



Sprint jij met ons mee?



Hoe kunnen we...
middelbare scholieren
en jongvolwassenen in
een buitenschoolse setting
aan de bibliotheek verbinden?

Informatie over de Design Sprint | 30 september t/m 3 oktober 2024

In vier dagen van idee tot getest en gevalideerd prototype.

Jongeren... Dat is nogal een verzamelterm. Deels weten we hen te bereiken en verbinden via school. Maar hoe verbind je deze doelgroep buitenschools aan je (multifunctionele) bibliotheekorganisatie? Is deze groep nog wel te boeien en verbinden? Hoe zorg je ervoor dat je deze doelgroep niet verliest bij het wegvallen van het gratis lidmaatschap?

Deze vragen krijgen wij o zo vaak vanuit bibliotheekorganisaties. Herken je deze?

In een groep van 10 gaan we samenwerken aan deze uitdaging. Aan het einde van de sprint heb je samen een idee of concept uitgewerkt tot een prototype en is dit getest met de doelgroep.



**Verbind middelbare
scholieren en
jongvolwassenen
aan jouw bibliotheek!**



Cubiss

Wat?	Via de beproefde Design-Sprint-methode werk je samen met andere bibliotheken aan een gezamenlijke uitdaging. Zinvol en leerzaam! Het is namelijk een opleiding, netwerkversterker en werksessie in één.
Wanneer?	Van 30 september t/m 3 oktober 2024 van 9.30-17.00 uur
Waar?	Het Innovatie Lab van Cubiss, Statenlaan 4 in Tilburg
Voor wie	Of je nu een ervaren programmamaker, strategisch denker, marketeer of gewoon iemand bent die gepassioneerd is over het bereiken en verbinden van jongeren aan de (multifunctionele) bibliotheek; jouw bijdrage is van waarde tijdens deze week.
Investing?	4 dagen, € 2.050 p.p.*

**Naast onze door de provincie gesubsidieerde wettelijk taken, biedt Cubiss Plus ondersteuning op maat voor groei en innovatie van bibliotheekorganisaties.*

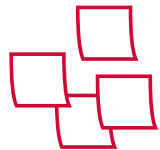


Een Design sprint is de manier om een idee binnen vier dagen verder uit te denken, uit te werken en te testen. Hoe dat in zijn werk gaat? Dat lees je hier.



Dag 1 – De gezamenlijke uitdaging centraal en oplossingen bedenken

Op dag 1 van de Design Sprint bepalen we het lange termijn doel en delen we kennis en inzichten. Vervolgens brainstormen we in de middag om inspiratie op te doen en ideeën te genereren voor een prototype dat op dag 3 wordt uitgewerkt.



Dag 2 - Het kiezen van oplossingen en het uitwerken van het storyboard

Op dag 2 worden de beste oplossingen geselecteerd en uitgewerkt tot een storyboard. Dit storyboard dient als stappenplan voor het prototype. 's Ochtends worden de oplossingen beoordeeld en 's middags worden de winnende schetsen uitgewerkt tot een storyboard.



Dag 3 - Realisatie van het prototype

Op dag 3 ga je aan de slag met het realiseren van een prototype op basis van het storyboard. Het doel is om in vier dagen een idee voor een geweldige oplossing te ontwikkelen en te concretiseren in een prototype.



Dag 4 - Vorm een team met jouw doelgroep en evalueer

Op dag 4 van de Design Sprint wordt het prototype getest door interviews met echte klanten. Dit geeft waardevolle feedback over hun mening en reactie op het prototype, wat helpt om het product te optimaliseren.

Wat is een prototype?

In een Design Sprint is een prototype een **tastbare, maar eenvoudige versie** van jouw idee. Het doel is om te leren en te valideren of jouw idee de juiste oplossing is voor jouw gebruikers, zonder te veel tijd en geld te investeren in een volledig uitgewerkte versie.

Samen sneller tot oplossingen komen, klantgericht werken en aannames valideren. Dat staat centraal tijdens de Design Sprint.

Na deze intensieve week van samenwerken, creëren en innoveren, neem je meer dan alleen de tastbare resultaten van onze Design Sprint mee naar huis. Deze week geeft je een schat aan ervaringen en inzichten voor jouw professionele groei.





Wat levert een Design sprint jou en jouw organisatie op? En wat neem je (naast een inspirerende terugkoppeling) mee naar huis?



Diepgaand inzicht in het probleem

De Design Sprint helpt je om diep in het probleem te duiken, begrip te krijgen voor de complexiteit ervan en verschillende perspectieven te waarderen. Dit inzicht stelt je in staat om in je dagelijkse werk **effectiever te communiceren** en **strategische beslissingen** te nemen.



Samenwerkingsvaardigheden

De samenwerking met getalenteerde collega's uit verschillende disciplines verbetert je vermogen om effectief in teamverband te werken. Je leert hoe je **diverse perspectieven kunt integreren** en conflicten **constructief** kunt oplossen.



Creatief denken

De Design Sprint wakkert je creativiteit aan en leert je hoe je creatieve technieken kunt toepassen om innovatieve oplossingen te bedenken. Dit helpt je om **out-of-the-box** te denken en **nieuwe kansen te identificeren** in je werk.



Prototyping en testen

Je leert hoe je snel prototypes kunt maken en gebruikerstests kunt uitvoeren om waardevolle feedback te verzamelen. Dit proces helpt je om **sneller en efficiënter** te werken bij het ontwikkelen en **verbeteren** van producten en diensten.



Zelfvertrouwen

De succesvolle afronding van de Design Sprint vergroot je zelfvertrouwen in je **vaardigheden en capaciteiten**. Je voelt je nu meer in staat om **complexe uitdagingen** aan te gaan en oplossingen te vinden.



Netwerk en relaties

Omdat je de Design Sprint niet alleen doet, **leer je van de input van collega's** van andere (multifunctionele bibliotheekorganisaties, die met hetzelfde vraagstuk bezig zijn als jij. Hiermee **vergroot je het leereffect**. Tijdens de dag, maar ook daarna!



Begeleiding door het betrokken en resultaatgerichte team van Cubiss Plus.

We kunnen niet wachten om samen met jou tijdens de Design Sprint te creëren, te leren en te groeien.

Samen bouwen we bruggen tussen ideeën en realiteit.

Heb je vragen over deze Design Sprint of wil je je graag aanmelden? We helpen je graag!



Ilse Pullens

Binnen Cubiss houd ik me bezig met het helpen van bibliotheken in de transitie van uitleenbibliotheek naar educatief-maatschappelijke organisatie. Van aanbod gedreven naar vraag gedreven dienstverlening.

Door in contact te treden met gebruikers en nog-niet-gebruikers en te leren begrijpen welke relevante waarde de bibliotheek toe kan voegen aan het leven van groepen inwoners van die specifieke gemeente.

Relevante opleiding en ervaring: Design Thinking, Social Design, Innovatie lab.



06 12 41 31 91



i.pullens@cubiss.nl



Tessa van Helden

Vanuit een nieuwsgierige en onderzoekende houding verdiep ik mij in de organisatie en haar interne en externe doelgroepen. Binnen Cubiss adviseer ik bibliotheken over toekomstgerichte vraagstukken.

Samenwerken en inhoudelijke betrokkenheid gedurende dit proces vind ik van groot belang. Dit behaal ik door mensen te motiveren en te verbinden.

Relevante opleiding en ervaring: Design Thinking, Social Design, Digital Agency.



06 81 20 64 91



t.vanhelden@cubiss.nl

