



made.



EEN TOOL VOOR INNOVATIEVE IMPACT



↳ made.be



/ Dries.albert@student.pxl.be

Dries Albert

made.

Content

- 01 Made x Dries
- 02 Discovery
- 03 Define & Design
- 04 Development & Usertesting
- 05 Demo's
- 06 Conclusies, aanbevelingen & Reflectie
- 07 Q&A

made.

Graduaatsproef

Made x Dries

01

Made

Made Design & Innovation is een Belgisch ontwerpbureau, gevestigd in Antwerpen.

Made organiseert op regelmatige basis workshops die gericht zijn op het ondersteunen van bedrijven bij innovatie en productontwikkeling.



Craig Soenen
Werkplekcoördinator



Doel van de graduaatsproef

Een toegankelijke, fysieke workshoptool ontwikkelen die teams helpt om zelfstandig creatieve oplossingen te bedenken voor interne problemen — zonder facilitator.

- ✂ Fysieke tool
- ✂ Ondersteunend digitaal platform
- ✂ Instructie folder & video



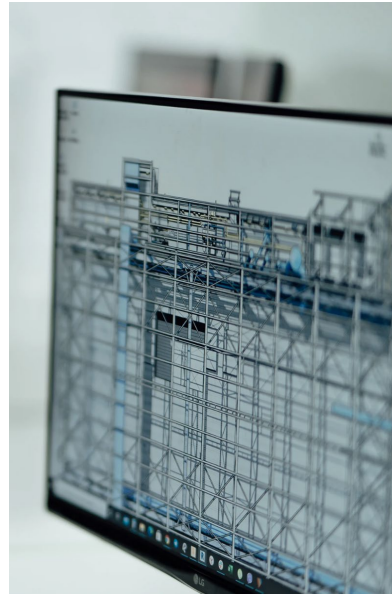
made.

korte versie

“Hoe kan ik in 14 weken een fysieke workshoptool ontwikkelen die bedrijven helpt om innovatie en duurzaamheid te stimuleren en ondersteund door een digitaal platform?”



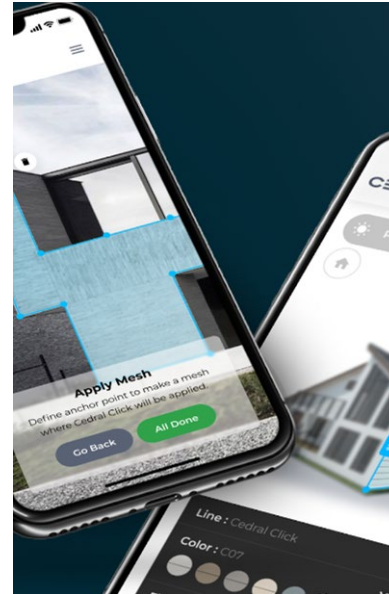
Hoe pak ik dit aan?



Fase 1

Set up

In deze fase wordt het onderwerp gekozen, afgebakend en goedgekeurd als startpunt van het traject.



Fase 2

Discovery

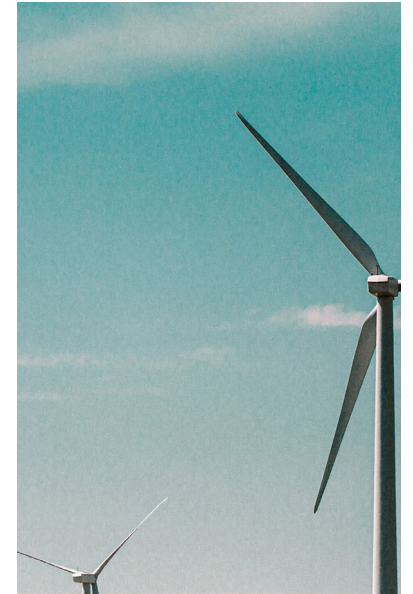
Via literatuur, benchmarking en interviews wordt diepgaand onderzoek gevoerd naar bestaande tools, methodieken en noden.



Fase 3

Define & design

Op basis van de inzichten wordt een concreet concept uitgewerkt en visueel vormgegeven als fysieke en digitale tool.



