

MENSGERICHT ONTWERPEN VOOR SUCCESVOLLE (DIGITALE) INNOVATIE IN ZORG EN WELZIJN

DR. JOB VAN 'T VEER
LECTOR DIGITALE INNOVATIE
IN ZORG EN WELZIJN

NHL STENDEN HOGESCHOOL



2019.05.09

FAITH

FAITH LEARNING COMMUNITY

Binnen FAITH is voor innovatiemanagers en andere ‘vernieuwers’ in de zorg een LearningCommunity ontstaan. Zes tot acht keer per jaar komt deze Community bij elkaar om vraagstukken op het gebied van innovatie / implementatie met elkaar te bespreken en ervaringen uit te wisselen.

Meestal staat daar een casus/vraagstuk van een van de deelnemers vanuit onze brede netwerk centraal. Vaak wel specifiek geïllustreerd vanuit een organisatie, maar altijd herkenbaar voor andere praktijk. Aan de hand van een passende werk- of bespreekvorm gaan we in op deze casus. Zo wordt een sessie dus altijd zorgvuldig voorbereid in samenspraak met de zorgorganisaties.

Interesse? Meer weten? Neem contact op met:

Job van 't Veer

job.van.t.veer@nhlstenden.com

06 -18530104



FAITH ACTIEF IN DE WEEK VAN DE
IMPLEMENTATIE!



16.00 WELKOM & VOORUITBLIK

**16.00 1. HET BELANG VAN MENSGERICHT INNOVEREN... EN HOE WE DAT
IN HET INNOVATIEPROCES SOMS DREIGEN TE VERGETEN**

16.20 VRAGEN / REACTIES

16.30 2. TERUG NAAR EEN MENSGERICHTE KIJK OP INNOVATIE

16.50 VRAGEN / REACTIES

17.00 3. HOE INZICHTEN TE HERKENNEN EN TE GEBRUIKEN IN PRAKTIJK

17.20 VRAGEN / REACTIES / ERVARINGEN

17.30 SLOTWOORD

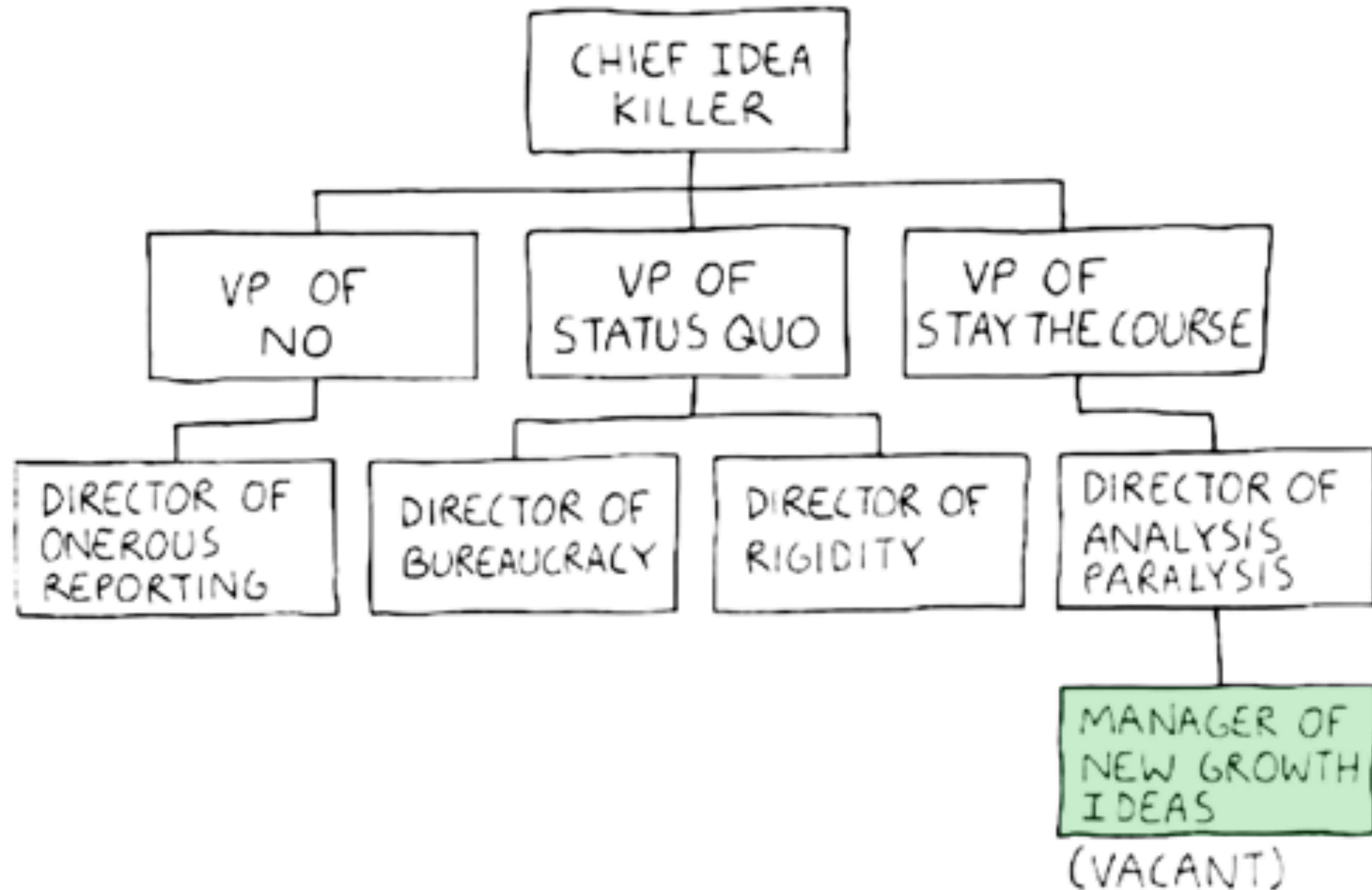
1 HET BELANG VAN MENSGERICHT INNOVEREN ...EN HOE WE DAT IN HET INNOVATIEPROCES SOMS DREIGEN TE VERGETEN

