

Vraagstukvormer

Voor social design vraagstukken

Dit canvas helpt je om een vraagstuk te vormen dat middels social design kan worden aangepakt. Doorloop alle stappen en beantwoord alles wat je al weet. Zie het invullen als een iteratief proces: weet je al wat meer? Begin dan weer bij start en vul je canvas verder aan. Ook aanpassen is uiteraard mogelijk. Zie dit canvas als een dynamisch document dat tijdens het hele traject kan worden aangescherpt. Succes!

Naam vraagstuk:

Naam vraagstuk....

Jouw naam:

Jouw naam.....

1

Het vraagstuk

Vraagstuk

Omschrijf het vraagstuk in één zin.

Thema

Benoem het inhoudelijke thema van je vraagstuk. Denk aan: 'schulden', 'eenzaamheid', etc.

Persoonlijk en collectief belang

Formuleer vanuit je vraagstuk het persoonlijke en collectieve belang, op korte en op lange termijn.

Individueel belang

Collectief belang

Lange termijn belang

Korte termijn belang

Tromp 2013

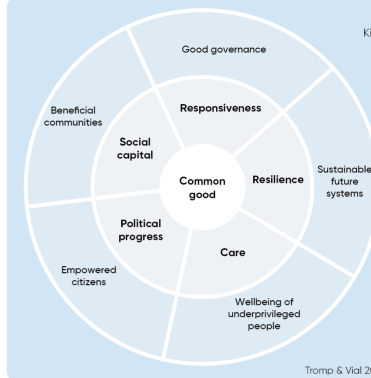
Voorbeeld: Roken geeft het individu op de korte termijn een fijne ervaring, maar geeft op de langere termijn persoonlijke gezondheidsproblemen. Voor het collectief op korte termijn beïnvloedt roken bijvoorbeeld hoe een omgeving wordt ervaren (stank, vieze lucht) en op de lange termijn zorgt het voor hogere collectieve zorgkosten.

Beschrijf hoe je de tegenstellingen in dit overzicht kunt overkomen. Dit kan een eerste denkrichting zijn en mag gerust gebaseerd zijn op aannames.

Voorbeeld: Je kunt mensen ervan bewust maken in hoeverre ook hun eigen zorgkosten stijgen wanneer veel mensen roken.

Componenten van waarde

Kies één of meer waarden (binnenste ring) die van toepassing zijn op jouw vraagstuk. De bijbehorende doelen voor iedere waarde staan gegeven in de buitenste ring.



'Sleep deze hokjes naar de waarde(n) die van toepassing is/zijn



Uitleg

- Care** - Activiteiten die als doel hebben om het welzijn en de levenskwaliteit te verbeteren van kansarme mensen.
- Responsiveness** - Het vergroten van kwaliteit en capaciteiten van de service van NGOs en overheidsorganisaties. Social design is hierbij gericht op de organisatie zelf (en niet op hun doelgroep).
- Political progress** - Activiteiten die vrijheidsbeperkingen en ongelijkheden bestrijden door mensen tools aan te reiken die hen helpen hun eigen machtsstructuren te verbeteren.
- Social capital** - Activiteiten die nieuwe vormen van samenwerken aanjagen met als doel om gemeenschappen te verbeteren en daarmee de relaties tussen mensen.
- Resilience** - Het bevorderen van systemische verandering voor een betere toekomst op de lange termijn. Het is minder gefocust op direct resultaat maar zet vooral veranderingen in gang voor de langere termijn.

Tromp & Vial 2020

2

Thema

Vraag achter de vraag

We zetten even een stapje terug en kijken wat er nu staat. Stel jezelf nu kritisch de vraag: **Wat willen we eigenlijk bereiken?**

Impact (ambitie)

Wat is de impact die je uiteindelijk tweeweg wilt brengen? Anders gezegd, hoe ziet de ideale toekomst van dit vraagstuk eruit?

Opdrachtgever

Schaalgrootte

Bedenk de aanvaardelijke en de uiteindelijke schaal van jouw traject. Beschrijf de schaal en geef het aan in het diagram, door één van de cirkels onderaan er naartoe te slepen.

Het eerste experiment

Ambitie Maak de ambitie zo concreet mogelijk. Is dit binnen of buiten de scope van jouw traject?



