FUTURE LAB *Field Guide*

Vormgeven aan de informatiehuishouding

van het Rijk in 2030

Versie 8 december 2022

Voorwoord

De voortschrijdende digitalisering zorgt voor ingrijpende maatschappelijke en technologische veranderingen: zeker als het gaat om de omgang met- en het belang van duurzaam toegankelijke (overheids)informatie. Digitalisering dwingt de overheid tot voortdurende aanpassing en transformatie van de organisatie en bijbehorende cultuur.

Deze Future Lab Field Guide is ontworpen om de inzichten en methodiek van het rapport 'De informatiehuishouding van het Rijk in 2030', in 2020 tot stand gekomen met behulp van ontwerpbureau Reframing Studio, en de dagelijkse praktijk van de informatieprofessional met elkaar te verbinden. Het rapport schetste een open antwoord op de vraag welke maatschappelijke en organisatorische ontwikkelingen er tot 2030 mogelijk zullen zijn en wat de betekenis van deze ontwikkelingen is voor de informatiehuishouding van de overheid.

De Field Guide stelt kennis uit het rapport beschikbaar: zowel over de veranderingen die plaats (gaan) vinden in de informatiehuishouding als over de gevolgen die deze ontwikkelingen hebben voor de manier waarop organisaties en medewerkers binnen de overheid om zullen gaan met informatie. Daarnaast biedt de Field Guide ook inzicht in de door Reframing Studio gehanteerde Reframing methodiek van het rapport.

Het toegankelijk en direct toepasbaar maken van de inzichten is belangrijk, maar niet altijd makkelijk. Deze Field Guide is een poging om vanuit de theorie en visievorming handvatten hiervoor te bieden aan organisaties en professionals, die in de praktijk werken aan een toekomstbestendige informatiehuishouding. Als CIO Rijk vind ik het namelijk belangrijk om manieren te vinden om de waardevolle kennis over de (mogelijke) toekomst van de informatiehuishouding uit het rapport via een praktisch instrument dichter bij de belevingswereld van de informatieprofessional te krijgen.

Uiteraard wil ik iedereen, van binnen en buiten de overheid, bedanken die bij verschillende sessies heeft bijgedragen aan de totstandkoming van deze Field Guide. Ik nodig iedereen van harte uit om met de Field Guide aan de slag te gaan en zodoende bij te dragen aan een op de toekomstgerichte informatiehuishouding!

Lourens Visser,

CIO Rijk

COLOFON
Versie: december 2022
Door **Reframing Studio** in opdracht van **RDDI** (Rijksprogramma voor Duurzame Digitale Informatiehuishouding)
Website: https://www.informatiehuishouding.nl/projecten/future-lab

Inleiding

Voor je ligt de Future Lab Field Guide. Deze gids helpt je om de Future Lab visie te vertalen naar de praktijk. Stap voor stap duik je in de toekomst van informatie en ontwikkel je oplossingen die je op korte termijn kunt gaan testen.

De *Field Guide* kan voor allerlei vraagstukken op het gebied van innovatie en informatiehuishouding gebruikt worden. In het verleden hebben we deze manier van werken bijvoorbeeld toegepast op vragen als:

- Welke nieuwe beroepen hebben we in de toekomst mogelijk nodig rondom informatie bij het Rijk?
- Hoe werken opgaveteams uit verschillende departementen met elkaar samen en wat hebben ze nodig om informatie rondom een vraagstuk te ordenen?
- Hoe kan een uitvoeringsorganisatie de informatieuitwisseling tussen burger en overheid verbeteren?

De Field Guide is met name geschikt voor vraagstukken waarbij er ruimte is om iets verder vooruit te kijken. Door de toekomst mee te nemen in je vraagstuk zorg je ervoor dat de oplossingen die je ontwerpt passen in een veranderende wereld. Zo kun je bijdragen aan een duurzame en toekomstbestendige informatiehuishouding.

De Field Guide is een levend document. Naarmate er meer gebruik van gemaakt wordt, kan het verbeterd worden en aangevuld worden met voorbeelden.

Heb je vragen of opmerkingen over Future Lab of deze Field Guide? Neem dan contact op met het Future Lab team op:
https://www.informatiehuishouding.nl/projecten/future-lab

Over Future Lab

Het Rijksprogramma voor Duurzame Digitale Informatiehuishouding (RDDI) verkent de toekomst van de informatiehuishouding in het project Future Lab. In het Future Lab kijken we naar wat maatschappelijke en technologische veranderingen betekenen voor de informatiehuishouding. Denk bijvoorbeeld aan verdere digitalisering en nieuwe technologieën die onze manier van werken veranderen. Of steeds veranderende publieke waarden over bijvoorbeeld transparantie en privacy. Samen met rijksorganisaties verkennen we de toekomst van de informatiehuishouding. We werken aan transities en ontwikkelen nieuwe producten rondom innovaties van de informatiehuishouding. Ook werken we samen met wetenschappers om onze kennis te vergroten.

