Let’s do it!

Cubiss

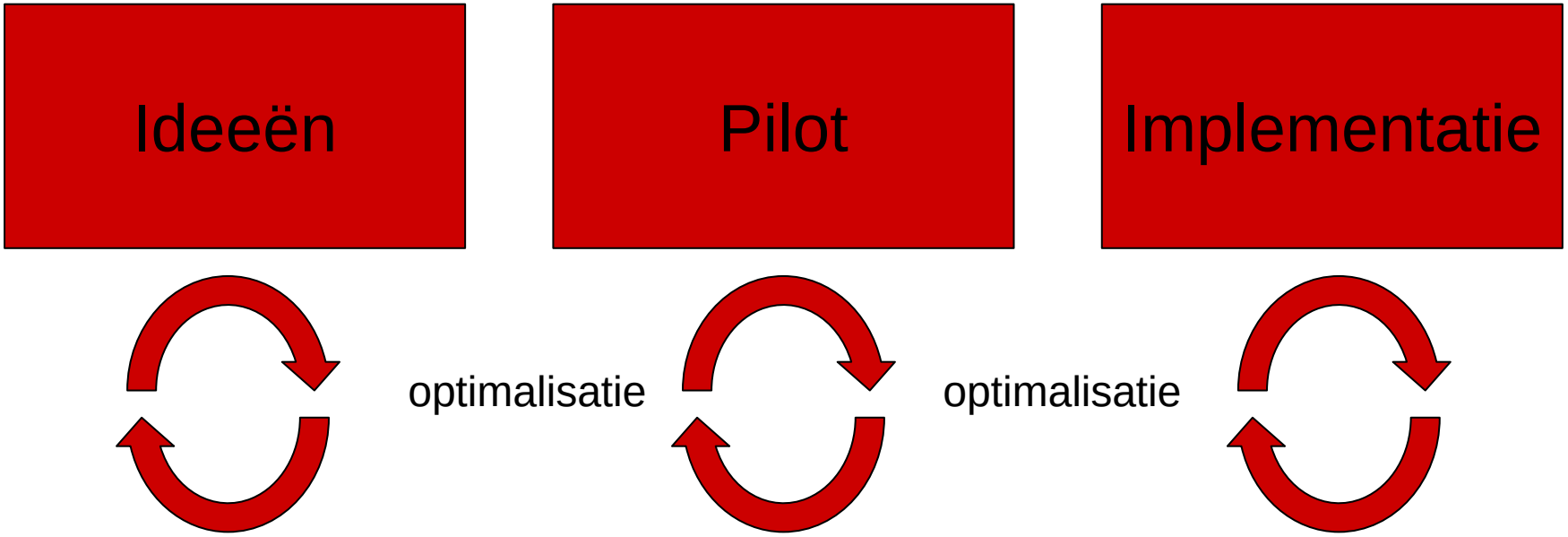
Ik ben benieuwd!

Innoveren
kan je leren

Relax, leer en doedel

www.gamestorming.com

Wat is innoveren?



Managementstrategie:
Agile Kaizen Lean Six Sigma
Design Thinking Maakstormen PMC

Ideeën

- Wanneer kom je op ideeën?
- Wanneer op nieuwe, onlogische, goede??

I problems

Pilot

- Van denken naar doen
- Begin klein en praktisch
- Fouten maken mag

- Rapid Prototyping
- Scrum

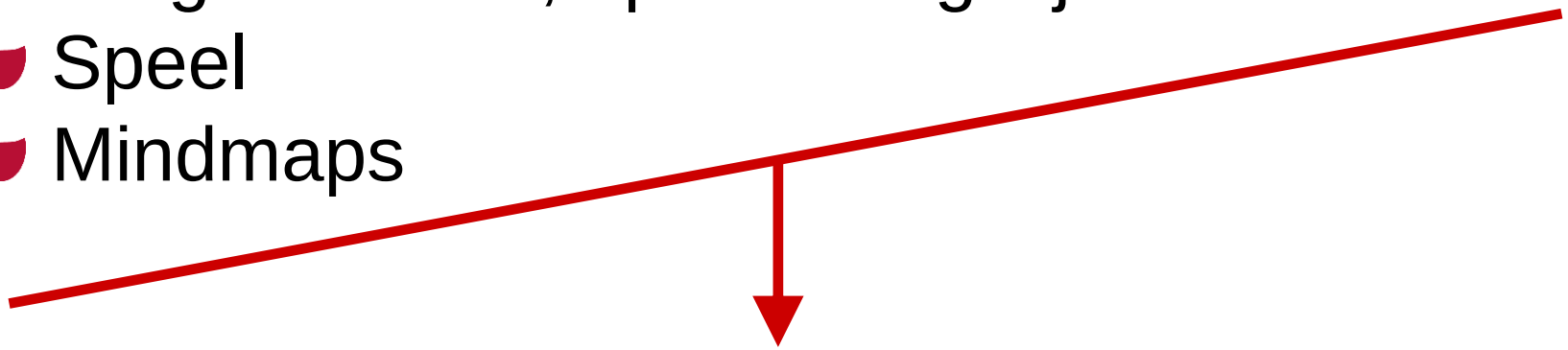
Implementatie

- Nieuw voor anderen, niet voor de werkgroep
- Schaalbare pilot
- Draagvlak
- Beschrijving
- Betrokkenheid (en invloed)
- Een stap terug om drie stappen naar voren te gaan

