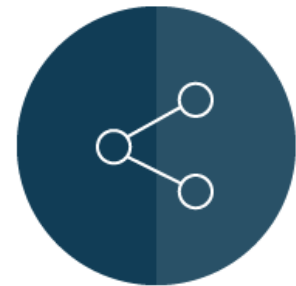


4+V

INNOVEREN DOOR DESIGN

een nieuw innovatiekader



INTRODUCTIE

Dit document beschrijft een nieuw innovatiekader voor een Nederlands ziekenhuis. Dit kader is een resultaat van een afstudeeronderzoek.

Dit onderzoek is uitgevoerd vanuit de masteropleiding Strategic Product Design op de Technische Universiteit Delft.

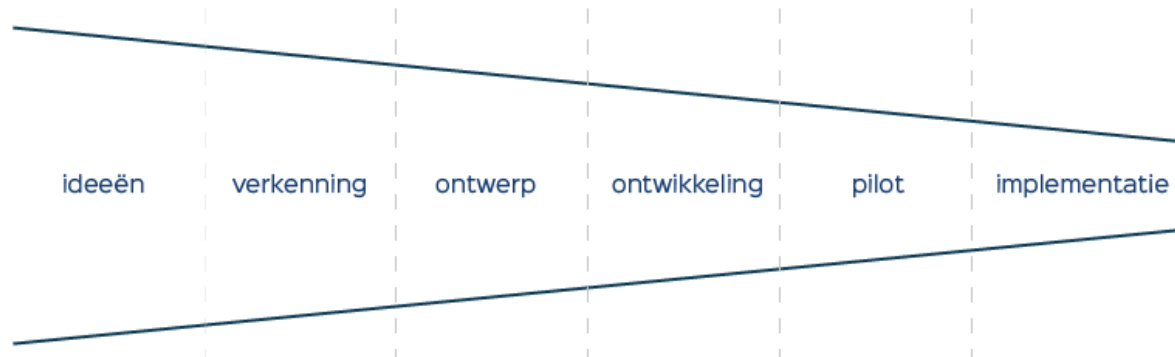
Allereerst zal de huidige situatie en de daarbij horende uitdagingen worden geschetst waarna het kader zal worden geïntroduceerd en toegelicht.

Het innovatieproces

Een gebruikelijke manier om een innovatieproces te structureren is door deze op te delen in een aantal verschillende fases

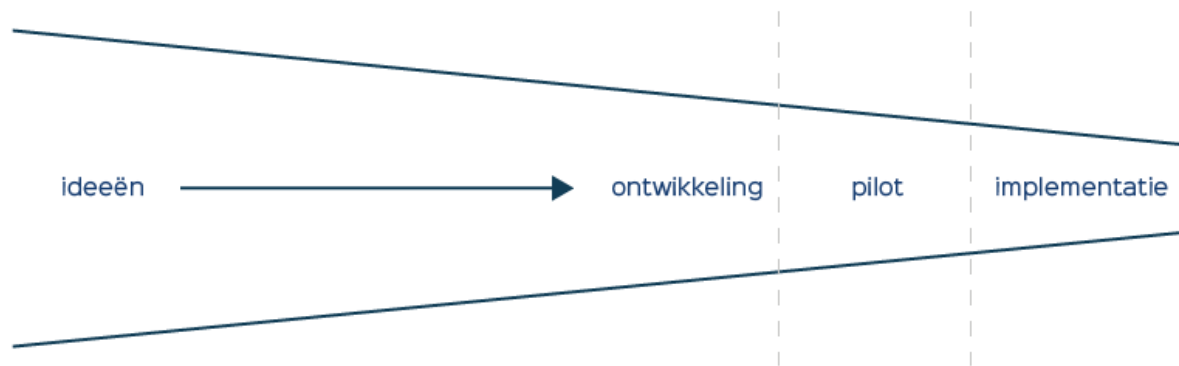


Het proces wordt vaak weergegeven als een trechter omdat je met zoveel mogelijk ideeën wilt beginnen, waarvan slechts een enkele de implementatie haalt



De huidige situatie

Binnen het ziekenhuis herkennen we echter een innovatieproces waarbij een groot gedeelte van deze fases wordt overgeslagen



