



DfI Thursday partnership en draaiboek

Door: Ianus Keller & Pieter Desmet

Introductie

Twee maal per jaar organiseert de master **Design for Interaction** (DfI) de Master Identity Day onder de titel **DfI Thursday**. In dit document een uitleg over deze dag, de mogelijke waarde ervan voor externe partijen en wat er voor nodig is om deze dag te organiseren.

Design for Interaction

Design for Interaction is een van de drie masteropleidingen aan de Faculteit Industrieel Ontwerpen van de TU Delft. De kern van de opleiding is het 'effect-gedreven' ontwerpen. Dat betekent dat we werken met probleemstellingen die zijn geformuleerd in termen van (gedrags- of belevings-) effecten.

De studenten onderzoeken hoe ze het gewenste effect kunnen bereiken. Het resultaat van hun proces kan van alles zijn: een nieuw product, een aanpassing aan een bestaand product, maar ook bijvoorbeeld een app, een service, een spel, een brochure, een ruimtelijke interventie, enzovoorts – datgene wat het best het gewenste effect genereert en past bij de doelgroep en de context.



Twee voorbeelden van DfI studentenwerk: Tiny Task (links) is een product-service systeem dat mensen stimuleert tot positief gedrag, Linkx (rechtsboven) is een interactief spel dat kinderen met autisme helpt nieuwe woorden te leren



Sfeerbeelden van een DfI Thursday. Foto's van de teams, werken aan de presentaties en introductiecollege

DfI Thursday

Op de donderdag aan het begin van elk semester – september en februari – organiseren we een master identity day voor alle DfI studenten.

Tijdens deze dag gaat het om het bepalen waar DfI voor staat, het welkom heten van de nieuwe studenten en het versterken van de cohesie in de gemeenschap van DfI studenten.

Dit doen we door studenten actief samen te laten werken aan opdrachten en thema's in teams van studenten uit verschillende fases van de master.

Dit betekent concreet dat we de groep van 150 tot 200 studenten verdelen in ongeveer 30 teams van vijf studenten. Deze teams werken die dag aan een opdracht, waarbij we de nadruk leggen op het uitproberen van nieuwe methodes en experimenten. Het eindresultaat presenteren alle groepen aan elkaar en aan hun opdrachtgever in combinaties van modellen, posters en een korte pitch in een video.

Externe partners: UNICEF

Op 5 september 2013 hebben we voor het eerst een externe partner betrokken bij de DfI Thursday. Dit was voor ons en voor UNICEF een spannend experiment, maar het enthousiasme van de studenten en het resultaat van de dag geven meer dan genoeg aanleiding om het vaker te proberen.

Hiervoor hebben wij februari gereserveerd voor een DfI Thursday met externe partij en september voor een reguliere DfI Thursday.

Aan het einde van de dag leverde dit 27 korte filmpjes (van <40 seconden) op, waarin ideeën van studenten werden geleverd om fondsen te werven, vrijwilligers te betrekken, scholieren en leraren enthousiast te krijgen, de sponsorloop te vernieuwen en meer.



Vijf stills uit de presentatie filmpjes voor UNICEF, de volledige lijst is te zien op: <http://bit.ly/uniceffilms>

Om deze dag met UNICEF te organiseren, hebben een tiental studenten meegeholpen en hebben we drie maal een gesprek gehad met UNICEF om de opdrachten, materialen en planning af te stemmen. UNICEF zelf was die dag aanwezig om een introductie te geven en om tijdens de dag te ondersteunen en het resultaat te bekijken en te evalueren.

Opdrachten

De kwaliteit van het resultaat van de dag hangt natuurlijk samen met de opdrachten. Vijf studenten die elkaar net hebben ontmoet kunnen heel wat bereiken in een dag, maar tijd voor veel diepgang en uitwerking is er niet. Het resultaat is een goed begin van een aantal interessante ideeën.

Bij het opstellen van opdrachten, zoeken wij naar een interessant open resultaat met daarbij een ontwerpmethodologie die de richting ondersteunt. Belangrijk is om bij de opdrachten alles te richten op activiteit en te voorkomen dat studenten veel tijd nodig hebben om af te stemmen, richtingen te bedenken en discussies te voeren. Door de opdracht actief te stellen met woorden als bouwen, testen, observeren, in kaart brengen komen studenten snel in actie.

Als voorbeeld hebben we op de laatste pagina samen met de andere materialen een voorbeeld van zo'n opdracht toegevoegd.

