# Agenda van een typische gebruikersbijeenkomst

**Uitgangspunten**

* Ontwikkelaars vragen vrijwilligers om sessie te leiden
* Inhoudelijke input komt van de ontwikkelaars
  + Mock-ups met belangrijkste evaluatievragen
  + Belangrijkste ontwerpuitdagingen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Begintijd** | **Eindtijd** | **Onderdeel** |
| 20:00 | 20:10 | Welkom, voorstelrondje |
| 20:10 | 20:25 | Introductie |
| 20:25 | 21:05 | Mock-ups bespreken |
| 21:05 | 21:15 | Pauze |
| 21:15 | 21:50 | Wereldcafé: brainstorm over ontwerpuitdagingen |
| 21:50 | 22:00 | Afronding |

# **Opzet en moderatie**

**Algemeen**

* Bij het begin van de discussie even de opname-apparatuur checken om zeker te zijn dat er opnames worden gemaakt
* Opnames worden woordelijk uitgewerkt.

## **Bespreken van de mock-ups**

**Bespreken van mock-ups in groepen**

Het doel van dit stuk is tweeledig:

1. Reflectie op het concept: kunnen de bewoners zich vinden in de richting die is gekozen bij het ontwerp van de app?
2. Concrete suggesties verzamelen voor aanpassingen aan functies van de app. Ook suggesties voor nieuwe functionaliteiten zijn meer dan welkom.

*Het doel is in dit stadium nog niet zozeer om low-level interfacesuggesties (kleuren, plaats van knoppen, etc.) te verzamelen.*

**Opzet**

1. **Uitleg** 
   1. Wat zijn mock-ups?
   2. Welke functies zitten in de mock-up? Wat zit er nog niet in?
2. **Deelnemers bekijken de mock-ups.**

De mock-ups bestaan uit screenshots, aangevuld met annotaties. De annotaties praten de deelnemer door de applicatie heen, vanuit het perspectief van een fictieve gebruiker.

1. **Laat iedereen met pen of stift antwoord geven op de stelling:***“Zodra de app / deze functie beschikbaar komt, ga ik hem meteen gebruiken.”*

(zie A3-template; iedereen omcirkelt op hetzelfde vel zijn of haar antwoord)

1. **Doorvragen op:**
   1. Waarom zou je’m wél meteen gaan gebruiken?
   2. Waarom zou je ‘m niet meteen gaan gebruiken?
2. **Vraag deelnemers om op geeltjes twee dingen te zetten die hen aanspreken en twee dingen die hen minder aanspreken. Elk punt komt op een apart geeltje.** 
   * Bespreek daarna de verzamelde input: overeenkomsten, verschillen, aanvullingen
   * Bij de minder aansprekende punten: lijstje doorlopen en vragen naar hun verbetervoorstellen: hoe kan dit anders?
3. **Vragen van onze kant:**

*Je sluit de discussie af met specifieke vragen vanuit de ontwikkelaars*

## **Ontwerpuitdagingen**

**Algemeen**

* Doel is om nieuwe perspectieven op deze ontwerpuitdagingen te krijgen: ideeën voor oplossingen zijn er wel, maar wat zouden de bewoners zelf doen? Dit onderdeel kan ook helpen om dilemma’s op te lossen.
* In de moderatie is dus het uitlokken en laten combineren van ideeën van de bewoners de belangrijkste klus.
* Het is belangrijk om bij de start duidelijk te maken wat er concreet met de input gebeurt.

**Opzet**

We splitsen op in drie groepen. Elke subgroep start met een uitdaging die geformuleerd is als ‘Hoe kunnen we ….’. Deze werkvorm doe je in twee of drie rondes, zodat je groepen kunt laten voortborduren op elkaars ideeën. Dit is een techniek uit wat we ‘design thinking’ noemen.

*Na een kwartier blijven de moderatoren zitten en draait de groep met de klok mee door. De flip-over met de resultaten blijft ook liggen, zodat de volgende groep ermee aan de slag kan.*

Ronde 1: 10 min.

* Kies met de groep één van de vragen.
* Laat de deelnemers individueel in steekwoorden ideeen op geeltjes schrijven (kort: 2-3 minuten).
* Plak de geeltjes op het A3-vel.
* Inventariseer de antwoorden, combineer ideeën. Schrijf nieuwe ideeën op nieuwe geeltjes. Waar beschikbaar: laat bestaande ideeën uit het project zien en vraag om reacties (zie hieronder).

Ronde 2: 10 min.

* Je krijgt een nieuwe groep. Ga met de groep aan de slag met de overgebleven vraag. De opzet is hetzelfde als in ronde 1.

Ronde 3: 5 min.

* Je krijgt opnieuw een andere groep.
* Bekijk alle ideeën die op tafel liggen (uit beide rondes) en vraag de groep feedback te geven (opmerkingen, aanvullingen, nieuwe ideeën).   
    
  Deze ronde voeren we alleen uit als er tijd genoeg is. Kans is dus groot dat deze wegvalt ;-)

## **Afronding**

* Deelnemers bedanken voor hun input
* Deelnemers bijpraten over het vervolg

## **Terugkoppeling**

Deelnemers krijgen achteraf de ideeën opgestuurd.

## 