

Omniplan

Delivering Personal Finance



De komende 45 minuten..

Informereren

- Design thinking
- Casus

Doen

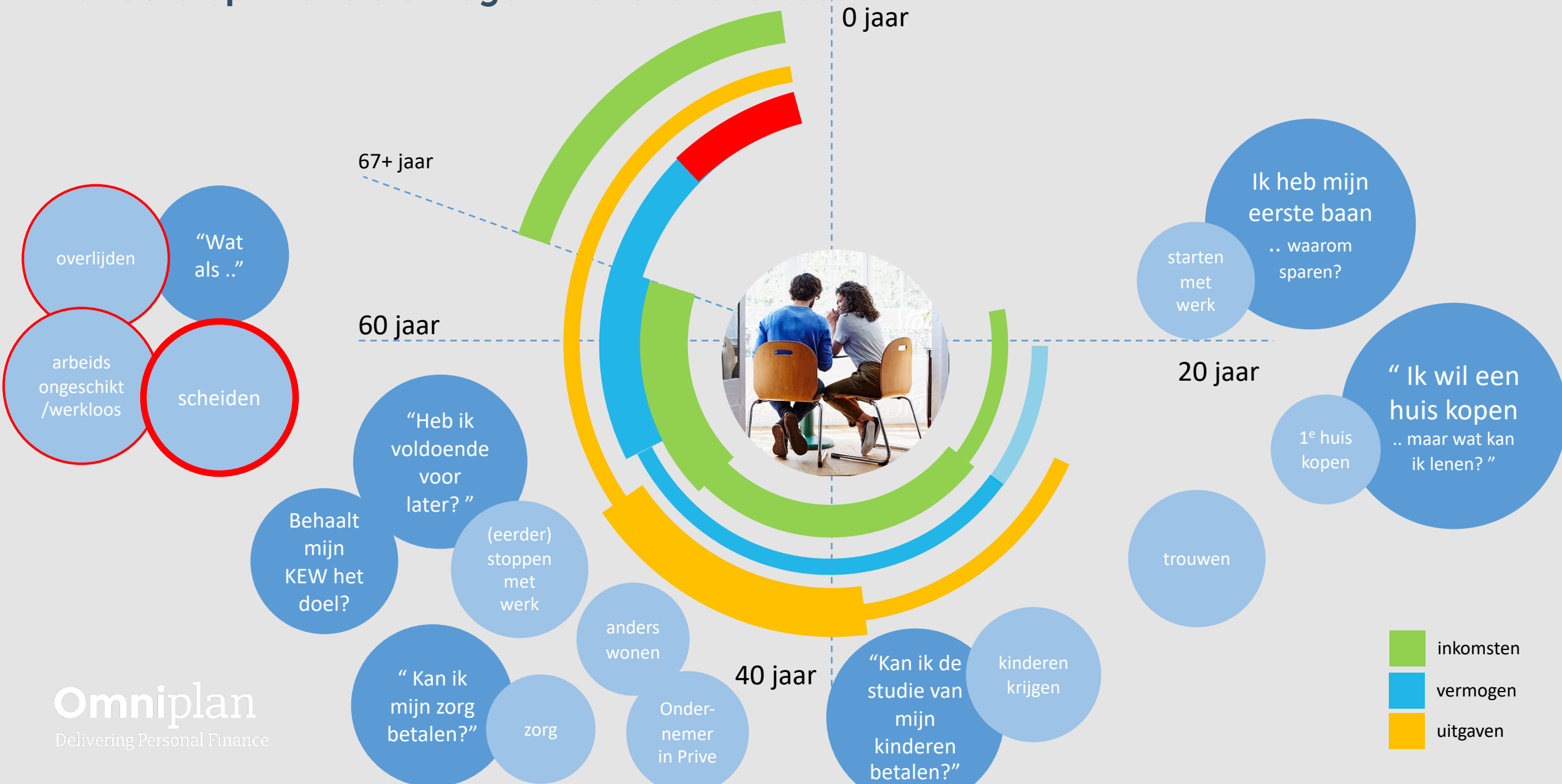
- In vijf stappen naar een (waardevol) concept