Materialen

Hoewel wij als industrieel ontwerpers bij de master DfI niet altijd fysieke dingen maken, worden de studenten wel door fysieke

objecten uitgedaagd en helpen echte materialen en voorbeelden de studenten op weg bij het ontwerpen van oplossingen.

Zelf stimuleren wij dat als organisatie met posters, naambordjes voor de groepen en hulpmiddelen voor het maken van modellen en posters. Elk voorbeeld van drukwerk, sleutelhanger, werkpakket, toegangkaart, bedrijfskleding etc. helpt de studenten bij hun ontwerpproces.

Verder is de aanwezigheid van de mensen waar het om gaat – stakeholders, klanten, gebruikers, bezoekers, vrijwilligers — zeer welkom op een dag als deze. De studenten bevragen, maar werken ook samen met deze mensen aan oplossingen.



Een voorbeeld van het soort materiaal dat helpt bij de opdrachten. Voor de UNICEF sponsorloop opdracht (zie laatste pagina) hebben wij alle huidige materialen, keycord, poster, draaiboek en krantje geleverd aan de studenten als bron van inspiratie.

Planning

Zowel in september als in februari speelt het probleem dat de maand(en) ervoor moeilijk zijn in te plannen. Respectievelijk de zomervakantie en de decembermaanden kunnen communicatie met de TU Delft, de studenten en de externe partners lastig maken. Vooral in september is het voor alle partijen het lastigst te plannen, daarom richten we ons in de planning voor samenwerking met externe partijen op de DfI Thursday die in februari wordt georganiseerd. Hieronder een production sheet met overzicht van activiteiten geordend in dagen (t) voor DfI thursday.

- t - 90: ~ samenwerking bekend maken, oproep voor studenten die meehelpen op onze Facebook pagina
- t - 66: ~ eerste opzet opdrachten bepalen, thema's bepalen
- t - 37: finalizeren kiezen opdrachten, sessie met studenten
- t - 23: opdrachten, sprekers, schema vast
- t - 16: korte wervende omschrijvingen van studenten, schema van de dag vastleggen
- t - 15: prijzen, materialen, elementen vastleggen
- t - 14: materiaal/omschrijvingen/agenda naar Corrie van der Lelie om poster en oproep vorm te geven
- t - 9: google formulier voor inschrijving studenten klaar, korte link gemaakt
- t - 8: mail van Annemiek van Boeijen aan alle studenten gaat de deur uit, daar hoort een aankondiging voor inschrijven DfI Thursday via Google Docs
- t - 3: posters rondhangen, medewerkers TU Delft uitnodigen
- t - 2: sluiting inschrijving, maken groepen, lijsten en groepspagina's uitprinten
- t - 1: laatste instructies voor studenten, voorbereiden presentaties.
- t: vroeg aanwezig, introductie en begeleiden, kado's



Studio 1: KIDS CHARITY RUN

UNICEF helps people to organize fund runs ("sponsorloop") in schools, sports associations etc. The idea is that kids age 10-12 ask people to sponsor them for running (per round or fixed price) for a good cause. The cause is communicated around a specific story of a kid in another (e.g James in Sierra Leone). They do their run and collect the money. Unicef provides the tools for organizers. Although useful, due to their complexity these tools (e.g. detailed plan of action) can be overwhelming for both the organizers and the kids.

Assignment: Design something that empowers volunteers and kids in organizing their fund run. Build on, and improve the currently used kit (but don't fine-tune this current kit – think conceptual).

Leading tool: Prototyping: building quick prototypes will enable you to try and develop your design ideas.

08:45 - 10:45 Introduction at lecture room C, CT (Civil Engineering - Stevinweg 1)

Get the introduction of the day by Pieter Desmet and UNICEF, get more context for the assignments and find and assemble your groups.

10:45 - 11:45 Kick-off

1. Make a photo of your group, with your group number, your names and send it to dfunicef@gmail.com.
2. Short introduction from UNICEF volunteer and Deger Ozkaramanli for inspiration.
3. Have a look at the current tool-kit for the kids and organizers of a fund rund.
4. Discuss the assignment, think of the context of the kids/volunteers and fundraisers.
5. Create a new toolkit concept and possibly variation on the run itself based on your findings and your creativity.

11:45 - 14:30 Build an improvement for / addition to the kit

1. Use paper, cardboard, telephones, websites, other media to create things that help the kids and volunteers organize their Fund Run
2. Build something that illustrates your idea and can be experienced by an outsider.
3. Do a first "wizard of Oz" walkthrough of how the prototype toolkit might work

Don't forget to get lunch as well.