SOY

TO
DAY

TO
MORROW

DAY
AFTER
TOMORROW



DESIGN FOR THE WICKED PROBLEMS

OPEN

NO BOUNDARIES

COMPLEX

MANY ELEMENTS & INTERACTIONS

DYNAMIC

CHANGES OVER TIME

NETWORKED

ACROSS ORGANISATIONS, POLITICS



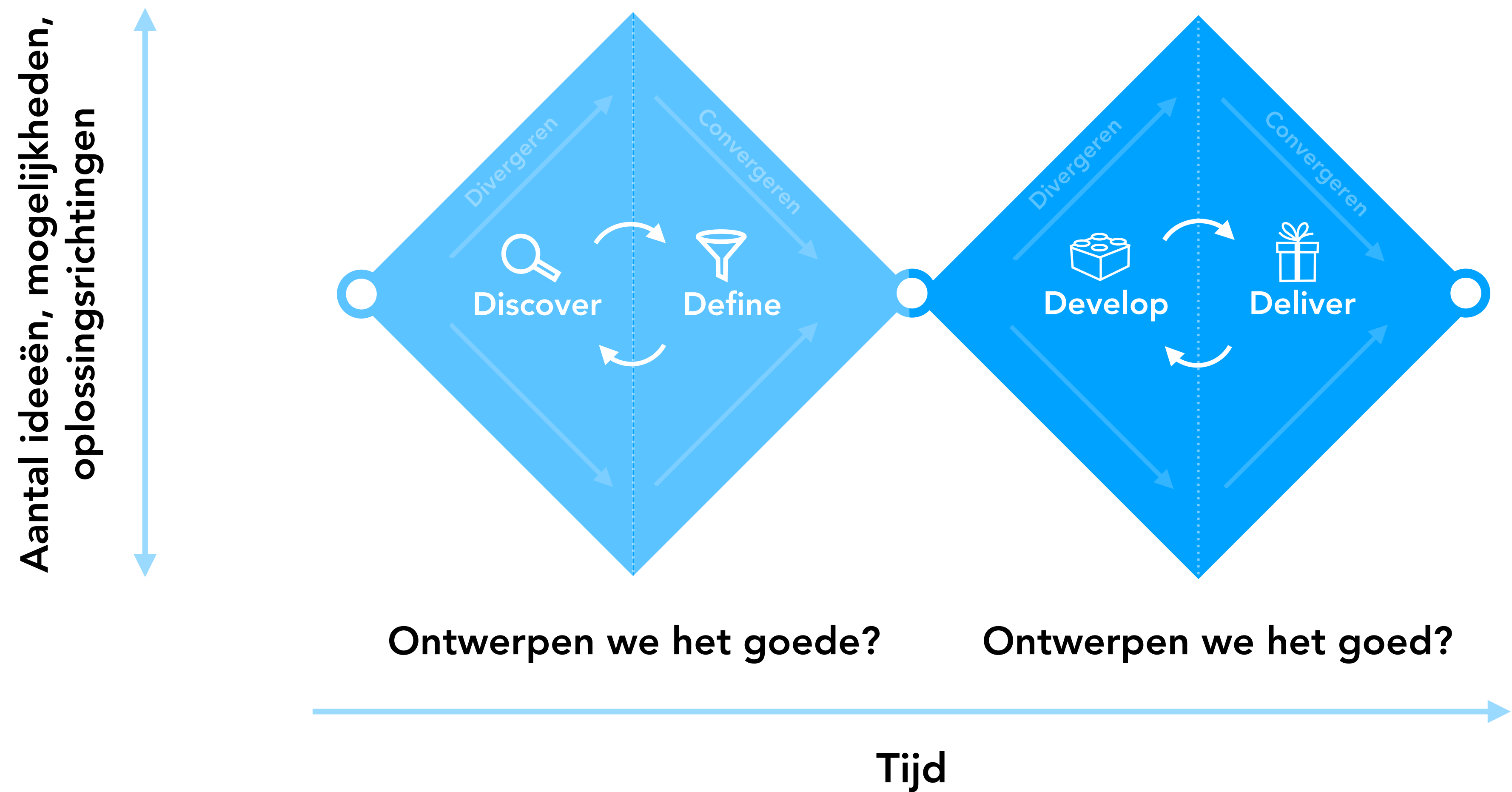


“QUESTION THE ANSWERS”
REFRAME HET PROBLEEM

EMPATHIE ALS 'WAPEN'

