

# WELKOM!



**IT'S A GAME**

**MET LEVELS EN EEN**

**LELIJKE JURY DIE**

**PUNTEN EN**

**VERRASSINGEN**

**UITDEELT.**



donderdag 20 juni 13

**ELK LEVEL IS  
MAXIMAAL 10  
PUNTEN WAARD**

**ELK LEVEL HEEFT EEN**

**DEADLINE**

# **ANDERE SPELREGELS:**

**BEN VROLIJK EN  
GEBRUIK JE  
VERSTAND**



# ZO NIET:



**HET SPEL LEVERT EEN  
DOSSIER OP  
DAT DOSSIER WORDT  
BEOORDEELD VOOR  
EEN CIJFER**

**CIJFER EN SPEL**

**STAAN DUS LOS VAN**

**ELKAAR!**

**LEG DUS ALLES**  
**GOED VAST!**

**HIER GAAN WE MEE  
AAN DE SLAG...**



donderdag 20 juni 13





**HET ELISABETH ZIEKENHUIS  
IN TILBURG WIL HET LIEFSTE  
ZIEKENHUIS TER WERELD ZIJN.**



**MAAR HOE DOE JE DAT,  
LIEVE ZORG?**

**HET ZIEKENHUIS HEEFT  
GEEN IDEE!**

**IDEEEN GEZOCHT!**

**ZOEK JE GROEPSGENOTEN OP**

**MELD JE BIJ DE JURYTAFEL OM  
AAN LEVEL 1 TE KUNNEN  
BEGINNEN**



# LEVEL 1

**HET CREATIEVE PROCES  
START MET HET  
SAMENSTELLEN VAN EEN  
TEAM: DIVERS, UNIEK EN  
DYNAMISCH.**

**BESCHRIJF OP 1 A4**

**WAAROM JULLIE TEAM UNIEK,  
DIVERS EN DYNAMISCH IS.  
ORIGINALITEIT WORDT  
GEWAARDEERD.**





**VERZIN EEN  
STEENGOEDE NAAM  
VOOR JULLIE TEAM**

**VERZIN EEN BRILJANTE  
SLOGAN VOOR JULLIE TEAM**

**ONTWERP EEN  
ONDERSCHEIDEND EN  
PASSEND LOGO**

**MAAK EEN**  
**ORIGINELE TEAMFOTO**

**TOO MUCH TIME  
KILLS EVERYTHING!**

**DEADLINE: 10.45 UUR**

**LEG VOOR AAN DE JURY**

**WIE WEET MAG JE NAAR LEVEL**

**2**



# LEVEL 2

**HET IS BELANGRIJK OM EEN  
GOEDE **STARTVRAAG** TE  
