

**Uitvraag Ontwerpopdrachten Design Atelier – Master Bestuurskunde 2021-2022**

Het Design Atelier is een vak in het eerste semester van de Bestuurskunde masters Beleid en Politiek, Governance en Management van Complexe Systemen en Management van Human Resources en Verandering. Met het Design Atelier werken studenten in groepen aan een ontwerpopdracht voor een externe opdrachtgever die werkzaam is in de publieke sector. Tijdens dit vak maken de studenten kennis met design thinking en komen tegelijkertijd in aanraking met de praktijk. Zo bouwen zij enerzijds aan een set toekomstbestendige vaardigheden en anderzijds aan hun professionele netwerk. Opdrachtgevers maken op hun beurt kennis met potentiële toekomstige stagiairs, afstudeerders of werknemers en krijgen bovendien een frisse blik op knellende vraagstukken waar zij mee worstelen.

Om het Design Atelier in het academisch jaar van 2021-2022 tot (wederom) een succes te maken zijn wij op zoek naar uitdagende ontwerpopdrachten van betrokken opdrachtgevers. Dit document is bedoeld voor u als potentiële opdrachtgever; het beschrijft het doel en de opzet van het Design Atelier, wat onze ervaringen zijn met voorgaande jaren, de voorwaarden waaraan een ontwerpopdracht moet voldoen, en wat er precies verwacht wordt van de opdrachtgever bij deelname aan het vak. Aan het einde van dit document is een formulier toegevoegd dat gebruikt kan worden om een ontwerpopdracht in te dienen.

**Doel**

Het doel van het Design Atelier is tweeledig:

1. Het probleemoplossend vermogen van studenten vergroten door hen kennis te laten nemen van design thinking.
2. De studenten professionele vaardigheden laten doorontwikkelen, zoals samenwerken in een team, plannen en organiseren, communiceren en presenteren, en opdrachtnemerschap.

De studenten doen dit door in teams design thinking toe te passen op een ontwerpopdracht, waarin zij een oplossing ontwerpen voor een knellend vraagstuk waar een externe opdrachtgever mee worstelt. Daarmee is het uiteraard ook de ambitie om de opdrachtgever daadwerkelijk verder te helpen met het adresseren van het vraagstuk – niet alleen met de oplossing die ontworpen wordt, maar ook met de inzichten en ideeën die hiervoor aan de basis staan.

**Opzet**

Design thinking verwijst naar de manier waarop ontwerpers tot oplossingen komen die onze wereld een beetje beter, mooier en betekenisvoller maken. Design thinking is bij uitstek geschikt voor vraagstukken waarbij op voorhand niet duidelijk is wat een passende oplossing is. In zulke gevallen is een lerende manier van werken, waarbij zowel de aanpak als de uitkomst vorm krijgen aan de hand van inzichten die gedurende het proces worden opgedaan, het meest geschikt. Dit is precies wat design thinking voorstaat; op exploratieve, experimenterende, en daarmee iteratieve wijze wordt naar een oplossing toe geleerd. Er is niet één design thinking aanpak; afhankelijk van het vraagstuk wordt een geschikte eerste stap gekozen, en afhankelijk van de uitkomsten hiervan worden vervolgstappen bepaald. Met het Design Atelier krijgen de studenten daarom een toolbox aan ontwerpmethodes en -technieken aangereikt waarmee zij hun eigen ontwerpaanpak vormgeven waarmee zij naar een oplossing van het vraagstuk toewerken. Gedurende dit proces worden zij intensief begeleid door ontwerp coaches. De studenten ronden het vak af met een eindverslag en presentatie voor de opdrachtgever. In het verslag beschrijven de studenten hun proces, de inzichten die gedurende dit proces zijn opgedaan, en de oplossing die hieruit voort is gekomen, en doen zij aanbevelingen voor vervolgstappen met betrekking tot de doorontwikkeling en implementatie van de oplossing.

**Voorgaande jaren**

Aankomend jaar is een jubileumjaar voor het Design Atelier; het is dan het vijfde jaar dat dit vak gegeven wordt. In de eerste drie jaar werd dit vak alleen aan masterstudenten van de master Beleid en Politiek gegeven. Vorig jaar zijn - wegens succes - ook de masters Governance en Management van Complexe Systemen en Management van Human Resources en Verandering aangehaakt. De studentengroepen worden sindsdien gevormd door minstens één student van elke master. Dit brengt niet alleen een nieuwe dimensie aan de samenwerking tussen studenten, het draagt ook bij aan de kwaliteit van de inzichten, ideeën en oplossingen die de studenten opleveren. De ervaringen van zowel studenten als opdrachtgevers zijn doorgaans positief. Het werken in opdracht voor een opdrachtgever motiveert de studenten enorm, en de opbrengsten en frisse energie die zij brengen inspireren op hun beurt de opdrachtgever. Na afronding van het Design Atelier lopen de studenten bovendien een stage in combinatie met een afstudeeronderzoek. Het Design Atelier is daarmee een uitgelezen kans gebleken om hier alvast op voor te sorteren.