Ideeën

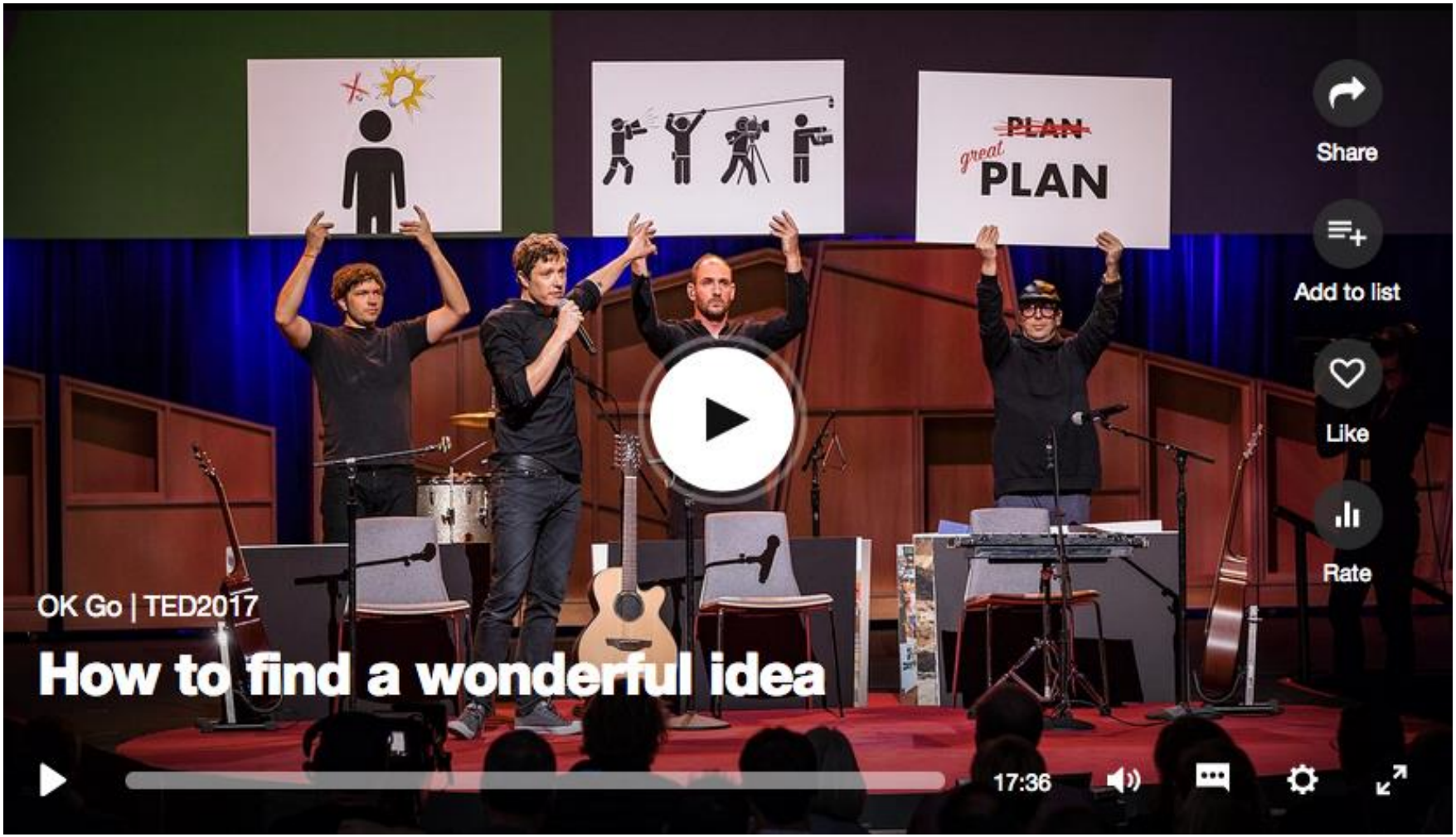
I ♥ problems

- Metaforen vinden
- Beginners mind uitnodigen
- Vragen stellen, op alle mogelijke manieren
- Speel
- Mindmaps