Rapport 'De informatiehuishouding van het Rijk in 2030'
In 2020 is het Future Lab rapport 'De informatiehuishouding van het Rijk in 2030' verschenen. Dit rapport is tot stand gekomen na onderzoek van onderzoeks- en ontwerpbureau Reframing Studio. In opdracht van RDDI is een toekomstverkenning uitgevoerd naar de informatiehuishouding van de overheid in 2030. Hierbij was de centrale vraag welke maatschappelijke en organisatorische ontwikkelingen er tot 2030 zullen zijn en wat dit betekent voor de informatiehuishouding van de overheid. Het rapport beschrijft:

• 12 onderstromen: de veranderende context van de informatiehuishouding

• Een raamwerk met 9 uitdagingen en 'informatiehoudingen' die vertellen hoe de overheid op de veranderende context kan anticiperen

• 4 transitiepaden waar organisaties mee aan de slag kunnen om de informatiehuishouding toekomstbestendig te maken

https://www.informatiehuishouding.nl/projecten/future-lab

Meer over Future Lab vind je hier:

1 Animatie

2 Rapport

Stappenplan

Met de Field Guide word je op weg geholpen met innovatievraagstukken die te maken hebben met de toekomst van informatiehuishouding. Je verkent de toekomst rondom je vraagstuk, bepaalt een ontwerpmissie, ontwerpt eerste concepten die je kunt testen en schetst een transitiepad. Deze stappen zijn gebaseerd op de Reframing methode die ook in het Future Lab project is toegepast.

Gebruik de Field Guide samen met jouw collega's. Plan bijvoorbeeld 4 sessies van 2-3 uur om alle stappen te doorlopen. Verdeel tussendoor de taken om de onderdelen verder uit te werken.

01

De waarschijnlijke toekomst

Eerst verken je de toekomst rondom je vraagstuk en onderzoek je welke maatschappelijke, technologische en organisatorische ontwikkelingen in de komende jaren relevant kunnen zijn.

a. Definieer je vraagstuk *(30-45 min)*

b. Stap in de toekomst *(30-45 min)*

02

De gewenste toekomst

In je ontwerpmissie benoem je hoe je op deze ontwikkelingen wil anticiperen en welke waarden daarbij extra aandacht verdienen. Het door Future Lab ontwikkelde raamwerk met bijbehorende doelen geeft hier handvatten voor.

a. Kies een Future Lab doel *(15-30 min)*

b. Formuleer je ontwerpmissie *(30-45 min)*

03

Het ontwerp

Tijdens de ontwerpfase vertaal je je ontwerpmissie in nieuwe toekomstconcepten. Dat kan een nieuwe omgeving, tool, routine of beroep zijn. Een eenvoudig prototype kan je helpen om een idee snel te testen en te verbeteren.

a. Ontwikkel 3 ideeën *(1-2 uur)*

b. Maak een prototype *(1-2 uur)*

c. Test voor feedback *(1-2 uur)*

04

De uitvoering

De laatste fase helpt je om je toekomstconcept te vertalen naar de korte termijn. Aan de hand van een transitiepad bepaal je hoe je van de huidige situatie naar je gewenste toekomstbeeld kunt bewegen.

