



in samenwerking met



Double Diamond model

Het Double Diamond model is een breed geaccepteerde weergave van het ontwerpproces, geïntroduceerd door de British Design Council in 2005. Dit model is gebaseerd op het divergentie-convergentie model voorgesteld door Béla H. Bánáthy in 1996. Het illustreert een proces waarbij een kwestie eerst breed of diep wordt verkend (divergent denken) en vervolgens wordt overgegaan op gerichte actie (convergent denken). Het model bestaat uit vier fasen:

1. **Ontdekken (Discover):** Dit is de fase waarin je het probleem begrijpt in plaats van het aan te nemen. Dit houdt in dat je spreekt met en tijd doorbrengt met mensen die door de problemen worden beïnvloed.
2. **Definiëren (Define):** De inzichten die uit de ontdekkingsfase worden verzameld, kunnen helpen om de uitdaging op een andere manier te definiëren.
3. **Ontwikkelen (Develop):** Hierbij worden verschillende antwoorden op het duidelijk gedefinieerde probleem gegeven, waarbij inspiratie wordt gezocht elders en samen wordt ontworpen met een verscheidenheid aan mensen.
4. **Leveren (Deliver):** Deze fase omvat het testen van verschillende oplossingen op kleine schaal, het afwijzen van oplossingen die niet werken en het verbeteren van degenen die dat wel doen.

Het Double Diamond model is niet bedoeld als een instructiehandleiding voor hoe te ontwerpen, maar eerder als een uitnodiging om deel te nemen aan het ontwerpproces. Het benadrukt het belang van het verkennen van de probleemruimte voordat oplossingen worden ontwikkeld en geïmplementeerd, en erkent dat in een steeds veranderende en digitale wereld, geen idee ooit 'af' is. Dit model heeft zichzelf bewezen als een effectieve aanpak voor het aanpakken van complexe problemen en het bevorderen van innovatie.

Voor meer gedetailleerde informatie en inzichten over het Double Diamond model, kunt u de bronnen van de Design Council en Wikipedia raadplegen:

- [Design Council's Double Diamond](#)
- [Wikipedia over Double Diamond](#)

Deze bronnen bieden een uitgebreide blik op de geschiedenis, toepassing en impact van het Double Diamond model binnen design en innovatie.



Fase 1: Ontdekkende (Divergeren = veel/brede ideeën)

- **Doel:** In deze fase worden zoveel mogelijk ideeën en inzichten verzameld door onderzoek, brainstorming en het observeren van de doelgroep. Het is het divergerende deel van het proces, waarbij het doel is om breed te denken en diverse mogelijkheden te verkennen.
- **Aanpak:**
 - **Mindmapping:** Begin met het centrale probleem en werk naar buiten toe, waarbij je alle relevante thema's, ideeën en vragen noteert. Voor meer informatie over deze methode, zie PDF Brainstormmethode mind mapping.
 - **Brainwriting:** Laat elk teamlid individueel ideeën opschrijven zonder discussie, om vervolgens de ideeën te delen en verder uit te bouwen. Voor meer informatie over deze methode, zie PDF Brainwriting.

Fase 2: Definiëren (Convergeren = smaller maken)

- **Doel:** Na de ontdekkingsfase volgt de definitiefase, waarin de verzamelde informatie wordt geanalyseerd en samengevat om een duidelijk probleem of uitdaging te definiëren waaraan gewerkt zal worden. Dit is het convergerende deel van de eerste diamant, waarbij de focus ligt op het verfijnen van de inzichten tot een specifieke probleemstelling die richting geeft aan het ontwerpproces.
- **Aanpak:** Groepeer de verzamelde ideeën op thema of potentieel en kies door discussie en consensus de meest veelbelovende ideeën uit. Dit kan door middel van het **affiniteitsdiagram-methode** te gebruiken. Deze methode ondersteunt het proces van het ordenen en prioriteren van een grote hoeveelheid ideeën, wat typisch is voor de divergerende fase van brainstorming. Door affiniteitsdiagrammen te gebruiken, kunnen teams de overgang maken van een breed scala aan ideeën naar een gefocuste probleemdefinitie

Fase 3: Ontwikkelen (Divergeren = breder maken)

- **Doel:** Deze fase markeert het begin van de tweede diamant, waarin oplossingen worden gegenereerd en ontwikkeld. Met het duidelijk gedefinieerde probleem als leidraad, worden in deze divergerende fase verschillende ideeën en concepten bedacht, ontworpen en getest. Het is een creatieve fase waarin prototyping en iteratieve ontwikkeling centraal staan, met als doel een reeks haalbare oplossingen te creëren.
- **Aanpak:**
 - **SCAMPER:** Gebruik de SCAMPER-technieken (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse) om bestaande ideeën te transformeren en nieuwe te genereren.

Fase 4: Leveren (Convergeren = smaller maken)

- **Doel:** In de laatste fase worden de ontwikkelde ideeën verfijnd en geconvergeerd tot een definitieve oplossing die geïmplementeerd kan worden. Deze fase omvat het selecteren van de beste oplossing, deze verder uitwerken, testen en



klaarmaken voor productie of lancering. Het eindresultaat is een goed doordacht product, dienst of strategie die aansluit bij de behoeften van de gebruiker of markt.

- **Aanpak:** Selecteer de meest veelbelovende oplossingen voor prototyping en testen. Verfijn op basis van feedback tot de beste oplossing overblijft. Hierbij kan je gebruik maken van de **prototype feedback loop**. Deze aanpak zorgt ervoor dat de uiteindelijke oplossing niet alleen innovatief is, maar ook praktisch en waardevol voor de eindgebruikers.
 - Ontwikkel voor elk geselecteerd idee een eenvoudig, kosteneffectief prototype dat de kernfunctionaliteiten en het ontwerp van de oplossing demonstreert. Gebruik technieken zoals 3D-printen, software mockups, of eenvoudige fysieke modellen, afhankelijk van het type product of dienst.
 - Test de Prototypes: Voer tests uit met echte gebruikers om feedback te verzamelen over de functionaliteit, gebruiksvriendelijkheid, en waarde van het prototype. Gebruik diverse testmethoden, zoals gebruikerstests, A/B-tests, en focusgroepen, om een breed spectrum aan feedback te verkrijgen.