KEN JE GEBRUIKER

FASE IN HET ONTWERPPROCES

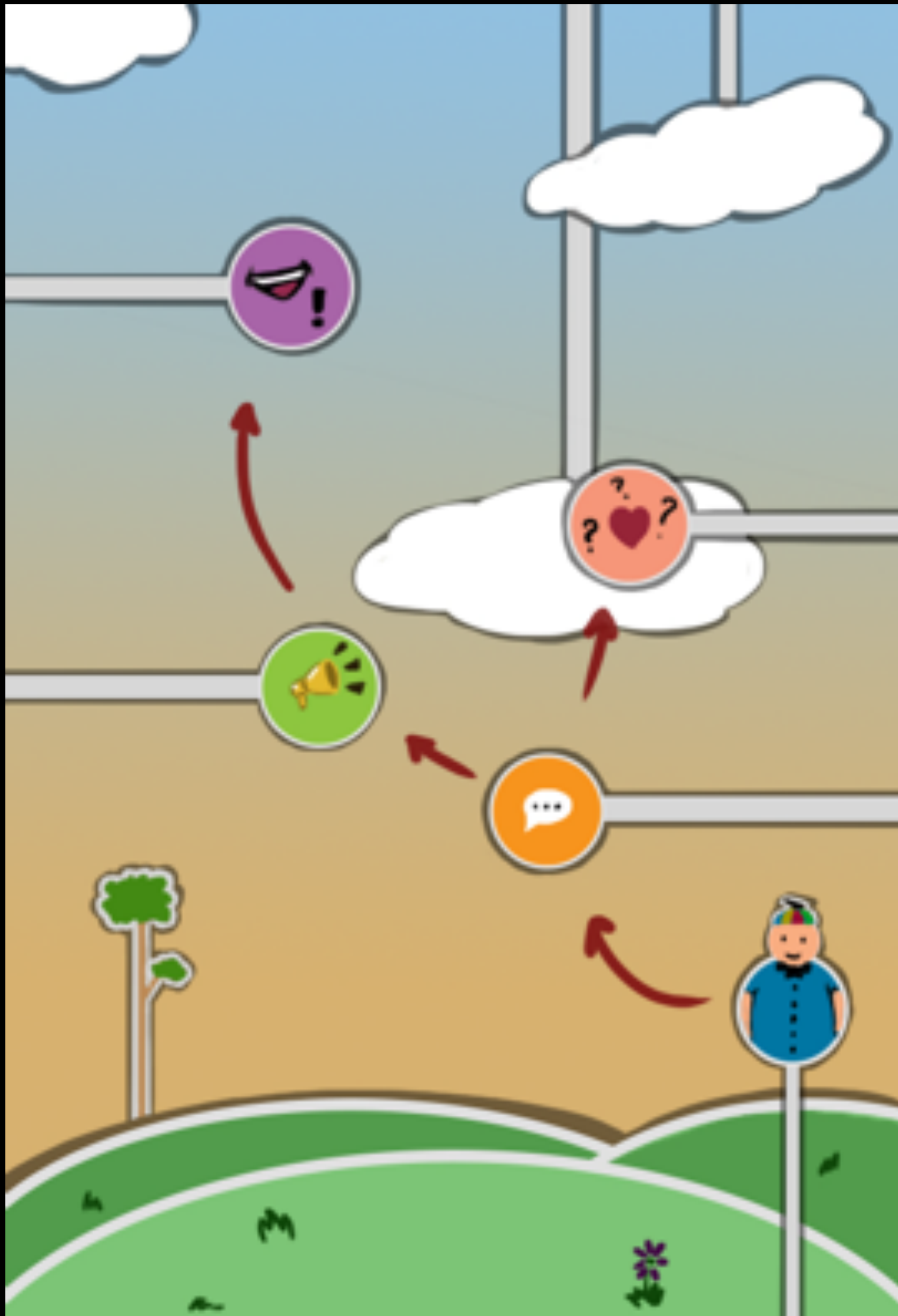


DESIGNER'S PARADOX

**WE CANNOT THINK ABOUT SOLUTIONS UNTIL
WE UNDERSTAND THE PROBLEM**

&

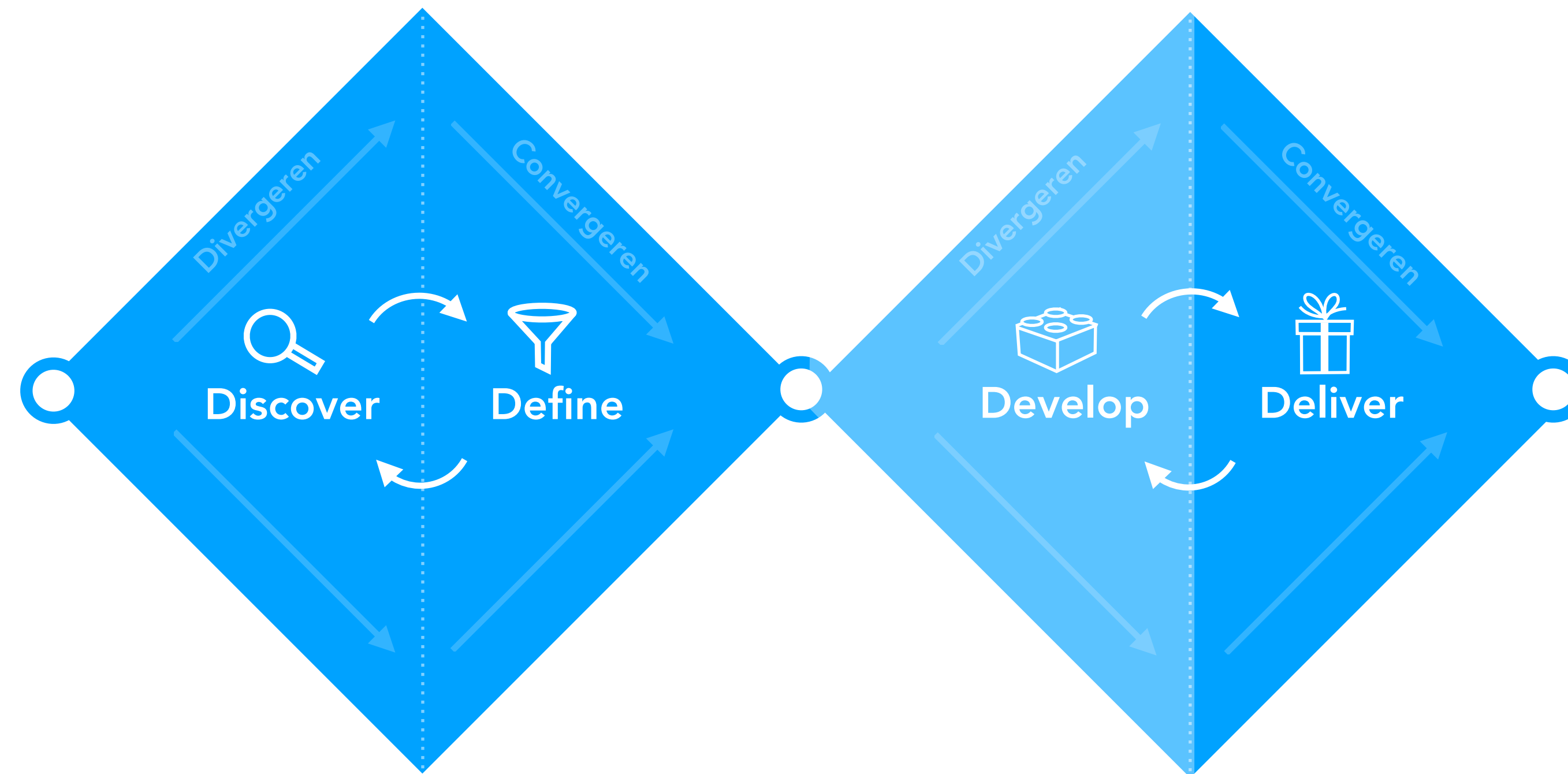
**WE CANNOT UNDERSTAND A PROBLEM UNTIL
WE THINK ABOUT SOLUTIONS**



DOEN IS HET NIEUWE DENKEN
PROBEER EN COCREËER

FASE IN HET ONTWERPPROCES

Aantal ideeën, mogelijkheden,
oplossingsrichtingen



Ontwerpen we het goede?

Ontwerpen we het goed?

