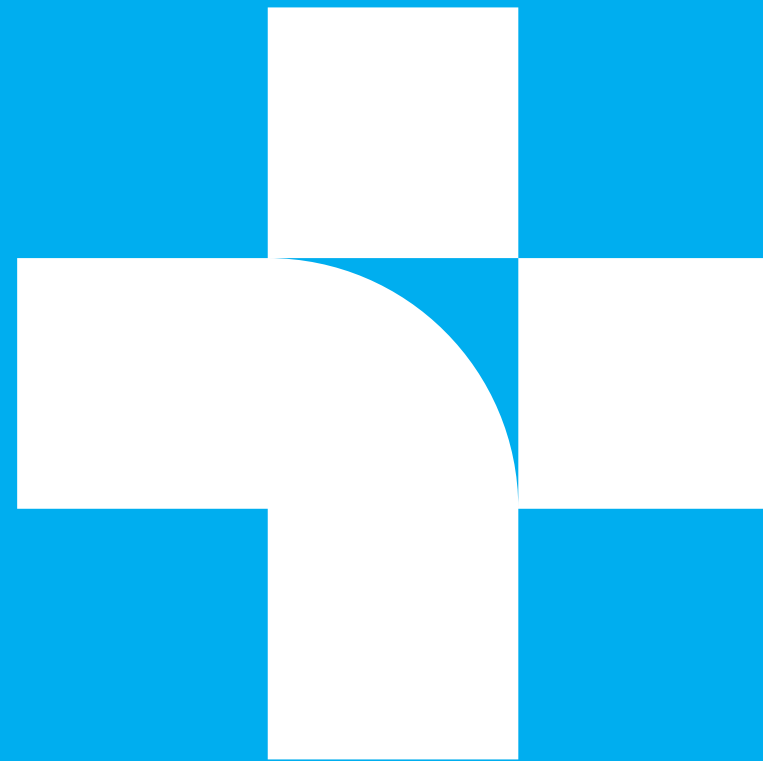


Design Innovation Updates

De Design Innovation Updates verdiepen het concept van ontwerpkracht, door inspiratie en handvatten te bieden uit de praktijk van ontwerpers en onderzoekers. Ontwerpkracht is het vermogen om passende en effectieve interventies te ontwikkelen, die samenleving en sectoren verder brengen. Doordat creatieve bedrijven en professionals elk een unieke combinatie van kennis, vaardigheden en maatschappelijke gedrevenheid in huis hebben – en deze op een eigen manier toepassen – kent ontwerpkracht vele vormen. Aan de basis van de Updates staan de CLICKNL Design Innovation Sessions, gehouden tijdens de Dutch Design Week 2024.



Update #4

Ontwerpend onderzoek voor een veerkrachtige jonge generatie

Verbindingen creëren is een essentieel onderdeel van ontwerpkracht. Door verbinding kom je er namelijk achter waar jouw werk van waarde kan zijn. En zorg je dat je onderbouwde oplossingen ontwikkelt, die echt het verschil maken in iemands leven. Een sector waar de nood hoog is, is de jeugd-ggz. Hoe verbinden ontwerpers en ontwerpende onderzoekers daar transdisciplinair met jongeren en betrokkenen, om samen te bouwen aan een veerkrachtige jonge generatie?



Loes Keijsers, Design Innovation Sessions – Foto: Kas van Vliet

Trandisciplinair werken aan onderbouwde oplossingen

Loes Keijsers is hoogleraar orthopedagogiek aan de Erasmus School of Social and Behavioural Sciences. In haar onderzoek staan vanaf de start opgroeiende jongeren centraal. Zo publiceerde ze in 2013 het boek Waarom tieners zo irritant kunnen zijn over de relatie tussen tieners en ouders. Nu richt ze zich met haar team, en ondersteund door een Vici-beurs, op het verbeteren van gesprekken met jongeren.

