innovatie. Kan het wellicht handig zijn om te gezamenlijk het format van de innovatie te bespreken aan de hand van SMART-doelen. (Specifiek, Meetbaar, Acceptabel, Realistisch, Tijdsgebonden)
- Met scratch kunnen de deelnemers gaan programmeren op een eenvoudige wijze. Hoewel het eenvoud is, kost het veel tijd om echt een product te hebben en daarom zou het ook evt huiswerk kunnen zijn. Het zou ook kunnen om de groep even individueel creatief bezig te laten zijn, waardoor al wel nagedacht wordt over de format van de innovatie. In het vervolg kan gepresenteerd worden wat er gemaakt is in de korte tijd en op wat voor ideeën ze dit heeft gebracht. https://scratch.mit.edu/
- Kan het ook zo zijn dat waar ze naar opzoek zijn al bestaat? Dan kan het wellicht interessant zijn om ze rond te laten kijken op eduapp.nl.

(Individueel of in groepjes de vorige opdracht gedaan: bouw ruimte in om het te presenteren en feedback)

Vervolgafspraken maken.

Naamsvermelding-NietCommercieel 4.0 Internationaal