

Transdisciplinair samenwerken, leren en innoveren

Factsheet werkproces minor+ App je Happy



Binnen de minor App je Happy ga je in een **fieldlab** op een ontwerpgerichte wijze aan de slag met een innovatief project rondom sociaal- maatschappelijke vraagstukken gerelateerd aan het domein jeugd en samenleving. Je werkt vanuit het raamwerk **Design Thinking** met een groep studenten uit verschillende opleidingen aan een **design-challenge**. Het gaat om een **wicked problem** (een ongestructureerd, niet eenvoudig op te lossen vraagstuk) waarbij behoefte is aan én belang bij het vinden van nieuwe inzichten en aanpakken. Samen onderzoek je het vraagstuk vanuit verschillende perspectieven. Een wicked problem is meestal open, dynamisch en complex van aard en geworteld in maatschappelijke systemen. Design Thinking maakt het mogelijk delen (vanuit het bepaalde/gekozen perspectief) van de complexe problematiek op te lossen.

De focus ligt op drie belangrijke werkprincipes:

- 1) een empathiegedreven, participatory benadering met actieve en inhoudelijke betrokkenheid van de doelgroep tijdens het (onderzoeks)ontwerpproces
- 2) multidisciplinaire ideeënvorming in samenwerking met verschillende stakeholders zodat integratie van wetenschappelijke kennis met kunst en design plaatsvindt
- 3) experimenteren en (iteratief) testen van prototypen met de doelgroep¹

Het **Double Diamond model**² helpt je om het proces iteratief te doorlopen. De linker 'diamant' geeft de 'problem space' weer, waarin het begrijpen van het probleem een divergerend proces is waarbij je vanuit zoveel mogelijk invalshoeken en ervaringen het probleem verkent (discover).

Vervolgens definieer je de ontwerpogave, en ga je convergeren: je maakt het probleem smal (de kern), en bedenkt daarvoor een onderbouwde oplossing (define). In de tweede diamant, de 'solution space', bedenk je eerst zoveel mogelijke oplossingen (develop) voordat je middels prototyping steeds meer toe werkt naar een geschikte oplossing. Door deze oplossingen samen met de doelgroep te testen leer je wat in je ontwerp 'werkt' en wat 'niet werkt'. Verkregen feedback levert kennis op voor de volgende ontwerp/verbeterslag. Je past de interventie aan en ontwikkelt het door tot een product **prototype** (deliver).

Tijdens het werkproces staat in alle fasen van het ontwerpproces het mixen van perspectieven en empathie centraal. We onderscheiden hierbij drie basisperspectieven zoals benoemd door Smeenk (2021):

- 1) Perspectief en de ervaring van de doelgroep/gebruikers;
- 2) Perspectief en de ervaring van betrokken praktijkprofessionals;
- 3) Perspectief vanuit de wetenschap (theorie en empirie).

Je vergroot jouw (methoden) toolbox en maakt bewuste, onderbouwde keuzes voor het selecteren en inzetten van de juiste ontwerpgerichte

