

Social design voor inclusie en diversiteit

30 november 2022



Even voorstellen

- Ontwerpbureau uit Delft
- Social & service design
- Sociale vraagstukken
- Contextmapping, Research through Design, speculative design, vision in product design



Onze aanpak

In 3 stappen

1

Verdiepen

2

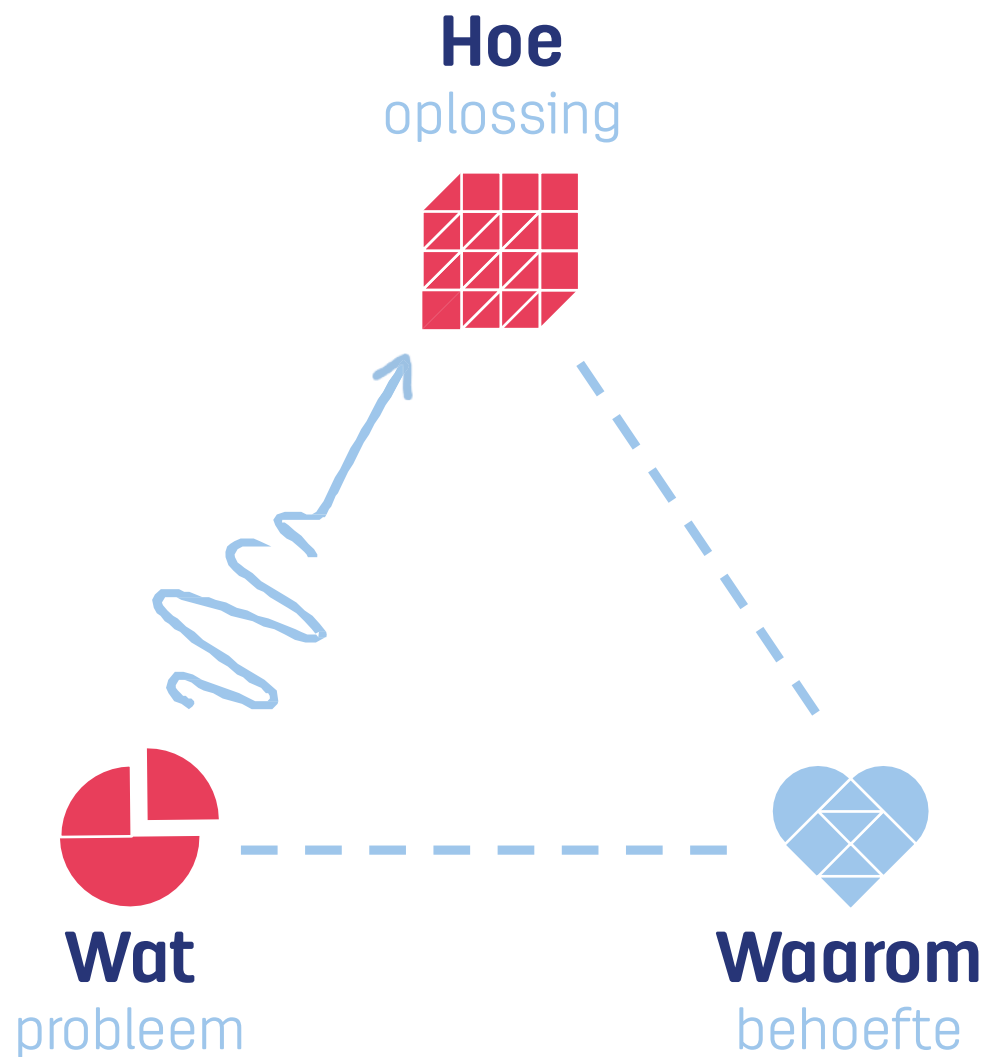
Verbeelden

3

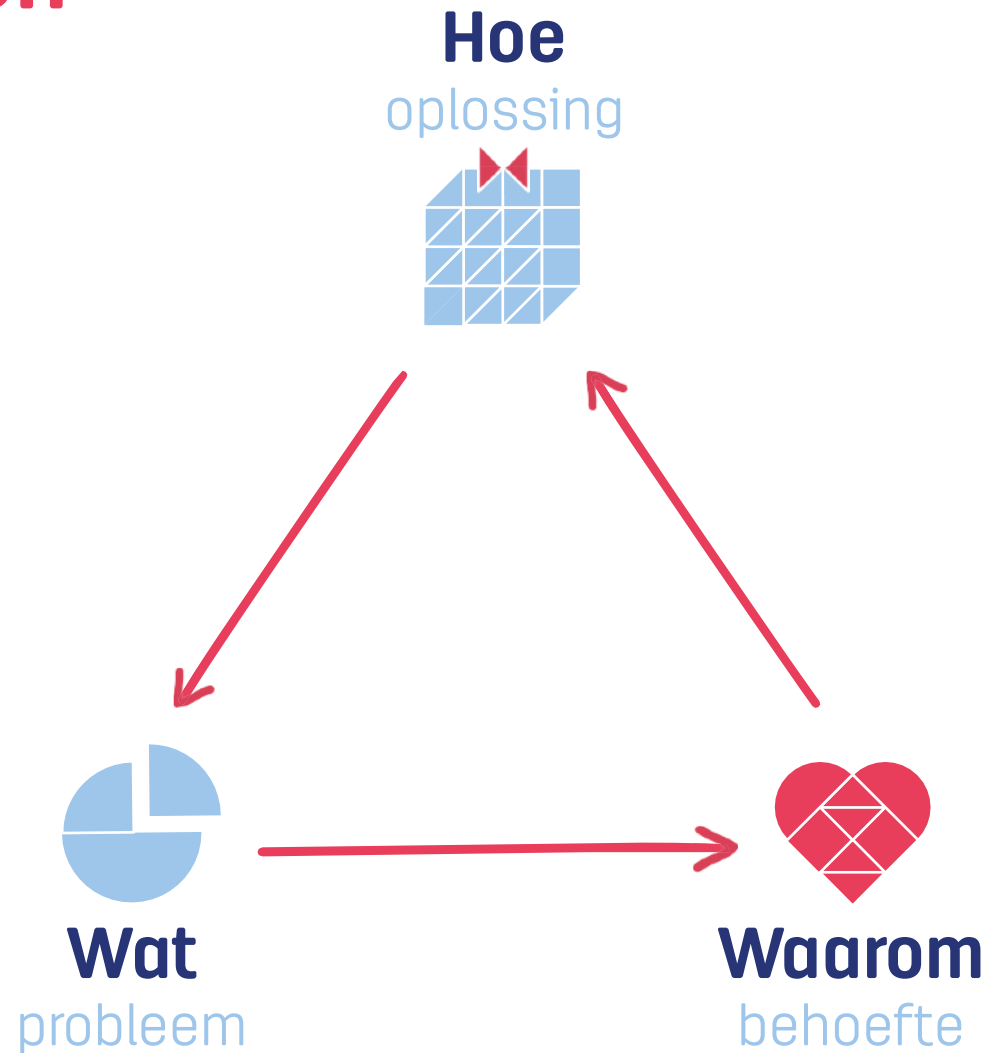
Vernieuwen



Wat wij zien



Hoe wij werken



**‘De gebruiker’
bestaat niet**



Dit is
niet je
gebruiker

Echte mensen
hebben
uitdagingen...

Uitsluiting: het brein & de pijn

- De 'pijn' van sociale separatie komt overeen met fysieke pijn
- Uitsluiting, exclusie en sociale isolatie roepen een sterkere reactie op in je brein dan inclusie (wel bij een groep horen)
- Volwassenen hebben net zo'n sterke reactie als kinderen, maar leren hun verdriet minder extreem te uiten



Consequenties van uitsluiting

- Verlaagde intelligentie
- Meer destructief, irrationeel, dom en risicovol gedrag
- Minder sociaal gedrag
- Gevoel van zinloos zijn
- Verminderde zelfsturing - minder zelfcontrole, snellere frustratie
- Lager gevoel van welzijn



Consequenties van uitsluiting

Exclusie heeft een groot effect op je gedrag en denkvermogen. Je hebt minder energie en kan minder goed presteren. Gevoelens van exclusie kunnen leiden tot stress, burn-out, maar ook lichamelijke klachten en ziekte. Mensen die exclusie ervaren kunnen in mindere mate hun talenten benutten om bij te dragen aan hun eigen succes en het succes van de organisatie.