‘Jongeren worden op dit moment overspoeld met grote vraagstukken. Zijn er voor ons nog wel huizen? Is onze wereld straks nog wel leefbaar? Tegelijk mogen ze weinig fouten maken en hebben ze te maken met een hoge prestatiedruk. Een gevolg is dat veel jongeren met depressieve klachten uitvallen, en aangeven dat de wijze waarop de maatschappij is ingericht niet voor hen werkt.

Het gaat dus niet goed met onze jongeren, terwijl ze essentieel zijn voor de toekomst van de wereld. Zij moeten namelijk straks nieuwe oplossingen ontwikkelen voor alle complexe uitdagingen waar we voor staan. Zorgen we dus niet goed voor jongere generaties, dan zorgen we niet goed voor onszelf. Als volwassenen hebben wij daarmee de morele plicht om jongeren op een goede manier te laten opgroeien en veerkrachtig te maken.

Dat gaat ons als wetenschappers niet lukken door alleen meer kennis te vergaren. We moeten met jongeren, betrokkenen en andere disciplines onderbouwde oplossingen onderzoeken, ontwerpen en ontwikkelen die ook op grotere schaal werken. En dat moeten we vooral gaan *doen*. Dat zit ook in mijn aard.

‘De tragiek van beide verhalen maakt voor mij duidelijk dat Alice en Dorothy eigenlijk elkaar nodig hadden.’

Ik ben een eerste-generatie student en opgegroeid op een boerderij. Daar heb ik geleerd dat als er afval op de grond ligt, je een bezem pakt en het opruimt. Je gaat er niet over praten, je lost het op. Tegelijk ben ik nieuwsgierig. De wetenschapper in mij stelt graag vragen, houdt van kennis en wijsheid – en wil weten waar die relevant kan zijn. Het is toch zonde als je kennis op de plank laat liggen?

Denken en doen zijn voor mij dus allebei nodig, zodat we tot onderbouwde oplossingen kunnen komen die jongeren ondersteunen. Voor mij laten de hoofdpersonages uit Alice’s Adventures in Wonderland en The Wonderful Wizard of Oz zien waarom beide belangrijk zijn. Alice staat voor de romantische, fundamentele wetenschapper, die in het konijnenhol verdwijnt



Dorothy. Illustratie door W.W. Denslow (1856-1915). Uit: The Wonderful Wizard of Oz (1900) door L. Frank Baum. Bron: Library of Congress. Publiek domein.



Alice. Illustratie door John Tenniel (1820-1914). Uit: The Nursery "Alice" (1890) door Lewis Carroll. Bron: British Library archive / Wikimedia Commons. Publiek domein.

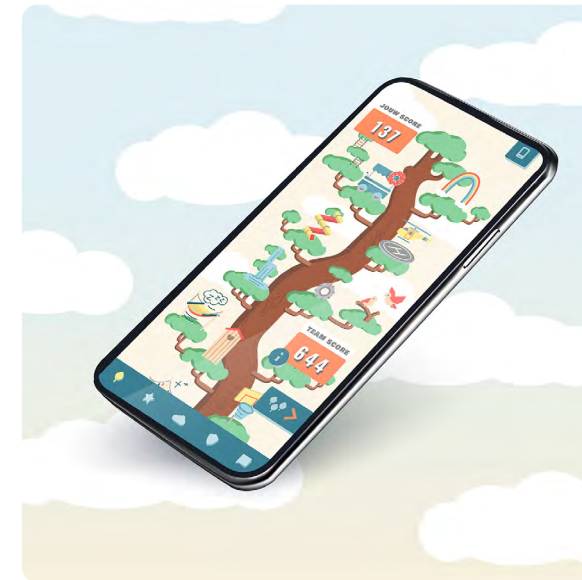
en zich vervolgens constant verwondert over alles wat om haar heen gebeurt. Die verwondering brengt haar naar allerlei plekken, maar de richting maakt haar niet uit – zolang ze maar *ergens* heengaat. De tragiek in haar verhaal is dat ze veel vragen stelt, maar niet echt iets ontdekt of tot een oplossing komt.

