

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?



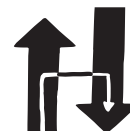
SSS90DE

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?



SSS90DE

Co-Design Canvas



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) of individuen en de aanwezigen zelf?

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

Context mapping



Mind map

SISCODE
Toolbox
Local
Context



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

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.

SISCODE
Toolbox
Problem
Definition

5 Whys



Shake-it
exploratie-
kaarten

Who,
what, when
where, why,
how



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, gedragsverandering, een cultuurverandering en/of een toekomstperspectief.



Theory of change

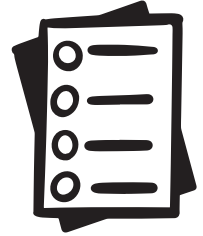
Social Return on Investment



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

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?



Resultaten

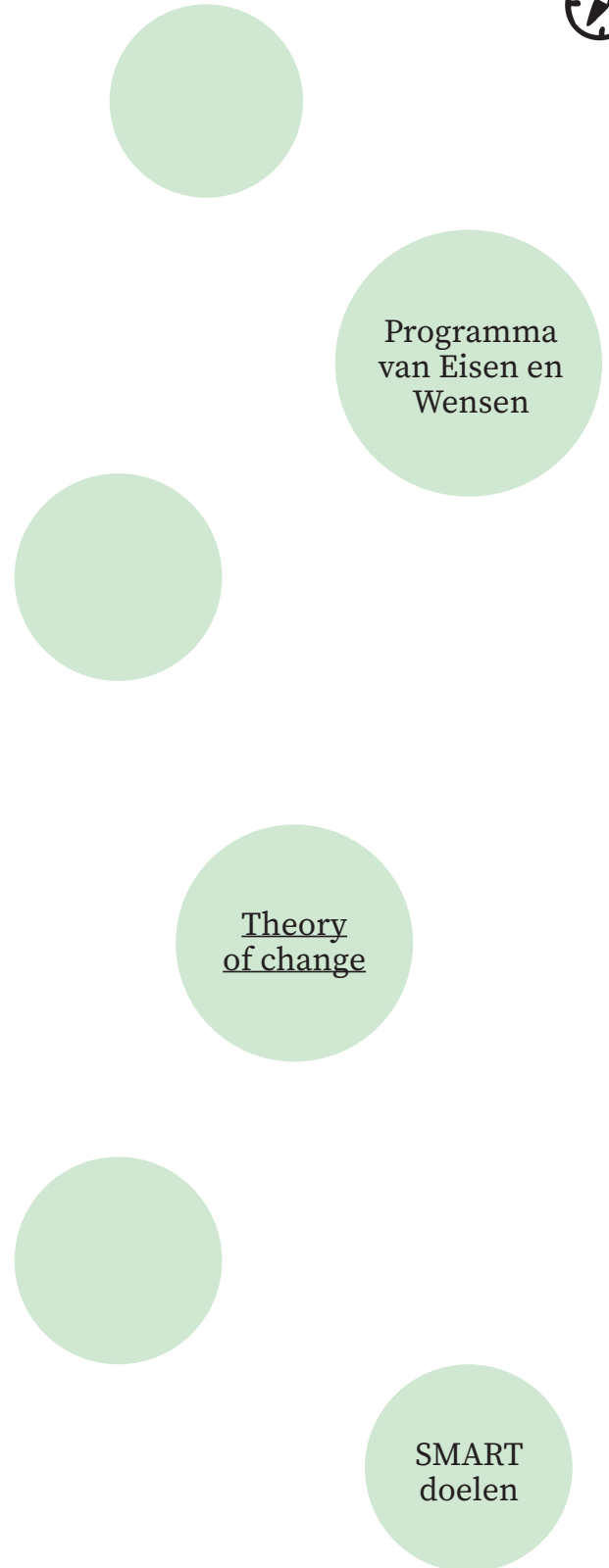


Het benoemen van concrete gewenste resultaten is belangrijk om te zien wat iedere betrokkene van deze samenwerking verwacht en om deze verwachtingen gezamenlijk te kunnen afstemmen.

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.








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.

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:



<p>Wie</p>		
<p>Belangen </p> <ul style="list-style-type: none"> > 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? 		
<p>Kennis </p> <ul style="list-style-type: none"> > 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? 		
<p>Macht </p> <ul style="list-style-type: none"> > 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? 		

<p>Wie missen we?</p> <ul style="list-style-type: none"> > 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? 		
---	--	---





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.

