

# 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 ultraeerd mogelijk. Zie dit canvas als een dynamisch document dat tijdens het hele traject kan worden aangescherpt. Succes!

**Naam team:**

Naam team....

**Jouw naam:**

Jouw naam....

## 1 Het vraagstuk

### Vraagstuk

Omschrijf het vraagstuk in één zin.

### Thema

Benoem het inhoudelijke thema van je vraagstuk. Bijv.: 'schulden'.

### Vraagstukeigenaar

### Persoonlijk en collectief belang

Formuleer vanuit je vraagstuk het persoonlijke en collectieve belang, op korte en op lange termijn. Je kunt meerdere doelgroepen invullen, en ook meerdere belangen (sociaal, economisch, politiek, etc.).

Lange termijn belang									
Korte termijn belang									

Individueel belang      Collectief belang      Tromp 2013

**Voorbeeld:** Roken geeft het individu op de korte termijn een fijne ervaring, maar geeft op de langere termijn lgt het persoonlijke belang bij de gezondheid. Op korte termijn heeft het collectief waarde aan een schone omgeving (zonder stank, vieze lucht) en op de lange termijn streeft het naar zo laag mogelijke collectieve zorgkosten.

Beschrijf als eerste denkrichting hoe je de tegenstelling(-en) in dit overzicht kunt overkomen. Soms lijkt het alsof er geen tegenstelling is, maar die is er eigenlijk vrijwel altijd. Zoek dan vooral nog even daar!

**Kansen**

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

**Uitdagingen**

**Voorbeeld:** De gezondheidsdefecten zijn pas op langere termijn merkbaar en dus moeilijk te negeren.

### Waarde toevoegen

Kies één of meer waarden die van toepassing zijn op jouw vraagstuk. De bijbehorende doelen voor iedere waarde staan ernaast. Deze waarde beschrijft het gebied van impact waarbinnen jouw vraagstuk valt.

Common good	<b>Care</b>	Welbeing of underprivileged people	<b>"Softe" impact</b>
	<b>Responsiveness</b>	Good governance	
	<b>Political Progress</b>	Empowered citizens	
	<b>Social Capital</b>	Beneficial communities	
	<b>Resilience</b>	Sustainable future systems	<b>"Harde" impact</b>

Tromp & Vial 2020

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 samenwerking aanpakken met als doel om gemeenschappen te versterken 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.

**Uitleg:** Met de termen "soft" en "hard" doelen wij op de tastbaarheid van impact. Denk aan het meten van water-besparing (hard) versus het begrijpelijk maken van een bepaald thema (zacht). Je bent ultraeerd vrij in hoe je dit invult.

## 2 Thema

### Schaalgrootte

Bedenk op drie momenten de 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**

**Eind van het traject**

Waar wil je aan het einde van het traject staan?

**Ambitie**

Wat is de uiteindelijke ambitie die je met het traject wilt bereiken?

micro

meso

Macro

### Proces

Schrijf in grote lijnen op hoe je dit traject staagsgewijs zou aanpakken. Denk daarbij aan de verschillende fases '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 concepten.

#### Integreren

Het combineren 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. Een persoon kan uiteindelijk meerdere petten opzetten.

**Petten die nodig zijn binnen dit Social Design traject**

**Petten die social designers typisch opzetten**

				
				

**Overige petten**

- Bevoegde besliser
- Communicatie
- Inhoudelijk expert
- Netwerker
- Projectleider

### Actiepunten

Welke acties pak je binnen korte tijd op? Denk aan afspraken, next steps en reminders. Schrijf de drie belangrijkste actiepunten op.

**Check:** Klopt de vraagstukomschrijving van het begin nog? Zo niet, pas het dan aan.

# 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 verschillende 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 – laagdrempelige 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 geboonde 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.



**Belangenbehartiger**

De Belangenbehartiger 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.



**Conceptontwerper**

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.



**Procesfacilitator**

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 doelgroep(en) 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