Dorothy uit The Wonderful Wizard of Oz komt net als Alice op een onbekende plek, maar zij wordt met haar huis meegevoerd door een tornado. Hoe zij met zo'n onverwachte situatie

omgaat is echter totaal anders. Ze snapt niks van de wereld, maar weet één ding zeker: ze wil naar huis. Ze krijgt van de Goede Heks van het Noorden het advies om het pad met gele klinkers naar de Wizard te volgen, omdat hij haar misschien kan helpen. Dorothy kiest een duidelijke richting, stroopt de mouwen op en verzamelt gaandeweg een heel team om zich heen – van allerlei pluimage. De tragiek in Dorothy's verhaal is echter dat aan het einde van het gele pad een *foplossing* wacht: er is helemaal geen Wizard.



Alice en Dorothy zijn allebei nodig. Loes Keijsers, Design Innovation Sessions – Foto: Kas van Vliet



Grow It! – Beeld: Erasmus MC / IJsfontein



‘Als wetenschapper heb je misschien wel de hoogste titel in de ruimte, maar soms ook de minste kennis.’

De tragiek van beide verhalen maakt voor mij duidelijk dat Alice en Dorothy eigenlijk elkaar nodig hadden. Dorothy had in haar team een Alice nodig, die haar zou vragen waarom ze op die gele weg blijft lopen. En Alice had een Dorothy nodig, die niet steeds vragen stelt maar echt iets gaat doen. Historisch gezien is in de wetenschap veel bewondering voor Alice en de denker, maar er is een herwaardering voor de doener, de uitvinder en de ontwerper: de Dorothy. En dat is goed, want beide zijn krachtig en hebben elkaar nodig.

De vraag is alleen hoe we beide werelden met elkaar kunnen verbinden. Hoe kunnen we de mensen met de beste kennis samenbrengen met de mensen die – als ze toegang hebben tot die mensen en kennis – waardevolle oplossingen kunnen creëren en dingen in gang kunnen zetten? Hiervoor moeten we een nieuwe generatie wetenschappers opleiden die transdisciplinair kunnen werken. Je leert dit echter niet zomaar in een managementcursus. Durven doen moet ook in je zitten.

Trandisciplinair werken betekent voor mij ten eerste dat we ons fundamenteel verdiepen in de jongeren en het gesprek aangaan vanuit een gelijkwaardige positie. Zij weten als ervaringsdeskundigen hoe het is om het probleem aan den lijve te ervaren. Dit betekent dat je als wetenschapper misschien wel de hoogste titel in de ruimte hebt, maar soms ook de minste kennis.

Eerlijk gezegd voel ik me soms de brugpieper in een groep met zesdeklassers. Zo werkten we samen met een jongerenhub in Rotterdam, waar we te horen kregen: ‘Jullie hebben boekenkennis, maar wij hebben *swag*.’ En ik wist toen niet eens wat *swag* betekende. Dat vind ik prachtig. Op deze manier openlijk onzeker durven zijn heb ik wel moeten leren, maar het is essentieel voor een mensgericht ontwikkel- en ontwerpproces. Alleen ervaringsdeskundigen zelf kunnen aangeven hoe zij zich voelen, of wat zij ergens van vinden.

Accepteren dat je niet alles zelf weet, geldt naast de verbinding met ervaringsdeskundigen ook voor samenwerkingen met andere disciplines en organisaties. De vraag hierin is hoe je vanuit verschillende achtergronden tot een gedeelde richting kunt komen – en elkaars kwaliteiten aanvult. Ten tweede vraagt transdisciplinair werken daarom dat je elkaars werkwijzen leert kennen en gebruiken, en gemeenschappelijke doelen, waarden en werkwijzen afstemt.



Lancing De Checkers – Foto: Robin Utrecht via MIND Us

‘We zijn met ons team agile- en scrum-methoden gaan gebruiken, onder meer om betrouwbaarder te worden in samenwerkingen.’