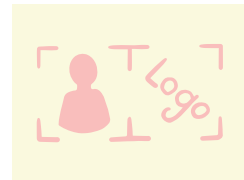
Om respectvol en gelijkwaardig met elkaar te kunnen optrekken, is het inzichtelijk maken en uitspreken van deze verschillen en de aanwezige ruimte om macht wel of niet te delen cruciaal. Het is dus belangrijk om ruimte te creëren om bestaande machtsverhoudingen ter discussie te stellen, ongelijkheden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

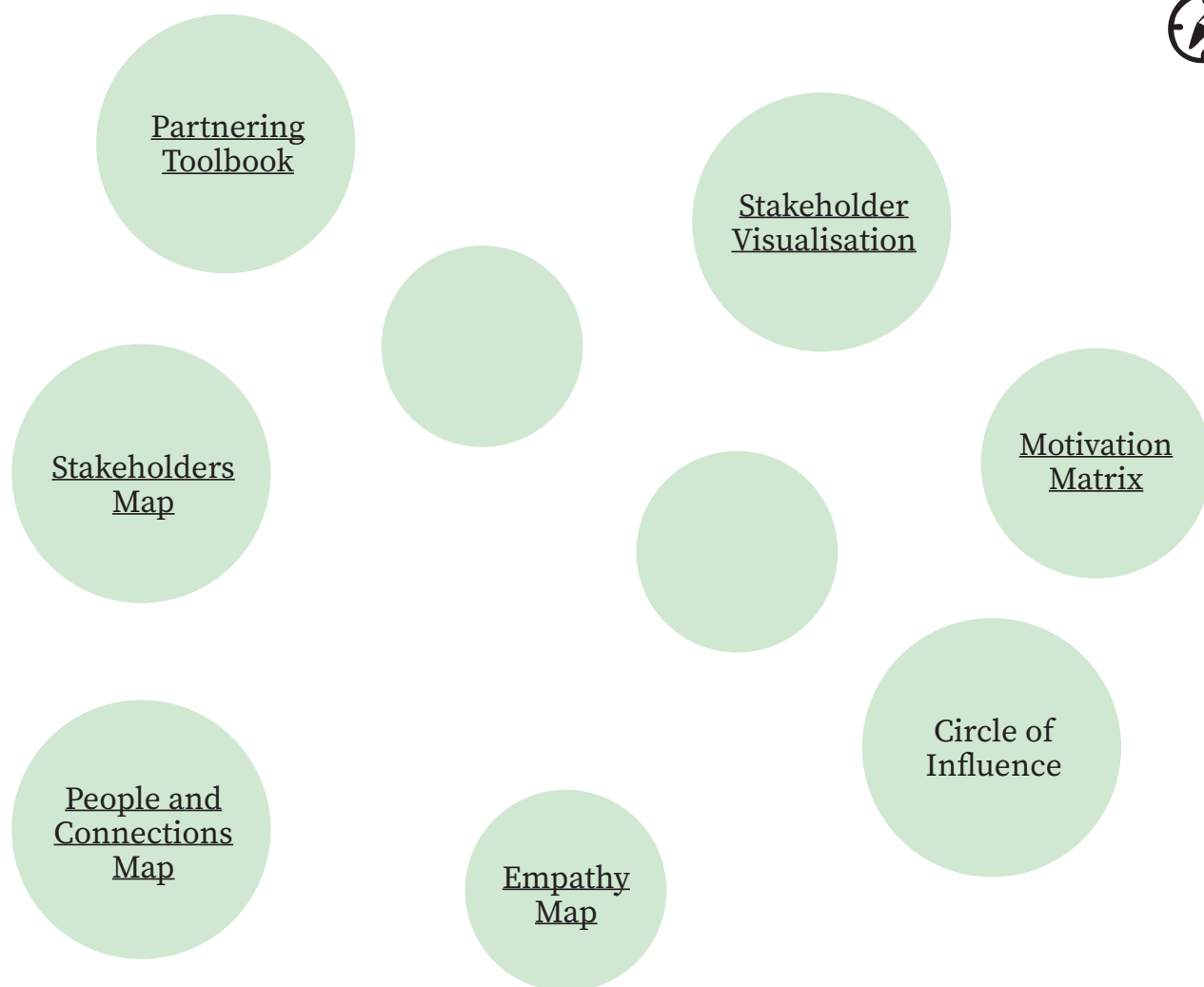
Wie missen we?

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.

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 ontwerpkanen 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.



Design
scope
bepalen

Vraag
herdefiniëren
(reframing)

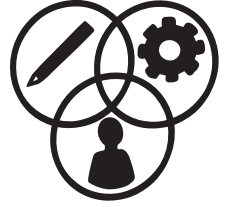
Samen
beslissen



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.

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.

Online:
miro.com
of
mural.co

Fysiek:
in situ
of niet?

Co-design
tools

Living
lab

Facilitator(en)



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?

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.

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

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

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						
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?						

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 ideeërtingen 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

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

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