

## Cocreatie (E630095)

**Cursusomvang** *(nominale waarden; effectieve waarden kunnen verschillen per opleiding)*

**Studiepunten 6.0**                      **Studietijd 180 u**                      **Contacturen**                      90.0u

**Aanbodsessies en werkvormen in academiejaar 2022-2023**

A (Jaar)	Engels, Nederlands	Kortrijk	groepswerk werkcollege	45.0u 45.0u
----------	--------------------	----------	---------------------------	----------------

**Lesgevers in academiejaar 2022-2023**

Detand, Jan	TW18	Verantwoordelijk lesgever
Saldien, Jelle	TW18	Medelesgever

**Aangeboden in onderstaande opleidingen in 2022-2023**

	stptn	aanbodsessie
Bachelor of Arts in de archeologie	6	A
Bachelor of Science in de bestuurskunde en het publiek management	6	A
Bachelor of Science in de economische wetenschappen	6	A
Bachelor of Science in de handelswetenschappen	6	A
Bachelor of Science in de industriële wetenschappen: industrieel ontwerpen	6	A
Bachelor of Science in de toegepaste economische wetenschappen	6	A
Master of Science in Biology	6	A
Universiteitsbrede keuzevakken	6	A
Universiteitsbrede keuzevakken	6	A
Universiteitsbrede keuzevakken	6	A
Universiteitsbrede keuzevakken	6	A
Universiteitsbrede keuzevakken	6	A
Universiteitsbrede keuzevakken	6	A
Universiteitsbrede keuzevakken	6	A
Universiteitsbrede keuzevakken	6	A
Universiteitsbrede keuzevakken	6	A
Universiteitsbrede keuzevakken	6	A
Universiteitsbrede keuzevakken	6	A
Universiteitsbrede keuzevakken	6	A

**Onderwijstalen**

Engels, Nederlands

**Trefwoorden**

Co-creatie, Transdisciplinair samenwerken, Design thinking, Ondernemerschap, communicatievaardigheden

**Situering**

Een belangrijke doelstelling van de universiteit is het stimuleren van multiperspectivisme. Transdisciplinair onderzoek is de methode bij uitstek om geëngageerde betrokkenen uit diverse opleidingen en disciplines samen te brengen. In een transdisciplinaire samenwerking zijn de afzonderlijke disciplines niet meer herkenbaar en worden bv. problemen opgelost door gebruik te maken van elementen uit verschillende disciplines waarbij de samenwerking en het integreren belangrijker is dan de discipline op zich. Interactie én vermenging zijn essentieel om te kunnen spreken van transdisciplinariteit.

Aan UGent is er veel topkennis en expertise aanwezig, maar vaak wordt die enkel benut in de silo's van de eigen opleiding. Met dit transdisciplinair project willen we deze silo's doorbreken door lesgevers en studenten te laten samenwerken vanuit verschillende vakgebieden. Om het effect van de inspanningen te maximaliseren, wordt jaarlijks een thema naar voor geschoven

(in 2016: 'improved quality of life through enabling technology').

Naast een overzicht van diverse theoretische principes van cocreatie, design thinking en input vanuit diverse disciplines wordt dit getoetst aan een concreet project dat de student kan kiezen uit een aanbod volgens eigen interesse.

Het project omvat in grote lijnen de basisvisie van design thinking die user centered design centraal stelt:

- Discover
- Define
- Develop
- Deliver

Dit proces wordt iteratief doorlopen.

Ook wordt een cocreatie ontwerp methode gevolgd waarbij alle studenten uit de diverse disciplines een evenwaardige en belangrijke rol toegewezen krijgen maar ook in staat zijn om te interageren en de resultaten te integreren tot één geheel.

The Foundry en de ontwerpcampus Kortrijk + on-line zijn de locaties waar alle lessen en projectwerk zullen plaatsvinden.

## Inhoud

### Theorie, oefeningen en workshops

Er worden diverse lezingen en workshops gegeven rond volgende thema's:

#### *Semester 1:*

- 1 Overzicht: design thinking en cocreatie: focus op divergeren en convergeren
- 2 Discover: empathie, ontwerpen voor dialoog/conversatie(s)
- 3 Define: systeemgericht design-thinking, ontwerpvariabelen, causale feedback
- 4 Develop: Gebruikersgericht testen door (onder-)zoeken, bevragen en observaties
- 5 Deliver: rapportering en interactief presenteren

#### *Semester 2:*

- 1 Overzicht: design thinking en cocreatie: focus op iteraties door feedback en multiperspectivisme
- 2 Discover: Ethisch en duurzaam handelen (SDG)
- 3 Define: (co-)creatieve en (co-)destructieve waarden voor alle stakeholders: gebruiker, organisaties, gemeenschappen, maatschappij, natuur en omgeving
- 4 Develop: Stakeholdergerichte testen door participatief ontwerpen en co-creatieve "prototyping & capturing" methodes
- 5 Deliver: Inspireren en engageren van stakeholders door communicatie en conversatie

De lezingen zullen aangebracht worden door een team van experts uit een bepaald domein. Rond elk thema zal een inleiding worden gegeven en een debat worden gevoerd vanuit diverse specialisaties.

