BE PART OF THE CHANGE
info@gamechangersstudio.nl

THIS IS A VERY SERIOUS PROPOSITION

INSIDE

GAME CHANGERS STUDIO

WAT

Deelnemers aan de Gamechangers Studio worden opgeleid tot aanjagers van een proces van verandering in hun eigen beroepspraktijk

Gamechangers Studio NL is de Nederlandse versie van een wereldwijd netwerk van Gamechangers Studios. Innovatoren over de hele wereld werken al langere tijd met de bewezen succesvolle Frame Innovation methodiek aan sectorale verandering. Deelnemers aan de Gamechangers Studio worden opgeleid tot aanjagers van een proces van verandering in hun eigen beroepspraktijk. Zij begrijpen wat de sector nodig heeft.

Deze probleemeigenaren, zoals organisatie-professionals en ook wetenschappers, werken samen met social designers aan fundamenteel nieuwe manieren van kijken naar maatschappelijke problemen. Hieropvolgend worden samen met de stakeholders nieuwe methodes om het probleem te benaderen verkend. Bij gebleken waarde wordt dit geïntegreerd in de praktijk rond het probleem.

→ MASTERCLASS
In een compact traject kunnen deelnemers kennismaken met de Frame Innovation methode. Deelnemers ontwerpen beloftevolle nieuwe manieren van kijken naar het vraagstuk.

→ NEW SOLUTIONS
In dit traject wordt de Frame Innovation methode volledig doorlopen. Vooraf borgen we het mandaat voor de innovatie. We doen op een nieuwe manier grondig onderzoek naar de geschiedenis, de paradoxen en de context van het vraagstuk. Op basis van inzichten worden nieuwe manieren van kijken ontworpen (frames) en wordt de belofte voor de toekomst beschreven en getest in de praktijk (prototyping).

→ MAKE IT WORK
De inzichten worden geïmplementeerd in de organisatie. Bedrijfsprocessen, protocollen en de mentaliteit van de professionals worden aangepast.

→ SECTOR CHALLENGES
Op basis van de inzichten en de ervaringen binnen de organisatie wordt de volledige sector getransformeerd en dienstbaar gemaakt aan de nieuwe aanpak voor het probleem. Het beleid wordt aangepast.

→ SYMPOSIA/LECTURES
Het delen van kennis en inspiratie door middel van presentaties.

Gamechangers Studio is een autonome plek waar ontdekt en getest kan worden, bevrijd van de alledaagse belemmeringen van de organisatie en de professie.

