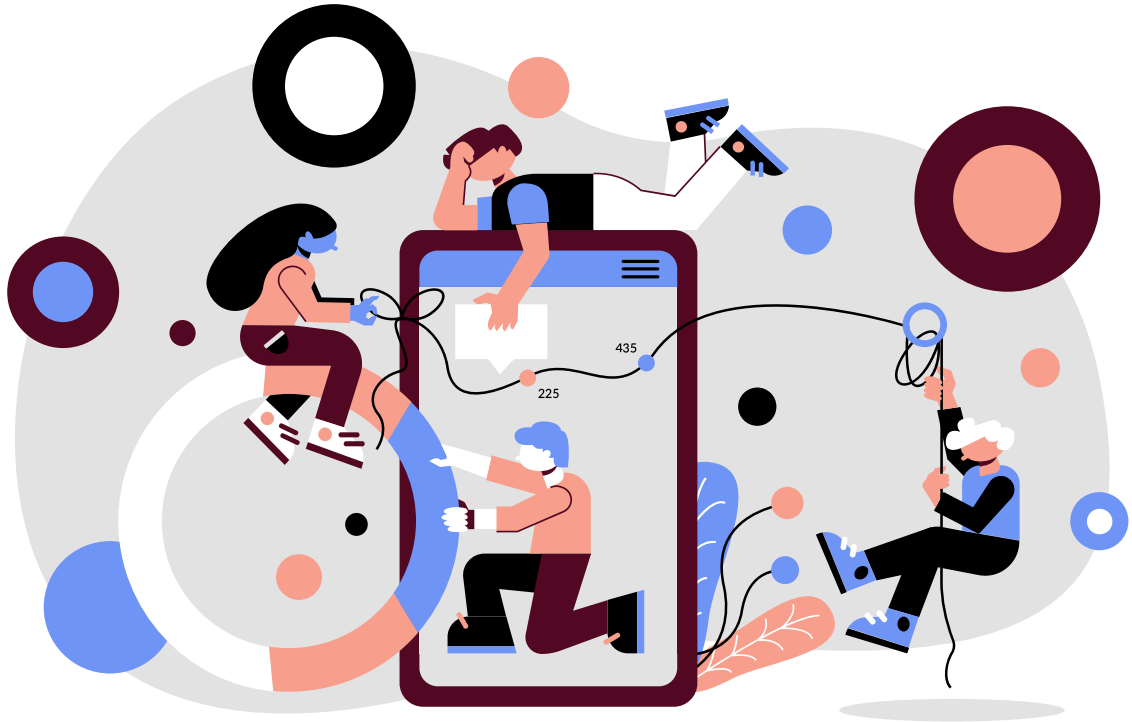
BOOST YOUR CREATIVITY

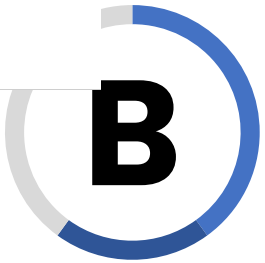
Femke | Buro Ramaker



BRAINSTORMTECHNIEKEN HvA

BRAINSTORM-INZICHTEN

5 belangrijke overwegingen



BEPAAL OF EEN BRAINSTORM NODIG IS EN BEREID HET ALTIJD VOOR

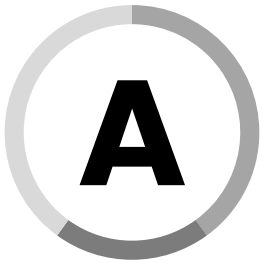
sparren vs. brainstormen, setting, digitaal vs live, timing, vraagstuk

.



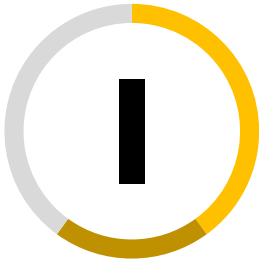
RUIMTE GEVEN AAN DE INDIVIDUELE DENKKRACHT

voor, tijdens en na, introvert vs extrovert, 1+1=2



ALTIJD HET DOEL HELDER HEBBEN

vraagstuk, wanneer voldaan, hoe verder, actie



IS JE VOORRAAD TECHNIEKEN OP ORDE?

leer jezelf minimaal 3 technieken aan die je snel makkelijk kan toepassen en verzamel de middelen



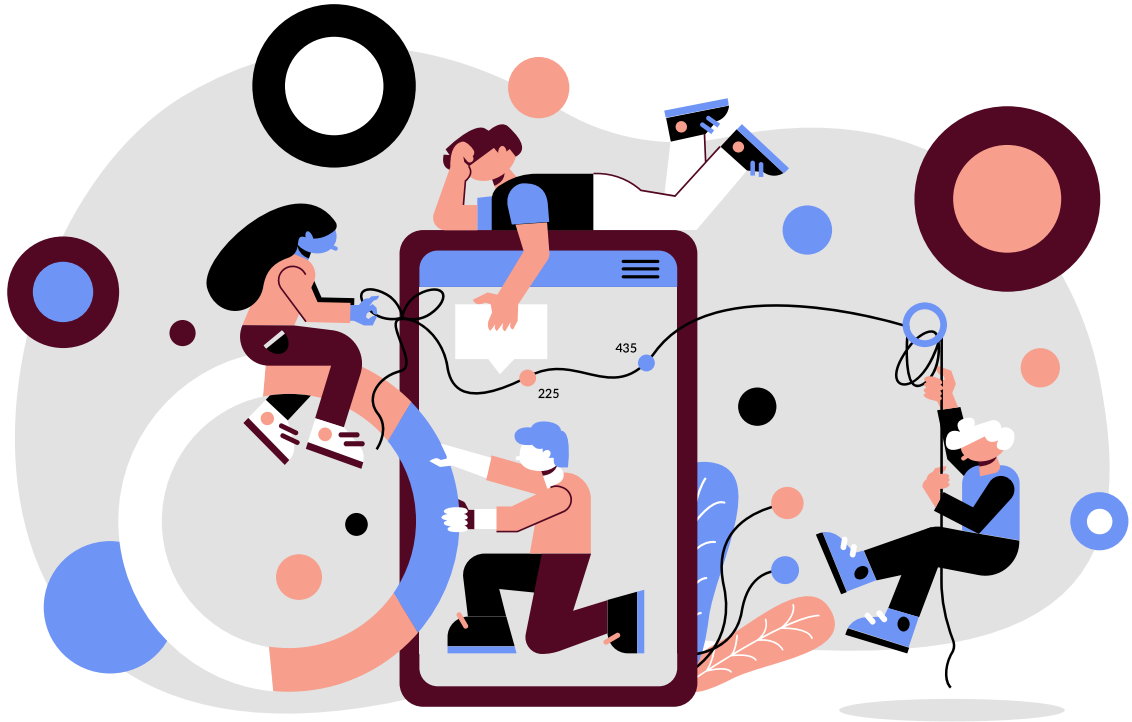
NOTEER ALLE IDEEEN EN ASSOCIEER, ASSOCIEER, ASSOCIEER

alles kan, alles mag, een wild onbruikbaar idee kan verder inspireren, pak de notities later in het proces weer terug

INZICHTEN

FASE 1

Technieken op ‘Voorraad’





MINDMAP
Doel: Vraag verkennen en ideeën genereren

Een mindmap geeft overzicht, brengt verschillende onderdelen in beeld en laat verbanden zien. Mindmappen wordt bij brainstormen gebruikt om ideeën en informatie te structureren.

