

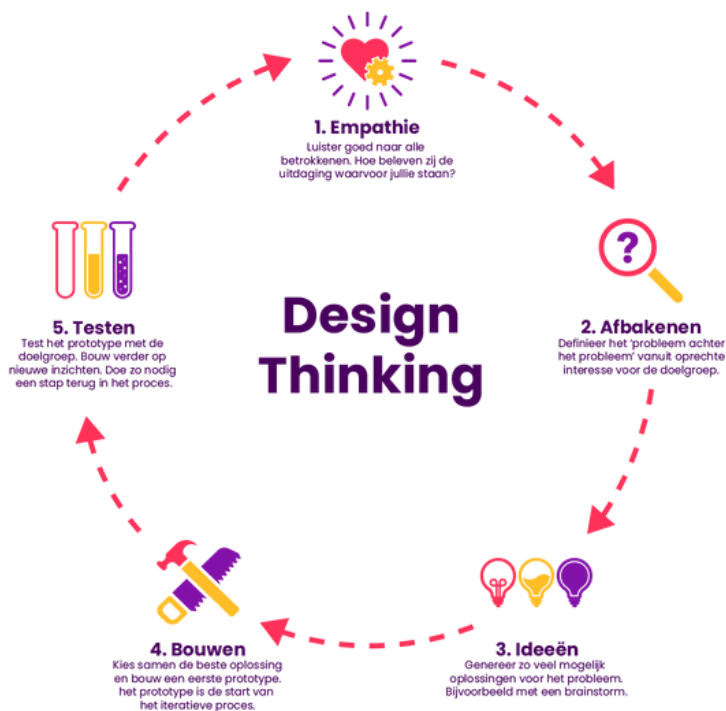
Is mijn idee technisch haalbaar?

Ontdek het
Starttraject

Een gedegen fundering voor jouw innovatietraject

Van wild idee naar concrete oplossing

Een goed begin is het halve werk. Zeker wanneer je technisch wilt innoveren. Tijdens het Starttraject duiken we samen met eindgebruikers en stakeholders in het probleem dat we willen oplossen. Aan het einde van het traject liggen er twee onderbouwde en haalbare oplossingsrichtingen, helder uitgewerkt in tekst en beeld.



Wij gebruiken de *design thinking*-methode om van een probleemsituatie naar een gewenste situatie te gaan. Bij *design thinking* verdiep je je eerst flink in het probleem. Samen met de mensen die dat probleem ervaren. Zo voorkom je dat je een kostbare oplossing realiseert die niet aansluit bij de wensen en behoeften van de eindgebruikers.

In het Starttraject nemen we jou en alle belanghebbenden mee in dit proces. Stap voor stap op avontuur!

Stappenplan





Kadergesprek

Samen met jou brengen we alle harde eisen in kaart. Denk aan deadlines en budgetten of samenwerking met bepaalde software. Geen zorgen als je van dat laatste zelf geen verstand hebt! Wij helpen je zicht te krijgen op alle kaders die van belang zijn.

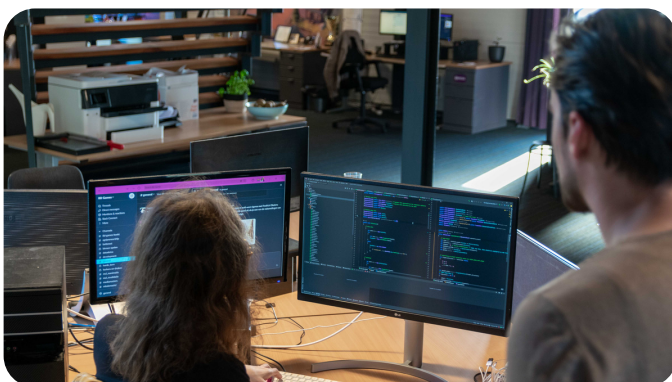
Probleemstorm

In een sessie met eindgebruikers, deskundigen en opdrachtgevers zoomen we nog eens objectief in op het probleem. Meer dan eens blijkt dat de kern van het probleem net even anders ligt dan verwacht. Dat wil je weten voordat je aan een oplossing gaat werken.



Onderzoek

Op basis van het kadergesprek en de probleemstorm beslissen we welke onderzoeksmethode het best past. De ene keer is dat *desk research* door ons technische team. De andere keer komen we met allerlei soorten hardware naar jouw doelgroep toe of nemen we interviews af. Samen kijken we wat het beste past.



Hoe ziet zo'n onderzoek eruit?