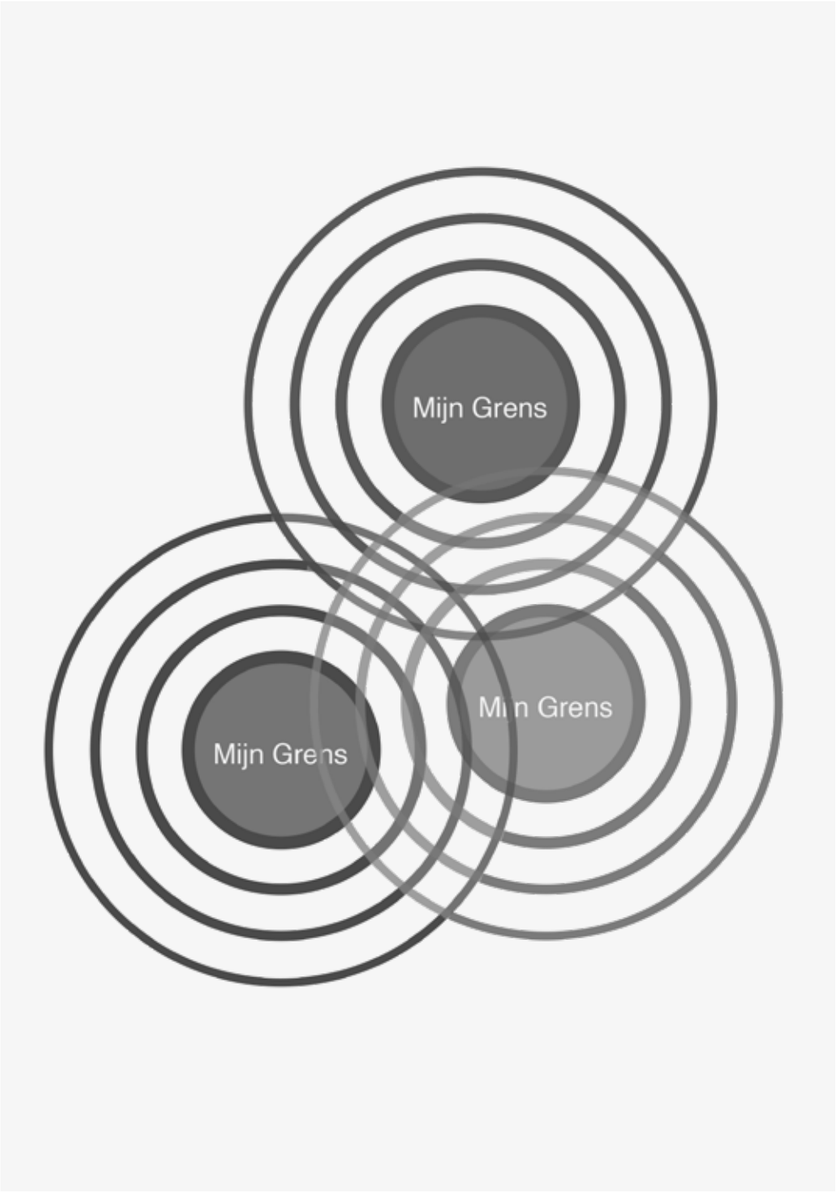
WAAROM

We geloven dat het opleiden van organisatieprofessionals tot Gamechangers cruciaal is om positieve verandering teweeg te brengen in taaie, maatschappelijke problemen.

Er is een toenemende behoefte bij organisaties en bedrijven aan nieuwe manieren om tot werkende strategieën voor complexe problemen te komen. Daarnaast ontwikkelen ontwerpers en kunstenaars zich steeds vaker tot social designers om met hun kennis en kunde impact te hebben op maatschappelijke vraagstukken. Er wordt op een andere manier gewerkt, andere zaken worden belangrijk gevonden en daar horen verschillende kwaliteiten bij. Dit kan zorgen voor wederzijdse inspiratie, is leerzaam voor beide partijen. Voor het oplossen van taaie maatschappelijke problemen is dit zelfs nodig. Dankzij de inbreng van social designers, wetenschappers en experts is fundamentele vernieuwing mogelijk en dankzij de betrokkenheid van organisaties en bedrijven kan daadwerkelijke maatschappelijke verandering plaats vinden.

Er is afgelopen jaren relatief veel aandacht geweest voor het opleiden en versterken van social designers. Daar zijn we enthousiast

over, we hebben er zelf de afgelopen tien jaar hard aan mee gewerkt. In onze beleving is social design een significante beweging in de kunstgeschiedenis. Maar als we willen dat social designers ook echt maatschappelijke impact hebben, dan is er nu een volgende stap nodig: het is tijd om ook de organisatie-professionals op te gaan leiden en hen beter te begeleiden in de samenwerking met kunstenaars en ontwerpers.



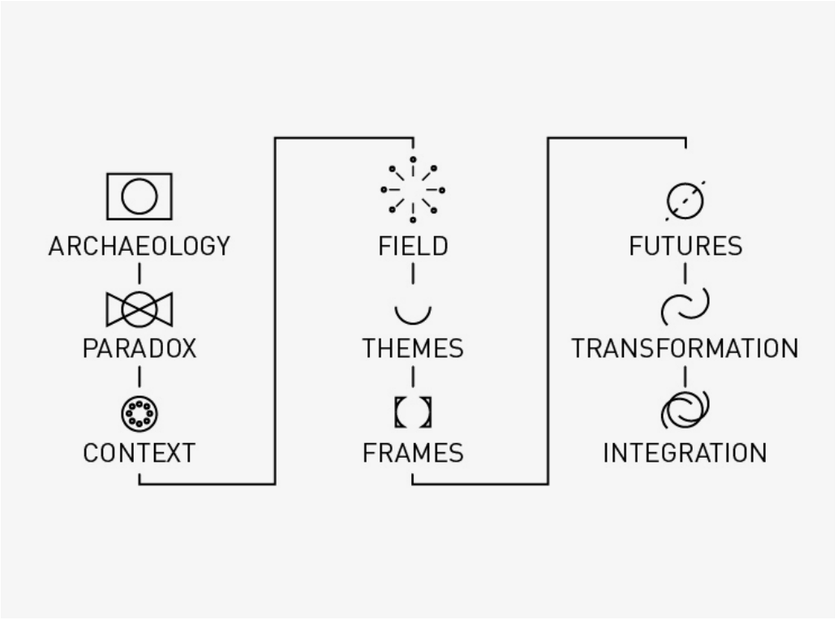
De samenwerking tussen social designer enerzijds en maatschappelijke organisatie of bedrijf anderzijds is beloftevol.