Stappenplan

Schrijf in grote lijnen op hoe je dit traject stapsgewijs zou aanpakken. Denk daarbij aan de verschillende fasen 'Afstemmen', 'Leren', 'Creëren' en 'Integreren'.

Afstemmen

Relevante partijen betrekken, doelen aanscherpen, het ontwerpproces in kaart brengen.

Leren

Onderzoek vanuit de doelgroep en context, hierdoor bepalen waar kansen liggen voor innovatie.

Creëren

Interventies uitvoeren om idee richtingen te toetsen en het doorontwikkelen van concept(en).

Integreren

Het communiceren en integreren van nieuwe kennis en/of aanpak in de context.

Petten

Kies de petten die nodig zijn binnen jouw traject en sleep deze in het witte vlak. Bedenk welke petten door een social designer kunnen worden ingevuld en welke je bijvoorbeeld al in je team aanwezig hebt. Eén persoon kan uiteindelijk meerdere petten opzetten.

Petten die nodig zijn binnen dit Social Design traject

Petten die social designers kunnen opzetten

Prototyper	Disruptor	Reframer	Onderzoeker	Verbinder	Bevoegde besliser
Communicatie	Belangen-behartiger	Maker	Kartrekker	Concept-ontwerper	
Inhoudelijk expert	Proces-facilitator	Netwerker	Projectleider		

Petten

Toelichting van de verschillende petten die social designers en anderen binnen een project kunnen opzetten.

Petten die een social designer kan opzetten



Verbinder

De Verbinder legt in concrete zin lijnen tussen verschillen- de mensen: stakeholders, collega's en eind-gebruikers. Deze lijnen lopen over allerlei niveaus en zijn zo onafhankelijk mogelijk van hiërarchische structuren. Ook wordt verbinding gelegd tussen abstracte visies en concrete situaties in het veld.



Reframer

De Reframer zorgt ervoor dat initiële kaders worden losgelaten door nieuwe perspectieven op het vraagstuk in te brengen. Hij of zij brengt hiermee een visionaire blik om het vraagstuk nieuwe wegen in te kunnen leiden.



Prototyper

De Prototyper creëert prototypes – laagdremp- pelige studiemodellen – om daarmee aannames te toetsen en eerste ideeën aan een doelgroep voor te leggen.



Kartrekker

De Kartrekker zorgt ervoor dat het project aansluiting vindt om voortgezet of uitgerold te worden. Het is een pro-actieve rol die door een social designer kan worden opgepakt wanneer er geen andere eigenaar bestaat of wanneer co-eigenaarschap gewenst is.



Maker

De Maker werkt het bedachte concept uit en giet het in de passende vorm. Een maker weet hoe deze vertaalslag het beste kan worden uitgevoerd en heeft kennis van het bouwen van uiteindelijke producten en diensten.



Disruptor

De Disruptor denkt buiten de gebaande paden en heeft als rol om vastgeroeste denkbeelden te erkennen en te doorbreken. Dit kan soms ook nog op procesniveau zijn omdat het proces zelf te weinig voortgang opbrengt.



Belangen- behertiger

De Belangenbehertiger verzamelt de belangen van stakeholders en neemt deze zo goed mogelijk mee in het proces. Er wordt ervoor gezorgd dat alle essentiële stemmen gehoord worden en dat er (mede-)eigenaarschap ontstaat.



Concept- ontwerper

De conceptontwerper vertaalt de belangrijke inzichten die in de context van het vraagstuk ontdekt zijn naar een of meerdere concrete concepten, zodanig dat het vervolgens uitgewerkt en gematerialiseerd kan worden.



Proces- facilitator

De Procesfacilitator houdt het team scherp op het volgen van het afgesproken design proces. Zodat het gehele team de stappen zorgvuldig doorloopt.



Onderzoeker

De Onderzoeker brengt de context en de doelgroepen) in kaart door dit grondig te onderzoeken. Gedrag, behoeftes en wensen worden achterhaald en er worden kansen gezocht om voor te ontwerpen.

Overige petten binnen een project

Communicatie

Inhoudelijk expert

Bevoegde beslisser

Projectleider

Netwerker