Vaak worden ideeën bedacht op basis van nieuwe technologie om vervolgens direct doorgeschoven te worden naar de ontwikkelingsfase



nieuwe technologie

=



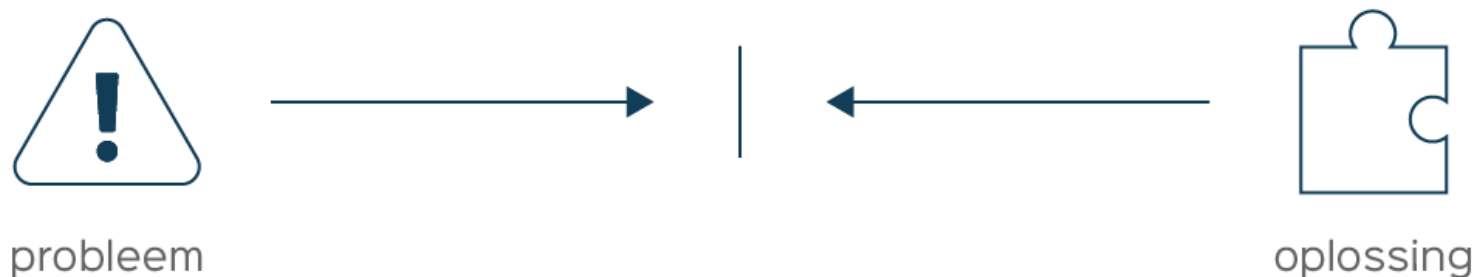
oplossing

Het probleem

Het nadeel van deze benadering is dat er één oplossing naar voren wordt geschoven nog voordat het probleem duidelijk in kaart is gebracht



Hiermee loop je het risico slechts een tussenoplossing te ontwikkelen die geen volledige aansluiting vinden op het daadwerkelijke probleem

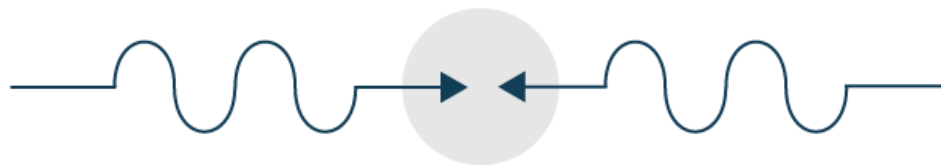


De structuur van innovatie

Voordat het probleem en de oplossing samen komen, moeten deze daarom beide de ruimte krijgen om zich te evalueren



probleem



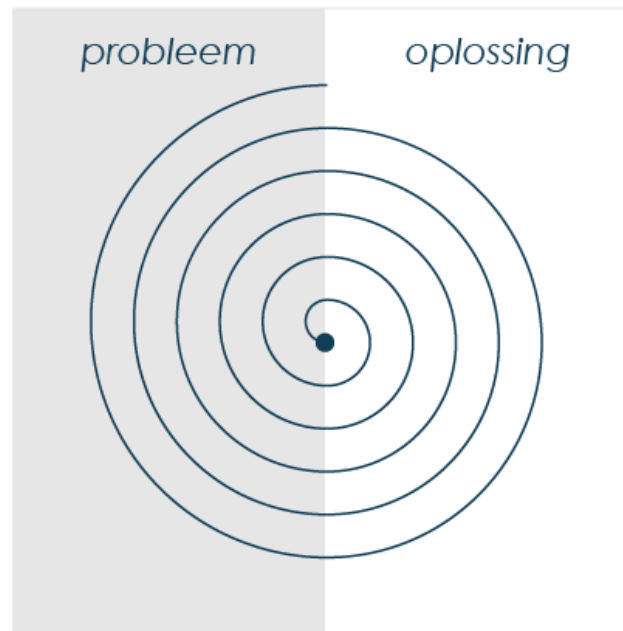
oplossing

Gezien deze vrijheid is het innovatieproces alles behalve rechtlijnig en wordt deze gekenmerkt door een grote mate van onvoorspelbaarheid



De structuur van innovatie

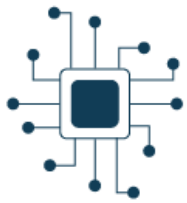
Door deze onvoorspelbaarheid is het innovatieproces zeer lastig te structureren of in te delen in vooraf gedefinieerde fases



Innovatie is het beste te beschrijven als een constante beweging tussen het op te lossen probleem en mogelijke oplossingen

De structuur van innovatie

Hiermee is er dus ook geen vast begin- of eindpunt voor het innovatieproces, het is dus ook niet per definitie verkeerd om vanuit een nieuwe technologie te beginnen



nieuwe technologie



toepassing

Echter dient deze wel getoets te worden op het gedefinieerde probleem en zullen er alternatieve oplossingen overwogen worden



toepassing



De gebruiker centraal

De constante factor in dit onvoorspelbare proces zijn diegenen die het probleem ervaren, zij zullen immers ook degenen zijn die de oplossing gaan gebruiken