HOE

We ontwikkelen nieuwe perspectieven op maatschappelijke problemen door met de deelnemers de methodiek van Frame Innovation te doorlopen.

De methodiek van Frame Innovation is ontwikkeld door Kees Dorst en een hele reeks van onderzoekers en designers. Deze methodiek is beschreven in twee onlangs verschenen boeken; Frame Innovation, (Dorst 2015) uitgegeven bij MIT Press en Designing for the common good (Dorst, Kaldor, Klippan, Watson 2016).

De processtappen:



① ARCHEOLOGIE
Onderzoeken welke eerdere acties ondernomen zijn om het probleem op te lossen.

② PARADOX
Onderzoeken welke tegengestelde krachten maken dat het probleem lastig op te lossen is.

③ CONTEXT
Onderzoeken wie er nog meer bij het probleem betrokken zijn: het probleemveld groter maken.

④ VELD
Onderzoeken wat de stakeholders drijft.

⑤ THEMA'S
Onderzoeken welke gedeelde waarden of thema's er onder het probleem liggen.

⑥ FRAMES
Afstand nemen van de situatie en kijken hoe er op andere plekken in de wereld succesvol aan dit thema wordt gewerkt.

⑦ TOEKOMSTEN
Verkennen wat de frames concreet kunnen betekenen voor het probleem.

⑧ TRANSFORMATIE
Met prototypen testen hoe er gereageerd wordt.

⑨ INTEGRATIE (IMPLEMENTATIE)
Structuren in de organisatie veranderen op basis van de verkregen inzichten.

Frame Innovation blijkt de beste methode te zijn om een brug te slaan tussen organisaties en ontwerpers.

KINGS CROSS SYDNEY

CASE 1

HOE KAN DE OVERLAST IN UITGAANSWIJK KINGS CROSS WORDEN TERUGGEDRONGEN?

designingoutcrime.com

Het stadsbestuur van Sydney ondervond problemen in uitgaanswijk Kings Cross. Tijdens populaire avonden zijn daar ruim 30.000 jongeren op de been, met bijbehorende negatieve verschijnselen als openbare dronkenschap, wildplassen en geweldplegingen. In de zoektocht naar een oplossing werd het probleem gezien als veiligheidsvraagstuk. Maar de inzet van steeds meer politie op straat had niet het gewenste effect, het werkte zelfs eerder averechts.

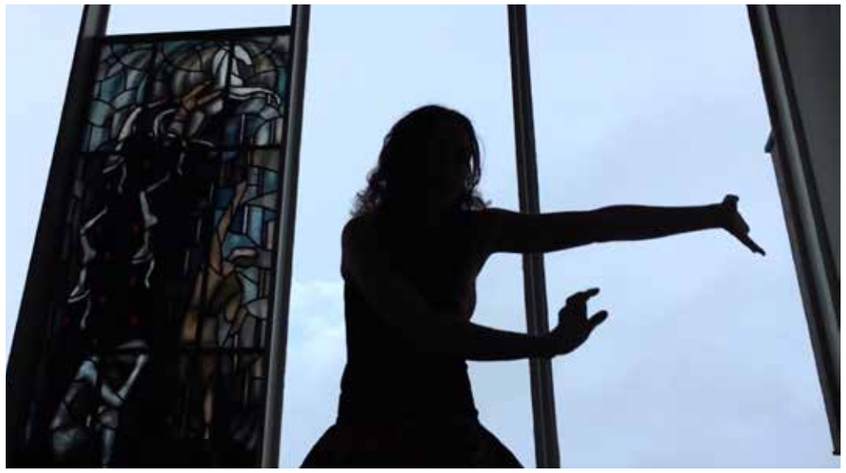
Als resultaat van een Frame Innovation proces ontstond er een nieuwe manier van kijken naar dit vraagstuk. Het inzicht dat tienduizenden feestvierende jongeren vergelijkbaar is met een muziekfestival, maakte dat het probleem veranderde van een veiligheidsvraagstuk in een organisatorisch vraagstuk. Vanaf hier konden allerlei betrokkenen zonder veel moeite tientallen knelpunten aanwijzen: te weinig openbare toiletten, geen openbaar vervoer tussen één en vijf 's nachts en geen ruimte waar mensen die een drankje of pilletje te veel hadden genomen even op verhaal konden komen. Op al deze 'bottlenecks' kon razendsnel actie worden ondernomen waardoor de overlast terug kon worden gebracht.

