HET CO-DESIGN CANVAS

Een empathisch co-design instrument met maatschappelijke impact.

Verbind mensen en ideeën, maak gebruik van de collectieve kennis en ga samen aan de slag!

cube
design labs

CUBE
DESIGN MUSEUM

SISCODE

BY NC SA

Colofon

Concept
Wina Smeenk
Anja Köppchen

Tekst
Anja Köppchen
Wina Smeenk
Gène Bertrand

Grafisch ontwerp
Nadine Vroomen

Illustraties
Ambre Reijntjens

© 2020

Verbind mensen en ideeën, maak gebruik van de collectieve kennis en ga samen aan de slag!

HET CO-DESIGN CANVAS

Een empathisch co-design instrument met maatschappelijke impact.

Over de auteurs

DR. IR. WINA SMEENK
Tijdens haar studie Industrial Design aan de Technische Universiteit Delft, heeft Wina zich gespecialiseerd in innovatiemanagement en user-centred design. Daarna werkte ze meer dan 10 jaar als innovatiestrateeg en ontwerper voor verschillende internationale bedrijven in vele verschillende productsectoren, waaronder Giant Bicycles, Sony en Playstation. Daarnaast ontwikkelde ze innovatieve designgerichte onderwijsprogramma's voor hogescholen, zoals Inholland, de HAN en de HvA, maar ook bij THNK, the Amsterdam School of Creative Leadership en de Faculteit Industrial Design van de Technische Universiteit Eindhoven. Sinds 2010 runt Wina haar eigen co-design bureau, genaamd 'Wien's Ontwerperschap'. In 2019 promoveerde zij met haar proefschrift 'Navigating Empathy, empathic formation in co-design processes'. Sinds 2021 is ze Lector Societal Impact Design aan de Hogeschool Inholland, Diemen.

DR. ANJA KÖPPCHEN
Anja heeft een multidisciplinaire achtergrond. In 2014 promoveerde zij aan de Radboud Universiteit met een onderzoek naar de relaties tussen modeontwerp en productie op afstand, waarbij zij economische geografie combineert met cultuurwetenschappen en modetheorie. Van 2019–2020 onderzocht zij binnen het onderzoeksproject Going Circular, Going Cellulose aan de ArtEZ Hogeschool voor de Kunsten mogelijkheden van co-creatie tussen ontwerpers en producenten in het kader van circulaire modeontwerpstrategieën. Van 2015–2021 heeft Anja de design labs van Cube design museum mede ontwikkeld en gecoördineerd. Studenten en jonge ontwerpers helpen hun eigen ontwerppraktijk vorm te geven met behulp van Design Thinking in de context van maatschappelijke uitdagingen stond hierbij centraal. Bovendien faciliteerde en stimuleerde zij co-creatie tussen verschillende belanghebbenden, waaronder museumbezoekers. Binnen het Horizon 2020 SISCODE-project was Anja verantwoordelijk voor het coördineren van een co-creation journey met lokale burgers en beleidsmakers, wat resulteerde in het huidige Co-Design Canvas.

GÈNE BERTRAND
Gène is hoofd programma's en ontwikkeling van Museumplein Limburg. Hij heeft een achtergrond in cultuur, media, educatie en PR/marketing en in de laatste jaren heeft hij zich onder meer bezig-gehouden met het opzetten en ontwikkelen van de co-creatie en co-design labs van Cube. In zijn meer dan 40 jaar ervaring is Gène o.a. betrokken geweest bij het opzetten en ontwikkelen van de drie musea van Museumplein Limburg. Hij was (mede-)curator van diverse tentoonstellingsprojecten waaronder "Brain", ontwikkeld met collega's uit Kopenhagen en Göteborg. Eén van zijn recentelijke projecten was de "Nature" tentoonstelling in samenwerking met Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum in New York. Internationale samenwerking valt onder zijn verantwoordelijkheid en hij is betrokken bij de opzet en uitvoering van een groot aantal Europese projecten en samenwerkingsverbanden. Centraal uitgangspunt in zijn benaderings- en werkwijze is co-design en co-creatie: het samen met partners en stakeholders creëren van projecten en content gericht op bezoekersparticipatie.

Inhoud

Het Co-Design Canvas	1
Praktische handvatten	8
Stap voor stap	10
Aanvullend gereedschap	14
SISCODE	16

“Er ontstond écht een gesprek. Mensen werden enthousiast en bleven bezig – heel inspirerend!”

– betrokken burger

“It is important to create trust between policy makers and practitioners. It takes time, so start by openly sharing your goals, visions, and doubts without fear of showing vulnerability.”

– SISCODE workshop participant

“Het canvas heeft ons geholpen om onze belangen concreter te maken en tot een gezamenlijke focus en aanpak te komen – we wisten helemaal niet van elkaar waar we mee bezig waren en wat we dus aan elkaar kunnen hebben.”

– betrokken burger

“Het canvas biedt op een speelse manier duidelijkheid en overzicht – dit kan ons helpen om niet over elkaar maar met elkaar te praten.”

– beleidsmaker gemeente

HET CO-DESIGN CANVAS

Verbind mensen en ideeën, maak gebruik van de collectieve kennis en ga samen aan de slag!

Het Co-Design Canvas: een empathisch co-design instrument met maatschappelijke impact.

Gefeliciteerd! Je hebt besloten om krachten te bundelen om gezamenlijk een maatschappelijke uitdaging aan te gaan: dat is geweldig!
Dit Co-Design Canvas kan je hierbij helpen. Het is een instrument dat ondersteunt bij het faciliteren van een open en transparante dialoog over ieders ervaringen en belangen, bij het afstemmen van verwachtingen en doelstellingen, bij het creëren van inzicht en begrip en bij het bespreken van kennis, machtsverhoudingen en gedeelde verantwoordelijkheden in zowel het plannen en uitvoeren als het evalueren van een co-designproces.

De waarde van co-design

Het aangaan van maatschappelijke uitdagingen (sociale innovatie en transformatieprocessen) is niet eenvoudig. Uitdagingen zoals klimaatverandering en vergrijzing zijn voorbeelden van complexe maatschappelijke vraagstukken (ook wel wicked problems genoemd) met veel onzekerheden en variabelen:

1. er bestaat niet één juiste oplossing;
2. het behelst een dynamisch en iteratief proces;
3. je hebt te maken met diverse betrokkenen en dus verschillende perspectieven en belangen;
4. je hebt alle betrokkenen nodig om verandering teweeg te (kunnen) brengen;
5. en het vraagt om zowel individuele als collectieve (gedrags-)verandering.

In een co-designproces werken verschillende betrokkenen samen om met behulp van participatieve en creatieve methoden deze complexe maatschappelijke uitdagingen aan te gaan. Het doel daarbij is om een gedeeld begrip te creëren en om tot innovatieve ideerichtingen voor positieve verandering en maatschappelijke impact te komen.

Problemen in samenwerktrajecten ontstaan vaak door spanningen tussen verschillende betrokkenen, bijvoorbeeld door ongelijke machtsverhoudingen, of doordat er allerlei dingen gebeuren en ontstaan die van tevoren niet voorzien, doorgesproken en/of doordacht zijn. Het canvas kan deze zaken en relaties inzichtelijk maken en de betrokken partijen een gezamenlijke taal en methode bieden om op het proces te reflecteren. Co-designprocessen vragen om dialoog, transparantie en empathie. Het Co-Design Canvas kan helpen bij het faciliteren van deze processen en bij het creëren van inzichten over waarom processen wel of niet slagen.

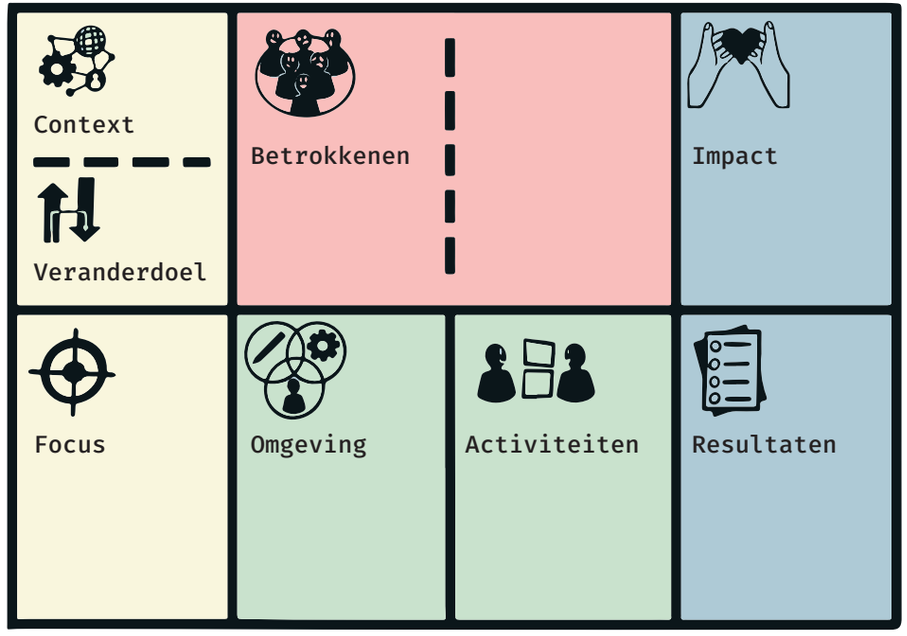
Anja Köppchen, Gene Bertrand, Wina Smeenk, 2020