Doordat we als wetenschappers bijvoorbeeld in aanraking komen met werkwijzen van ontwerp- en technologische disciplines, leren we hoe we sneller tot mensgerichte oplossingen kunnen komen. Een zwakte van de wetenschap is namelijk dat we erom bekend staan dat we langzaam werken, terwijl nu oplossingen nodig zijn. Daarom zijn we met ons team enkele jaren geleden agile- en scrum-methoden gaan gebruiken,

onder meer om betrouwbaarder te worden in samenwerkingen. Verder leren we van ontwerpstudio’s *good practices* op het gebied van mensgericht ontwerpen, terwijl social designers ons weer inspireren met methoden voor communityvorming.

Onderliggend is het in transdisciplinaire samenwerkingen belangrijk dat je met elkaar een gemeenschappelijke richting bepaalt, en afsprekt hoe je met elkaar daarnaartoe werkt – en vanuit welke waarden. Methoden die ngo’s gebruiken, zoals Theory of Change, kunnen helpen om vanuit gedeelde doelen en waarden stippen op de horizon en paden voor ontwikkeling te creëren. Vergeet daarnaast ook niet om goede procesafspraken te maken en te zorgen dat je conflictmanagement op orde is. Hoe willen we samenwerken? Hoe toetsen we onze voortgang? En als iets niet goed gaat, bij wie trekken we dan aan de bel?

Twee voorbeelden die laten zien wat transdisciplinaire samenwerking mogelijk heeft gemaakt zijn de app Grow It! en online tool De Checkers. Met ontwerpstudio IJsfontein hebben we gezorgd dat jongeren nauw betrokken waren bij de ontwikkeling van Grow It!. Het is echt een app voor en door jongeren. Enerzijds biedt de app jongeren zelfinzicht. Ze krijgen meerdere keren per dag een vraag en kunnen op basis daarvan zien waar ze staan. Anderzijds activeert de app jongeren, bijvoorbeeld met offline challenges.

Wat we zo doen is dat we contact maken door middel van de technologie die ze gebruiken, de telefoon, om ze vervolgens te prikkelen om echte gesprekken aan te gaan. De app is niet het doel, maar het middel om tot goede gesprekken te komen. Dit geldt ook voor De Checkers van MIND Us. Ouders, sportcoaches, begeleiders en zorgverleners kunnen via deze gratis te gebruiken online tool leren hoe ze beter met jongeren een echt gesprek aan kunnen gaan.

‘We creëren een alternatief voor de vele eHealth-foplossingen in de appstores.’

Met zowel Grow It! als De Checkers gebruiken we technologie om voor de zorg onderbouwde maatwerkoplossingen op grote schaal te realiseren, en een alternatief te creëren voor de vele eHealth-foplossingen in de appstores zonder wetenschappelijke basis. Wat voor ons nu de uitdaging is, is hoe we deze veilige technologie duurzaam beschikbaar kunnen maken voor jongeren. We kunnen de eindgebruiker betrekken, prototypes maken en opschalen naar de eerste 50.000 mensen. De *tough cookie* is hoe we onderhoud en eigenaarschap voor de lange termijn kunnen organiseren, en welke businessmodellen hiervoor werken. Heb jij hiervoor ideeën? Dan hoor ik dat graag.’