*Door de gebruiker centraal te stellen in het innovatieproces wordt het **juiste** probleem opgelost met de **meest effectieve** oplossing*



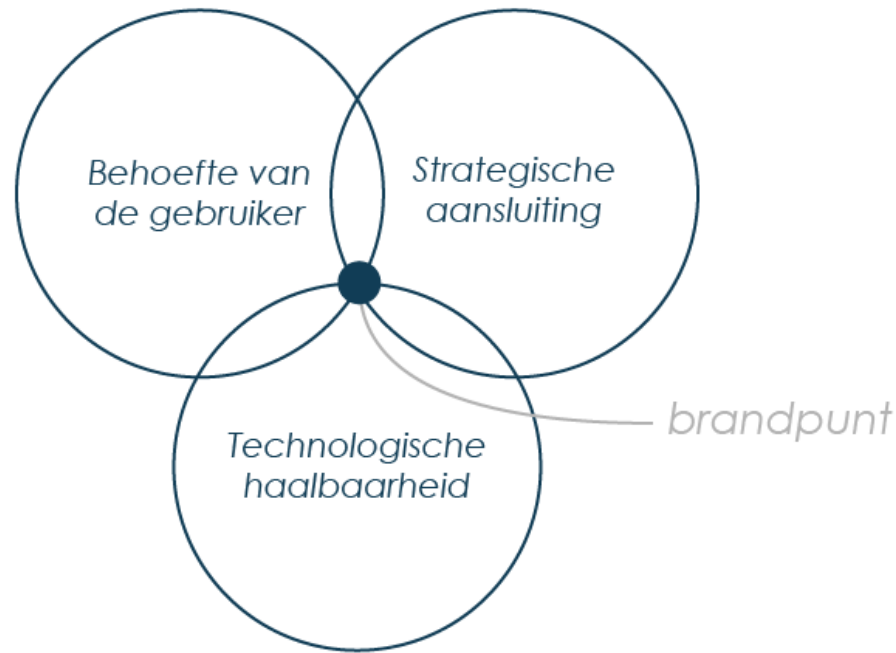
probleem



oplossing

Samenwerkingen

Behalve dat innovaties aan moeten sluiten op de behoefte van de gebruiker, moeten deze ook technisch haalbaar zijn en passen binnen de strategie van de organisatie



Dit vraagt om ongebruikelijke samenwerkingen tussen afdelingen die in reguliere processen mogelijk volledig los staan van elkaar

Het 4V-model

Het 4V-model beschrijft een kader dat structuur geeft aan het innovatieproces tot aan de ontwikkelingsfase



Vangen



Vragen

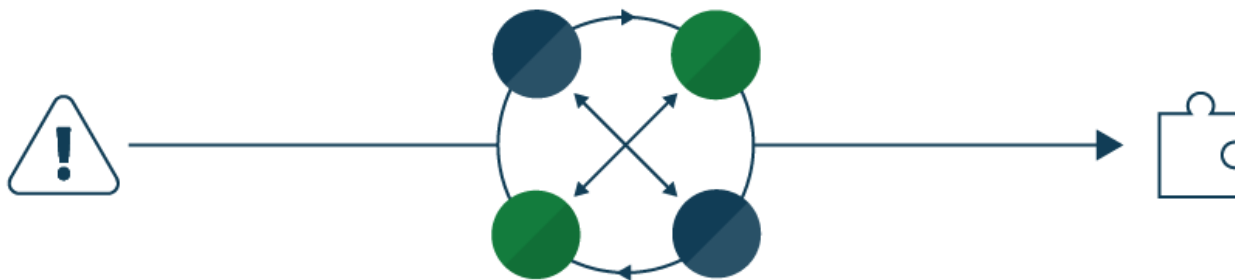


Vormen



Verbinden

In plaats van een vaste volgorde te volgen, kan er in het proces vrij bewogen worden tussen de vier onderdelen:



Vangen

Vangen staat voor het opvangen van alle ideeën, problemen en kansen die gedeeld worden vanuit de zorg, zonder deze direct te beoordelen



De uitkomst van een innovatieproces is immers altijd onbekend.. Door te vangen, zorg je ervoor dat eventuele waardevolle informatie niet vroegtijdig verloren gaat