FORMULEREN**



**DEZE VRAAG BEGINT MET  
HET WOORD **HOE****

**EN ZORGT VOOR EEN **VIBE****

**DE OPDRACHT HEB JE  
DAARSTRAKS GEHOORD...**

**IDEEEN GEZOCHT!**

**HERFORMULEER HET  
PROBLEEM IN EEN TOPVRAAG!**

# **GEBRUIK DE VOLGENDE DRIETRAP:**

**1. WAT IS HET PROBLEEM?**

**2. HOE KOMT DAT ZO?**

**3. WAAROM IS DAT?**

**EN DAN... DEFINITIEVE VRAAG**

# **VOORBEELD:**

**1. ER WORDT TE WEINIG  
HERTOG JAN VERKOCHT IN DE  
HORECA**

**VOORBEELD:**

**2. DE BARKEEPER HEEFT VEEL  
INVLOED EN PRIJST HERTOOG  
JAN NIET AAN.**



**VOORBEELD:**

**3. DE BARKEEPER HEEFT GEEN  
IDEE WAAROM HERTOOG JAN  
ZO BIJZONDER IS.**

# **VOORBEELD DEF. VRAAG:**

**HOE KUNNEN WE  
BARKEEPERS IN NEDERLAND  
HERTOG JAN PROFESSOREN  
MAKEN?**

**MAAK DE DRIETRAP.**  
**ZORG VOOR MINIMAAL VIJF**  
**ANTWOORDEN BIJ DE TWEEDE**  
**STAP.**

**MAAK DE DRIETRAP.  
ZORG VOOR MINIMAAL TIEN  
ANTWOORDEN BIJ DE DERDE  
STAP.**

**FORMULEER** VERVOLGENS DE  
**STARTVRAAG.**  
**LEG DEZE VOOR AAN DE** **JURY.**

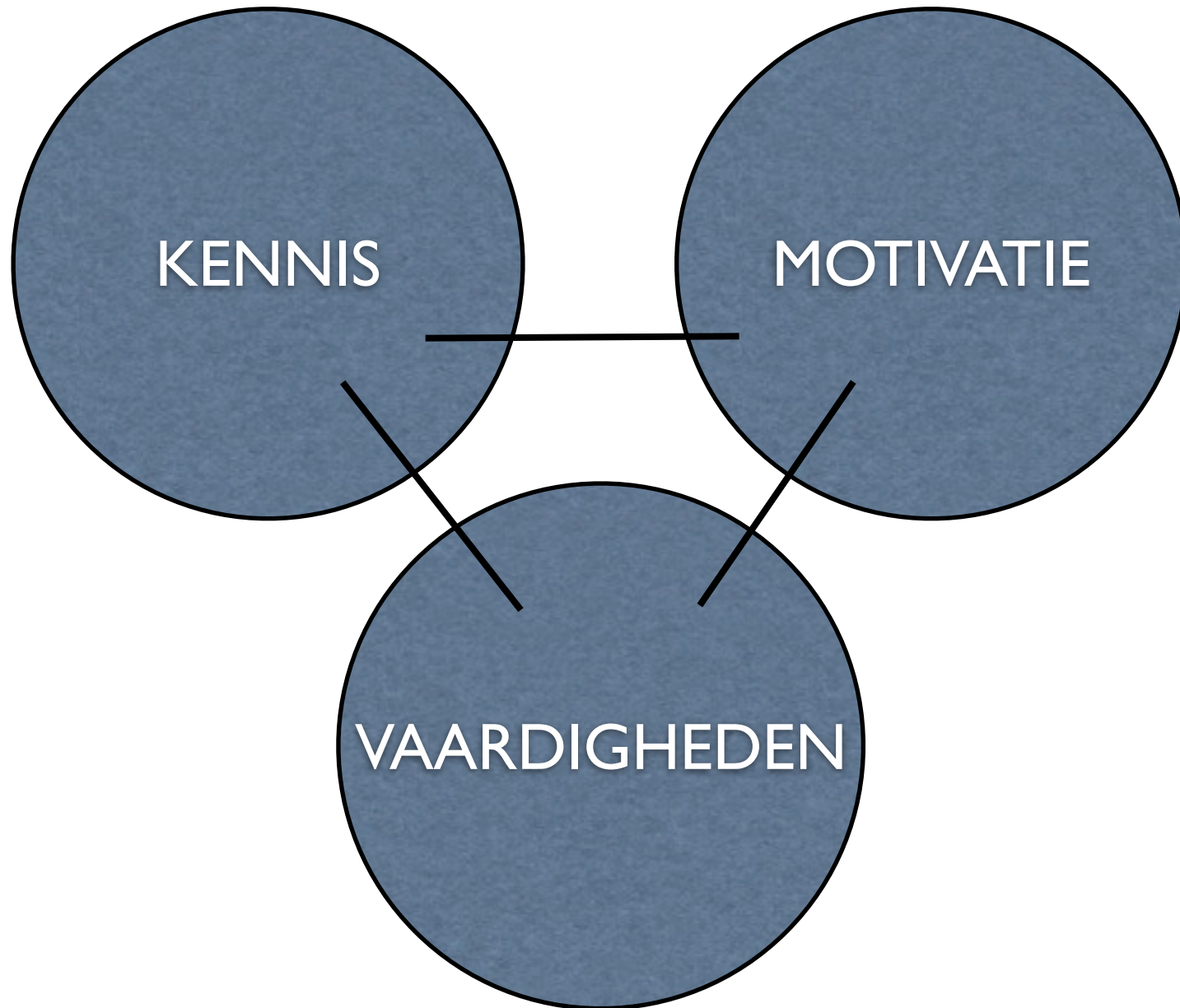
**TOO MUCH TIME  
KILLS EVERYTHING!**

**DEADLINE: 11.30 UUR**



# LEVEL 3

# CREATIVITEIT IS EEN KWESTIE VAN...





**GEMOTIVEERD ZIJN JULLIE**  
**(NATUURLIJK)**  
**TOT OP HET BOT**

**VAARDIGHEDEN HEBBEN**  
**JULLIE OOK AL REDELIJK**  
**ONDER DE KNIE NA DE**  
**CREATIVITEITSLESSEN VAN**  
**VORIG JAAR...**