Loes Keijsers, Design Innovation Sessions – Foto: Kas van Vliet

Publieksinzichten

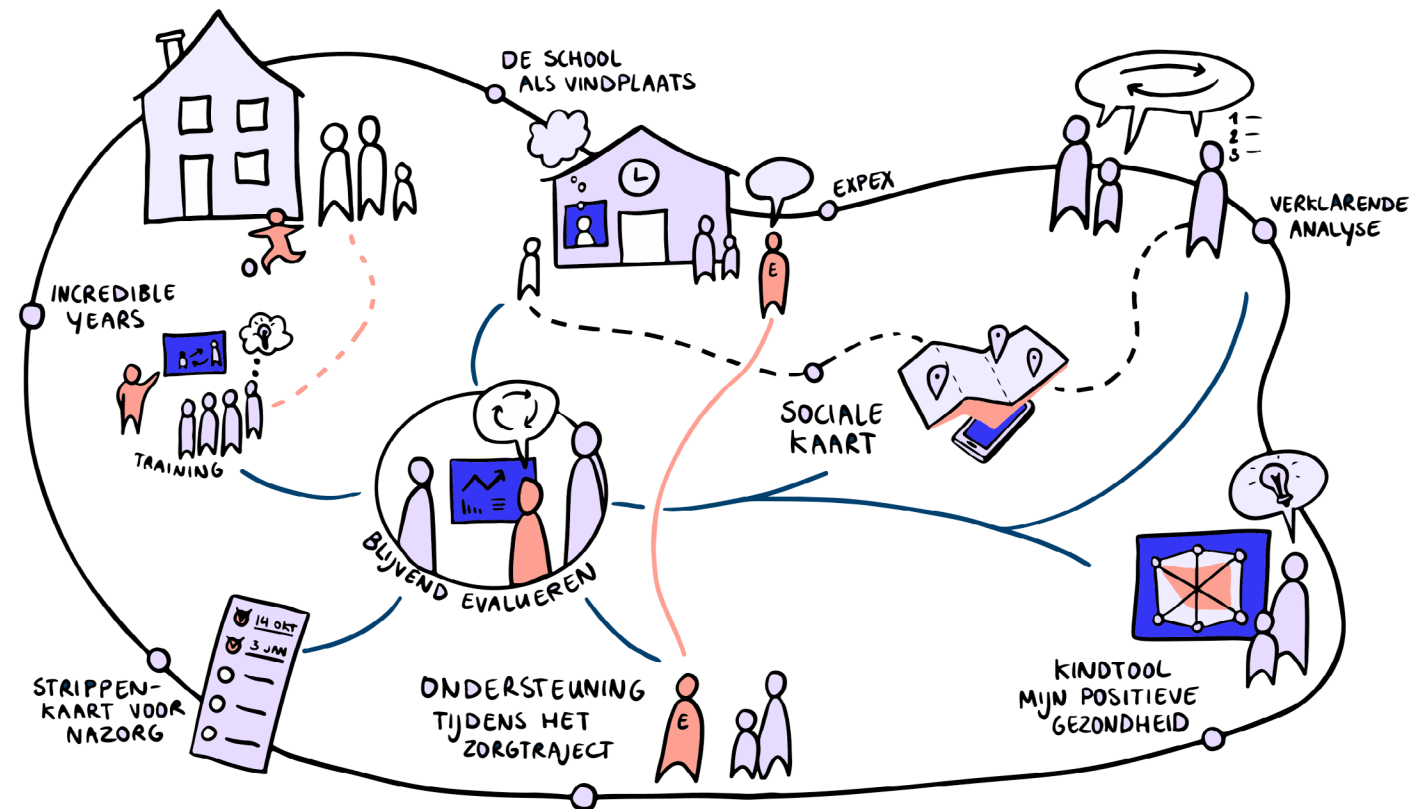
‘We werken met inzichten uit de wetenschap, maar misschien nog (te) weinig direct met de mensen achter de papers.’ – Jeffrey Braun, Afdeling Buitengewone Zaken

‘Als onderzoeker en docent werk ik met collega’s samen met stakeholders in de zorg, waaronder ziekenhuis Amphia en verschillende startups. Wat ik heb geleerd is dat het belangrijk is om samenwerkingen vooraf goed op te zetten én ze te onderhouden.’

– Ria van Ooijen, Avans Communication & Multimedia Design

‘Zonder motivatie of voldoende connectie met het vraagstuk kom je niet tot oplossingen.’

– Lisette Rops, GGzE



Interventies ontwikkelen in samenhang – Illustratie: Shoshin

Systemontwerp vraagt om langetermijnbetrokkenheid

Creatief doe-denkbureau Shoshin werkt systemisch aan innovaties voor een gezonde en gelukkige samenleving. Om dit te mogelijk te maken combineert mede-oprichter Frens Pries zijn ontwerpachtergrond met een veranderkundige blik. Maar vooral heeft hij zich voor de lange termijn toegelegd op het leren kennen en doorgronden van het sociaal en medisch domein. Hoe werkt het ecosysteem? En hoe kun je vanuit inzicht in het ecosysteem innovaties in samenhang ontwikkelen?