Om een mindmap te maken, heb je niet meer nodig dan (digitaal) papier en een pen. Je begint met een plaatje of woord in het midden. Dit kan elk onderwerp zijn dat je wilt. Vanuit hier trek je lijnen naar kernwoorden die met jouw onderwerp te maken hebben. En onderling kun je ook weer begrippen verbinden. Combineer tekst met lijnen, symbolen, woorden, afbeeldingen, kleuren en illustraties. En als je gebruik van een digitale tool, kun je ook nog video, audio en animatie toevoegen. Hoe meer zintuigen je gebruikt, hoe beter. Zet allebei je hersenhelften aan het werk, zodat je je denkkracht zo goed mogelijk benut.

MINDMAP



DOORVRAAG-STER
Doel: Verkennen van de vraag

Het genereren van vragen is van onschatbare waarde om een nieuw idee, concept, product, probleem of (werk)proces te begrijpen. Starbursting is een alternatieve vorm van brainstorming, waarbij vragen worden gegenereerd op een systematische wijze. Bij starbursting gaat het erom de nieuwe ideeën duidelijk te definiëren en te verzamelen. Daardoor krijgt iedereen inzicht in gerelateerde factoren en de kans goed na te denken voordat er tot een oplossing wordt gekomen.

Het stellen van vragen is een waardevolle manier om een nieuw idee te begrijpen. Bij starbursting is het de bedoeling dat het gehele team participeert. Iedereen wordt uitgedaagd mee te denken en op een uitgebreide manier tot goede vraagstelling te komen. De zes open vragen zijn daarbij een handig hulpmiddel: Waarom, Wat, Wanneer, Hoe, Wat en Waar.

DOORVRAAG-STER



HERFORMULEREN
Doel: Verkennen van de vraag

Door de vraag te herformuleren, creeer je een ander perspectief en leid je de deelnemers naar andere denksporen. Iedereen formuleert de kernvraag volgens één van onderstaande technieken:

1. Superambitieus (overdrijven)
2. Omkeren (bijvoorbeeld het werkwoord of lijdend voorwerp vervangen door tegenstelling)
3. Rechttoe rechtaan (heel kort door de bocht)

Pik de beste er uit en ga daar mee verder, of maak een combinatie van de twee herformuleringen.

HERFORMULEREN



BRAINTRIGGERS
Doel: Verkennen van de vraag, start van brainstorm

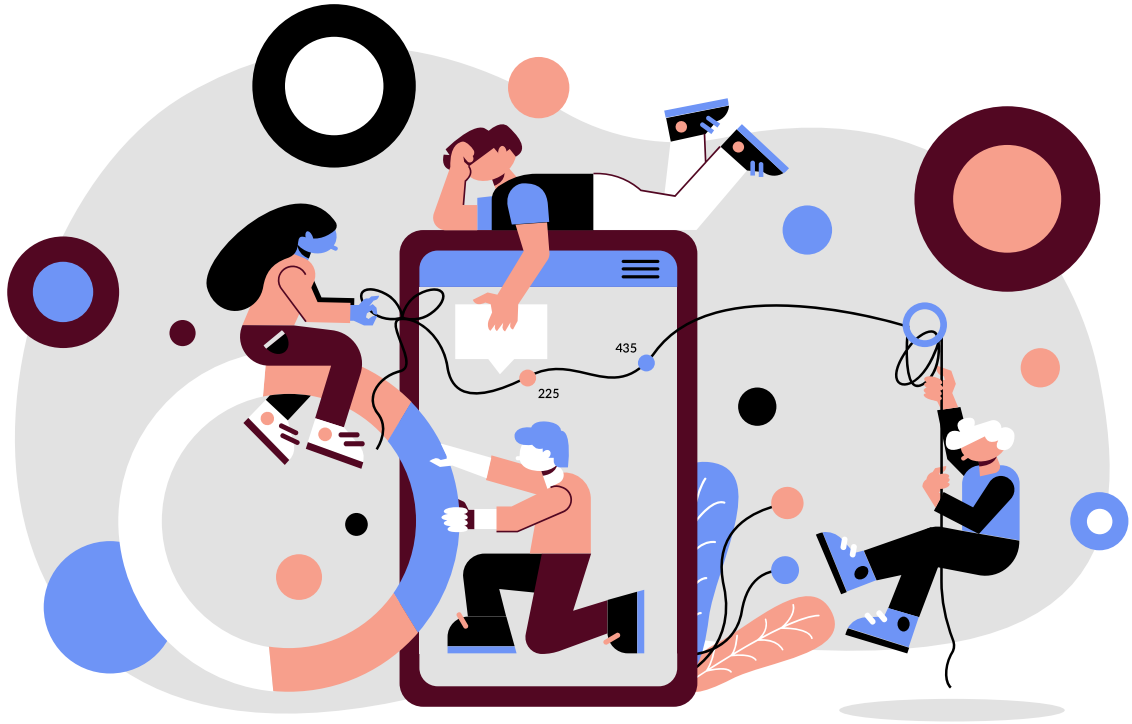
Brainstormen is makkelijker en effectiever als je je laat triggeren. De vooraad triggers kunnen ook onderdeel zijn-worden van een debriefing.

1. Trends (benoem 10 trends en gebruik ze als inspiratie)
2. Informatie uit de briefing (noteer 5 á 10 kernwoorden op en gebruik deze als aanknopingspunt voor nieuwe ideeën)
3. Bestaande ideeën (kijk hoe anderen het doen, gebruik ze en geef ze een twist)
4. Google afbeeldingen met kernwoorden uit de briefing.

BRAINTRIGGERS

FASE 2

Technieken op ‘Divergeren’





VRIJE INCUBATIE
Doel: Vraag verkennen en ideeën genereren

De vraagstelling of een thema is het startpunt. Een groot wit vel in het midden van de tafel of op de muur. Eén iemand schrijft en iedereen zegt wat er in hem opkomt. Dit alles wordt opgeschreven, zonder te kijken of het haalbaar, goed of fout is. Vervolgens worden de ingevingen aan de kant gelegd en wordt er een pauze ingelast. Je onderbewustzijn heeft dan de kans om de ingevingen die goed zijn te filteren van de rest. Door even rust en afstand te nemen krijgen de ideeën een andere energie. En jij krijgt er een andere kijk op.

Deze brainstormtechniek is laagdrempelig. Alle ingevingen worden genoemd, dus ook de ingevingen die minder origineel zijn. Door gebruik te maken van deze techniek wordt jouw hoofd geleegd. De ideeën die je al hebt worden namelijk direct genoteerd. En zo maak je plaats voor nieuwe en originele ideeën. Dit kun je ook goed in de vorm van BRAINWRITING doen.

VRIJE INCUBATIE, DE EERSTE IDEEEN



BRAINWRITING
Doel: Ideeën generen

Deze techniek zou je voorafgaand aan élke brainstorm kunnen toepassen. In de voorbereiding of als aftrap van je brainstorm. Voor elk idee maak je een post-it of een post op een digitaal bord. Deze methode is geschikt om je hoofd leeg te maken met de eerste ideeën die in je opkomen zodat er later ruimte is om op hele nieuwe ideeën te komen.

Deze techniek geeft zichtbaarheid aan alle ideeën die in de groep leven en kan worden ingezet bij grote groepen en groepen die digitaal samenzijn.
Stap 1: formuleer de vraagstelling;
Stap 2: deelnemers schrijven alle ideeën en opmerkingen op;
Stap 3: het vel/bord met opmerkingen/de postit's wordt doorgegeven aan een tweede deelnemer, die het mag aanvullen of van opbouwend commentaar voorzien, het doorgeven kan nog een aantal keren worden uitgevoerd.