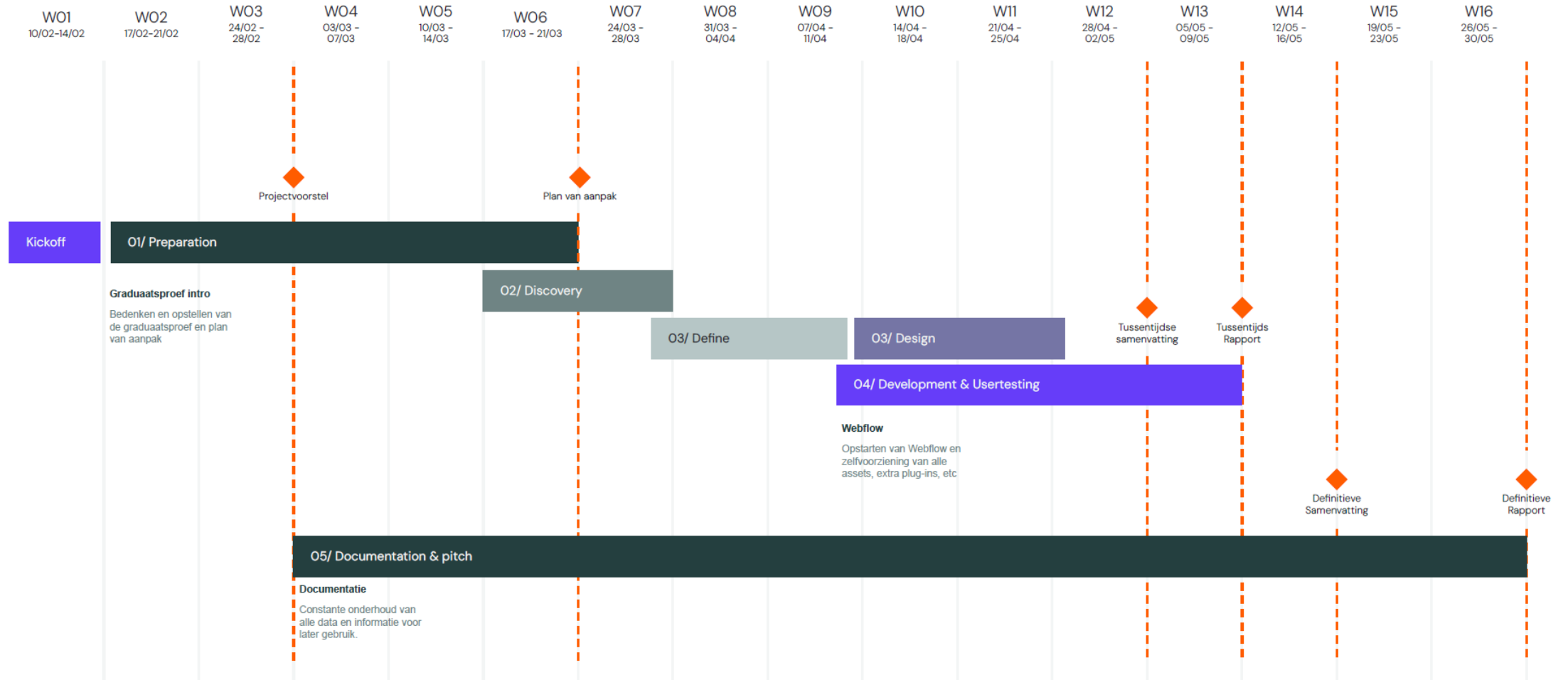
Fase 4

Development & usertesting

De tool wordt ontwikkeld, getest in een realistische context en bijgestuurd op basis van gebruikersfeedback.



Planning



made.

Graduaatsproef

Discovery

02

Discovery

01

Benchmarking

Een analyse van bestaande tools bracht inzicht in structuur, werking en visuele aanpak van vergelijkbare kaart gebaseerde formats.

02

Methode analyse

Verschillende creatieve methodieken werden onderzocht op toepasbaarheid, waarbij Gamestorming als meest geschikt naar voren kwam.

03

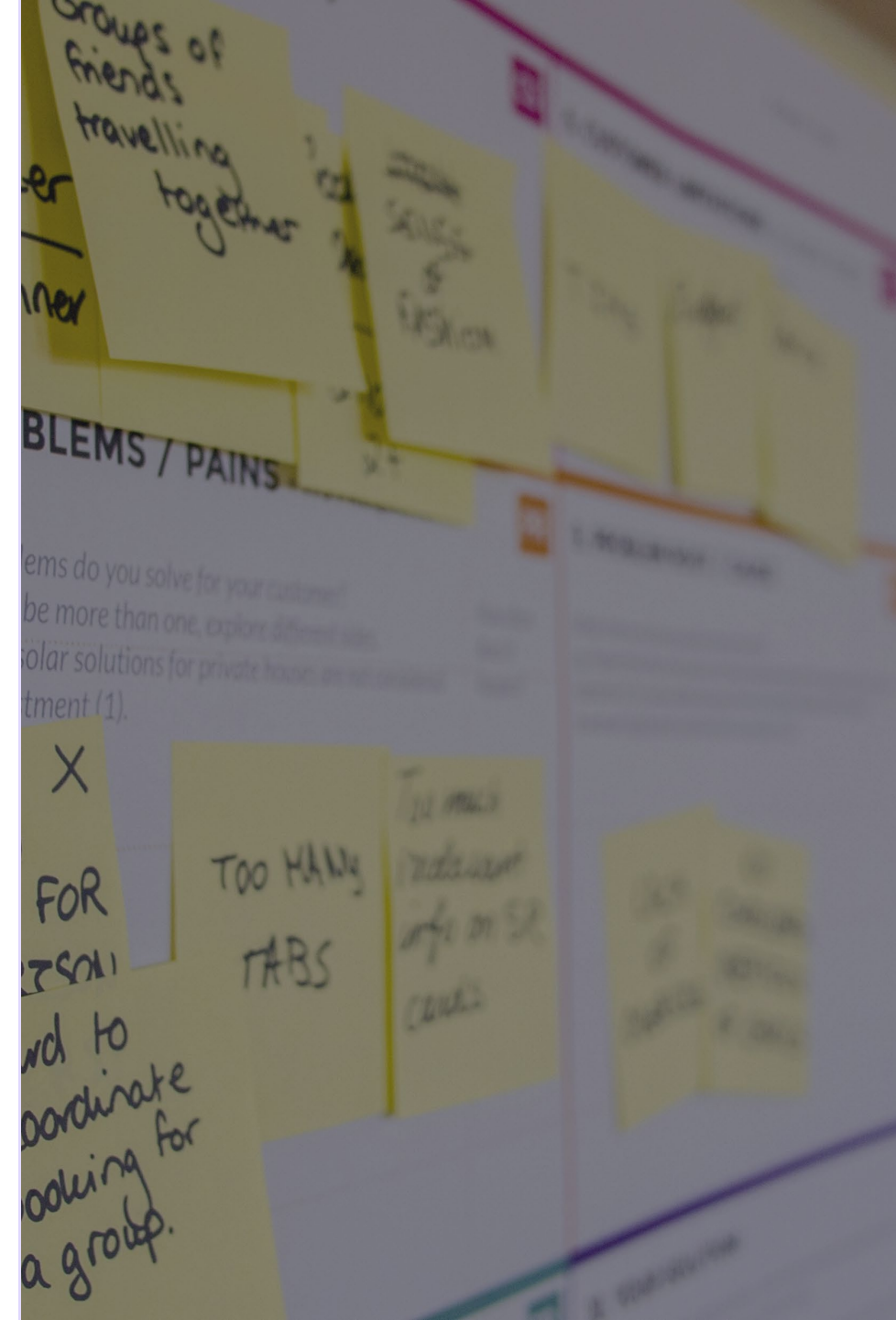
Interviews

Gesprekken met medewerkers van Made boden praktijkgerichte inzichten in noden, gebruiksgemak en toepasbaarheid van de tool.