- Het ontdekken en uitdiepen van de ‘gap’:
  de kloof, het probleem, de uitdaging

Cubiss


PLAN
great
PLAN
Share
Add to list
Like
Rate
OK Go | TED2017
How to find a wonderful idea
17:36

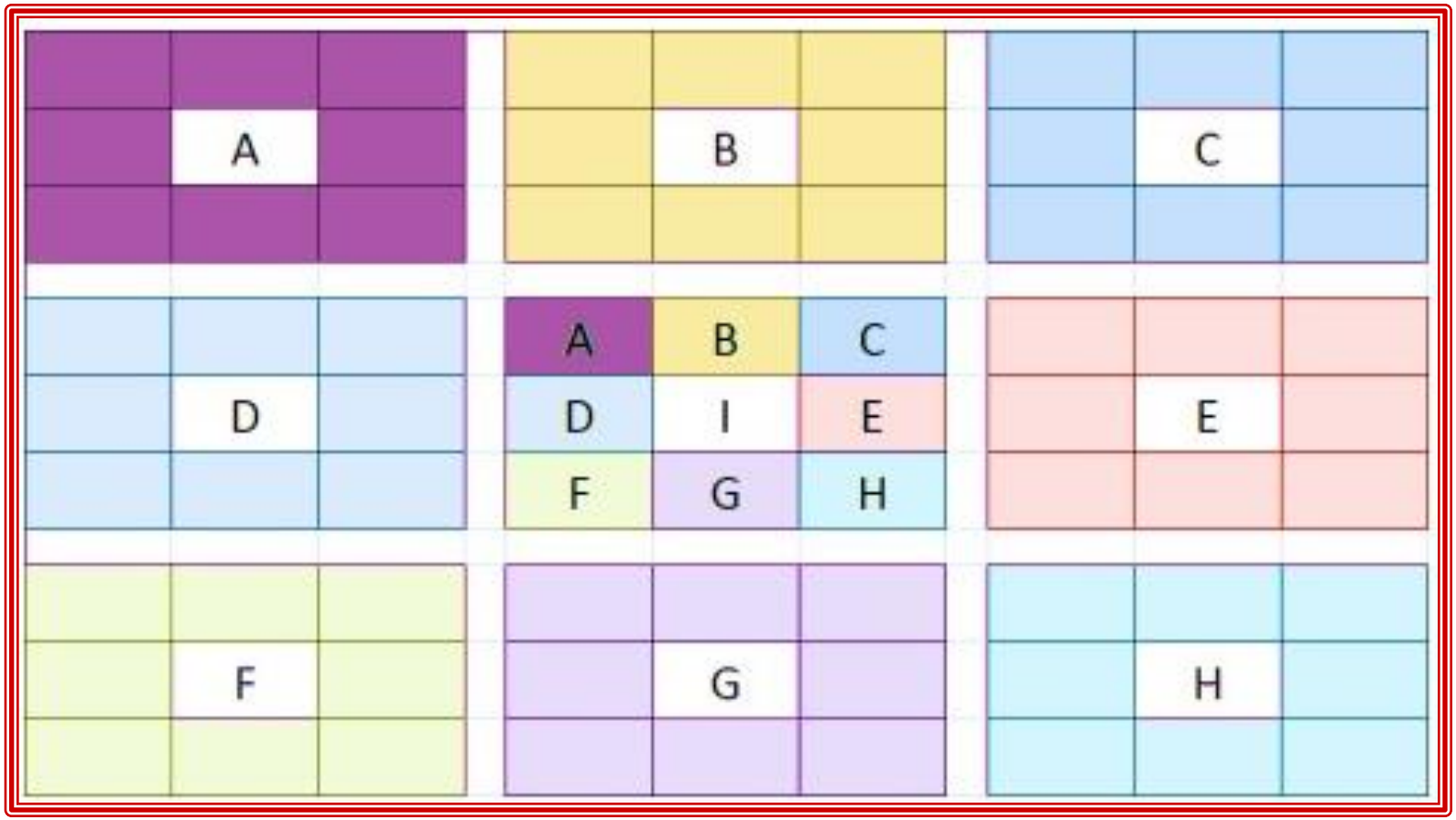
Monty Python’s ‘Meaning of Life’

