

MANUAL

'HOW TO WORK WITH A DESIGNER'

Ontwerpers werken steeds vaker buiten de eigen sector en zijn als ontwerpend onderzoeker breed inzetbaar. In deze handleiding 'How to Work with a Designer' geven we een overzicht van het proces van ontwerpend onderzoek en de diverse rollen die ontwerpers tijdens een ontwikkelproces kunnen vervullen. Doorloop deze handleiding om de samenwerking goed te laten verlopen.

Deze handleiding ondersteunt opdrachtgevers en ontwerpers in het aanscherpen van doelstellingen van een ontwerp-opdracht. Ontwerpend onderzoek is een methode om in een creatief proces ideeën te genereren, gedachten te structureren en processen te visualiseren. Dit type onderzoek kenmerkt zich door een iteratief traject. Hierin vindt een voortdurend divergeren en convergeren plaats waarbij voortgebouwd wordt op eerdere inzichten. De focus binnen het onderzoek kan tijdens het project desgewenst worden bijgesteld. Opdrachtgevers geven er de voorkeur aan om vooraf doelen te stellen en eindresultaten vast te leggen. Voorkom verschillende verwachtingen voor, tijdens en na het proces. Door deze handleiding te gebruiken krijgen opdrachtgevers en ontwerpers een beter inzicht in het proces en komen op die manier eenvoudiger tot een gewenst resultaat. Veel plezier met het volgende ontwerpend onderzoek!

START



VRAAG

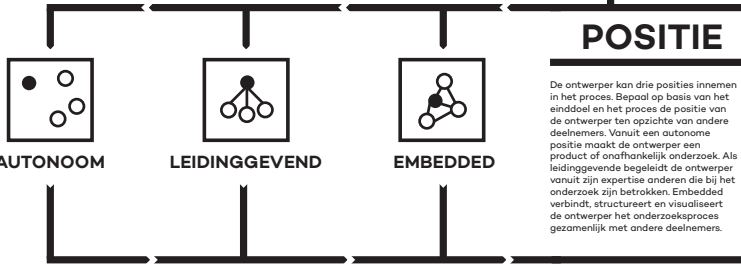
Bij een concrete opdracht met een duidelijk eindresultaat kan de ontwerper direct aan de slag. Is het een open challenge waar de vraag ongedefinieerd is, bepaal dan de onderzoekwijze en het gewenste einddoel.

A OPEN CHALLENGE

Deelopdracht aan de ontwerper is om de vraag voor aanvang van het project scherp te stellen.

B CONCRETE OPDRACHT

De ontwerper kan direct aan de slag en maakt duidelijk welke rol hij kan spelen en wat verwachte opbrengsten zijn.



TIJDSPAD

Wil de opdrachtgever meer betrokkenheid bij het eindresultaat, plan dan frequent feedback momenten in. Bij een autonoom proces met minder contact momenten is er meer tijd voor de verwerking van informatie.

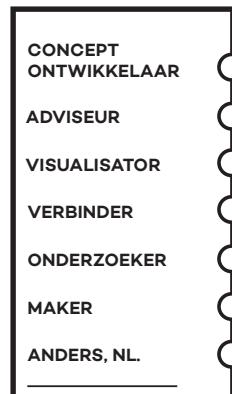
WERKWIJZE

Bepaal de werkwijze van de ontwerper. Dit kan tijdens het proces veranderen. Ontwerpers werken binnen drie gebieden: 1. De aanpak en het proces, 2. Het onderzoek naar de inhoud en ideëvorming en 3. Een fysieke uitwerking in materiaal en vorm. Dit hangt samen met het gewenste eindresultaat.

FUNCTIE

De ontwerper kan verschillende rollen op zich nemen en deze tijdens het proces afwisselen. Stem gezamenlijk af aan welke rollen behoefte is. Als deelnemer van een groep is de ontwerper bijvoorbeeld een verbinder of kritisch klankbord vanuit een analytisch perspectief. Ook kan de ontwerper autonoom een onderzoek doen en concepten bedenken, visualiseren en/of maken.

EMBEDDED AUTONOOM



COLOFON

Initiatief, concept en vormgeving

Hannah van Luttervelt www.hannahvanluttervelt.nl
Elisbeth Romeijn www.lilithronnervanhoofdijdonk.nl
Acoffe Wullur www.aocoffewullur.com
Mische van Zijverden www.mischevanzijverden.com

De handleiding 'How to Work with a Designer' is tot stand gekomen naar aanleiding van de deelname aan het onderzoekstraject 'Ruimte voor Creatief Vakmanschap', een Open Opleg van het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie in samenwerking met het Practiced Creative Vakmanschap van het ROC van Amsterdam. Het doel van dit programma was het verbeteren van de kwaliteit van een ontwerpvereniging door de inzet van ontwerpers.

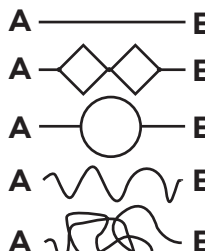
Bovenstaande ontwerpers hebben in co-creatie met een groep van visionairs, innovators, onderwijsontwikkelaars, new creatives, onderzoekers en strategen meegewerkt aan de ontwikkeling van iSquare Amsterdam. iSquare is een nieuwe creatieve 'maak- leer community' waar ondernemende creatieve hun visie, ideeën en skills tot waarde maken en waar ze zichzelf flexibelertijd een 'leven lang' door ontwikkelen tot nog betere professionals, die flexibel inspelen op kansen in het toekomstige werkveld.

www.stimuleringsfonds.nl
www.creativeindustriem.nl
www.square.amsterdam

stimuleringsfonds
creatieve industrie
iSquare

PROCES

Ontwerpend onderzoek verloopt langs verschillende lijnen. Rechthoekig van A naar B als het doel helder is. Convergerend en divergerend om op die wijze informatie te verwerven en deze vervolgens te structureren. Iteratief om ideeën te toetsen en om op inzichten voort te bouwen. Als een sinuscoëfficiënt toetsend aan diverse opties. Of langs omwegen voor een breder en diepgaander onderzoek.



RESULTAAT

Het onderzoek kan resulteren in diverse producten. Het kan zowel een fysiek product opleveren als een presentatie of strategie. Denk bij de start van het project na over het gewenste eindresultaat en bespreek dit gedurende het proces. Is het nog steeds van toepassing, ontstaan er nieuwe ideeën?