a. Maak een transitiekaart *(30-45 min)*

b. En hoe nu verder? *(30-45 min)*

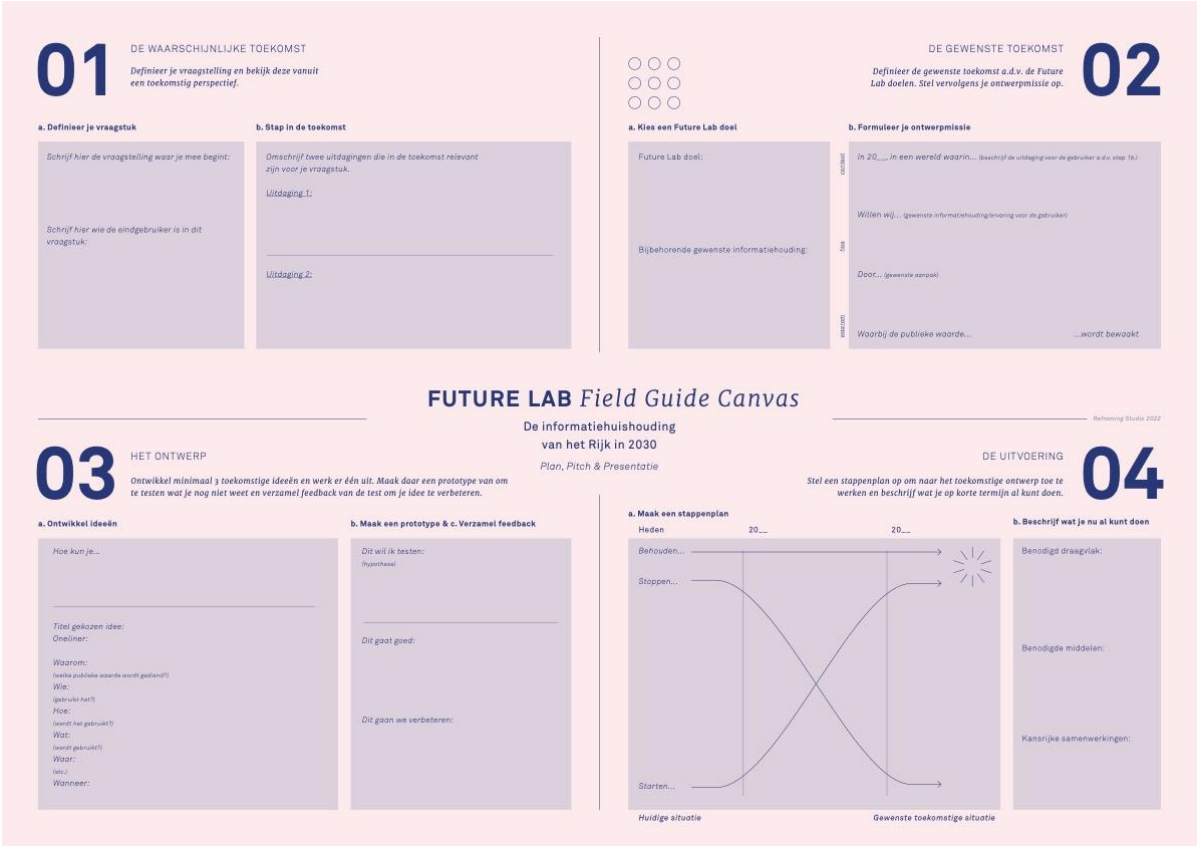
Field Guide Canvas

Bij de Field Guide hoort het Field Guide Canvas, waar je de belangrijkste resultaten van elke stap vastlegt. Met dit canvas maak je op een overzichtelijke manier je plan, pitch en presentatie voor je vraagstuk.

Het canvas is dus bedoeld om mee te communiceren. Denk er dus aan om je resultaten beknopt en helder op te schrijven, zodat je boodschap makkelijker aankomt.

Het is daarom fijn om naast het canvas ook kladpapier, post-its of een whiteboard bij de hand te hebben (digitaal of fysiek), zodat je het creatieve proces wat voorafgaat aan het invullen van het canvas in alle vrijheid kunt doorlopen.

Bij dit icoontje staat steeds wat je in het canvas moet schrijven



Het canvas kun je zelf drukken op A3. Dat mag ook in zwart-wit.

Voor je begint

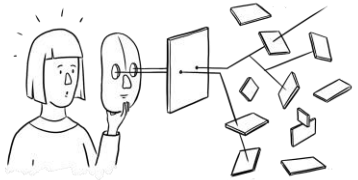
Je kunt de Field Guide naar eigen inzicht inzetten. Stap voor stap, van vraagstuk tot plan voor de uitvoering. Of gebruik alleen de hoofdstukken die voor jou en je collega's relevant zijn. Wanneer je gebruik maakt van de Field Guide is het goed om te weten dat ontwerpen om een bepaalde mindset vraagt. Houd de volgende punten daarom in je achterhoofd als je aan de slag gaat.

1 Denk vanuit mogelijkheden

Future Lab draait om uitgaan van mogelijkheden in de toekomst in plaats van problemen in het nu. Elk project start daarom met een verkenning van de toekomst.

3 Neem verantwoordelijkheid

Een ontwerp is een middel om te zorgen dat bepaalde waarden niet onder druk komen te staan of juist tot bloei komen. Probeer daarom een bewuste keuze te maken voor de waarden die in je ontwerp besloten moeten liggen.



2 Verplaats je in gebruikers

Een ontwerp moet aansluiten bij de belangen en behoeften van een gebruiker, of dat nu een ambtenaar of een burger is. Probeer je te verplaatsen in haar perspectief en te bedenken hoe zij iets zal zien, gebruiken en ervaren.

4 Proberen, leren en itereren

Ontwerpen is altijd een proces van proberen en leren. We moedigen je daarom aan om al vroeg in het proces te experimenteren met eerste oplossingen zodat je kunt leren van mislukkingen.

01 De waarschijnlijke toekomst

In dit hoofdstuk leg je aan de hand van twee stappen de fundering voor een goed ontwerpproces.

- In **stap 1a** definieer je je vraagstuk (30-45 min)
- In **stap 1b** bekijk je dit vraagstuk in het licht van de waarschijnlijke toekomst (zoals blijkt uit de toekomstverkenning van Future Lab). Hoe beïnvloed dat de verschillende aspecten van je vraagstuk? (30-45 min)

Vul de resultaten van deze stappen in op het Field Guide Canvas.

Vanaf daar kun je aan de slag met hoofdstuk 2: de gewenste toekomst.

1a Definieer je vraagstuk

WAT HEB JE NODIG?

Post-its, stiften, kladblok, Field Guide Canvas

20-30 minuten

Eén of twee collega's

Een ruimte om te werken

Aan welk vraagstuk* ga je werken? En wie is de eindgebruiker? Houd bij het formuleren van het vraagstuk de volgende punten in je achterhoofd:

- **Holistische* kijk** - Bekijk het vraagstuk als onderdeel van een groter geheel, maar waak er ook voor dat het domein niet té groot wordt
- **Neutrale formulering** – Vermijd bij je formulering de oplossingsrichting
- **Mensgerichte focus** - Benader je vraagstuk vanuit de eindgebruiker
- **Noem een jaartal** – Kies een jaartal wat ver genoeg in de toekomst ligt, zodat je tijd hebt om de transitie te doorlopen. Future Lab kijkt bijvoorbeeld naar het jaar 2030, maar sommige vraagstukken hebben een kortere of juist langere aanloop nodig

Schrijf je vraagstuk op het canvas

Omschrijf je eindgebruiker op het canvas

SPIEKBRIEFJE

Vraagstuk*
Je vraagstuk is de aanleiding waarvoor je de Field Guide erbij hebt gepakt. Je vraagstuk is datgene wat je wilt veranderen. Vaak is het een probleem dat je blijft tegenkomen, of het probleem dat hoort bij een oplossing die je al in je hoofd hebt. Hoe beter je je vraagstuk omschrijft, des te makkelijker het wordt om te werken aan een oplossing

Holistisch*
Opvatting dat alles onlosmakelijk met elkaar verbonden is, dus ook problemen zoals jouw vraagstuk

WAT HEB JE NODIG?