Het inzicht dat tienduizenden feestvierende jongeren vergelijkbaar is met een muziekfestival, maakte dat het probleem veranderde van een veiligheidsvraagstuk in een organisatorisch vraagstuk

CASE 2 RADICALISERING ONDER JONGEREN

HOE KUNNEN ER ‘TEGENGELUIDEN’ WORDEN ONTWIKKELD ALS ANTWOORD OP WERVENDE COMMUNICATIE VAN EXTREMISTISCHE ORGANISATIES?

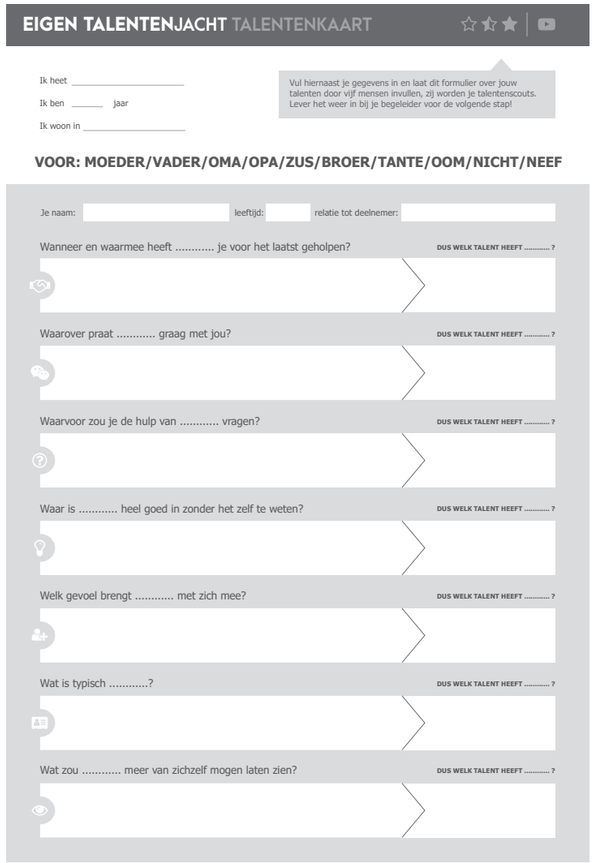
noacademy.org



onderzoek no academy, radical reframing, 2016
quote #201602-1

"Volwassenen neigen ernaar hun eigen jongeren uit te sluiten."

Jongeren kunnen gaan radicaliseren en het Ministerie voor Justitie en Veiligheid vroeg of het mogelijk is om door middel van kunst/cultuur nieuwe en andere geluiden te stimuleren tegen polarisatie en extremisme. Met behulp van de Frame Innnovation methode werden achterliggende themas’s die bij jongeren spelen zichtbaar gemaakt en ingezet voor het ontwikkelen van frames en ’producten’ die uitsluiting bij jongeren in de toekomst zouden kunnen voorkomen.



EIGEN TALENTENJACHT TALENTENKAART

Ik heet _____
Ik ben _____ jaar
Ik woon in _____

Vul hiernaast je gegevens in en laat dit formulier over jouw talenten door vijf mensen invullen, zij worden je talentenscouts. Lever het weer in bij je begeleider voor de volgende stap!

VOOR: MOEDER/VADER/OMA/OPA/ZUS/BROER/TANTE/OOM/NICHT/NEEF

Je naam: leeftijd: relatie tot deelnemer:

Wanneer en waarmee heeft ..... je voor het laatst geholpen? DUS WELK TALENT HEEFT ..... ?

