

INTEGRALE PRODUCTONTWIKKELING

PSS DESIGN FOR INNOVATION ECOSYSTEMS



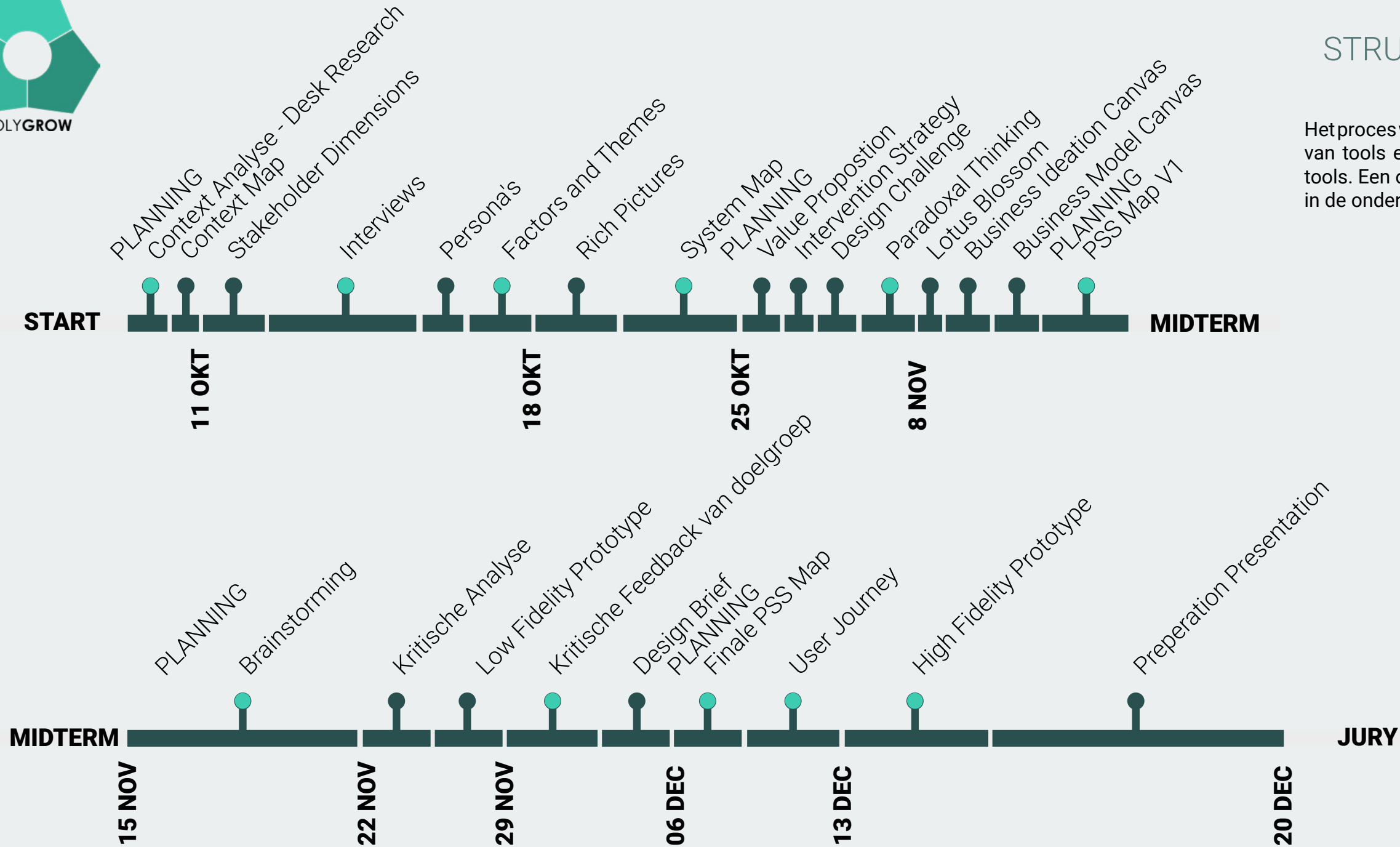
Eva Wenborn | Lana Lambrechts | Arwen Raes





OVERVIEW } STRUCTURE AND SUBJECTS

Het proces wordt gekenmerkt door een verzameling van tools en feedback op de resultaten van deze tools. Een overzicht van het proces is geïllustreerd in de onderstaande tijdlijn.



Er is uitgegaan van onderwerpen als 'Gepersonaliseerd leren' en 'Levenslang leren'. Dit in combinatie met het quadruple helix model en als drijfkracht de toekomstige campus van Productontwikkeling aan de Paardenmarkt in Antwerpen. Met het PSS proberen we de verschillende spelers van het model met elkaar te laten interageren om tot innovatie en waardecreatie te komen.

Met PolyGrow gaan we de uitdaging aan om de brede waaier aan leer-initiatieven die zich in het ecosysteem voordoen op een relevante manier aan te bieden. Hierbij zorgt PolyGrow voor zowel waardecreatie bij de gebruiker alsook de leerorganisaties en bedrijven.

De volgende keywords zijn gehaald uit een literatuurstudie over de huidige stand van zaken omtrent trends en technologie in de context van het Quadruple Helix Model.

///

PO-prototypes automatisch fabriceren - 3D printen - Rapidly turning ideas into actions - Project based collaboration - Connecting the internet of things with the internet of services - banaan - Global brain - Networking - Multi disciplinary - Working life - connectivity - Informatie opzoeken - Learning parks - Valley of death - Startup companies - AI art - Fitness festivals - Augmented gyms - Smart clothing - Ambient interfaces - personal assistent - Crowdlearning - Knowledge based urban development - Nuanced learning - Afstemming van onderwijs - personal learning trajectory - measuring nuanced skills - Lifelong learning - life planning - Project-based learning, challenge-based learning, and competency-based learning - Measuring learning, blended learning, collaborative learning, deeper learning approaches - Integrating formal and informal learning - Achievement gap, managing knowledge obsolescence - Adaptive learning technologies, mobile learning, next-generation LMS, natural user-interfaces

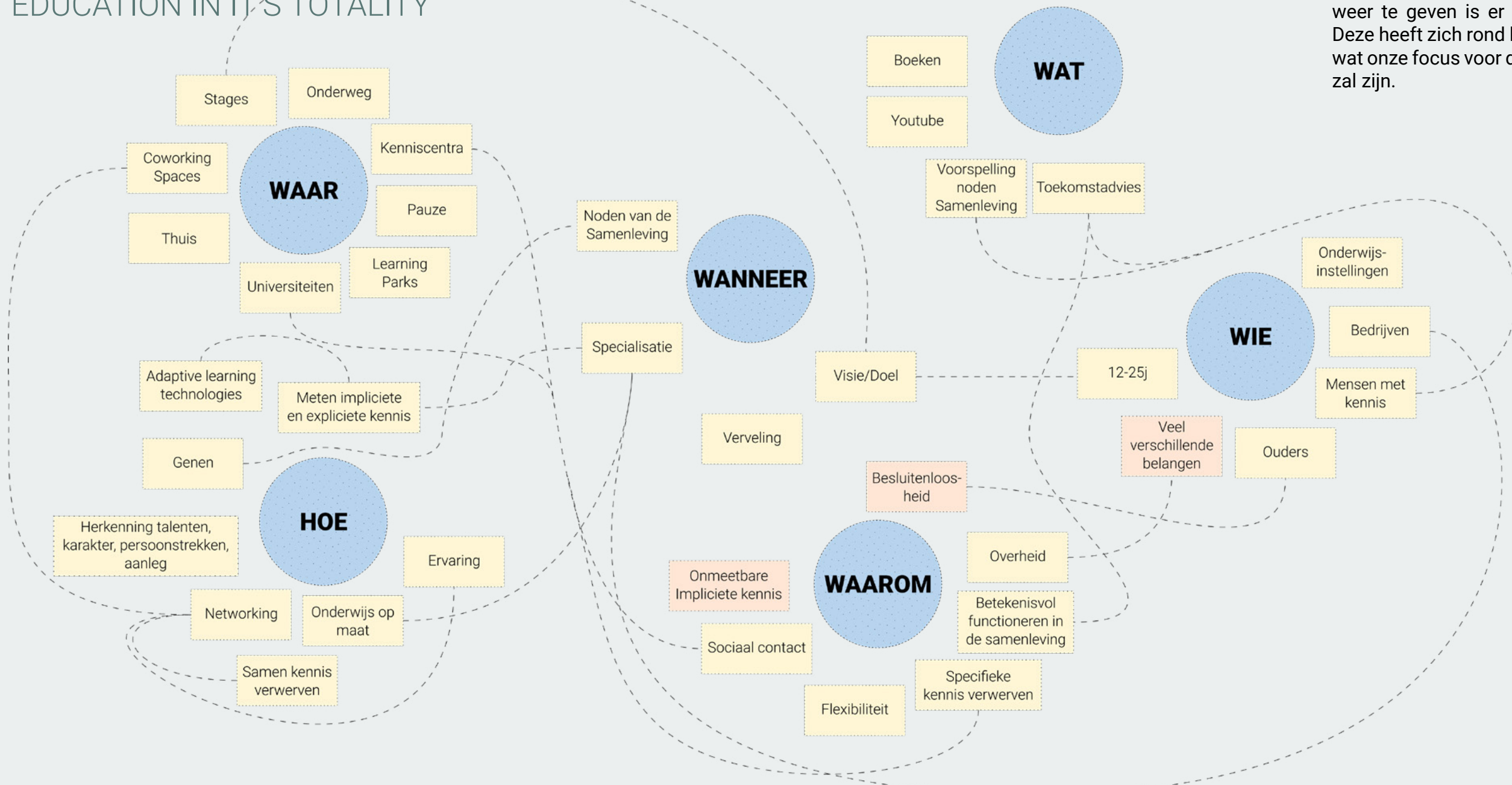
RELEVANTE LEERTOPICS

Networking - Multi disciplinary - Working life - connectivity - Informatie opzoeken - Learning parks - Crowdlearning - Nuanced learning - Afstemming van onderwijs - personal learning trajectory - measuring nuanced skills - Lifelong learning - life planning - Measuring learning, blended learning, collaborative learning, deeper learning approaches - Integrating formal and informal learning - Achievement gap, managing knowledge obsolescence - Adaptive learning technologies, mobile learning, next-generation LMS, natural user-interfaces

///

{ CONTEXT MAP

EDUCATION IN IT'S TOTALITY

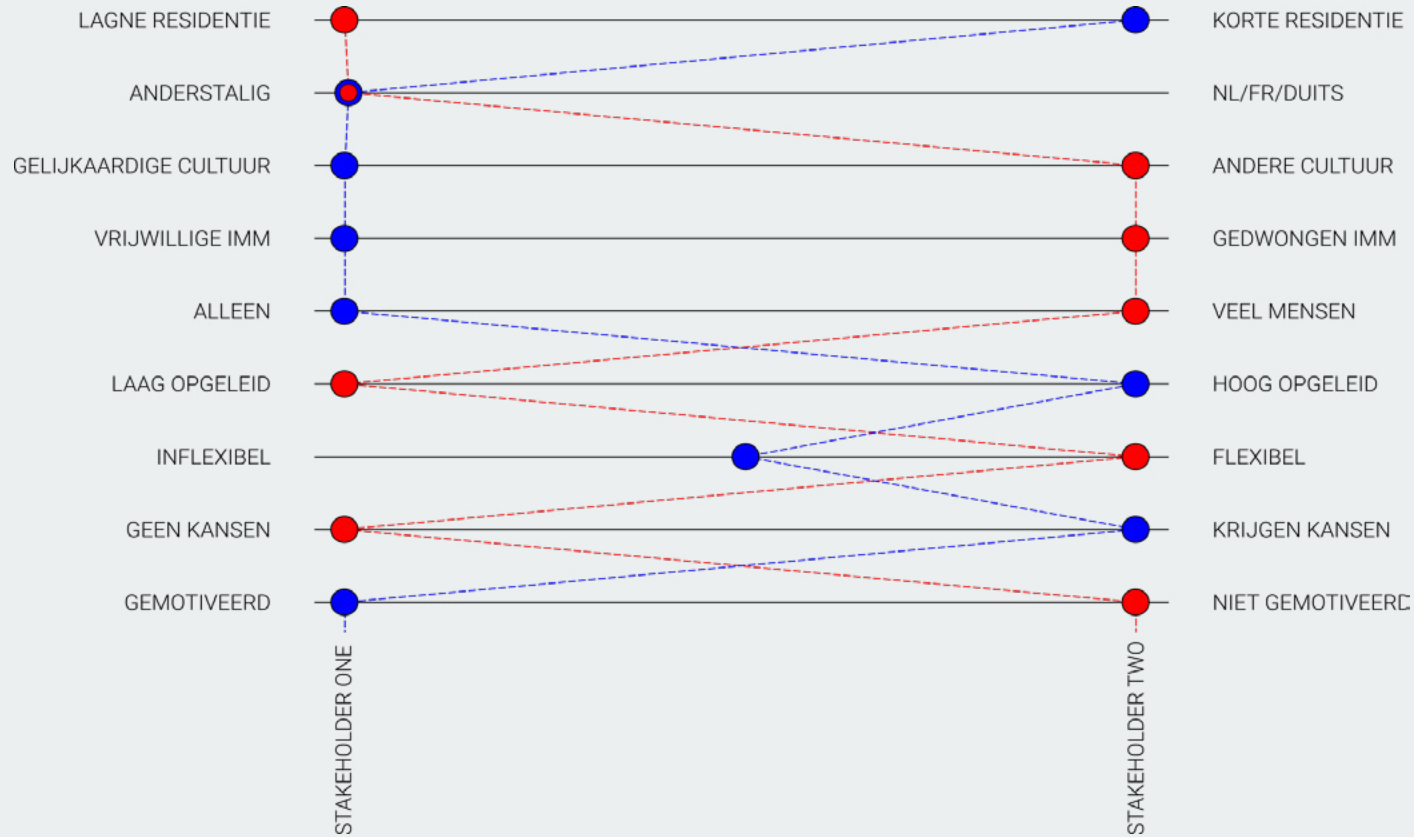


Om de resultaten op een gestructureerde vorm weer te geven is er een context map opgesteld. Deze heeft zich rond het thema van leren gevormd, wat onze focus voor de rest van het ontwerpproces zal zijn.

{ STAKEHOLDER DIMENSIONS

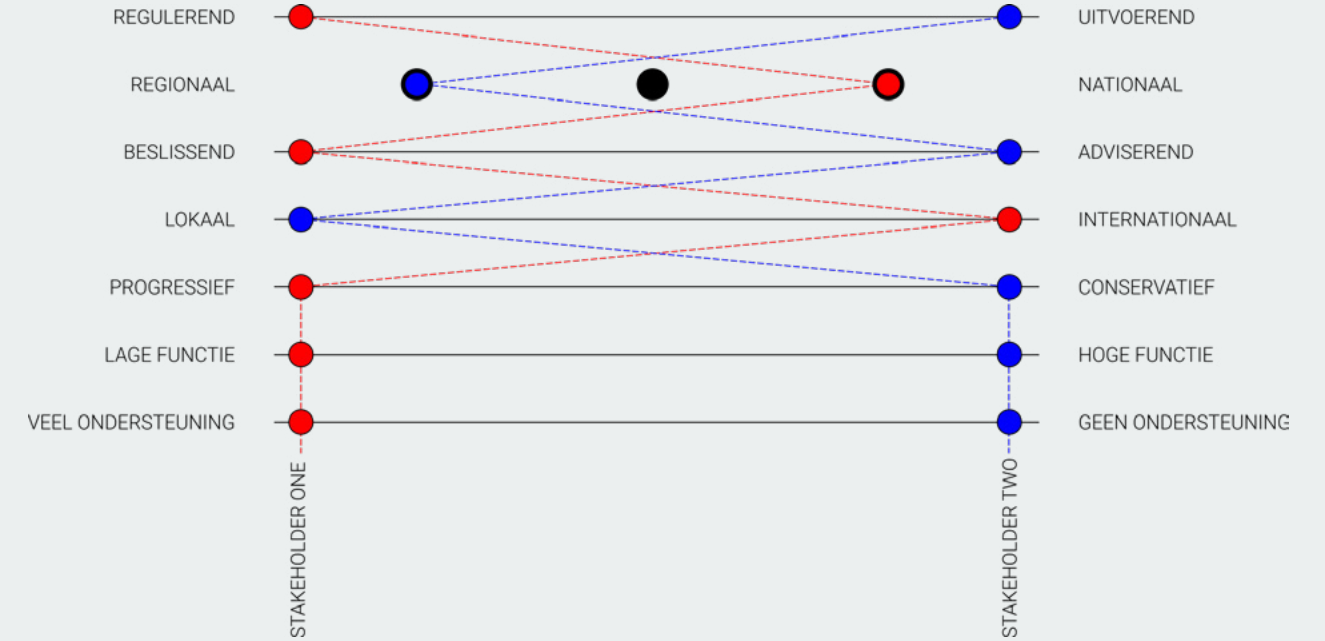
MEETING THE EXTREMES

ANDERSTALIGEN

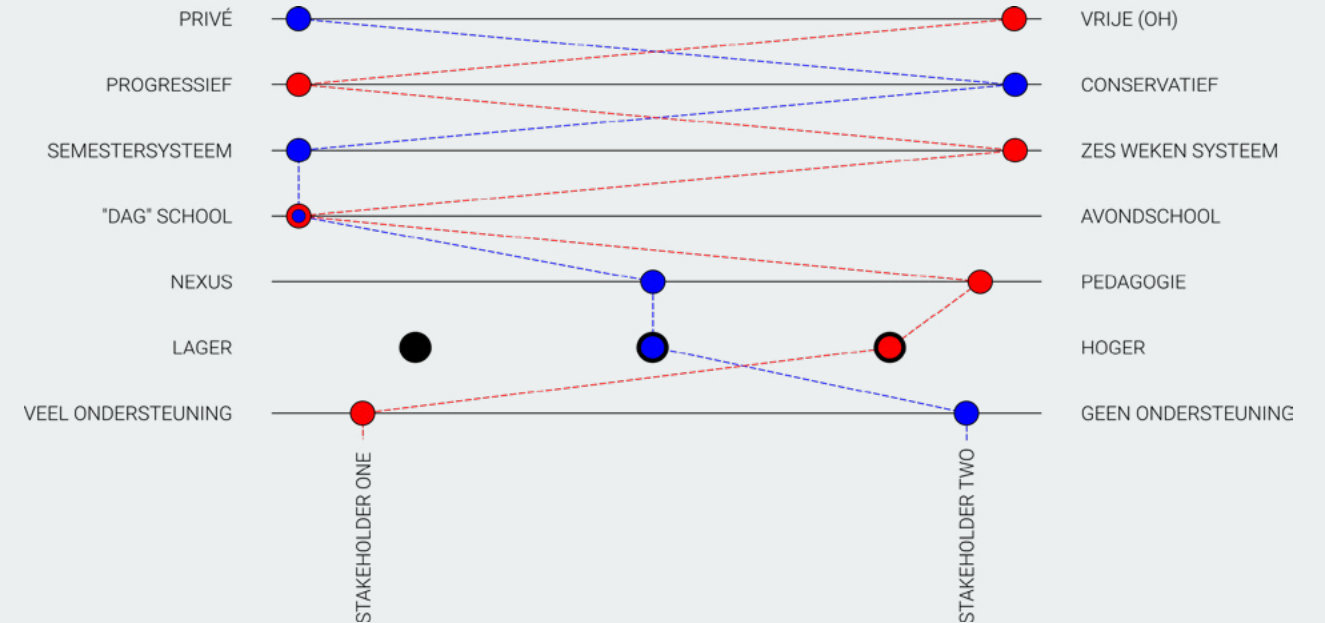


De contextmap geeft een algemeen idee welke connecties er aanwezig zijn tussen de bestaande topics. Hieruit zijn er ook een aantal belangengroepen ontdekt. Hierin stellen de Stakeholder Dimensions de extremen op, die in de volgende stap ondervraagd zullen worden om zo een zo volledig mogelijk beeld van de situatie te genereren.

OVERHEID



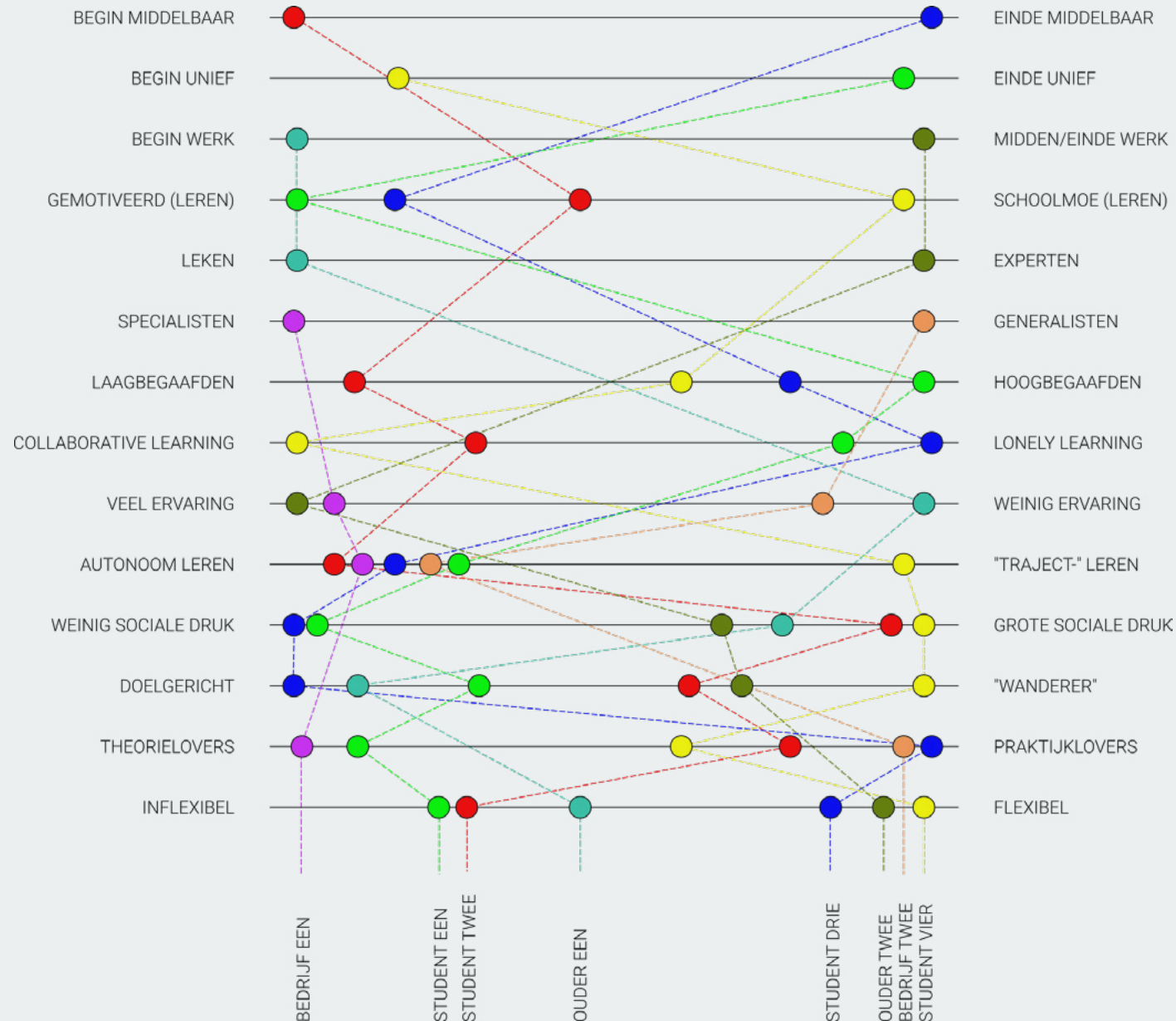
ONDERWIJSINSTELLINGEN



{ STAKEHOLDER DIMENSIONS

MEETING THE EXTREMES

STUDENTEN, OUDERS (MONITOREN), BEDRIJVEN



INTERVIEWS } ACQUIRING INSIGHTS

HANNELORE VERSTAPPEN

Lerarenopleiding UCLL

Belangrijke punten:

Mensen hebben het moeilijk met verandering, ontwerponderwijs, leerkrachten ook onderzoekers, grootste weerstand zijn financiële middelen, beroep leraar opwaarderen, werken als bedrijven, contact tussen verschillende richtingen, modulaire ruimte, projecten die samenlopen met scholen.