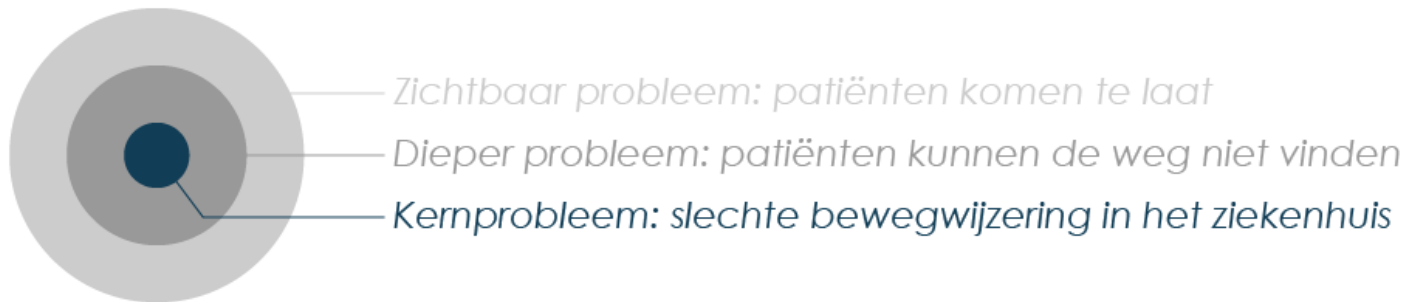
vooraf beoordelen



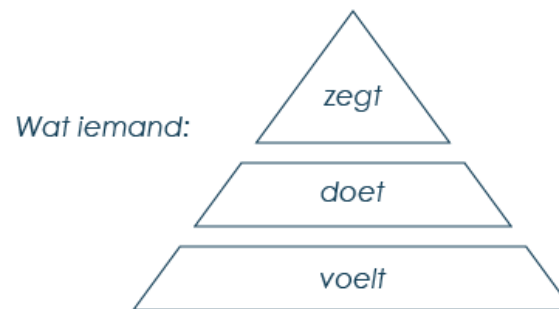
opvangen

Vragen

Omdat problemen vaak meerdere lagen hebben, moet je tot de kern van het probleem komen voordat de juiste oplossing kan worden voorgesteld

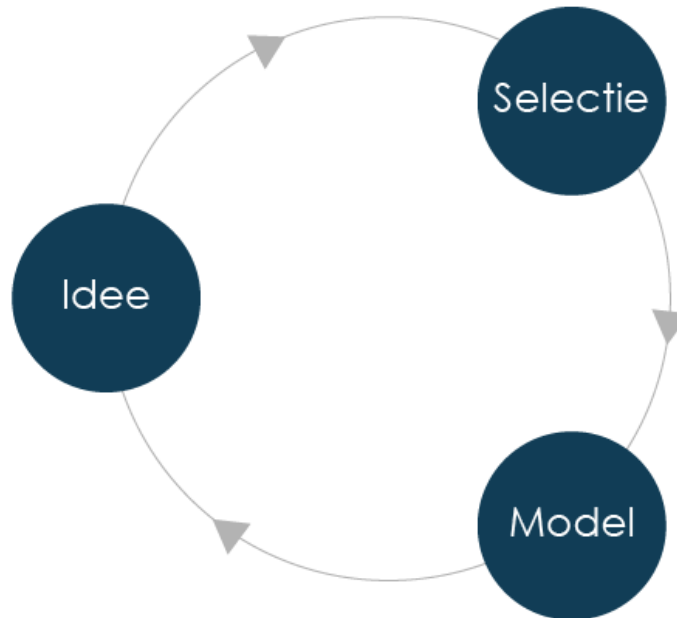


Om deze te vinden en te kunnen begrijpen vanuit het perspectief van de gebruiker zul je je in hen moeten verplaatsen en continu het gesprek aan blijven gaan



Vormen

Wanneer het duidelijk is welk probleem er opgelost moet worden, begint het creatieve proces waarin **zoveel mogelijk** oplossingen worden bedacht



De meest kansrijke oplossingen worden geselecteerd en uitgewerkt tot simpele modellen

Vormen

Het vormen van ideeën over mogelijke oplossingen kan worden gedaan aan de hand van groepsactiviteiten zoals brainstorming, superstorming of mind mapping