HET CO-DESIGN CANVAS: ACHT KAARTEN, ÉÉN INSTRUMENT

Het Co-Design Canvas is een instrument om samenwerkingen rondom maatschappelijke uitdagingen met verschillende betrokkenen open en transparant te starten, plannen, uitvoeren en evalueren. Het biedt een hulpmiddel aan overheden, burgers, bedrijven, non-profitorganisaties, kennisinstellingen en andere belanghebbenden om helder te kunnen communiceren en samenwerken. Het maakt verschillen in belangen, kennis, ervaring en machtsverhoudingen inzichtelijk, staat vanaf het begin stil bij gewenste positieve impact en concrete resultaten en zorgt ervoor dat ieders stem echt gehoord wordt. Kortom, het is een instrument dat de variabelen die invloed hebben op een co-designtraject inzichtelijk en bespreekbaar maakt. Hierdoor ontstaat begrip voor elkaars rol, een gemeenschappelijke taal en een helder startpunt. Het canvas biedt flexibiliteit om te reageren op onverwachte gebeurtenissen en helpt om een co-designtraject beter te begrijpen, uit te voeren, maar ook om dit te plannen en te evalueren.

Concreet benoemt het Co-Design Canvas acht variabelen, die invloed hebben op een co-designtraject: de context, het veranderdoel, de betrokkenen, de resultaten, de impact, de focus en de co-designomgeving en -activiteiten. Deze variabelen hebben niet alleen invloed op het proces als geheel, maar beïnvloeden ook elkaar. Zo hebben de betrokkenen invloed op de focus en bepaalt de focus weer wie er aan het proces moet meedoen. Wie er aan tafel zit bepaalt vervolgens weer welke concrete resultaten en impact gewenst en haalbaar zijn, etc.

Het canvas integreert deze variabelen in acht co-design proceskaarten die in samenhang een overzichtelijk en toegankelijk instrument voor co-designtrajecten vormen. Iedere variabele correspondeert met één proceskaart. De bovenzijde van het canvas gaat voornamelijk over inventarisatie en verkennen: wat is de vraag en WIE zijn er (idealiter) bij betrokken? De onderzijde gaat in op wie welke co-design-activiteiten dan met wie en waar gaat uitvoeren (HOE) om tot kansen voor concrete resultaten en positieve impact te komen. De linkerzijde (geel) verheldert de huidige situatie (WAAROM); de rechterzijde (blauw) de gewenste situatie (WAT). Zie voor een overzicht de afbeeldingen op de volgende pagina's.



Schematische weergave van het Co-Design Canvas, bestaande uit acht proceskaarten

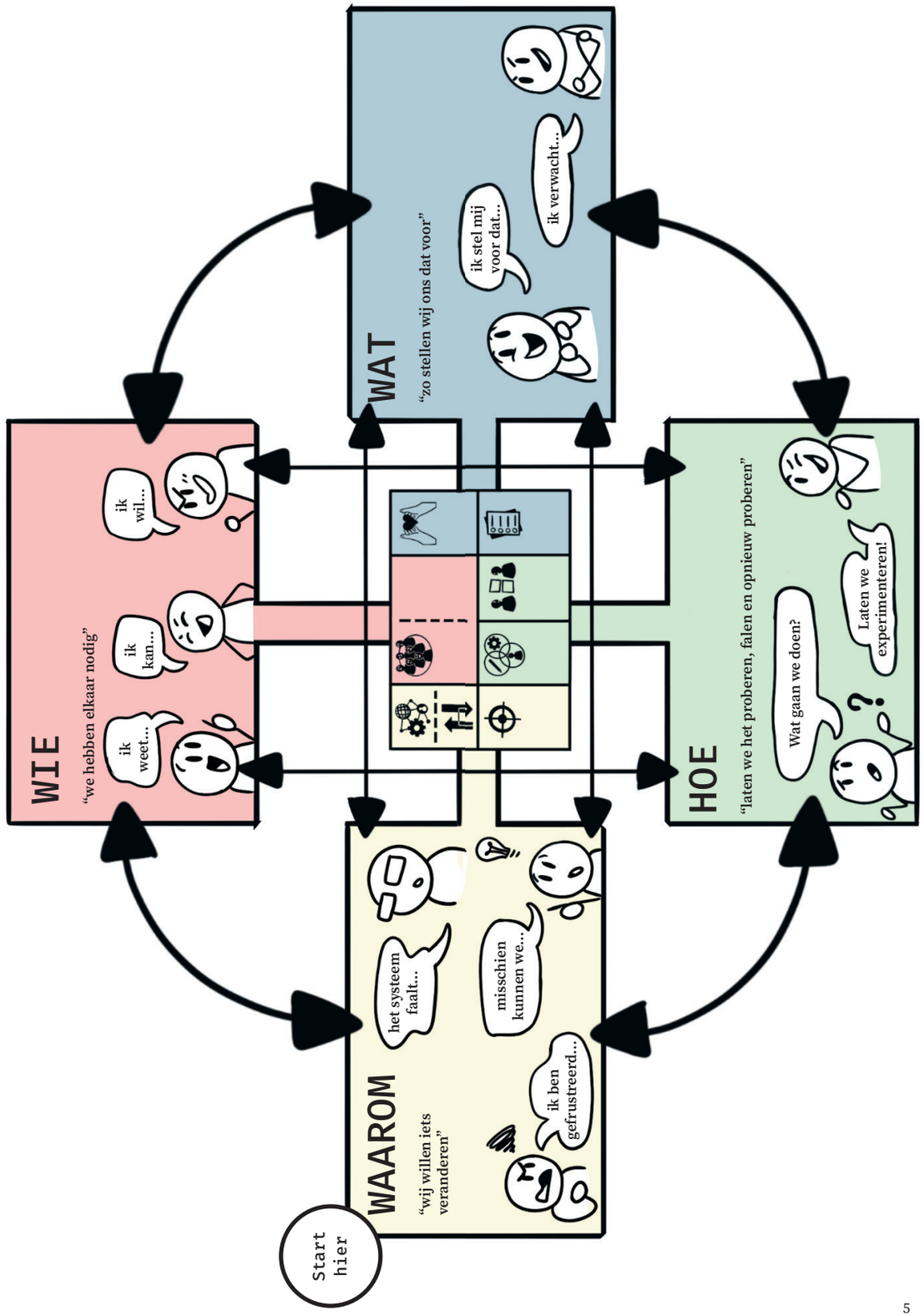
HOE KUN JE HET CO-DESIGN CANVAS GEBRUIKEN?

Als je het canvas gaat inzetten is het goed om je als initiatiefnemer(s) en/of facilitator(en) te realiseren dat je dit canvas als middel gebruikt, om er in eerste instantie achter te komen wat de focus van de gemeenschappelijke vervolg-activiteiten (co-designactiviteiten en -omgeving) zou moeten worden, om de gewenste resultaten en impact te bereiken. **Het invullen van het canvas is dus geen doel op zich.**

Anja Köppchen, Gene Bertrand, Wina Smeenk, 2020

Het Co-Design Canvas

De context en het initiële veranderdoel, die samen de huidige situatie behelzen (WAAROM), vormen altijd het startpunt van de samenwerking. Daarna beweeg je gedurende het proces voortdurend heen en weer tussen de gewenste impact en resultaten (WAT), de betrokkenen (WIE), de focus en de co-designomgeving en -activiteiten (HOE). De focus wordt hierdoor steeds scherper en wellicht kom je er ook achter dat de context veel breder is en het doel moet worden aangepast. Het canvas is dus een dynamisch instrument, waarvan de inhoud voortdurend aan verandering onderhevig is. **Een co-designtraject is een iteratief en gezamenlijk leerproces.**



Anja Köppchen, Gene Bertrand, Wina Smeenk, 2020

Context

De context van een maatschappelijk vraagstuk geeft inzicht in het systeem rondom de huidige situatie: de omgeving, de betrokkenen, de conflicten en dilemma's en de kansen op verandering.

> Waarom is deze bijeenkomst opgezet en wie nam waarom het initiatief?
> Is er een concrete aanleiding om met het maatschappelijke vraagstuk samen aan de slag te gaan?
> Herkent iedereen deze situatie en/of context? Waarom wel/niet?