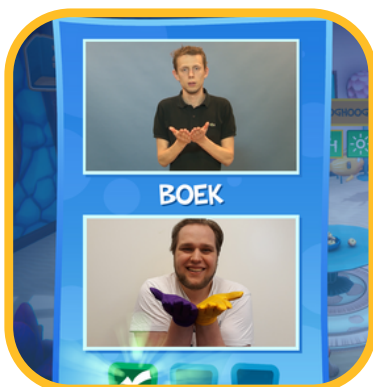
Case 1

Ontwikkelproces met de doelgroep

Samen met Pento Audiologisch Centrum heeft 8D Games een serious game over gebarentaal ontwikkeld. In de kleurrijke onderwaterwereld van Handlantis speel je de verzorger van een vis met een gehoorbeperving en maak je op laagdrempelige wijze kennis met 'Nederlands ondersteund met Gebaren' (NmG).

De game Handlantis is ontstaan vanuit de mooiste situatie denkbaar, namelijk op verzoek van de doelgroep zelf. Een ouder van een kind met gehoorproblemen klopte bij ons aan met de vraag of gaming iets zou kunnen betekenen voor het aanleren van NmG. Tijdens de onderzoeksfase hebben we dan ook uitvoerig gesproken met ouders, kinderen en behandelaars.

Pas na een reeks interviews zijn we een gameconcept gaan ontwikkelen. Dit noemt men *design thinking*: ontwerpen met oprechte interesse voor de wensen van de eindgebruiker. Wat heeft de doelgroep nodig? En hoe zit het probleem voor hen in elkaar? Een onderzoeksmethode die garandeert dat eindgebruikers baat hebben bij het product dat gerealiseerd wordt.



Hoe ziet zo'n onderzoek eruit?

Case 2

Hardware testen met eindgebruikers

Kan gaming patiënten ondersteunen bij het herstel na een Intensive Care-opname? Zo ja, welke hardware of technologie is hiervoor geschikt? In samenwerking met onderzoeker Lise Beumeler en het Medisch Centrum Leeuwarden doorliepen we een starttraject om een antwoord op deze vragen te vinden. Tegen de verwachting in bleek virtual reality het meest geschikt.

Een belangrijk onderdeel van dit traject: uitvinden welke soorten games en hardware wel of niet passen bij herstellende IC-patiënten en hun behandelaars. Je kunt beslissen om 'iets met VR' te doen omdat het hip klinkt; maar dan moet je eerst wel zeker weten dat de patientengroep zo'n bril kan verdragen.

In het Medisch Centrum Leeuwarden hebben we meerdere tests gedaan met allerlei soorten beweeggames op verschillende apparaten. Zowel behandelaars als patiënten mochten de games uitproberen. Van VR leefden de testgroepen helemaal op; het verlegde de focus effectief van 'revalideren' naar spelen.



De afsluitende stappen



Brainstorm

Het probleem is helder en het technisch onderzoek zit erop. Tijd voor de creatieve fase: de brainstorm! Nu we alle kaders helder hebben, weten we zeker dat de creatieve energie effectief kan worden benut. Wij faciliteren deze brainstorm en maken gebruik van beproefde creatieve methodes.

Uitwerking

Na de brainstorm werken wij twee denkrichtingen verder uit tot haalbare creatieve concepten. In tekst, maar ook zeker in beeld. Bijvoorbeeld met sfeervolle mock-ups. Zo weten we zeker dat we het over hetzelfde hebben. Is een uitgewerkt wireframe passender voor het project? Geef het gerust aan, dan nemen we het mee in ons voorstel.



Pitch

De uitwerking in tekst en beeld komen we graag persoonlijk pitchen. Vervolgens kun jij de 'praatplaten' en blauwdruk voor het ontwikkeltraject gebruiken om het plan te toetsen aan iedereen die ervan moet weten. Is het een go of een no go? Je zit na het Starttraject nergens aan vast, dus denk er rustig over na.



Innovatiepartners

Met deze organisaties werken wij
aan technisch uitdagende projecten



“Games kunnen dankzij hun ‘fun’ factor een heel mooi middel zijn om dan laagdrempelig de dialoog te starten en op die manier toch multidisciplinaire samenwerking te stimuleren. Als die games dan ook nog online gespeeld kunnen worden, worden ook nog de eventuele logistieke en organisationele barrières geslecht. Voor ons project was dat de perfecte combinatie.”

Dr. Nienke Beerlage-de Jong University of Twente

UNIVERSITY
OF TWENTE.

pento

EXPERTS IN
HOREN, SPREKEN
EN VERSTAAN

mcl

medisch centrum
leeuwarden



umcg



rijksuniversiteit
groningen

➔ Bekijk al onze partners op www.8d-games.nl

Advies nodig over een technische uitdaging?

Neem contact op met Johan. Vakidioot op
het gebied van co-creatie en programmeren. En
daar kan hij nog goed over vertellen ook!

johan@8d-games.nl

058 - 843 57 57