04

Visuele research

Onderzoek naar vormgeving en gebruikerservaring hielp om de tool visueel aantrekkelijk en intuïtief bruikbaar te maken.



IDEO Method Cards

Een set van kaarten ontwikkeld door het designbureau IDEO om gebruikers kennis te laten maken met **design thinking-methoden**. Elke kaart beschrijft een specifieke techniek die men kan **toepassen in het innovatieproces**.



Key take-aways

Sterke visuele eenvoud en herkenbare stijl...

Elke kaart bevat duidelijke uitleg + concreet voorbeeld...

Gebruikt categorieën (Learn, Look, Ask, Try) om richting te geven

Zeer geschikt voor inspiratie, minder voor structuur

Gamestorming Toolkit

Een **verzameling van creatieve werkvormen en technieken**, gebundeld in kaartvorm of als boek. Ontworpen om vergaderingen en workshops **productiever en speelser** te maken. De methodes zijn **praktisch, speels en werken goed in groepsverband**.

Key take-aways

- Speelse formats met duidelijke instructies
- Gericht op groepsinteractie en energie
- Veelzijdig en schaalbaar
- Sterke inspiratiebron voor gamificatie in je eigen tool

Choose your words wisely

Games for design, Games for problem-solving, Games for team-building and alignment, Games for vision and strategy meetings

October 22, 2018

Staple Yourself To Something

Games for design, Games for planning, Games for problem-solving

April 5, 2011

Flip It

Games for design, Games for fresh thinking and ideas, Games for problem-solving

April 5, 2011

Build The Checklist

Games for decision-making, Games for problem-solving, Games for team-building and alignment, Games for update or review meetings

March 30, 2011

Pre-Mortem

Games for opening, Games for problem-solving, Games for update or review meetings

Draw Toast

Games for design, Games for fresh thinking and ideas, Games for opening, Games for problem-solving

February 16, 2015

SQUID

Games for problem-solving

April 5, 2011

Wizard Of Oz

Games for design, Games for fresh thinking and ideas, Games for problem-solving

April 5, 2011

The Blind Side

Games for design, Games for fresh thinking and ideas, Games for opening, Games for problem-solving, Games for vision and strategy meetings

March 30, 2011

Mission Impossible

Games for design, Games for fresh thinking and ideas, Games for opening, Games for problem-solving

Carousel

Games for any meeting, Games for opening, Games for problem-solving, Games for update or review meetings

February 26, 2013

Speed Boat

Games for fresh thinking and ideas, Games for problem-solving

April 5, 2011

Help Me Understand

Games for any meeting, Games for fresh thinking and ideas, Games for problem-solving, Games for team-building and alignment

March 30, 2011

Atomize

Games for design, Games for opening, Games for problem-solving

March 30, 2011

Forced Analogy

Games for design, Games for fresh thinking and ideas, Games for opening, Games for problem-solving

6-8-5

Games for fresh thinking and ideas, Games for problem-solving

May 17, 2011

Virtuous Circle

Games for design, Games for fresh thinking and ideas, Games for planning, Games for problem-solving, Games for team-building and alignment, Games for update or review meetings and strategy

April 5, 2011

Give-And-Take

Games for design, Games for fresh thinking and ideas, Games for opening, Games for team-building and alignment

March 30, 2011

The 5 Whys

Games for design, Games for opening, Games for problem-solving

February 1, 2011

Argument

Games for design, Games for fresh thinking and ideas, Games for opening, Games for problem-solving

Interviews

Key take-
aways

Gebruiksgemak is cruciaal

Teams willen zonder lange uitleg meteen kunnen starten. De tool moet dus intuïtief en zelfsturend zijn.

Geen facilitator vereist

Bedrijven missen vaak een ervaren begeleider. De tool moet zelfstandig bruikbaar zijn.

Interne problemen zijn prioriteit

De meeste waarde zit in tools die helpen bij het oplossen van interne organisatie-uitdagingen, niet klantgerichte cases.

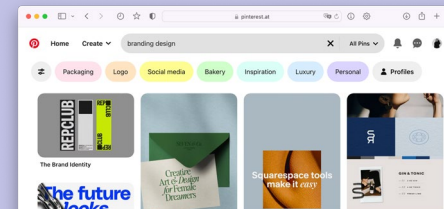
Behoefte aan structuur

Teams willen begeleiding, maar geen rigide regels. De tool moet richting geven, zonder het denkproces te beperken.