Post-its, stiften, kladblok, Field Guide Canvas

45-75 minuten

Eén of twee collega's

Een ruimte om te werken

Lees Future Lab:
1.1 Toekomstige context

1.2 Nieuwe frame 2030 (pagina's 13 t/m 27) (20min)

SPIEKBRIEFJE

Verwachte toekomst*
Aan de hand van expertinterviews en literatuuronderzoek is voor het Future Lab project een zo waardevrij mogelijk beeld van de verwachte, nabije toekomst geschetst

Vloeibaar*
Hoe snel verandert de informatie? En hoe gemakkelijk wordt het verspreid?

Authenticiteit*
Authenticiteit is een stabiele eigenschap van informatie die aangeeft dat deze informatie is wat het beweerd wordt te zijn. Authenticiteit heeft geen betrekking op de *juistheid* van de informatie.

Complexiteit*
De mate van ingewikkeldheid van een product of systeem. Meer complexiteit maakt het moeilijker om een product of systeem te begrijpen en te doorzien.

1b Stap in de toekomst

De verwachte toekomst* bekijken
Met het nieuwe frame voor 2030 wordt de klassieke definitie van informatiehuishouding opgerekt. Welke uitdagingen zie je in de toekomst ontstaan in relatie tot je vraagstuk? Formuleer er twee. Laat je inspireren door hoofdstuk 1 "De toekomst van informatie" van het Future Lab rapport. Je kunt de volgende hulpvragen gebruiken om de uitdagingen aan het licht te brengen:

- Hoe *vloeibaar* is informatie rond je vraagstuk in 2030? (Hoe snel verandert de informatie? En hoe gemakkelijk wordt het verspreid?)
- Hoe wordt *authenticiteit* van informatie* bepaald rond je vraagstuk in 2030?
- Hoeveel *zekerheid* is er in de informatie rond je vraagstuk in 2030?
- Hoeveel *complexiteit** is er in de informatie rond je vraagstuk in 2030 en hoe wordt daarmee omgegaan?

Omschrijf twee toekomstige uitdagingen voor je vraagstuk op het canvas

02 De gewenste toekomst

In hoofdstuk twee vorm je voor je vraagstuk een beeld van de gewenste toekomst.

- In **stap 2a** kies je een Future Lab doel. Ga na welke van de negen Future Lab doelen het beste past met je vraagstuk (30-45 min)
- In **stap 2b** formuleer je je ontwerpmissie. Schrijf op basis van de voorgaande stappen een ontwerpmissie (30-45 min)

Vul de resultaten van deze stappen in op het Field Guide Canvas.

Vanaf daar kun je met je ontwerpmissie verder aan de slag in hoofdstuk 3: het ontwerp.

WAT HEB JE NODIG?

Post-its, stiften, blanco papier, [flip-over vel bij 3-5 mensen]

30 minuten

Future Lab H 02: Gewenste Informatiehoudingen (pagina's 32 t/m 46)

(10 min)

Eventueel: literatuur & experts voor eigen onderzoek

SPIEKBRIEFJE

Informatiehoudingen*
Een informatiehouding is een houding t.o.v. informatie. De 9 informatiehoudingen van Future Lab beschrijven hoe we in de toekomst informatie benaderen. Het gaat hier om informatie in de brede zin.

Instrumenteel*
Het type gebruik waarbij informatie wordt gebruikt in processen en producties

Conceptueel*
Het type gebruik waarbij informatie een verhaal vormt of ondersteund

Relationeel*
Het type gebruik waarbij informatie ingezet wordt voor de verbinding met de samenleving

Reflecteren*
Terugkijken en overdenken over dingen die zijn gedaan.