Co-Design Canvas

Betrokkenen

Betrokkenen zijn alle mensen en organisaties die deelnemen aan of beïnvloed worden door de (op te starten) samenwerking. Denk hierbij aan inwoners, burgers, overheden, kennisinstellingen en (non-)profitorganisaties. Zij willen van elkaar het volgende weten:

Wie	Logo	Logo
Belangen > Wie heeft welke belangen en waarom? > Wat is jouw (persoonlijke en/of organisatie) belang en waarom? > Waarom vind jij het belangrijk dat er iets gaat veranderen?		
Kennis > Wie heeft welke relevante kennis: expertise en ervaringsdeskundigheid? > Welke kennis kan en wil jij wel en niet inbrengen? > Welke kennis en ervaring missen we om resultaten en impact te bereiken?		
Macht > Wie heeft welke macht, kracht, invloed, rol? > Waarover kun jij beslissen en wat kun jij beïnvloeden vanuit jouw rol? > Wiens beslissingsbevoegdheid is er nodig om gewenste resultaten en impact te bereiken?		

Wie missen we?

> Missen we nog partijen en/of mensen die ons zouden kunnen helpen met kennis, expertise, ervaringsdeskundigheid, macht en/of invloed om dit vraagstuk op te lossen?
> Missen we nog partijen en/of mensen uit het (eco)systeem van het vraagtstuk die belang hebben bij dit initiatief of proces?

Logo

Co-Design Canvas

Veranderdoel

Het initiële veranderdoel heeft betrekking op het voorliggende prangende maatschappelijke vraagstuk en gaat in op de WAAROM-vraag.

> Waarom starten we deze samenwerking?
> Wat is de urgentie?
> Wat zouden we aan de huidige situatie willen veranderen en waarom?

Co-Design Canvas

Focus

De co-design focus geeft de samenwerking nog meer richting door het gezamenlijke veranderdoel in een bepaalde situatie met bepaalde betrokkenen te vertalen naar (een) concrete HOE KUNNEN WE-vraag/-vragen.

> Waar moeten we ons nu echt op richten om de gewenste impact en concrete resultaten te kunnen bereiken?
> Hoe kunnen we ... zodanig dat we ... bereiken?
> Hoe beslissen we samen over wie wat gaat doen om resultaten en impact te bereiken?

Co-Design Canvas

Omgeving

Het bewust opzetten van een prettige, veilige en passende leeromgeving waar co-designactiviteiten samen uitgevoerd kunnen worden, draagt bij aan een inclusief en participatief co-designproces.

> Welke leeromgevingen voor samenwerken dienen er gecreëerd of gekozen te worden?
> Welke ruimte, mensen en middelen zijn er voor het creëren van die omgevingen nodig?
> Wie neemt hier het voortouw in?

Co-Design Canvas

Logo

Impact

Positieve impact gaat over wat een initiatief of proces betekent voor en welk effect het heeft op de betrokken mensen en hun omgeving.

> Wat levert het initiatief idealiter aan betekenis en impact op voor de betrokken mensen?
> Welke maatschappelijke (sociaal-culturele/ ecologische/ economische) waarde levert het initiatief hoe op en voor wie?

Co-Design Canvas

Activiteiten

De co-designactiviteiten hebben als doel om 1) stap voor stap de huidige situatie en de ervaringen van de betrokkenen daarin beter te begrijpen, 2) hun belangen (of intrinsieke motivatie), kennis en macht in te zetten om tot nieuwe ideerichtingen te komen om 3) de situatie te veranderen en tot de gewenste impact en resultaten te komen.

> Welk co-designproces met bijbehorende activiteiten gaan we ontwikkelen, opzetten en uitvoeren met elkaar (hoe lang (tijd), in welke volgorde, wat parallel en wat serieel)?
> Welke middelen en mensen hebben we daarvoor nodig?
> Wanneer nemen we welke beslissing of komen we tot een conclusie?

Co-Design Canvas

Resultaten

Het benoemen van de gewenste resultaten op de korte en lange termijn helpt de betrokken mensen om concreet te worden over de uitkomsten van het co-designtraject dat ze samen ingaan. Dit draagt ook bij aan de intrinsieke motivatie van betrokkenen.

> Welke concrete resultaten levert het initiatief / co-designtraject op voor wie?
> Bedenk dit voor zowel de korte als de lange termijn?

© Wina Smeenk, Anja Köppchen en Gene Bertrand, 2020

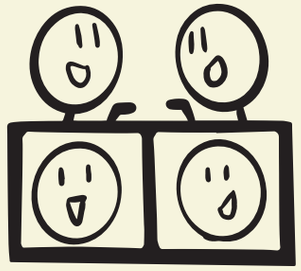
Co-Design Canvas

Het Co-Design Canvas, bestaande uit acht proceskaarten

Praktische handvatten

In co-design- en participatieprocessen wil je graag dat iedereen een gelijkwaardige inbreng kan en mag hebben; dat ieders stem gehoord en meegenomen wordt. Maar er zijn altijd verschillen in belang, ervaringen, kennisniveau, rol, sociale en organisatieachtergrond, etc.

Het doel is om deze verschillen en overeenkomsten in een open, respectvolle en transparante dialoog inzichtelijk te maken en tot een gezamenlijke aanpak te komen. **Hoe je dit gesprek faciliteert is daarbij minstens zo belangrijk als wie er aan tafel zitten.**

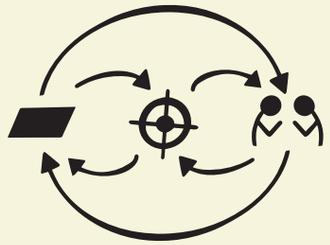


Online en offline

Deze handleiding gaat in eerste instantie uit van een interactieve en creatieve co-design-sessie in een fysieke bijeenkomst. Een online bijeenkomst is zeker wel mogelijk, maar brengt andere uitdagingen met zich mee en vraagt aanvullende competenties en randvoorwaarden (denk aan online vergader-programma's, zoals Zoom of Microsoft Teams en interactieve samenwerkingsprogramma's, zoals Miro of Mural).

Tijd

Een goed gesprek kost tijd; om alle kaarten uitvoerig te kunnen bespreken trek je het beste twee tot drie uur uit. Neem de tijd, maar wel binnen kaders. Bepaal van tevoren hoeveel tijd je per kaart uittrekt en rond het op tijd af (voorkom overbodige herhalingen en verzanden in discussies met afname van motivatie als gevolg). Tip: stel een alarm in voor bijvoorbeeld 20 minuten per kaart.



Iteratief proces

Gebruik het canvas op een flexibele manier. Het canvas bestaat uit acht met elkaar samenhangende co-design proceskaarten. De volgorde van deze kaarten ligt niet vast. Ze zijn los te gebruiken, maar kunnen ook aan elkaar gelegd worden. De verbindingsicoontjes in de kantlijn (zie pagina 15) geven aan hoe je de kaarten aan elkaar legt. Zie ook het overzicht op de vorige pagina. Je kan en zal het canvas bovendien meerdere keren in verschillende fases van het proces gebruiken. Eerst om met een klein groepje de vraag te verkennen. Vervolgens om met een wat completere samenstelling van betrokken de co-design focus te bepalen. Dan kun je weer opsplitsen en in sub-groepjes en sessies de deelvragen verkennen, etc...

Facilitering

Het is fijn als één persoon het gesprek faciliteert en anderen het canvas kunnen vullen en op die manier het gesprek goed documenteren. Het gebruik van post-its kan daarbij handig zijn. Zo kan iedereen eerst individueel schrijven of tekenen en kun je daarna de ideeën uitwisselen. Dat levert niet alleen een veelheid aan perspectieven op, maar maakt ook dat iedereen aan het woord komt. Soms kan één van de deelnemers prima als facilitator optreden, maar soms zal het helpen een onafhankelijk persoon hiervoor te vragen. Dit hangt af van de gespreksvoeringskennis en -ervaring en het belang dat een facilitator kan hebben. Zo speelt een facilitator ook een rol in het creëren en waarborgen van een fijne, open en veilige sfeer (de co-designomgeving). Een (social) designer kan bovendien helpen om de groep met behulp van ontwerpmethoden tot nieuwe inzichten te laten komen.

Anja Köppchen, Gene Bertrand, Wina Smeenk, 2020

Stap voor stap

1 VOORBEREIDING
initiatief en organisatie

Een goede co-designsessie heeft voorbereiding nodig, zowel wat betreft de inhoud van het gezamenlijk te bespreken maatschappelijke vraagstuk of nieuw te starten initiatief, als wat betreft de (fysieke) randvoorwaarden waarbinnen dit gesprek plaatsvindt. Inventariseer wie er (mogelijk) een belang heeft bij het vraagstuk en met wie je (idealiter) gezamenlijk het proces doorloopt. De uitnodiging is daarbij ook belangrijk. Hoe je gaat uitnodigen bepaalt namelijk wie er komt. De toon, de locatie, het tijdstip en hoe en waar je de uitnodiging verspreidt hebben allemaal invloed. Enthousiasmeer op de inhoud en maak duidelijk dat alle stemmen van belang zijn voor een positieve verandering.