BRAINWRITING

A PICTURE IS WORTH A 1000 WORDS
Doel: Ideeën genereren

Veel opties in beeld:

1: Gebruik een tekening om je vraagstuk te beschrijven en vraag om associaties.

2: Maak een Pinterestbord aan met afbeeldingen die je kunnen inspireren op het onderwerp.

3: Teken je ideeën in plaats van woorden te gebruiken en laat anderen je tekening beschrijven.

4: Gebruik de 1 SLIDE: KEYVISUAL om een nieuwe brainstorm te starten.

A PICTURE IS WORTH A 1000 WORDS



ALLEEN
Doel: Ideeën genereren

Als je alleen brainstormt dan:
1) start je met een probleem dat opgelost moet worden,
2) zoek je een rustige omgeving, weg van je normale werkplek,
3) neem je minimaal 20 minuten om zoveel mogelijk ideeën te bedenken,
4) analyseer je je ideeën en presenteer je de uitkomst aan anderen,

De anderen mogen vervolgens stemmen op de volgens hen beste ideeën.

Deze techniek kun je ter voorbereiding van een brainstormsessie ook aan alle deelnemers voorleggen als ‘huiswerk’.



ABC-LAWINE
Doel: Vraag verkennen en ideeën genereren

1. Start met een duidelijke vraagstelling of een helder thema.
2. Schrijf alle letters van het alfabet op een groot vel papier.
3. Noem al je ingevingen op en schrijf alle ingevingen bij de juiste letter van het alfabet. Zeg je bijvoorbeeld ‘appel’, dan komt dat bij de letter a te staan.

Deze methode stimuleert je om in alternatieven te denken. In plaats van lukraak iets te noemen, denk je nu in beginletters. Let op: je hoeft niet op alfabetische volgorde te werken en achter elke letter mogen er meerdere ingevingen staan.

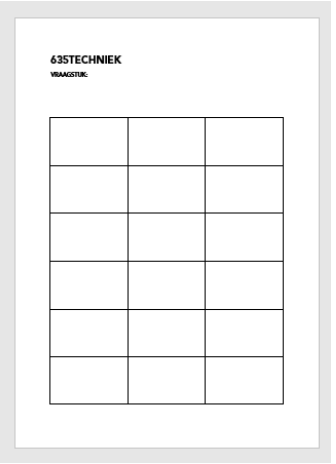
ABC LAWINE



101 IDEEEN
Doel: Ideeën genereren

1. Start met een duidelijke vraagstelling of een helder thema.
2. Afhankelijk van het aantal deelnemers verdeel je je in meerdere groepen.
3. Opdracht ‘bedenk in 20 minuten 101 ideeën’.
4. Gebruik associatie technieken als je vastloopt.
5. Analyseer je met elkaar de resultaten.

101 IDEEEN



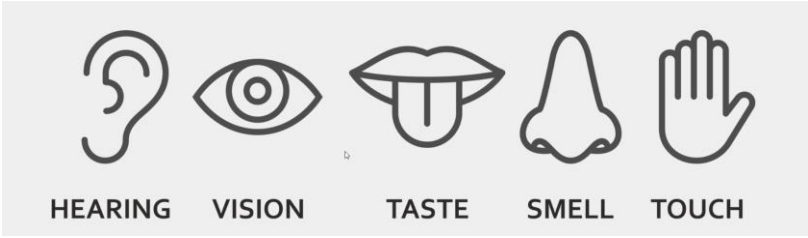
635 TECHNIEK
Doel: Ideeën genereren

De 635 brainstorm heeft als doel om 108 ideeën te genereren: in 18 minuten: 6 deelnemers, 3 ideeën, 5 rondes. Als je er een 4-2-3 of 7-4-6 brainwriting van wilt maken, kan dat natuurlijk.

1. De zes deelnemers krijgen een vel papier met het op te lossen ontwerpvraagstuk bovenaan het papier.
2. De deelnemers krijgen drie minuten om drie ideeën (in de bovenste drie vakjes) te genereren (tekenen of schrijven mag allebei).
3. De deelnemers geven hun vel papier aan de persoon links van hen en iedere deelnemer bedenkt nog drie ideeën en probeert voorgaande ideeën te integreren waar waardevol.

Dit doe je tot de vellen vol zijn of de ideeën op. Dan kun je gaan selecteren.

635 TECHNIEK



ZINTUIGEN
Doel: Ideeën genereren

Als we een product of dienst gebruiken, ervaren we niet alleen audiovisuele aspecten, Ook elementen als tast, geur, of smaak spelen een belangrijke rol.

1. Start met een duidelijke probleemstelling.
2. Neem voor ieder zintuig (zicht, geur, tast, smaak, gehoor) een van te voren bepaald aantal minuten en genereer per deelnemer minimaal vijf ideeën per zintuig.
3. Combineer ideeën van verschillende zintuigen om tot innovatieve inzichten te komen.

ZINTUIGEN





PIMPAMPET
Doel: Ideeën zoeken aan de hand van thema's

Optie 1: Bedenk een vraagstuk en laat het antwoord met de letter van het rad beginnen.

Optie 2:
Maak kaartjes met mogelijke onderwerpen: communicatiemiddel, eigenschap van de doelgroep, iets grappig, iets praktisch, iets voor iedereen, iets eenmalig, iets zeldzaams, een krantenkop, iets onzichtbaars, een trend...

Leg de stapel met kaartjes met de tekst naar beneden. Draai om beurt aan het rad (kan ook digitaal) en neem een kaartje. Als het rad op een letter blijft staan, verzin je een antwoord op het onderwerp dat begint met die letter. Schrijf alle ideeën op, ook al zijn ze op het eerste zicht niet haalbaar. De selectie doe je pas achteraf.

PIMPAMPET IDEEEN GENERATOR



TEMPO BAL

Doel: Ideeën genereren

1. Ga staan met de deelnemers.
2. Brainstormleider pakt bepaalt de vraag en gooit de bal naar een willekeurige deelnemer voor een eerste idee.
3. Deelnemer gooit bal door naar degene die idee wil aanvullen of nieuw idee wil geven of onverwacht aan de beurt is.
4. Vergeet niet alle ideeën op te schrijven.

Je kunt de bal ook gebruiken als talking stick en de deelnemer die de bal heeft, een minuut spreektijd te geven, zonder onderbrekingen.

TEMPO BAL



TOEVALSTREFFER
Doel: Ideeën genereren als je vastloopt

Deze techniek gaat uit van de overtuiging dat je alles met alles kunt verbinden door te associëren. Het enige wat je hoeft te doen is op basis van een woord, voorwerp of afbeelding verder te associëren.

1. Kies een tijdschrift/krant/kaartenspel/webpagina óf voorwerp in de omgeving.
2. Kies een willekeurig woord of beschrijf de kenmerken van het voorwerp.
3. Schrijf zo veel mogelijk associaties op die bij je opkomen bij het woord dat per toeval is gekozen en nummer de associaties.
4. Kies 3 getallen en gebruik die drie woorden om verder te brainstormen.

Deze techniek kan goed gebruikt worden bij **101 IDEEEN**.