Frens: 'Ik werk met Shoshin inmiddels zeven jaar aan transitie in de geestelijke gezondheidszorg. Een van de projecten waar ik heel trots op ben is de Fit op Weg Poli, waarvoor we met GGZ Delftland oplossingen hebben ontwikkeld die lange wachttijden en verslechtering tijdens het

wachten tegengaan, eigen regie stimuleren, en werkplezier vooropzetten.

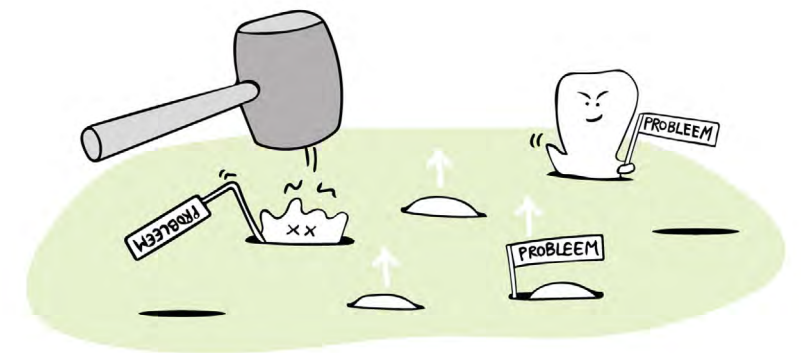
Als iemand suïcidaal is en al lange tijd wacht, dan weet je dat er hulp nodig is. Maar om het systeem zo te veranderen dat die hulp op het

juiste moment geboden kan worden, dat is complex. Je hebt het hele veld nodig. En als je eenmaal een goede interventie denkt te hebben voor één kant van het probleem, dan steekt ergens anders weer een nieuw probleem de kop op. Daarnaast kun je nooit het hele systeem kennen, zelfs niet als je heel veel onderzoek doet, omdat het systeem constant aan veranderingen onderhevig is.

Doordat bij complexe vraagstukken de problemen zich op meerdere lagen afspelen en continu in beweging zijn, is de samenhang van innovaties die je implementeert belangrijk. We zien dat als je deze "complexiteit" niet omarmt, projecten vaak niet waarmaken wat ze beloven. Voor samenhang is het belangrijk dat je op basis van lessen uit de praktijk bij kan sturen – en hiervoor op bestuursniveau ruimte en ondersteuning organiseert.

Wat dit soort projecten van ons als bureau vraagt is dat we uit onze comfortzone durven te stappen. We ontwerpen niet alleen, we organiseren ook ontmoetingen, brengen mensen bij elkaar – en zijn zo naast ontwerpers ook programmamanagers en producenten. Ook beseffen we dat systeemverandering per definitie een

'We organiseren ontmoetingen, brengen mensen bij elkaar – en zijn zo ook programmamanagers en producenten.'



Na interventies ontstaan nieuwe problemen – Illustratie: Shoshin

lange adem vraagt. In plaats van een *cool project* op de korte termijn, werk je als systeemontwerper vooral aan *lasting impact* op de lange termijn. Daarom delen we onze ervaringen ook met het veld, zoals via de Publieke Ontwerppraktijk, zodat de gezamenlijke impact van ons vakgebied groter wordt?



Frens Pries, Design Innovation Sessions – Foto: Kas van Vliet

Publieksinzichten

'Ontwerpers kunnen aannames uitdagen, door de juiste vragen te stellen en in- en uit te zoomen vanuit het project.' – Hannah Boeijkens, Toekomstvaarders

'Ontwerpers kunnen goed schakelen tussen korte en lange termijn. Daarnaast kunnen ze mensen bij de hand nemen, zodat ze durven te accepteren dat ze iets niet te weten.' – Maaike van Agt, Morgenmakers