2 START
welkom en kennismaking

Ter voorbereiding op de eerste gezamenlijke sessie kun je als initiatiefnemer(s)/facilitator(en) een deel van het canvas vanuit je eigen perspectief invullen. Dit kan het startpunt van een dialoog vormen, maar dat hoeft niet. Je kunt er ook blanco instappen met elkaar.

Je begint een sessie met het canvas altijd met het verwelkomen van de mensen die meedoen. Fijn dat ze er zijn en tijd hebben vrij gemaakt. Als mensen elkaar niet kennen is een voorstelrondje verstandig. Daarbij kan het zo zijn dat er al informatie langs komt die voor het canvas van belang is (dit kan al in de betreffende velden op de kaarten gezet of met post-its geplakt worden). Probeer het voorstelrondje wel kort te houden omdat de tijd ook nodig is voor de dialoog over de inhoud en mensen daardoor elkaar ook beter zullen leren kennen. Dit kun je ook op die manier benoemen. De sessie als geheel geeft je de ruimte om gezamenlijk te reflecteren en elkaar goed te leren kennen.

Anja Köppchen, Gene Bertrand, Wina Smeenk, 2020

Stap voor stap

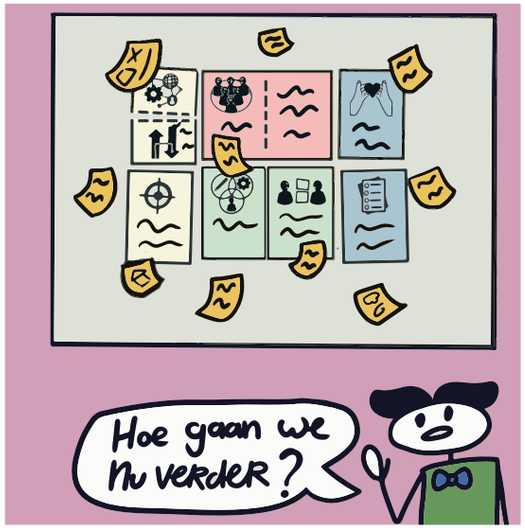
3 INTERACTIE
empathie en verwachtingsmanagement

Het gesprek voeren met het canvas en de kaarten is – zogenoemd – van een semigestructureerde aard. Dit betekent dat er wel een vast startpunt is – de context en het initiële veranderdoel – maar dat de volgorde van de daarna te bespreken kaarten naar behoefte en eigen inzicht kan worden bepaald. Afhankelijk van de interactie van de deelnemers, kunnen verschillende kaarten ook naast elkaar aan de orde komen. Dat is niet erg, maar vereist wel oplettendheid van de facilitator en alle aanwezigen. Het doel is vooral een constructieve dialoog, waarin ieders stem gehoord wordt en die leidt tot begrip voor elkaar, goed verwachtingsmanagement en een constructieve samenwerking.

4 AFRONDING
reflectie in en op actie

Het canvas is een middel om een dialoog en co-designproces te faciliteren en te structureren, maar het is geen keurslijf. Als je het niet eens wordt over bepaalde onderdelen (bijvoorbeeld de resultaten of de focus), kun je het canvas ook gebruiken om dit letterlijk in kaart te brengen. Er kunnen dus meerdere vragen en resultaten (op post-its) op het canvas komen als uitkomst.

Een co-designtraject kost tijd en de eerste sessie heeft dan ook opvolging nodig; het is immers een iteratief proces. Maak concrete afspraken met alle betrokkenen over (de communicatie rondom) de volgende stappen en sessies. Het is belangrijk om tijd te nemen voor deze reflectie in en op actie: gedurende het proces (in actie) en achteraf (op actie).



Anja Köppchen, Gene Bertrand, Wina Smeenk, 2020

Aanvullend gereedschap

Op de achterkant van de proceskaarten vind je extra uitleg over het doel en de achtergrond van de betreffende kaart. Ook staan er suggesties voor aanvullende tools en tips & tricks om je op weg te helpen. Er bestaat inmiddels een grote variatie aan design thinking en co-design tools, die grotendeels ook online beschikbaar zijn; vaak in het Engels. Dit zijn allemaal hulpmiddelen om op een bepaalde manier te denken en/of een co-creatief proces te faciliteren. Het is altijd afhankelijk van de situatie en de (voorkeur en kennis van) deelnemende betrokkenen in hoeverre een tool werkt of niet.

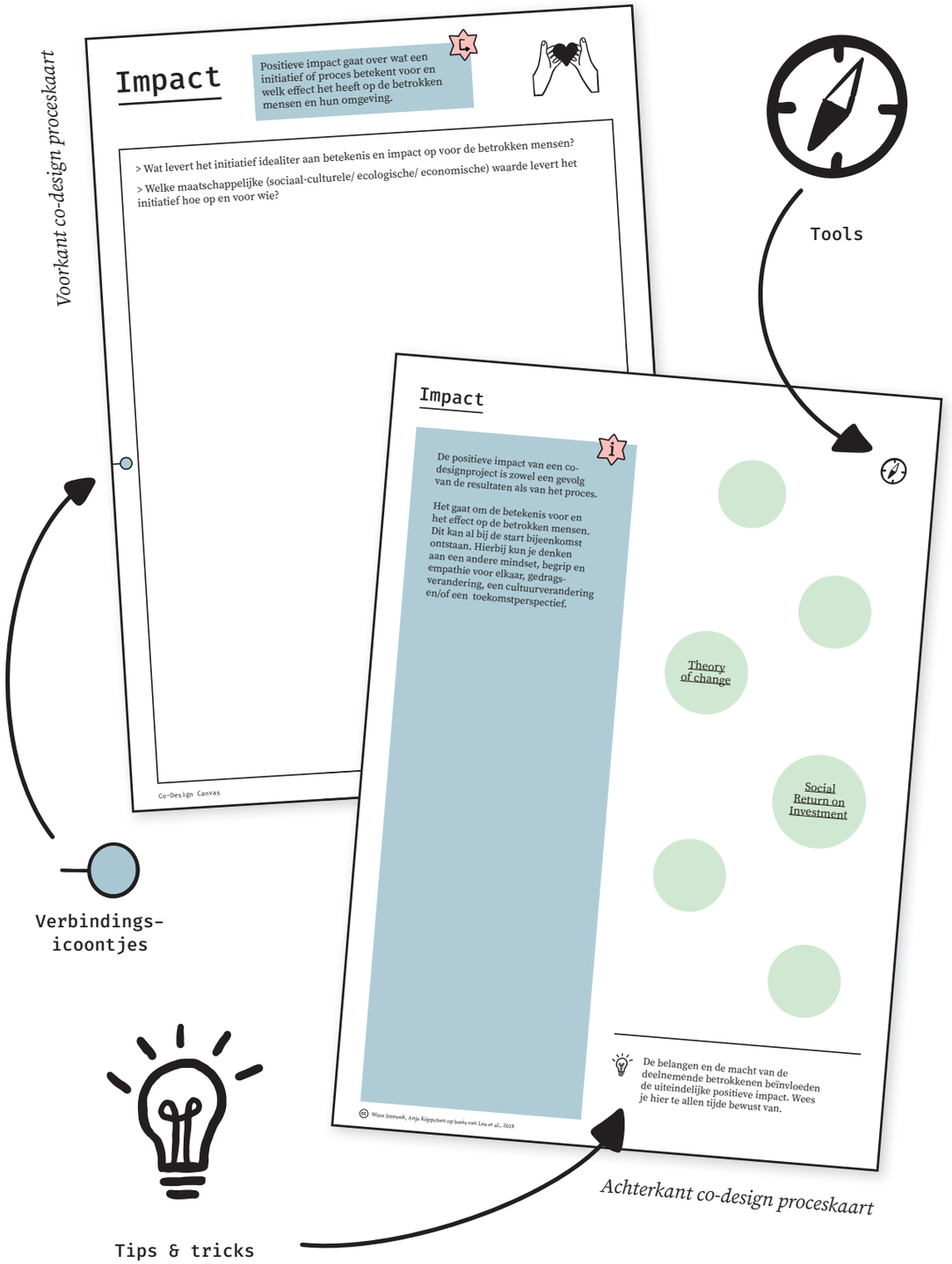
Een deel van de voorgestelde tools komen voor in de SISCODE toolbox. Deze is het resultaat van uitvoerig onderzoek naar bestaande co-designinstrumenten en -werkwijzen en is te downloaden via de SISCODE-website: siscodeproject.eu/resources/.

Tevens vind je op deze website een selectie van tools specifiek voor beleidsontwikkeling: www.siscodeproject.eu/repository/.

Daarnaast verwijzen de kaarten naar co-design-werkvormen uit *Shake It! Een design thinking-spel voor innovatie en transformatie*[1]: www.managementboek.nl/boek/9789024404827.

