

THEREVOLUTION & REFRAMING STUDIO



leren
experimenteren

VANDAAG

- 1. Introductie**
- 2. Theorie: wat is een experiment?**
- 3. Experimenteren**

WIE ZIJN WIJ?

TheRevolution
Marieke Veere Vonk

Reframing Studio
Beatrijs Voorneman

ONTWERPERS

KO social design
Jessy van Os

Afdeling Buitengewone Zaken
Lotte de Haan

Muzus
Abke Geels

Stby
Paulien Kreutzer

Zeewaardig
Esme Mankers

theRevolution
Hannah Kingma

WAT DOEN WIJ?

**We werken met een ontwerpende
aanpak aan maatschappelijke
vraagstukken.**

We ontwerpen voor de toekomst.

We ontwerpen gedrag.

VOORBEELDPROJECT

Redesigning
Psychiatry
**Wat als we de
ggz opnieuw
mochten
vormgeven?**



VOORBEELDPROJECT

Actiecentrum Veiligheid en Zorg

Hoe kunnen we de wetenschap naar de praktijk brengen?



WAT IS EEN EXPERIMENT?



Definitie in de experimenteergids:
Een experiment is een **gestructureerde** en **gecontroleerde poging** om een product, dienst of interventie (en onderliggende aanname over de werking) te testen of **nieuwe inzichten** te verkrijgen door het observeren van de effecten van specifieke (ontworpen) acties onder bepaalde omstandigheden. Het doel van een experiment is om kennis te vergaren, te **evalueren**, te **valideren** of een (verander)hypothese te **toetsen**.

WAT IS EEN EXPERIMENT?



**Experimenteren vanuit
gedragsverandering**

WAT IS EEN EXPERIMENT?

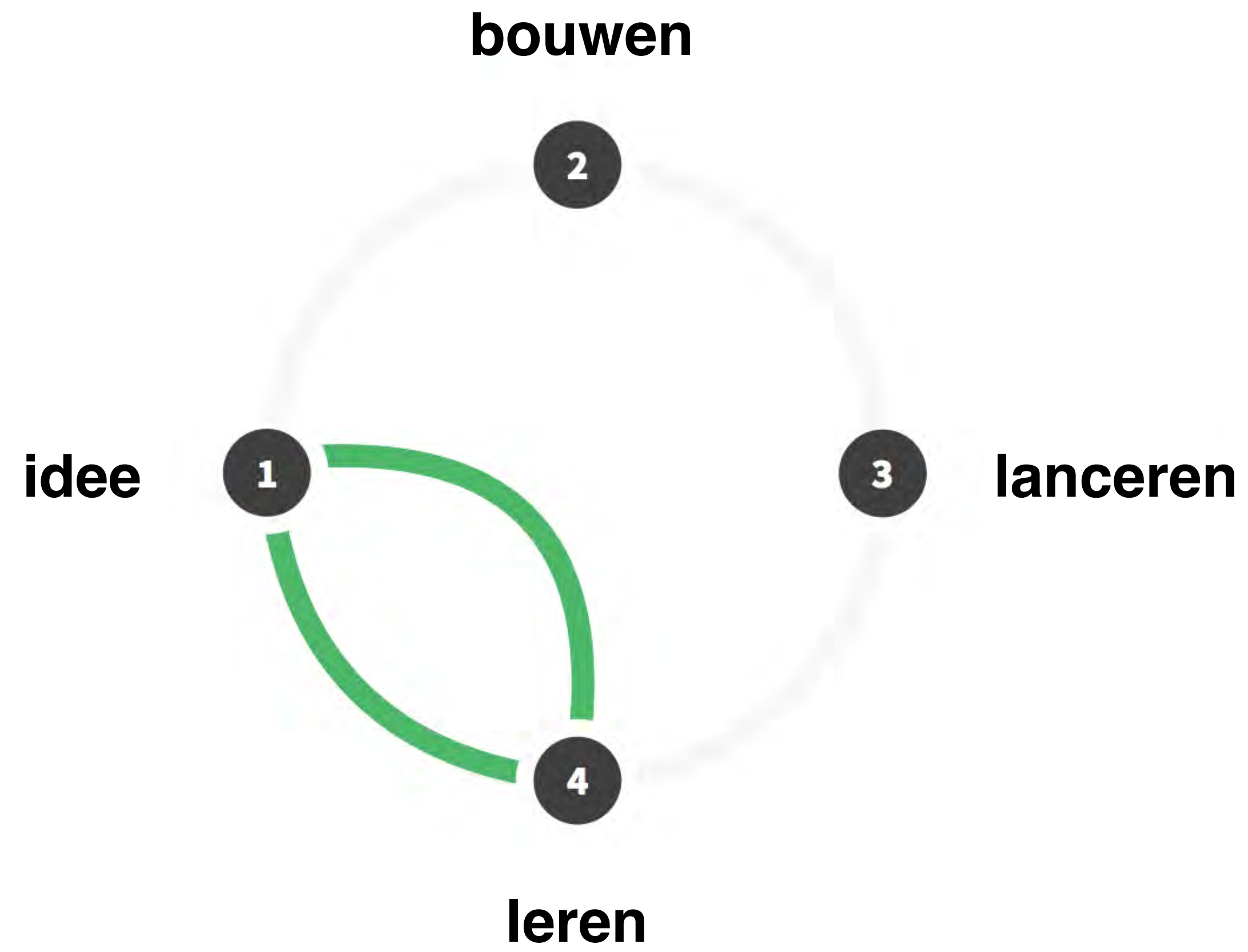


Een experiment is een kleine, **doelgerichte proef** om de behoeftes en leefwereld van je **eindgebruiker** écht te begrijpen en zo interventies te ontwerpen die een gewenste **gedragsverandering** mogelijk maken.

WAAROM EXPERIMENTEREN?

- 1. Om aan te sluiten bij je gebruikers, hun behoeftes en hun leefwereld.**
- 2. Het laat je vroeg in het ontwerpproces ontdekken wat wel en niet werkt.**
- 3. Keuzes maken op basis van data in plaats van aannames.**

WAAROM EXPERIMENTEREN?



EXPERIMENT VORMEN



Rollenspel Artis

EXPERIMENT VORMEN

Prototype Speelvrijstaat



EXPERIMENT VORMEN

Simulatie Into D'mentia



EXPERIMENT VORMEN

Prototype AYA App



WAT IS EEN EXPERIMENT?



**Hoe experimenteren jullie nu al
binnen je City Deal?**

VORIGE SESSIE



WAT IS EEN EXPERIMENT?



Jan-Willem Wesseling
City Deal AI in de stad

01

Bepaal jullie missie

Voor welke gedrags-
verandering gaan jullie
ontwerpen?

02

Ideation

Bedenk een testbaar idee dat het gewenste gedrag stimuleert en formuleer de onderliggende aannames.

03

Kies een vorm

**Definieer jullie leerdoelen
en kies een bijpassende
vorm voor jullie
experiment.**

04

Maak een plan

Denk jullie experiment samen uit, wat gaan jullie meten bij welke stap?

05

Bouwen

**Tijd om jullie experiment
op te zetten!**

05

Testen

**In twee rondes gaan jullie
elkaars experimenten
doorlopen en eerste inzichten
vergaren.**

(En plezier maken!)

AFSLUITING

**Succes,
veel plezier
en maak het klein!**

beatrijs@reframingstudio.com

mariekeveere@therevolution.nl