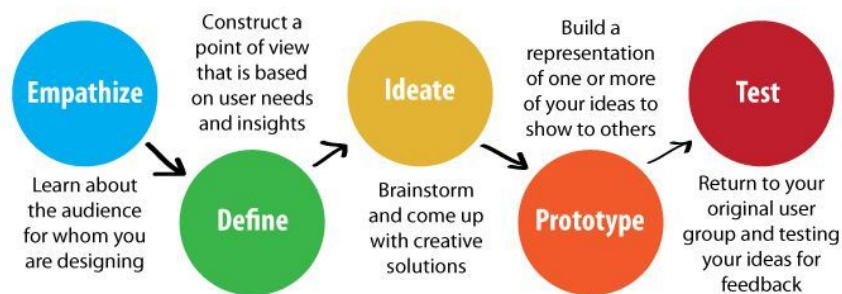


# Quest 1

## Het beste idee van Leiden

Ondernemen begint uiteraard met een goed idee. Als het goed is heb je nu een idee te pakken waarmee je aan de slag kan. In de les is verteld dat je dit verder gaat onderzoeken aan de hand van een tweetal hoofdstappen.

Ten eerste via Design Thinking. Je hebt een superidee, maar om het idee nog meer super te maken gaan we weer een stap terug. Wat is het probleem dat je wilt oplossen? Wat is de context van de gebruiker?



Figuur 1. **Design Thinking (Kelley/Stanford)**

Ten tweede via Problem/Solution Interviews. Hebben we daadwerkelijk een probleem dat door potentiële gebruikers als probleem wordt ervaren?

## Customer Discovery

1. Have we identified a problem a customer wants to see solved?
2. Does our product solve this customer problem or need?

(Blank, 2012)

Figuur 2. Customer Development (**Blank/Stanford**)

# Opdracht 1A

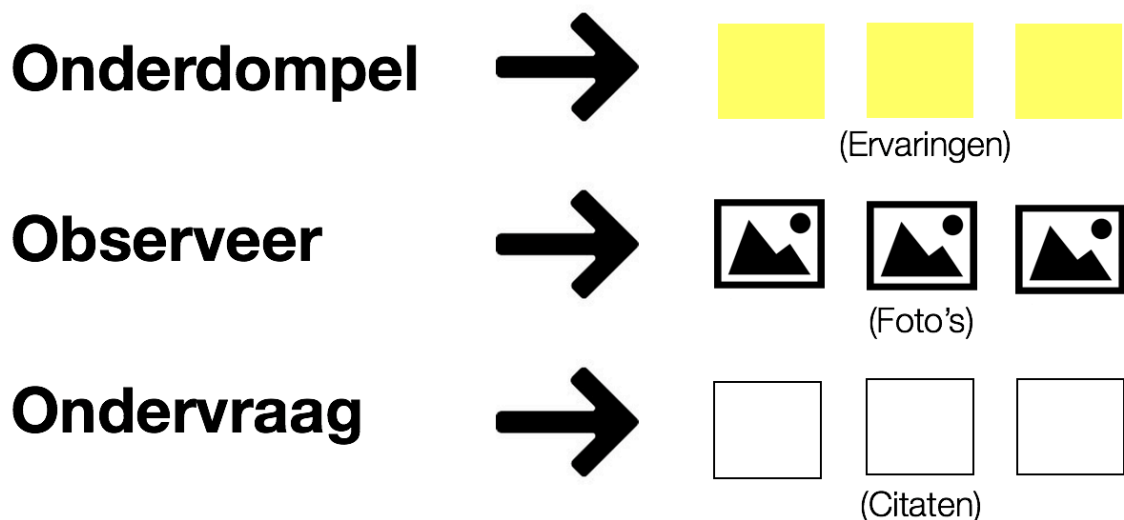
## Design Thinking

Tijdens de eerste bijeenkomsten zijn jullie aan de slag gegaan met Design Thinking. Je moet je helemaal onderdompelen in de wereld van de gebruiker/mens/klant om zijn of haar problemen en levensstijl te begrijpen. Vervolgens kom je tot een probleemdefinitie. Daarna laat je jouw creativiteit en dat van je medestudent los op het probleem, hoe kunnen we...Vervolgens kom je tot een selectie van goede ideeën om het vervolgens te vertalen naar een prototype om je idee tastbaar te maken en te testen. In deze opdracht beschrijf je hoe je deze stappen hebt doorlopen.