Aanvullend wordt er geput uit bewezen en online beschikbare methoden en toolkits, zoals de Design Method Toolkit van de Digital Society School (toolkits.dss.cloud/design/) en de SILearning Repository van de Social Innovation Community (silearning.eu/tools/)

[1] Willenborg, A. & Smeenk, W. (2017). *Shake It! Een design thinking-spel voor innovatie en transformatie.* Amsterdam: Boom Uitgevers.



Anja Köppchen, Gene Bertrand, Wina Smeenk, 2020

SISCODE

CO-DEsign for Society in Innovation and Science

Het Co-Design Canvas is ontstaan in het co-design-traject dat Cube design museum uitvoerde met inwoners van Ransdaal en de gemeente Voerendaal in het kader van het project SISCODE. De inhoud en werkwijze is ontwikkeld in samenwerking met en gefaciliteerd door Wina Smeenk en is mede gebaseerd op het *Design Choices Framework for Co-creation Projects*[2]. Dit framework geeft inzicht in de verschillende variabelen en onzekerheden die een co-designtraject kunnen beïnvloeden en hoe deze met elkaar samenhangen.

SISCODE is een 3-jarig Horizon 2020 project, waaraan 18 partners uit 13 landen hebben meegedaan, onder leiding van Politecnico di Milano. Doel: inzicht in de kracht en mogelijkheden van co-design voor (politieke) besluitvorming en het verkleinen van de sprong van ideevorming tot daadwerkelijke implementatie van beleid. Hoe kunnen we complexe beleids-vraagstukken op een andere, innovatieve manier benaderen, waarbij beleid niet van bovenaf wordt ontwikkeld, maar in co-design en co-creatie met burgers en andere stakeholders? Om op grote schaal te veranderen is het belangrijk om klein te beginnen. Tien verschillende co-designlabs (van Dublin tot Parijs en van Kopenhagen tot Krakow) experimenteerden daarom met co-creatie en co-designmethoden, toegepast op een lokaal vraagstuk. Cube design museum is één van deze labs: www.siscodeproject.eu/cube.

[2] Lee, J.-J. et al. (2018). 'Design Choices Framework for Co-Creation Projects', *International Journal of Design*, 12(2), 15-31. http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/2782/814

"I think it is a brilliant way to have the big picture for a collaborative and inclusive, participatory process."

– citizen science expert

"Ik denk dat we in het begin toch op verschillende niveaus communiceerden en verschillende verwachtingen hadden – als we aan de voorkant, bij de eerste kennismaking, dit canvas hadden gehad, dan was dat een veel beter startpunt geweest."

– beleidsmaker gemeente

Co-ordinated by: POLITECNICO MILANO 1863 DIPARTIMENTO DI DESIGN

Partners: APRE, tu technische universität dortmund, ecsite, CUBE, spi Sociedade Portuguesa de Inovação, IAAC FAB LAB BARCELONA, CIÊNCIA VIVA, TRACES, UCL, BioSense Institute, SCIENCE GALLERY, Krakowski Park Technologiczny, Danish Design Centre, European Network of Living Labs, POLIFACTORY, UNDER BROEN

This project has received funding form European Union's Horizon 2020 research and innovation programma under grant agreement No 774088

siscodeproject.eu
siscodeproject
siscode.sign
siscodeproject

SISCODE

Context

De context van een maatschappelijk vraagstuk geeft inzicht in het systeem rondom de huidige situatie: de omgeving, de betrokkenen, de conflicten en dilemma's en de kansen op verandering.

> Waarom is deze bijeenkomst opgezet en wie nam waarom het initiatief?

> Is er een concrete aanleiding om met het maatschappelijke vraagstuk samen aan de slag te gaan?

> Herkent iedereen deze situatie en/of context? Waarom wel/niet?

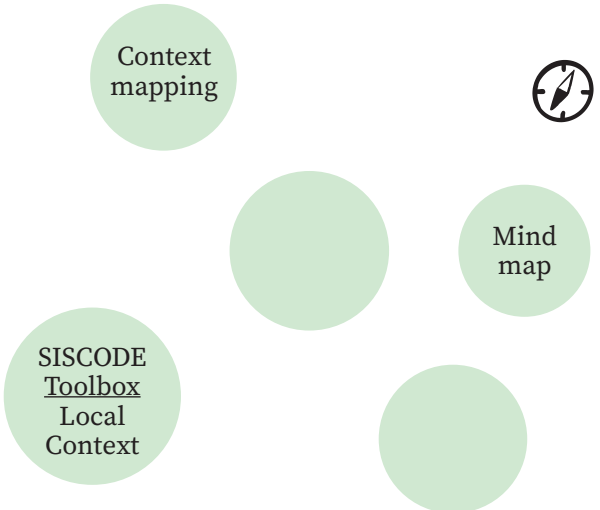
SSISBOE

Context

De initiatiefnemer(s) en/of facilitator(en) licht(en) een bepaald maatschappelijk vraagstuk toe en waarom dit vraagt om verandering. De vraag aan de deelnemers is of ze deze situatie herkennen in hun omgeving.

Betreft het vraagstuk een heel ecosysteem (denk aan de straat, de wijk, het dorp of zelfs de hele gemeente), groepen (teams, organisaties, collectieven) wof individuen en de aanwezigen zelf?

Is het vraagstuk gerelateerd aan één of meerdere andere initiatieven of projecten?



Bij het bespreken van het maatschappelijk vraagstuk en het systeem rondom een huidige problematische situatie komen vaak ook al belangen van de betrokkenen en gewenste impact en resultaten ter sprake. Zorg dat alles wat gezegd wordt een plekje op het canvas krijgt.

Wina Smeenk, Anja Köppchen op basis van Lee et al., 2018

Veranderdoel

Het initiële veranderdoel heeft betrekking op het voorliggende prangende maatschappelijke vraagstuk en gaat in op de WAAROM-vraag.

> Waarom starten we deze samenwerking?

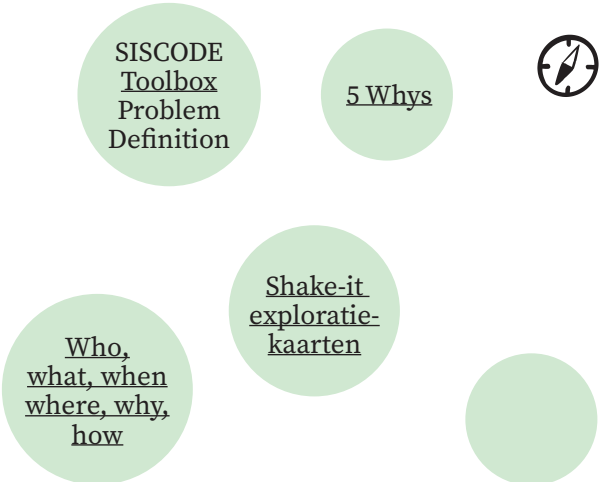
> Wat is de urgentie?

> Wat zouden we aan de huidige situatie willen veranderen en waarom?

Initieel veranderdoel

Welk veranderdoel streven de deelnemende betrokkenen na t.a.v. deze bepaalde context; vanuit zichzelf (individu) of vanuit de organisatie (collectief) en/of vanuit de rol die ze vertegenwoordigen?

Het concretiseren van gemeenschappelijke doelen helpt ook bij het bepalen wie er nog meer bij betrokken zouden moeten worden om de co-design focus helder te krijgen én bij het bepalen van de gewenste resultaten en impact.



Het initiële veranderdoel is de eerste kans die de initiatiefnemers en de betrokkenen samen zien om een huidige prangende situatie om te buigen naar een gewenste toekomstige situatie. In de bijeenkomsten zal dit initiële veranderdoel uiteindelijk scherper worden in de co-design focus (zie FOCUS-kaart).

Wina Smeenk, Anja Köppchen op basis van Lee et al., 2018

Impact

Positieve impact gaat over wat een initiatief of proces betekent voor en welk effect het heeft op de betrokken mensen en hun omgeving.

> Wat levert het initiatief idealiter aan betekenis en impact op voor de betrokken mensen?

> Welke maatschappelijke (sociaal-culturele/ ecologische/ economische) waarde levert het initiatief hoe op en voor wie?

Impact

De positieve impact van een co-designproject is zowel een gevolg van de resultaten als van het proces.

Het gaat om de betekenis voor en het effect op de betrokken mensen. Dit kan al bij de start bijeenkomst ontstaan. Hierbij kun je denken aan een andere mindset, begrip en empathie voor elkaar, gedrags-verandering, een cultuurverandering en/of een toekomstperspectief.

Theory of change

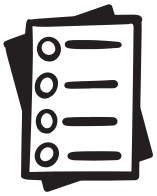
Social Return on Investment

De belangen en de macht van de deelnemende betrokkenen beïnvloeden de uiteindelijke positieve impact. Wees je hier te allen tijde bewust van.