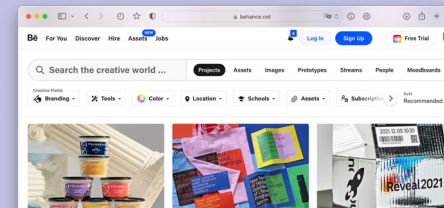
Visuele research

Voor het verzamelen van visuele inspiratie heb ik gebruikgemaakt van drie platforms die bekendstaan om hun rijke en actuele designcontent

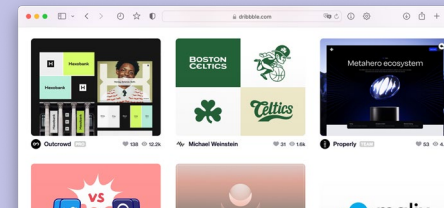
Bronnen



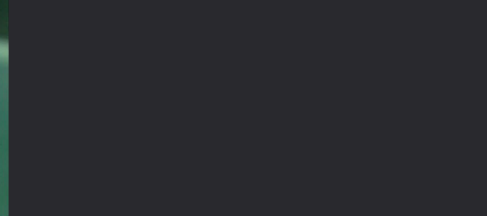
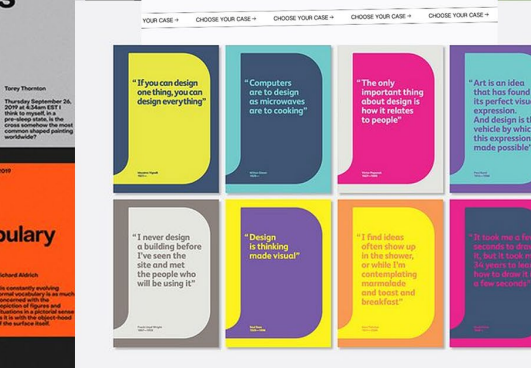
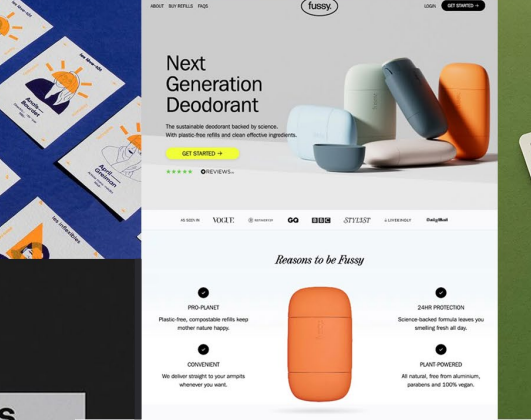
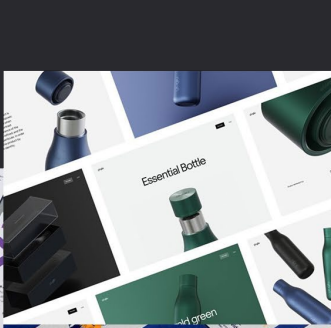
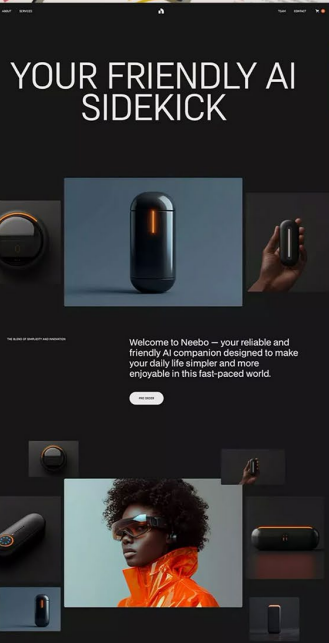
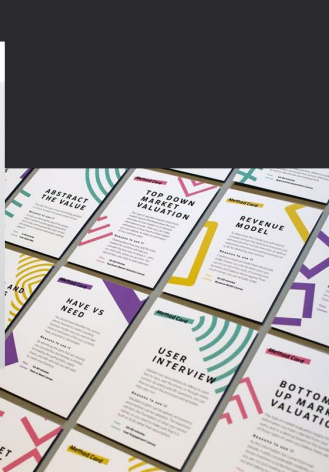
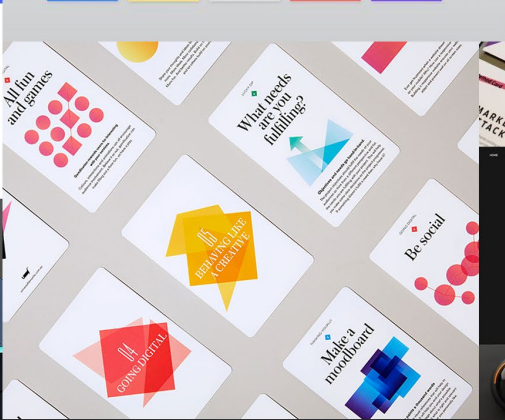
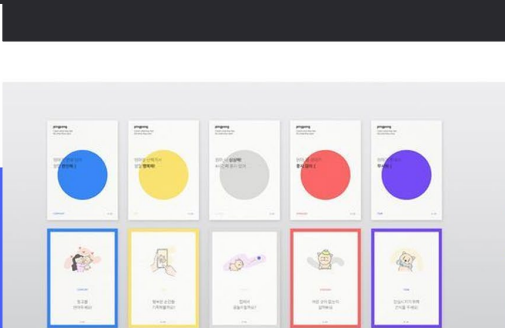
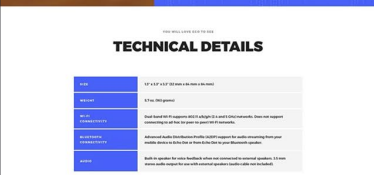
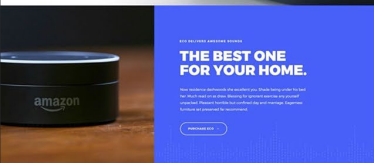
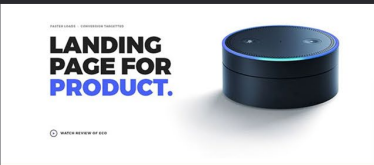
pinterest



behance



dribbble



made.