### Empathize

Design Thinking stelt de mens centraal. Hoe komen we tot een oplossing die past bij de potentiële gebruiker? Om tot een oplossing te komen dienen we echter wel eerst te begrijpen wat het probleem is van die mens of gebruiker.

Onderzoek de gebruikssituatie van jouw idee. In de les zijn drie methodes aan bod gekomen om tot het begrijpen van de gebruikerscontext te komen.



Figuur 3 How to search for user insights?

- 1) Onderdompelen of inleven, stel je voor dat je de gebruiker bent, wat zijn dan je belangrijkste ervaringen. Schrijf ze op een post-it (minimaal 5).
- 2) Observeer de gebruiker(ssituatie), wat zie je daar. Om dat beeld te bewaren maak je minimaal 5 foto's (meer mag ook).
- 3) Ondervraag, kijk vooral naar de gebruiker. Wat doet hij of zij? En als je wil weten waarom hij of zij iets doet, ondervraag. Noteer het en probeer hier minimaal 5 quotes/citaten aan over te houden.

## Define

Op basis van de eerdere stappen heb je nu hopelijk een echt goed beeld van de gebruiker en zijn of haar probleem. Welke inzichten heb je allemaal verzameld? Probeer minimaal 5 inzichten op te schrijven.

Als je dat hebt gedaan is het tijd om een en ander concreet te maken in een probleemdefinitie of in termen van Design Thinking je POV. Mijn POV, ja, je Point of View,

A point-of-view (POV) is your reframing of a design challenge into an actionable problem statement that will launch you into generative ideation. A POV provides a scaffolding to develop your POV. A good POV will allow you to ideate in a directed manner, by creating How-Might-We (HMW) questions based on your POV. Most of all, your POV captures your design vision – your responsibility and opportunity as a designer is to discover and articulate the meaningful challenge.

---

### User Need Statement

**I am a college student and I hate folding laundry because I can't seem to fold it the right way.**

---

### Point of View Question

**How might we create a tool to help the college student fold laundry?**

---

#### Tabel 1 Van User Insight naar POV Question

Klinkt het nog moeilijk? In feite is het heel simpel, hoe kunnen wij een oplossing vinden voor dit gebruikersprobleem.

## Ideate

Hoe komen we tot een oplossing op basis van onze POV vraag, hoe kunnen wij...We gaan brainstormen. Er zijn verschillende manieren (Purge, Brainwriting, SuperHero, Timetravel etc., zie sheets).

Je oorspronkelijke idee zit er misschien ook bij, maar probeer dus zoveel mogelijk ideeën te formuleren. Welke is het beste?

## Prototype

Yes, ik heb een geweldig idee. Als je het vertelt zal je al gauw merken dat iedereen er eigenlijk zijn eigen interpretatie aan geeft. Maak het daarom concreet via een prototype.

Bij een web/app-idee zou je dat kunnen doen met een mogelijke interface (gemaakt via schets, powerpoint of tekenprogramma). Voor product zou je dat kunnen doen met een papieren prototype. Bij een dienst kun je dat doen via een rollenspel. Maak het dus tastbaar zodat jury en een mogelijke klant daarop kan reageren.

## Test

Test het via de interviews die je in volgende stap gaat houden.

# Opdracht 1B

## Problem/Solution Interviews

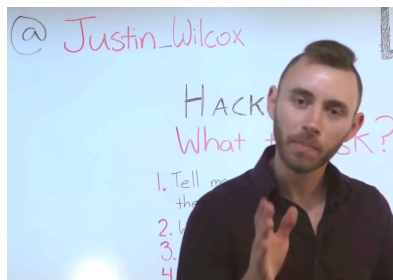
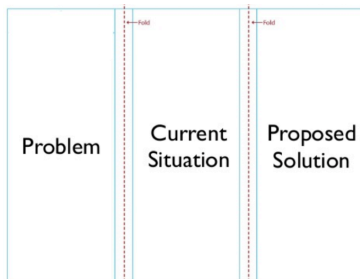
Yes, we hebben een idee. Een idee dat nog beter is dan ons oorspronkelijke idee. Yes, we hebben het ook nog eens vertaald naar een prototype. Nu is het tijd om dat te testen via een problem/solution interview.