**Ontwerpopdrachten**

Voor het Design Atelier zijn wij op zoek naar opdrachten die zich lenen voor design thinking en waar de studenten zich goed in vast kunnen bijten. Een opdracht leent zich voor design thinking als dit een opdracht is waarbij een oplossing wordt gezocht voor een vraagstuk waarbij op voorhand nog niet duidelijk is wat deze oplossing precies moet zijn. De volgende formule biedt hierbij houvast:

*Wat + Hoe = Waarde*

Om een bepaalde waarde te realiseren moet een bepaald mechanisme, of een bepaalde functie - het ‘hoe’ - vervuld worden door middel van een bepaalde interventie of oplossing - het ‘wat’. Een geschikte ontwerpopdracht is dus een opdracht waarbij *minstens* het ‘wat’ nog niet gedefinieerd is. Maar ook het ‘hoe’ en de gewenste waarde mogen nog open zijn. Ter illustratie enkele voorbeelden van ontwerpopdrachten:

*Ontwerpopdracht 1*

Ontwerp een oplossing om de naastplaatsing van afval te voorkomen zodat de buurt schoon en veilig blijft.

*Ontwerpopdracht 2*

Ontwerp een interventie om de defensieve beleidscultuur op het departement te veranderen.

*Ontwerpopdracht 3*

Ontwerp een smartphone app om input van jongeren te krijgen voor het gemeentelijk beleid op bepaalde thema’s en zodoende de lokale democratie te versterken.

De eerste ontwerpopdracht is geschikt. Hierin zijn de waarde (een schone en veilige buurt) en het ‘hoe’ (het voorkomen van naastplaatsing van afval) gedefinieerd, maar het ‘wat’ nog niet. Ook de tweede ontweropdracht is geschikt. Hierin wordt alleen een problematische situatie aangegeven (een defensieve beleidscultuur), maar is nog niet duidelijk wat precies een wenselijke cultuur is, hoe deze gecreëerd kan worden, en wat hiervoor nodig is. In beide gevallen zijn onbekenden in de formule, wat vraagt om een lerende aanpak. De derde ontweropdracht daarentegen, is niet geschikt. Hierin wordt de beoogde oplossing (een smartphone app) al dusdanig gedefinieerd dat de bandbreedte voor koerswijzigingen zeer beperkt is en geen ruimte meer laat voor een explorerende, experimenterende en iteratieve aanpak.

Inhoudelijk geven bovengenoemde voorbeelden ook de veelzijdigheid van opdrachten weer die geschikt zijn voor het Design Atelier. In voorgaande jaren hebben studenten (onder andere) gewerkt aan maatschappelijke vraagstukken, organisatieveranderingen, participatieprocessen en onderzoeksaanpakken.

**Deelname aan het Design Atelier**

Als opdrachtgever bent u mede verantwoordelijk voor het creëren van een context waarin de studenten kennis kunnen nemen van design thinking en tegelijkertijd hun professionele vaardigheden kunnen doorontwikkelen. Om deel te nemen aan het Design Atelier vragen wij van opdrachtgevers dat zij:

* Een korte pitch (2 minuten) van de ontwerpopdracht voorbereiden en presenteren met de kick-off van het Design Atelier op vrijdag 10 september (tijd wordt nader bekend gemaakt).
* Aanwezig zijn bij de slotbijeenkomst op vrijdag 21 januari voor de eindpresentaties van de studenten (ook hier: tijd wordt nader bekend gemaakt).
* Gedurende de periode van 10 september tot en met 21 januari elke twee weken ten minste één uur tijd vrijmaken voor overleg met de studenten.
* Het leerproces van de studenten centraal stellen, maar tegelijkertijd constructieve feedback geven op de uitkomsten van dit proces en de studenten motiveren om tot een innovatieve oplossing te komen.
* Een faciliterende rol te spelen en studenten waar nodig te helpen, bijvoorbeeld aan belangrijke informatie of contacten voor interviews of co-creatiesessies.
* Aan het einde van het Design Atelier hun studentengroep een onderbouwde beoordeling geven (aan de hand van een op voorhand aangeleverd beoordelingsformulier).
* Een budget van maximaal €200,- beschikbaar stellen voor eventuele onkosten die de studenten redelijkerwijs maken zoals eventuele reiskosten, kosten voor het maken van prototypes, of het aanschaffen van wat lekkers voor bij een co-creatiesessie.

**Omschrijving ontwerpopdracht**

Door onderstaand formulier in te vullen en vóór 2 juli naar William Voorberg ([voorberg@essb.eur.nl](mailto:voorberg@essb.eur.nl)) te sturen kunt u zich aanmelden als opdrachtgever voor het Design Atelier. Voor 16 juli krijgt u te horen of deze opdracht geschikt is en daarmee geselecteerd voor het Design Atelier. Tegen die tijd zal meer informatie volgen.

|  |  |
| --- | --- |
| Naam, adres, contactgegevens opdrachtgever /  organisatie |  |
| Beschrijving ontwerpprobleem / vraagstuk | [Beschrijf welk probleem u ervaart, hoe u het vraagstuk ziet. Bedenk dat de eerste taak van de studenten is om dit perspectief te koppelen/confronteren aan andere perspectieven, bijvoorbeeld van bewoners, bedrijven of andere organisaties. Daarmee kan de ontwerpopgave enigszins verschillen van hoe u het probleem heeft omschreven] |
| Formulering ontwerpopdracht | [Formuleer, op basis van de beschrijving van het vraagstuk een geschikte ontwerpopdracht. Bedenk hierbij dat in ieder geval de oplossing of interventie (het ‘wat’) nog niet gedefinieerd is.] |
| Beschrijving relevantie / urgentie voor opdrachtgever | [Beschrijf welk belang u en uw organisatie heeft bij een oplossing] |