2a Kies een Future Lab Doel

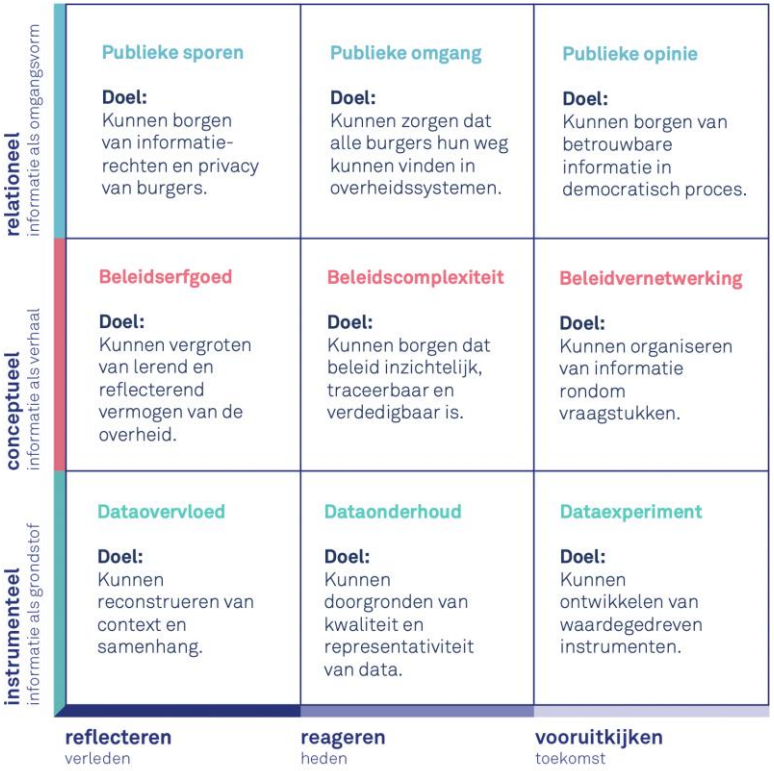
2a Future Lab positionering

In het Future Lab rapport zijn negen 'Informatiehoudingen* geformuleerd. Bij elke informatiehouding past een Future Lab doel*. Kies het doel wat je het meest vindt passen bij je vraagstuk. De onderstaande vragen helpen je bij die keuze. Lees vervolgens ook de pagina's van het Future Lab rapport van de bij dat doel behorende informatiehouding zodat je zeker weet of deze bij vraagstuk past.

Hoe *gebruik* je informatie rond je vraagstuk in de waarschijnlijke toekomst?
- *Instrumenteel* (als grondstof)*
- *Conceptueel* (als verhaal)*
- *Relationeel* (als omgangsvorm met de maatschappij)*

Met welk *tijdsperspectief* wordt informatie rond je vraagstuk gebruikt?
- *Reflecteren* (op het verleden)*
- *Reageren (op het heden)*
- *Vooruitkijken (naar de toekomst)*

Zoek het kruispunt van bovenstaande twee antwoorden op in het model wat hier rechts staat. Dit Future Lab doel correspondeert met je vraagstuk.



Schrijf het Future Lab doel op je canvas

WAT HEB JE NODIG?

Post-its, stiften, kladblok, Field Guide Canvas

15-45 minuten

Eén of twee collega's

Een ruimte om te werken

SPIEKBRIEFJE

Bouwstenen*
Hoofdonderdelen voor het maken van een geheel

Ontwerpmissie*
Aanleiding, Gebruik en beoogde Doel wat je wilt bereiken voor je vraagstuk

Informatiehouding*
De manier waarop men informatie benadert

Publieke waarden*
De collectieve (morele) principes of standaarden die gewicht hebben bij het maken van keuzes.

2b Formuleer je ontwerpmissie

Hoe ziet je gewenste toekomst eruit?
We hebben nu alle bouwstenen* voor het beschrijven van een ontwerpmissie* voor je vraagstuk. Vul aan de hand van de onderstaande vragen de invulzin op het Field Guide Canvas in.

Context. Omschrijf welke uitdaging je voor je vraagstuk verwacht in de toekomst. Kies één uitdaging uit stap 1b. Herhaal ook het jaartal uit stap 1a.

Hoe. Beschrijf de gewenste ervaring: Hoe wil je dat de eindgebruiker zich in de toekomst verhoudt tot informatie? Laat je hierbij leiden tot het Future Lab doel en de gewenste *informatiehouding** uit stap 2a.

Hoe. Omschrijf kort de aanpak om die gewenste ervaring tot stand te brengen.

Waarom. Selecteer 1 of 2 publieke waarden* die hieronder bij de geselecteerde informatiehouding staan als maatschappelijk doel voor je vraagstuk

Publieke sporen Bescherming Geheimhoudig Vrijheid	**Publieke omgang** Gelijkwaardigheid Inclusiviteit Diversiteit	**Publieke opinie** Onpartijdigheid Dialoog Tegenkracht
Beleidserfgoed Betrouwbaarheid Wijsheid Rentmeesterschap	**Beleidscomplexiteit** Transparantie Openhartigheid verantwoording	**Beleidsvernetwerking** Effectiviteit Integraliteit samenwerking
Datavervloed Zorgvuldigheid Orderlijkheid rechtszekerheid	**Dataonderhoud** Betrouwbaarheid Representativiteit integriteit	**Dataexperiment** Inventiviteit Creativiteit proportionaliteit

03 Het ontwerp

In dit deel ontwikkel je ideeën en maak je een prototype om mee te testen

- In **stap 3a** ontwikkel je 3 ideeën. Je vertaalt je ontwerpmissie naar eerste ideeën en kiest er één om verder uit te werken(30-45 min)

- In **stap 3b** maak je een prototype. Om snel te onderzoeken of een idee zou kunnen werken leren we je hoe je eenvoudige prototypes kunt maken die snel te testen zijn in de praktijk (1-2 uur)

- In **stap 3c** test je voor feedback. Verzamel in korte tijd veel feedback om je idee door te ontwikkelen. (2-3 uur)

Vul de resultaten van deze stappen in op het Field Guide Canvas.

Vanaf daar kun je met je toekomstige ontwerp verder aan de slag in hoofdstuk 4: de uitvoering.

WAT HEB JE NODIG?