Omniplan

Delivering Personal Finance

PERSONAL FINANCE PLATFORM

Antwoord op financiële vragen in alle levensfasen



PERSONAL FINANCE PLATFORM



OCKTO



iWize

Hybride advies



Klant portal

Standaard UI – Omniplan adviesplanner

Rekenservice..
Execution Only
Robo advies



Custom UI

Mijn.....
Mijn hypotheek
Mijn pensioen

Pre-fill interface

OMNICONNECT
Webservice laag

CRM interface

Functionele dekking

Inkomen

Hypotheek

AO – WIA

Belasting

Uitgaven

DGA - BV

ORV

Sociale zekerheid

Bezittingen

Pensioen

Klantdoelen & monitoring services

Authenticatie & Autorisatie module

Klant dossier module

Business rule engine

Rapport generator

Rekenkern

Projectie Module



Cash flow



Vermogen



Fiscaal

Scenario generator



Standard & specifieke scenario's

Design Thinking

Wat is Design Thinking

Design Thinking is a **strategic process** with a focus on human behavior that uses tools from the design world to solve complex problems.

Welk probleem lost het op?

“ ik wik iets nieuws” – productontwikkeling

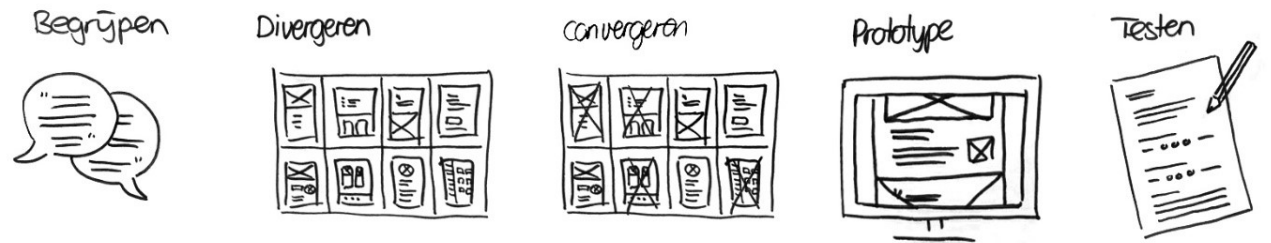
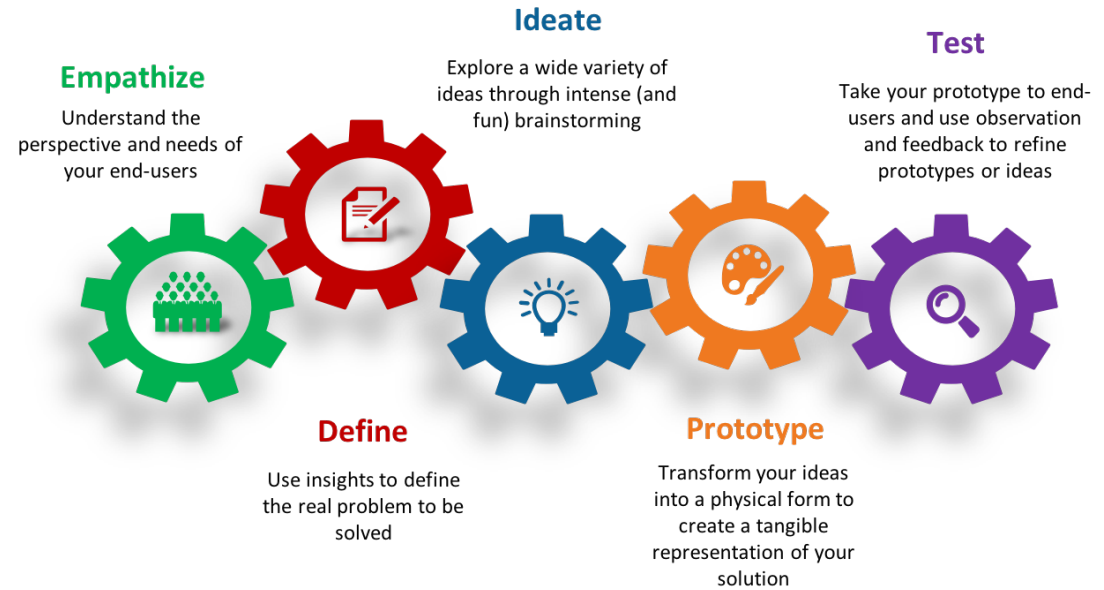
Iets concreter: Digitalisering: **hulpmiddel om digitale strategie om te zetten naar te implementeren oplossing**