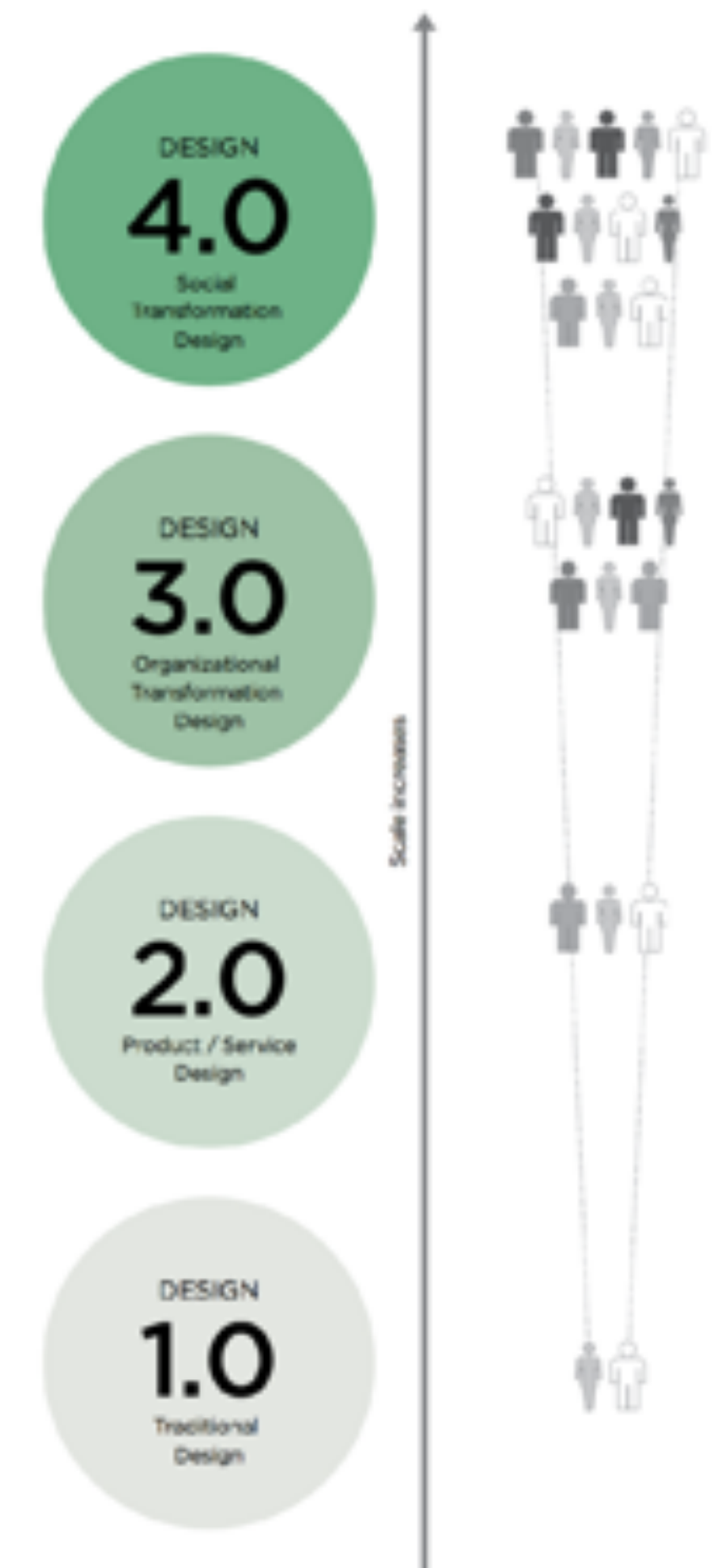
Tijd

DESIGN FOR THE WICKED

(PETER JONES, 2012)



- Focus on differencing
- User experience design
- Service design
- Product design
- Informatics and decision support
- Product team collaboration



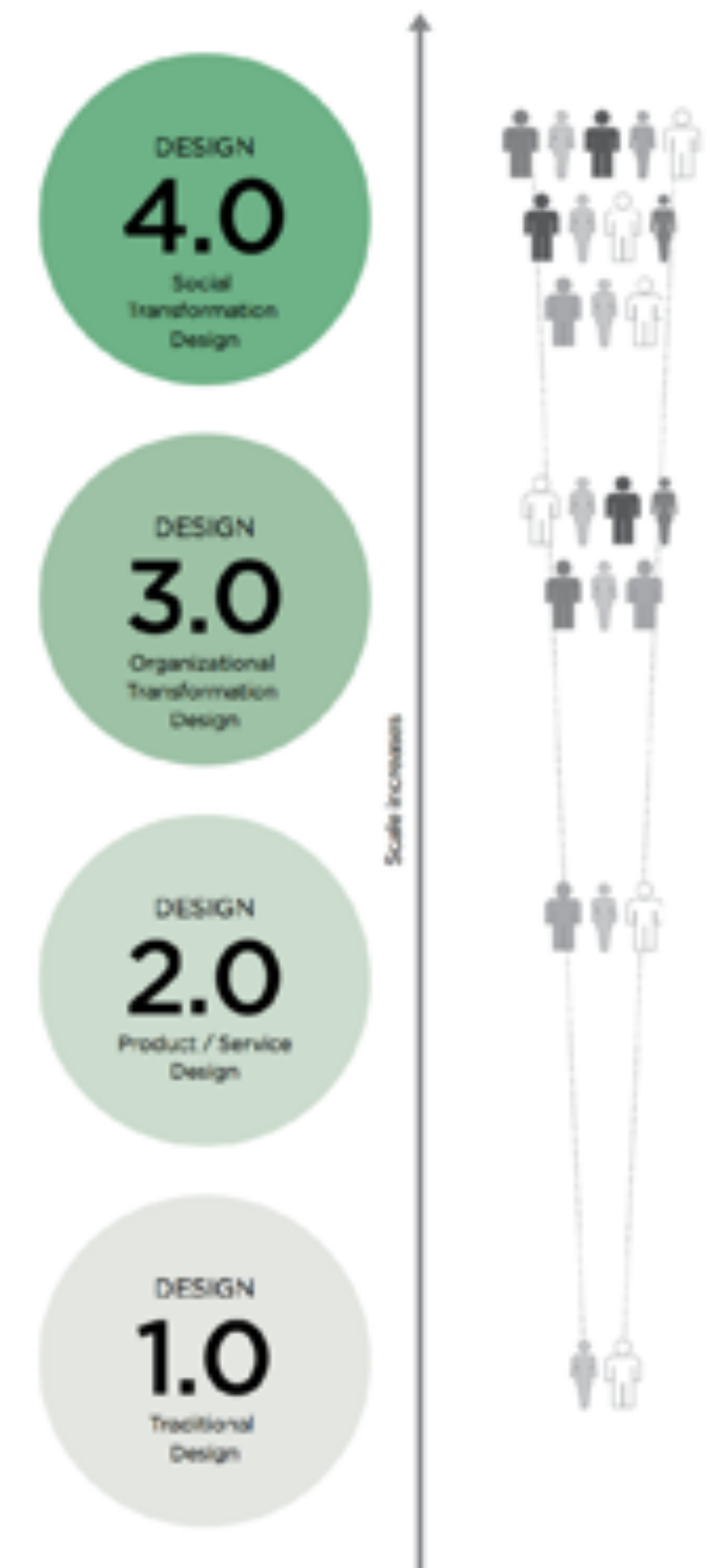
2e orde verandervraagstuk (Boonstra, 2015)