Waarover praat ..... graag met jou? DUS WELK TALENT HEEFT ..... ?

Waarvoor zou je de hulp van ..... vragen? DUS WELK TALENT HEEFT ..... ?

Waar is ..... heel goed in zonder het zelf te weten? DUS WELK TALENT HEEFT ..... ?

Welk gevoel brengt ..... met zich mee? DUS WELK TALENT HEEFT ..... ?

Wat is typisch .....? DUS WELK TALENT HEEFT ..... ?

Wat zou ..... meer van zichzelf mogen laten zien? DUS WELK TALENT HEEFT ..... ?

In Arnhem is door een ontwerpteam een programma ontworpen dat jongeren in staat stelt om te bouwen aan hun eigen weerbaarheid en dieper inzicht te krijgen in wie ze zijn en wat ze kunnen. Door Frame Innovation ontstonden de talentenjachtshow en de hindernisbaan. Dit product wordt nu uitgezet door jongerenwerkers in hun eigen sector, daarnaast worden jongeren opgeleid tot tutorial specialisten en komt er een uitzendbureau voor en door jongeren.

In Arnhem is door een ontwerpteam een programma ontworpen dat jongeren in staat stelt om te bouwen aan hun eigen weerbaarheid.

BUURBOUW

HOE KAN EEN POSITIEVE BETEKENIS WORDEN GEGEVEN AAN DE ZES JAAR DURENDE BOUWFASE VAN DE A9 GAASPERDAMMERWEG?

buurbouw.nl

DE BUURBOUW

WAAR DE A9 EN AMSTERDAM ZUID-OOST ELKAAR ONTMOETEN.

De A9 Gaasperdammerweg verbindt de snelweg A1 met de A2. Deze loopt aan de zuidoostkant van Amsterdam tussen Holendrecht en Diemen. Als het project gereed is ligt er onder meer een ruim drie kilometer lange landtunnel, met daarbovenop een park. Voor het zover is staat de omgeving een intensieve en langdurige bouwperiode te wachten. De focus ligt daarbij normaal gesproken alleen op hinderbeperking. Dat is begrijpelijk, maar laat ook kansen onbenut. Met Rijkswaterstaat, aannemerscombinatie IXAS en gemeente Amsterdam zijn we op zoek gegaan naar een positieve betekenis van deze zes jaar durende bouwfase voor de omgeving.

We zijn het project A9 Gaasperdammerweg gaan zien als een tijdelijke economie en hebben met betrokken partijen De Buurbouw opgericht, die een maatschappelijk rendement nastreeft en verschillende investeringen doet: ‘De Buurbouw, de plek waar de A9 en Amsterdam Zuidoost elkaar ontmoeten’. Een kansenteam vanuit de betrokken organisaties onderzoekt blijvend de mogelijkheden om het rendement van de Buurbouw te vergroten. Een concreet voorbeeld is de bijdrage aan de zomerschool en het weekendcollege, waar jongeren kennis kunnen maken met de techniek van het project.

Door met de betrokken partijen een social enterprise op te richten, wordt het project A9 Gaasperdammerweg nu gezien als een tijdelijke economie.

CASE 4

DE LANDBOUW-INNOVATIECAMPUS

HOE KAN DE AGRARISCHE SECTOR ZICH BETER VERHOUDEN TOT ACTUELE VRAAGSTUKKEN?

landbouwinnovatiecampus.nl

Decennialang heeft de agrarische sector zich gericht op het steeds efficiënter produceren van voldoende en gezond voedsel, met een enorme productieverhoging en kostenverlaging tot gevolg. Maar voor de actuele vragen over transparante producten en productieprocessen, de relatie tussen boer en omgeving, ecologisch verantwoord ondernemen en een economisch gezonde bedrijfsvoering is schaalvergroting vaak niet het (enige) antwoord. Daarom wordt het tijd fundamenteel anders naar vraagstukken te kijken

