



## Ontwerp een doorbraak op basis van principes voor innovatie

Deze handout helpt je om te werken met de [toolbox voor innovatie](#). Als je een lastig vraagstuk hebt waar je wel een doorbraak in kunt gebruiken, dan kun je deze stappen doorlopen.

### Benodigheden:

- Een concreet vraagstuk. Iets waar je in jouw werk mee te maken hebt: het loopt niet helemaal zoals je wil, en je wilt het graag over een andere boeg gooien.
- Enkele collega's (3 tot 5) die het leuk vinden om hierover met jou mee te denken en nieuwe perspectieven te ontwikkelen.
- Flipover en stiften om ideeën op te schrijven.
- Toolbox om werk te maken van innovatie



### Aanpak:

- Jullie gaan samen zitten in een prettige ruimte.
- Aan jullie de taak om op basis van enkele ontwerpprincipes diverse interventies te ontwerpen die de persoon met de vraag verder kunnen helpen.
- Doorloop gezamenlijk de stappen die hieronder beschreven zijn.

### Stap 1. Terugkijken op wat gewerkt heeft

Je hebt inmiddels een en ander gehoord over de casus waar het om gaat. Bespreek met elkaar welke principes tot nu toe vooral werkzaam zijn geweest. Pak het pakje met de 11 ontwerpprincipes erbij en ga samen na: Welke principes herkennen we vooral in het verhaal zoals we het tot nu gehoord hebben?



Noteer op een flap (zodat de vraageigenaar dit straks op een rij heeft):

*De principes die sterk ontwikkeld zijn volgens ons...*

*We hoorden dit in jouw verhaal met name terug in...*

### Stap 2. Bekijk de kaarten met lastige situaties

Pak het pakje kaarten met de 'vastloopsituaties' erbij. Dit zijn situaties waar mensen vaak op vastlopen tijdens vernieuwingsprocessen. Zoek de kaart uit die op dit moment volgens jullie actueel is in de casus die voorligt. Welke lastige situatie zou deze persoon volgens jullie nu het eerste kunnen aanpakken?



Noteer op een flap (zodat de vraageigenaar dit straks op een rij heeft):

*De situatie waar jij op dit moment volgens ons wel een doorbraak in kunt gebruiken is...*



### **Stap 3. Ontwerp een doorbraak (brainstorm & ontwerp)**

Nu gaan jullie op zoek naar een ontwerpprincipe waarvan jullie verwachten dat het zou kunnen zorgen voor een doorbraak in deze situatie. Kies één of twee principes uit. Gezamenlijk ontwerpen jullie vervolgens diverse interventies (iets dat de ander kan doén) om dit principe toe te passen en de situatie tot een doorbraak te brengen. Op de achterkant van de kaartjes en op de losse werkvormkaarten staan suggesties. Gebruik vooral ook jullie eigen ervaringen over wat werkt. Deze fase heeft het karakter van een brainstorm. De vraageigenaar mag meedenken. Pas wel op want het is niet de bedoeling in dit stadium ideeën al te gaan 'wegen' of beoordelen ("heb ik al eens gedaan, en werkte toen ook niet" etc.).



Noteer op een flap (zodat de vraageigenaar dit straks op een rij heeft):

*Het is volgens ons kansrijk als je aan de slag gaat met principe...*

*Interventies die wij voorstellen en voor ons zien, zijn...*

### **Stap 4. Kiezen en verfijnen**

Dit is het moment dat de vraageigenaar weer positie neemt. Het is aan hem of haar om aan te geven welke richtingen hem of haar het meest kansrijk lijken en waar hij of zij ook echt zin in heeft. De anderen denken mee om concreet te maken wat de vraageigenaar nu kan gaan doén.