Onbewust uitsluiten

- Voorkeur voor mensen die op ons lijken
- We willen tot een groep behoren:
 - Mensen in je 'inner' group zie je als individuen
 - Mensen die daar niet toebehoren stereotyper je snel >> minder empathie >> sneller uitsluiten

Onbewust gedrag

99%

Als je niet heel bewust werkt aan inclusie ..

.. dan werk je onbewust aan uitsluiting”

Veranderen (en innoveren)

.. kost moeite!

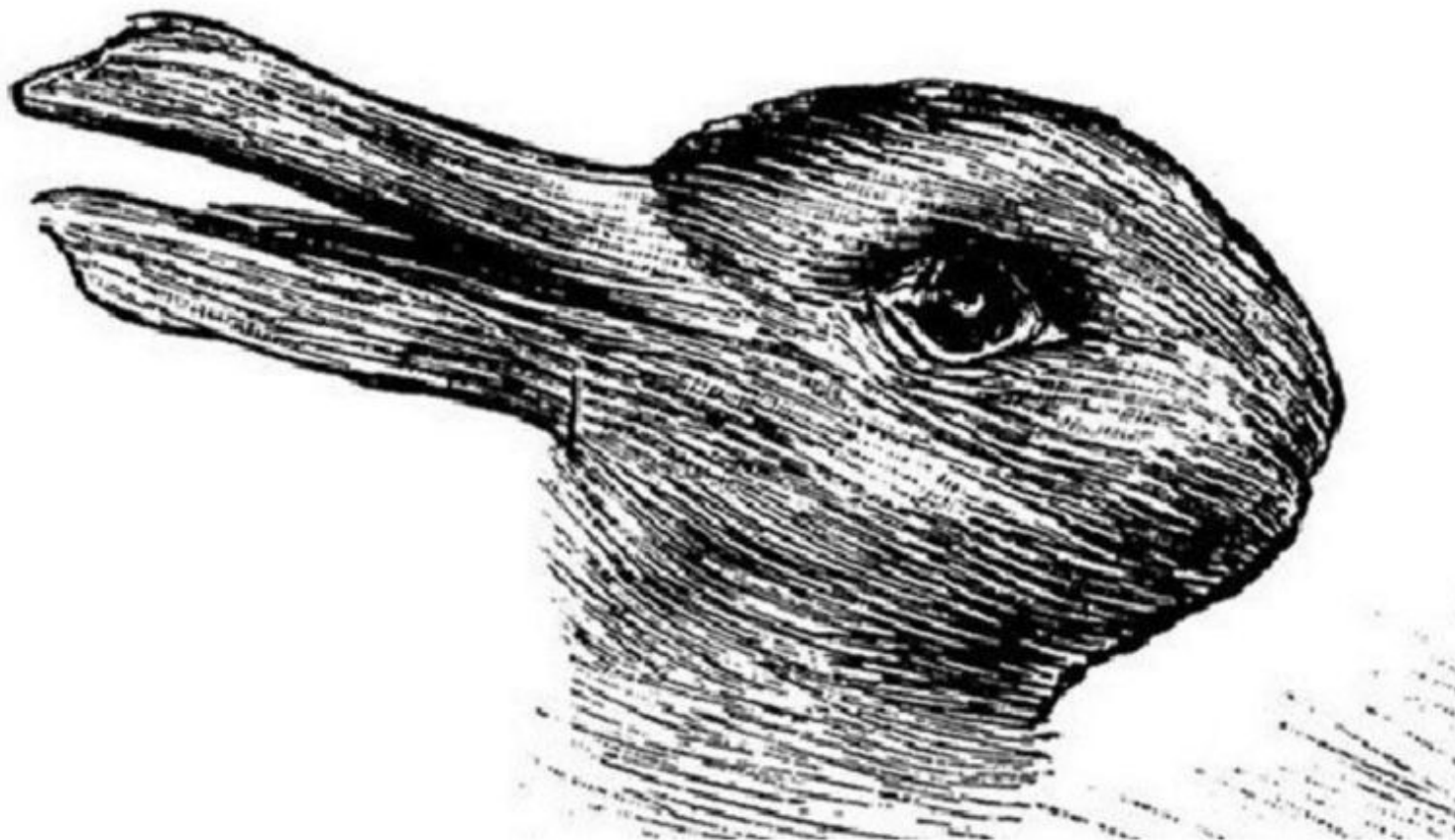


Snelheid van ons brein

Onbewuste: **11.200.000** bits per seconde

Bewuste: **60** bits per seconde

60 bits

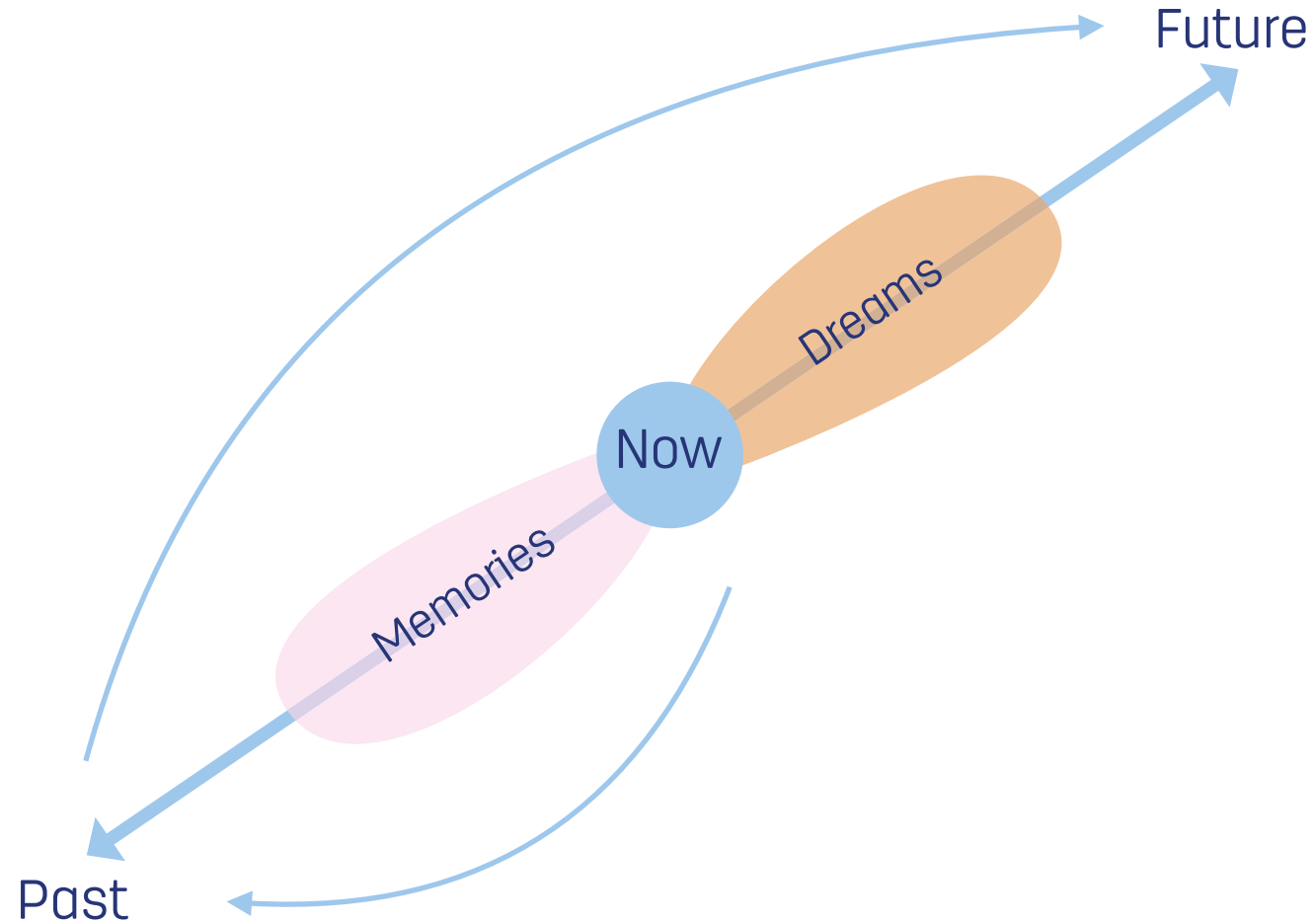


60 bits



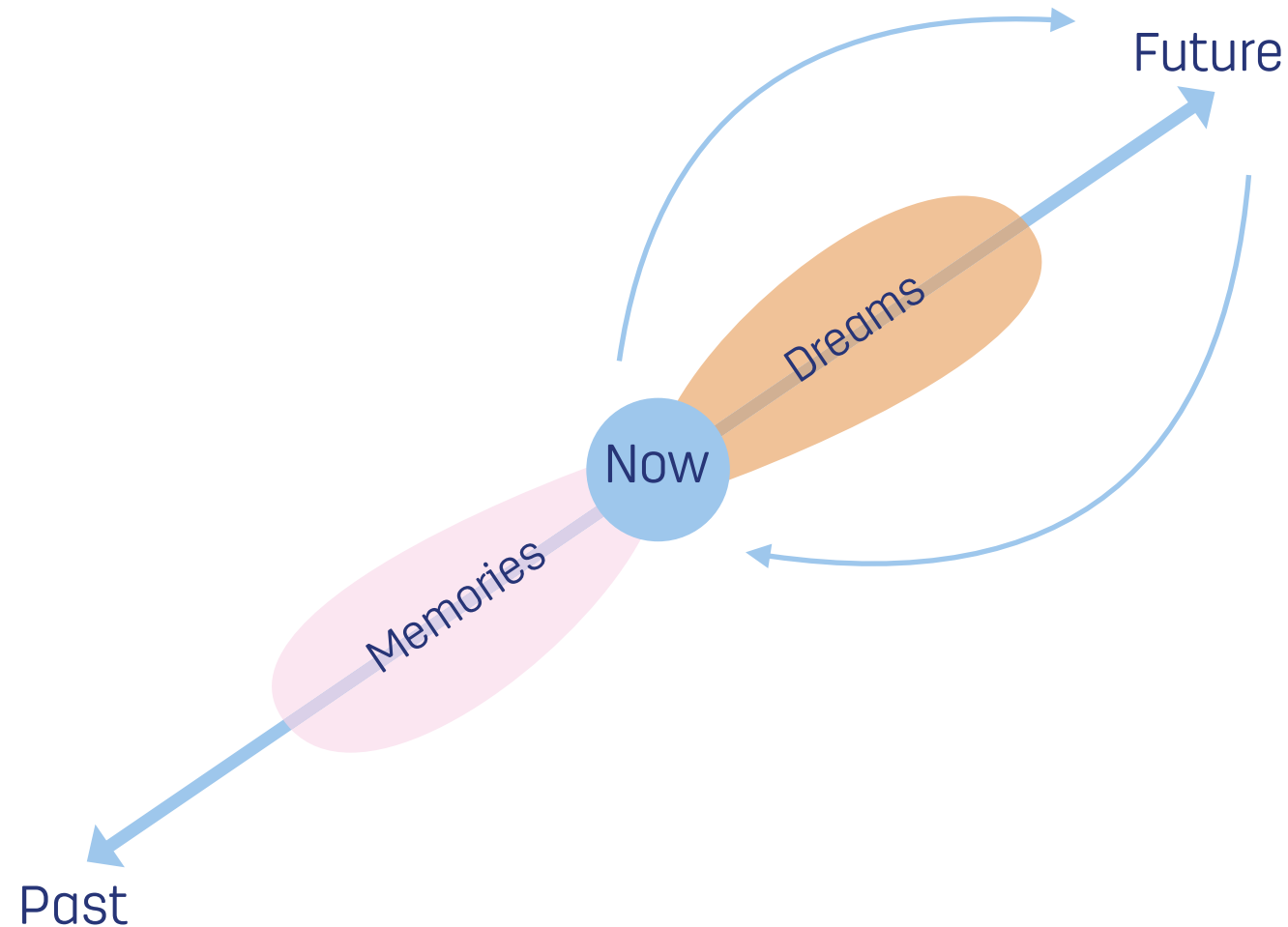
Contextmapping