DESIGN FOR THE WICKED

(PETER JONES, 2012)

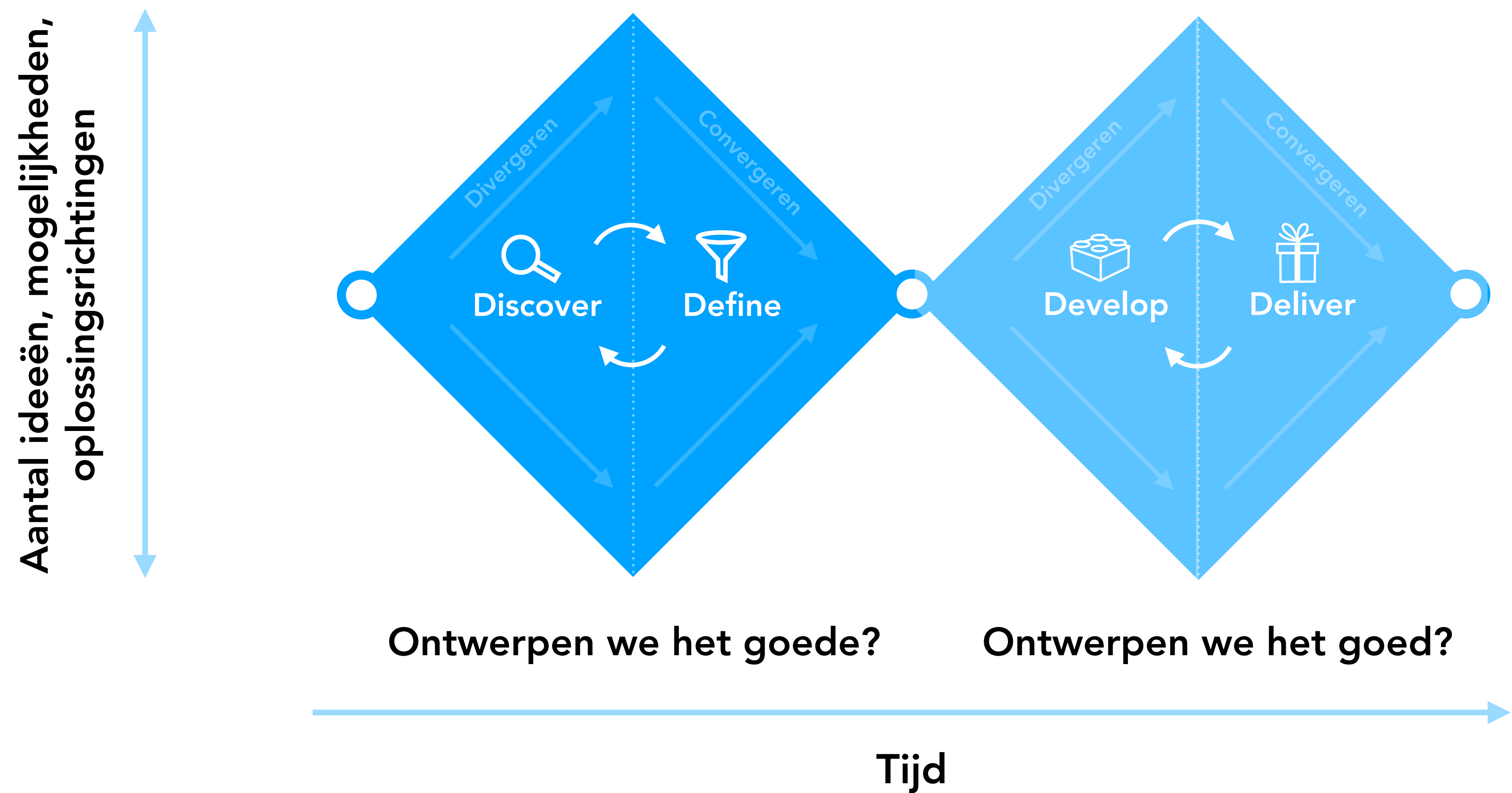


- Focus on change-making
- Organizational processes
- Business system design
- Participatory leadership
- Clinical practice and research
- Cross-function action teams
- Business, process, and practice innovation