STUART REID

Software Testing Consultant and Chief Technology Officer at STA Consulting

Belangrijke punten:

Achtergrond student belangrijk, meer doen is niet altijd beter, druk van concurrentie peers en geloofde concurrentie ouders. Blind spot/bepert zelfreflectie perspectief. Brede algemene kennis is beter en flexibeler voor een veranderende wereld. Kwaliteit les is afhankelijk van lesgever. In the Flow geraken voor de variëteit in studenten. Aanpak universiteiten is verouderd. Weerstand vanuit bedrijven door managementvereisten en competentie mensen. Grote bedrijven kunnen helpen, kleine moeilijker. Wereldwijde bronnen zijn er niet genoeg door afwezigheid van deelbaar materiaal en kritiek en concurrentie.



JENN DEWALL

Leadership Coach, Organizational Developer and Culture Curator at Crestcom.

Belangrijke punten:

Soft skills niet online aan te leren. Online heeft zijn voordelen. ROI, Trainer EN Begeleider zijn beide nodig. Structuur voor het opstellen van een gepersonaliseerd curriculum beschreven door Jenn. Menselijk aspect behouden. Push & Pull features. Wat succesvol was blijft het meest comfortabel. Change management strategy ondersteund door data. Mathematische berekening van ROI. Element of Play. Jaarlijks portfolio. We weten zelf niet wat we niet weten.





WILLIAM WENBORN

Student Industriële wetenschappen 5de middelbaar

Belangrijke punten:

Band met leerkracht belangrijk, Verbetering leerkrachten moet beter, Sfeer op school moet goed zitten (geen marginaliteit enz.), Fysieke infrastructuur moet in orde zijn. Apparatuur is ok. Goed: evenementen, activiteiten, luisteren naar leerlingen, strenger reglement. Slecht: Leerplan door onnuttige vakken, Praktijk is nuttig, middagpauzes kunnen dienen om iets bij te leren.



WIM DE BEUCKELAER

Projectmedewerker Monitoraat op maat - Taalondersteuning

Belangrijke punten:

Band met leerlingen als begeleidende leerkracht, Mattheüs-effect, feedback EN feedforward, Leerkracht helpen ondersteunen, Flipping classroom, Contactmomenten optimaliseren, Fysieke ruimte superbelangrijk, Werkomgeving leerkracht verbeteren.



ERYN RAES

Erasmusstudente Toegepaste taalkunde 1ste jaar

Belangrijke punten:

Creatief zijn, combinatie passief/actief leren, leuke omgeving en leuke mensen in omgeving, meer connectie en communicatie gewenst. Onzekerheid over toekomst geeft dunk in motivatie en zelfvertrouwen. Belangrijk om uzelf te kunnen uitdrukken. Motivatie komt van binnenuit, niet van buitenaf. Gewoon leuk om veel dingen te doen, echter sommigen kosten veel geld en er is nu eenmaal een beperkte tijd in het leven. Combinatie praktijk/theorie. Kleine groepjes. Geen groepswerken aub, 't is veel efficiënter om hulp te vragen bij eigen opdrachten indien nodig. Het goed kunnen van iets motiveert om het beter te kunnen. Betere informatiestroom gewenst.

JOZEF COLPAERT

Diensthoofd ECHO - Hoogleraar

Belangrijke punten:

Onderwijs draait niet enkel om de student maar ook om de docent, oplossingen moeten simpel zijn, toekomstig onderwijs is modulair additief en gepersonaliseerd, internationalisering is een belangrijk aspect van onderwijs, technologie is een hulpmiddel van toekomstig onderwijs



MATTHIAS AERTS

CEO IDeal Acoustics

Belangrijke punten:

Passing bedrijven-studies moeten meer op elkaar afstemmen, communicatie verhogen tussen bedrijven en scholen, bijscholing over hun specifieke kennis is geen probleem, wat met budget, onderwijs moet gericht zijn op talenten en interesses



THIBAUT VERUE

Student Productontwikkeling - Ondernemer

Belangrijke punten:

Customizable onderwijs/ black box, big picture > details, probleemoplossend denken = onderwijs, arbeidsmarkt-onderwijs meer op elkaar afstemmen, infrastructuur belangrijk element in onderwijs



GRETE GYSEN

Lerarenopleiding UCLL

Belangrijke punten

Vanuit intrinsieke motivatie studeren. Aanwezigheid verschil in competentie/talent studenten. Leerkrachten als coaches ondersteunen. Studenten meer laten proeven van arbeidsmarkt. Interdisciplinariteit. Vroegere stages, aangereikt in gradaties. Overheid bepaalt budgettering en curriculumwijziging, weerstand hogerop. Talentenmeting. Overleg competenties met werkveld. Vaste (gezellige) ruimte voor studenten, multifunctioneel. Studententeams+werkveld. Ruimte om te experimenteren. Voorwaarden gepersonaliseerd leren: weten van eigen talenten en interesses.



{ INTERVIEWS

ACQUIRING INSIGHTS



MARIE SCHOETERS

Projectmanager Student-Entrepreneurship Stad Antwerpen

Belangrijke punten:

Stimuleren van contact tussen ondernemende jongeren. Oplossingsgericht/creatief denken, Communicatie vormen, ondersteuning, verlaagde instapdrempel. Stoppen door tijdsgebrek, verandering situatie, andere verwachtingen, 1op1 gesprekken, beslissers: uni, stad en overheid -> budgetteringvraagstuk. Ondernemerschap is goed voor de economie. Weerstand: geld, administratie. Groter bereik verwezelijken.



MAX HENDRIKS

Student Multimedia Technologie

Belangrijke punten:

Moeite om goede studiekeuze te maken, stages zijn interessant, leerkrachten zijn een belangrijke factor, zelfopleiding, weerstand om van richting te veranderen door dezelfde dingen steeds opnieuw te zien, puntensysteem belachelijk, vergelijking met anderen zorgt voor demotivatie, les zonder dreigement van punten.



MARK WILLEMS

Innovatie & ICT-integratie bij GO! GO!3.0 en IXZO!

Belangrijke punten:

Gepersonaliseerd samen leren, Syndroom van het klaslokaal, Weinig mogelijkheden op grote schaal, vinden van juiste mix die past in context, sense of urgency, meer rond een profiel bouwen, individuele weerstand of weerstand door sustainable stromen, nog te weinig voorwaarden, IXZO, Push-Pull onderwijs, Probleemoplossend vermogen op kerncompetenties pushen, niet buiten het digitale denken, AI als verrijkend denken, Instappen op succes, Spotify als leermateriaal, tool voor student en leerkracht, cohesie tussen verschillende stromen vergroot.

PERSONAS }

DEFINING USER PERSPECTIVES

PERSONA - BEDRIJVEN



IDENTITEIT

LEEFTIJD: 36 jaar

BEROEP: Professional Coach

QUOTE

"Ik kijk steeds naar de Return Of Investment tussen de verschillende mogelijkheden."

DIMENSIES

Midden werk
Gemotiveerd
Expert
Collaborative learning
Veel ervaring
Doelgericht
Mix theorie en praktijk
Flexibel

{ Jane Niles

Coaching Professionelen

CONTEXT EN INFO

Jane is recentelijk begonnen als coach voor professionelen. Ze komt van een consultant-achtergrond en heeft dus al heel wat ervaring met mensen. Doorheen de jaren is ze zich gaan richten op coaching en het opstellen van leertrajecten. Zo heeft ze inzicht verkregen in waar professionelen naar op zoek zijn en nodig hebben. De diversiteit in het professionele leven forceert haar om de trajecten op een gepersonaliseerde manier op te stellen. Ze gebruikt hiervoor zowel online platformen alsook persoonlijke, 1op1 begeleiding.

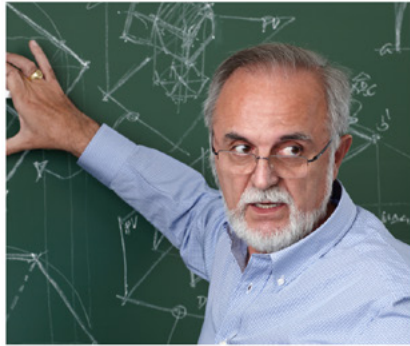
KARAKTERISTIEKEN

Jane past wat ze aanleert ook toe in haar eigen leven. Ze is volgens haar inzicht pas echt goed geworden in het begrijpen en aanleren van de concepten. Hierdoor gelooft ze in een aanpak die doelgericht is en theorie en praktijk mengt.

ERVARING EN INTERESSES

Als coach is Jane vooral geïnteresseerd in het bepalen en ontwerpen van de leertrajecten. Het opstellen van een dergelijk traject vereist immers heel wat onderzoek en verificatie. Dit sluit zeer goed aan bij haar karakter en interesses. Door het opstellen van zulke trajecten vervaardigt ze een soort workflow die volwassenen op een expertniveau gepersonaliseerd kan bijleren.

PERSONA - ONDERWIJS



IDENTITEIT

LEEFTIJD: 63 jaar

BEROEP: Professor

QUOTE

"De aanpak van universiteiten zijn verouderd. We werken nog steeds op dezelfde manier als toen slechts 5% van de mensen studeerde."

DIMENSIES

Einde werk
Expert
Veel ervaring
Theorielover

{ Sam Nash

Professor

CONTEXT EN INFO

Sam heeft als professor heel wat jaren lesgegeven. Gedurende deze tijd heeft hij ook heel wat gereisd. Dit liet hem toe onderwijssystemen van over heel de wereld te ontdekken. Tegenwoordig heeft Sam veel contact met bedrijven die op zoek zijn naar een competente expertenvisie. Zo heeft hij ook zicht op wat er zich in grote bedrijven afspeelt.

KARAKTERISTIEKEN

Sam is een zeer analytisch persoon. Hij streeft ernaar om zijn capaciteiten als een lesgever steeds te verscherpen. Dit is naar zijn gevoel een essentiële skill die de kwaliteit van de les grotendeels bepaalt. Zijn internationaal karakter laat hem toe zijn blik steeds te verbreden en ideeën van overal in zijn eigen omgeving te implementeren. Door een breder zicht te hanteren ziet Sam ook vaak waar en hoe er in beperkte breedte naar een probleem gekeken wordt.

ERVARING EN INTERESSES

Hij voelt door zijn internationale ervaring dat de achtergrond van een persoon zeer belangrijk is. Elke achtergrond heeft zijn eigen blind spots en door onderwijs naar een internationaal niveau te trekken kunnen enkele van deze weggewerkt worden. Zijn ervaring leert dat de mindset van een persoon ook een driver kan zijn naar een efficiëntere studiemethode. Zijn interesse ligt in de idee dat technologie ondersteunend kan werken, maar dat als er creatief omgegaan wordt met weinig technologie er ook zeer interessante ontwikkelingen kunnen ontstaan.

PERSONA - STUDENTEN



IDENTITEIT

LEEFTIJD: 18 jaar

BEROEP: Eerstejaars Studente

QUOTE

"Ik wil de wereld ontmoeten! ^_^"

DIMENSIES

Begin unief
Schoolmoe
Gemiddeld IQ
Collaborative learning
Trajectleren
Grote Sociale druk
Wanderer
Combinatie Theorie en Praktijk
Flexibel

{ Lou Reed

1ste jaar student Rechten

CONTEXT EN INFO

Lou is dit jaar een studente geworden aan de Universiteit van Antwerpen. Ze studeert nu Rechten en ze lijkt zich wel te redden in de dikke cursusboeken. Echter ze verveelt zich mateloos. Eigenlijk wil ze helemaal niet studeren. Om de studeerlast dragelijker te maken studeert ze vaak met medestudenten in de bib. Haar ouders ondersteunen haar in alles wat ze doet en willen dat ze later sterk in het leven zal staan. Ze hebben daarom een grote druk op hun dochter gezet om te studeren. Aangezien ze niet echt een voorkeurrecht had is ze met rechten begonnen.

KARAKTERISTIEKEN

Lou spreekt graag af met mensen. Ze is steeds op zoek naar nieuwe ervaringen en probeert steeds dingen uit. Ze is ook zeer geïnteresseerd in culturen en manieren om deze te ontdekken. Als Lou haar zinnen op iets zet dan gaat ze er volledig voor. Maar als ze geforceerd wordt om een opdracht uit te voeren is het een ander verhaal. Daarbij heeft ze moeite om structuur en planning in haar leerstof te krijgen, wat reflecteert hoe ze met de wereld rondom haar omgaat. Deze is vaak vervat in gevoelsmatige keuzes en instinctieve acties.

ERVARING EN INTERESSES

Lou heeft al heel wat reizen gemaakt, hierin ligt haar grootste interesse. Om meer van deze ervaringen te proeven doet ze vaak aan WOOFFING en Workaway ervaringen. Ze is op zoek naar iets waarin ze beter wil worden. Iets dat zowel leuk is als nuttig voor de samenleving. Ze zou graag van haar passie leven, maar ze ziet nog niet helemaal hoe ze dit zal verwezenlijken.

PERSONA - BEDRIJVEN



IDENTITEIT

LEEFTIJD: 32 jaar

BEROEP: CEO

QUOTE

"Dit bedrijf is een logisch gevolg van mijn persoonlijkheid."

DIMENSIES

Specialist
Veel ervaring
Autonoom leren
Theorieelovers

{ Michel Spraecks

CEO KMO

CONTEXT EN INFO

Michel is CEO van een klein bedrijf. Hij heeft een tiental mensen in dienst waarmee hij elke dag plezier beleeft. Zijn bedrijf richt zich op een zeer specifieke markt waardoor de kennis in het bedrijf ook niet altijd van buitenaf beschikbaar is. Hij is steeds op zoek naar nieuwe ideeën en creatieve oplossingen. Er is echter weinig tijd om te experimenteren. Het inplannen van een voorziene tijd hiervoor blijkt goed te werken. Hij zorgt ervoor dat zijn werknemers deze mentaliteit ten harte nemen en zelf blijven bijleren. Het zijn dan ook theorieelovers, dus dit ligt hun wel.

KARAKTERISTIEKEN

Michel heeft een creatieve geest. Daarbij wil hij succesvol zijn in alles wat hij doet. Toch blijven er sommige projecten liggen. De reden hiervoor blijkt vooral tijds- en ook soms geldgebrek te zijn. Michel luistert graag naar interessante ideeën en ziet deze steeds in een businessconcept perspectief. Hij begrijpt dat levenslang leren een onmisbaar gegeven is en steekt hier veel tijd in.

Om zijn werknemers en klanten goed ten dienste te kunnen staan maakt hij tijd vrij voor deze persoon en zorgt hij dat hij zich als een voorbeeldige luisteraar gedraagt. Daarbij deelt hij ook graag zijn visie en onmiskenbare passie.

ERVARING EN INTERESSES

De typische schoolcontext heeft Michel nooit aangestaan. Hij wilt creatief bezig zijn, wat zich reflecteert in zijn studiekeuzes. Tijdens zijn studies heeft hij veel studentenjobs gedaan, meestal probeerde hij hieruit de meest creatieve jobs verder te zetten. Enkele van deze jobs hebben hem interesse doen kweken in de specialisatie van het bedrijf dat hij nu leidt. Na een degout en te hebben gestopt met een zeer analytische richting, hebben zijn interesses een vastere vorm gekregen en probeert hij nu hier zo veel mogelijk van te integreren in zijn leven.

PERSONA - STUDENTEN



IDENTITEIT

LEEFTIJD: 24 jaar

BEROEP: Laatstejaars Student

QUOTE

"De competenties die ik op het werkveld echt kan gebruiken werden me naar mijn gevoel niet aangeleerd vanuit mijn studierichting."

DIMENSIES

Einde Unief
Gemotiveerd
Hoogbegaafd
Autonoom leren
Weinig sociale druk
Doelgericht
Theorielover
Inflexibel

{ Tom Verkraemer

Laatste jaar student Industrieel Ingenieur

CONTEXT EN INFO

Tom heeft bijna een avontuurlijk studententrajec achter de rug. Het heeft even geduurd voor hij zijn weg vond en heeft daarbij heel wat inzichten vergaard. Op dit moment is hij zeer gefocust en weet hij exact waar hij naartoe wil. Hij weet nu beter hoe hij nieuwe dingen aan moet leren en is steeds op zoek om dit nog efficiënter aan te kunnen pakken. Tom is ook zeer gefocust op zelfontwikkeling en probeert zijn kennis op een creatieve manier te delen. Hij heeft net zijn eigen bedrijf gestart met de ondersteuning voor studenten door de stad. Dit neemt veel tijd in beslag waardoor zijn schema constant vol staat.

KARAKTERISTIEKEN

Tom werkt zeer gestructureerd. Hij is sterk bezig met time management en plant zijn activiteiten op een manier in die hem het meest naar zijn doelen zal toetrekken. Wat hij nog mist is de structuur buitenaf die hem beter zou kunnen ondersteunen.

ERVARING EN INTERESSES

Tom heeft een aantal richtingen uitgeprobeerd vooraleer hij een gepaste vond. Dit heeft heel wat interesses in zichzelf opgewekt. Deze interesses hebben geleid tot het idee om als starter te beginnen.

PERSONA - OVERHEID



IDENTITEIT

LEEFTIJD: 38 jaar

BEROEP: Begeleidster

QUOTE

"Ik zorg slechts voor de connectie en goede ondersteuning, de begeleiders en studenten doen de rest."

DIMENSIES

Progressief
Ondersteunend
Midden werk
Generalist
Veel ervaring
Sociaal ingesteld
Doelgericht
Mix theorie en praktijk

{ Anne Reiders

Begeleidster van ondernemende studenten

CONTEXT EN INFO

Anne werkt vanuit de overheid om ondernemende studenten te ondersteunen. Hierdoor komt zij in contact met alle spelers. Zowel studenten, als bedrijven en onderwijsinstellingen hebben hun belangen en werkwijzen. Anne zorgt ervoor dat deze in contact komen met elkaar door de vraag met het aanbod te matchen.

KARAKTERISTIEKEN

Anne zit graag in een jungle van ideeën en initiatieven vevat. Luisteren naar de inspirerende verhalen van gemotiveerde mensen geeft haar de kracht om ze in hun zoektocht te helpen.

ERVARING EN INTERESSES

Met haar ervaring in de verschillende professionele werelden streeft ze er momenteel naar om de communicatie tussen de belangengroepen op punt te stellen. Een voortdurende groei laat haar niet toe elke vraag persoonlijk te beantwoorden, ze is dus op zoek naar een creatieve oplossing die de knelpunten in de communicatie op een efficiënte manier oplossen.

PERSONA - ONDERWIJS



IDENTITEIT

LEEFTIJD: 43 jaar

BEROEP: Ondersteunde van leraren

QUOTE

"Leraren moeten ook leren."

DIMENSIES

Midden werk
Ervaren
Autonoom leren
Doelgericht
Praktijklover
Progressief
Veel ondersteuning

{ Marie Lijsters

Ondersteuning Leraren

CONTEXT EN INFO

Marie heeft heel wat ervaring in het onderwijs. Na eerst jaren zelf te hebben lesgegeven en zich te hebben gefocust op de leerlingen richt ze zich nu op de lesgevers. Hoe kan ze hen het best helpen en welke elementen zijn het meest problematisch.

KARAKTERISTIEKEN

Haar progressief karakter laat toe te experimenteren met mogelijke ondersteuningsinitiatieven. Vaak laat zorgt ze ervoor dat er een gezonde mix is tussen theorie en praktijk om haar studenten mee in het verhaal te krijgen en iets bij te leren.

ERVARING EN INTERESSES

Door haar ervaring in het onderwijs op verschillende niveaus heeft ze een overzichtelijk beeld over hoe het volledige systeem werkt en waar er zich problemen voordoen. Doordat ze dezelfde problemen steeds weer tegenkwam is ze nu gemotiveerd om de situatie te veranderen. Echter ze weet dat er van allerlei kanten weerstand zal ontstaan.

De interviews zijn een essentiële en hoogstwaardevolle stap in het proces. De informatie en inzichten die hieruit gehaald worden vormen de systeemmap. Die op zijn beurt leidt tot de knelpunten en de oplossing (a.k.a. het PSS).

Alle geïnterviewden kwamen allen tot een vergelijkbaar toekomstbeeld. Het is hierdoor zeer duidelijk waarnaar er toegewerkt moet worden. De overkoepelende conclusies zijn dat er meer project-gebaseerd opgeleid moet worden. Interdisciplinariteit in deze projecten is vanzelfsprekend. Soft skills en een algemene waaier aan kennis en kunnen zullen steeds aan belang groeien. Een groot werkpunt is ondersteuning en begeleiding in deze gepersonaliseerde context, zodat er minder uitval van studenten is. Een laatste grote conclusie was dat er al heel wat initiatieven zijn rond deze thema's, wat ons een hele positieve uitkijk op de toekomst geeft. Dit aanbod aan initiatieven heeft ons geïnspireerd doorheen het verdere verloop van het ontwerpproces.

Nu de interviews succesvol afgesloten zijn is de volgende stap dat de informatie zo gestructureerd en gevisualiseerd wordt dat de relevante informatie ons overduidelijk wordt. In de volgende stappen wordt dit gerealiseerd door de 'Factors and Themes' tool, de 'Rich Pictures' en de 'System Map'. Waarbij het laatste een overkoepelende synthese-functie opneemt.