“Een design sprint zorgt ervoor dat je een proces dat heel lang kan duren, razendsnel kunt doorlopen”



De vijf Design Thinking stappen

1. Empathie
2. Probleem definitie
3. Ideeën
4. Prototype
5. Gebruikerstesten



1. Heb Empathie

- Empathie ontwikkelen voor alle betrokkenen bij een complex probleem
- Verken het probleem vanuit verschillende stakeholders
- basis te leggen voor een oplossing die de mens centraal stelt.

Voorbeeld

Case: Een bedrijfsverzamel pand wil meerwaarde bieden voor haar gebruikers dan slechts een kantoorplek zijn

Toepassing empathie

Interview met diverse gebruikers, van huurders tot conciërge

Uitkomst

1. Er is een behoefte aan interactie
2. De manier waarin daarin voorzien wordt moet aansluiten bij kortdurende interacties

2. Een goed gedefinieerd probleem

- Kernprobleem te definiëren
- Het kernprobleem wordt vanuit de mens geformuleerd.

Voorbeeld

Case: Een bedrijfsverzamel pand wil meerwaarde bieden voor haar gebruikers dan slechts een kantoorplek zijn

Op basis van verkenning is de probleemdefinitie opgesteld:

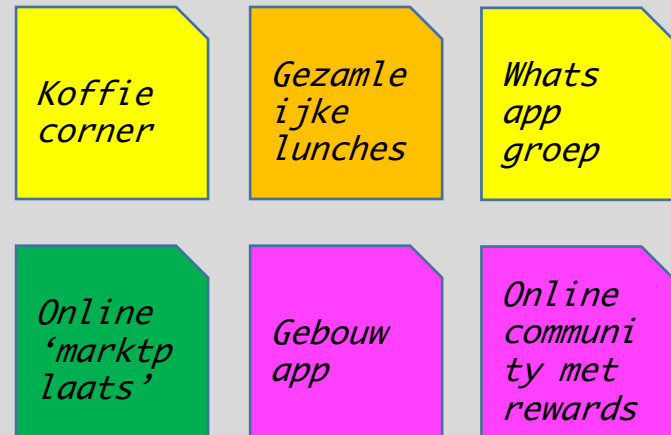
Hoe kunnen we gebruikers van het bedrijfsverzamel pand meer met elkaar in contact brengen en laten samenwerken?

3. Ideeën, ideeën, ideeën

- Zo veel mogelijk oplossingen voor het kernprobleem te genereren.
- Groeperen en 1 kiezen voor uitwerking

Voorbeeld

Hoe kunnen we gebruikers van het bedrijfsverzamelend meer met elkaar in contact brengen en laten samenwerken?



4. Het maken van een prototype

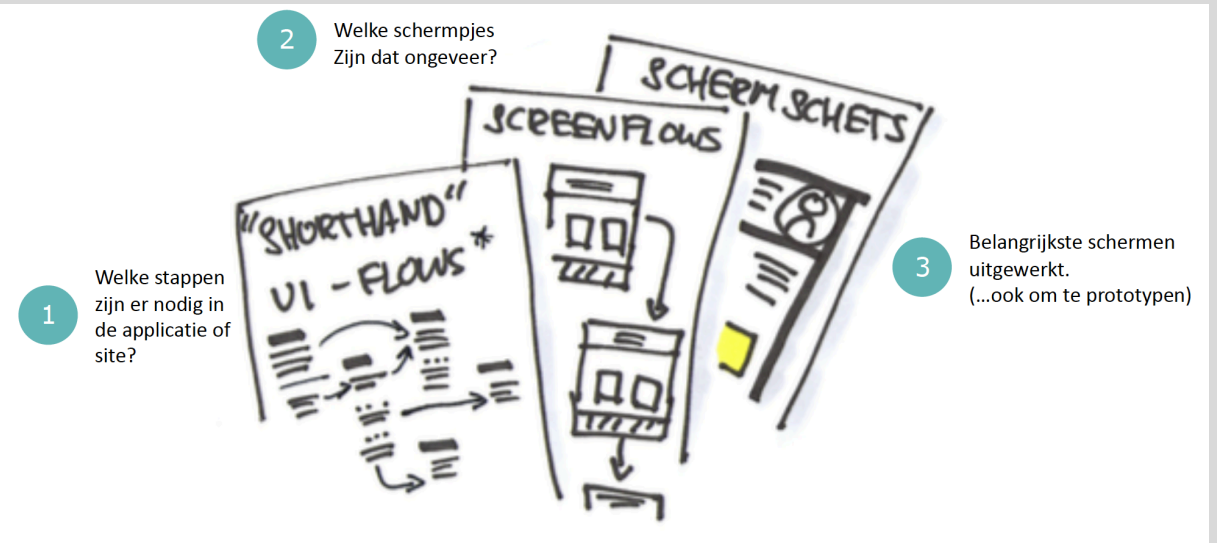
- Goedkope en vereenvoudigde versies realiseren van jouw oplossing