TOEVALSTREFFER



NEGATIEF/POSITIEF
Doel: Ideeën genereren en ideeën beoordelen

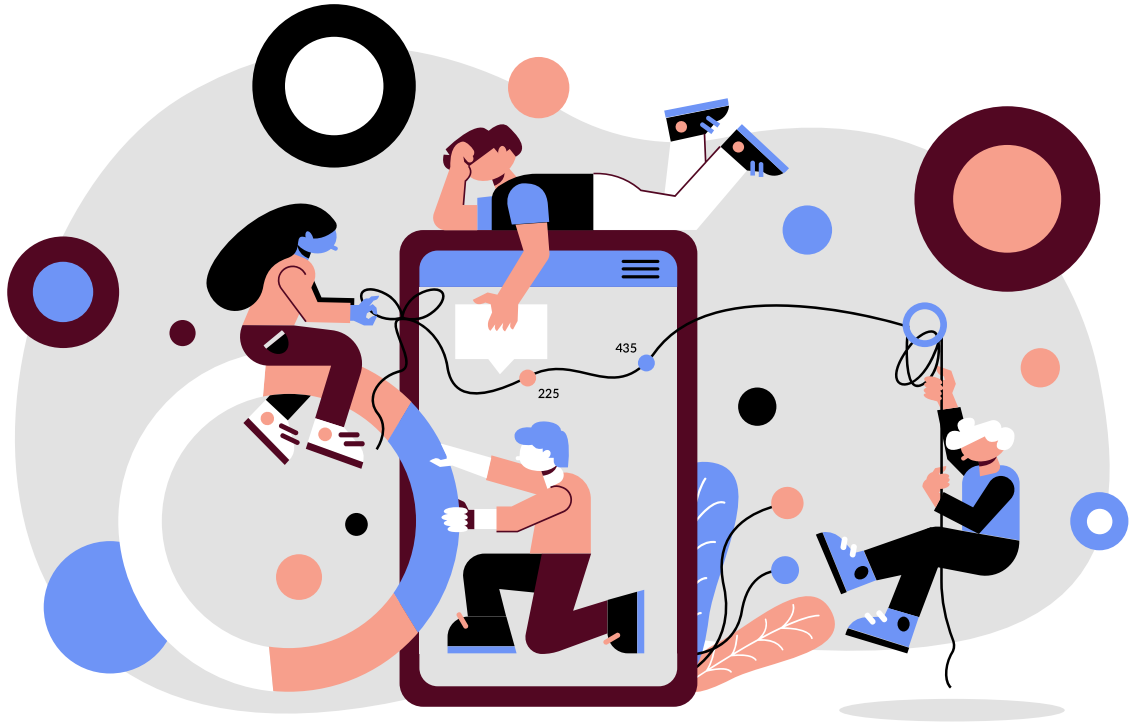
Begin met een vraagstelling die negatieve woorden in de zin heeft. Dus geen positief geformuleerde vraagstelling, nee juist negatief. Dus niet: bedenk zo veel mogelijk fantastische ideeën om nog meer klanten te krijgen? Maar gebruik wel: hoe kunnen we met de minst mogelijke moeite een zo minimaal mogelijk aantal klanten binnen krijgen? Deze vraagstelling daagt de deelnemers uit om alles eruit te gooien.

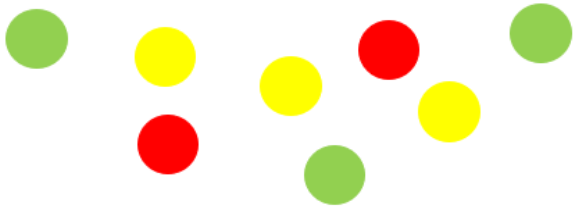
Alle ingevingen zijn opgeschreven, de volgende stap is een top 5 maken. Hoe kan je die top 5 positief maken? Stel je voor dat deze ingeving niet klopt. Hoe kunnen jullie het omdraaien zodat jullie uit die negatieve spiraal stappen? Hoe kan je van een probleem een mogelijkheid maken? Dit is een mooie start om verder te gaan met ideeën genereren. Of een manier om ideeën te toetsen.

NEGATIEF/POSITIEF

FASE 3

Technieken op ‘Convergeren’



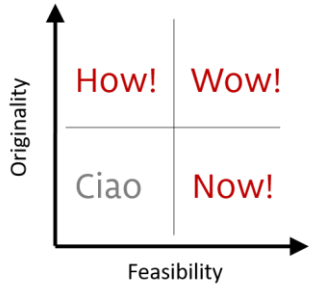


STICKERSELECTIE
Doel: Ideeën beoordelen en selecteren

De mening van de groep is door het plakken van stickers te peilen en te visualiseren. Een variant van deze stickermethode is het werken met rode, oranje en groene stickers. Rood voor een slecht idee, oranje voor een twijfelgeval en groen voor een goed idee.

1. Schrijf alle ideeën op een grote flappen papier en plak deze op.
2. Elke deelnemer krijgt stickers/stiften.
3. Laat de ideeën die aanspreken stickeren. Men mag meerdere of zelfs alle stickers bij één idee plakken.
4. Het totaal aantal stickers/stippen geeft de voorkeur van de groep aan.

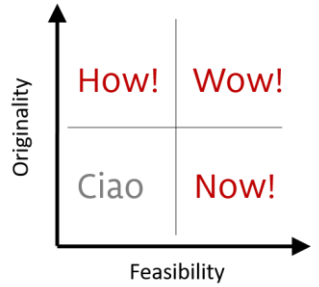
STICKERSELECTIE



NOW-HOW-WOW – deel I
Doel: Ideeën clusteren en beoordelen

1. Ga uit van minstens 40 ideeën.
2. Geef elke deelnemers 3 rode, 3 blauwe en 3 gele stickers (of stiften).
3. De kleuren staan voor verschillende soorten ideeën:
   BLAUW = NOW niet bijzonder origineel maar wel perfect uitvoerbaar, resultaat op korte termijn;
   ROOD = WOW origineel en uitvoerbaar, je merkt een bepaalde aantrekkingskracht, geeft een 'WOW'-gevoel;
   GEEL = HOW heel origineel maar het (nog) niet duidelijk hoe we dit kunnen implementeren, ideeën voor de toekomst.
4. Laat dan de deelnemers hun stickers op de gekozen ideeën plakken. Nu heb je de ideeën mooi gecategoriseerd en een mooie selectie gemaakt.
5. Plak de ideeën in een matrix.

SELECTIE OP NOW-HOW-WOW



NOW-HOW-WOW – deel II
Doel: Ideeën beoordelen en uitwerken

Teken een NOW-HOW-WOW box en plaats hier de 6-12 ideeën met de meeste stemmen.
Maak het onrealiseerbare realiseerbaar en het bekende nieuw.

Tips voor ontwikkelen:
1. Verrijk je ideeën
2. Obstakels zijn kansen
3. Hou het eenvoudig
4. Ontwikkel met plezier
5. Test onmiddellijk

UITWERKEN OP NOW-HOW-WOW



LOVE-SELECTIE
Doel: Ideeën beoordelen en selecteren

Iedere deelnemer krijgt een hartjessticker die hij/zij op het idee mag plakken die zij het beste vinden. Op deze manier wordt gekeken voor welke ideeën er gekozen wordt. Mochten er te veel ideeën uitkomen, dan moeten ze nog een keer stemmen en dan alleen op die ideeën die al een hartjessticker hebben.

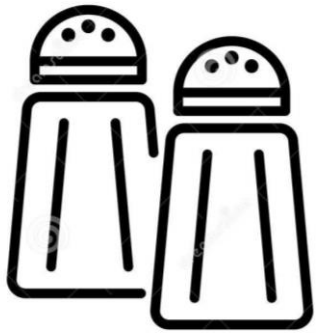
Elke deelnemer legt uit waarom hij/zij voor dit idee gekozen heeft. Er wordt nu opnieuw gestemd. Dit kan men doen door hun hand op te steken als ze het genoemde idee een goed idee vinden.