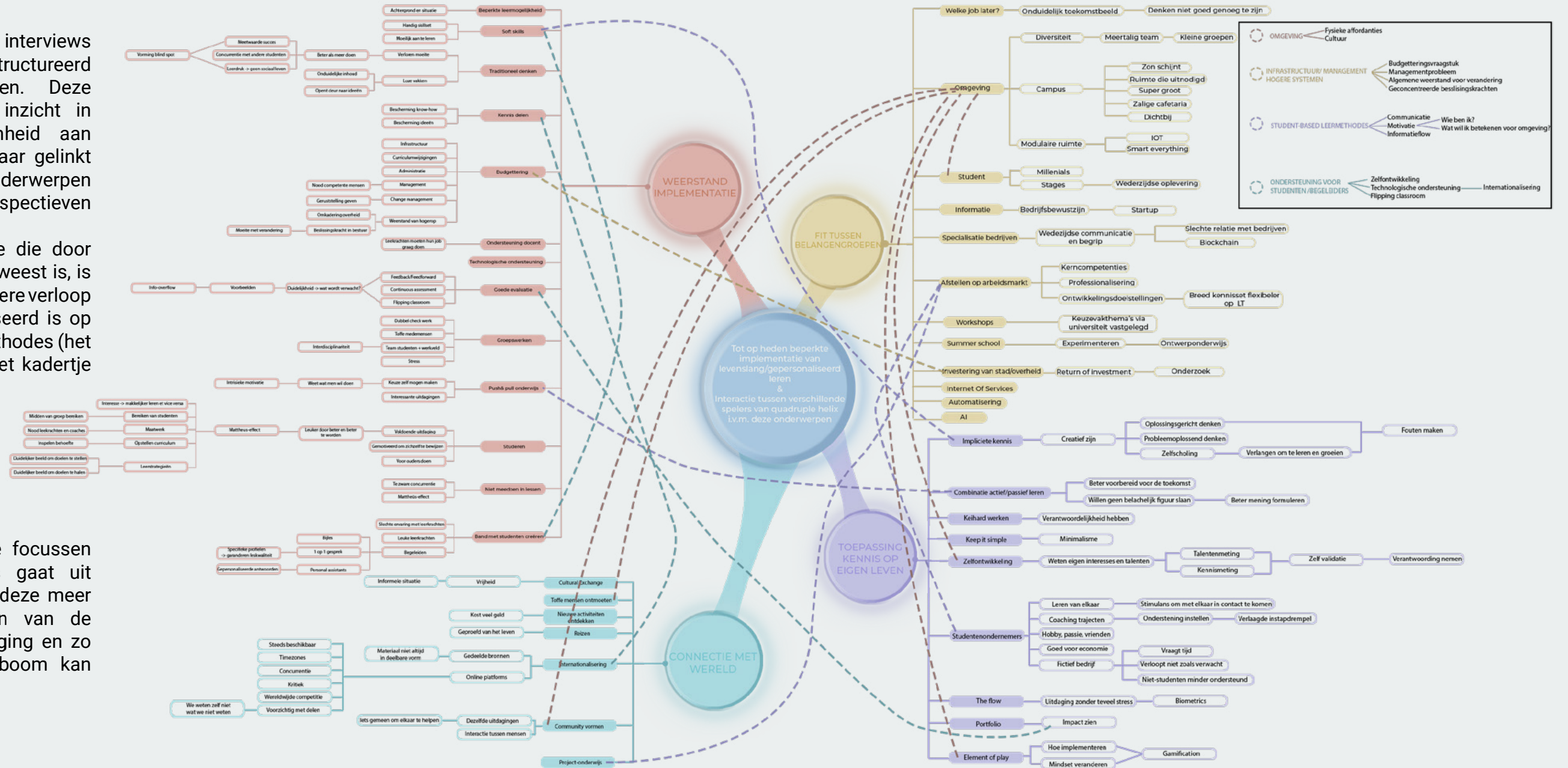
FACTORS AND THEMES

SYNTHESIS OF THE INTERVIEWS

Alle topics van de interviews zijn hier zo gestructureerd mogelijk weergegeven. Deze tool geeft heel wat inzicht in hoe de verscheidenheid aan onderwerpen met elkaar gelinkt zijn. Zo kunnen de onderwerpen vanuit verschillende perspectieven vergeleken worden.

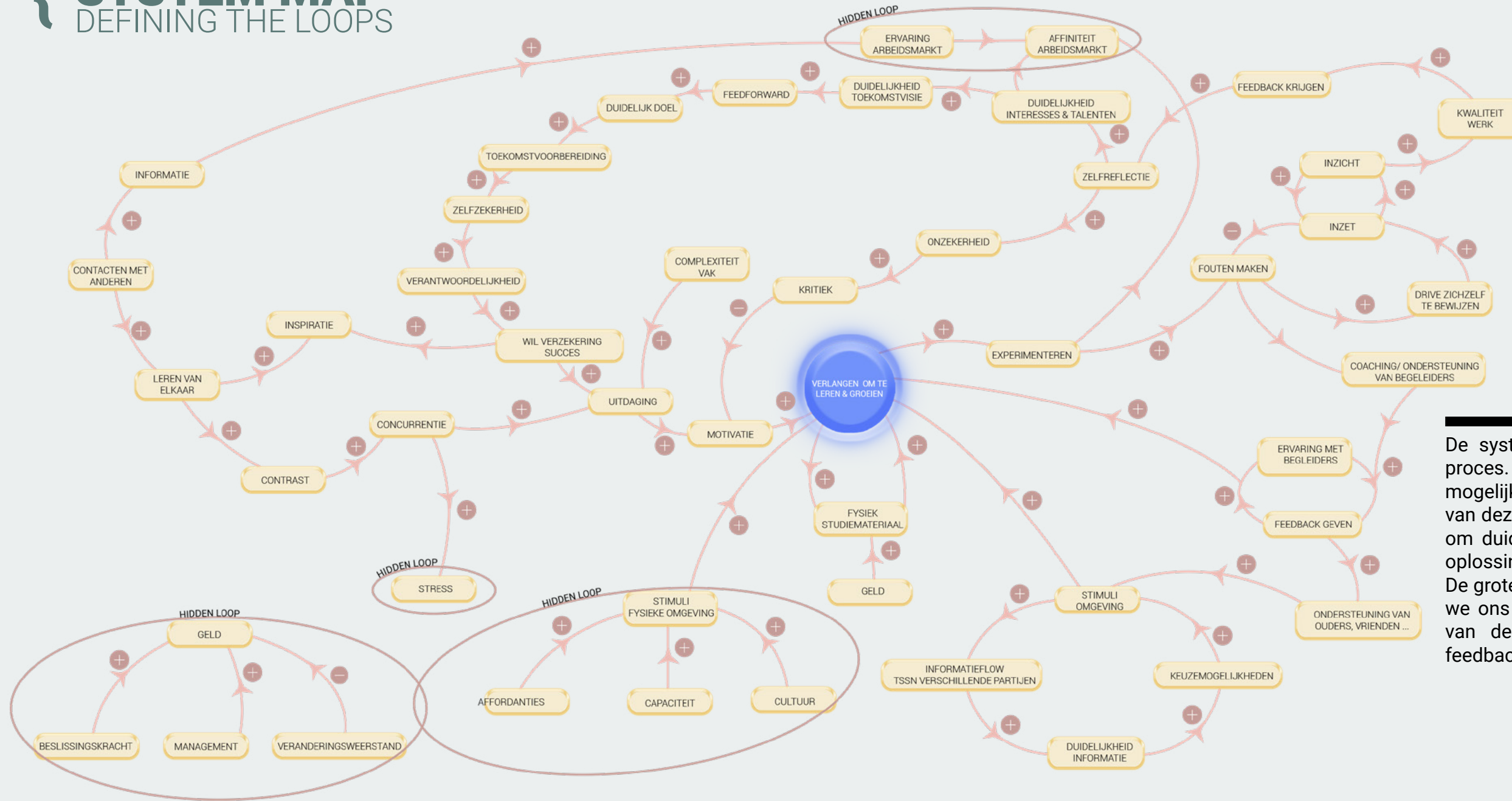
Een belangrijke keuze die door deze tool gemaakt geweest is, is dat de focus in het verdere verloop van het proces gebaseerd is op student-based leermethodes (het derde onderwerp in het kadertje rechts bovenaan).

De keuze om ons te focussen op de leermethodes gaat uit van de gedachte dat deze meer aan de basis liggen van de overkoepelende uitdaging en zo dus een grotere hefboom kan vormen.



{ SYSTEM MAP

DEFINING THE LOOPS



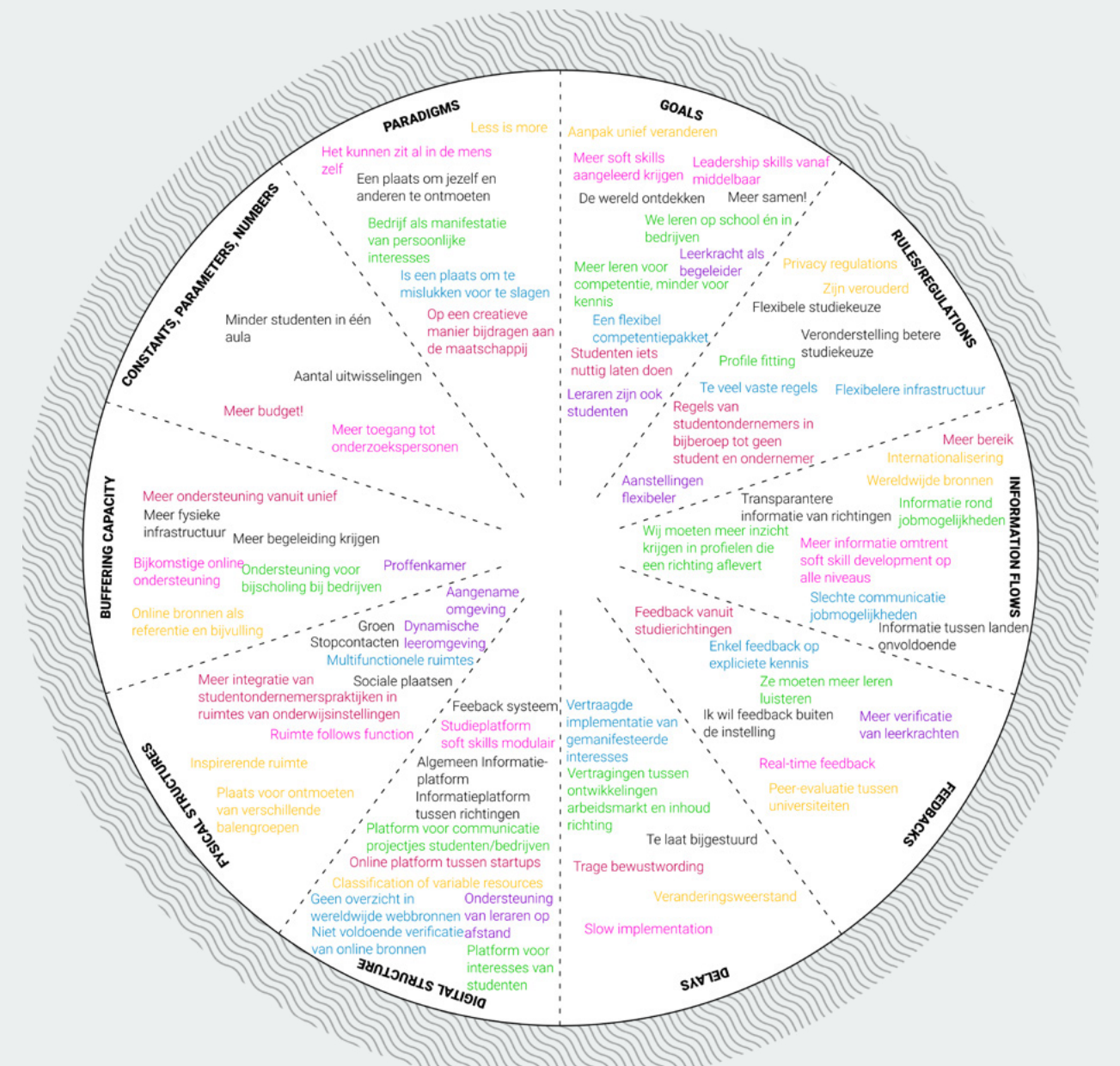
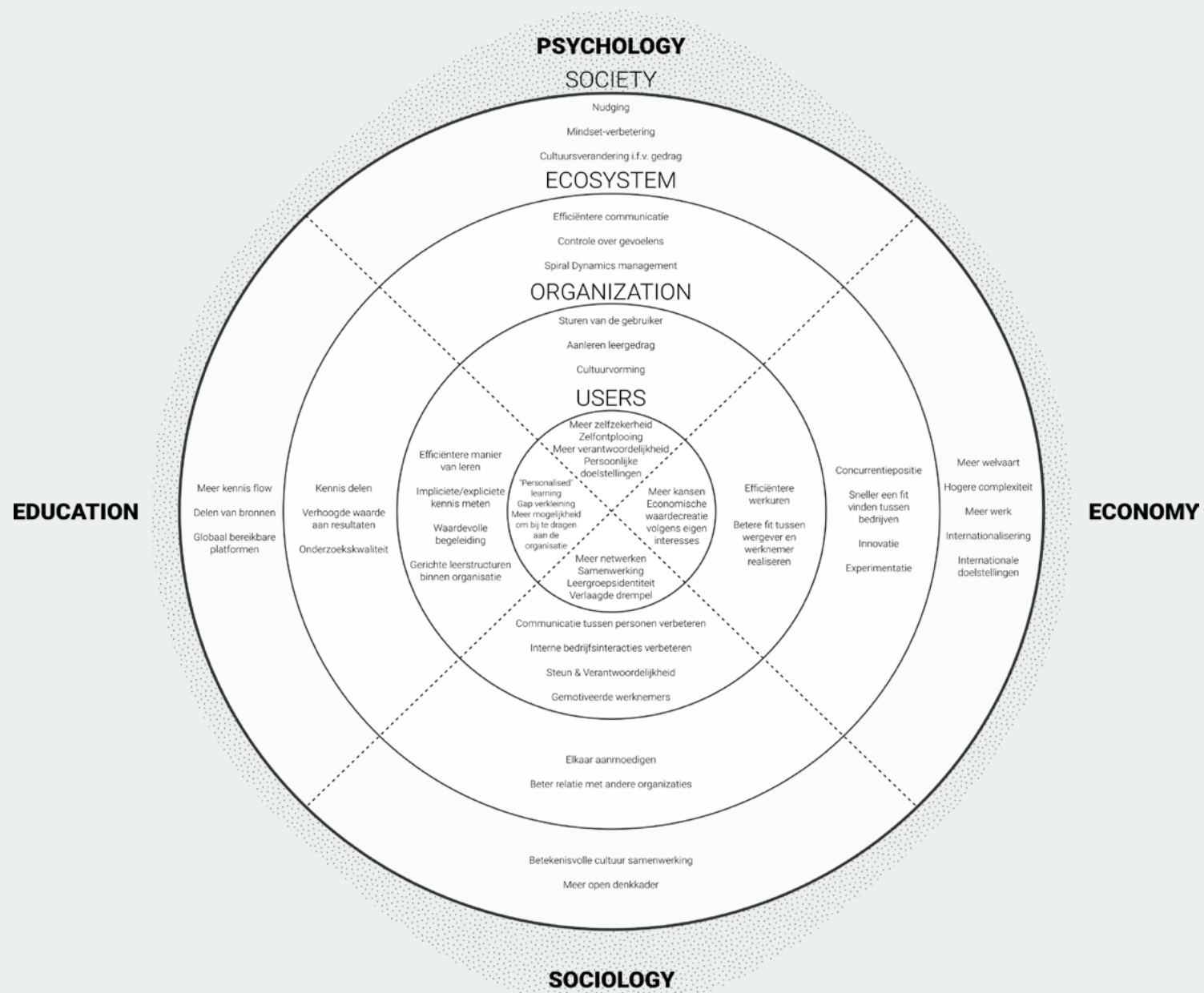
De systeemmap is een kritische stap in het proces. Hierin worden de knelpunten en mogelijke hefboomen zichtbaar. Het DNA, de kern van deze map is in een later stadium opgesteld om duidelijk te kunnen overdragen waar onze oplossing precies op inspeelt. De grote keuze die hieruit voortgevloeid is, is dat we ons zijn gaan focussen op het bevorderen van de motivatie, inspiratie, experimentatie, feedback en toekomstvisie van onze doelgroep.

{ VALUE PROPOSITION }

CREATING VALUE ON DIFFERENT LEVELS

{ INTERVENTION STRATEGY }

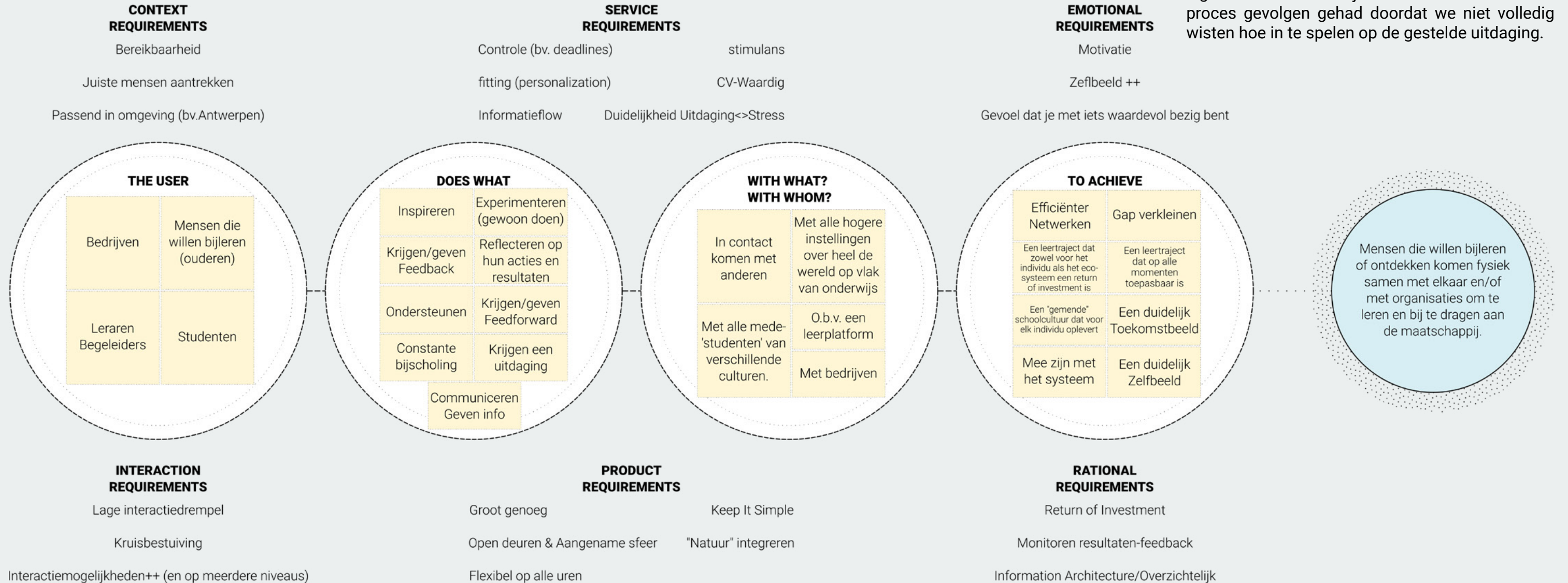
THINKING ABOUT PERSPECTIVE



{ DESIGN CHALLENGE

FORMULATION IN A SINGLE SENTENCE

De vorige tools gaven ideeën in op welke andere niveaus en perspectieven er kan ingespeeld worden. Gebruik makend van die inzichten en alle voorgaande is de Design Challenge getracht in één zin geformuleerd te worden. Dit leidde tot een zeer algemene en onduidelijke zin. Dit heeft later in het proces gevolgen gehad doordat we niet volledig wisten hoe in te spelen op de gestelde uitdaging.



{ DNA SYSTEEM MAP

PARADOXEN OM PROBLEMEN TE ONTDEKKEN

Hier wordt de essentie van de systeemmap neergelegd en verwerkt door te werken met de paradox card set. De kaarten die relevant leken zijn geselecteerd en gelegd bij zijn bijhorende stap. Zo werden verdoken problemen en mogelijkheden blootgelegd. Hierop wordt dieper ingegaan op de volgende pagina.

Een aantal belangrijke keuzes die hieruit gemaakt geweest zijn:
We moeten absoluut de speelsheid van projecten behouden. De professionele kwaliteit kan beschermd worden door goede procescontrole. De "Centralised&Distributed" paradox kan mogelijks opgelost worden door het vormen van een online platform. Hiervoor hadden we het idee een fysieke plaats te organiseren als zowel informatie- als inspiratieplaats.

SERIOUS & PLAYFUL

Hoe kunnen we de speelsheid in projecten behouden en de professionele kwaliteit ervan beschermen.

PERFORMANCE & EMPATHY

Hoe gaan we Hard Skills en Soft Skills combineren?

PROCES & RESULT

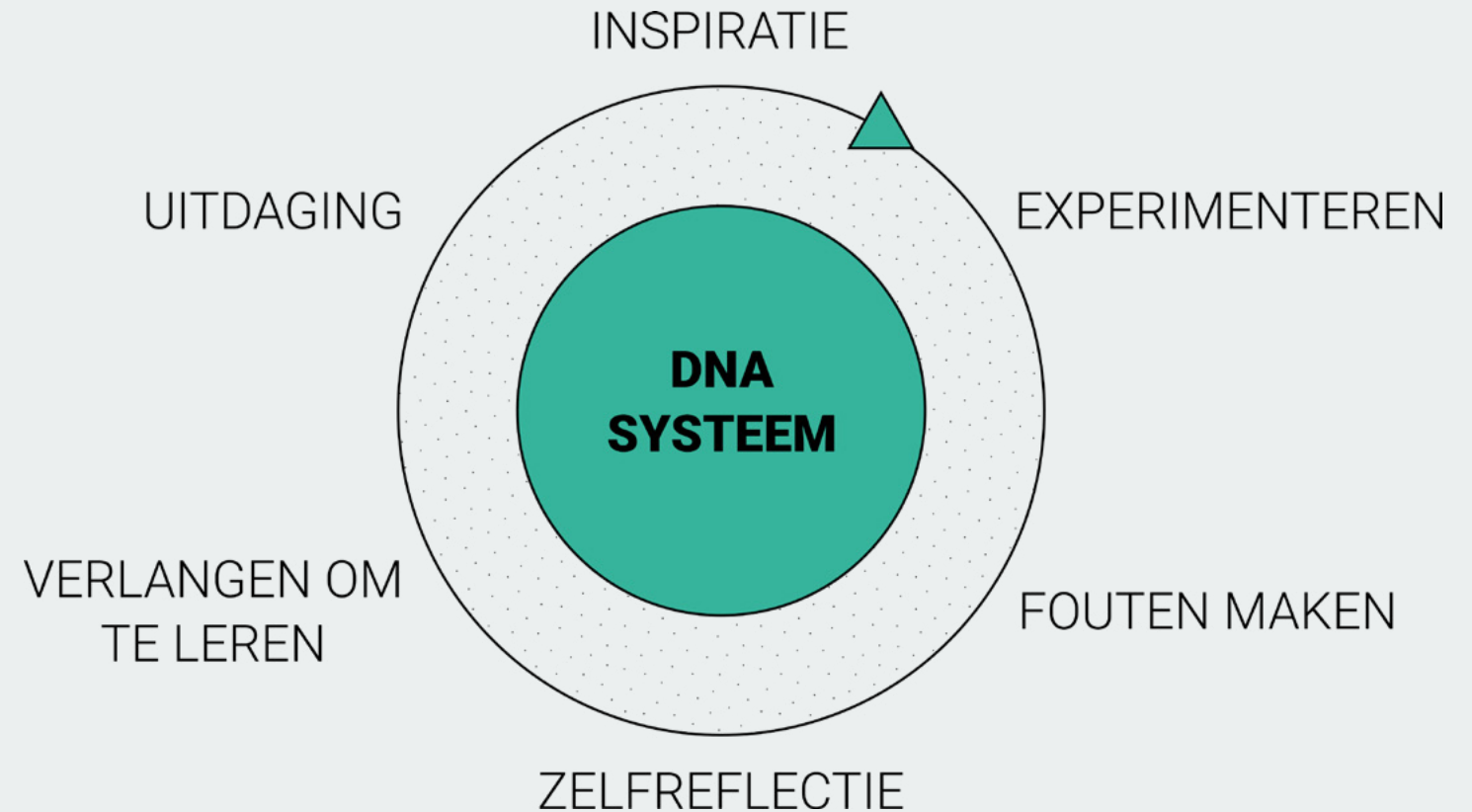
Hoe gaan we de focus op zowel het resultaat als het proces balanceren?

CENTRALISED & DISTRIBUTED

Hoe gaan we de kennis, die verspreid is in het ecosysteem verzamelen op één of meerdere punten.

TRUST & CONTROL

In hoeverre gaan we de controle op het systeem en zijn processen behouden?