- Schets de actoren en stappen
- Schets product of schermen

Voorbeeld

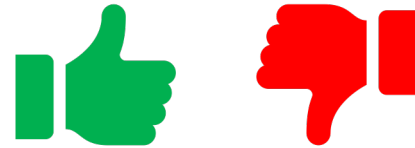
Hoe kunnen we gebruikers van het bedrijfsverzamelend meer met elkaar in contact brengen en laten samenwerken?

Online community met rewards



5. Laten zien dat het werkt

- Gebruikerstesten



- Ga de straat op, nodig mensen uit in een UX lab

- Verbeter

Voorbeeld

Hoe kunnen we gebruikers van het bedrijfsverzamel pand meer met elkaar in contact brengen en laten samenwerken?

Online community met rewards



- Community space
- Online 'prikbord'
- Invite & share



- Push notificatie

En dan weer opnieuw

- Het is een iteratief proces

Praktijkvoorbeeld:

- <https://www.youtube.com/watch?v=rWyClv8bico>

**Een ontwerp vraag:
Financiering voor een
woongroep**

Casus

Een woongroep wenst vanuit de duurzaamheidsgedachte gezamenlijk een compleet nieuw pand te kopen, deze te verduurzamen en te gaan bewonen. Zij zoeken als collectief naar een bank die hun plannen wil financieren.

De hypotheekverstrekker wil graag inspelen op de toenemende vraag naar financiering van door woongroepen/collectieven gekochte huizen.

Verplaats je in de hypotheekverstrekker en gebruik de 5 stappen van design thinking om tot een 1^e ontwerp van productinnovatie te komen.