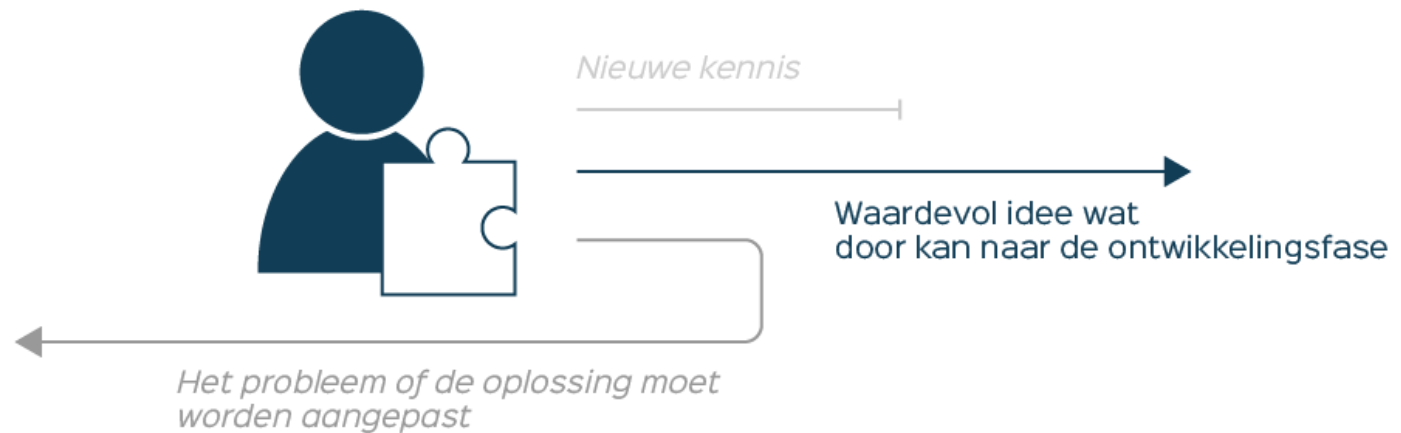


Voor het beste resultaat moet er samen worden gewerkt in diverse, multidisciplinaire teams en niet in groepen bestaande uit enkel IT'ers of artsen



Verbinden

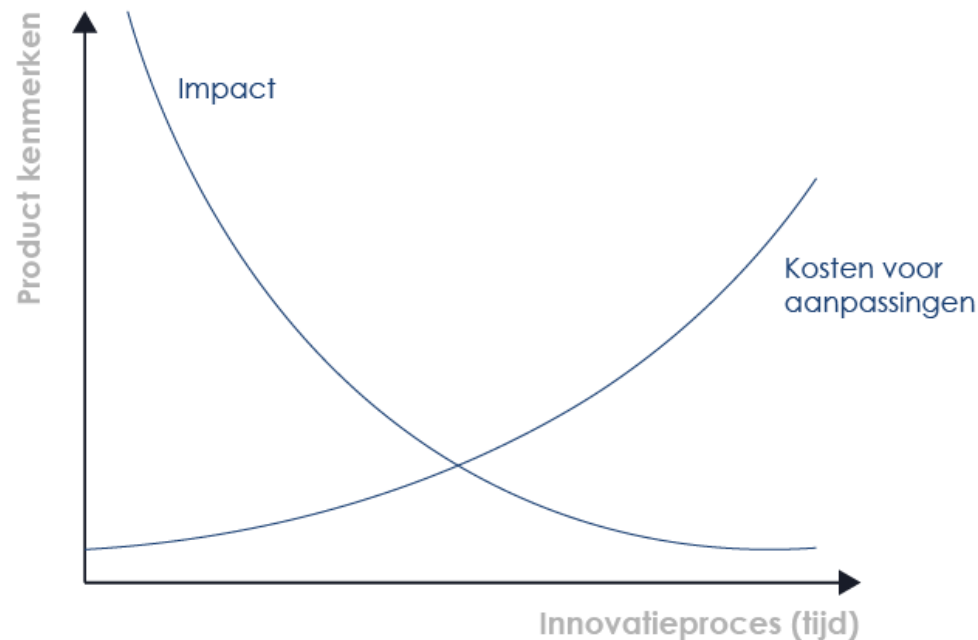
De modellen worden gebruikt om snel te kunnen toetsen of de oplossing aansluit bij de behoefte van de gebruiker



De drie mogelijke resultaten kunnen gebruikt worden als nieuwe input binnen het innovatieproces

HET 4V-MODEL

Door innovatie op deze manier in te richten kunnen de belangrijkste productaanpassingen plaats vinden aan het begin van het proces



De uiteindelijke oplossing sluit hierdoor beter aan op de behoeftes van de gebruiker terwijl onnodige hoge investeringen voorkomen worden

HET 4V-MODEL

Het 4V-model is echter geen chronologisch stappenplan wat gevolgd kan worden, het is slechts een hulpmiddel om het innovatieproces in te richten waarbij elk op zijn eigen manier de vier fases zal doorlopen