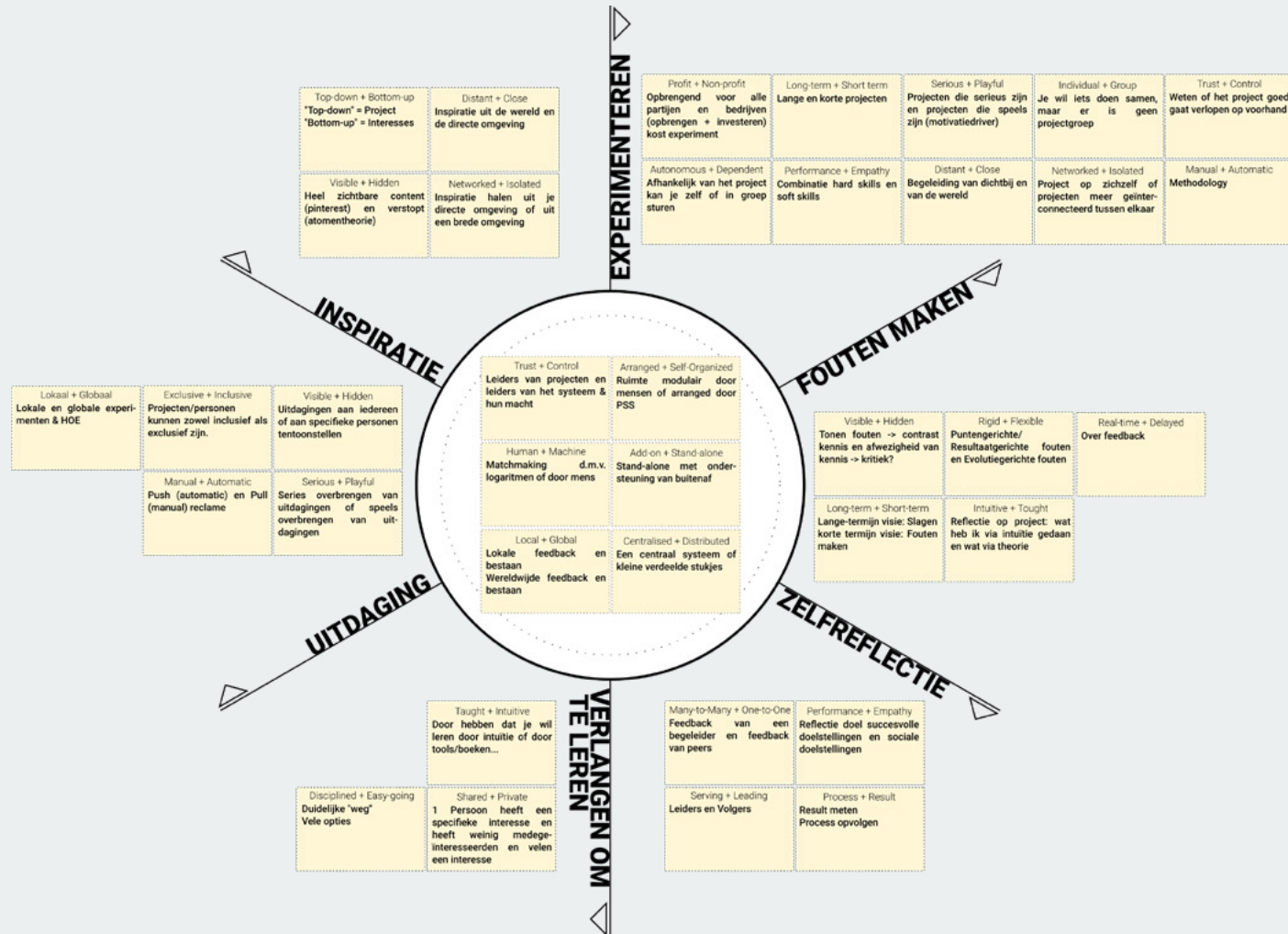


PARADOXAL THINKING

IDEATION USING PARADOXES

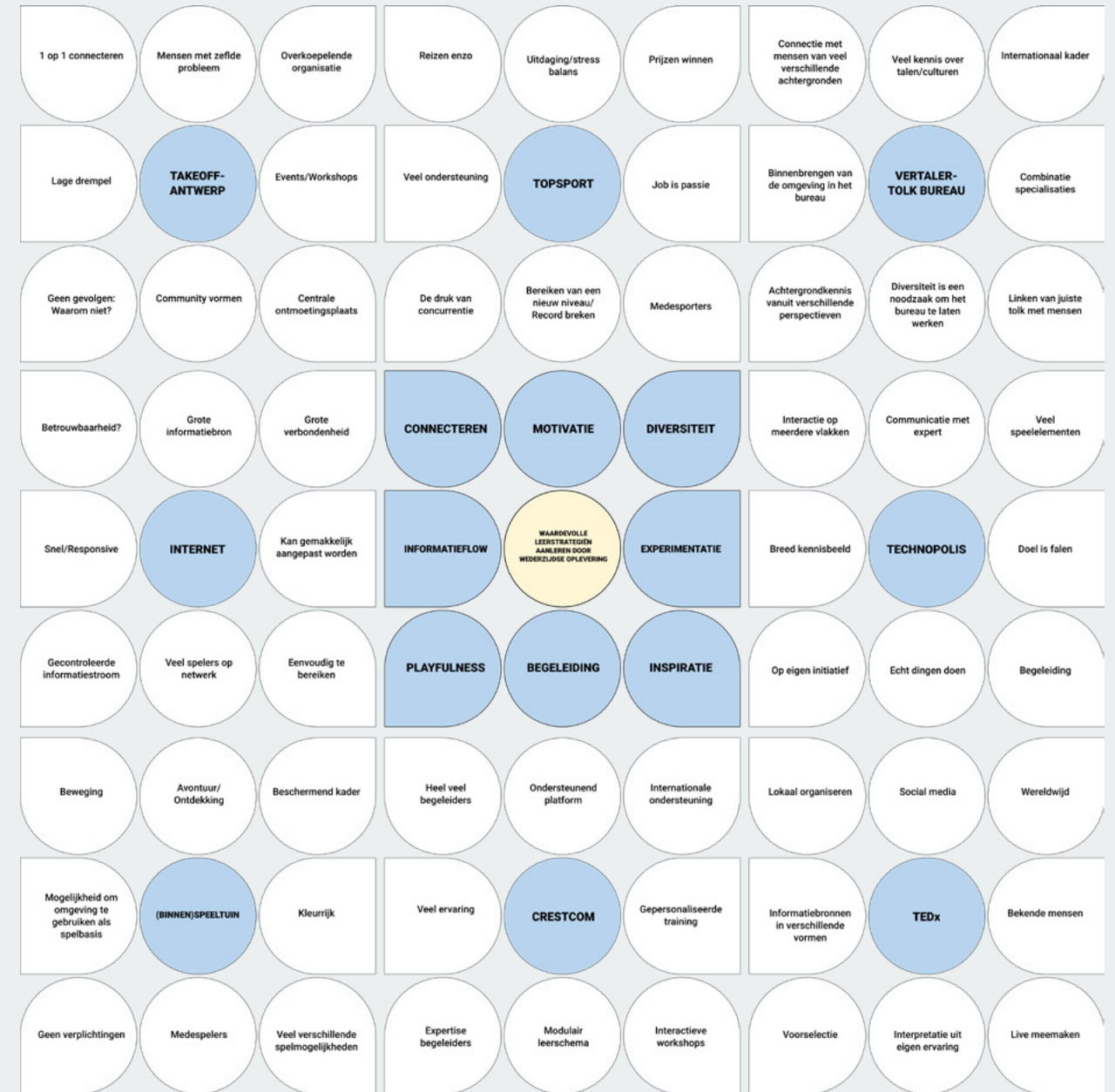
Hierin wordt de kern van de systeemmap gebruikt om met Paradoxal Thinking tot nieuwe inzichten te komen. Het gaat hier vooral om de aanwezige paradoxen in een probleem te interpreteren als wederzijds waardecreërend, niet afbrekend.

Hierna zijn er inspirerende voorbeelden in de structuur van de Lotus Blossom gezocht om tot de potentiële eigenschappen van de oplossing te komen.



LOTUS BLOSSOM

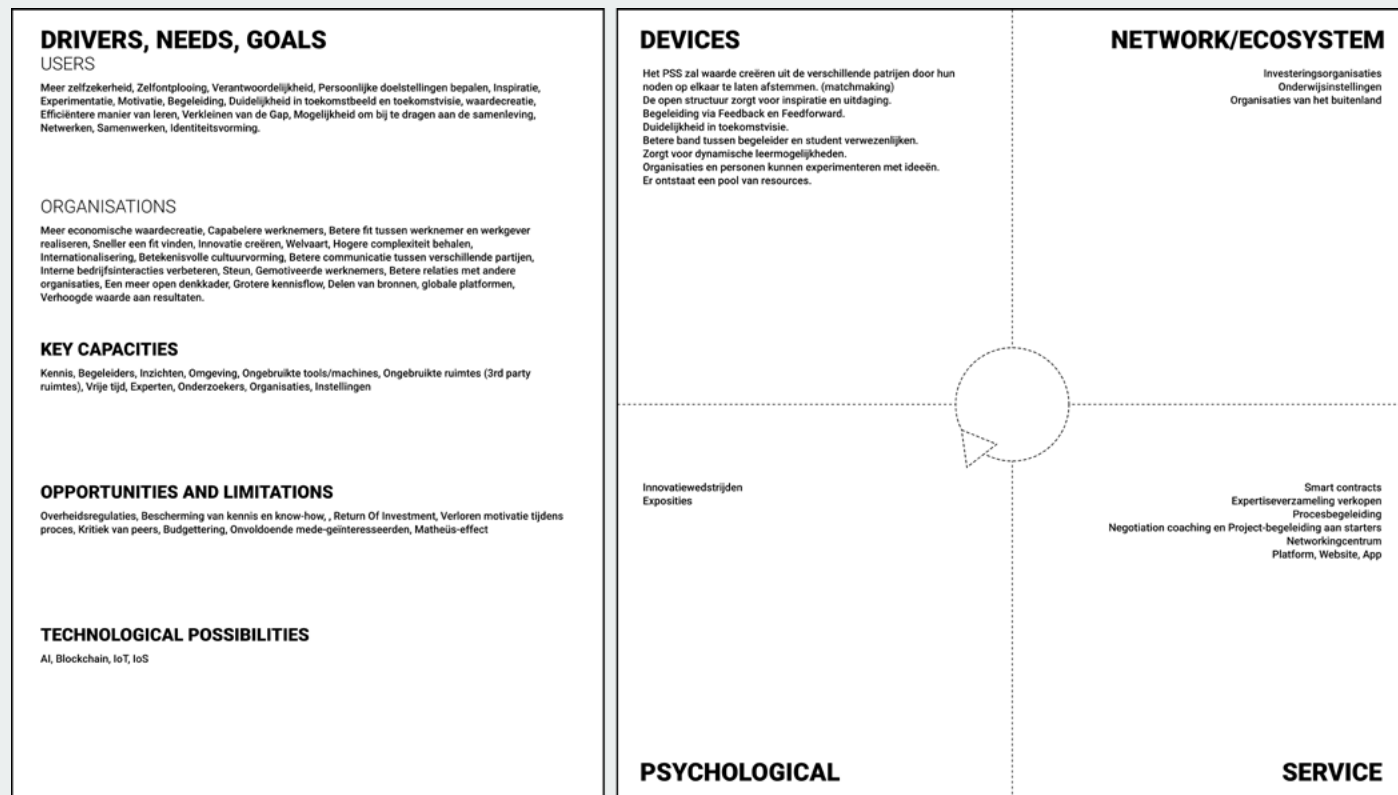
LEARNING FROM EXAMPLE



{ BUSINESS IDEATION CANVAS

WHAT BUSINESS ARE WE TO CREATE

Het is belangrijk dat het Product Service System in zijn omgeving economisch kan overleven. Hiervoor dienen de volgende twee tools. De business Ideation Canvas om een idee te kijken van de mogelijkheden bij een nog niet vastgelegde oplossing, de Business Model Canvas om deze te structureren rekening houdend met de relaties tussen de verschillende onderdelen. Deze worden doorheen het verdere verloop van het proces constant herbekeken en herschreven.

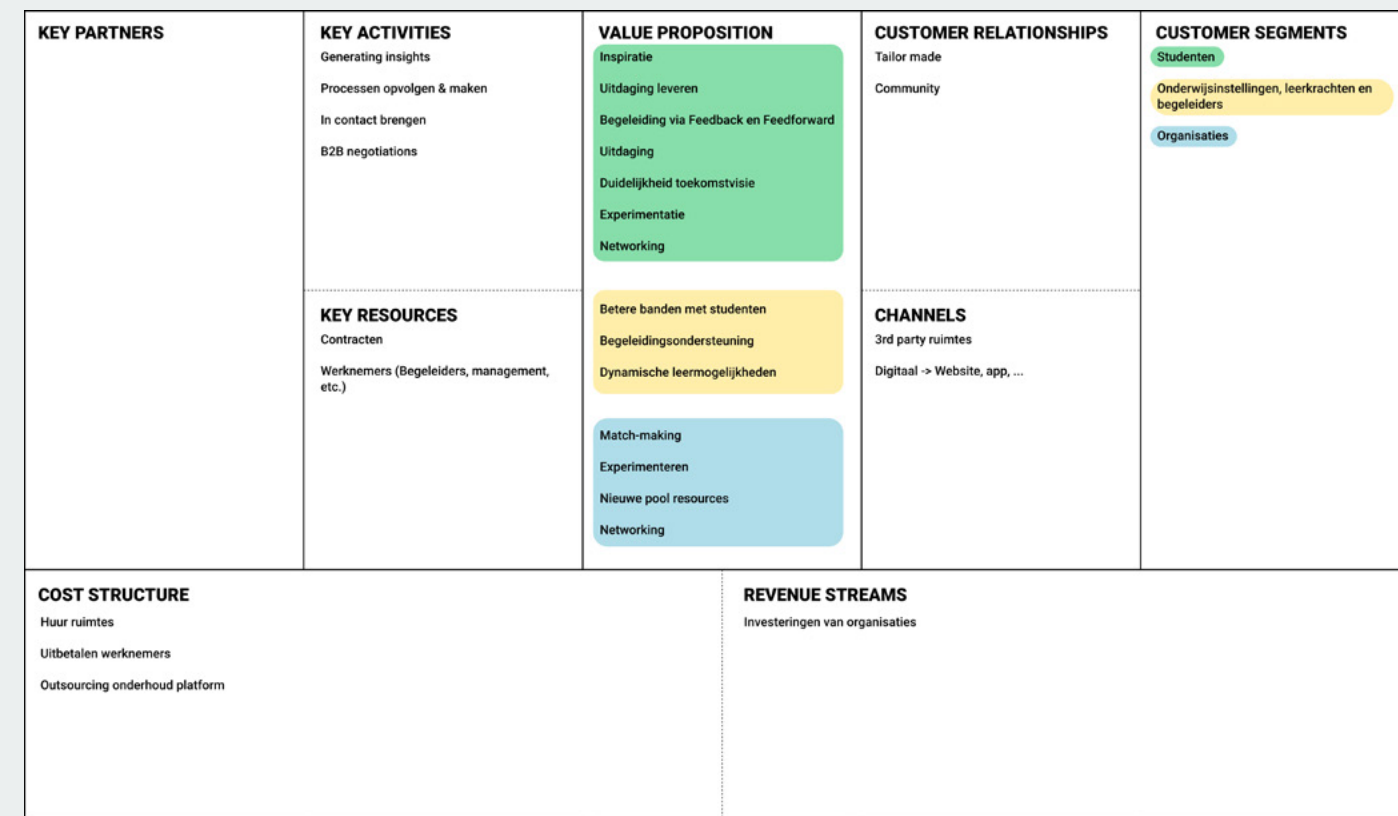


BUSINESS MODEL CANVAS

A START }

De belangrijkste conclusies zijn dat er heel wat meer uitgaven als inkomsten zijn, waardoor de key activities en resources moeten herbedacht worden. Het geeft ook heel wat inspiratie over wat nog te doen met de gegenereerde linken, data en bronnen. Een belangrijke keuze is dat onze doelgroep vooral reeds werkende mensen zullen zijn die in het professionele leven staan. Hen bieden we dynamische leermogelijkheden aan

rekening houdend met waardecreatie voor alle stakeholders. Dit levert volgens ons het meeste potentieel om tot een oplossing te komen die zich positioneert zijnde een overkoepelend, dynamisch platform.



{ PSS MAP

THE ILLUSTRATIVE SUMMARY

POLYGROW brengt mensen bij elkaar die willen bijleren of ontdekken. Tegelijkertijd dragen ze bij aan de maatschappij en worden projecten van bedrijven vervuld.

Dit is wat de PSS Map communiceert. Dit concludeert het proces tot aan de MidTerm presentatie.

De feedback hierop is dat de analyses goed waren uitgevoerd en alles bezitten wat we nodig hebben, maar dat het PSS op zich nog enige aanpassing vergt.

ONTMOETING

Laura en Charles houden een koffieklets aan de bar van POLYGROWN. Samen bespreken ze hun wensen en visies en komen tot de conclusie dat ze allebei iets elkaar kunnen bieden. Beiden stemmen ze in op de samenwerking en bereiden ze zich voor voor het project.

MATCH

Charles ziet op zijn profiel en hoort van POLYGROWN dat er enkele profielen geschikt zijn voor zijn project. Hij kiest Laura als mogelijke teamgenoot en spreekt met haar af.

DOEL

Monica wil Laura graag beter leren kennen.

Laura wil graag een project aangaan om haar skillset uit te breiden en ervaring op te doen als deel van een multidisciplinair team.

Charles zoekt naar chinese vrijwilligers met achtergrond in de nodige profielen om zijn ideeën uit te testen en te verifiëren.



SAMENWERKEN

Laura leert tijdens het project veel soft skills die haar kunnen bijdragen aan haar professioneel leven. Tegelijk ontdekt ze de wereld van het werken en leert ze bij over onderwerpen dat ze interessant vindt.

Charles ontdekt door samen te werken met Laura dat zijn idee al dan niet potentieel heeft. Tegelijk heeft hij door de co-spacing nieuwe contacten gelegd met andere bedrijven die hem kunnen helpen in zijn idee.

RESULTAAT

Het project leidde tot de conclusie dat het idee te duur zou zijn voor een normale marktprijs. Laura heeft door veel testing en interviews samen met Charles alles samengegoten in een presentatie en klein dossier om alles te rapporteren aan het bedrijf en aan POLYGROWN.

REFLECTIE

Laura denkt terug aan haar ervaring en is blij dat ze bijgeleerd heeft over de werksfeer. Bovendien heeft ze kunnen werken in een labo, wat ze voordien nog nooit gedaan had!

Charles is blij dat hij samen met Laura ontdekt heeft dat het idee te duur zou zijn. Nu kan hij zijn bedrijf op de hoogte brengen en kosteloze uren besparen.

testen van idee
networking

betere band
beter begrip

toekomstbeeld &
ervaring opdoen

UITGAVEN

Huur van ruimtes
Uitbetalen van werknemers
Outsourcing onderhoud platform
Meubilair en toebehoren



INKOMSTEN

Bijdrage van deelnemers
Bedrijf betaalt projectgerelateerde grote kosten
Subsidies

{ RECAP ON MIDTERM

SOME COMMENTS

Ons leek het proces tot nu toe zeer vlot te zijn verlopen. Er zijn heel wat tools die hiertoe geholpen hebben. Echter enkele lijken zijn nut te zijn verloren. Een mogelijke reden is dat ze niet met de juiste personen uitgevoerd geweest zijn.

De tools die de grootste waarde geleverd hebben waren veruit de Interviews, Factors&Themes, System Map, Business Ideation Canvas en PSS Map.

Een grote hulp, maar ook weerstandsfactor, waren de wekelijkse consults. Deze zijn vanzelfsprekend om het proces in goede banen te leiden, maar zorgde ook elke keer voor verwarring en onduidelijkheid waardoor het proces steeds weer stilviel. Er werden steeds nieuwe routes voorgesteld die vroegen om de toen voormalige stappen en keuzes te herbekijken.

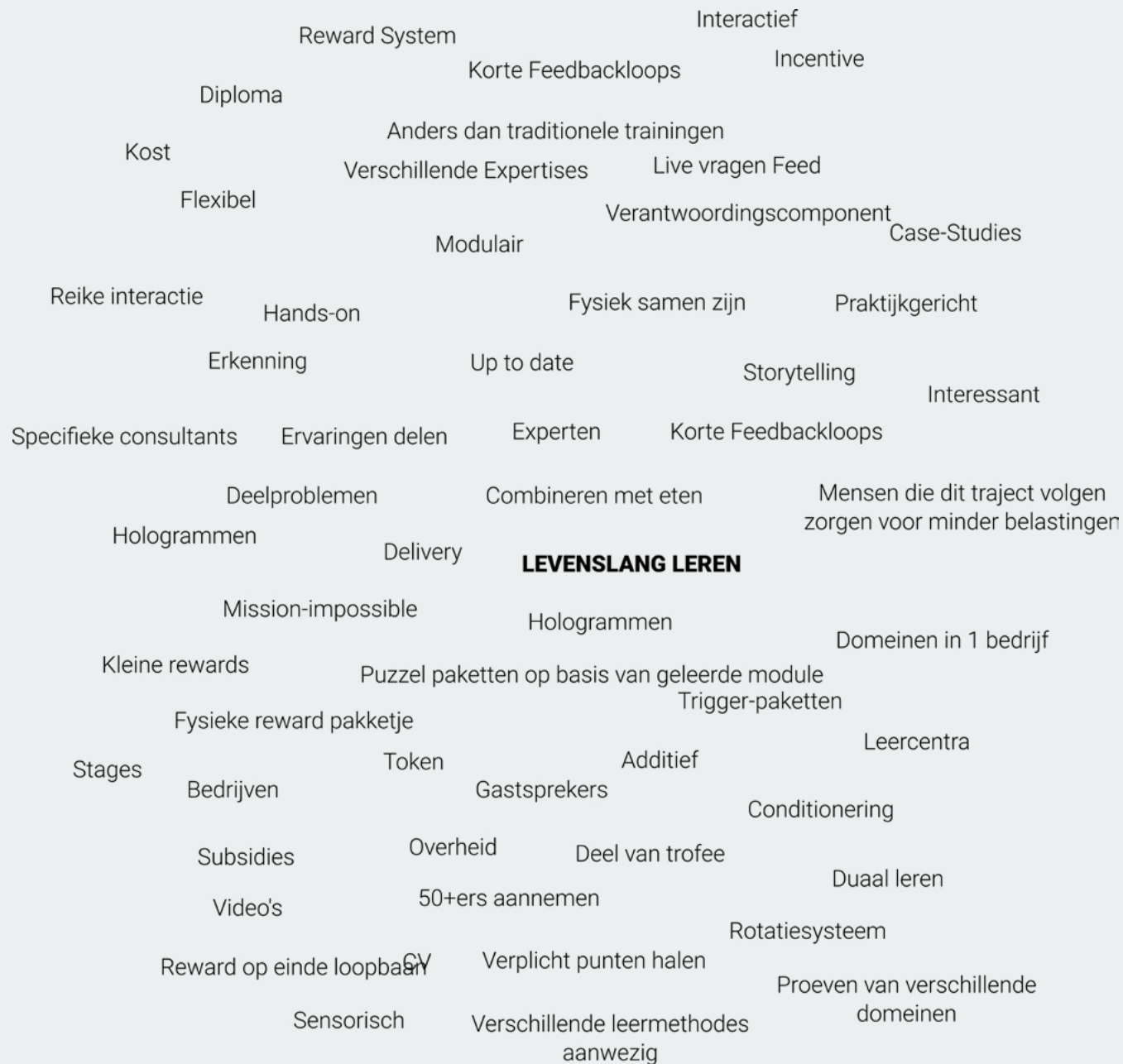
De conclusie die hieruit gehaald kan worden is dat er waarschijnlijk een zeer grote afwezigheid van feedback is. Zowel bij de wekelijkse presentaties als doorheen de week is er weinig interactie tussen de verschillende ontwerpgroepen. Wat is de oorzaak hiervan en hoe kan die verbeterd worden? Dit zou een goede insteek zijn voor het verbeteren van deze opdracht in de volgende jaren.