In 35 minuten naar een getest prototype

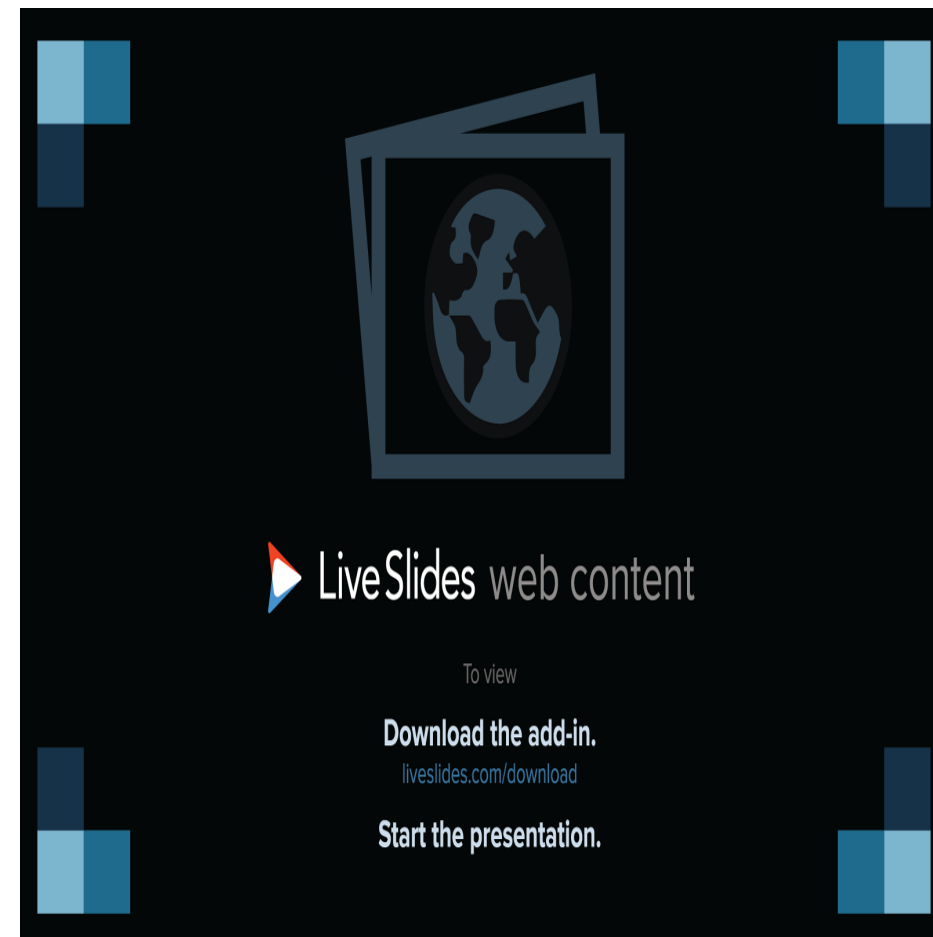
1. Empathie' Leef je in in de actor – 5 minuten
2. Definieer probleem – 5 minuten
3. Genereer idee-en – 10 minuten
4. Prototype : Teken & schets – 10 minuten
5. Test met publiek door presenteren – 5 minuten

1. Heb Empathie - 5 minuten

- Verken het probleem vanuit verschillende stakeholders
- Om een basis leggen voor een oplossing die de mens centraal stelt.

Casus: De hypotheekverstrekker wil graag inspelen op de toenemende vraag naar financiering van door woongroepen/collectieven gekochte huizen.

Doen: Verplaats je in de hypotheekverstrekker & noteer je ideeën bij de casus

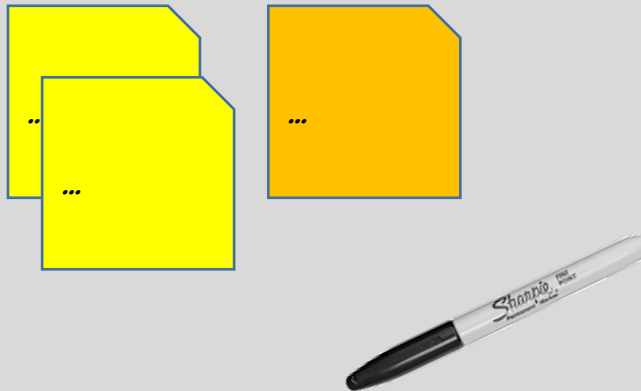


2. Definieer het probleem – 5 minuten

- Kernprobleem te definiëren
- Het kernprobleem wordt vanuit de mens geformuleerd.

Casus: De hypotheekverstrekker wil graag inspelen op de toenemende vraag naar financiering van door woongroepen/collectieven gekochte huizen.