Wina Smeenk, Anja Köppchen op basis van Lee et al., 2018

Resultaten

Het benoemen van de gewenste resultaten op de korte en lange termijn helpt de betrokken mensen om concreet te worden over de uitkomsten van het co-designtraject dat ze samen ingaan. Dit draagt ook bij aan de intrinsieke motivatie van betrokkenen.



> Welke concrete resultaten levert het initiatief / co-designtraject op voor wie?

> Bedenk dit voor zowel de korte als de lange termijn?

SISCODE © Wina Smeenk, Anja Köppchen op basis van Lee et al., 2018

Resultaten

Het benoemen van concrete gewenste resultaten is belangrijk om te zien wat iedere betrokkene van deze samenwerking verwacht en om deze verwachtingen gezamenlijk te kunnen afstemmen.

Niet alleen de intrinsieke motivatie van betrokkenen is gebaat bij het gezamenlijk definiëren van de gewenste resultaten op korte termijn en de betekenis daarvan voor mensen op langere termijn (zie IMPACT-kaart).

Het is ook belangrijk om later het succes van een co-designproces te kunnen beoordelen. Door de gewenste resultaten al bij het begin van het proces te formuleren, kun je beter bepalen welke inzichten, ideeën en middelen nodig zijn en wie wat kan doen.

Een resultaat kan bijvoorbeeld een plan, idee, werkproces, ervaring, product of dienst zijn.

Programma van Eisen en Wensen

Theory of change

SMART doelen

De co-designomgeving waarin en de soort co-designactiviteiten die uitgevoerd gaan worden en welke betrokkenen waaraan deelnemen beïnvloeden de resultaten. Wees je hier te allen tijde bewust van.

Wina Smeenk, Anja Köppchen op basis van Lee et al., 2018

Betrokkenen

Betrokkenen zijn alle mensen en organisaties die deelnemen aan of beïnvloed worden door de (op te starten) samenwerking. Denk hierbij aan inwoners, burgers, overheden, kennisinstellingen en (non-)profitorganisaties. Zij willen van elkaar het volgende weten:

Wie	Logo	Logo	Logo	Logo	Logo	Logo
Belangen > Wie heeft welke belangen en waarom? > Wat is jouw (persoonlijke en/of organisatie) belang en waarom? > Waarom vind jij het belangrijk dat er iets gaat veranderen?						
Kennis > Wie heeft welke relevante kennis: expertise en ervaringsdeskundigheid? > Welke kennis kan en wil jij wel en niet inbrengen? > Welke kennis en ervaring missen we om resultaten en impact te bereiken?						
Macht > Wie heeft welke macht, kracht, invloed, rol? > Waarover kun jij beslissen en wat kun jij beïnvloeden vanuit jouw rol? > Wiens beslissingsbevoegdheid is er nodig om gewenste resultaten en impact te bereiken?						

Wie missen we?

> Missen we nog partijen en/of mensen die ons zouden kunnen helpen met kennis, expertise, ervaringsdeskundigheid, macht en/of invloed om dit vraagstuk op te lossen?

> Missen we nog partijen en/of mensen uit het (eco)systeem van het vraagtstuk die belang hebben bij dit initiatief of proces?

Logo Logo Logo Logo

SNSCODE

Betrokkenen

De betrokkenen zijn de mensen die aan tafel zitten en welke belangen (overeenkomsten en verschillen), welke kennis (ervaring en expertise), en macht (kracht, rollen, invloed) zij wel en niet hebben inzake het initiatief of proces. Met andere woorden: wat kan eenieder bijdragen en wat is belangrijk voor eenieder.

In co-design- en participatieprocessen wil je graag dat iedereen een gelijkwaardige inbreng kan en mag hebben; dat ieders stem gehoord en meegenomen wordt. Maar er zijn altijd verschillen in belang, kennisniveau, rol, sociale en organisatieachtergrond, etc.

Wie?

Welke mensen en organisaties (welke perspectieven) zijn onderdeel van de situatie en context en hebben invloed op het veranderdoel? Denk aan overheden, kennisinstellingen, (non-)profitorganisaties, inwoners, burgers, etc.... Benoem ze hier en maak eventueel onderscheid tussen individu en organisatie.

Belangen
Wie heeft welke belangen en waarom? Deze belangen kunnen sterk verschillen en zijn niet altijd zichtbaar of eenduidig. Bovendien kunnen verschillende niet uitgesproken belangen het proces erg complex gaan maken en frustreren: hoe neem je alle belangen vanaf start wel mee? Daarnaast kunnen verschillende belangen je rol als deelnemer in het proces beïnvloeden.
En dan zijn er nog persoonlijke motivaties en zorgen. Begrip en dus empathie voor elkaars perceptie en ervaringen speelt hierbij ook een belangrijke rol. Wissel ze eerlijk uit.

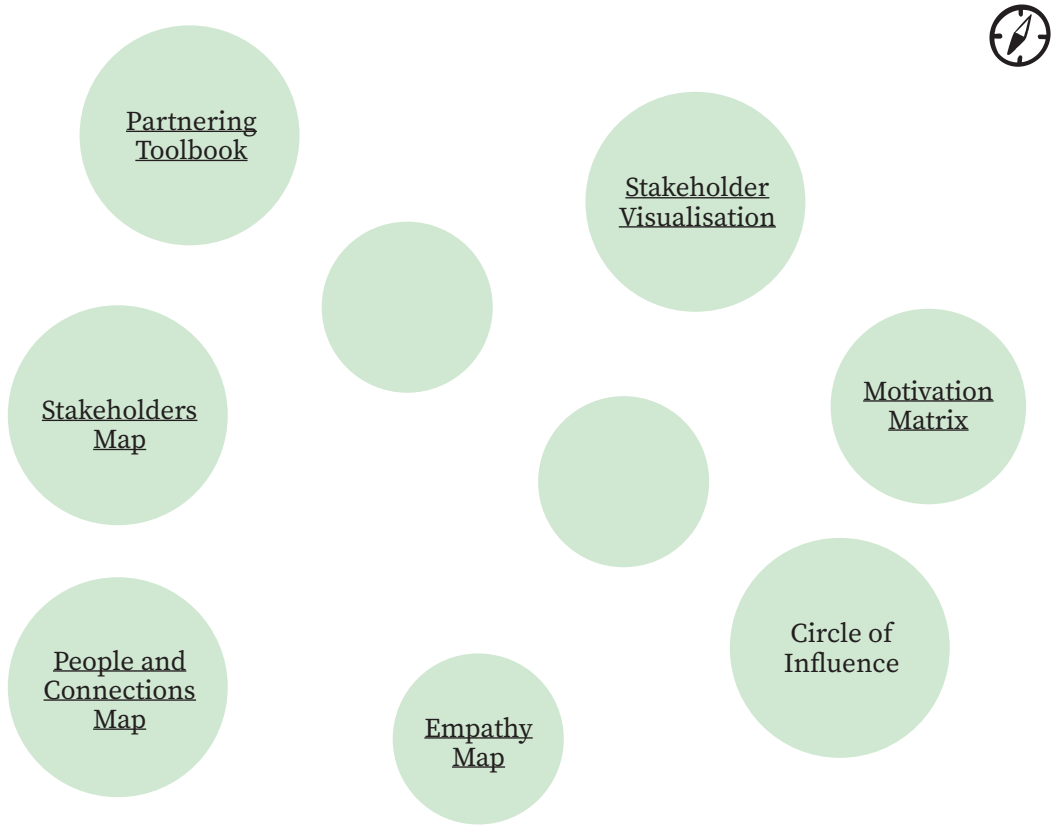
Kennis
Wie van de betrokkenen heeft welke relevante kennis? Hierbij kun je zowel denken aan expertise op het gebied van hoe je een co-creatieproces opzet en hoe je een ontwerp of interventie creëert, als aan kennis en ervaringsdeskundigheid in, uit en over de praktijk, en het vraagstuk dat voorligt.

Macht
Wie van de betrokkenen heeft welke macht, kracht, invloed en/of rol? Vaak zijn machtsverhoudingen ongelijk verdeeld in samenwerkingsprocessen, terwijl dit niet altijd expliciet benoemd en ervaren wordt. Bovendien wordt macht of invloed niet alleen bepaald door de functie die iemand bekleedt of de organisatie die iemand vertegenwoordigt. Soms gaat het om financiële macht of een bepaalde beslissingsbevoegdheid, maar macht ontstaat ook door iemands netwerk, kennis, vaardigheden en/of persoonlijkheid. Als bestaande machtsverhoudingen en bijbehorende belangen niet worden meegenomen of expliciet worden uitgesproken, dan kan dit leiden tot frustratie bij partijen.

Om respectvol en gelijkwaardig met elkaar te kunnen optrekken, is het inzichtelijk maken en uitspreken van deze verschillen en de aanwezige ruimte om macht wel of niet te delen cruciaal. Het is dus belangrijk om ruimte te creëren om bestaande machtsverhoudingen ter discussie te stellen, ongelijkheden te bespreken en mogelijk een stap terug te zetten.