Het besef na de midterm dat het proces een groot werkpunt is, hebben we dit voor onszelf trachtten op te lossen. De noodzaak naar feedback en ideation van buitenaf komt voort uit de feedback van de midtermpresentatie, die stelt dat er aan het concept heel wat veranderd moet worden. Met ons vastgeroest denkbeeld ging dit niet alleen lukken.

Dit brengt het proces tot de volgende stap: de struggle naar een groter niveau van creativiteit.

{ BRAINSTORM

INVOLVING OUR TARGET AUDIENCE



Om uit onze vastgeraakte denkwijzes te geraken hebben we de hulp ingeschakeld van onze doelgroep, de lerende/werkende. De algemene vraag was: Hoe zouden jullie willen leren op lange termijn? (links)
De tweede vraag: Wat kunnen de verschillende spelers elkaar van waarde leveren? (rechts)

Lerende
Organisaties
Onderwijs(instellingen)
Overheid

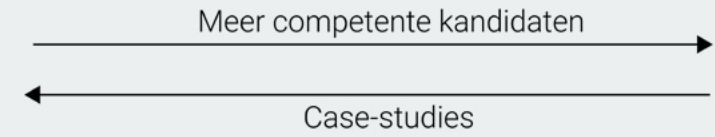
Relevantie arbeidsmarkt
Beter inkomen
Persoonlijke ontwikkeling
Nalatenschap voorbereiden
Minder angst voor nieuwsgierigheid
Minder afhankelijk -> staan sterker in hun schoenen
T-Profilering

MENTALITEIT

Leermateriaal

INZICHTEN

Reputatie
Relevant blijven
Goede leerkrachten
R&D Departement
Inzichten



KADER

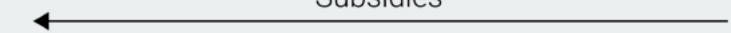
Juiste competenties
Juiste attitudes
Kader aanbieden
R&D departement
Naambekendheid
Reputatie
Kosten ziekte --
Flexibel werk leveren

Samenwerking

ONDERSTEUNING

Kosten ziekte --
OCMW kosten --
Meer persoonsbelastingen inkomsten ++
Minder werkloosheid
Betere economie BNP ++
Trekt bedrijven aan
Competenten blijven in België

Subsidies



{ CONCEPT UPDATE

RESULT OF THE BRAINSTORM

1 | SWOT

STRENGTHS

Flexibel, Fluïde, Gepersonaliseerd, Vrijblijvend, Uitdagend, Continue opvolging, Verkleinen gap, Samenwerking, Sociaal aspect, kleine instapdrempel, Overkoepelend

WEAKNESSES

Inbreng afhankelijk van bedrijven, Enkel waardevol met veel gebruikers, Testen van kennis, Mensen die motivatie verliezen, Geen ondersteuning in eigen traject, Slechte ervaringen worden niet opgevangen, te breed

OPPORTUNITIES

Al veel initiatieven omtrent onderwijs, Reeds onderlinge samenwerking tussen bedrijven,

THREATS

Weinig vrije tijd in mensen hun dagelijks leven, Moeilijk in te plannen, Fysiek aanwezig zijn, Niet alles is dicht bij elkaar

2 | STERKE PUNTEN IVM OMGEVING

Fluïditeit,

3 | TOEKOMSTIG PROFIEL

Welke producten en diensten?

Wearable: Toont dagplanning, Toont progressie aan, Connecteert met andere devices

Platform: Biedt mogelijke uitdagingen aan in een persoonlijk traject. Geeft de huidige competenties en afgewerkte projecten weer. Gidst naar mogelijke informatiebronnen. Matchmaking op competentieniveau. Studenten kunnen zelf uitdagingen invullen. Contact initiëren met gelijkaardige profielen. Rapporteerfunctie. Inspiratietab: bijhouden van afgewerkte uitdagingen. Status persoon (actief, pauze, passief). Overzicht uitdagingen van het hele systeem.

Welke producten en diensten niet?

Geen ondersteuning bij het bepalen van toekomstige competentiedoelen. Geen encyclopedie.

Geen gedwongen matchmaking. Geen chatfunctie. Geen persoonlijke ondersteuning.

Welke marktsegmenten?

Professionelen, Studenten

Welke klanten/gebruikers?

Middelbaar afgestudeerden tot einde leven. (Lerende, Bedrijven, Onderwijsinstellingen)

Welke regio's?

Steden

4 | UITGEBREIDE UITLEG VAN SYSTEEM - intern

Rol van de lerende: Bepalen van huidige en toekomstige competenties om dan een waardevol traject te volgen.

Meerwaarde lerende: Kennis verwerven, gemotiveerd blijven, Experimenteren, levenslang leren, inspiratie, feedback, Betere fit met toekomstige arbeidsmarkt, Flexibel/Uitgebreid competentieportfolio

Rol van de bedrijven: Kader aanbieden voor uitdagingen

Meerwaarde bedrijven: Meer competente werknemers, kennis verwerving, Experimentatie met voorheen tijds/geld-beperkte uitdagingen.

Rol van het onderwijssysteem: Theoretisch kader aanbieden

Meerwaarde onderwijssysteem: Bedrijven kunnen onderwijsinstellingen beter sturen in het lesgeven om de leerlingen beter klaar te maken voor de arbeidsmarkt.

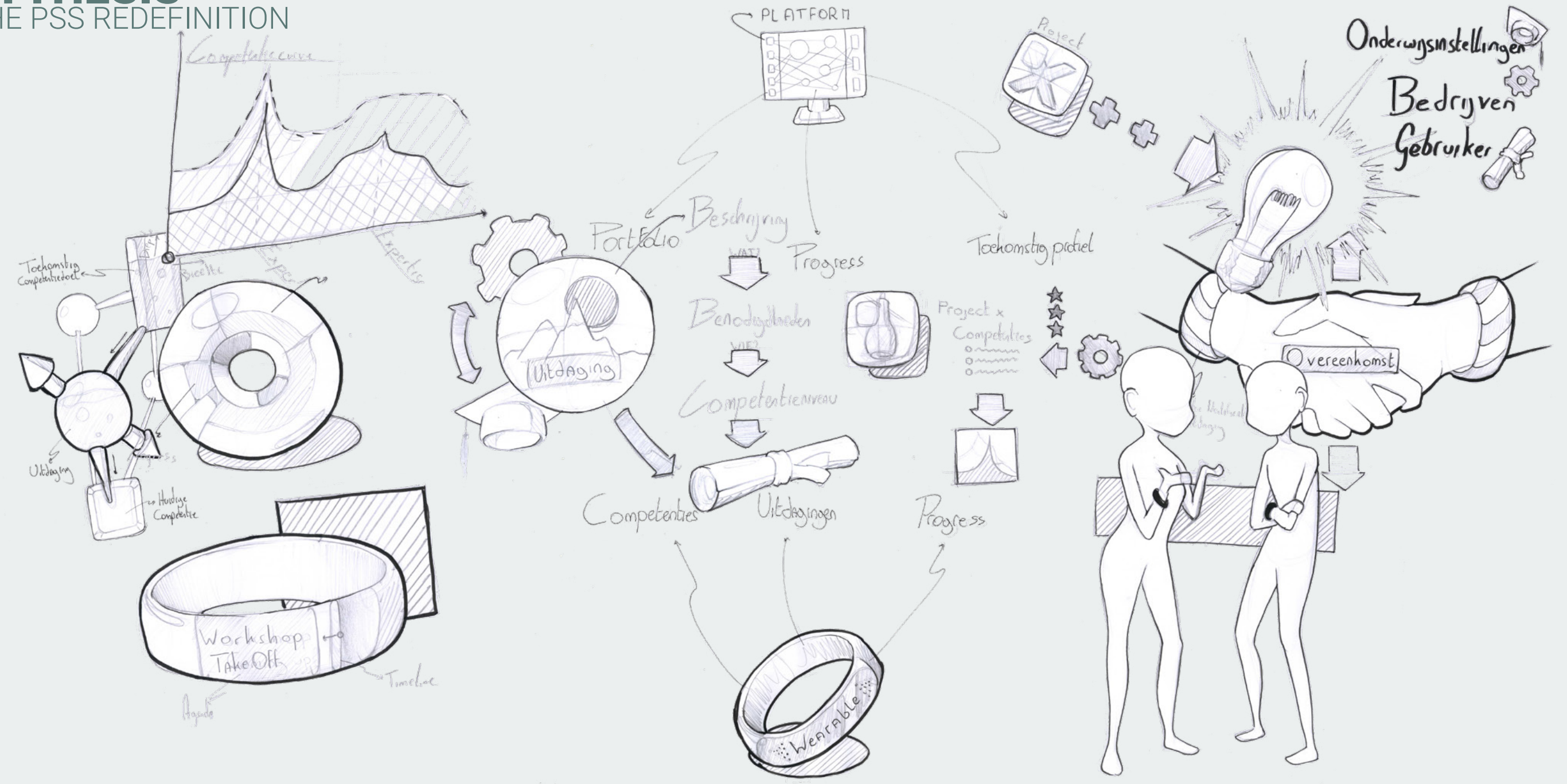
5 | ZIN FORMULEREN - extern

Wij zorgen voor een levenslange leer-trajectcoaching op basis van persoonlijke interesses, competenties en toekomstdoelen ter bevordering van de inspiratie, motivatie en experimentatie. Dit wordt aangereikt door gebruik te maken van het grote aanbod aan uitdagingen, initiatieven en andere personen aanwezig in de gebruiker zijn omgeving. Je kan als gebruiker via een platform je traject opstellen en meewerken in vooropgestelde uitdagingen of er zelf definiëren.

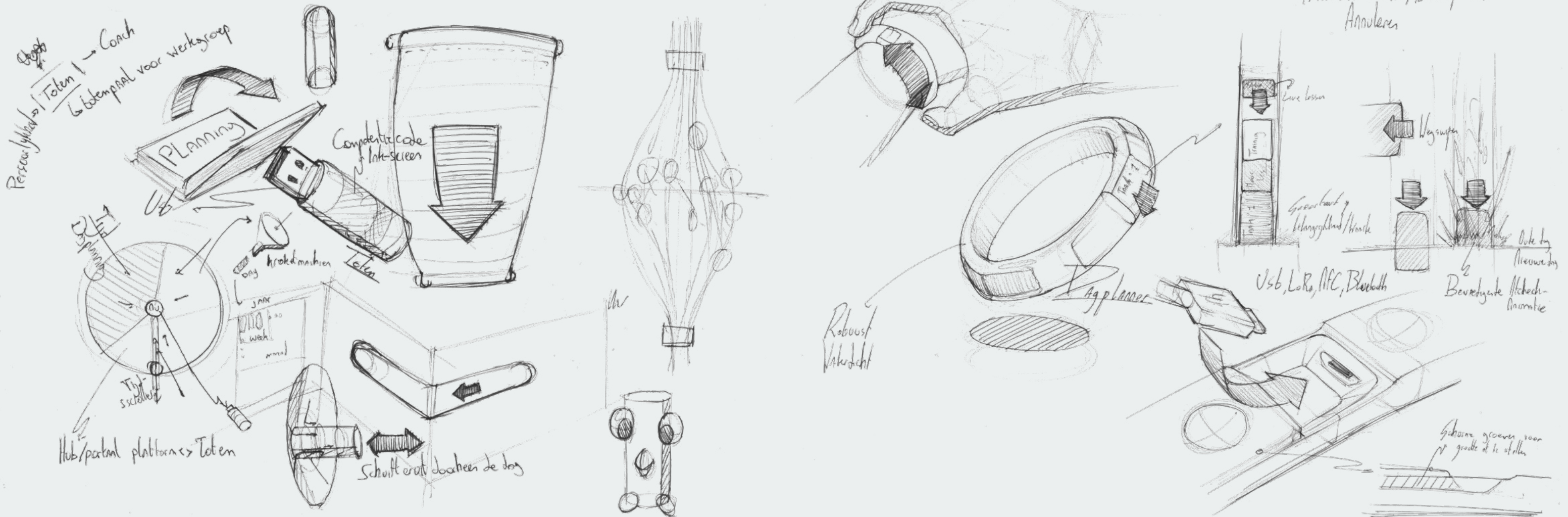


{ SYTHESIS

THE PSS REDEFINITION

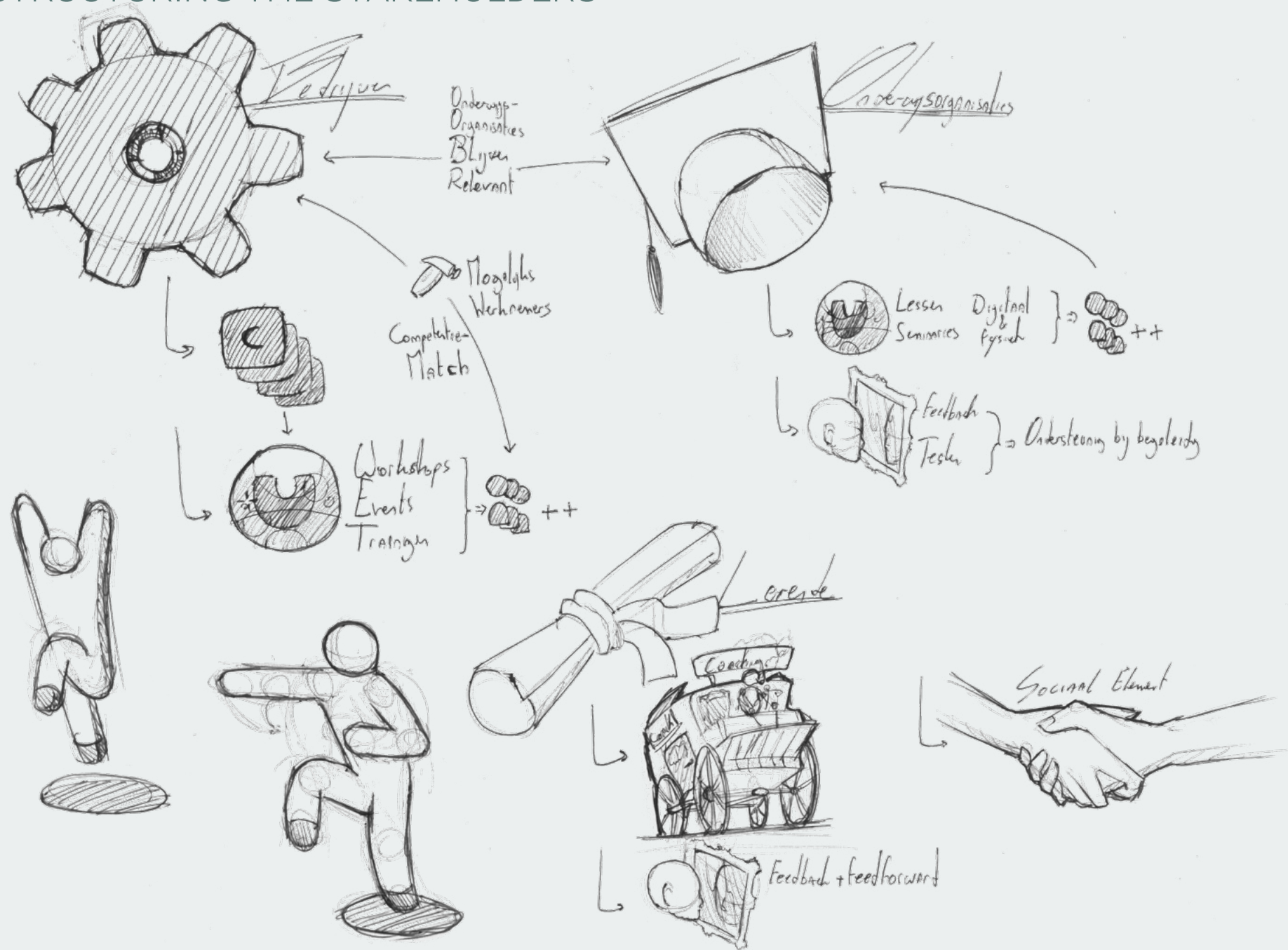


In deze versie van het PSS wordt het product geïntroduceert. Wat de service op dit moment aanbiedt is een platform dat functioneert als coach. Het product speelt hierin de rol als dagplanner. Het toont welke taken/lessen er uitgevoerd moeten worden. Dit gebeurt aan de hand van een armband geïnfuseerd met de flexibele ink-screen technologie.



{ SYNTHESIS

STRUCTURING THE STAKEHOLDERS

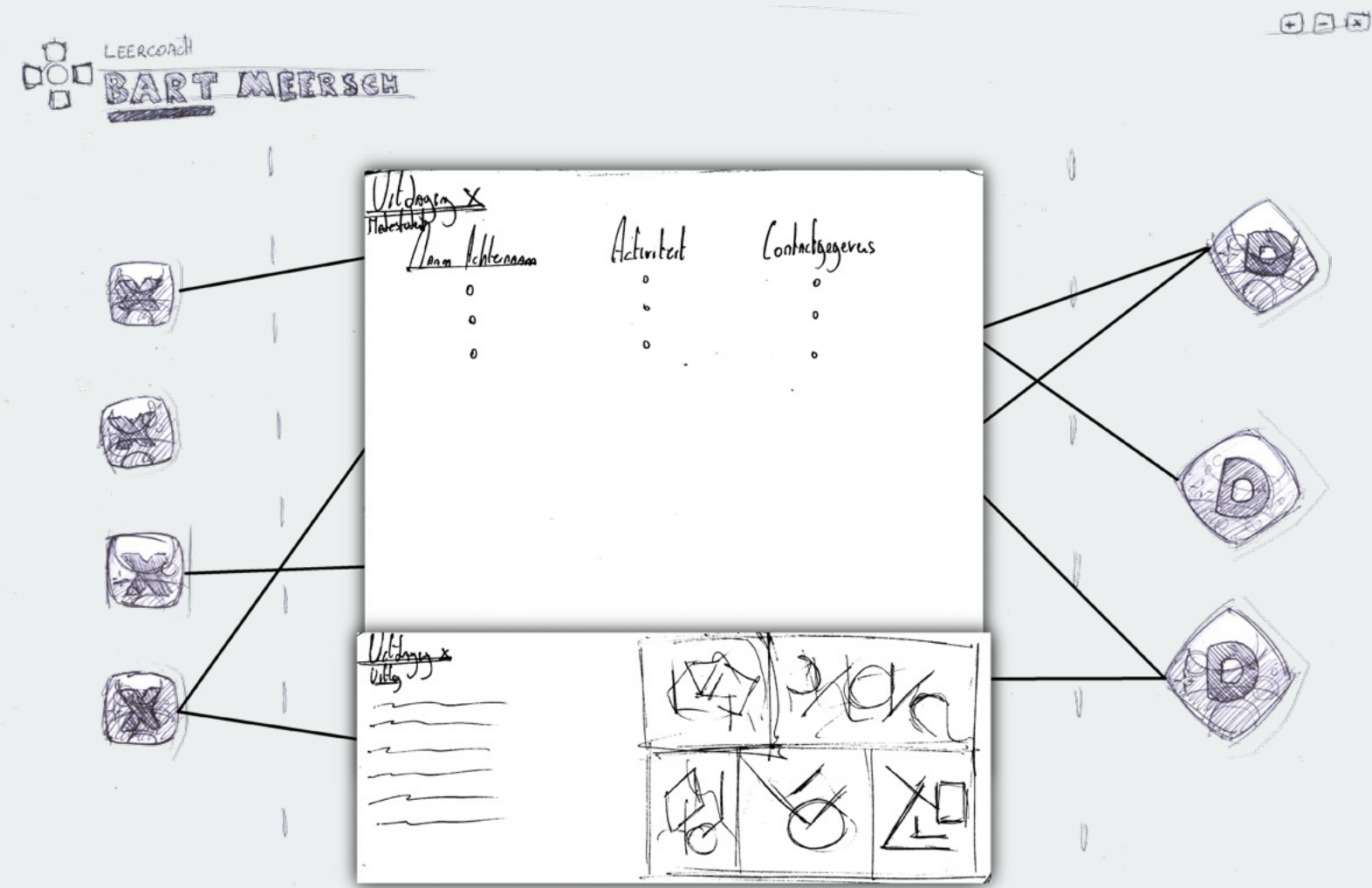
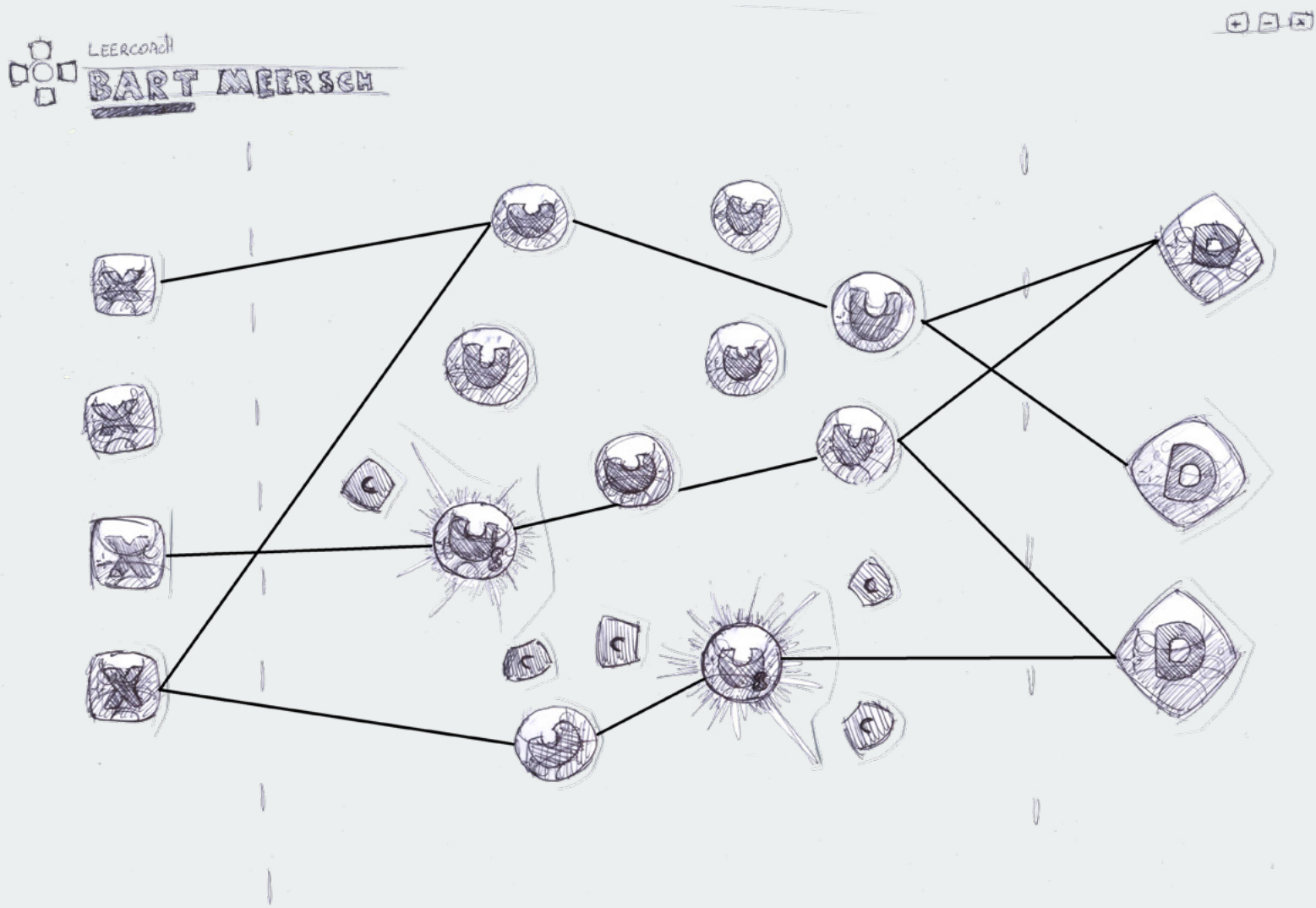


Een handige stap op dit moment in het proces is om nog eens te overlopen wat de stakeholders elkaar te bieden hebben en waar er waardecreatie kan gebeuren. Wat zijn de rollen en verwachtingen van elke speler en hoe worden deze afgestemd op elkaar.