Doen: Groepeer gedachten en formuleer een kernprobleem

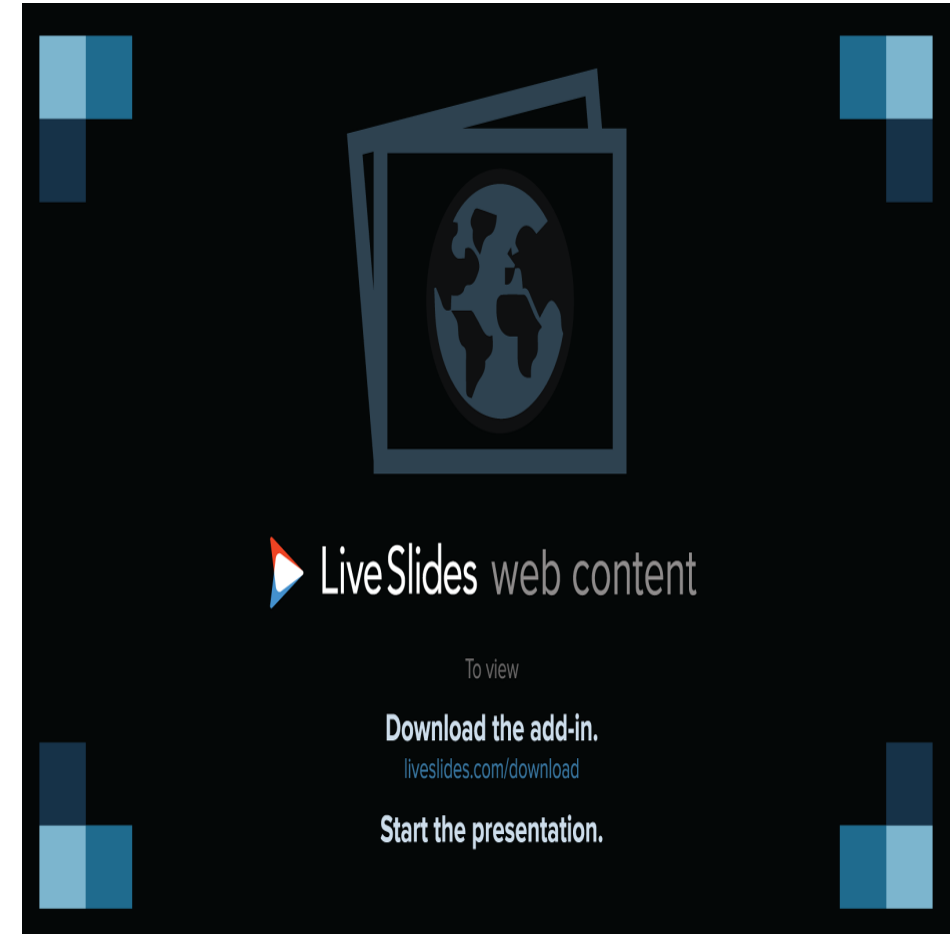
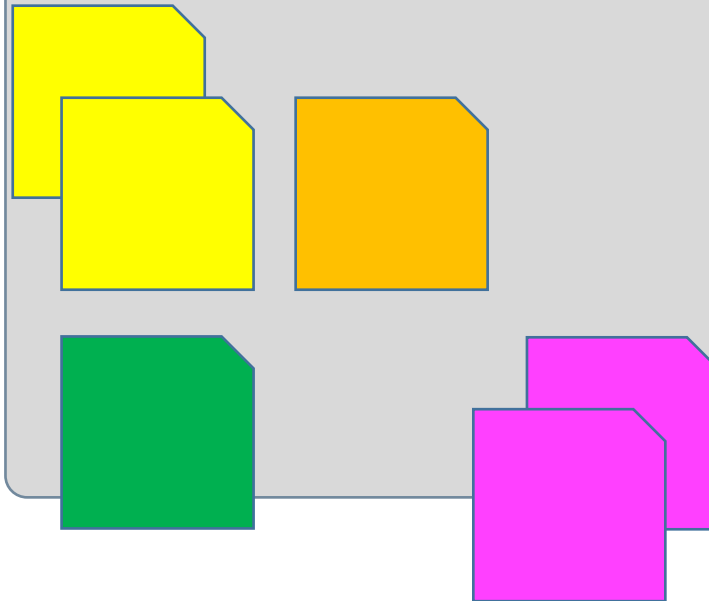


An advertisement for LiveSlides web content. It features a dark background with a stylized globe icon in a frame at the top center. Below the icon, the text reads "LiveSlides web content" with a play button icon. Further down, it says "To view", "Download the add-in." with the URL "liveslides.com/download", and "Start the presentation." The advertisement is framed by blue and black squares in the corners.

3. Ideeën, ideeën, ideeën – 10 minuten

- 1. Zo veel mogelijk oplossingen voor het kernprobleem te genereren.
- 2. Groeperen en 1 kiezen voor uitwerking


Casus: De hypotheekverstrekker wil graag inspelen op de toenemende vraag naar financiering van door woongroepen/collectieven gekochte huizen.
Kernprobleem:




4. Maak een prototype – 10 minuten

- Schets de actoren en stappen
- Gebruik symbolen/pictogrammen
- Schets product of schermen
- Niet zuinig met papier!!