'Ontwerpers kunnen teams meenemen in verandering, bijvoorbeeld door de inzet van iteratieve werkwijzen en methoden gericht op divergeren en convergeren. Zo kom je stap voor stap tot producten en oplossingen.' – Marc van Barneveld, Nimpler Medical



Mentale Gymnastiek – Illustraties: Tessel Thijssen, Reframing Studio

Kinderen veerkrachtig maken met Mentale Gymnastiek

Redesigning Psychiatry is een netwerk van ontwerpers, filosofen, onderzoekers, zorgprofessionals en ervaringsdeskundigen dat samenwerkt aan een gewenst toekomstbeeld van de geestelijke gezondheidszorg. Ze doen dit onder meer door middel van ontwerpprojecten als Mentale Gymnastiek, dat zich richt op het vergroten van de veerkracht van basisschoolleerlingen. Ontwerpster Lotte Jacobse van Reframing Studio en TU Delft-onderzoeker Thomas van Arkel vertellen hoe ontwerp en onderzoek elkaar in dit initiatief versterken.

Lotte: ‘Mentale Gymnastiek is een serie van vijf lessen voor groep 7 en 8, waarmee we de veerkracht van kinderen in de overgangsfase naar de middelbare school willen vergroten. We doen dit door ze te leren om zelf verhalenvertellers te worden. Met veerkracht bedoelen we dat je de handvatten hebt om door het leven en de wereld te navigeren. En

waarom zouden we die handvatten niet al meegeven op de basisschool? Zo leren ze al vroeg dat het leven ook hobbelig kan zijn, en hoe ze om kunnen gaan met die hobbels.

Thomas: ‘Vaak worden onderzoekers achteraf ingezet om te valideren of iets werkt. Voor Mentale Gymnastiek hebben we onderzoek juist

‘Ons droomscenario is dat Mentale Gymnastiek net zo gewoon wordt als lichamelijke gymnastiek.’

deel gemaakt van het ontwerpproces. Door het toepassen van verschillende complementaire onderzoeksmethoden – zoals interviews met de leraren, observaties en het meten van voortgang – zorg je voor onderbouwing van ontwerpkeuzes. Zo kun je erachter komen wat werkt en niet, en waarom. Werkt dit lesontwerp om op nieuwe manieren verhalen te delen, en zo ja: hoe? Maar ook: welke verrassende of onvoorziene effecten zijn ontstaan?’

Lotte: ‘We wilden met Mentale Gymnastiek ook een brug slaan tussen school en thuis. Dit deden we onder meer door ouders en verzorgers een huiswerkopdracht te geven, met daarin vragen als: kun je een hobbel delen die jij moest overwinnen, toen je de leeftijd had van je kind? Het moment dat de kinderen op school de enveloppen openden en de verhalen begonnen te lezen was onvergetelijk. De docent verbaasde zich hoeveel nieuwe verhalen werden gedeeld, die thuis niet eerder besproken waren. Dit bekrachtigde voor ons de waarde van deze huiswerkopdrachten voor ouders.



Uiteindelijk is ons droomscenario dat Mentale Gymnastiek net zo gewoon wordt als lichamelijke gymnastiek. We hebben de eerste stap gezet, maar tegelijk kijken we waar het systeem over twintig jaar zou moeten zijn. Door alleen te praten komen we daar niet. Daarom zien we elk ontwerpproject als deel van een langere reis waarin we blijven proberen, samenwerken, leren en herkalibreren.’



Thomas van Arkel en Lotte Jacobse, Design Innovation Sessions
Foto: Kas van Vliet

Publieksinzichten

‘Als kinderfysio werk ik op een school waar “levenslessen” worden gegeven. Dit leert kinderen over de hobbelige weg die het leven soms kan zijn, en helpt ze veerkracht te ontwikkelen.’ – Lisette van der Sijde

‘Interessant is ook Je Brein de Baas?!: een lespakket voor mentoren in het voortgezet onderwijs, gericht op het versterken van de mentale gezondheid van leerlingen.’ – Jeanine Treffers, GGD-JGZ