Het idee met de meeste stemmen heeft gewonnen.

1 SLIDE: KEY VISUAL
Doel: ideeën uitwerken en toetsen

1. Maak groepen van maximaal drie deelnemers.
2. Bepaal met elkaar de concrete vraag start met brainstorm.
3. Opdracht: werk die conceptgedachtes uit in 1 slide, maar een key visual per concept.
    1. 1. Titel - een sterke en unieke naam
    2. 2. Beeld - 1 krachtige inspirerende foto
    3. 3. Oneliner - 1 zin waarmee het concept op een pakkende en prikkelende manier wordt omschreven
4. Presenteer de 3 concepten in 3 minuten aan elkaar.
5. Bepaal (bijvoorbeeld met stemmen of STICKERSELECTIE) welke concepten verder worden uitgewerkt.

1 SLIDE: KEY VISUAL

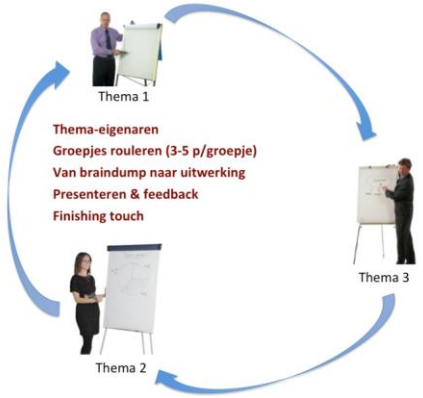


PEPER EN ZOUT
Doel: Ideeën uitwerken

Met deze techniek wordt tijdens de convergentiefase geprobeerd een goed basisidee nog beter te maken door het hoofdingrediënt op smaak te brengen met peper en zout (ideeën) die tijdens de eerste ronde van de brainstorm niet zijn geselecteerd maar mogelijk wél interessante toevoegingen bevatten.

1. De brainstormleider kiest in overleg met de groep één van de uitgewerkte concepten waarin naar ieders gevoel nog veel ruimte voor verbetering zit en vraagt een van de deelnemers het idee toe te lichten.
2. Pak van de eerdere ideeën één idee dat als ‘peper en zout’ kan fungeren voor het originele idee: ‘Kies een idee dat dit idee beter kan maken.’
3. Alle deelnemers lichten hun ‘peper en zout idee’ toe.
4. De groep kiest al discussiërend welke elementen worden toegevoegd en welke niet.

PEPER EN ZOUT ALS SMAAKMAKER



CAROUSSEL
Doel: Ideeën uitwerken en versterken

1. Maak een top drie van beste ideeën.
2. Bepaal een idee-eigenaar en verdeel de deelnemers over de ideeën.
3. De ideeën worden gezamenlijk op een poster aangescherpt, aangevuld en verdiept (10 minuten).
4. Na de eerste ronde wisselen de deelnemers en dragen bij aan de aanscherping van het volgende idee, hierna kan nog een ronde volgen.
5. Korte pitch-presentatie door idee-eigenaren om anderen te overtuigen van het uitgewerkte idee.

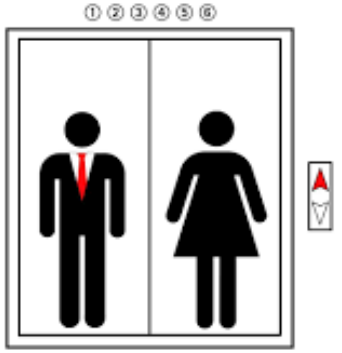
CAROUSSEL



POSTERPITCH
Doel: Ideeën uitwerken en versterken

1. Maak een top drie van beste ideeën.
2. Bepaal een idee-eigenaar en verdeel de deelnemers over de ideeën..
3. De ideeën worden gezamenlijk op een poster aangescherpt, aangevuld en verdiept (10-15 minuten).
4. Daarna: een korte pitch-presentatie om anderen te overtuigen van het uitgewerkte idee (zie ook Elevator pitch).

POSTERPITCH



ELEVATOR PITCH
Doel: Ideeën beoordelen en selecteren

Na een selectie van 1 of meerdere ideeën wordt het idee door een kleinere groep uitgewerkt. Bereid een ‘elevator pitch’ voor waarin je de essentie van je idee kort en krachtig presenteert.

Geef daarbij antwoord op de vragen:
Wie? Wat? Waar? Hoe? Waarom? Wanneer? Waartoe? Waarmee? (zie ook de DOORVRAAG-STER)

En gebruik PMO:
- Pluspunten (noem de belangrijkste voordelen van het idee)
- Minpunten (noem de belangrijkste nadelen van het idee
- Ombuigen (maak het idee sterker door de minpunten aan te pakken)

ELEVATOR PITCH



OOGMASKER
Doel: Ideeën genereren en ideeën toetsen

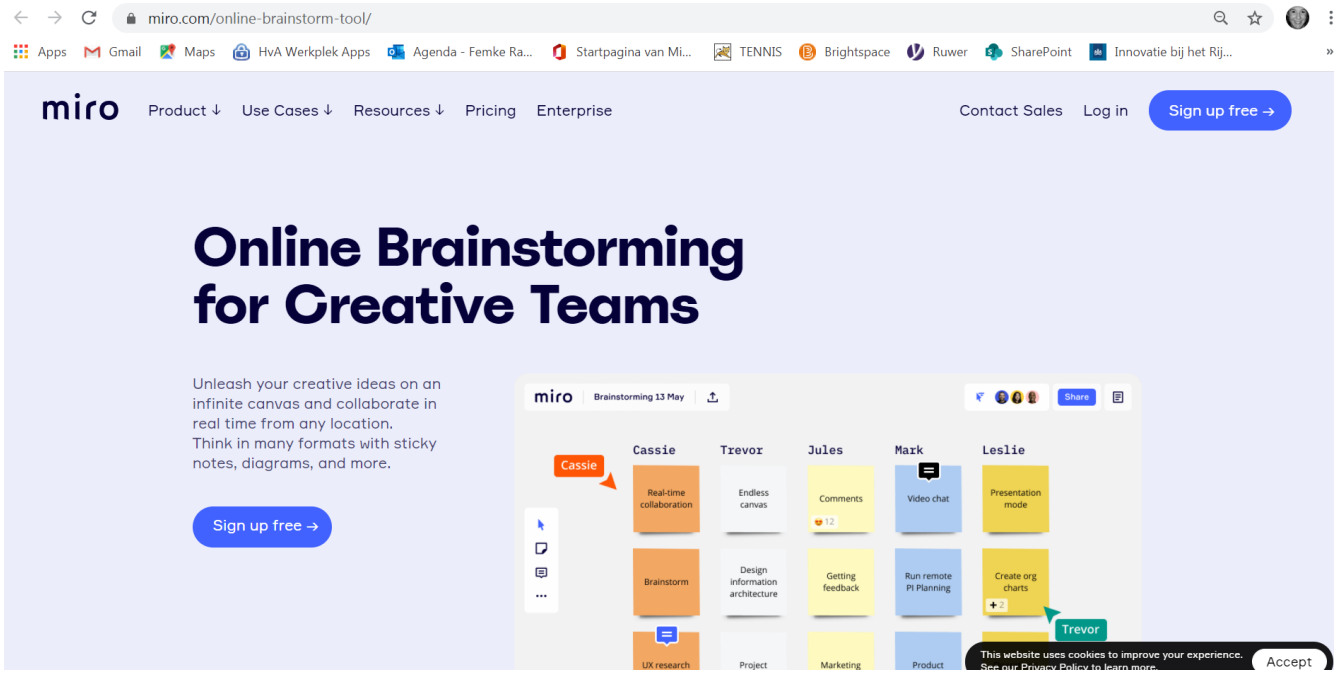
Uitgangspunt voor deze techniek is een tekst, gedicht, fragment. Het kan inspiratie zijn op het thema of het vraagstuk, maar het kan ook een voorzet voor een concept zijn dat je wil toetsen bij de deelnemers.

