

Trade off

Wie

Leden van het kernteam.

Doel

Een Trade off heeft als doel het zo objectief mogelijk scoren van concepten, ideeën, prototypes, etc. om gemakkelijker keuzes te maken in een project. Het heeft niet als doel een gestandaardiseerde waarde te geven, maar een waarde ten opzichte van de andere gescoorde concepten, opgebouwd vanuit de eigen vooropgestelde criteria.

Wat

Deze tool biedt de mogelijkheid op een (semi-)objectieve manier scores toe te kennen aan de concepten per gekozen criterium, prototypes, ideeën die uit de voorgaande fasen resulteerden. Door criteria een wegingsfactor te geven kan het belang van bepaalde wensen groter of kleiner gemaakt worden. De uiteindelijke score geeft weer hoe goed het concept voldoet aan de vooropgestelde criteria. Dit vergemakkelijkt het maken van een objectieve keuze wanneer er tussen meerdere uitgebreide concepten gekozen moet worden.

Wanneer gebruiken

Gebruik de Trade off tijdens fasen waarin vernauwing nodig is of wanneer er keuzes gemaakt moeten worden op het gebied van concepten, ideeën, innovaties, producten, prototypes, etc.

Fase

Fase 4, 6

Aandachtspunten

- De criteria die gekozen worden kunnen de uiteindelijke keuze van het concept sterk beïnvloeden. Zorg ervoor dat deze criteria de doelstellingen reflecteren, niet wat men zelf het mooiste of beste vindt.
- Wees niet te voorzichtig in het toekennen van wegingsfactoren. Indien er te weinig variatie wordt gebruikt, zal het verschil niet sterk genoeg zijn.
- Probeer steeds zo objectief mogelijk te werk te gaan. Ook al vindt men een bepaald concept beter dan andere, geef het geen betere score enkel daarom. Indien dit wel gebeurt, zal het concept met hoogste score niet het beste zijn.

Materiaal

- Concepten, Ideeën, innovaties, ... (voorbereid)
- Excel (*projecteren*) / Canvas

Hoe

Start met het voorstellen van alle verschillende mogelijkheden. Zorg ervoor dat alle deelnemers elk concept goed begrijpen. Vervolgens worden deze in een Excel file (of op een canvas) gezet. Probeer nu met het team een aantal criteria te bekomen waaraan het concept moet voldoen. Enkele voorbeelden: kostprijs, ergonomie, gebruiksgemak, duurzaamheid, gewicht, grootte, productiestappen, productietijd, levensduur, productkwaliteit, veiligheid, etc.

Probeer het aantal criteria te houden tussen 8 en 15. Op deze manier zijn er genoeg scores toe te kennen, maar worden de concepten niet overstelpt door onmogelijk veel variabelen. Ken nu een wegingsfactor aan elk concept toe (*een wegingsfactor is een getal tussen 1 en 5, waarbij 1 wil zeggen dat het criterium niet belangrijk is en 5 wil zeggen dat het uiterst belangrijk is*). Probeer genoeg variatie in de criteria te brengen en niet alleen 2, 3 en 4 te gebruiken.

Nu alle voorbereidingen getroffen zijn kan gestart worden met het effectief scoren van de concepten. Bekijk elk concept nu apart op vlak van alle verschillende criteria. Geef ze een score op 10, waarbij 1 een uiterste slechte score is en 10 een perfecte score. Probeer hier opnieuw genoeg variatie in te brengen en niet enkel 5, 6, 7, 8 te gebruiken.

Wanneer de scores toegekend zijn wordt elke score vermenigvuldigd met zijn respectievelijke wegingsfactor. Alle gewogen scores van één concept worden dan opgeteld tot een totaalscore. De verschillende totaalscores die hierbij naar boven komen geven weer hoe goed een specifiek concept scoort op de gekozen en gewogen criteria. Het concept met de hoogste score hoeft niet automatisch de enige keuze te zijn. Afhankelijk van andere voorkeuren kan toch een ander concept gekozen worden. Het kan echter wel een zeer goede indicatie zijn.