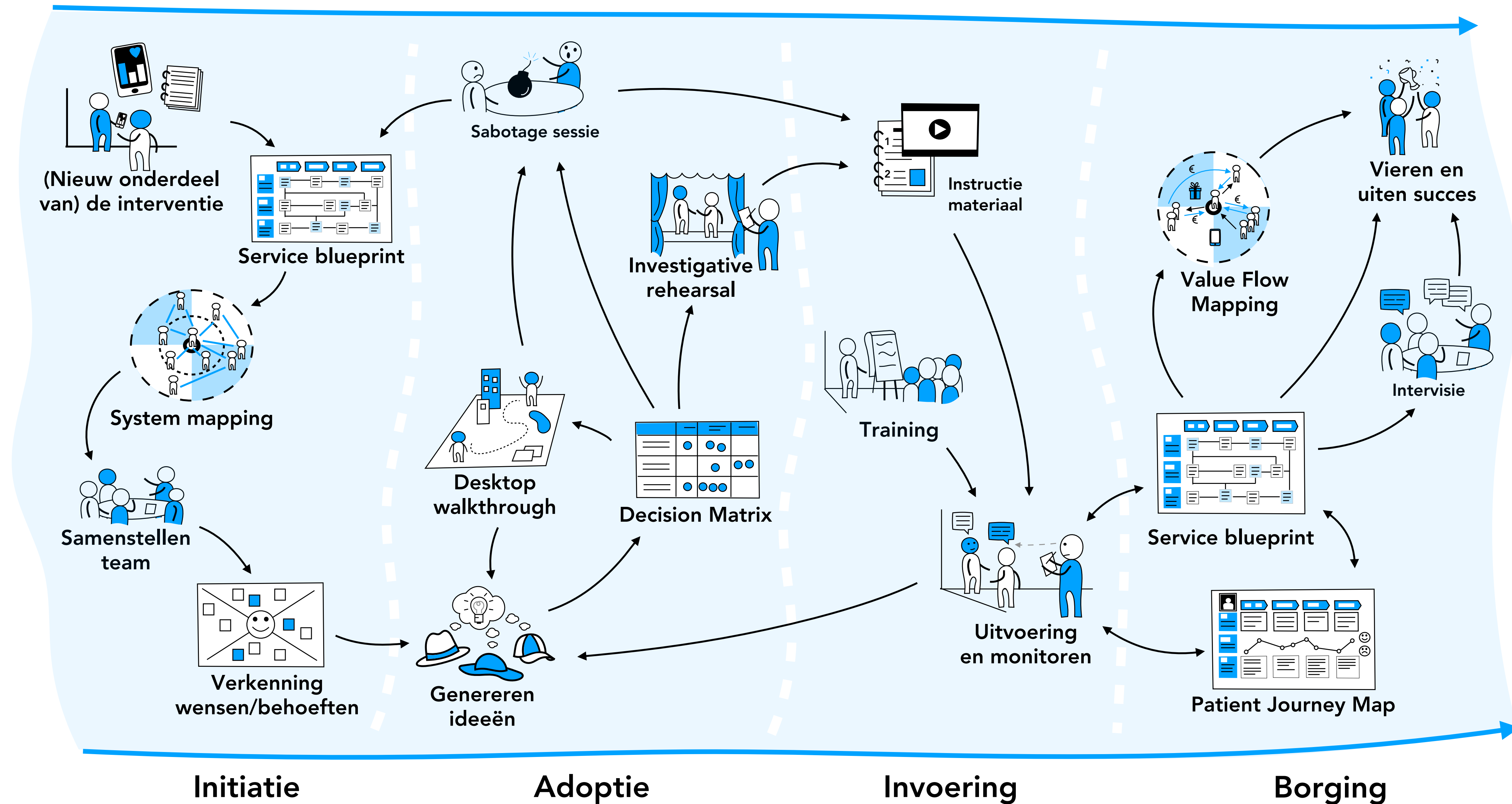
2e orde verandervraagstuk (Boonstra, 2015)

FASE IN HET ONTWERPPROCES





Deliver: Implementatie



ENKELE INZICHTEN OVER SUCCESVOL IMPLEMENTEREN

ENKELE INZICHTEN OVER SUCCESVOL IMPLEMENTEREN

Implementatie vaak ingedeeld in enkele fasen (Stals, 2012)

Verspreiding

Professionals maken globaal kennis met de interventie.

Adoptie

Professionals ontwikkelen in deze fase een positieve attitude jegens de interventie. Moet leiden tot beslissing tot gebruik

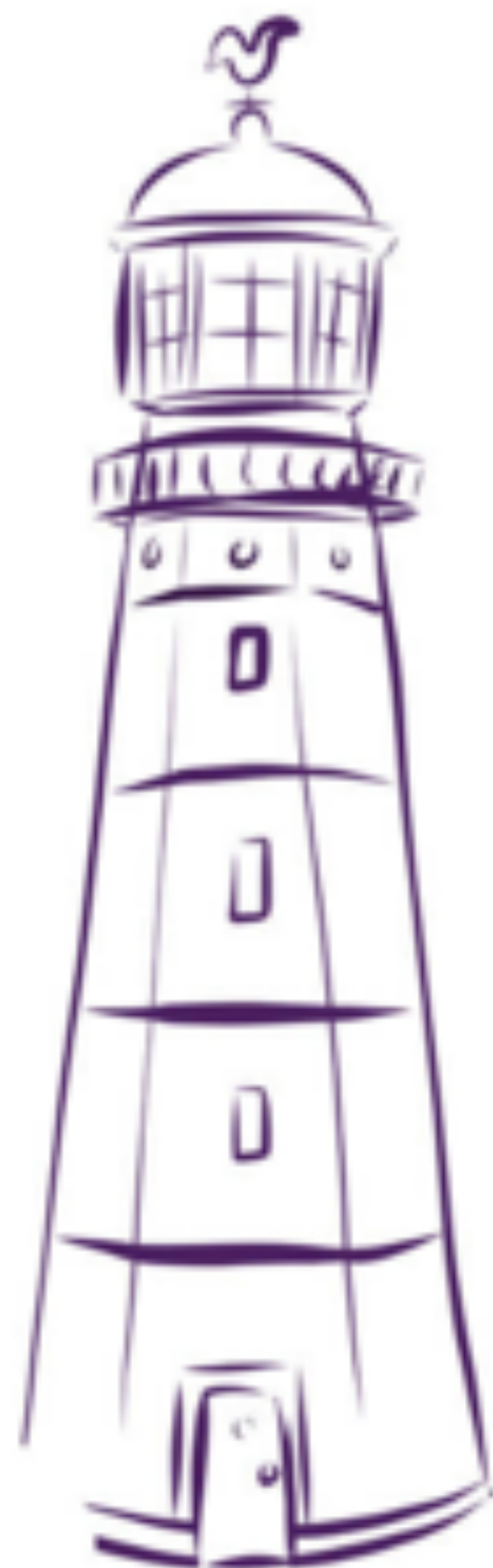
*Invoering /
appropriation*

Professionals voeren de interventie daadwerkelijk uit en maken deze hen eigen

Borging

Professionals hebben de interventie geïntegreerd in hun werkwijze. Uitvoering wordt regelmatig geëvalueerd





VISIE EN STRATEGIE

Zonder strategie geen richting

[Meer weten over deze fase? Klik hier](#)



PLANVORMING

Een goed begin met een onderbouwd besluit

[Meer weten over deze fase? Klik hier](#)



ONTWIKKELING

Van visie en strategie naar de praktijk

[Meer weten over deze fase? Klik hier](#)



UITVOERING EN EVALUATIE

Ervaring opdoen in de praktijk

[Meer weten over deze fase? Klik hier](#)