Kernprobleem:

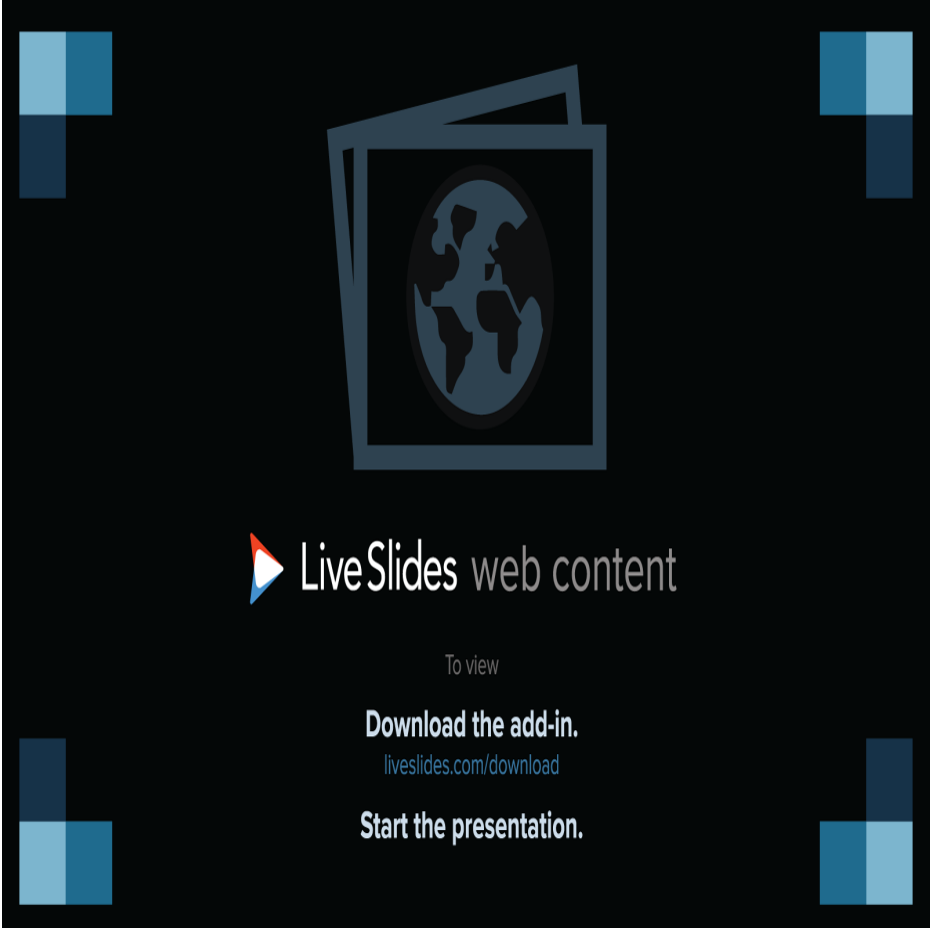
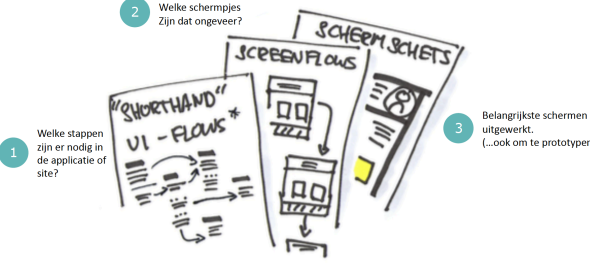
Idee: 



1 Welke stappen zijn er nodig in de applicatie of site?

2 Welke schermjes zijn dat ongeveer?

3 Belangrijkste schermen uitgewerkt. (...ook om te prototypen)



LiveSlides web content

To view

Download the add-in.
liveslides.com/download

Start the presentation.

5. Laat zien dat het werkt - 5 minuten

- Presenteer concept



The Yeahs on the left



The No's on the right

Ten slotte

Het is een methode

Innovation is a matter of leadership

Method's don't build businesses it's people

Dank voor uw inzet

Voor meer informatie over Omniplan

Maarten Boddeus

m.boddeus@omniplan.nl

+31 6 4661 2459