Latente behoeften naar boven brengen



Research through design

Toekomstige behoeften in kaart



Contextmapping

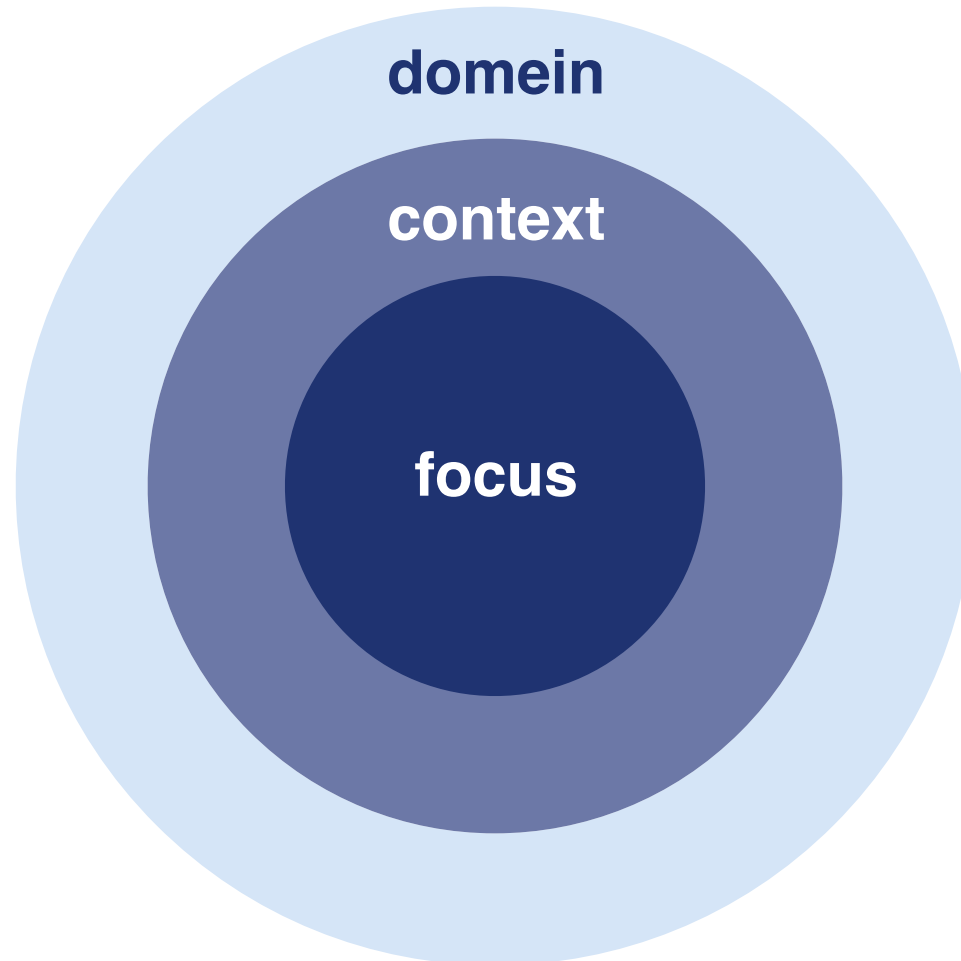
Latente behoeften naar boven brengen



2005, Sleswijk Visser

Contextmapping

Latente behoeften naar boven brengen

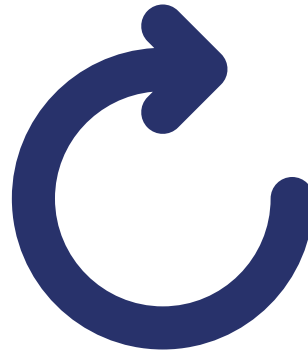


Kern elementen in het proces

Divergeren en convergeren



Mens centraal



Iteratief



(Co-)creatief



Contextmapping onderzoek



Contextmapping onderzoek



Contextmapping onderzoek



Onderzoeken
door te doen



Levensloop-spel:
Gamification
elementen in
onderzoek

De kracht van cultuursector ..

.. is omdenken van het bestaande!