Post-its, stiften, kladblok, ontwerp-canvas

30-45 minuten

Eén of twee collega's

Een ruimte om te werken

SPIEKBRIEFJE

Ideation*
Ideation is het creatieve proces van het maken, ontwikkelen en communiceren van nieuwe ideeën, waarbij een visueel en/of tekstueel, en concreet of abstract kan zijn.

Divergeren*
Zo veel mogelijk ideeën bedenken

Convergeren*
Selecteren en uitwerken van de meest veelbelovende ideeën of ideerichtingen

HKJ*
Een 'hoe-kun-je'-vraag die je helpt om ideeën voor je ontwerpmissie te bedenken. Een ontwerpmissie zoals *'burgers moeten informatie over zichzelf kunnen vinden'* kun je bijvoorbeeld omzetten in: *'Hoe kun je informatie vindbaar maken voor burgers?'*

5W1H-vragen*
Wie, Wat, Waar, Waarom, Wanneer, Hoe

3a Ontwikkel 3 ideeën

Ideation* is een proces van divergeren* naar convergeren*. Bedenk dus minimaal drie ideeën, vergelijk deze met elkaar en kies er vervolgens één om verder uit te werken om te testen.
De informatiehuishouding van het Rijk is opgebouwd uit systemen en omgevingen, maar ook routines en zelfs beroepen. Je mag dus breed denken. Hieronder vind je nog enkele tips om mee te nemen naar de tekentafel.

- **Kill your darlings:** Je hoeft van te voren nog niet te weten wat je gaat ontwerpen. Dat zal je creatieve proces alleen maar beperken. Het kan zomaar zijn dat je afstand moet doen van een idee waar je aan gehecht bent. Dat hoort erbij!
- **Wacht niet achter je bureau:** Creatief zijn lukt niet van 9 tot 5 achter een bureau. Als je vastloopt, laat het proces dan even los. Ga iets anders doen. Maar, wees op je hoede, ideeën komen vaak als je ze niet verwacht; op de wc, onder de douche, in de kroeg of op de fiets!
- **Knip je ontwerpmissie op:** Vaak bevat je vraagstelling meerdere ontwerp-uitdagingen. Door die op te knippen in deelvragen (deel-HKJ's*) kun je eerst op zoek gaan naar deeloplossingen

Zet je ontwerpmissie om in een 'hoe-kun-je'-vraag en schrijf deze op het canvas

Één idee uitwerken (convergeren)
Geef het idee een titel en een one-liner . Uitwerken doe je vervolgens door de 5W1H-vragen* bij 'gekozen idee' op het canvas te beantwoorden.

WAT HEB JE NODIG?

Post-its, stiften, kladblok, smartphone/camera, powerpoint of keynote

120-240 minuten

Eén of twee collega's

Een ruimte om te werken

SPIEKBRIEFJE

Prototype*
Te *gebruiken* nieuwe versie van een ontwerp

Gebruikstest*
Het zo realistisch mogelijk uitproberen van je ontwerp met een mogelijke toekomstige gebruiker

Hypothese*
Het vermoeden wat je wilt onderzoeken op juistheid

Features*
Handelingen die je met iets kunt uitvoeren

Use-journey*
Een gebruikersreis is een opeenvolging van gebeurtenissen of ervaringen die een gebruiker kan tegenkomen tijdens het gebruik van een product of service. Een bestaande reis kun je in kaart brengen, of je kunt een nieuwe reis ontwerpen. Bijvoorbeeld als storyboard.

Storyboard*
Uitgetekend draaiboek van handelingen, waardoor je een indruk krijgt van het gehele gebruik

Bouwstenen*
Hoofd elementen waarmee het prototype en de use-journey gemaakt kan worden

3b Maak een prototype

Om te weten welk aspect van je idee waardevol is, maak je zo snel mogelijk een prototype om een gebruikstest* mee te doen. Een prototype* baseer je op een hypothese*: datgene wat je wilt testen. Hieronder staan een aantal tips om met prototyping aan de slag te gaan.

- **Hypothese opstellen:** Wat is het belangrijkste probleem wat je idee lijkt op te lossen? Richt je in de test op de features die op die ene hypothese zijn gericht en schrap alle andere features* uit je idee voor de test
- **Use-journey* en storyboard*:** Teken een storyboard voor elke stap van de verwachte use-journey, om er achter te komen van welk onderdeel van je idee je een prototype nodig hebt om je hypothese te testen
- **Hergebruik bestaande bouwstenen*:** Voor het maken van de use-journey. Bouw alleen iets nieuws als je test niet lukt met bestaande elementen
- **Minimalistisch:** Maak je prototype in iets waar je [team] aardig mee overweg kunt: Word, Powerpoint en Keynote zijn vaak al snel goed genoeg
- **Cyclisch ontwerpen:** In het testen kun je zien of de hypothese klopt en krijg je ideeën om het ontwerp aan te passen en te verbeteren. Dit proces kun je steeds weer herhalen om je idee te blijven verbeteren

Schrijf je hypothese op het canvas. Wat wil je testen?

Aan deze stap zouden we een hele eigen veldgids kunnen wijden. Gelukkig is er veel over prototyping geschreven. Laat je bijvoorbeeld inspireren door de tips en tricks uit de prototype-fase van de Google design sprints methode.

3c Test voor feedback

WAT HEB JE NODIG?