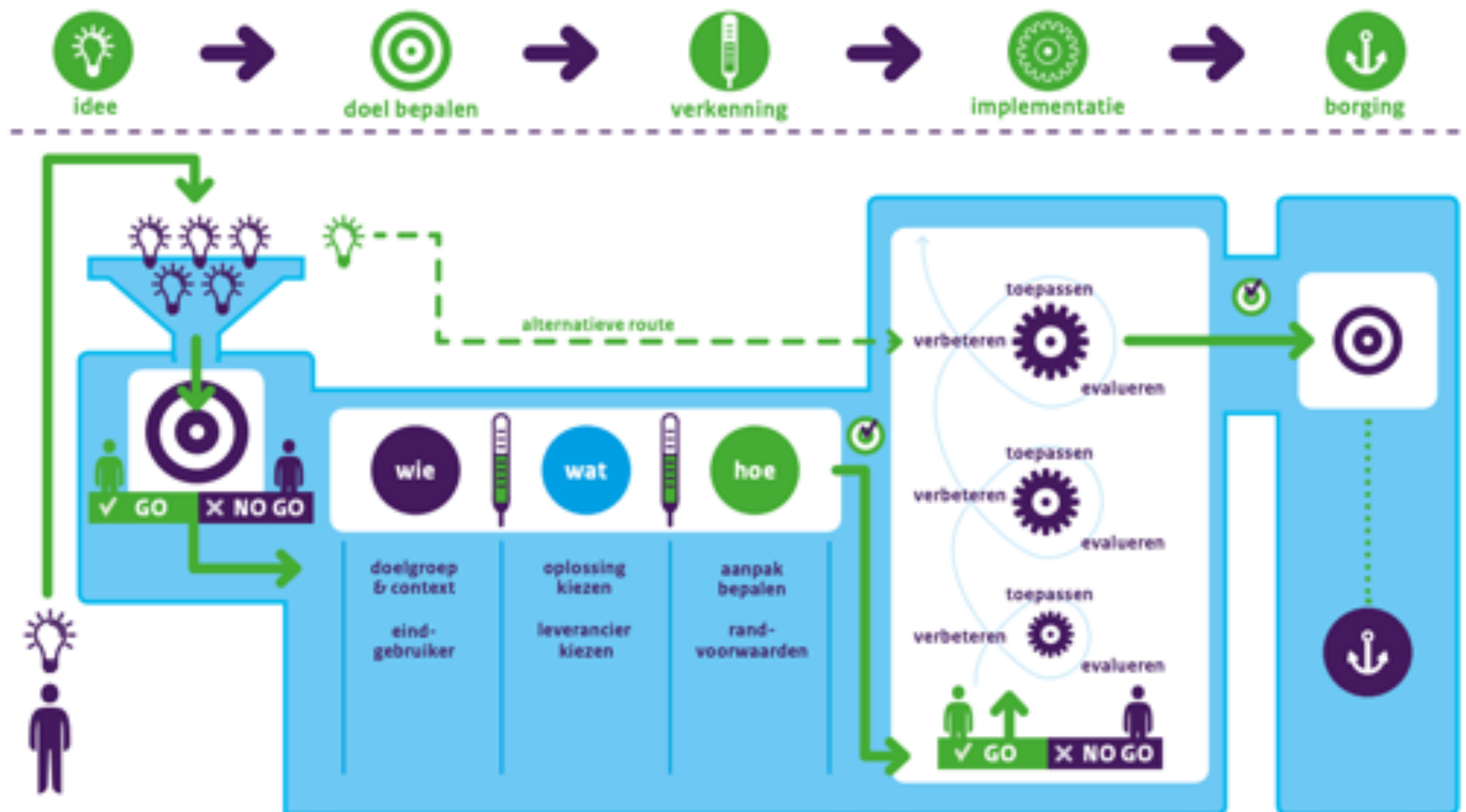


OPSCHALING

Naar een structurele en organisatiebrede inzet

[Meer weten over deze fase? Klik hier](#)

Implementatie toolkit technologie in de zorg



ENIGE KRITIEK OP DIT TYPE MODELLEN / THEORIEËN

*Neiging tot planmatige en top-down aanpak
(hebben alle belanghebbenden wel het juiste ‘mandaat’?)*

Impliceert een lineair proces

Neiging tot een One-size-fits-All aanpak

Relatief veel aandacht voor kwantitatieve doelen

Impliceert een gemakkelijke ‘opschaling’ of ‘uitrol’