Graduaatsproef

Define & design

03

Define

01

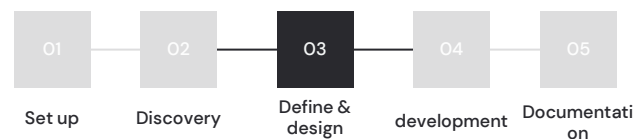
tool formaat

De tool werd opgezet als een fysiek kaartspel dat teams zelfstandig begeleidt doorheen een probleemoplossend proces.

02

methodiek, technieken & structuur

De structuur is gebaseerd op de Gamestorming-methodiek en omvat vijf vaste stappen met ingebouwde brainstormtechnieken.



03

doelgroep

De tool richt zich op kleinere bedrijven en is ontworpen om zonder voorkennis of facilitator gebruikt te worden.



Wat voor soort fysieke tool heeft de grootste impact?

Format

De workshoptool is opgezet als een fysiek kaartspel dat teams begeleidt doorheen een creatief probleemoplossend proces. De kaarten zorgen voor structuur, inspiratie en richting, zonder afhankelijk te zijn van digitale middelen of externe begeleiding.



Hoe zit de tool concreet in elkaar?



Methode

Als centrale methodiek werd gekozen voor Gamestorming vanwege de speelse, toegankelijke en actiegerichte aanpak. Deze methode stimuleert open denken binnen een duidelijk afgebakend kader, ideaal voor bedrijven zonder innovatie-expert.

Technieken

De tool integreert verschillende bewezen brainstormtechnieken zoals Crazy 8s, Mind Mapping, Brainwriting en Worst Idea. Deze technieken zijn gegamificeerd en omgezet naar kaarten, zodat teams ze eenvoudig kunnen toepassen.

Structuur

De tool werkt volgens een vaste flow van vijf stappen: Set-up, Problem-Framing, Gamestorming, Filtering en Pitch. Deze opbouw biedt houvast en zorgt ervoor dat elk team van probleem naar oplossing wordt geleid op een logische en bruikbare manier.

Voor wie is deze tool bedoeld en hoe gaan ze ermee om?

Doelgroep

De tool richt zich op kleine en middelgrote bedrijven die nood hebben aan innovatie, maar niet beschikken over interne facilitators of methodologische kennis. De focus ligt op teams die zelfstandig aan hun eigen uitdagingen willen werken.



Design

01

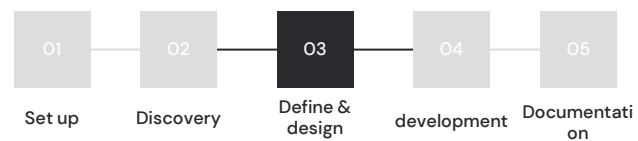
Tool

Via meerdere test- en feedbackrondes werd de kaartenset stapsgewijs verfijnd op vlak van inhoud, structuur en vormgeving.