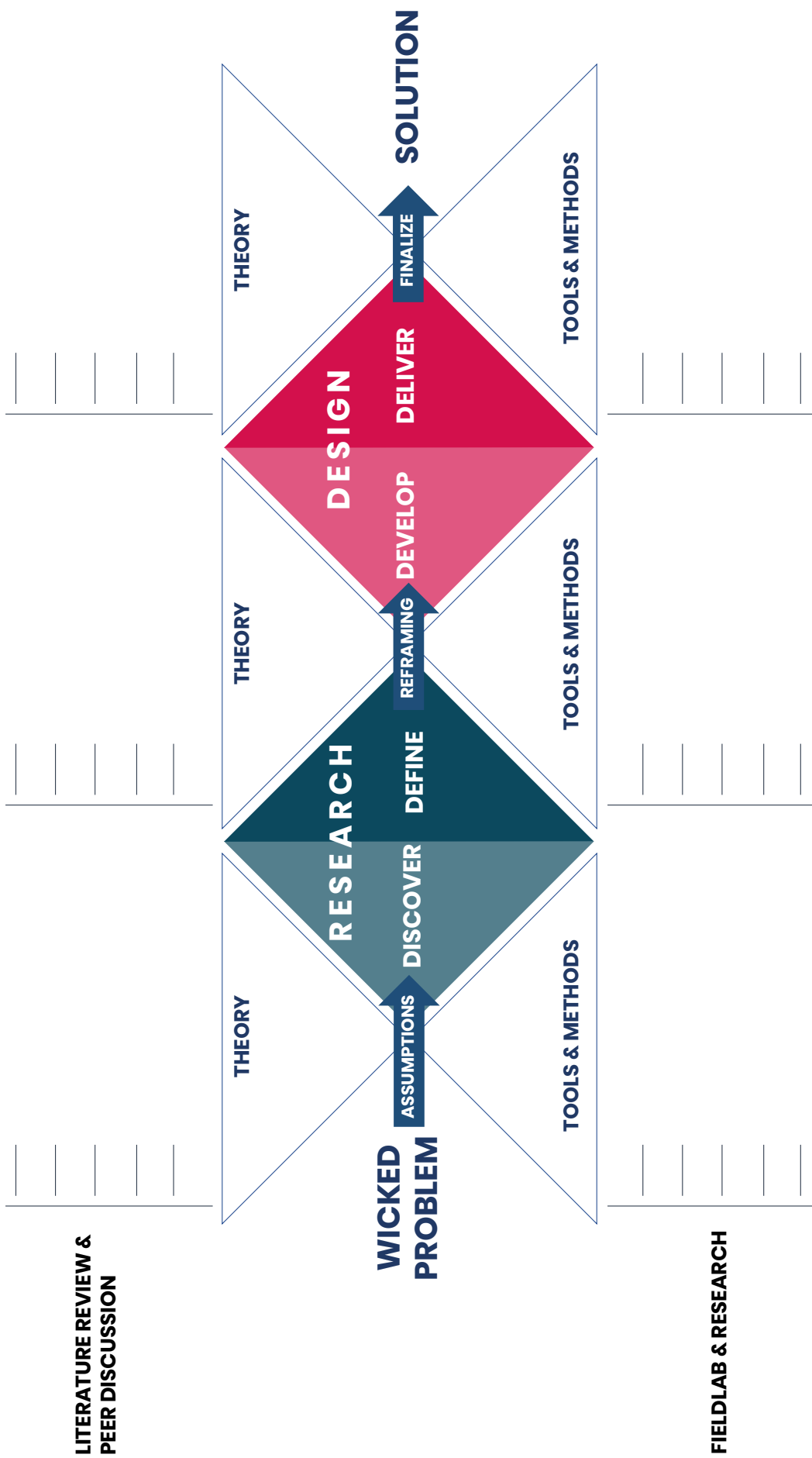
onderzoeksmethoden en tools om anders te kijken naar het probleem en tot nieuwe ideeën te komen, toegespitst op de doelen rondom gedragsverandering en de specifieke doelgroep. Welke methoden/tools ga je bijvoorbeeld inzetten om inzicht te krijgen in de beleving, gevoelens, het gedrag en de context van een gebruiker (het eerste perspectief)? Hoe faciliteer je co-designprocessen, zodat praktijkprofessionals volwaardig kunnen bijdragen aan het ontwerpproces (het tweede perspectief)? En welke mechanismen blijken uit de wetenschappelijke literatuur een rol te spelen in het te onderzoeken probleem, en wat zijn bewezen effectieve methoden om dit probleem aan te pakken (het derde perspectief)? Je leert hoe je een vertaling kan maken van wetenschappelijke literatuur, verzamelde data en praktijkbevindingen naar **werkzame elementen** binnen een eHealth toepassing. Zo werk je samen met experts met verschillende expertise en de doelgroep aan creatieve en effectieve oplossingen voor een eHealth toepassing met maatschappelijke impact.

Design Thinking in teams

In de minor werk je in interdisciplinair samengestelde (ontwerp)teams. Elk teamlid brengt zijn eigen discipline kennis en kunde in rondom het vraagstuk. Samen met gebruikers, domeinexperts, praktijkprofessionals en andere betrokkenen probeer je problemen op te lossen door **designactiviteiten** te ondernemen waarmee je kansrijke oplossingen ontwikkeld. Samenwerking met professionals uit verschillende disciplines kan vanwege de verschillende achtergronden en variatie in ingebrachte kennis en vaardigheden uitdagend zijn. Het is de kunst om de collectieve intelligentie van het team te benutten én transdisciplinair samen te werken: de verwachtingen, verlangens en (ervarings)kennis van de verschillende stakeholders mee te nemen. Het is vaak zoeken naar een balans tussen autonomie van het team en samenwerking met een netwerk van verschillende betrokkenen. Onderzoek van Sleeswijk Visser (2018) laat zien dat het onderscheiden en bewust gebruik maken van verschillende rollen in het team belangrijk is om het proces te structureren om tot de ontwikkeling van gezamenlijke inzichten te kunnen komen.