**MAAR...**

**KENNIS?**

**DAAR GAAN WE AAN  
WERKEN. NU.**

**OBSERVEER & LEER!**

**WAT HEB JE ZELF**

**1. GEHOORD**

**2. GEZIEN**

**3. MEEGEMAAKT**

**MBT TOT DE BEGRIPPEN**

**LIEF EN NIET LIEF?**

# **NOTEER JE OBSERVATIES** **LEESBAAR OP EEN POSTIT!**

Ik ben nu 23 jaar, maar er gaat nog  
steeds niets boven een knuffel van  
ons mam...

Veel artsen stellen zich niet eens voor. Da's nou niet echt lief...



Mijn eigen vriendje is de  
allerliefste, omdat ik me bij hem  
helemaal op mijn gemak voel...

**DEEL DE RESULTATEN.  
PROBEER CATEGORIEËN TE  
MAKEN. LEG VOOR AAN DE  
JURY. BEWAAR (ZOALS ALTIJD)  
HET EINDRESULTAAT VOOR  
HET DOSSIER!**

**DEADLINE LEVEL 3**

**12.30 UUR**

**VERGEET NIET FF TE ETEN!**

**LUNCH: 12.30 UUR**



# LEVEL 4

**WAT **MAAKT** EEN  
ZIEKENHUISBEZOEKER  
EIGENLIJK **MEE** TUSSEN  
AANKOMST EN VERTREK?**

**GA OP PAD EN...**

**MAAK EEN EXPERIENCE MAP**



**EEN EXPERIENCE MAP HEEFT  
IN IEDER GEVAL DRIE  
ELEMENTEN:**

**1. CHRONOLOGISCHE FASES**

**2. ZINTUIGLIJKE  
WAARNEMINGEN**

**3. EMOTIES**

**TOO MUCH TIME  
KILLS EVERYTHING!**

**DEADLINE: 14.30 UUR**



**LEVEL 5**

**INSIGHTS!**

**WELKE 10 BELANGRIJKE  
INZICHTEN HEEFT DE  
VERKENNINGSTOCHT TOT NU  
TOE OPGELEVERD?**

**LEVER IN BIJ DE JURY**

**TOO MUCH TIME  
KILLS EVERYTHING!**

**DEADLINE: 15.00 UUR**





# LEVEL 6

**LET YOUR BRAIN STORM!**

**WEET JE HET NOG?**

**DE EERSTE FASE VAN DE  
BRAINSTORM IS GERICHT OP  
HET BEDENKEN VAN DOMME,  
WILDE IDEEEN. ZOVEEL  
MOGELIJK. BEOORDELEN DOEN  
WE LATER!**