1. Brainstormleider geeft iedereen een oogmasker (of vraagt om de ogen te sluiten).
2. Brainstormleider leest tekst voor of start fragment.
3. Na afloopt schrijven de deelnemers hun bevindingen op óf tekenen hun take-away.
4. Mogelijke vragen: Hoe jij zou handelen? wat is je gevoel? Wat zijn de eerste drie woorden die in je opkomen?

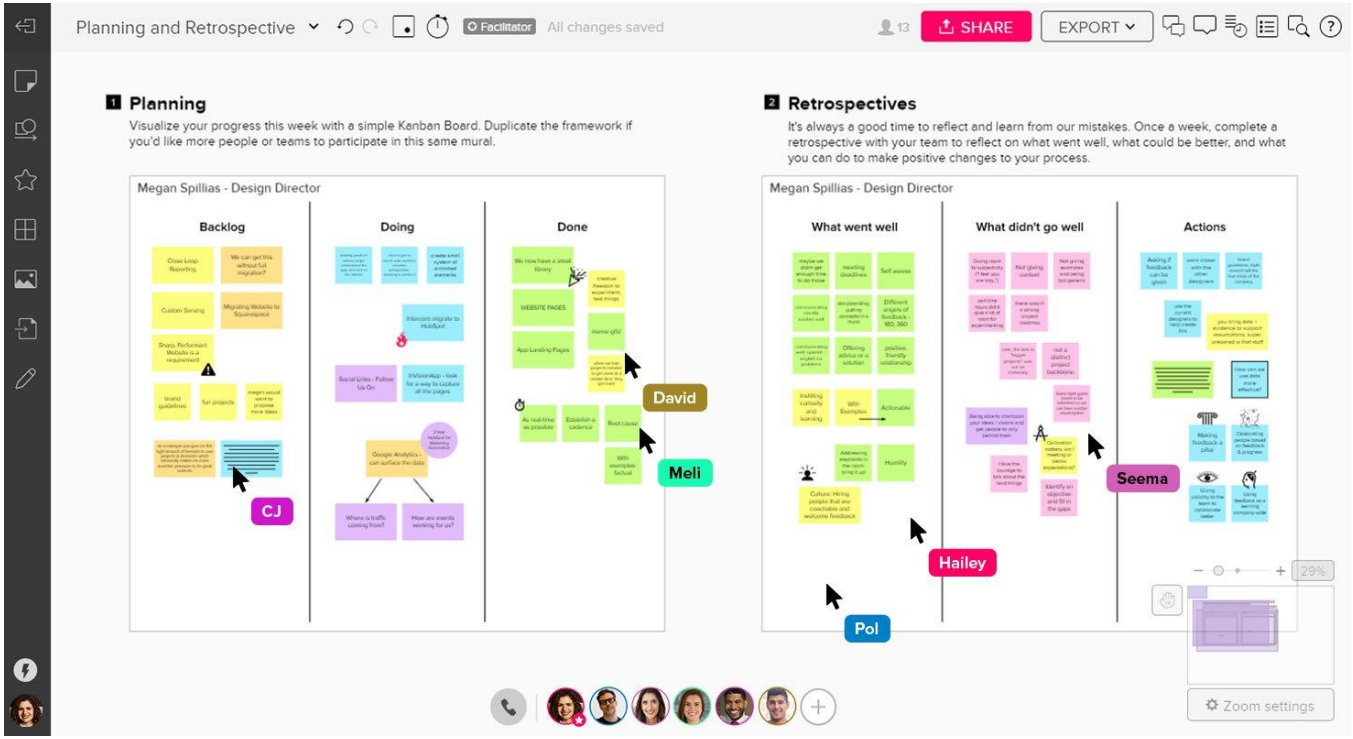
OOGMASKER



DIGITALE TOOLS

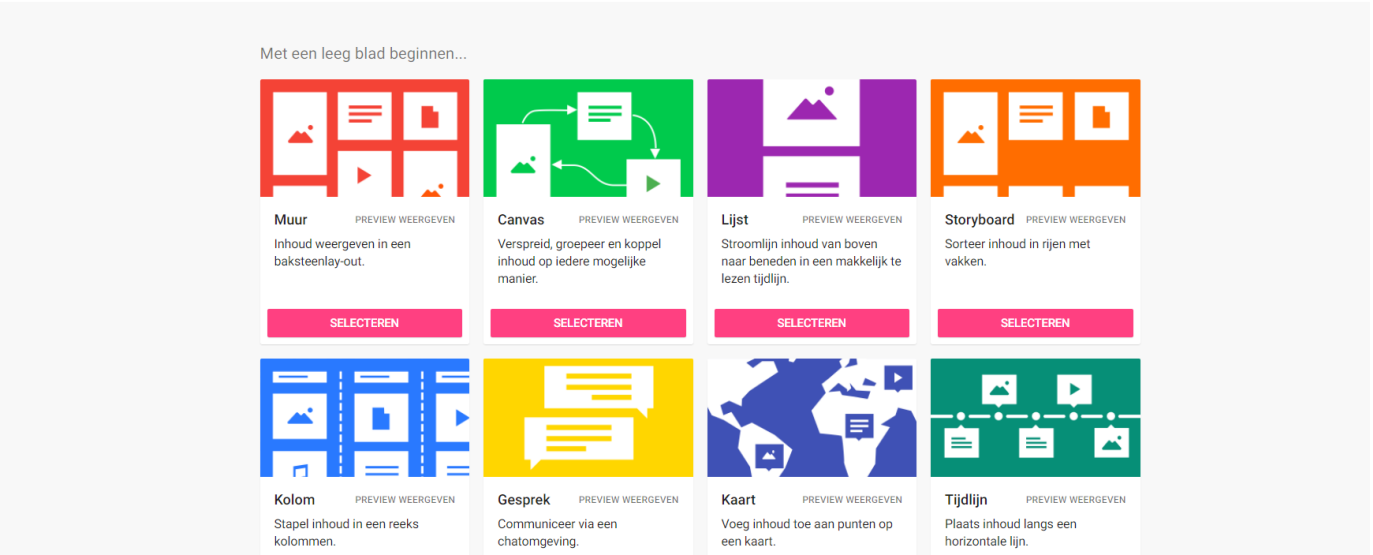

miro.com/online-brainstorm-tool/
Apps
Gmail
Maps
HvA Werkplek Apps
Agenda - Femke Ra...
Startpagina van Mi...
TENNIS
Brightspace
Ruwer
SharePoint
Innovatie bij het Rij...
miro
Product
Use Cases
Resources
Pricing
Enterprise
Contact Sales
Log in
Sign up free →
Online Brainstorming for Creative Teams
Unleash your creative ideas on an infinite canvas and collaborate in real time from any location. Think in many formats with sticky notes, diagrams, and more.
Sign up free →
miro
Brainstorming 13 May
Share
Cassie
Cassie
Trevor
Jules
Mark
Leslie
Real-time collaboration
Endless canvas
Comments
Video chat
Presentation mode
Brainstorm
Design information architecture
Getting feedback
Run remote PI Planning
Create org charts
Trevor
UX research
Project
Marketing
Product
This website uses cookies to improve your experience.
See our Privacy Policy to learn more.
Accept