14:45 - 15:30 Test prototype and record movie

1. Make a (max) 30 second movie of the prototype (featuring your group photo)
2. Upload the movie to YouTube, tag it with [DfI UNICEF](https://www.youtube.com/watch?v=vc_3d3kag) and send an email with a link to the movie to dfunicef@gmail.com.

15:45 - 17:30 Assemble in Aula Zaal D

We will show all your movies and allow you and UNICEF to give feedback on the results.

DfI Thursday - DfI for Unicef

THIS FORM IS CLOSED - DO NOT TRY TO ENTER IT, WE'RE NOT LISTENING ANYMORE.

Use this form to choose your assignment. A longer description of the assignments will be available at the day, a poster can be found at <http://tinyurl.com/dfounicef>. We will use your answer to put you into a mixed team of people who chose that assignment. The list of teams is available when we start at 8:45 at CT Lecture room C (Civil Engineering). For some assignments, we have limited spaces, so you may not get what you want (and your chances of getting what you want are larger if you send in quickly).

As a general preparation, visit <http://unicef.nl> or <http://unicef.org> or watch this nice movie (in Dutch) http://www.youtube.com/watch?v=vc_3d3kag (the most beautiful assignment you can get)!

Your name *

Enter your first and surname in the way you want it to appear on the group list and instruction sheets

1 2 3 4 5

too late: not in time

Study number *

Give your study number; it helps us weed out doubles, etc.

What semester are you *

- 1- I'm new
- 2- I've been here for one semester
- 3- I'm almost ready for graduation

What assignment do you choose for? *

Select one of the cases here. If you choose the discussion, we suggest you prepare by reading these cases <http://tinyurl.com/casesunicef>

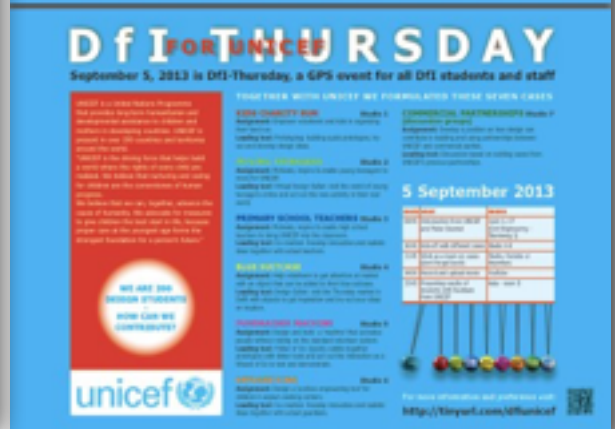
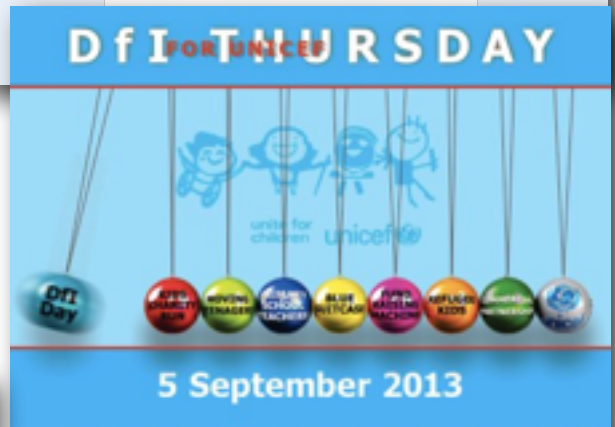
- Move for UNICEF: designing the tools and the activities for kids running/moving for Unicef
- School Teachers: help UNICEF to involve the teachers in their educational programme
- Fundraisers: get funding more efficient and make it more experiential
- Blue Suitcase: help volunteers get attention at markets and start conversation.
- Refugee kids: designing empowerment for the insecure
- Commercial partnerships: discussion on partnering NGOs with commercial parties through design

Fallback assignment

If your first choice is full, you can select a second one here

[Move for UNICEF](#)

That's it, thanks!



Studio 3: Primary school Teachers

Helena Keizer (1367552): sem 2	28
Owen Thijssen (1520636): sem 1	28
Diantha Boli (4010590): sem 1	28
Anne Kompier (4084411): sem 1	28
Xijin Zhong (4241983): sem 3	28

Voorbeeld van de materialen nodig voor de dag. Linksonder een opdrachtomschrijving voor studenten, rechtsboven een voorbeeld van het Google formulier waar de studenten kunnen inschrijven, linksonder een voorbeeld van een groepspagina om uit te delen en rechtsonder een voorbeeld van de poster waarmee studenten, medewerkers en de klant gestimuleerd worden er een mooie dag van te maken