{ PROTOTYPING

LOW FIDELITY PLATFORM EXPLORATION

Het Low Fidelity prototype geeft ons de kans om de ruwe werking van het platform te exploreren. Wat meteen duidelijk werd, is dat er meer structuur aanwezig moest zijn. Beter Information Architecture is steeds een goed idee. Ook miste er het sociale aspect, wat een groot onderdeel van het platform wordt in de volgende stappen.



■
Bij het laatste consult kregen we een belangrijke insteek. Hierin werd de nadruk meer op het sociale gelegd. Dit had een impact op heel wat andere beslissingen, met als resultaat dat het geheel veel beter klopte. We hebben hier op verder gedacht en het een centraal aspect in ons platform laten innemen.

■
De volgende pagina's tonen het uiteindelijk resultaat van ons ontwerpproces.

{ DESIGN BRIEF

THE REDEFINITION RESULT

DESIGN DRIVERS:

We bieden mensen de mogelijkheid om toekomstige competenties op een betekenisvolle manier aangeleerd te krijgen.

SPECIFICATIES:

TECHNOLOGISCHE

Keep it simple, Mobiel, Programma/app (het kan offline werken)

MENSKUNDIGE:

Bedrijven kunnen werknemers laten bijscholen op een flexibele manier.

We bieden een flexibele traject coaching aan.

Het systeem zorgt voor een wisselwerking tussen verschillende partijen (bedrijven, individuen en onderwijsinstellingen).

Meerwaarde onderwijsinstellingen? Bedrijven kunnen onderwijsinstellingen beter sturen in het lesgeven om de leerlingen beter klaar te maken arbeidsmarkt.

Het leerplatform geeft uitdagingen o.b.v. je persoonlijk profiel

Het profiel toont je reeds gekende kennis en wat je wil bereiken in de toekomst

Uitdagingen worden gegeven door bedrijven, kunnen door onderwijsinstellingen aangeboden worden.

Aan de uitdagingen moet een vorm van feedback gekoppeld worden die het individu motiveert/ stuurt om levenslang bij te leren.

(bedrijven kunnen soortgelijke bedrijven vinden in het systeem, en kunnen ook op zoek gaan naar bedrijven met een andere expertise.)

Het systeem kan meerdere bedrijven samen laten komen om een project of uitdaging op te stellen, en deze in het systeem te steken.

Een individu uit een bedrijf kan naar een ander bedrijf stappen om daar ervaring op te doen en uit bij te leren. Dit kan in samenspraak gebeuren met zijn werkgever.

Door meer info aan het systeem te geven kan het systeem meer groeien en het individu ook.

Constant reminder van progressie

ECONOMISCHE

Gratis instappen voor lerende

Self sustaining

Opstarten met subsidies

PAKKET VAN EISEN:

Een systeem dat informatie verzamelt.

Een systeem dat informatie filtert en verwerkt.

Een systeem dat informatie op een relevante manier weergeeft.

Een systeem dat progressie toont.

Een systeem dat gebruikers laat connecteren.

Een systeem dat voor feedback zorgt.

Een systeem dat voor feedforward zorgt.

{ PSS MAP A FINAL UPDATE

DESIGN CHALLENGE

Laat de gebruiker toe zijn leertraject te linken aan zowel de **benodigdheden van bedrijven** alsook zijn eigen **interesses**. Het platform neemt een **coach functie** op en geeft mogelijke stappen weer om de **persoonlijke doelen van de gebruiker te bereiken**. Bevordert **inspiratie, motivatie en sociaal gedrag**.

WAAROM

Principieel is coaching waardevol. De gebruiker krijgt een **gepersonaliseerde leerstrategie** aangereikt. Het platform pakt het probleem aan dat het **zelf zoeken** naar relevante leerinformatie enorm **veel tijd in beslag** neemt. Ook zorgt de service er voor dat de gebruikers **sneller en efficiënter hun leerdoelen bereiken** waardoor ze niet enkel meer controle krijgen over de **kwaliteit van hun leven**, maar intrinsiek een **grotere motivatie** krijgen om hun omgeving met hun eigen kennis te verbeteren. Bij het uitoefenen van een job kunnen er **gericht competenties aangeleerd** worden wat voor zowel een **betere fit voor de werknemer en werkgever** zorgt, alsook capabelere werknemers die een grotere waardepotentieel bezitten. Zo ontstaat er bij de gebruiker een **groter gevoel aan zelfzekerheid, verantwoordelijkheid en motivatie**. Dit alles brengt hen **duidelijkheid in hun toekomstvisie**.

Werknemers, Professionelen, Leerkrachten, Onderwijsorganisaties, Bedrijven, Experts



ECOSYSTEEM

Antwerpen bezit veel initiatieven. Met deze service verzamelen we alle beschikbare info en geven deze op een betekenisvolle manier weer. De bewoners worden betrokken door aan te geven waar andere mensen mee bezig zijn. Ze kunnen elkaar onvoorwaardelijk contacteren in de context van een uitdaging wat de drempel enorm laag houdt. Dit zorgt ook voor een inspirerende en motiverende omgeving, wat de leermogelijkheden bevordert. Algemene voordelen voor het ecosysteem zijn: economische opwaardering, kennisflow, inspiratie, efficiëntie.

SOCIAAL ASPECT

De studenten kunnen elkaar contacteren, een studiegroep vormen, hun resultaten delen en elkaar helpen door feedback te geven en te antwoorden op vragen van anderen of zelf vragen te stellen.

WIE

NETWERK

Het netwerk van mensen wordt ondersteund door het online platform zijn gebruik van andere sociale netwerken. Het kan gezien worden als een **netwerkingcentrum** waar dynamische leermogelijkheden centraal staan.

WAT

De oplossing vertaalt zich in een online platform. Deze biedt begeleiding via **Feedback en Feedforward**. Het platform biedt dynamische leermogelijkheden in de vorm van **gepersonaliseerde uitdagingen**. Deze uitdagingen kunnen bestaan uit online lessen alsook fysieke events of workshops.

HOE

Het platform toont relevante uitdagingen die zich online en in de omgeving voortdoen. Een student kan de interessante voorstellen selecteren en zo door deze uitdagingen te voltooien steeds dichterbij zijn persoonlijk doel geraken. Competenties linken naar werkgevers of stagemogelijkheden.

KOSTENSTRUCTUUR



- UITGAVEN INKOMSTEN +

Onderhoud platform	Affiliate Marketing
Werknemers	Verdoken reclame
	Partnerships
	Subsidies
	Investerings third parties

CUSTOMER SEGMENTS Personas

Rob - Leerkracht



ROOD

Rob vertegenwoordigt de onderwijsorganisaties, leerkrachten, begeleiders en experts. Ze bieden samen alle leermogelijkheden aan.

Lore - Werkende



BLAUW

Lore zal als leergierige werknemer de hoofdgebruiker zijn van het platform.

Eli - Werkgever



GEEL

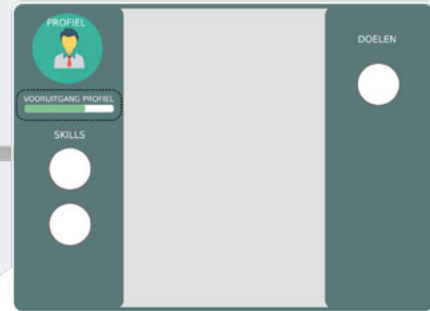
Eli krijgt de mogelijkheid om toekomstige tailor-made werknemers aan te trekken en een groter publiek voor zijn events en workshops te genereren.

{ USER JOURNEY

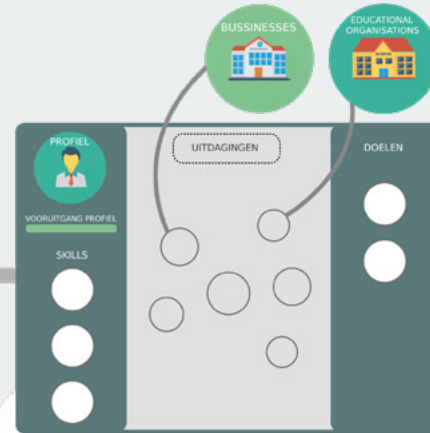
THE USER'S EXPERIENCE



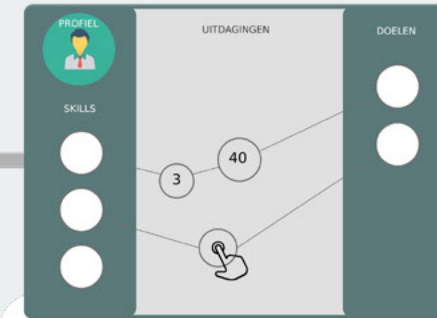
Door middel van het POLYGROW leerplatform kunnen mensen nieuwe vaardigheden verwerven en dingen bijleren. Hoe begin je hieraan?



Een account wordt aangemaakt op pc/gsm en het profiel wordt aangevuld met skills en doelen(maximaal 3). De vooruitgangsbalk toont de mate waarin uw profiel volledig is.



Extra skills en doelen kunnen achteraf altijd toegevoegd worden. Bedrijven/ onderwijsorganisaties voegen uitdagingen toe. Nadien kan de persoon enkele uitdagingen kiezen.



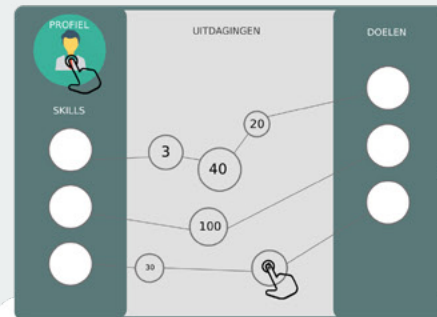
Eens de uitdagingen gekozen zijn worden deze gekoppeld aan de skills en doelen. Door op een uitdaging te klikken kan men een beschrijving, leseeigenschappen en andere deelnemers zien.



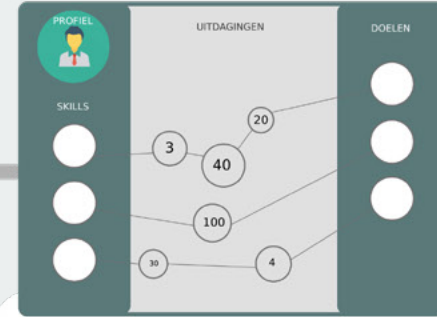
Indien men op een deelnemer klikt kan men meer info krijgen over deze persoon, waar hij/zij mee bezig is. Men heeft ook de optie om met deze persoon te chatten (feedback, Q&A, Contact...). Via het facebook messenger icoontje kan de chat gexporteerd worden. Via deze chat kunnen ook studentengroepen gevormd worden.

PolyGrow verzamelt lessen, workshops, events die zich zowel offline als online afspelen. Een gebruiker krijgt deze informatie op een gepersonaliseerde en waardevolle manier te zien. Door het inbrengen van sociale aspecten kunnen de gebruikers elkaar ondersteunen, motiveren, inspireren en van elkaar leren.

Het platform is gebaseerd op een standaard levensplanning concept, waarbij eerst wordt gekeken waar de gebruiker nu staat (in de vorm van competenties). Daarna, waar dat de gebruiker wilt geraken (in de vorm van doelen). Het platform berekent dan een aantal relevante voorstellen van uitdagingen waar de gebruikers kunnen instappen.



Om uitdagingen te voltooien kan je deze afvinken, dit kan via je profiel bij opgeslagen uitdagingen of door gewoon op een uitdaging te klikken.



Eens je enkele uitdagingen voltooid hebt komen er nieuwe uitdagingen bij tot je zelf beslist dat je u doel bereikt hebt. Als een doel voltooid is kan je er nog 1 toevoegen (max 3)



Via jou profiel onder sociaal krijg je al jouw hubs te zien. Aan de hand van deze hubs kan je vragen stellen en eventueel een foto uploaden indien je bij een bepaald probleem feedback wenst van anderen.



Via de chat kunnen personen in real life met elkaar afspreken op workshops, lezingen etc. om ervaringen te delen. Achteraf kunnen ze elkaar feedback geven over de dingen waar ze mee bezig zijn.

{ PROTOTYPING

HIGH FIDELITY PLATFORM

De beste manier om het platform te gebruiken is het zelf uit te testen. Deze is hier beschikbaar:

Het platform is beschikbaar zowel op desktop, als Tablet alsook Smartphone. Het kan offline geraadpleegt worden en wordt dan geüpdate van wanneer deze connectie verwerft. Het platform kan in twee grote delen gezien worden.

Het eerste toont uw persoonlijke ontwikkelingsweg. Hier ziet u uw competenties op dit moment, wat uw doelen zijn op zowel

korte en langere termijn en welke weg u hebt geselecteerd om hier te geraken.

Het tweede bevat het sociale aspect en is de hele drijfkracht achter de verificatie, inspiratie en motivatie voor elke gebruiker. Gebruikers kunnen van elkaar leren en nieuwe interesses ontdekken. Zo ontstaan er dynamische communities waarin nieuwe connecties worden gemaakt en elkaar ondersteunen centraal staan.

Dit eerste scherm toont de login met een korte uitleg van de service.

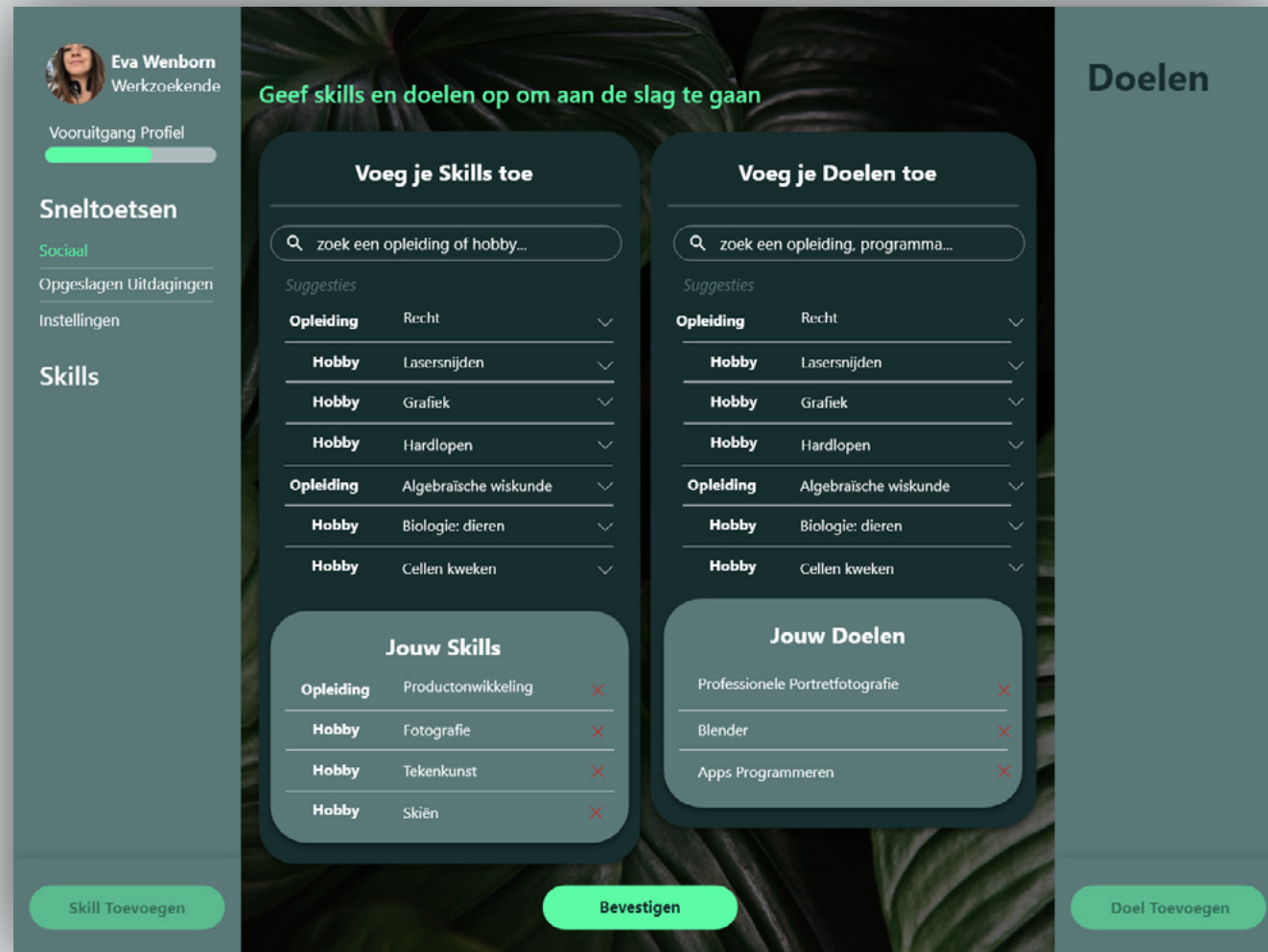


{ PROTOTYPING

HIGH FIDELITY PLATFORM

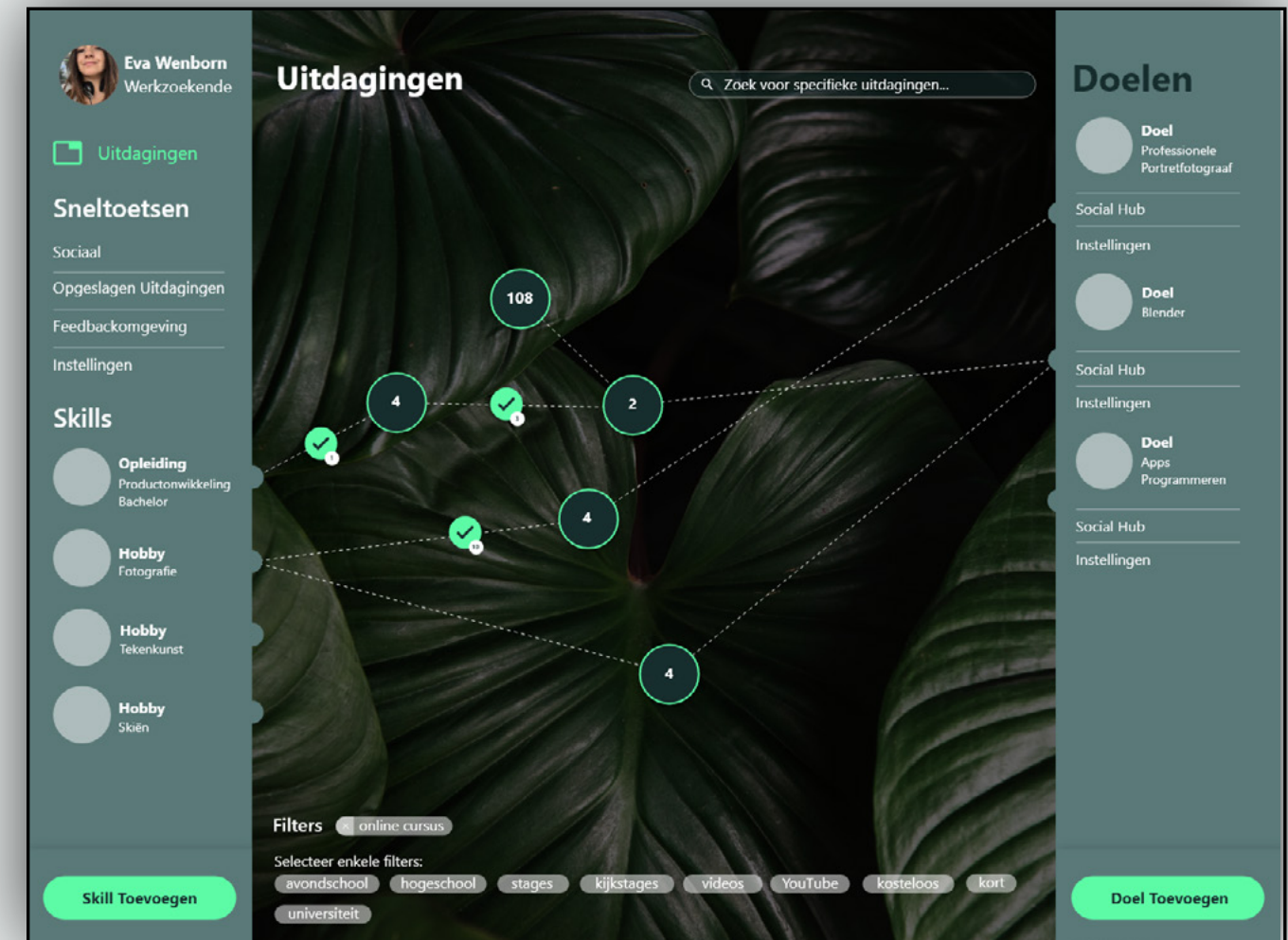
Na te zijn ingelogd kan de gebruiker zijn profiel vervolledigen door één, zijn huidige competenties aan te duiden. Twee, door zijn gewenste doelen te selecteren. Hierin zit een slimme zoekfunctie die deze stap zo

eenvoudig mogelijk maakt, het is immers niet altijd eenvoudig doelen concreet te maken. Een simpel balkje toont aan hoeveel kritische informatie er nog ingegeven moet worden alvorens de volgende stap bereikt kan worden.