MIRO

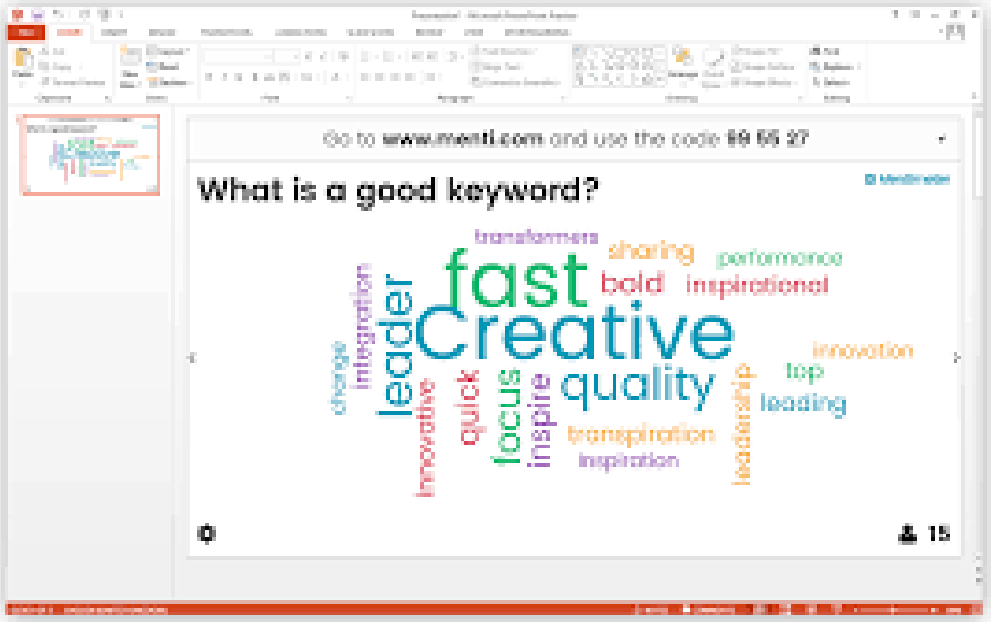

Planning and Retrospective
Facilitator
All changes saved
13
SHARE
EXPORT
1 Planning
Visualize your progress this week with a simple Kanban Board. Duplicate the framework if you'd like more people or teams to participate in this same mural.
Megan Spillias - Design Director
Backlog
Doing
Done
CJ
David
Meli
2 Retrospectives
It's always a good time to reflect and learn from our mistakes. Once a week, complete a retrospective with your team to reflect on what went well, what could be better, and what you can do to make positive changes to your process.
Megan Spillias - Design Director
What went well
What didn't go well
Actions
Seema
Hailey
Pol
29%
Zoom settings

MURAL

Een padlet maken



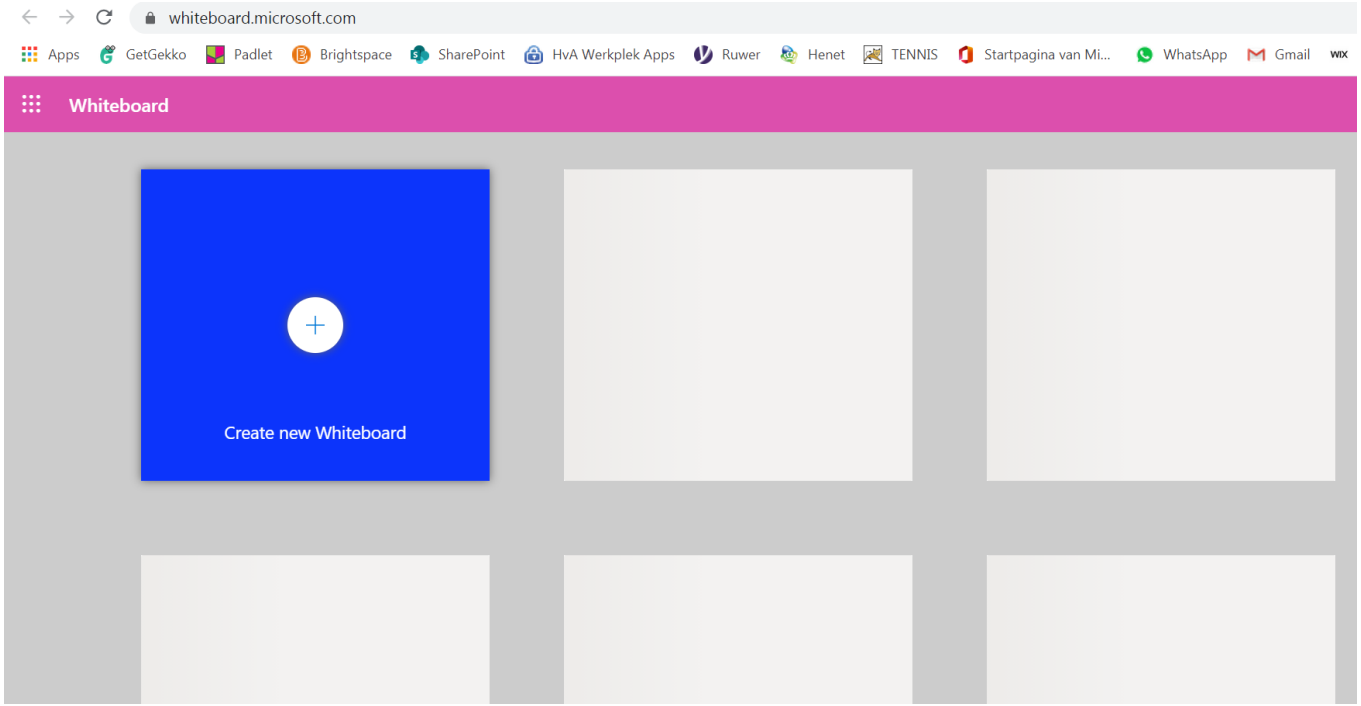
PADLET


Go to www.menti.com and use the code 69 55 27
What is a good keyword?
transformers
sharing
performance
fast
bold
inspirational
Creative
leader
integration
change
innovation
top
quality
leading
quick
focus
inspire
innovative
transpiration
inspiration
leadership
15