Prototype, Post-its, stiften, kladblok, ontwerp-canvas

240-480 minuten

Eén of twee collega's, drie tot vijf testpersonen

Een ruimte om te werken

SPIEKBRIEFJE

Feedback*
het proces van reageren of aanpassen van het ontwerp op eerder verkregen informatie [in dit geval uit een test].

Hypothese*
Het vermoeden [ontwerpvoorstel] dat je wil onderzoeken op juistheid

Analyse*
Het uiteenrafelen van iets om het beter te begrijpen

Future Lab Doelen
In het testen kun je zien of de hypothese* klopt en krijg je ideeën om het ontwerp aan te passen en te verbeteren. De testfase als geheel is meer dan test zelf. Plan tijd in voor de voorbereiding van het testmoment, de test zelf en de analyse* achteraf.

- **Nodig testpersonen van te voren uit.** 3-5 personen is voldoende voor een kleine testronde
- **Neem tijd voor vragen achteraf.** De test zelf kan best kort zijn, neem daarna de tijd om je gebruiker te ondervragen
- **Observeer de gebruiker.** Probeer niet uit te leggen wat de gebruiker zou moeten doen, probeer te zien waar de gebruiker vast loopt, zeker rond het punt waar het over je hypothese* gaat
- **Neem de test op.** Alleen de audio, maar liever ook met beeld. Dan kun je bijvoorbeeld het hoofd niet in beeld brengen. Vaak zie je nieuwe dingen als je meerdere tests achter elkaar terug bekijkt

Schrijf op het canvas wat er goed werkt in de test. Denk hierbij aan je hypothese

Schrijf op het canvas wat er nog niet goed werkt, en wat betekent dit voor je hypothese. Probeer meteen de verbetering te beschrijven op het canvas. Danwel voor feature* aanpassing danwel door je hypothese aan te passen

04 De uitvoering

In de laatste fase maak je een stappenplan om naar het toekomstige ontwerp toe te werken en beschrijf je wat je op korte termijn al kunt doen.

- In **stap 4a** maak je een transitiekaart (60-90 min)
- In **stap 4b** bepaal je hoe je met deze resultaten verder kunt gaan (15-30 min)

Vul de resultaten van deze stappen in op het Field Guide Canvas en schrijf je naam erop. Je canvas is af!

4a Maak een transitiekaart

WAT HEB JE NODIG?

Post-its, stiften, kladblok, ontwerp-canvas

60-90minuten

Eén of twee collega's

Een ruimte om te werken

SPIEKBRIEFJE

Hypothese*
Het vermoeden [ontwerpvoorstel] dat je hebt onderzocht op juistheid

Huidige middelen*
Wat bestaat er in de context van je vraagstuk nu al? Denk aan instrumenten, routines, beroepen, omgevingen, software, samenwerkingen, etc.

Wat past wel en wat niet in de gewenste toekomst?
Je hebt nu een beter beeld van je hypothese* en wat kan werken om je gewenste gebruik in de toekomst voor elkaar te krijgen. Vanuit die inzichten kijk je naar de huidige middelen* die worden gebruikt. Wat zou je willen behouden, stoppen of waarmee zou je willen starten?

Behouden: Schrijf op je canvas welk deel van de huidige middelen, routines of systemen al past bij het gewenste toekomstige gebruik? Gezien je geteste hypothese, wat zou je willen behouden van de huidige middelen?

Stoppen: Schrijf op je canvas welk deel van de huidige middelen, routines of systemen niet meer past bij het gewenste toekomstige gebruik? Gezien je geteste hypothese, wat zou je willen stoppen van de huidige middelen, omdat het niet past bij het gewenste toekomstige gebruik?

Starten: Schrijf op je canvas welk deel van de huidige middelen, routines of systemen niet meer past bij het gewenste toekomstige gebruik? Gezien je geteste hypothese, wat zou je willen ontwikkelen of oppakken aan middelen, omdat het past bij het gewenste toekomstige gebruik?

WAT HEB JE NODIG?

Post-its, stiften, kladblok, ontwerp-canvas

15-30 minuten

Eén of twee collega's

Een ruimte om te werken

4b En hoe nu verder?

Plan voor het vervolg
Met het ingevulde canvas heb je op basis van een visie* op de toekomst een ontwerpmissie* beschreven en kansrijke concepten* ontwikkeld. Om het concept* verder te brengen, maak je een plan voor het vervolg. Wat hebben jullie nodig om met jullie concept* verder te gaan en een eerstvolgende stap te zetten?

Schrijf op je canvas wie je nodig hebt om **draagvlak*** voor het concept aan te tonen zodat het verder ontwikkeld kan worden [tot bijvoorbeeld een pilot*]

Schrijf op je canvas welke **middelen** (mensen, tijd, geld, tools) je daarvoor nodig hebt

Schrijf op je canvas of er **kansrijke samenwerkingen of bestaande initiatieven*** zijn waar je op aan zou kunnen sluiten

Maak tot slot een korte pitch van je ontwerpmissie en concept(en)*

SPIEKBRIEFJE

Toekomstvisie*
Verwachte toekomstige omgeving

Ontwerpmissie*
Gewenste toekomstige gedrag

Concept*
Een uitgewerkt idee

Draagvlak*
Een groep mensen die iets ondersteunt of nastreeft

Pilot*
Een test in de echte wereld in plaats van in een gecontroleerde testopstelling

Initiatief*
Voorstel of handeling waarmee iets in gang is gezet

Pitch*
Je pitch zou bijvoorbeeld uit vier slides kunnen bestaan waarin je op slide 1 je vraagstuk toelicht, op slide 2 je ontwerpmissie beschrijft, op slide 3 je concept laat zien en op slide 4 je plan voor volgende stappen beschrijft.