¹ Gebaseerd op de bouwstenen van Design Thinking zoals geformuleerd door Scholten en Granic (2019).

² Ontwikkeld door de Britse Design Council (2005).



Visualisering bouwstenen App je Happy werkproces op basis van Double Diamond Model (Bron: Joke Mulder)

Begrippenlijst

Transdisciplinair:

Kenmerkend aan transdisciplinaire samenwerking is dat er met inzichten uit verschillende disciplines en de praktijk wordt gewerkt aan een complex vraagstuk uit de maatschappij, om te komen tot integratie van kennis. De integratie van wetenschappelijke en praktijkinzichten heeft als doel om de implementatie van oplossingen te bevorderen. Er wordt gesproken over een proces dat transformatief van aard is (Klein, 2010).

Fieldlab:

Een fieldlab is een ontmoetingsplek waarin studenten, docenten, onderzoekers en maatschappelijke organisaties samenwerken aan de real life vraagstukken en samen het leren en experimenteren vormgeven door kennis te delen en samen een netwerk van nieuwe samenwerkingspartners te vormen.

Jeugdigen:

Onder jeugdigen verstaan we in deze minor kinderen en jongeren die opgroeien in de leeftijd tussen 0 en de 25 jaar.

Wicked-problems:

Het gaat om complexe, ongestructureerde vraagstukken die vanwege verschillende redenen niet eenvoudig op te lossen zijn en waarbij traditionele (routinematige) aanpakken niet effectief zijn. Er zijn vaak meerdere partijen met tegenstrijdige belangen bij betrokken. Deze problemen vragen ondernemende en creatieve professionals die verder kunnen kijken dan alleen hun eigen vakgebied en het belang van de doelgroep vooropstellen in hun (onderzoeks) ontwerpproces (Van' t Veer et al., 2020).

Design Challenge:

Een realistisch vraagstuk rechtstreeks uit de wetenschap, maatschappij of praktijkorganisaties. Het gaat om 'real world' problemen en uitdagingen waarvoor een combinatie nodig is van kritisch denken en creativiteit.

Double-Diamond-model:

Het proces bestaat uit verschillende stappen, waaronder het onderzoeken van het probleem, het ontwikkelen van ideeën, het bouwen en testen van prototypes en het evalueren van de uitkomst (het proces van divergeren en convergeren tot een duidelijk eind-ontwerp). In projecten worden sommige van de bovengenoemde stappen vaker doorlopen wanneer ideeën worden verbeterd en nieuwe richtingen worden onderzocht.

Design thinking:

Een probleemoplossing benadering waarbij empathie gebaseerd design, multidisciplinaire samenwerking en het ontwikkelen van prototypes in een vroeg stadium van het ontwerp proces door iteratief testen centraal staat (Scholten & Granic, 2019).

Participatory co-creation design proces:

Het ontwikkelen van (digitale) zorgtoepassingen met én door de jeugdigen. Om dit te realiseren kan er gebruikt worden gemaakt van co-design, waarbij potentiële gebruikers actief betrokken worden gedurende het gehele ontwerpproces, om er zeker van te zijn dat de toepassing bij de behoeften en voorkeuren van de eindgebruikers aansluit (Thabrew et al., 2018). In de minor leer je hoe je een participatieve setting kan creëren waarin betrokkenheid van gebruikers gedurende het gehele designproces wordt gestimuleerd. De doelgroep zelf wordt gezien als expert van hun eigen (geleefde) ervaring en draagt vanuit die rol bij aan het ontwerpproces (Sleeswijk Visser, 2018).

Toolbox:

De methodentoolbox ondersteunt het multidisciplinaire ontwerpproces waar jeugdigen een meer prominente rol krijgen (participatory methods of co-creation). Je leert hoe je op doordachte wijze doelgericht ontwerpgerichte methoden in verschillende fasen in kan zetten om de inhoud en het design van de toepassing optimaal aan te laten sluiten bij de behoeften van jeugdigen en co-creatieve processen te stimuleren.