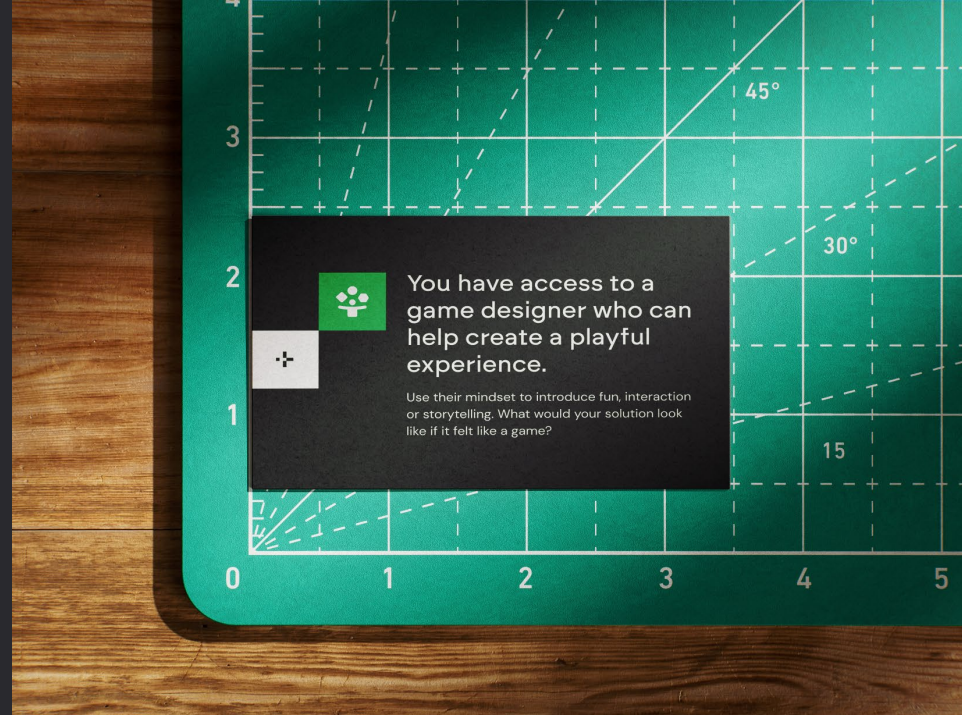
02

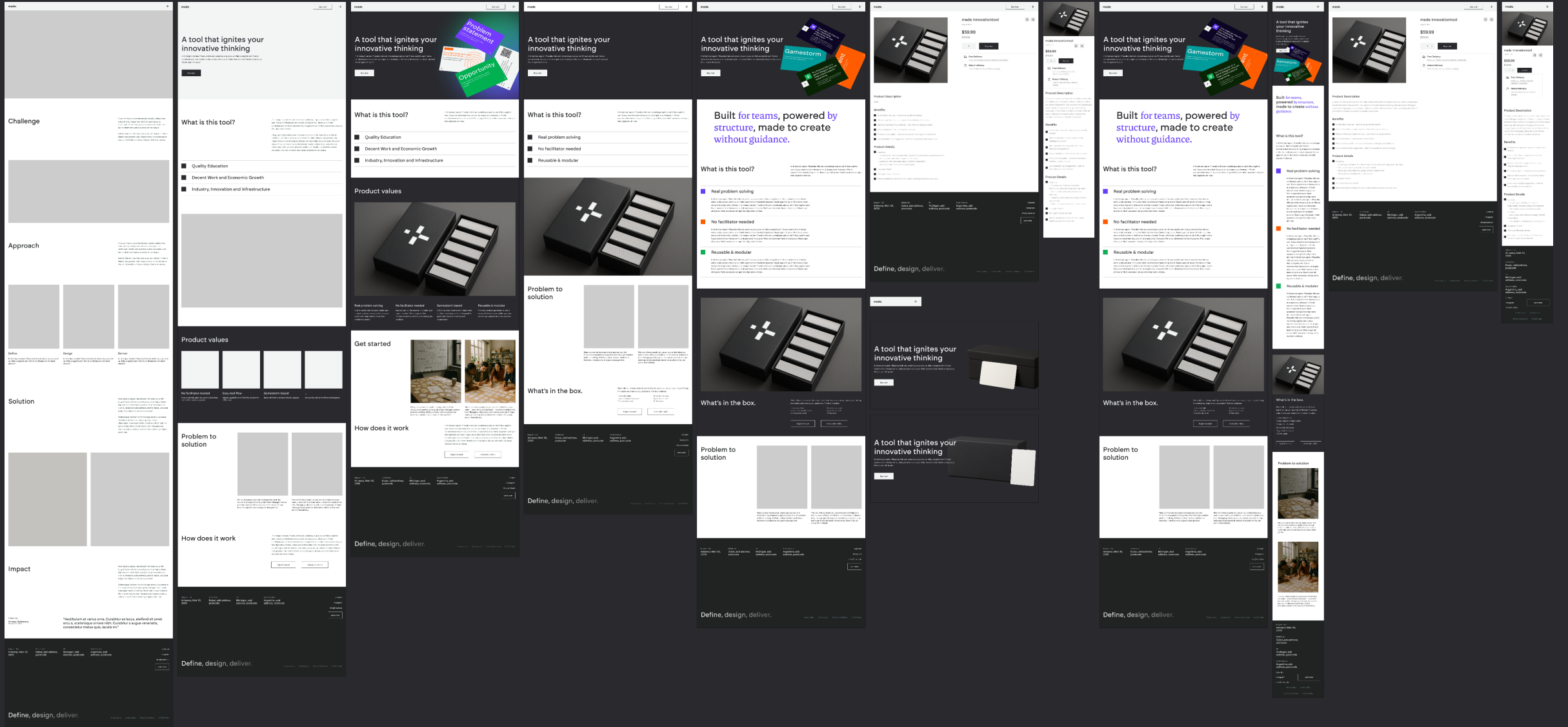
Website

De website werd ontworpen en geoptimaliseerd in verschillende iteraties om gebruiksgemak, visuele samenhang en functionaliteit te versterken.



Final design





made.

Graduaatsproef

Development & usertesting

04

Development

01

Digitaal platform

Het platform werd ontwikkeld in Webflow met verschillende interactie mogelijkheden. Op het platform vindt je de instructie folder & video terug.

02

Instructie video

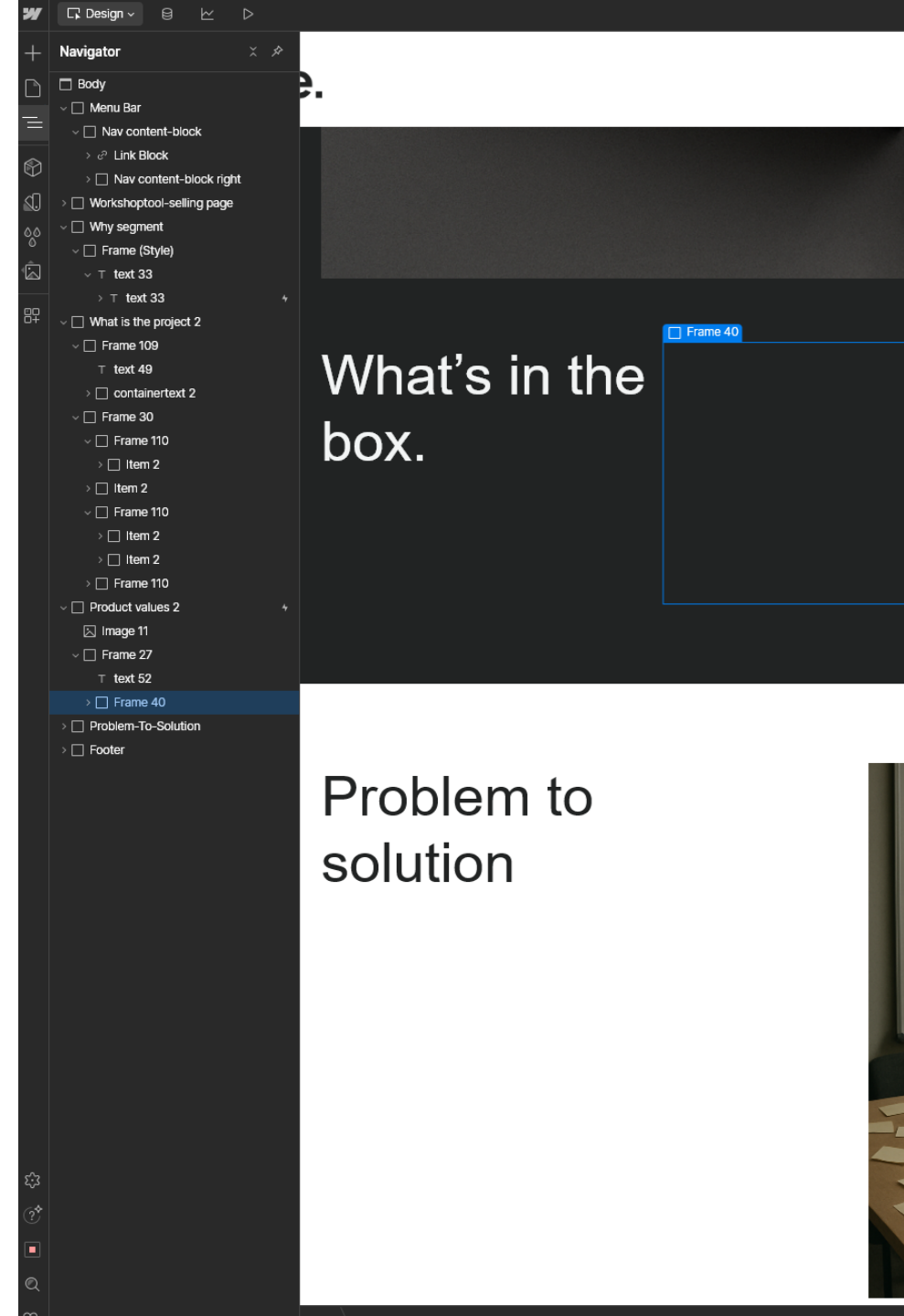
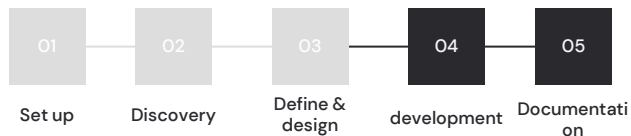
Een geanimeerde video ontworpen in After effects waar de tool zeer duidelijk wordt uitgelegd.