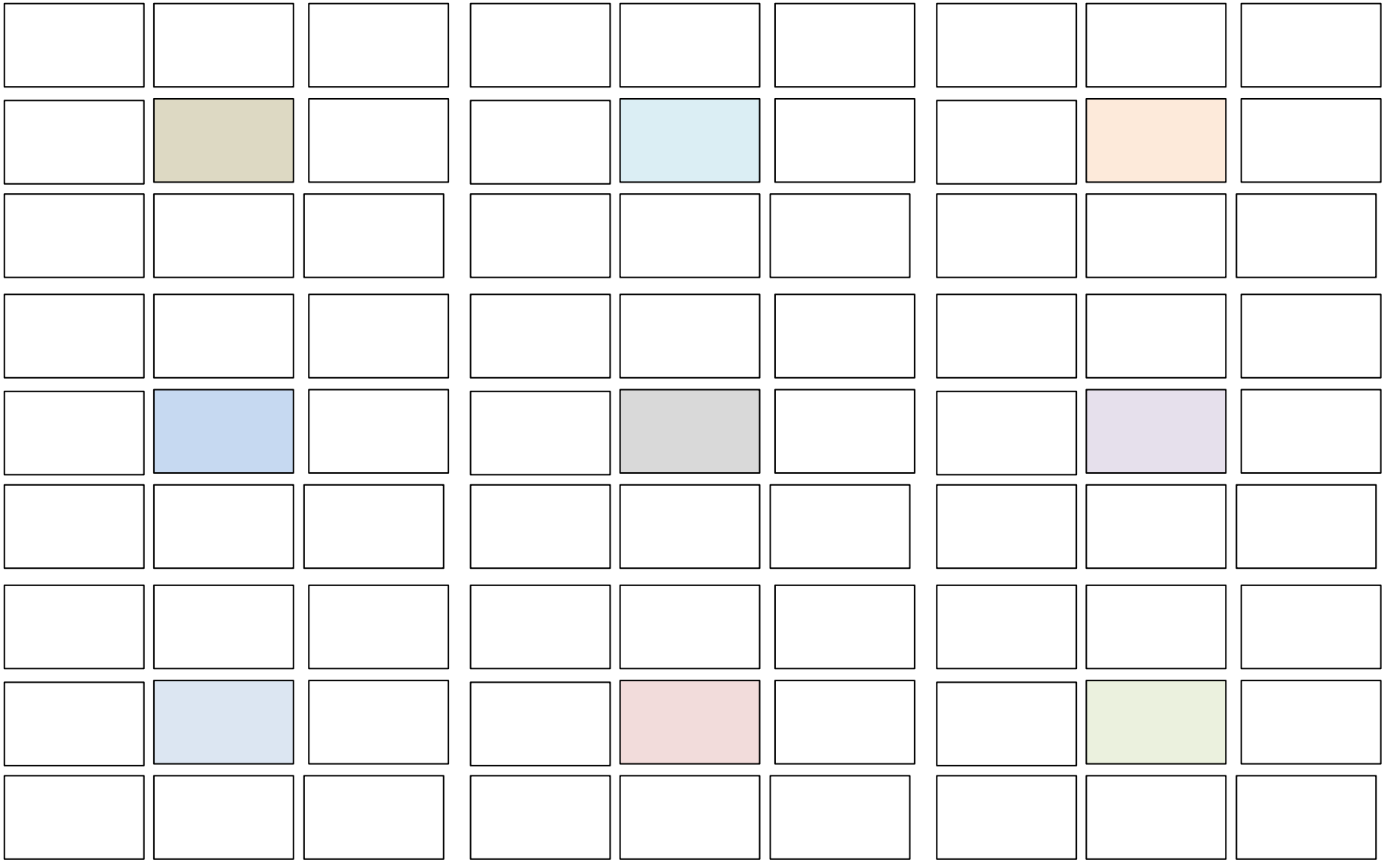
Cubiss

Aan de slag

- Lotusbloem (3+ personen)
- Vragen (3+ personen)
- Hoeden (6+ personen)

Oefening 1: Lotusbloem





Oefening 2: vragen stellen

- Korte pitch van je uitdaging
- De andere twee stellen gedurende 3 minuten vragen, zonder antwoord te krijgen
- Pitcher reflecteert 3 minuten op de vragen in gesprek met de anderen

Oefening 3: Hoeden

- **Witte hoed: feiten**

  Waar hebben we het over? Wanneer? Wat is er feitelijk aan de hand?
- **Zwarte hoed: tegendenker**

  Wat zijn de nadelen, risico's, worst case scenario's?
- **Gele hoed: optimist**

  Wat zijn de voordelen, opbrengst, best case scenario's?
- **Rode hoed: emotioneel**

  Wat voor gevoel roept de discussie op? Wat is je beleving van de voorstellen? Wat vindt de klant er van?
- **Groene hoed: creatieveling**

  Wat kan er anders? Omdenken, spannend, vreemd?
- **Blauwe hoed: organisator**

  Wat komt er kijken bij de ideeën? Hoe realistisch is iets?

Kirsten Sinke
k.sinke@cubiss.nl
06 81 81 14 30

Frederik Theuwis
f.theuwis@cubiss.nl
06 12 47 73 24