### On-line leerplatform cocreation planet

Via workshops en hands-on training en zelfstudie via het on-line leerplatform <http://cocreationplanet.eu>

leren studenten uit diverse disciplines bepaalde methodes, tools en technieken toepassen aan de hand van specifieke casussen, voorbeelden en serious games. Naast het leren begrijpen van de cocreatie processen via deze games moeten de studenten ook eigen games ontwerpen volgens de inzichten verworven in het groepswerk/project. Elke student houdt zijn/haar on-line leertraject bij een portfolio.

### Groepswerk

Een eindgebruiker of groep van eindgebruikers staat centraal in het doorlopen van dit groepswerk. Vanuit een initiële vraag van een welbepaalde cliënt, bedrijf of organisatie wordt een design thinking proces iteratief doorlopen (empathie, afbakenen van de opdracht, ideeën zoeken en creativiteit, ontwerpen en prototypen, gebruikstesten met de cliënt en alle direct en indirect betrokken stakeholders).

De transdisciplinariteit, integratie, interactie en communicatie staan centraal. Hierbij worden prototypes gebruikt als specifieke integratie- en communicatietool. Deze methode van materialisatie geeft alle betrokkenen de nodige skills en ruimte om ideeën te concretiseren en te leren begrijpen.

In semester 1 wordt via een design sprint het design-thinking traject eenmaal doorlopen en wordt een eerste concept voorgesteld.

In semester 2 worden de inzichten verbreed en verdiept via meerdere iteraties en ligt de nadruk op het (co)creëren van toegevoegde waarde voor alle stakeholders.

Dit project wordt gecoacht door een coach en er worden rond diverse technieken van design thinking methodes en tools aangereikt en inge oefend om de vooropgestelde doelstelling te bereiken.

Aanwezigheid en actieve participatie bij deze activiteiten zijn verplicht.

## Begincompetenties

Basiskennis van methodes, tools, technieken vanuit de eigen onderzoekdiscipline.  
Openstaan voor diverse aspecten van multiperspectivisme (transdisciplinariteit, ondernemingszin, deontologie, communicatie, design thinking).

## Eindcompetenties

- 1 Gedrag observeren, sturen en herhaalbaar maken binnen diverse contexten door iteratief doorlopen van de stappen van design thinking
- 2 Zich inleven in de concrete vragen van diverse stakeholders: individuele klanten, gemeenschappen, maatschappij, natuur en omgeving
- 3 Het efficiënt en creatief gebruik van complementaire skills en resources binnen het cocreatie team
- 4 Het ontwerpen van een dialoog/interactie tussen alle betrokkenen
- 5 Het identificeren en benutten van relevante sociale, economische en technische aspecten

## Creditcontractvoorwaarde

De toegang tot dit opleidingsonderdeel via creditcontract is open: de student houdt zelf rekening met voorkennis uitgedrukt in begincompetenties

## Examencontractvoorwaarde

Dit opleidingsonderdeel kan niet via examencontract gevolgd worden

## Didactische werkvormen

Groepswerk, Werkcollege

## Toelichtingen bij de didactische werkvormen

### Hoorcollege & werkcollege:

Er worden diverse lezingen en workshops gegeven rond de hierboven aangegeven thema's. De lezingen zullen aangebracht worden door een team van experts uit een bepaald domein. Rond elk thema zal een inleiding worden gegeven en een debat worden gevoerd vanuit diverse specialisaties.

Via workshops en hands-on training en zelfstudie via het on-line leerplatform <http://cocreationplanet.eu> leren studenten uit diverse disciplines bepaalde methodes, tools en technieken toepassen aan de hand van specifieke casussen, voorbeelden en serious games. Naast het leren begrijpen van de cocreatie processen via deze games moeten de studenten ook eigen games ontwerpen volgens de inzichten verworven in het groepswerk/project. Elke student houdt zijn/haar on-line leertraject bij een portfolio. Aanwezigheid en actieve participatie zijn voor deze activiteiten verplicht.

### Groepswerk en project:

Dit project wordt gecoacht door een coach en er worden rond diverse technieken van design thinking methodes en tools aangereikt en ingeoeft om de vooropgestelde doelstelling te bereiken.

Aanwezigheid en actieve participatie bij deze activiteiten zijn verplicht.

Alle tussentijdse resultaten worden gecommuniceerd naar de teamleden, de mentor en betrokken stakeholders via een online platform van waaruit de progressie van het project kan worden opgevolgd. Hiertoe wordt tweewekelijks een overlegmoment gepland op initiatief van de studenten. Er wordt een verslag gemaakt van elk overlegmoment de de afgesproken taakverdeling en deadlines.

Iedere student zal de eigen resultaten van het project beschikbaar stellen op het online platform en hierover regelmatig rapporteren.