(Helaas geen tijd om deze te laten zien.)

03

User testing Tool

Tijdens de usertesting werd de workshoptool in een realistische setting uitgetest om de gebruiksvriendelijkheid, spelstructuur en inhoudelijke werking te evalueren.



usertestings

Key take-aways

Duidelijke spelstructuur werkt goed

De algemene flow van het spel (met vijf vaste fases) werd intuïtief begrepen en vlot opgevolgd door de deelnemers, zonder begeleiding van een facilitator.

Hoge betrokkenheid en motivatie

De speelse aanpak zorgde voor een positieve, creatieve sfeer waarin deelnemers zich actief engageerden en verrassend veel ideeën genereerden.

Sommige kaarten waren te vaag of verwarrend

Er ontstond verwarring bij enkele constraint- en opportunity-kaarten. Dit wees op de noodzaak van **duidelijke formulering** en eventueel hergroepering van kaarttypes.

made.

Graduaatsproef


Demo Tool

05

Type kaarten


Problem statement

The Problem Card presents the central challenge your team will tackle during the game.




Constraint

This card presents a real-world constraint your team may face when solving problems in a business context.




Opportunity

This card introduces a unique advantage, resource, or unexpected boost that can help you rethink your challenge.




Gamestorm

This card introduces a fast, structured method to help your team break through creative blocks.



Filter

This card offers a reflective question or creative lens to help you evaluate, improve, or look differently at your ideas.



5 min

01/ Set up

Verzamel al je benodigdheden en leg de tool klaar.

Verzamel benodigdheden zoals de tool, papier, post-its, tape, pennen, etc. Leg vervolgens de tool uit zoals gedemonstreerd

Problem statement



Opportunity

Gamestorm

Filter



10-15 min 02/ Problem-framing

Breng een concreet intern probleem op tafel.

Breng een concreet intern probleem in, kader het met constraints en laat je denken verbreden via een opportunity-kaart.

How might we...?

Clarify your challenge: What is the problem, who is affected by it, and why is it difficult to solve right now? Once you have a clear understanding, reframe it into a 'How might we...' question that feels open, actionable, and invites multiple creative directions.

€ Your solution must require no additional budget.
You must work with what you already have - no new tools, materials, or services. How can you make the most of existing resources?

€ Your solution must require no additional budget.
You must work with what you already have - no new tools, materials, or services. How can you make the most of existing resources?

€ Your solution must require no additional budget.
You must work with what you already have - no new tools, materials, or services. How can you make the most of existing resources?

€ Your solution must require no additional budget.
You must work with what you already have - no new tools, materials, or services. How can you make the most of existing resources?

€ Your solution must require no additional budget.
You must work with what you already have - no new tools, materials, or services. How can you make the most of existing resources?

€ Your solution must require no additional budget.
You must work with what you already have - no new tools, materials, or services. How can you make the most of existing resources?