De Diversity Toolkit

**Kunnen we die met elkaar
ontwerpen?**

Voorbeeld

Toolkit Hoger Bereik



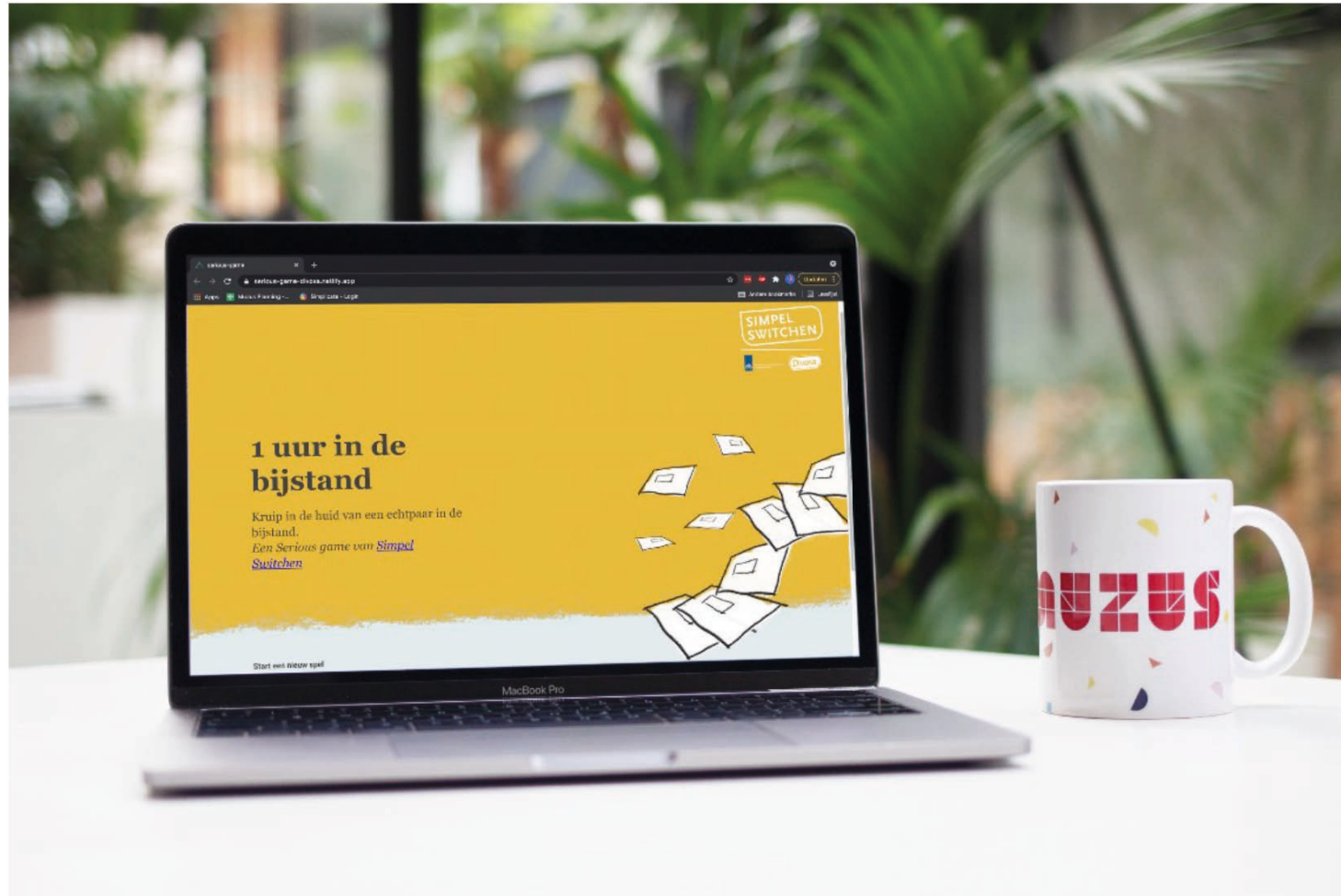
Voorbeeld

Toolkit Plaats voor Iedereen



Voorbeeld

Serious game '1 uur in de bijstand'



Een aantal overdenkingen

- Wat is inclusie en diversiteit in cultuuronderwijs?
- Wat zijn belangrijk(st)e redenen om hiermee aan de slag te gaan?
- Wat zijn de grootste barrières om cultuuronderwijs inclusief en divers te maken?



Vragen?



Sanne Kistemaker
sanne@muzus.nl
www.muzus.nl