Denk hierbij aan zowel meer klassiekere methoden zoals interviews, focusgroepen of observaties, als meer dialogische werkvormen als photo elicitation of werken met cultural probe's.

Werkzame mechanismen:

Onder werkzame mechanismen verstaan we: processen die ertoe leiden of eraan bijdragen dat een gewenst effect optreedt (Bool et al., 2019, p.5). Werkzame mechanismen:

- Kunnen met bewust georganiseerde handswijzen, technieken of maatregelen werkend worden gemaakt;
- Kunnen gericht zijn op een proces bij een persoon en een proces tussen personen. Het kan zelfs gaan om het veranderen van omstandigheden die personen beïnvloeden;
- Bieden een verklaring voor de werkzaamheid van interventies.

Design activiteiten:

Design activiteiten worden in deze context opgevat als middel om tot nieuwe inzichten te komen. Door prototypen te maken, testen en te reflecteren op de uitkomsten hiervan worden nieuwe inzichten en oplossingen opgedaan (Stompff, 2020). Het is een vorm van ontwerpend onderzoek, ofwel research through design, waarbij er sprake is van een verwevenheid van onderzoek en ontwerpen (Sleeswijk Visser, 2018).

Bronnenlijst

Bool, M., Felten, H., & Rensen, P. (2019). *Wat verandert: de waarde van werkzame mechanismen voor de praktijk van sociaal werk*. Utrecht: Movisie, kennis en aanpak van sociale vraagstukken.

Grist, R., Croker, A., Denne, M., & Stallard, P. (2019). Technology delivered interventions for depression and anxiety in children and adolescents: a systematic review and meta-analysis. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 22(2), 147-171.

Klein, J.T. (2010). A taxonomy of interdisciplinarity. *The Oxford handbook of interdisciplinarity*, 15, 15-30.

Scholten, H., & Granic, I. (2019). Use of the principles of design thinking to address limitations of digital mental health interventions for youth. *Journal of medical Internet research*, 21(1), e11528.

Smeenk, W. (2021). Ontwerpen met maatschappelijke impact. In Joore, P., Stompff, G., van den Eijnde, J. (Eds.). *Beelden van applied design research*. (142-151). Network of Applied Design Research.

Sleeswijk Visser, F. (2018). Structuring roles in Research through Design collaboration. In C. Storni, K. Leahy, M. McMahon, P. Lloyd, & E. Bohemia (Eds.), *Proceedings of DRS 2018* (368-380). (Proceedings of DRS; Vol. 1). Design Research Society. <https://doi.org/10.21606/dma.2017.297>

Stompff, G. (2020). De kracht van verbeelden. Design thinking in teams. Hogeschool Inholland.

Thabrew, H., Fleming, T., Hetrick, S., & Merry, S. (2018). Co-design of eHealth interventions with children and young people. *Frontiers in Psychiatry*, 9, 481

Van 't Veer, J., Wouters, E., Veeger, M., Van der Lugt, R. (2020). *Ontwerpen voor zorg en welzijn*. Uitgeverij Coutinho.

Yperen, T.A. van, Veerman, J.W., & Bijl, B. (2017). *Zicht op Effectiviteit. Handboek resultaatgerichte ontwikkeling interventies in de jeugdsector* (2e druk). Rotterdam: Lemniscaat.

2024

Auteurs:

Marjolijn Schouten

Hogeschooldocent Social Work

Docent-onderzoeker Kenniscentrum Talentontwikkeling

Projectleider onderwijsinnovatie App je Happy

m.m.schouten@hr.nl

Joke Mulder

Hogeschooldocent Communicatie & Multimediadesign (CMD)

j.w.mulder@hr.nl

Tot stand gekomen met medewerking van:

Loïs Schenk

Onderzoeker Kenniscentrum Talentontwikkeling

l.schenk@hr.nl

Kenniscentrum Talentontwikkeling

Museumpark 40

3015 CX Rotterdam

kenniscentrumtalentontwikkeling@hr.nl

www.hr.nl/talentontwikkeling

 @KenniscentrumTO

 Kenniscentrum Talentontwikkeling