De mentor/begeleider zal een vooraf gedefinieerd draaiboek volgen voor de begeleiding en coaching in overleg met de verantwoordelijk lesgever. Op regelmatige basis wordt met elke mentor overlegd om de vooruitgang te monitoren en waar nodig bij te sturen.

Aan het einde van het project worden alle resultaten samengebracht in een eindverslag en worden deze resultaten gepresenteerd aan een professionele jury.

## Leermateriaal

Leermateriaal wordt aangeboden via het elektronische leerplatform en door gebruik van de faciliteiten in de foundry en industrial design center Campus Kortrijk.

Hou rekening met verplaatsingskosten (pendelen Gent/Kortrijk) en prototyping kosten (geschat of 50 EURO per student).

## Referenties

Jones, P., & Kijima, K. (2018). *Systemic Design* (Vol. 8). Translational Systems Sciences.  
Plattner, H., Meinel, C., & Weinberg, U. (2009). *Design-thinking*. Landsberg am Lech: Mi-Fachverlag.

Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg.  
Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-design*, 4(1), 5-18.  
Christensen, B. T., Ball, L. J., & Halskov, K. (2017). *Analysing design thinking: Studies of cross-cultural co-creation*. CRC Press.

## Vakinhoudelijke studiebegeleiding

### Evaluatiemomenten

periodegebonden en niet-periodegebonden evaluatie

### Evaluatievormen bij periodegebonden evaluatie in de eerste examenperiode

Verslag, Werkstuk

### Evaluatievormen bij periodegebonden evaluatie in de tweede examenperiode

Verslag, Werkstuk

### Evaluatievormen bij niet-periodegebonden evaluatie

Verslag, Participatie, Peer-evaluatie, Gedragsevaluatie op de werkvloer

### Tweede examenkans in geval van niet-periodegebonden evaluatie

Examen in de tweede examenperiode is niet mogelijk

### Toelichtingen bij de evaluatievormen

#### Niet-periodegebonden evaluatie

Actieve participatie: de student mag zich niet enkel beperken tot aanwezig zijn op de ontwerpzittingen en actief deelnemen aan dialogen maar neemt ook een significant deel van het projectwerk. Dit wordt getoetst aan de hand van een prestatietabel die wordt toegevoegd aan het eindverslag (werkstuk).

Gedragsevaluatie op de werkvloer: Dit wordt getoetst aan gedragingen zoals ondernemingszin, kritische ingesteldheid, positieve communicatie en de wil om samen te werken naar een gemeenschappelijk projectdoel. Ook wordt geëvalueerd of de student in staat is om te opereren in een transdisciplinair team en in staat is om andere activiteiten uit te voeren dan alleen maar taken binnen de eigen discipline. Tenslotte is de student in staat om diverse disciplines te integreren.

Tussentijdse verslaggeving en eindrapport: alle projectresultaten worden bijgehouden op een documentatieplatform waarin de diverse aspecten en stappen van het project worden gedocumenteerd. Elke student binnen het project zal hier een significant deel van de rapportering op zich nemen.

Peer evaluatie: jouw teamgenoten zullen een peer evaluatie maken waarbij getoetst wordt op de individuele inzet, communicatievaardigheden en wil om bij te dragen tot de gemeenschappelijke doelstellingen vanuit het eigen domein van kennis en expertise. Het aanleren van de aangebrachte theorie en inzichten, zowel tijdens de lessen als in zelfstudie via het on-line leerplatform co-creation planet worden bijgehouden in een portfolio.

#### Periodegebonden evaluatie

*PE\_A1: eindpresentatie, verslag, werkstuk (prototype) - aan einde van semester 1 & 2*

Het werkstuk omvat een finaal document waarin de voornaamste aspecten van het gerealiseerde project worden toegelicht. Daarnaast is er een werkend prototype dat getest is samen met de betrokken eindgebruiker volgens een aantal onderzoeksdisciplines die vooraf worden gedefinieerd. Tenslotte zal het projectteam de eindresultaten voorstellen aan een externe jury.

*PE\_B1: Evaluatie van lezingen en workshops - aan einde van semester 1 & 2*

Er wordt een essay (verslag) gemaakt waarbij kritisch gereflecteerd wordt naar de diverse aangebrachte thema's. Hierbij wordt de validiteit van het essay beoordeeld door diverse betrokken medewerkers vanuit de eigen onderzoeksdiscipline.

#### Verdeling Nederlands/Engels

- Werkcolleges: in Engels
- Groepswerk / Project : coaching in Engels of Nederlands volgens de voorkeur van de studenten
- Essay in Engels
- Eindpresentatie, werkstuk en verslagen in Engels

### Eindscoreberekening

- NPGE: 40%
- PGE\_A1: 30%
- PGE\_B1: 30%

Om te slagen moet voor elke onderdeel afzonderlijk een score worden behaald  $\geq 9$ . Indien hieraan niet wordt voldaan wordt een niet-delibereerbare score gegeven.