Wie missen we?

Afhankelijk van de context, de manier van uitnodigen, de urgentie, etc. kan het zijn dat – zeker bij de eerste bijeenkomst – niet iedereen aan tafel zit die belang heeft bij dit proces of initiatief. Ook kan het zijn dat je andere kennis en/of bevoegdheden via mensen of partijen nodig hebt om bepaalde resultaten of impact te bereiken.



Problemen in samenwerkingen ontstaan vaak door spanningen tussen verschillende betrokkenen, bijvoorbeeld door ongelijke machtsverhoudingen, of doordat er allerlei dingen gebeuren en ontstaan die van tevoren niet voorzien, doorgesproken en/of doordacht zijn. Het canvas kan deze zaken en relaties vooraf inzichtelijk maken en de betrokken partijen een gezamenlijke taal bieden om op het proces te reflecteren.

- **Wie:** Voeg foto's en logo's toe, zodat het overzicht van betrokkenen meer gaat leven. Misschien zijn er ook belangrijke relaties om te leggen? Zijn er meer dan zes personen of organisaties die belang hebben bij of beïnvloed worden door dit proces of initiatief? Maak dan gebruik van extra papier. Laat je niet beperken door de ruimte op het canvas.
- **Belangen:** Voeg citaten en visualisaties toe, en leg de overeenkomsten en verschillen tussen mensen en/of organisaties goed vast.
- **Kennis:** Maak een overzicht van welke kennis nodig is en leg vast wie welke kennis heeft, waarom dat van nut kan zijn en welke kennis nog ontbreekt.
- **Macht:** Schets het ecosysteem en geef duidelijk aan wie welke rol, invloed en beslissingsbevoegdheid heeft.
- **Wie missen we:** Afhankelijk van de context, de manier van uitnodigen, de urgentie, etc. kan het zijn dat – zeker bij de eerste bijeenkomst – niet iedereen aan tafel zit die belang heeft bij dit proces of initiatief. Ook kan het zijn dat je andere kennis en/of bevoegdheden van mensen of partijen nodig hebt om bepaalde resultaten of impact te bereiken in het systeem. Voeg hier foto's en/of logo's van mensen en organisaties toe en benoem waarvoor/waarom ze betrokken dienen te worden. Bespreek ook waarom ze nu niet aan tafel zitten en hoe ze alsnog betrokken kunnen worden in het vervolgproces.

Wina Smeenk, Anja Köppchen op basis van Lee et al., 2018

Focus

De co-design focus geeft de samenwerking nog meer richting door het gezamenlijke veranderdoel in een bepaalde situatie met bepaalde betrokkenen te vertalen naar (een) concrete HOE KUNNEN WE-vraag/-vragen.

> Waar moeten we ons nu echt op richten om de gewenste impact en concrete resultaten te kunnen bereiken?

> Hoe kunnen we ... zodanig dat we ... bereiken?

> Hoe beslissen we samen over wie wat gaat doen om resultaten en impact te bereiken?

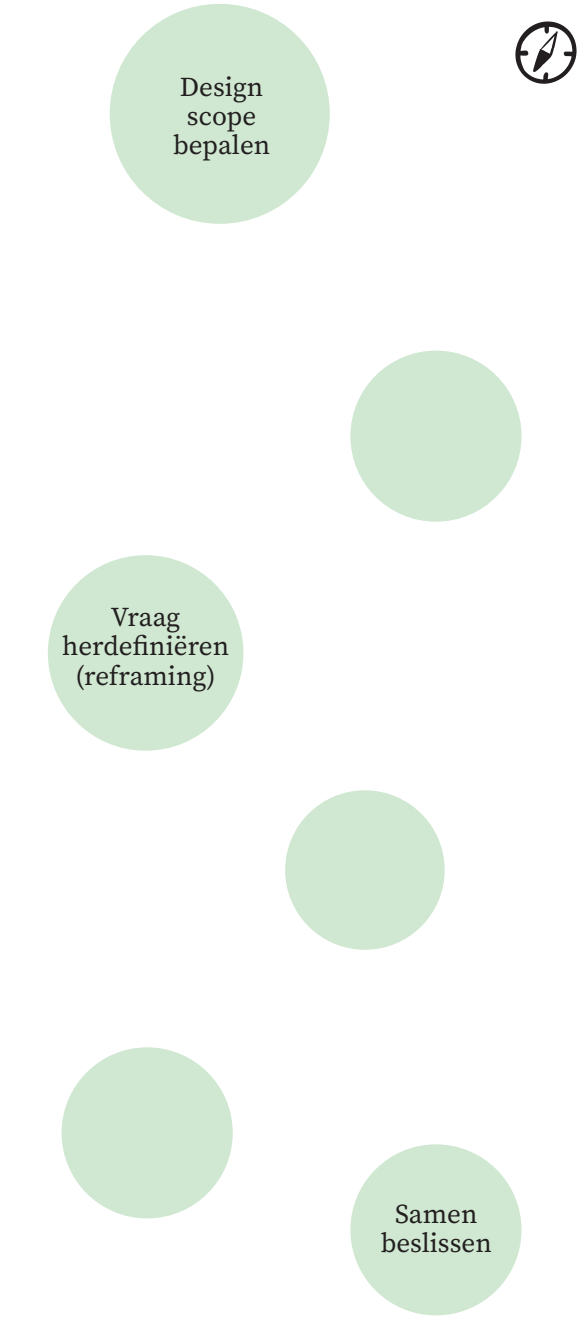
Focus

Wanneer is besproken wat het initiële veranderdoel, de resultaten en impact zijn en wie er op welke manier waarom wanneer meedoet, is het tijd om te kijken naar de co-design focus van de (op te starten) samenwerking om het initiatief handen en voeten te geven.

In feite definieer je hier de vraag of subvragen die je co-creatief met elkaar wilt verkennen in het co-designtraject dat gaat volgen (in een bepaalde omgeving en met bepaalde activiteiten) en waarvoor je ontwerpkansen wilt zoeken en vinden die tot uiteindelijke resultaten en impact gaan leiden.

Wanneer deelnemende betrokkenen een grotere verscheidenheid aan kennis (expertise en ervaring) inbrengen dan de initiatiefnemers deden, zal de co-design focus zich meer onderscheiden van het initiële veranderdoel.

De focus hangt natuurlijk mede af van de concrete resultaten en impact die je met elkaar beoogt en afspreekt.

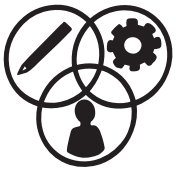


Een goede HOE KUNNEN WE-vraag geeft richting door niet te vertrekken vanuit een probleem, maar door te zoeken naar nieuwe mogelijkheden en kansen binnen de geschetste context en de aspiraties van de betrokken mensen en organisaties.

Wina Smeenk, Anja Köppchen op basis van Lee et al., 2018

Omgeving

Het bewust opzetten van een prettige, veilige en passende leeromgeving waar co-designactiviteiten samen uitgevoerd kunnen worden, draagt bij aan een inclusief en participatief co-designproces.



> Welke leeromgevingen voor samenwerken dienen er gecreëerd of gekozen te worden?

> Welke ruimte, mensen en middelen zijn er voor het creëren van die omgevingen nodig?

> Wie neemt hier het voortouw in?

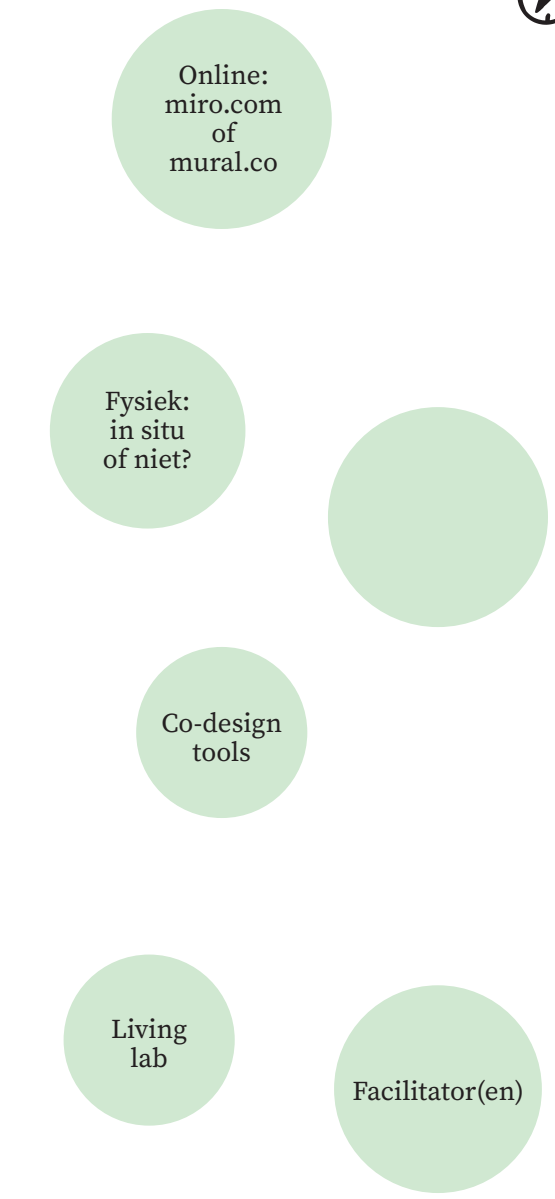
Omgeving

De leeromgevingen waarin de co-designactiviteiten uitgevoerd gaan worden kunnen bewust situationeel (in de context) gekozen worden of niet (neutraal/veilig). Dit is erg afhankelijk van de co-design focus, de context en de deelnemende betrokkenen.