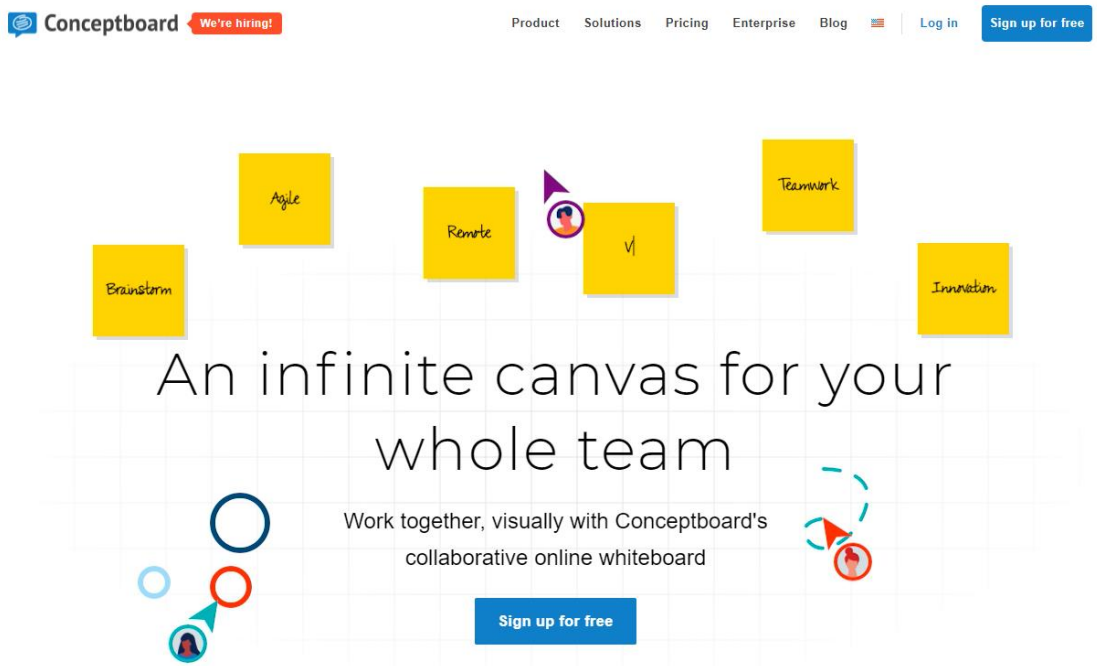
MENTIMETER



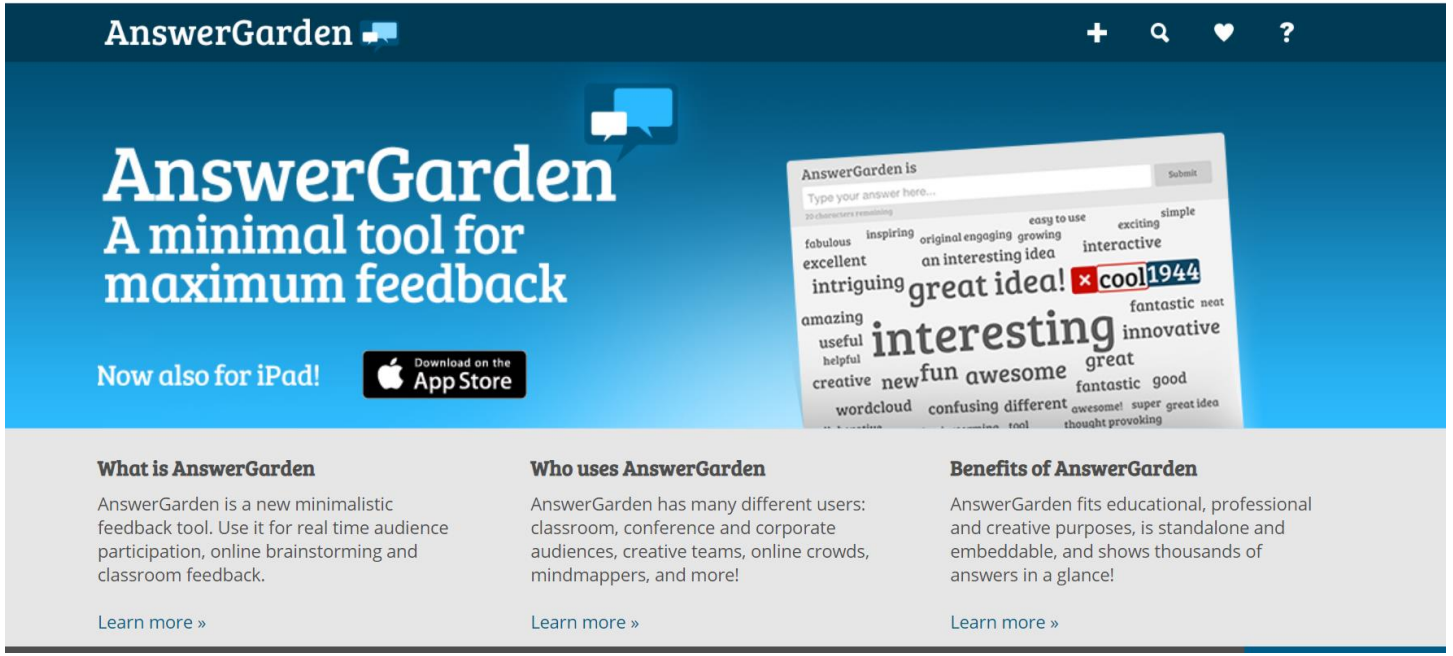
GOOGLEDOC / MS TEAMS



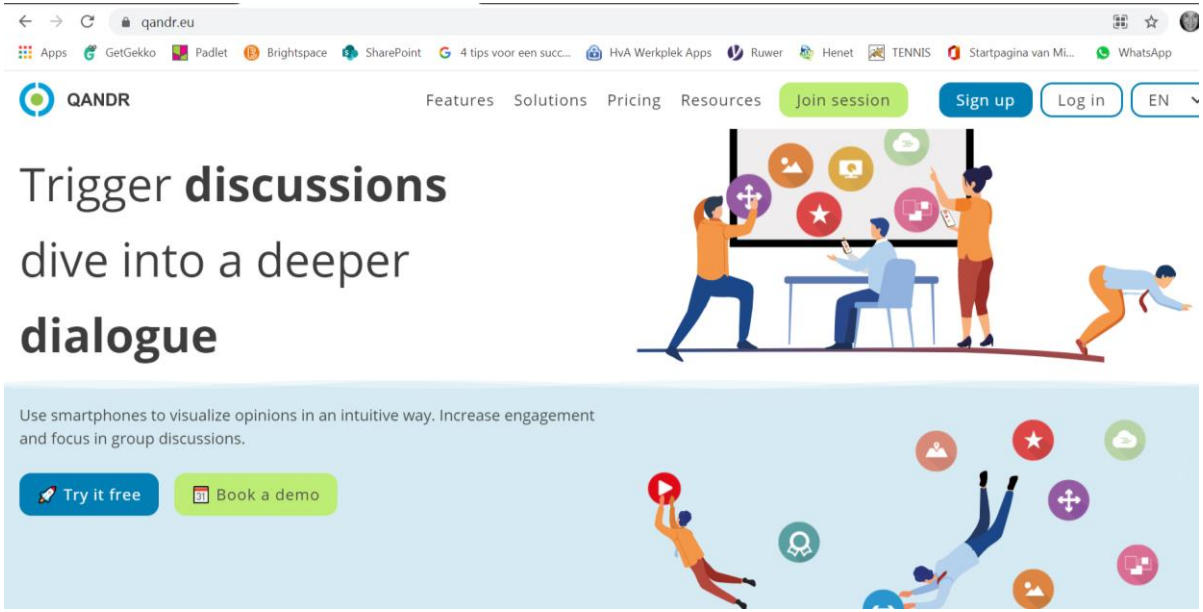
MICROSOFT WHITEBOARD



CONCEPT BOARD



ANSWER GARDEN


qandr.eu
Apps
GetGekko
Padlet
Brightspace
SharePoint
4 tips voor een succ...
HvA Werkplek Apps
Ruwer
Henet
TENNIS
Startpagina van Mi...
WhatsApp
QANDR
Features
Solutions
Pricing
Resources
Join session
Sign up
Log in
EN
Trigger discussions
dive into a deeper
dialogue
Use smartphones to visualize opinions in an intuitive way. Increase engagement and focus in group discussions.
Try it free
Book a demo

QANDR



femke@buroramaker.nl
0610922687