De Landbouw Innovatie Campus is de plek waar boeren en andere partijen uit de keten met behulp van design thinking nieuwe perspectieven ontwikkelen. De systemen en bestaande posities zijn daarbij niet leidend of beperkend. Centraal staat het dagelijks leven van de mensen om wie het gaat. Nieuwe ideeën worden ontwikkeld in co-creatie tussen producenten, consumenten en andere betrokkenen. Dat zijn ideeën die buiten de bestaande denkkaders liggen en daardoor ook iets zeggen over die kaders. Het testen van de ideeën heeft een belangrijke plek in de Landbouw Innovatie Campus. Door te testen ontdekken we wat werkt en wat niet en waarom dat zo is. De testen zijn input voor iteratieslagen. De gehanteerde aanpak is dus geen veredelde brainstorm, maar een gestructureerde, stapsgewijze aanpak om te komen tot verrassende en werkende vernieuwing. Gedurende dit proces worden steeds meer partijen uitgedaagd om samen met ons aan de slag te gaan. Dat dit werkt, blijkt uit de groeiende groep mensen die enthousiast meedoet op de publieke sessies van de Landbouw Innovatie Campus.

Door fundamenteel anders te kijken, worden in co-creatie tussen producenten, consumenten en andere betrokkenen nieuwe ideeën ontwikkeld.

WIE

We leiden medewerkers op van organisaties en bedrijven die zich al verantwoordelijk voelen voor een vraagstuk en -in potentie- de vernieuwer van de beroepspraktijk of het vakgebied zijn.

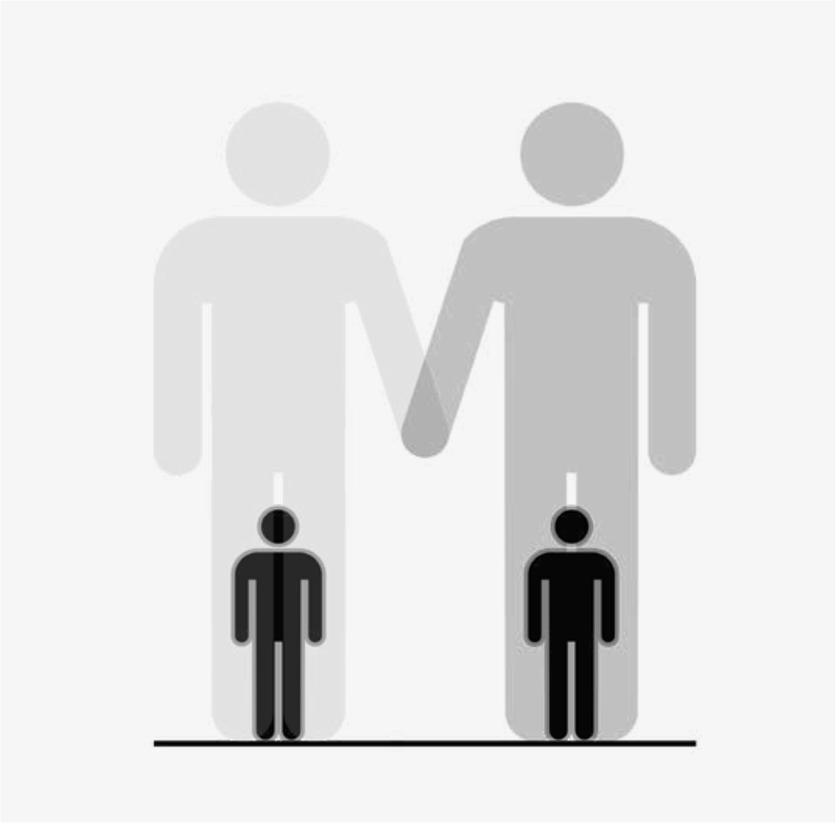
Veel organisatieprofessionals merken in hun praktijk het verschil tussen ‘het goed doen’ en ‘het goede doen’. Om ‘het goede’ te kunnen doen in plaats van ‘zoals het hoort’, moeten de spelregels van de beroepspraktijk veranderd worden. Gamechangers Studio is de ruimte waar dit ontdekt en getest kan worden om vervolgens de inzichten te integreren in de beroepspraktijk.

Van deelnemers verwachten we dat ze de ambitie hebben om sectorale verandering daadwerkelijk te laten plaatsvinden.
Zij worden opgeleid om zelf de aanjager van de verandering te worden en uiteindelijk verantwoordelijkheid te dragen voor het voorstel voor verandering.

