

# CHALLENGE CANVAS

Onderwerp: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

Trekker: \_\_\_\_\_ Versie: \_\_\_\_\_

<p><b>Casus</b> Geef een korte introductie op de use-case of het life-event dat tijdens de Multi-Stakeholder Design Sprint centraal staat.</p>	<p><b>Belangrijkste stakeholders</b></p> <table border="1"> <tr> <td></td> <td>Bedrijfsleven</td> <td>Overheid</td> <td>Kennisinstellingen</td> <td>Doelgroep</td> </tr> <tr> <td>Casus</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Maatschappelijke uitdaging</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>					Bedrijfsleven	Overheid	Kennisinstellingen	Doelgroep	Casus					Maatschappelijke uitdaging					<p><b>Maatschappelijke uitdaging</b> Met welke maatschappelijke uitdaging heeft deze challenge te maken? Geef een korte introductie op dit onderwerp.</p>
		Bedrijfsleven	Overheid	Kennisinstellingen	Doelgroep															
	Casus																			
	Maatschappelijke uitdaging																			
<p><b>Challenge</b> De hoofdvraag in één zin.</p>																				
<p><b>0 - scenario</b> Hoe ziet de huidige situatie er uit?</p>	<p><b>Bestaande lessen</b> Welke bestaande onderzoeken en voorbeelden zijn er al?</p>																			
<p><b>Beoogd effect</b> Wanneer is de Multi-Stakeholder Design Sprint geslaagd?</p>		<p><b>Aanpak</b> Een Multi-Stakeholder Design Sprint is altijd een onderdeel van een groter geheel. Wat ga je met de uitkomsten van de Design Sprint doen? Welke organisaties spelen daarin een rol?</p>																		

## TOELICHTING

# CHALLENGE CANVAS

- 1. Casus:** Grote vraagstukken lenen zich alleen voor een Design Sprint als het toegepast is op een use-case of een 'life event'. Een use-case is een handeling van een gebruiker, zoals het kopen van een auto. Een life event is een levensgebeurtenis zoals scheiden, verhuizen of studeren. De doelgroep moet namelijk gedefinieerd kunnen worden om ze te interviewen en het product te laten testen. Het begrip 'burgers' is te breed daarvoor.
- 2. Maatschappelijke uitdaging:** Het doel van de Multi-Stakeholder Design Sprint is meestal niet alleen om de casus op te lossen, maar ook inzichten op te doen op complex vraagstuk. Denk bijvoorbeeld aan inzichten op de mogelijkheden van Digitaal Machtigen, of het recyclen van afval. Licht vanuit dit perspectief toe wat de uitdaging is en wat je in de Multi-Stakeholder Design Sprint wilt leren.
- 3. Belangrijkste stakeholders:** Breng de stakeholders in kaart voor zowel de casus als het maatschappelijke vraagstuk. Probeer hierbij specifiek te zijn. Noem niet een bedrijf, ministerie of universiteit, maar een afdeling, programma, opleiding of zelfs een persoon. Je kunt hiervoor de stakeholder analyse gebruiken. De doelgroep zijn gebruikers. Met het gebruik van een casus is het vaak een burger, maar kan ook een organisatie of afdeling zijn.
- 4. 0-scenario:** wat is de huidige situatie op het onderwerp van de challenge? Wat gebeurt er als er niks verandert? Dit geeft de urgentie van het vraagstuk aan.
- 5. Bestaande lessen:** denk aan onderzoeken, bestaande experimenten of projecten op het onderwerp van de challenge. Verbinding met wetenschappers kan helpen om bestaande kennis en onderzoeken te gebruiken.
- 6. Challenge:** formuleer in een zin de hoofdvraag voor de Design Sprint. Verwerk hierin de casus en de digitale uitdaging. Het helpt om de vraag te beginnen met "hoe..", zodat het een actieve vraag is en prikkelt om met oplossingen te komen.
- 7. Beoogd effect:** Heb niet de illusie om een vraagstuk in één keer voor iedereen op te lossen, maar begin klein, met een specifieke casus voor een specifieke doelgroep en bouw later uit. Specificeer wat het doel is van de Design Sprint. Het kan zijn dat de initiërende partijen een verschillende uitkomst beogen, benoem dat dan.
- 7. Aanpak:** Een Design Sprint staat nooit op zichzelf. Wanneer er een prototype uit komt waar de organisaties iets mee willen, dan wordt het prototype doorontwikkeld naar een minimum viable product (MVP), en uiteindelijk een product dat gebruikt kan worden. Maak waar mogelijk al afspraken over wie dit vervolg gaat organiseren, de financiering en de manier van samenwerken.