Begrippenlijst

Analyse*
Het uiteenrafelen van iets om het beter te begrijpen
Authenticiteit*
Authenticiteit is een stabiele eigenschap van informatie die aangeeft dat deze informatie is wat het beweerd wordt te zijn. Authenticiteit heeft geen betrekking op de juistheid van de informatie.
Bouwstenen*
Hoofd onderdelen voor het maken van een geheel
Concept*
Een uitgewerkt idee
Conceptueel gebruik van informatie*
Het type gebruik waarbij informatie een verhaal vormt of ondersteund
Convergeren*
selecteren en uitwerken van de meest veelbelovende ideeën of ideerichtingen
Complexiteit*
De mate van ingewikkeldheid van een product of systeem. Meer complexiteit maakt het moeilijker om een product of systeem te begrijpen en te doorzien.
Divergeren*
zo veel mogelijk ideeën bedenken
Draagvlak*
Een groep mensen die iets ondersteunt of nastreeft
Features*
Handelingen die je met iets kunt doen, naast de hoofd-handeling
Feedback*
het proces van reageren of aanpassen van het ontwerp op eerder verkregen informatie [in dit geval uit een test].
Gebruikstest*
Het zo realistisch mogelijk uitproberen van je ontwerp met een mogelijke toekomstige gebruiker die nog niets weet van dit ontwerp
HKJ*
een ‘hoe-kun-je’-vraag die je helpt om ideeën voor je ontwerpmissie te bedenken. Een ontwerpmissie zoals ‘burgers moeten informatie over zichzelf kunnen vinden’ kun je bijvoorbeeld omzetten in: ‘Hoe kun je informatie vindbaar maken voor burgers?’
Holistisch*
Opvatting dat elk geheel meer is dan de som van zijn delen, dat alles onlosmakelijk met elkaar verbonden is
Huidige middelen*
Wat bestaat er in de context van je vraagstuk nu al? Denk aan instrumenten, routines, beroepen, omgevingen, software, samenwerkingen, etc.
Hypothese*
De veronderstelling die je wil onderzoeken op juistheid
Ideation*
Ideation is het creatieve proces van het maken, ontwikkelen en communiceren van nieuwe ideeën, waarbij een idee een basiselement van het denken is dat visueel[alsof beeld], concreet [daadwerkelijke beeld] of abstract [taalig beschrijvend] kan zijn
Informatiehoudingen*
Een informatiehouding is een houding t.o.v. informatie. De 9 informatiehoudingen van Future Lab beschrijven hoe we in de toekomst informatie benaderen. Het gaat hier om informatie in de brede zin.
Initiatief*
Voorstel of handeling waarmee iets in gang is gezet
Instrumenteel gebruik van informatie *
Het type gebruik waarbij informatie wordt gebruikt in processen en producties
Ontwerpmissie*
Aanleiding, Gebruik en beoogde Doel dat je wil bereiken met je te ontwerpen middel
Pilot*
Een test in de echte wereld in plaats van in een gecontroleerde testopstelling
Pitch*
Je pitch zou bijvoorbeeld uit vier slides kunnen bestaan waarin je op slide 1 je vraagstuk toelicht, op slide 2 je ontwerpmissie beschrijft, op slide 3 je concept laat zien en op slide 4 je plan voor volgende stappen beschrijft.
Prototype*
Te gebruiken nieuwe versie van een ontwerp
Publieke-waarden*
De collectieve (morele) principes of
standaarden die gewicht hebben bij het maken van keuzes.
Reflecteren*
Terugkijken en overdenken over dingen die zijn gedaan.
Relationeel gebruik van informatie*
Het type gebruik waarbij informatie ingezet wordt voor de verbinding met de samenleving
Storyboard*
Uitgetekend draaiboek van handelingen, waardoor je een indruk krijgt van het gehele gebruik
Toekomstvisie*
Verwachte toekomstige omgeving
Use-journey*
Een gebruikersreis is een opeenvolging van gebeurtenissen of ervaringen die een gebruiker kan tegenkomen tijdens het gebruik van een product of service. Een bestaande reis kun je in kaart brengen, of je kunt een nieuwe reis ontwerpen. Bijvoorbeeld als storyboard.
Verwachte toekomst*
Aan de hand van expertinterviews en literatuuronderzoek is voor het Future Lab project een zo waardevrij mogelijk beeld van de verwachte, nabije toekomst geschetst
Vloeibaar*
Hoe snel verandert de informatie? En hoe gemakkelijk wordt het verspreid?
Vraagstuk*
Je vraagstuk is datgene wat je wilt veranderen. Vaak is het een probleem dat je blijft tegenkomen, of het probleem dat hoort bij een oplossing die je al in je hoofd hebt. Je vraagstuk is de reden dat je de Field Guide erbij hebt gepakt. Hoe beter je je vraagstuk omschrijft, des te makkelijker het wordt om te werken aan een oplossing.