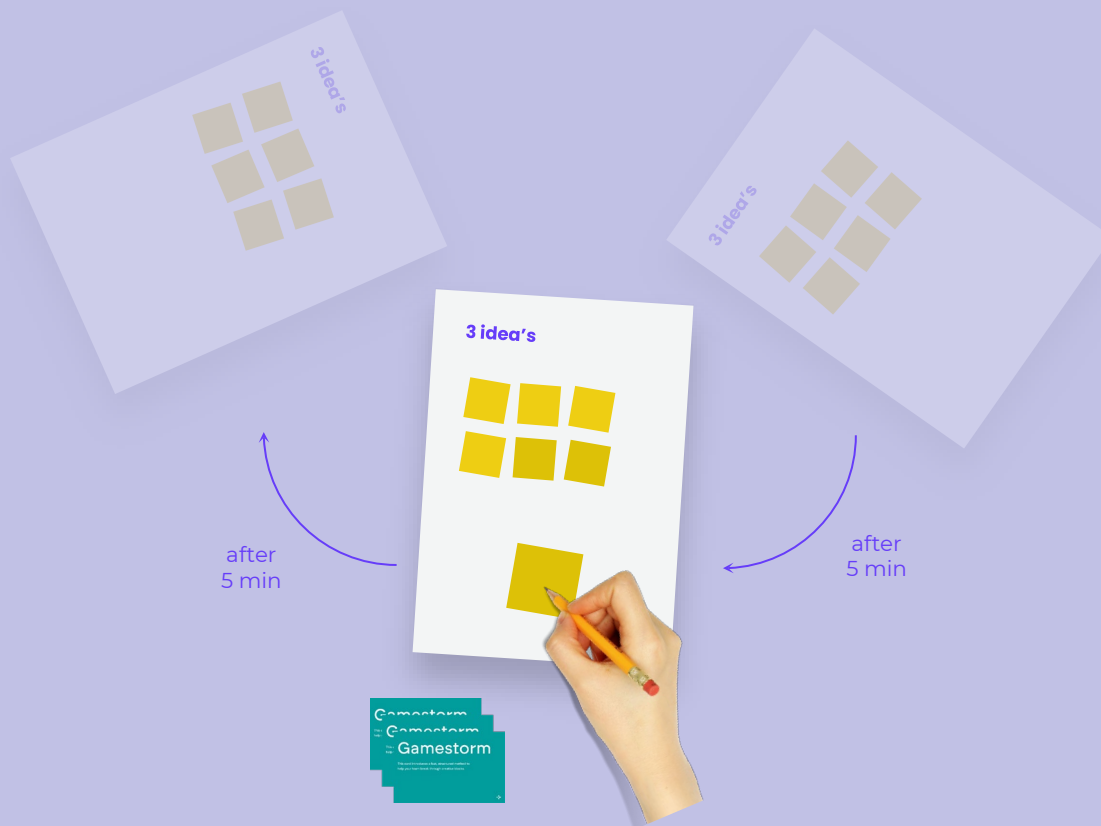
+ You have access to a game designer who can help create a playful experience.
Use the network to introduce fun, interactive elements. What would your solution look like if it had to be a game?

30 min

03/ Gamestorming

Trek 2 brainstormkaarten en genereer zoveel mogelijk ideeën met je team.

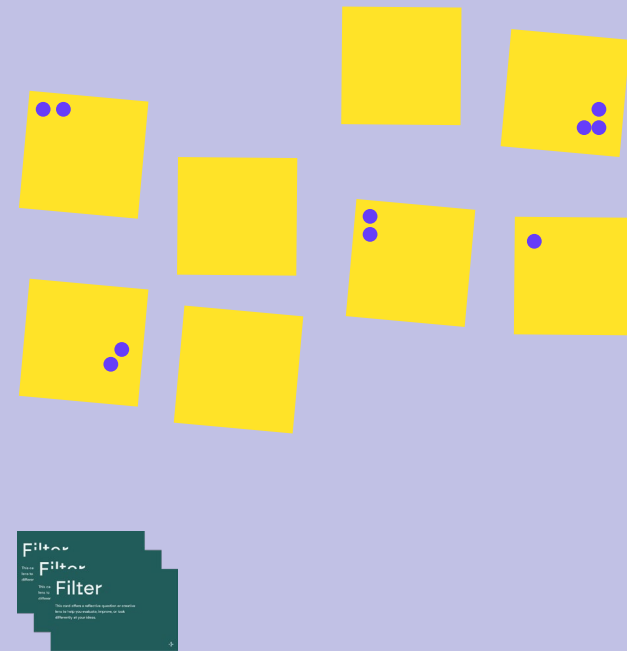
Een voorbeeld van een techniek is: **Brainwriting**



5-10 min 04/ Filteren

Filter nu alle ideeën tot een finale oplossing aan de hand van een filter kaart.

Selecteer samen het meest waardevolle idee door te reflecteren, stemmen of evalueren. Maak gebruik van dotvoting om je finale idee te kiezen



3-5 min 05/ Pitch

Geef een elevator pitch van jouw idee

Werk je beste idee kort uit en presenteer het krachtig aan de andere teams voor feedback en inspiratie.



made.

Demo Website

made.

Graduaatsproef

Conclusies, aanbevelingen & Reflectie

07

Conclusie

“Hoe kan ik binnen een periode van 14 weken een fysieke tool ontwikkelen dat bedrijven helpt om innovatie en duurzaamheid binnen hun workshops te stimuleren, waarbij de tool minimaal vijf effectieve brainstormtechnieken bevat, praktisch inzetbaar is voor teams van verschillende groottes en ondersteund wordt door een digitaal platform met handleiding en instructievideo?”



Dries Albert
Made Intern

De gerealiseerde workshoptool biedt kleine en middelgrote bedrijven een laagdrempelige manier om interne problemen creatief en gestructureerd aan te pakken, zonder nood aan een facilitator.

Door de integratie van minimaal vijf bewezen brainstormtechnieken binnen een vaste denkflow, gekoppeld aan duidelijke instructies en visuele eenvoud, voldoet de tool aan alle vooropgestelde eisen.

De ondersteuning via een digitaal platform en een instructievideo versterkt de zelfstandige inzetbaarheid van het eindproduct.

Aanbevelingen

01 Een verdere uitwerking van een instructiefolder & website

02 Implementatie van digitaal platform in de huidige made website

03 De schaalbaarheid van de tool verder valideren.

04 Een digitale versie voor hybride of remote sessies aanbieden.



Reflectie

- 01 Vooropgestelde competenties bereikt?
- 02 Meerwaarde aan de werkplek?
- 03 Wat ging goed/slecht?



made.

Graduaatsproef

Q&A

08