‘Wellicht dat een vorm van Mentale Gymnastiek waardevol kan zijn voor mensen die de diagnose dementie krijgen? Het kan hen helpen bij het behoud van eigenwaarde, en het gevoel van identiteitsverlies tegengaan.’ – Maarten Houben, TU/e Industrial Design



Design Innovation Sessions – Foto: Kas van Vliet

Versterk ontwerpkracht met domeinspecifieke kennis en gevalideerde methoden

Door hun ontwerpkracht zijn ontwerpers van grote waarde voor andere sectoren. Maar dit kan niet zomaar. Het vraagt dat een ontwerper lange tijd nauw betrokken is bij een sector en domeinspecifieke kennis opdoet. Daarnaast zijn onderbouwde methoden nodig, zodat bijvoorbeeld duidelijk wordt of innovaties daadwerkelijk effect hebben. Bart Ahsmann, directeur CLICKNL, en Jann de Waal, boegbeeld van de Topsector Creatieve Industrie, gaan hier verder op in.

Jann: ‘De creatieve industrie is een horizontale, doorsnijdende sector. Je zou zelfs kunnen zeggen dat er geen sector is waar we niet inzitten. Waar de ontwerper eerder – en helaas soms nog steeds – vooral werd gezien als iemand voor de verpakking, ontstaan er door ontwerpend onderzoek steeds meer

goed onderbouwde oplossingen die sectoren verder helpen.

Wil je als ontwerp bureau waarde creëren in een andere sector, dan is het essentieel dat je tijd investeert om die sector te leren kennen. Dit kwam naar voren in het verhaal van

Frens van Shoshin. Je moet snappen hoe het ecosysteem in elkaar zit, hoe mensen werken, en welke voorwaarden en randvoorwaarden er zijn. Alleen door je ontwerpvaardigheden te combineren met domeinspecifieke kennis en ervaring kun je komen tot impact.’

Bart: ‘Domeinspecifieke kennis die ontwerp-specifieke kennis aanvult is inderdaad belangrijk om als ontwerper van waarde te zijn in andere sectoren. Daarnaast moeten we oog hebben voor validatie, want “God zegende de greep” kan echt niet meer. Met validatie moet je op twee dingen letten. Ten eerste moet je het resultaat van je ontwerptraject kunnen onderbouwen. Heeft het ontwerp geleid tot een bepaald gewenst effect? Ten tweede bepaalt de kwaliteit van de methodologie mede de kwaliteit van de uitkomst. Dit is een van de redenen waarom we gestart zijn met de Key Enabling Methodologies (KEM’s), waarmee we

‘Door ontwerpend onderzoek ontstaan steeds meer goed onderbouwde oplossingen die sectoren verder helpen.’

werken aan een kwalitatieve methodologische basis voor de creatieve industrie. KEM’s bieden ontwerpers en onderzoekers een schat aan goed onderbouwde, concrete methoden. Daarnaast kunnen we door bundeling van methoden wellicht komen tot een etymologie: wat zijn de gemene delers van gevalideerde, succesvol toegepaste methoden? Waarom werken bepaalde methoden, waarvoor en in welke fase? Dat is waar we met de KEM Agenda, de tegenhanger van de Agenda Ontwerpkracht, aan werken.’



Design Innovation Sessions – Foto: Kas van Vliet

Aan de slag met ontwerpkracht

Benieuwd hoe je de ontwerpkracht binnen jouw praktijk kan versterken? Verdiep je in relevante Key Enabling Methodologies zoals [Systeemverandering](#), [Institutionele Verandering](#) en [Monitoring & Effectmeting](#). Geïnteresseerd in de achterliggende visie? Lees de [Agenda Ontwerpkracht](#).

Colofon

Schrijver: Twan Eikelenboom

Vormgeving: Thomas & Jurgen

Fotografie en beeld: Zie onderschriften. Beeld is gebruikt met toestemming van makers en/of rechthebbenden, komt voort uit beschikbaar gesteld persmateriaal, of is beschikbaar gesteld met een Creative Commons- of Publiek Domein-licentie.



www.clicknl.nl