We brengen een relevant netwerk bijeen voor sectorale hervorming: deelnemers worden gekoppeld aan de beste social designers van Nederland. Samen met hen vormen ze

een ontwerpteam waar ook studenten van verschillende studierichtingen zoals kunst -en design bij worden betrokken maar ook studenten van andere opleidingen. Niet alleen wordt het vraagstuk grondig bevraagd en op z’n kop gezet maar ook worden inzichten en ideeën steeds opnieuw door het ontwerpteam gevisualiseerd.

Met deze ‘beeldtaal’ kunnen de nieuwe perspectieven directer en aansprekender gecommuniceerd worden in de eigen organisatie en naar anderen. Daarnaast is de inbreng van bepaalde wetenschappers en externe experts nog van belang. Zij zorgen voor de theoretische verankering van de resultaten van het team.



Gamechangers Studio is voor deelnemers die initiatiefrijk zijn en lef hebben, die willen leren en experimenteren.

4

INITIATIEF-NEMERS TEAM

TABO GOUDSWAARD

Tabo geeft leiding aan Social Design Studio Goudswaard. Hij was intendant van The Art of Impact. Minister Bussemaker stelde 7 miljoen euro beschikbaar om kunstenaars te ondersteunen die met hun werk impact wilden maken op maatschappelijke vraagstukken. Het programma liep in 2015 en 2016, waarbij 122 projecten financieel en inhoudelijk werden ondersteund. Tabo selecteerde en begeleidde een groot aantal van de projecten. Eerder initieerde hij SOCIALDESIGNFOR-WICKEDPROBLEMS, een publiek onderzoek naar de inzet van sociaal ontwerp voor taaie problemen. Tabo is de coördinator van de Gamechangers Studio.

> "Er blijkt bij kunstenaars in Nederland een grote behoefte te zijn aan verbinding met organisaties en bedrijven. Ondanks dat deze bedrijven veel baat kunnen hebben van het samenwerken met kunstenaars gebeurt het maar mondjesmaat."

PAUL GOFFERJÉ

Paul ontwikkelt onderwijsmodellen voor kunstenaars/ontwerpers die met hun werk meer impact willen hebben in de samenleving. Hij is oprichter en coördinator van No Academy en consultant Social Design Strategies. Daarnaast werkt hij als docent aan de afdeling grafisch ontwerp HKU. Hij werkte als fotograaf en kunstenaar aan projecten in onder andere Sevilla - Expo 1992 en New York - JFK Airport. In 2016 ontwikkelde hij met Kees Dorst en Dick Rijken het programma Radical Reframing Identiteit en Integratie.

> "Juist door dit laatste programma Radical Reframing Identiteit en Integratie, kwam ik tot de conclusie dat de betrokken organisaties meer speelruimte en nieuwe regels nodig hebben om de open dynamische en complexe problemen van onze tijd beter aan te kunnen pakken. Gamechangers Studio stelt ons in staat om in de organisaties zelf de mensen op te leiden die kunnen zorgen voor transformaties en integratie op systeemniveau."

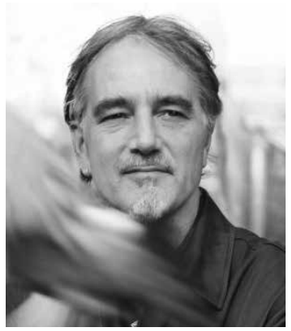
Voor meer informatie kunt u contact opnemen met:

Tabo Goudswaard
De Ruijterkade 128
1011 AC AMSTERDAM

info@gamechangers studio.nl

TEAM SUPERVISORS

DICK RIJKEN



Dick is lector Informatietechnologie en Samenleving aan De Haagse Hogeschool, waar hij onderzoekt welke rol culturele instellingen kunnen spelen in de netwerksamenleving en op welke manier design thinking een rol kan spelen in vakgebieden buiten de cultuursector. Ook is hij directeur van STEIM, een laboratorium voor onderzoek naar nieuwe elektronische instrumenten voor live performance. Hiernaast is hij lid van de Raad van Toezicht van de Design Academie in Eindhoven.