**SCHAKEL DE SABOTEUR UIT!**

**NIET: JA MAAR...**

**WEL: JA, EN...**

**ELK IDEE OP EEN NIEUWE  
POST IT**

**LSBR ALSJBLFT!**

**ONDERZOEK WIJST UIT DAT  
MENSEN ALLEEN BETERE  
IDEEEN BEDENKEN DAN  
SAMEN. START DAAROM  
ALLEEN!**

**ZOEK EEN PLEKJE VOOR JEZELF  
EN BEDENK IN 30 MINUTEN 15  
GOEDE IDEEEN**



**DEEL ZE DAARNA MET DE  
GROEP. ONTDUBBEL.**

**GA SAMEN VERDER.  
TOT MINIMAAL 100!  
NUMMER DE IDEEEN.**

**DEADLINE: 16.00 UUR**



# LEVEL 7

**TAKE TIME OFF!**

**JIJ ONTSPANT JE, MAAR JOUW  
ONDERBEWUSTE IS KEIHARD  
AAN HET WERK!**

**DAAROM KOMT EEN GOED  
IDEE ZO VAAK ALS JE LEKKER  
AAN HET **SPORTEN** BENT OF ZO**

**ZIE JE DE UITGANG NIET?**

**TAKE A BREAK!**



**NEEM DUS EEN PAUZE TOT  
MORGENOCHTEND, WAARIN  
JE ANDERE DINGEN DOET.**

**EET, ZING, KLETS, SLAAP,  
WHATEVER.**

**BEDENK ZELF HOE JE DIT LEVEL  
IN JE DOSSIER VERWERKT**



# LEVEL 8

**LET YOUR BRAIN STORM  
MORE!**

**ER ZIJN EEN BOEL TECHNIEKEN**  
**DIE JE HELPEN OM OP NIEUWE**  
**IDEEEN TE KOMEN. WE DOEN**  
**ER EEN PAAR.**

# 1. THE 5 SENSES

**WAT KUN JE DOEN MET GEUR?  
EN GELUID? WAT KUN JE DOEN  
OP VISUEEL GEBIED? SMAAK?  
VOELEN?**



## 2. THINK LIKE A **KID**

**WELKE IDEEEN ZOU EEN KIND  
VAN ZEVEN HEBBEN OM JOUW  
PROBLEEM OP TE LOSSSEN?**



# 3. THE **SUPER HERO**



**HOE ZOU EEN SUPERHELD**

**JOUW PROBLEEM OPLOSSEN?**

**WAT LEVERT DAT VOOR**

**NIEUWE IDEEEN OP?**

**GA DOOR TOT JE MINIMAAL  
150 IDEEEN HEBT  
LAAT ZIEN AAN DE JURY**

**DEADLINE: 10.30 UUR**



# LEVEL 9

**CONVERGEREN!**

**TEKEN EEN GROTE COCD BOX!**

**MAAK DE ONDERVERDELING  
IN NO, NOW, HOW, WOW.**

**NO:  
WAARDELOZE  
IDEEEN**

**HOW:  
TOPIDEE, MAAR  
HOE IN  
HEMELSNAAM?**

**NOW:  
INDERDAAD, HET  
IS EEN IDEE,  
MAAR WE STAAN  
NIET TE JUICHEN**

**WOW:  
EEN  
DOORBRAAK!**



**KIES**

**LAAT ER DE**  
**PMO METHODE OP LOS.**

**PMO?**

**PLUSPUNTEN**

**MINPUNTEN**

**ONTWIKKELPUNTEN**

**DUS WAT ZIJN DE  
PLUSPUNTEN VAN HET IDEE,  
WAT ZIJN DE MINPUNTEN EN  
WAT MOET JE VERDER  
ONTWIKKELLEN?**

**LAAT WEER ZIEN AAN DE JURY**

**DEADLINE: 11.30 UUR**



**LEVEL 10**

**HERINNER JE JE DE 1111**

**REGEL?**



**OM MAAR EVEN AAN TE GEVEN  
HOE JE IEMAND ECHT  
OVERTUIGT:**

**1 PUNT VOOR HET IDEE**

**10 PUNTEN VOOR HET**

**CONCEPT**

**100 PUNTEN VOOR HET**

**BUSINESS PLAN**

**1000 PUNTEN VOOR HET  
PROTOTYPE!**

**EN EEN PROTOTYPE IS  
NATUURLIJK EEN WERKEND  
MODEL**

**EEN PROTOTYPE BRENGT  
BOVENDIEN HET IDEE VAN HET  
HOOFD NAAR JE HANDEN**

**EN IS DE IDEALE MANIER OM  
PERSPECTIEF TE DELEN**

**HOE FYSIEKER HOE BETER.  
MAAR EEN ROLLENSPEL KAN  
SOMS OOK.**

**PROTOTYPEN IS VRAGEN OM  
VERBETERPUNTEN:**

**WAT KAN ER BETER?**

**WAT IS ER NIET GOED AAN?**



**MAAK EEN QUICK PROTOTYPE  
EN VRAAG OM FEEDBACK BIJ  
DRIE SOORTEN MENSEN**

**LAAT DE JURY ZIEN WELKE  
FEEDBACK HET OPLEVERT.**

**DEADLINE: 13.00 UUR**



# LEVEL 11

**EN NU NOG EEN KEERTJE**

**MAAK EEN TWEEDE VERSIE  
VAN JE PROTOTYPE**

**EN MAAK EEN MOOIE,  
OVERTUIGENDE PRESENTATIE  
VAN JE IDEE/CONCEPT**

**PRESENTEER HET OM 15.00  
UUR AAN DE  
OPDRACHTGEVER.**