Denk hierbij ook aan wie de activiteiten begeleiden gaat, wie je hoe gaat uitnodigen, of er parallel in groepen of plenair samengewerkt gaat worden, op een voor betrokkenen toegankelijke plek, of het online of offline plaats vindt, op welke tijdstippen de activiteiten plaatsvinden, hoe lang het proces gaat/mag duren, of er versnaperingen en koffie/thee nodig zijn etc.

Denk bij middelen en mensen aan zowel budget voor facilitatoren als aan uren voor deelnemende betrokkenen, aan kennis (expertise en ervaring) en aan designmaterialen.

De co-design focus en diversiteit (in belang, kennis en macht) van de deelnemende betrokkenen beïnvloeden de co-designomgeving en -activiteiten.



Een (social) designer kan een goede ontwikkelaar en facilitator zijn van het co-designproces: de omgeving en activiteiten.

Denk ook aan inclusiviteit: de keuze voor een fysieke ruimte of een online omgeving heeft consequenties voor de toegankelijkheid. Sluit je niemand uit hierdoor?

Wina Smeenk, Anja Köppchen op basis van Lee et al., 2018

Activiteiten

De co-designactiviteiten hebben als doel om 1) stap voor stap de huidige situatie en de ervaringen van de betrokkenen daarin beter te begrijpen, 2) hun belangen (of intrinsieke motivatie), kennis en macht in te zetten om tot nieuwe ideerichtingen te komen om 3) de situatie te veranderen en tot de gewenste impact en resultaten te komen.

> Welk co-designproces met bijbehorende activiteiten gaan we ontwikkelen, opzetten en uitvoeren met elkaar (hoe lang (tijd), in welke volgorde, wat parallel en wat serieel)?

> Welke middelen en mensen hebben we daarvoor nodig?

> Wanneer nemen we welke beslissing of komen we tot een conclusie?

Activiteiten

Welke soort co-designactiviteiten gekozen en/of ontwikkeld worden, in welke volgorde en hoe ze uitgevoerd gaan worden is afhankelijk van de tijd die voor het proces genomen wordt, de co-design focus, de context en de deelnemende betrokkenen.

Het gaat in elk geval om een iteratief co-designproces van divergeren en convergeren leidend tot eerste ideeën, scherpe concepten, prototypen, testen en een eindconclusie.

Dit betekent dat er meerdere bijeenkomsten en activiteiten nodig zijn en er aan een evaluatie en test met de achterban van betrokkenen moet worden gedacht.

Belangrijk is ook om eerst met de meest aansprekende en meest relevante HOE KUNNEN WE-vraag te starten, die eerder gedefinieerd is bij de co-design focus.

Selecteer of ontwikkel vervolgens relevante methoden en materialen om vanuit die vraag tot eerste ideeën voor resultaten en impact te komen.

Proces bepalen (design thinking; SISCODE; Shake It!)

Ideeën en concepten genereren en selecteren

Co-design tools inzetten

Prototypen maken, evalueren en concluderen

Bedenk bij het selecteren en/of ontwikkelen van het proces welke methoden en materialen jullie in welke volgorde willen/kunnen inzetten om de HOE KUNNEN WE-vraag of vragen creatief te beantwoorden. Een (social) designer kan hier ook bij helpen.

Wina Smeenk, Anja Köppchen op basis van Lee et al., 2018

Context

De context van een maatschappelijk vraagstuk geeft inzicht in het systeem rondom de huidige situatie: de omgeving, de betrokkenen, de conflicten en dilemma's en de kansen op verandering.

> Waarom is deze bijeenkomst opgezet en wie nam waarom het initiatief?
> Is er een concrete aanleiding om met het maatschappelijke vraagstuk samen aan de slag te gaan?
> Herkent iedereen deze situatie en/of context? Waarom wel/niet?

Co-Design Canvas

Veranderdoel

Het initiële veranderdoel heeft betrekking op het voorliggende prangende maatschappelijke vraagstuk en gaat in op de WAAROM-vraag.

> Waarom starten we deze samenwerking?
> Wat is de urgentie?
> Wat zouden we aan de huidige situatie willen veranderen en waarom?

Co-Design Canvas

Betrokkenen

Betrokkenen zijn alle mensen en organisaties die deelnemen aan of beïnvloed worden door de (op te starten) samenwerking. Denk hierbij aan inwoners, burgers, overheden, kennisinstellingen en (non-)profitorganisaties. Zij willen van elkaar het volgende weten:

Wie	Logo	Logo	Logo	Logo	Logo	Logo
Belangen > Wie heeft welke belangen en waarom? > Wat is jouw (persoonlijke en/of organisatie) belang en waarom? > Waarom vind jij het belangrijk dat er iets gaat veranderen?						
Kennis > Wie heeft welke relevante kennis: expertise en ervaringsdeskundigheid? > Welke kennis kan en wil jij wel en niet inbrengen? > Welke kennis en ervaring missen we om resultaten en impact te bereiken?						
Macht > Wie heeft welke macht, kracht, invloed, rol? > Waarover kun jij beslissen en wat kun jij beïnvloeden vanuit jouw rol? > Wiens beslissingsbevoegdheid is er nodig om gewenste resultaten en impact te bereiken?						
Wie missen we? > Missen we nog partijen en/of mensen die ons zouden kunnen helpen met kennis, expertise, ervaringsdeskundigheid, macht en/of invloed om dit vraagstuk op te lossen? > Missen we nog partijen en/of mensen uit het (eco)systeem van het vraagstuk die belang hebben bij dit initiatief of proces?	Logo	Logo	Logo	Logo		

Co-Design Canvas

Impact

Positieve impact gaat over wat een initiatief of proces betekent voor en welk effect het heeft op de betrokken mensen en hun omgeving.

> Wat levert het initiatief idealiter aan betekenis en impact op voor de betrokken mensen?
> Welke maatschappelijke (sociaal-culturele/ ecologische/ economische) waarde levert het initiatief hoe op en voor wie?

Co-Design Canvas

Focus

De co-design focus geeft de samenwerking nog meer richting door het gezamenlijke veranderdoel in een bepaalde situatie met bepaalde betrokkenen te vertalen naar (een) concrete HOE KUNNEN WE-vraag/-vragen.

> Waar moeten we ons nu echt op richten om de gewenste impact en concrete resultaten te kunnen bereiken?
> Hoe kunnen we ... zodanig dat we ... bereiken?
> Hoe beslissen we samen over wie wat gaat doen om resultaten en impact te bereiken?

Co-Design Canvas

Omgeving

Het bewust opzetten van een prettige, veilige en passende leeromgeving waar co-designactiviteiten samen uitgevoerd kunnen worden, draagt bij aan een inclusief en participatief co-designproces.

> Welke leeromgevingen voor samenwerken dienen er gecreëerd of gekozen te worden?
> Welke ruimte, mensen en middelen zijn er voor het creëren van die omgevingen nodig?
> Wie neemt hier het voortouw in?

Co-Design Canvas

Activiteiten

De co-designactiviteiten hebben als doel om 1) stap voor stap de huidige situatie en de ervaringen van de betrokkenen daarin beter te begrijpen, 2) hun belangen (of intrinsieke motivatie), kennis en macht in te zetten om tot nieuwe ideerichtingen te komen om 3) de situatie te veranderen en tot de gewenste impact en resultaten te komen.

> Welk co-designproces met bijbehorende activiteiten gaan we ontwikkelen, opzetten en uitvoeren met elkaar (hoe lang (tijd), in welke volgorde, wat parallel en wat serieel)?
> Welke middelen en mensen hebben we daarvoor nodig?
> Wanneer nemen we welke beslissing of komen we tot een conclusie?

Co-Design Canvas

Resultaten

Het benoemen van de gewenste resultaten op de korte en lange termijn helpt de betrokken mensen om concreet te worden over de uitkomsten van het co-designtraject dat ze samen ingaan. Dit draagt ook bij aan de intrinsieke motivatie van betrokkenen.

> Welke concrete resultaten levert het initiatief / co-designtraject op voor wie?
> Bedenk dit voor zowel de korte als de lange termijn?

Co-Design Canvas

Mieke Gruwel-Bik, Mijke Bik en Ingrid Gerritsen-Gruwel © 2019