KEES DORST

Kees Dorst is afgestudeerd als industrieel ontwerper aan de TU Delft en studeerde filosofie aan de Erasmus Universiteit Rotterdam. Hij heeft als productontwerper voor verschillende ontwerpbureaus gewerkt en bouwt aan een internationale wetenschappelijke carrière. Als onderzoeker heeft hij de denk-, leer- en werkwijze van ontwerpers onderzocht. Op dit moment is hij Professor of Design aan de University of Technology in Sydney, Directeur van het Designing Out Crime Research Centre Sydney en Professor ‘Design Skills for Interaction’ aan de TU Eindhoven.
Kees Dorst is oprichter van de Gamechangers Studio.

ANDRÉ SCHAMINÉE

André werkt als consultant bij Twynstra Gudde. Daar richtte hij een designafdeling op (www.isook.nl). Hij bouwde een praktijk op met designaanpakken binnen landelijke, provinciale en gemeentelijke overheden. Hij heeft zich gespecialiseerd in de verbinding tussen de dagelijkse praktijk van medewerkers van organisaties enerzijds en designers en hun werkwijzen anderzijds. André was één van de auteurs van SOCIALDESIGNFOR-WICKEDPROBLEMS, gaf designtrainingen bij overheden en bedrijfsleven en Design Academy Eindhoven.

We hebben inmiddels ervaren hoe we de wereld van organisaties en ontwerpers kunnen verbinden om tot betekenisvolle verandering te komen.

EXPERTS TEAM

STIJN SIECKELINCK

Stijn studeerde sociale en wijsgerige pedagogiek aan de Katholieke Universiteit Leuven. Hij is als onderzoeker en docent Maatschappelijke Opvoedingsvraagstukken verbonden aan de Universiteit Utrecht. Daarvoor was hij senior onderzoeker bij FORUM Instituut voor Multiculturele Vraagstukken en leermanager bij de Nederlandse School voor Openbaar Bestuur. Stijn won in 2010 de Martinus J. Langeveldprijs voor zijn proefschrift waarop hij aan de Vrije Universiteit Amsterdam promoveerde. Hij ontwierp de succesvolle training ‘Omgaan met (extreme) Idealen’ en adviseert overheden in binnen- en buitenland. Hij is tevens bestuurslid van de Quality Board van het Radicalisation Awareness Network (RAN).

RENÉE FRISSEN

Renée is sociaal ondernemer en heeft ruimschootse ervaring in het ontwerpen van innovatieve oplossingen voor maatschappelijke vraagstukken. Ze is de oprichter en directeur van OpenEmbassy, een social enterprise die op basis van slimme online en offline tools oplossingen en kennis ontwikkelt over de integratieprocessen van migranten en vluchtelingen. Een van die instrumenten is een online helpdesk waar vluchtelingen met een status 24/7 vragen kunnen stellen over hun nieuwe leven in Nederland aan Nederlandse vrijwilligers. Daarnaast is Renée verbonden aan het Instituut voor Publieke Waarden als actieonderzoeker waar ze in bredere zin de publieke zaak onderzoekt en verbetert.

MELVIN KOLF

Melvin is ondernemer in het aanpakken van maatschappelijke problemen en jongerenwerker in hart en nieren. Hij maakte het Jongeren Toezicht Team Arnhem (JTTA) onmisbaar voor jongeren in Arnhem. Zij hebben grotere kansen gekregen in de samenleving. Met zijn ervaring als trainer in de gevangenis had hij als stadsprofessional een belangrijke rol bij het tot stand komen van de frames Talentenjacht en Hindernisbaan in het Radical Reframing programma.

PJOTR DE JONG

Pjotr is creatief ondernemer. Oprichter van creative agency Vandejong, Unseen Photo Fair en Spring House, club voor radicale vernieuwers. Al bijna 30 jaar is Pjotr bezig met hoe we op een activistische manier de maatschappij kunnen vernieuwen met creativiteit. Opgeleid als grafisch ontwerper op de Rietveld Academie, besteedt hij nu met name zijn tijd om andere ontwerpers en kunstenaars in de positie te brengen om boven zichzelf uit te stijgen en bij te dragen aan het betekenisvoller maken van onze wereld.

Dit voorstel werd mede mogelijk gemaakt door een bijdrage van de BankGiro Loterij, het Ministerie van Justitie en Veiligheid en de gemeentes Den Haag en Arnhem.