Dit is het basis-scherm. Hierin ziet u het overzicht van uw huidige competenties, uw doelen en de mogelijke uitdagingen die door het platform verzameld geweest zijn en hier op een relevante manier weergegeven worden. Interessante

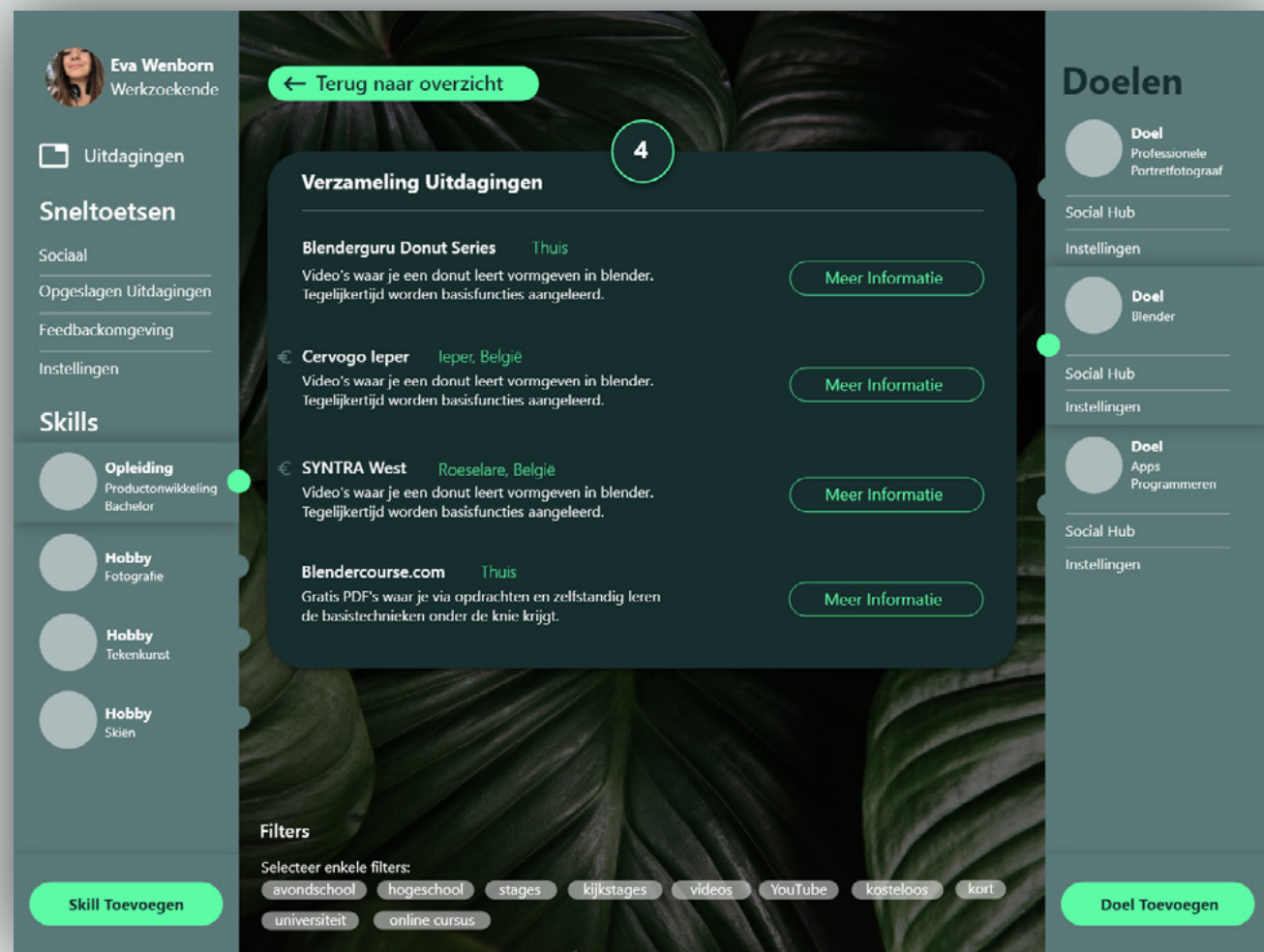
uitdagingen kunnen geselecteerd worden en zo bepaalde competenties in doelen voeden. Als u op zoek bent naar specifieke uitdagingen is er ook een zoekfunctie en filters waarvan u gebruik kan maken.



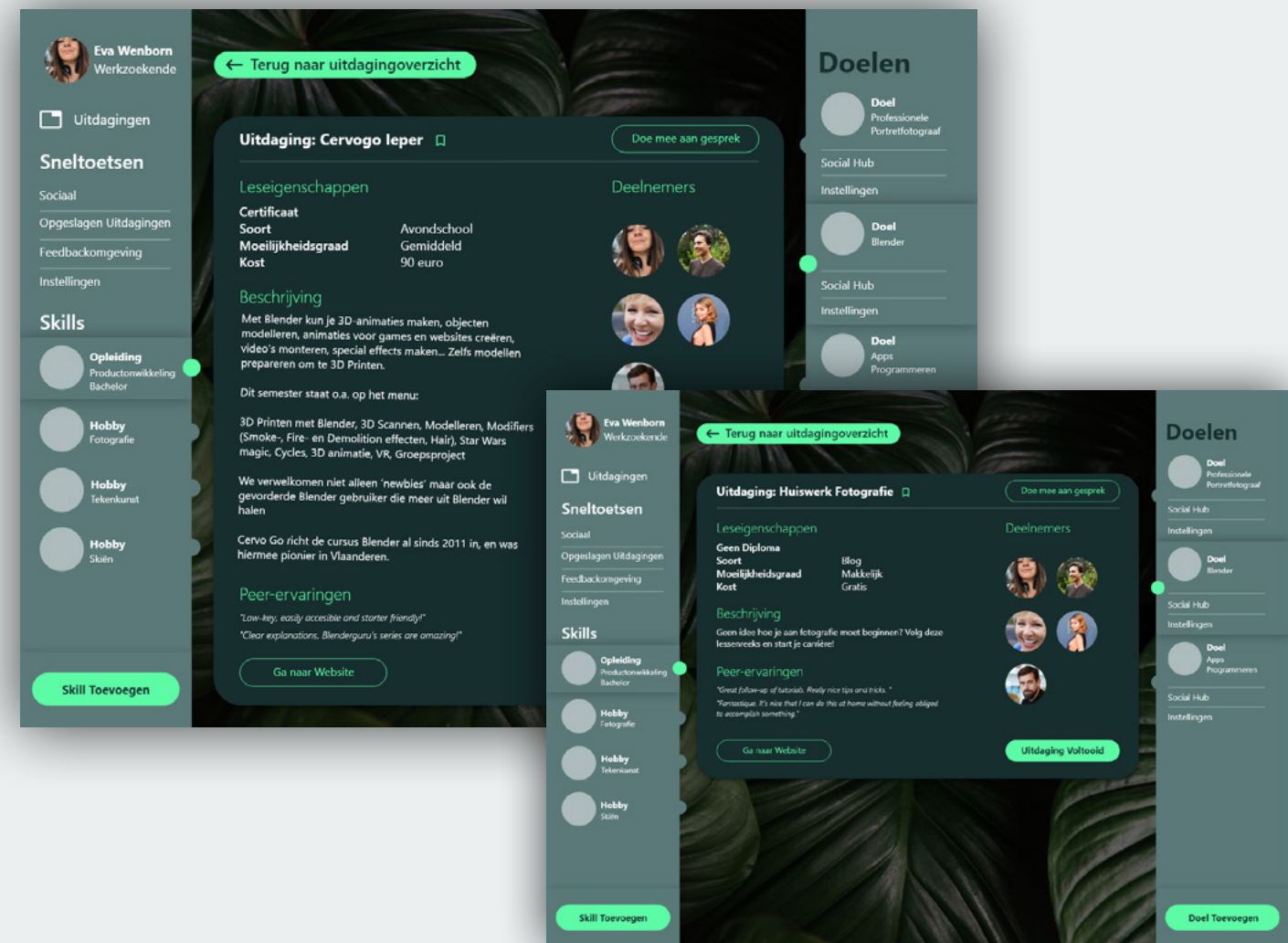
{ PROTOTYPING

HIGH FIDELITY PLATFORM

Bij het selecteren van een uitdaging ziet u uit welke elementen deze bestaat. De essentiële uitleg van deze elementen wordt hier weergegeven. Deze kunnen bestaan uit zowel betalende als gratis bronnen.



Dit is hoe een uitdaging gedetailleerd weergegeven wordt. Zowel de belangrijke info als de huidige deelnemers en hun ervaringen zijn hier zichtbaar. Er wordt ook voor een incentive gezorgd om in discussie te gaan en eens na te gaan waar de deelnemers nogal mee bezig zijn. Ook kunnen de deelnemers gecontacteerd worden voor vragen en feedback.

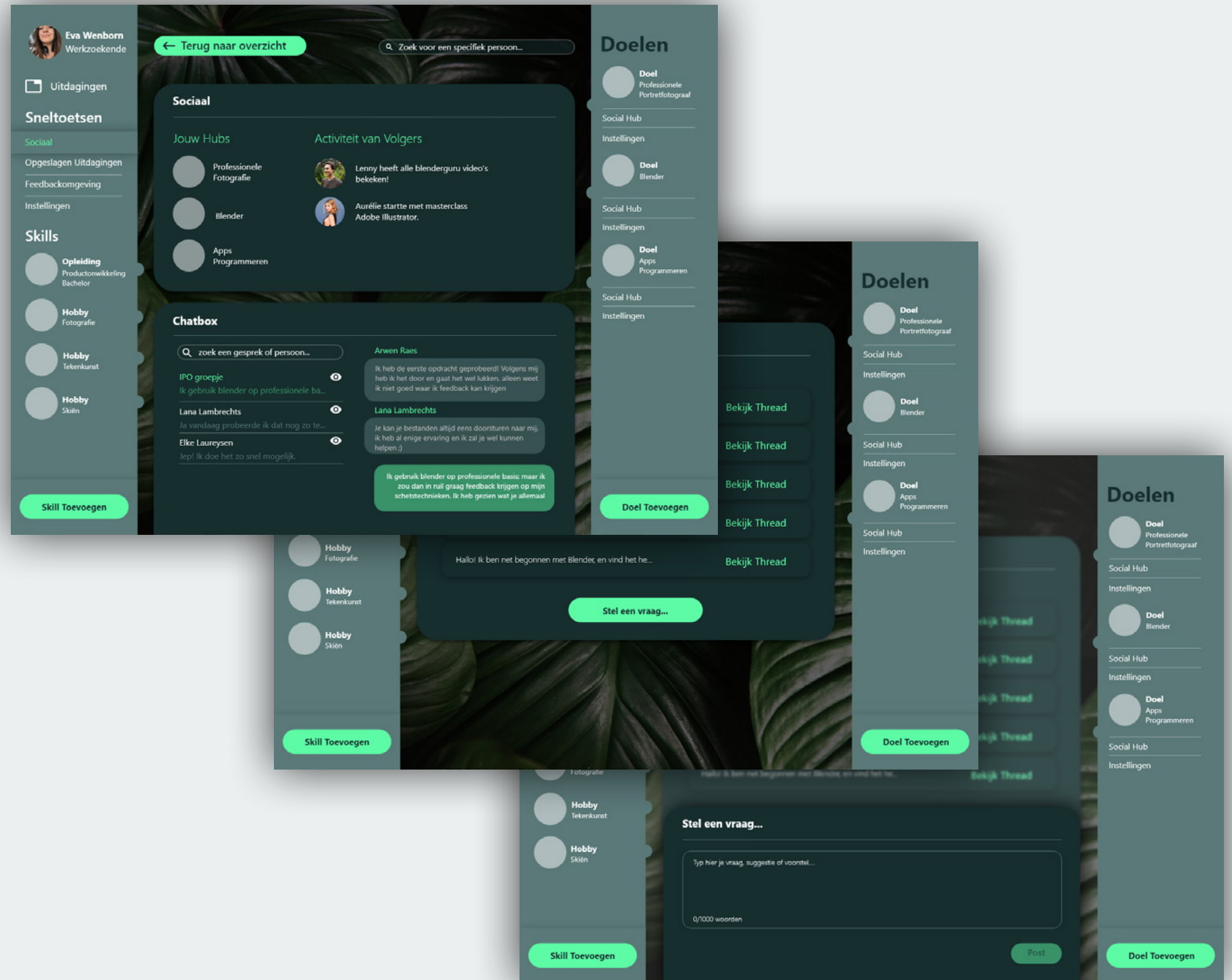


{ PROTOTYPING

HIGH FIDELITY PLATFORM

Hubs ontstaan dynamisch door de interesses en uitdagingen van de verschillende deelnemers. Zij zorgen voor een community die motivatie en inspiratie bevordert.

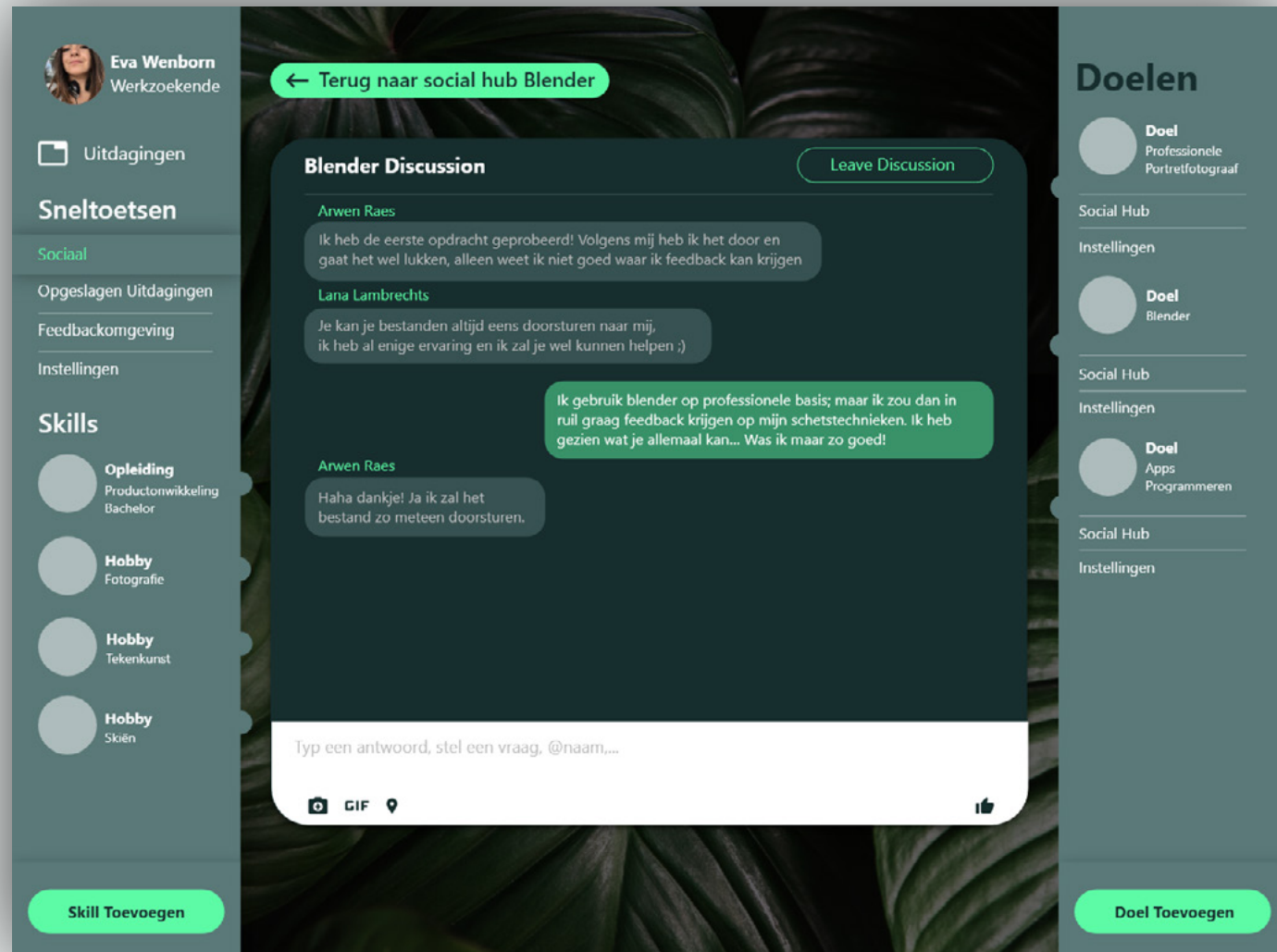
In hubs kunnen zowel vragen als foto's of andere files geplaatst worden. De community kan antwoorden op vragen en feedback geven op de resultaten van de andere deelnemers. Zo wordt duidelijk waar nog aan gewerkt moet worden en hoever je nog zit van je doelen.



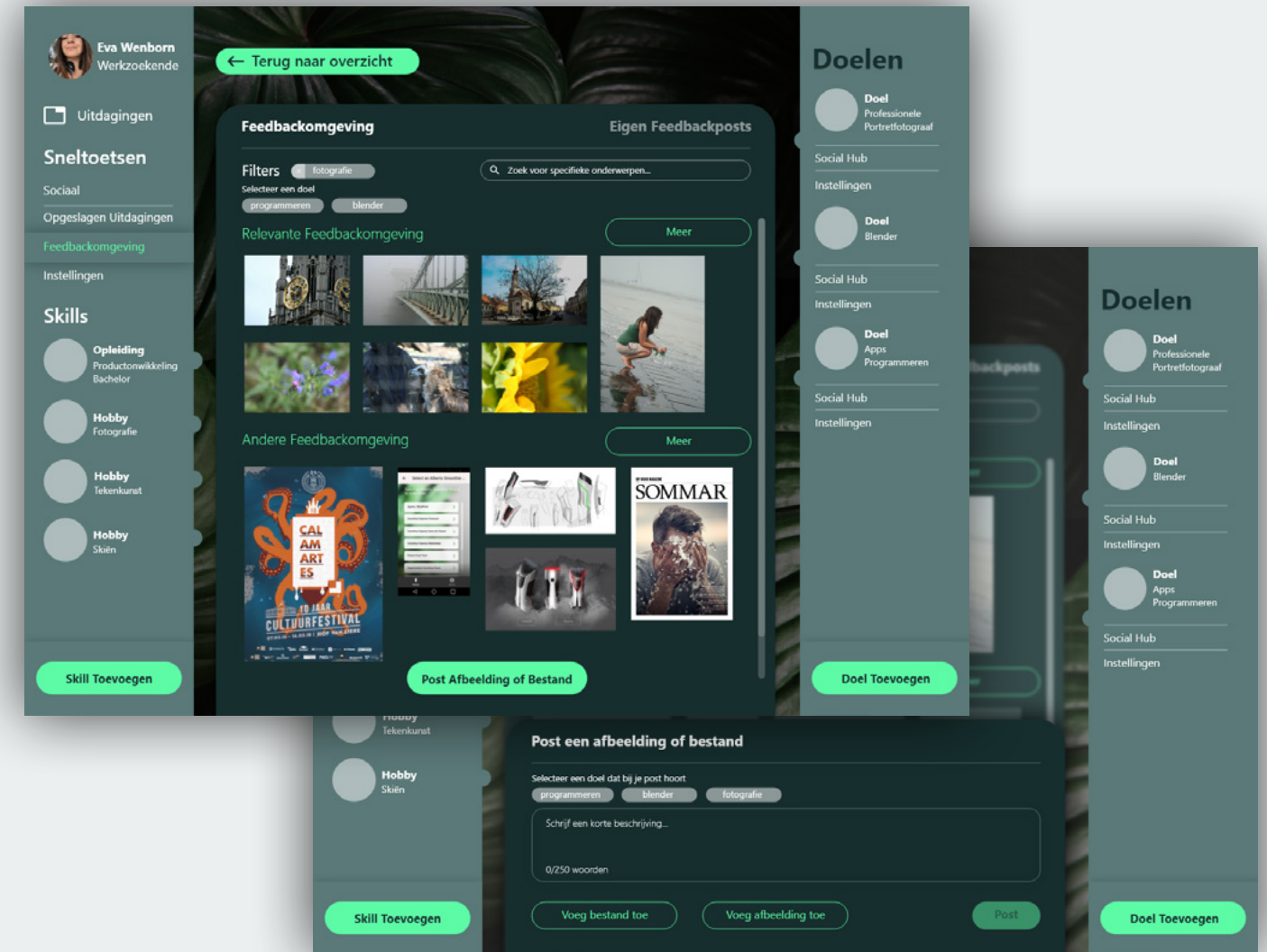
{ PROTOTYPING

HIGH FIDELITY PLATFORM

Kleine groepjes kunnen ook gevormd worden die op een meer persoonlijke manier elkaar ondersteunen en opvolgen.



Hier wordt er feedback gegeven op het voorbeeld van fotografie, waarbij tips en suggesties aan elkaar gegeven kan worden.



{ POLYGROW ESSENTIAL OVERVIEW



PolyGrow is een platform dat mensen in staat stelt om dynamisch te leren. PolyGrow verzamelt de verschillende mogelijkheden om theoretische of praktische zaken bij te leren, zoals bepaalde opleidingen aan de Universiteit van Antwerpen. Deze verzameling van zogenaamde 'uitdagingen' is een pool aan leermogelijkheden dat het platform gebruikt om een traject op maat uit te stippelen voor de gebruiker.



Het platform PolyGrow is een app dat je kan openen op je tablet, smartphone of computer. Via de site of app stores kan je de applicatie in no-time downloaden. Je maakt een account aan door je skills en doelen op te stellen, waarna je meteen aan de slag kan.



Aan de hand van je skillset en je opgezette doelen maakt PolyGrow een suggestie van uitdagingen. Deze uitdagingen kunnen lessen, online tutorials of workshops zijn (of meer!). Net zoals jij leert PolyGrow iets bij: Wat kan jij? En wat is jouw ideaal traject? Tenslotte bepaal jij wanneer je doel bereikt is. Je hebt immers nooit gedaan met leren!

Het concept 'leren' omvat meer dan enkel kennis. PolyGrow tracht door sociale interactie, peer-opvolgingen en easy access de dagelijkse flow van het leven te doorbreken. Het motiveert mensen om bij te leren over zaken waar ze eerder de tijd, motivatie of mensen niet voor vonden. PolyGrow is een hefboom naar levenslang leren.



Heb je een hele resem aan studies achter de rug? Of sta je nog maar aan de start van je carrière? Oud of Jong? Geen probleem! PolyGrow is bedoeld voor iedereen. Het allerbelangrijkste is dat je zelf wil bijleren, samen met anderen. Op basis van filters kan je kiezen wat het beste past bij jouw agenda en levensstijl.



Praat samen met mensen, geef en krijg feedback, beoordeel uitdagingen en maak studiegroepen aan. Heb je een snelle mening nodig? Post een resultaat op de community! Je kan je vriendenactiviteit bekijken, en samen aan de slag om iets bij te leren. Leren doe je bovenal samen!

{ BUSINESS MODEL

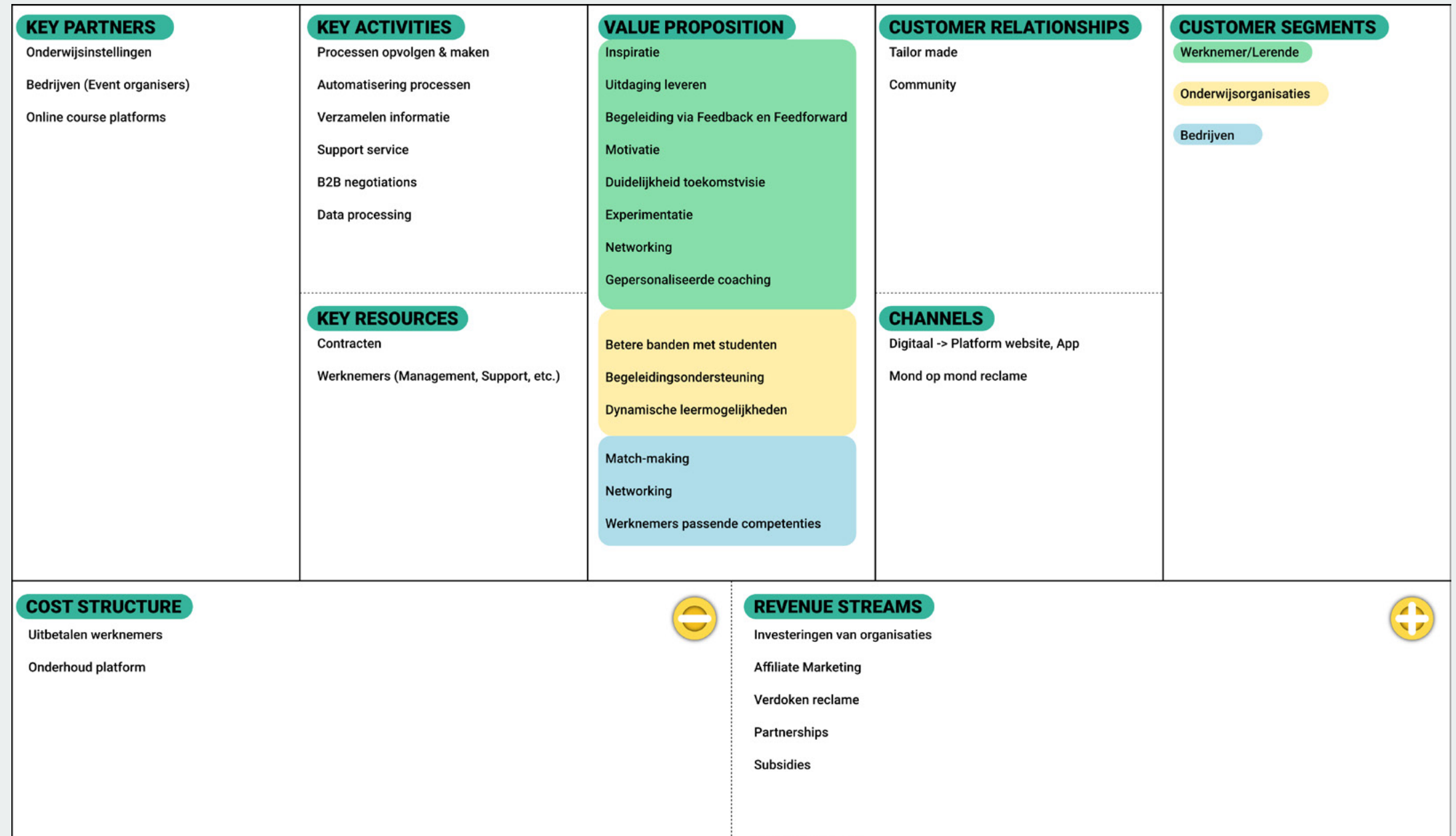
ECONOMISCH GROEI

Het Business Model Canvas brengt de economische overlevingskansen aan het licht.

