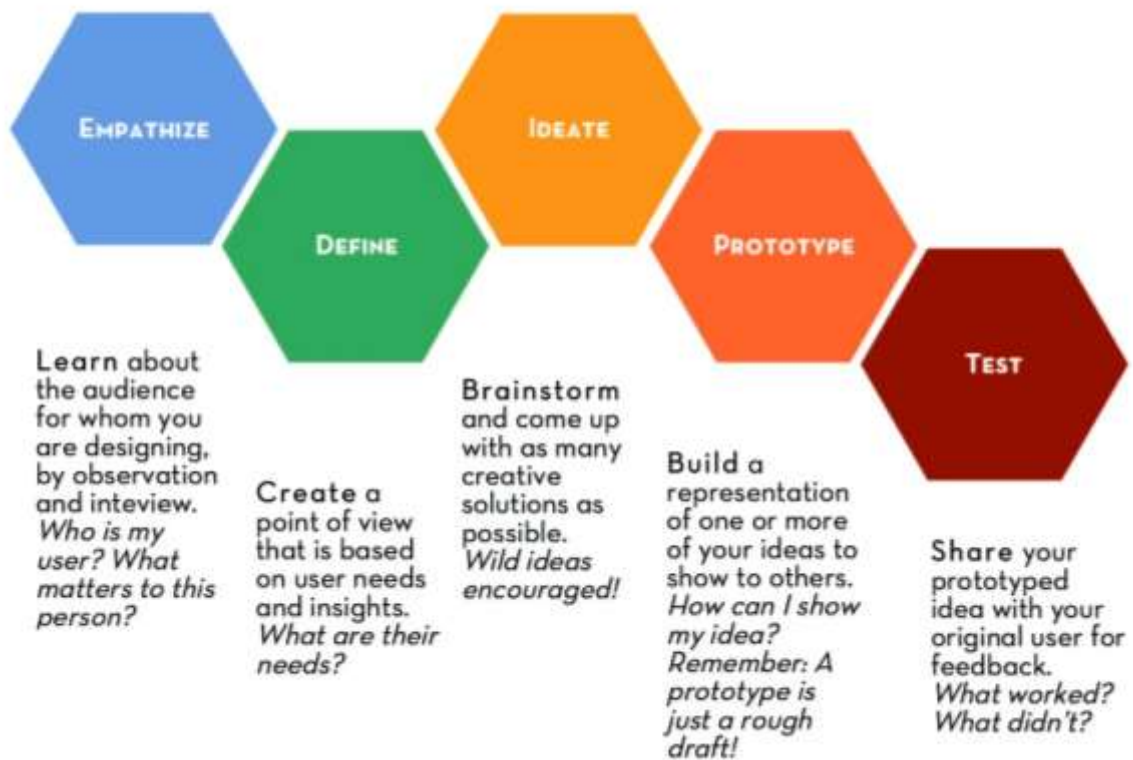


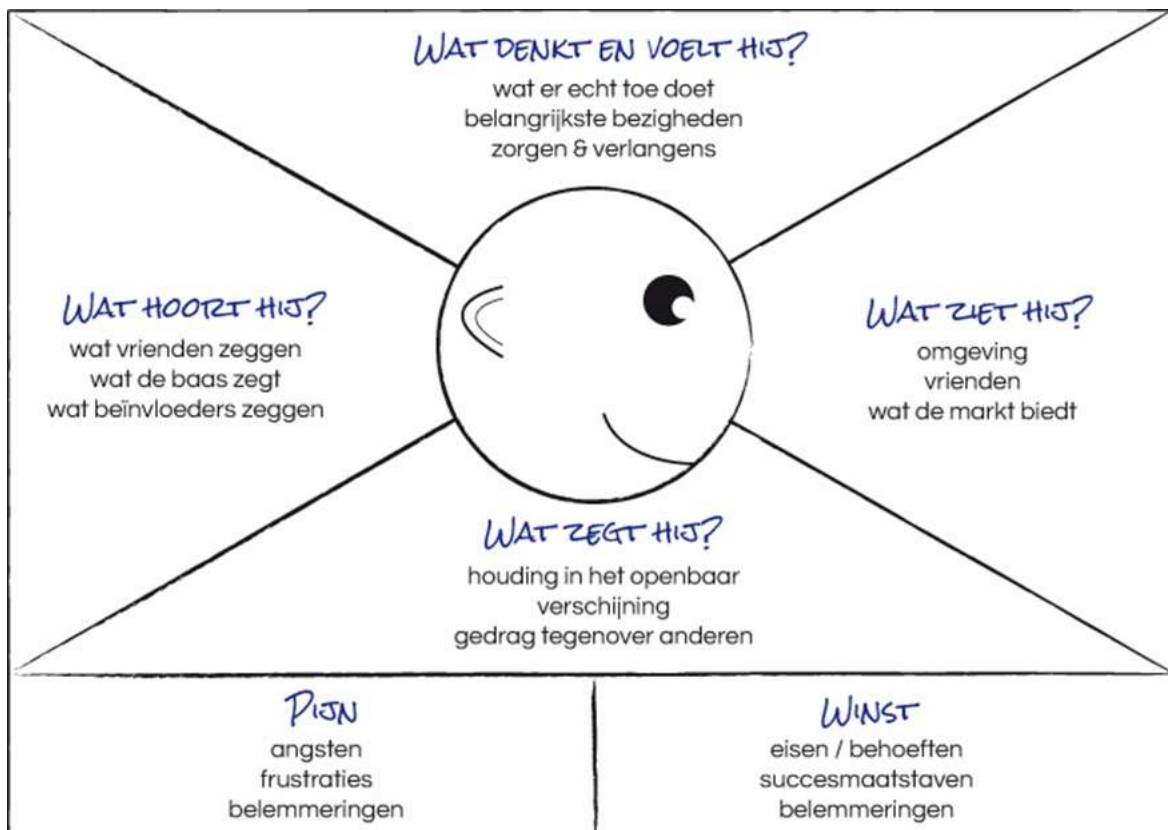
# Practical learning of innovation

Based on 'Design thinking in an hour'

Creative Commons by Stanford d.School



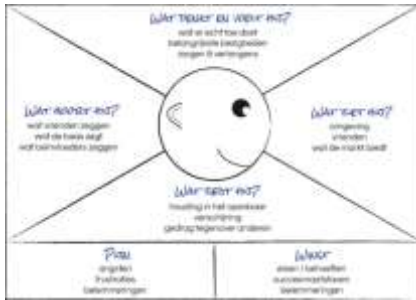
**Mission: design a solution for Emma, to control a pen and draw a straight line and write her name.**



# 1. Interview

4 min.

Schrijf hieronder je notities van je eerste interview.



## 2. Verdieping

4 min

---

Noteer wat belangrijkste is voor de gebruiker.

- Vraag 'Waarom' of 'Waardoor'
- Benoem onduidelijkheden
- Controleer je aannames
- Bij twijfel doorvragen (5x Waarom)

## 3. Bevindingen

3 min

---

### Behoeften:

- dingen die de eindgebruiker(s) nodig heeft (gebruik werkwoorden)

### Inzichten:

- dingen die je nu weet, die je kunt gebruiken in je ontwerp/oplossing
- maak aannames op basis van wat je hebt besproken of je eigen waarnemingen.

## 4. Definieer het vraagstuk

3 min

---

(eindgebruiker.....bijv. **Emma**) ..... heeft een manier nodig om  
(**behoefte(n)**) ..... omdat/want/zo danig dat (**inzicht**)  
.....

## 5. Schets tenminste 5 “radicale” oplossingen

5 min, schets hieronder je concepten


## **6. Deel je oplossingen met een andere groep en ontvang feedback**

6 min (2 sessies á 3 min)

---

Notities



## 7. Reflecteer en bedenk 1 nieuwe (beste) oplossing

4 min

---

Schets je 'final' concept idee, benoem de details als dat nodig is

Einde document.