Via dat interview probeer je de drie (C-P-S) vragen te beantwoorden:

- 1) Wie zijn de potentiële gebruikers (leeftijd, geslacht, opleiding, inkomen, hobbies, werk etc.) (Customer)
- 2) Ervaart de gebruikers het überhaupt als probleem (Problem).
- 3) Hebben wij de oplossing voor dat probleem? (Solution)

In de les hebben we aandacht besteed aan de manieren waarop je het beste het script voor zo'n interview kan opstellen. Nu is het tijd om 5 potentiële gebruikers te interviewen. Als je dat hebt gedaan is het tijd om het onderzoek te vertalen naar een analyse. Dat kun je heel uitgebreid doen via allerlei moeilijke analyseschema's, maar wij doen het simpel. Benoem per (C-P-S) vraag 5 insights (dus in totaal 15 insights). Op basis daarvan probeer je de drie vragen te beantwoorden.

Tips voor het opstellen van het script van de vragen, maar blader ook in je sheets en zoek op het internet.



**The MOM Test**

<https://www.youtube.com/watch?v=Hfa1izhan78>

Het resultaat en het werk van de opdrachten laat je zien via een pitch van 5 minuten en een portfolio.

<b>Startup Ville</b>	
<b>Beoordelingsformulier Pitch</b>	
<b>Het Beste Idee van de Wereld</b>	
<p><b>Pitch in 5 minuten (5 minuten is 5 minuten) jouw idee aan de wereld</b>            (je moet best wel veel aspecten laten zien, dus wees to-the-point. Maak er een mooi beeldverhaal van. Soms spreken beelden voor zich. Mondelinge toelichting blijf uiteraard essentieel)</p>	
<b>Step 1) Design Thinking</b>	<b>20%</b>
Student laat in een kort beeldverhaal van 2 minuten zien, hoe hij alle design thinking stappen heeft doorlopen. Wat waren de belangrijke insights?	
<b>Step 2) Problem/solution Interview</b>	<b>30%</b>
Student laat in 2 minuten de resultaten van zijn of haar interviews zien en beantwoord daarin, <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Wie zijn de potentiële gebruikers (leeftijd, geslacht, opleiding, inkomen, hobbies, werk etc.) (Customer)</li> <li>2) Ervaart de gebruikers het überhaupt als probleem (Problem).</li> <li>3) Hebben wij de oplossing voor dat probleem? (Solution)</li> </ol>	
<b>Step 3) Prototype en de eisen aan een goed idee</b>	<b>20%</b>
Student laat in een minuut het prototype zien en geeft op basis van zijn onderzoek toelichting op (zie punt 3 a, b en c):	
<b>A) Desirability</b>	<b>10%</b>
Student toont aan dat het idee/oplossing aansluit bij de levensstijl van de klant? Zou de klant het graag willen hebben?	
<b>B) Feasibility</b>	<b>10%</b>
Student toont aan dat het idee/oplossing ook technisch haalbaar is?	
<b>C) Viability/Profitability</b>	<b>10%</b>
Student toont aan dat het idee/oplossing ook levensvatbaarheid is vanuit businessperspectief, is het winstgevend? Wat zijn de groeimogelijkheden?	
<b>Eindcijfer</b>	

## Startup Ville

### Beoordelingsformulier Portfolio

#### Het Beste Idee van de Wereld

**Niet alles van je onderzoek hoeft te worden verwerkt in je pitch. In het portfolio laat je wel zien wat je allemaal hebt gedaan.**

#### 1) Design Thinking

In portfolio is alle relevante documentatie met betrekking tot de Design Thinking opdracht opgenomen. Bovendien laat hij of zij hiermee zien, dat de interviews daadwerkelijk zijn afgenomen.

#### 2) Problem/solution Interview

In portfolio is alle relevante documentatie met betrekking tot de Problem/Solution Interviews opgenomen (zoals vragenlijst/script en eerste uitwerking van de interviews). Bovendien laat hij of zij hiermee zien, dat de interviews daadwerkelijk zijn afgenomen.

#### 3) Prototype

In portfolio is een afbeelding van het prototype opgenomen.

#### 4) Je pitch, presentatie op powerpoint

In portfolio is je pitch opgenomen.

#### Eindcijfer

##### Voorwaardelijk

Indien het er fantastisch uit ziet, krijg je misschien zelfs wel bonuspunten op jouw pitchcijfer.

Indien het echt erbarmelijk is of je laat zien dat de pitch berust op jouw grote duim, kan het cijfers zelfs worden ingetrokken.