De focus bij onze service ligt in een uiterst persoonlijke ervaring leveren waarbij het sociale aspect sterk naar voor geschoven wordt.

De inkomsten verzamelen zich rond Affiliate Marketing, Verdoken reclame en Partnerships.

De grote uitgaven zullen het uitbetalen van de werknemers zijn, die voor de verdere ontwikkeling en onderhoud van het platform zorgen.



{ BIJLAGEN

BRONNEN

In de bijlagen zitten zowel de voornaamste bronnen, als een process recap, alsook de presentatiefiche gebruikt bij de roadshow vervat.

LINK LOGBOEK:

<https://docs.google.com/document/d/1FRmLv4Trk7qXzWKX4lgLK2WYxw2Nc0nj9aK-FJ4Sf940/edit>

PSS design for innovation ecosystems: Future of Design Education in the Quadruple Helix Model of Antwerp.

NMC Horizon Report - 2017 Higher Education Edition

Dreams and Seeds, The role of campuses in sustainable urban development, Schewenius, Keränen, al Rawaf

Advanced Design Methods for succesful innovation, Design United

Campuses, Cities and Innovation - 39 international cases accomodating tech-based research, Magdaniel F., den Heijer A., Arkesteijn M., de Jonge H.

Envisioning future innovative experimental ecosystems through the foresight approach. Case: Design Factory, Munigala V., Oinonen P., Ekman K.

Recommendations for implementing the strategic initiative INDUSTRIE 4.0

Flanders make annual report 2017

2017 Tech Trend Report

The future of work, Annunziata M., Biller S.

The Future 100: Trends and Change to watch in 2017

Development Ideas Book

Anticipating plausible futures for innovative experimental ecosystems using foresight approach. Case: Design Factory, Munigala V.

Product Dienst: Nieuwe businessmodellen in de circulaire economie, Deckmyn S., Leysens J., Stouthuysen P., Verhulst J.

Redefining the role of designers within an urban community using digital design and localized manufacturing of wearables., Stam C., van der Velden N., Rubio G., Verlinden J.

Technology campuses and cities: A study on the relation between innovation and the built environment at the urban area level., Magdaniel F.

Factories of the Future: Five Expert Perspectives, Tate P.

Visie 2050: Een langetermijnstrategie voor Vlaanderen

{ **PRESENTATIEFOLDER**
POLYGROW: LIFELONG LEARNING SOLUTION



POLYGROW
LIFELONG LEARNING SOLUTION



Er is uitgegaan van onderwerpen als 'Gepersonaliseerd leren' en 'Levenslang leren'. Dit in combinatie met het quadruple helix model en als drijfkracht de toekomstige campus van Productontwikkeling aan de Paardenmarkt in Antwerpen. Met het PSS proberen we de verschillende spelers van het model met elkaar te laten interageren om tot innovatie en waardecreatie te komen.

Met PolyGrow gaan we de uitdaging aan om de brede waaier aan leer-initiatieven die zich in het ecosysteem voordoen op een relevante manier aan te bieden. Hierbij zorgt PolyGrow voor zowel waardecreatie bij de gebruiker alsook de leerorganisaties en bedrijven.

PSS MAP

OVERZICHT VAN HET PSS

DESIGN CHALLENGE

Laat de gebruiker toe zijn leertraject te linken aan zowel de **benodigdheden van bedrijven** alsook zijn eigen **interesses**. Het platform neemt een **coach functie** op en geeft mogelijke stappen weer om de **persoonlijke doelen van de gebruiker te bereiken**. Bevordert **inspiratie, motivatie en sociaal gedrag**.

WAAROM

Principieel is coaching waardevol. De gebruiker krijgt een **gepersonaliseerde leerstrategie** aangereikt. Het platform pakt het probleem aan dat het **zelf zoeken** naar relevante leerinformatie enorm **veel tijd in beslag** neemt. Ook zorgt de service er voor dat de gebruikers **sneller en efficiënter hun leerdoelen bereiken** waardoor ze niet enkel meer controle krijgen over de **kwaliteit van hun leven**, maar intrinsiek een **grotere motivatie** krijgen om hun omgeving met hun eigen kennis te verbeteren. Bij het uitoefenen van een job kunnen er **gericht competenties aangeleerd** worden wat voor zowel een **betere fit voor de werknemer en werkgever** zorgt, alsook capabelere werknemers die een grotere waardepotentieel bezitten. Zo ontstaat er bij de gebruiker een **groter gevoel aan zelfzekerheid, verantwoordelijkheid en motivatie**. Dit alles brengt hen **duidelijkheid in hun toekomstvisie**.

Werknemers, Professionelen, Leerkrachten, Onderwijsorganisaties, Bedrijven, Experts



ECOSYSTEEM

Antwerpen bezit veel initiatieven. Met deze service verzamelen we alle beschikbare info en geven deze op een betekenisvolle manier weer. De bewoners worden betrokken door aan te geven waar andere mensen mee bezig zijn. Ze kunnen elkaar onvoorwaardelijk contacteren in de context van een uitdaging wat de drempel enorm laag houdt. Dit zorgt ook voor een inspirerende en motiverende omgeving, wat de leermogelijkheden bevordert. Algemene voordelen voor het ecosysteem zijn: economische opwaardering, kennisflow, inspiratie, efficiëntie.

SOCIAAL ASPECT

De studenten kunnen elkaar contacteren, een studiegroep vormen, hun resultaten delen en elkaar helpen door feedback te geven en te antwoorden op vragen van anderen of zelf vragen te stellen.

WIE

NETWERK

Het netwerk van mensen wordt ondersteund door het online platform zijn gebruik van andere sociale netwerken. Het kan gezien worden als een **netwerkingcentrum** waar dynamische leermogelijkheden centraal staan.

WAT

De oplossing vertaalt zich in een online platform. Deze biedt begeleiding via **Feedback en Feedforward**. Het platform biedt dynamische leermogelijkheden in de vorm van **gepersonaliseerde uitdagingen**. Deze uitdagingen kunnen bestaan uit online lessen alsook fysieke events of workshops.

HOE

Het platform toont relevante uitdagingen die zich online en in de omgeving voortdoen. Een student kan de interessante voorstellen selecteren en zo door deze uitdagingen te voltooien steeds dichterbij zijn persoonlijk doel geraken. Competenties linken naar werkgevers of stagemogelijkheden.

KOSTENSTRUCTUUR



- UITGAVEN INKOMSTEN +

Onderhoud platform	Affiliate Marketing
Werknemers	Verdoken reclame
	Partnerships
	Subsidies
	Investerings third parties

CUSTOMER SEGMENTS

Personas

Rob - Leerkracht



Rob vertegenwoordigt de onderwijsorganisaties, leerkrachten, begeleiders en experts. Ze bieden samen alle leermogelijkheden aan.

Lore - Werkende



Lore zal als leergierige werknemer de hoofdgebruiker zijn van het platform.

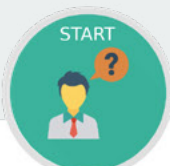
Eli - Werkgever



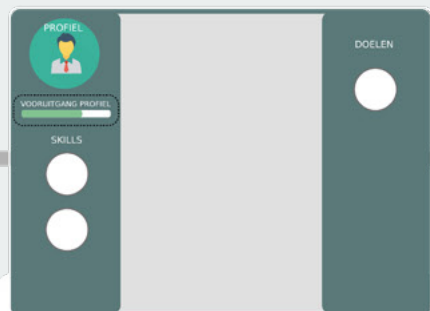
Eli krijgt de mogelijkheid om toekomstige tailor-made werknemers aan te trekken en een groter publiek voor zijn events en workshops te genereren.

SCENARIO

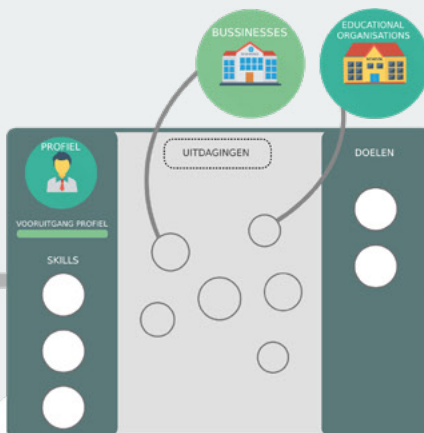
HOE WERKT HET



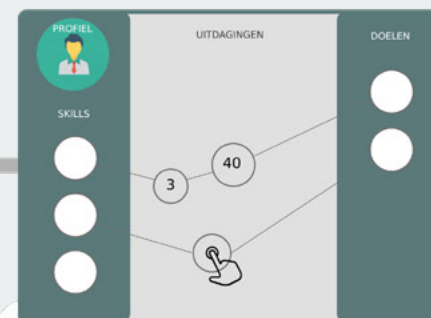
Door middel van het POLYGROW leerplatform kunnen mensen nieuwe vaardigheden verwerven en dingen bijleren. Hoe begin je hieraan?



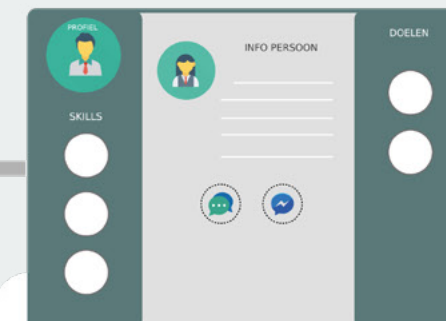
Een account wordt aangemaakt op pc/gsm en het profiel wordt aangevuld met skills en doelen(maximaal 3) De vooruitgangsbalk toont de mate waarin uw profiel volledig is.



Extra skills en doelen kunnen achteraf altijd toegevoegd worden. Bedrijven/ onderwijsorganisaties voegen uitdagingen toe. Nadien kan de persoon enkele uitdagingen kiezen.



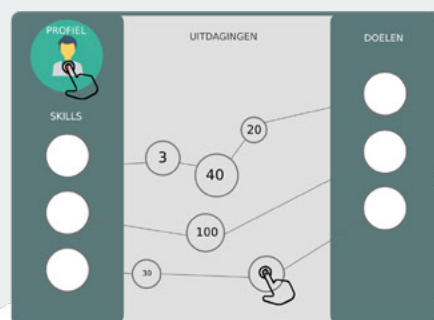
Eens de uitdagingen gekozen zijn worden deze gekoppeld aan de skills en doelen. Door op een uitdaging te klikken kan men een beschrijving, leseigenschappen en andere deelnemers zien.



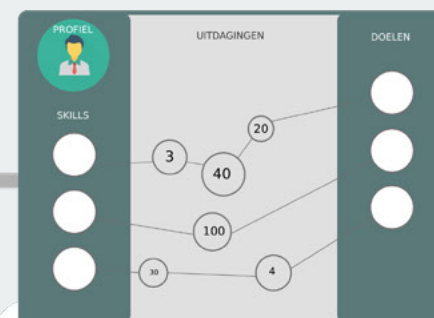
Indien men op een deelnemer klikt kan men meer info krijgen over deze persoon, waar hij/zij mee bezig is. Men heeft ook de optie om met deze persoon te chatten (feedback, Q&A, Contact...). Via het facebook messenger icoontje kan de chat gexporteerd worden. Via deze chat kunnen ook studentengroepen gevormd worden.

PolyGrow verzamelt lessen, workshops, events die zich zowel offline als online afspelen. Een gebruiker krijgt deze informatie op een gepersonaliseerde en waardevolle manier te zien. Door het inbrengen van sociale aspecten kunnen de gebruikers elkaar ondersteunen, motiveren, inspireren en van elkaar leren.

Het platform is gebaseerd op een standaard levensplanning concept, waarbij eerst wordt gekeken waar de gebruiker nu staat (in de vorm van competenties). Daarna, waar dat de gebruiker wilt geraken (in de vorm van doelen). Het platform berekent dan een aantal relevante voorstellen van uitdagingen waar de gebruikers kunnen instappen.



Om uitdagingen te voltooien kan je deze afvinken, dit kan via je profiel bij opgeslagen uitdagingen of door gewoon op een uitdaging te klikken.



Eens je enkele uitdagingen voltooid hebt komen er nieuwe uitdagingen bij tot je zelf beslist dat je u doel bereikt hebt. Als een doel voltooid is kan je er nog 1 toevoegen (max 3)



Via jou profiel onder sociaal krijg je al jouw hubs te zien. Aan de hand van deze hubs kan je vragen stellen en eventueel een foto uploaden indien je bij een bepaald probleem feedback wenst van anderen.



Via de chat kunnen personen in real life met elkaar afspreken op workshops, lezingen etc. om ervaringen te delen. Achteraf kunnen ze elkaar feedback geven over de dingen waar ze mee bezig zijn.

{ UX INTERFACES

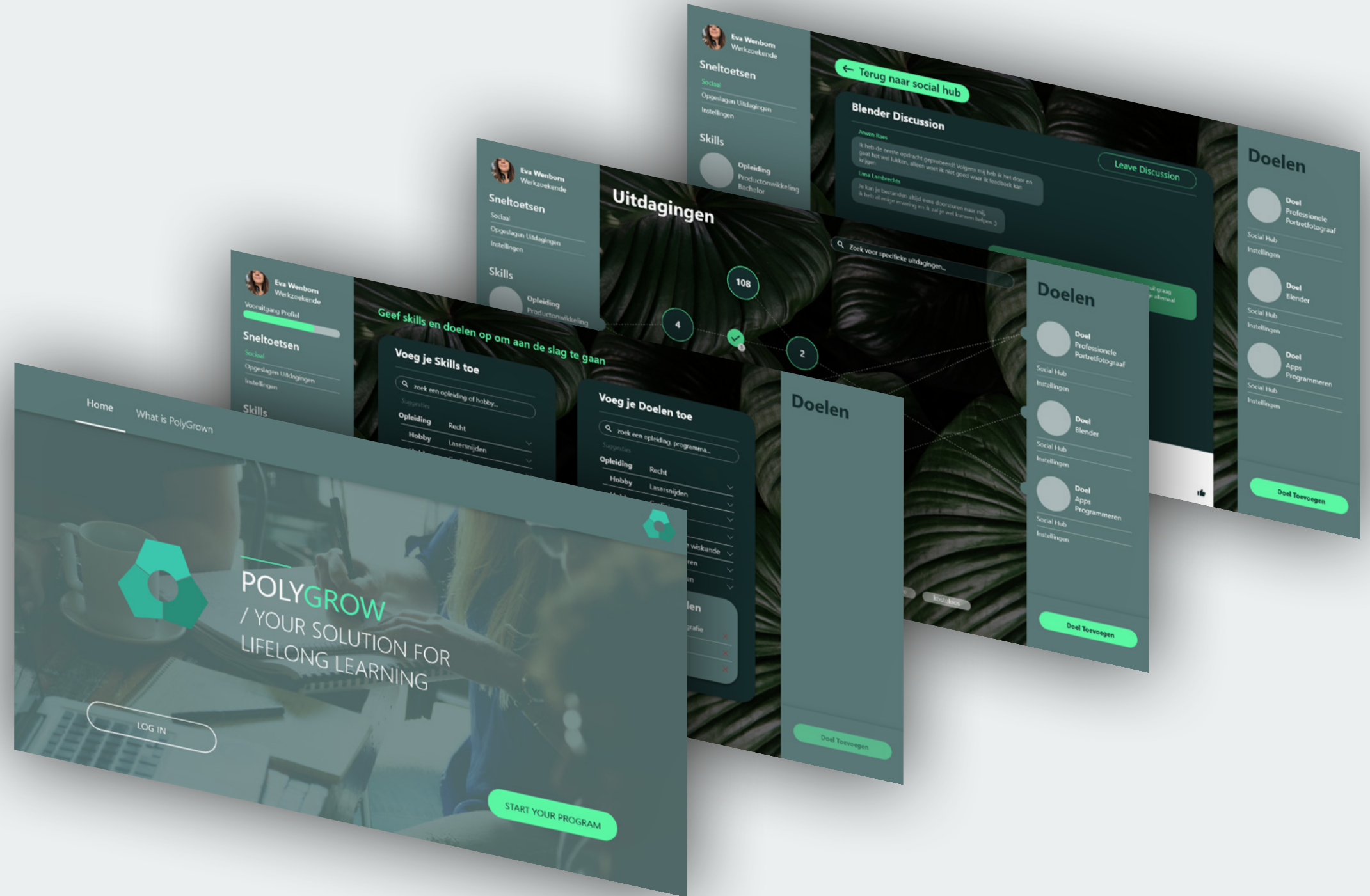
WERKING VAN HET PLATFORM

De beste manier om het platform te gebruiken is het zelf uit te testen. Deze is hier beschikbaar:

Het platform is beschikbaar zowel op desktop, als Tablet alsook Smartphone. Het kan offline geraadpleegd worden en wordt dan geüpdate van wanneer deze connectie verwerft. Het platform kan in twee grote delen gezien worden.

Het eerste toont uw persoonlijke ontwikkelingsweg. Hier ziet u uw competenties op dit moment, wat uw doelen zijn op zowel korte en langere termijn en welke weg u hebt geselecteerd om hier te geraken.

Het tweede bevat het sociale aspect en is de hele drijfkracht achter de verificatie, inspiratie en motivatie voor elke gebruiker. Gebruikers kunnen van elkaar leren en nieuwe interesses ontdekken. Zo ontstaan er dynamische communities waarin nieuwe connecties worden gemaakt en elkaar ondersteunen centraal staan.



{ BUSINESS MODEL

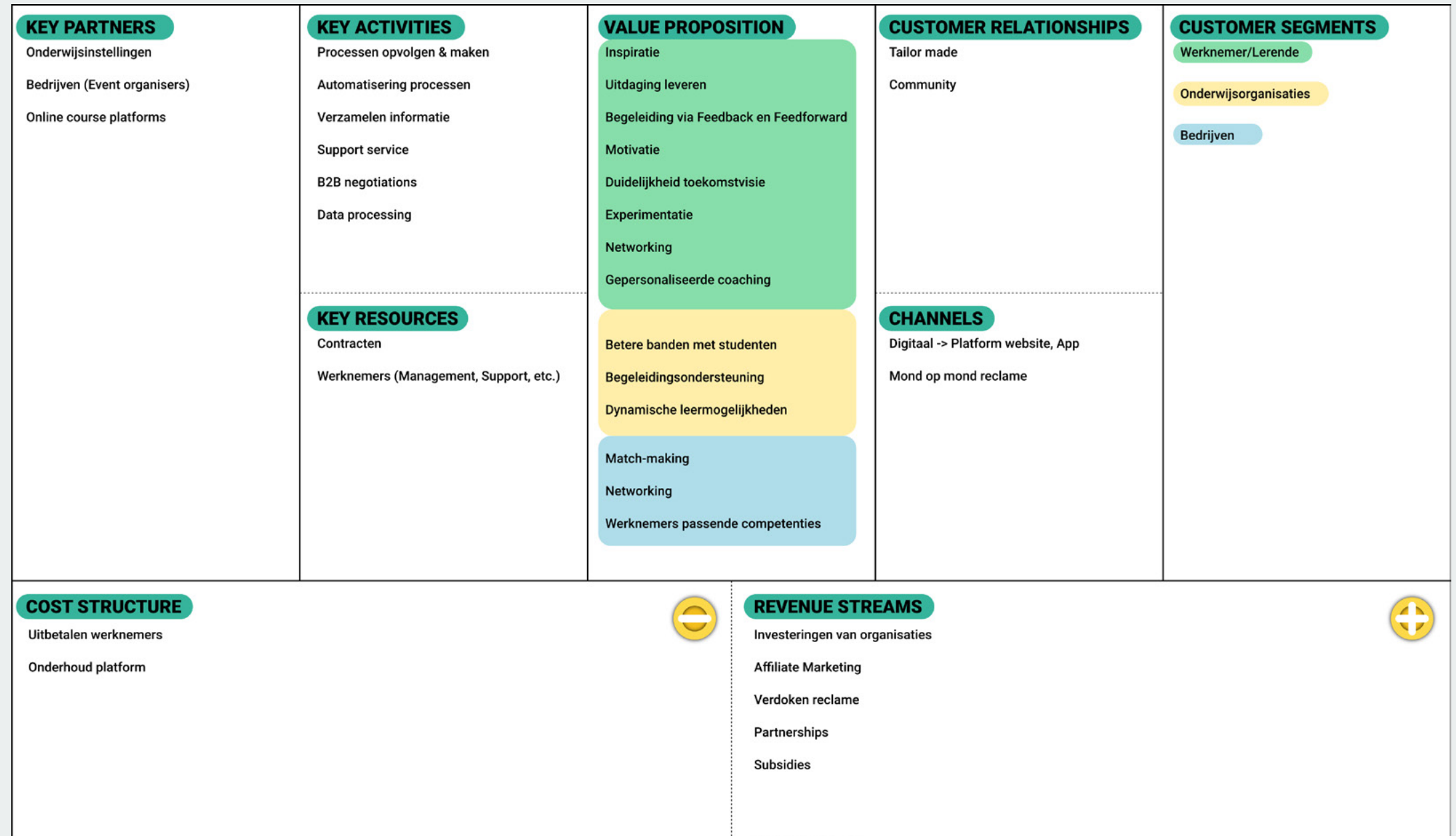
ECONOMISCH GROEI

Het Business Model Canvas brengt de economische overlevingskansen aan het licht.

De focus bij onze service ligt in een uiterst persoonlijke ervaring leveren waarbij het sociale aspect sterk naar voor geschoven wordt.

De inkomsten verzamelen zich rond Affiliate Marketing, Verdoken reclame en Partnerships.

De grote uitgaven zullen het uitbetalen van de werknemers zijn, die voor de verdere ontwikkeling en onderhoud van het platform zorgen.





POLYGROW

"LIFELONG LEARNING SOLUTION"