2

**TERUG NAAR EEN
MENSGERICHTE KIJK
OP INNOVATIE**



MEER CONSTRUCTIVISTISCHE BENADERINGEN

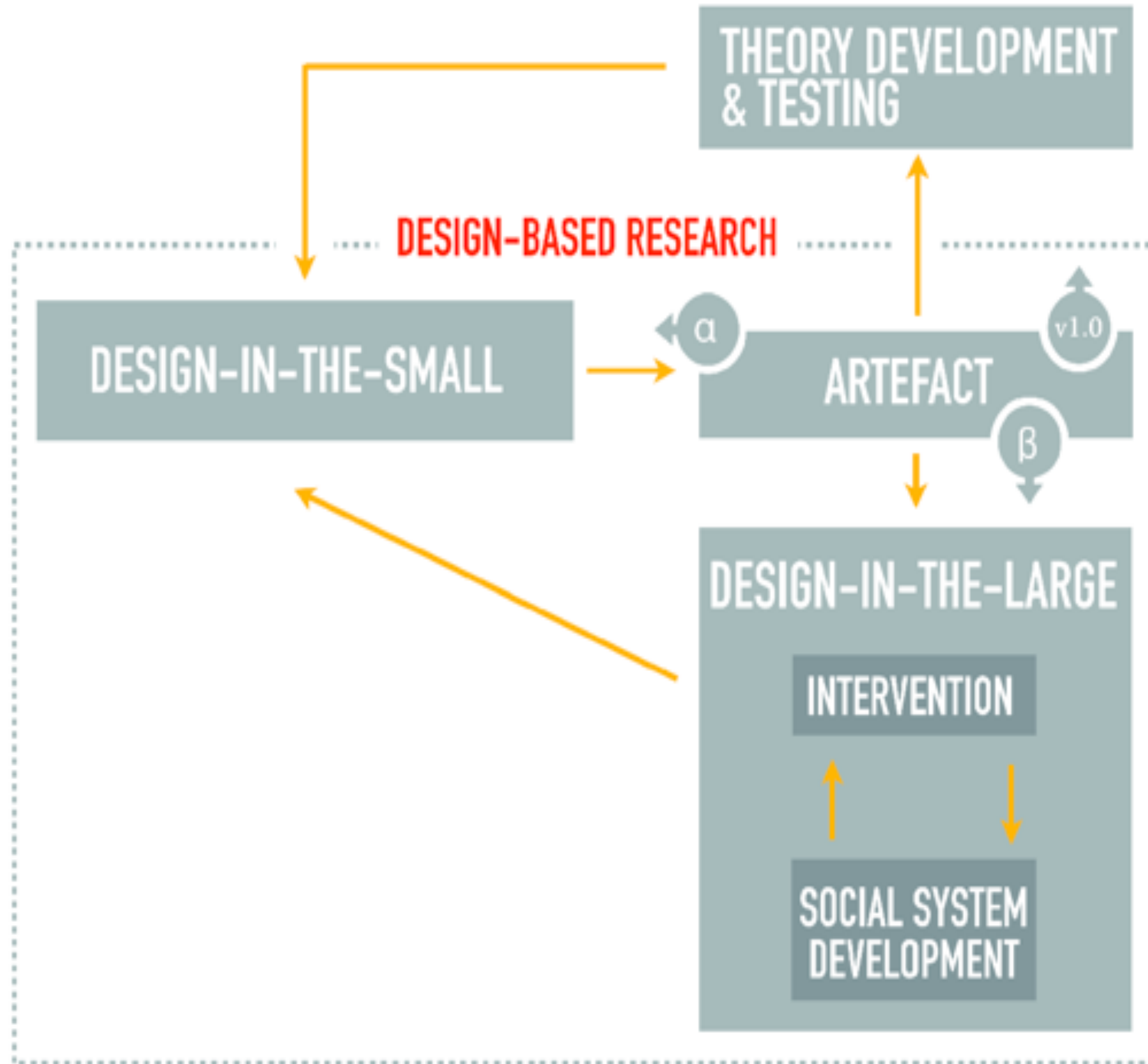
GERICHT OP IMPLEMENTATIE

(WAAR IS ONZE 'GREENFIELD' GEBLEVEN?!)



*“Als de meeste mensen leiden aan het
'not invented here'-syndroom, zorg er dan voor
dat mensen altijd (zelf) iets te ontdekken of te
ontwerpen hebben”*

Anoniempje (2020)



GROEPSBEWUST

EDGE-GEDRAG

GROEPSONBEWUST

GRAPJES

ESCALATIE

'MEE-
STRIBBELEN'

EXCUSES

SLECHTE
COMMUNICATIE

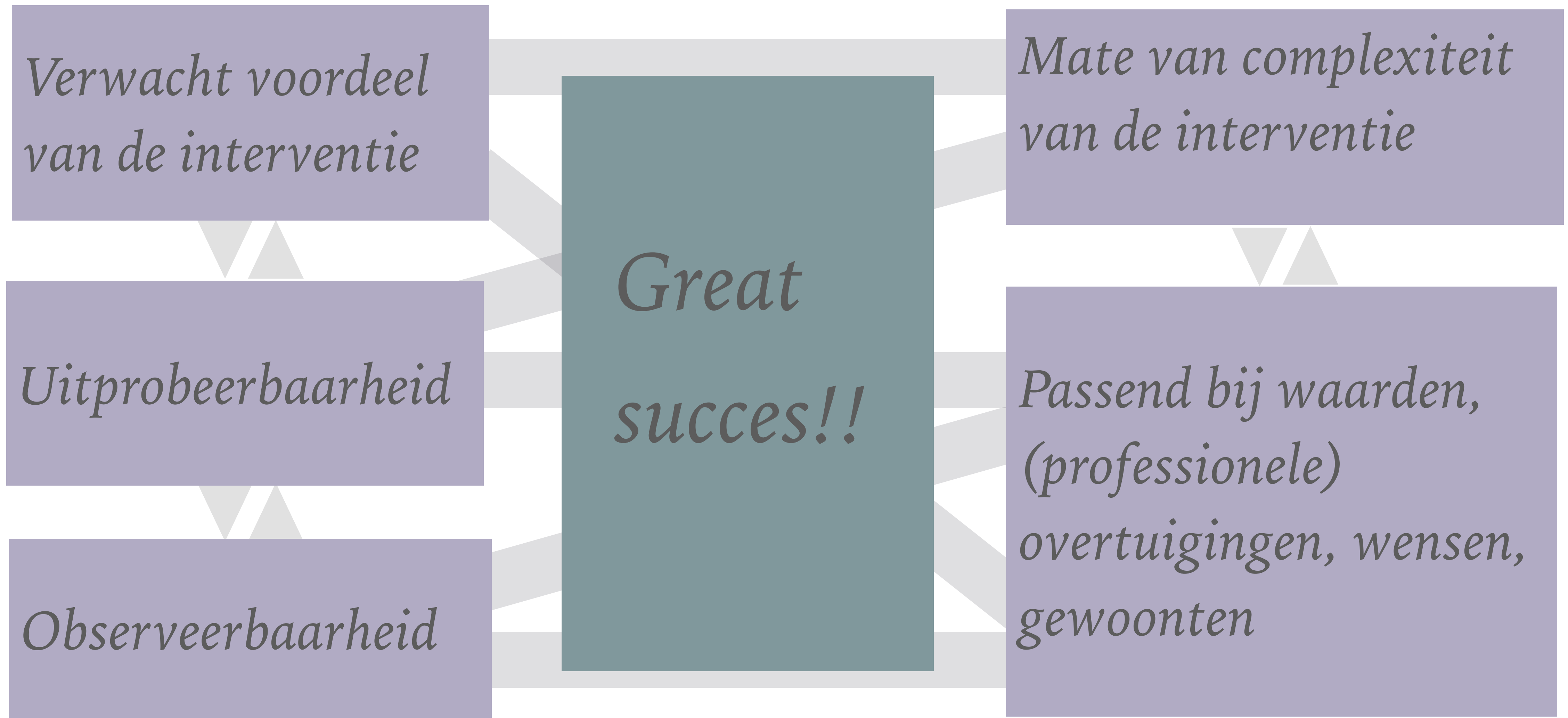
VERTRAGEN

OPZETTELIJK
TEGENWERKEN

STAKEN

TERUG-
TREKKEN

SUCCESDETERMINANTEN IN (ZORG)INNOVATIE



NORMALISATION PROCES THEORY



TYPE CONVERSATIES IN HET INNOVATIEPROCES



TYPE CONVERSATIONS IN HET INNOVATIEPROCES

	Conversations of Relatedness	Conversations of Possibilities	Conversations of Action	Conversations of Acknowledgement
Strategy/Approach	- Establish a "listening" environment - Engage & surprise - Immerse the staff in the issues - Build cohesion	- Put change in front of the staff so they can participate - Share what is being tried - Focus on learning - Engage & surprise	- Clearly communicate who is doing what - Have fun, engaging ways to 'test' the staff	- Celebrate the change - Involve a variety of ways to measure the success
Tone of Execution	"What's most frustrating to you about shift change?" "Tell us a story.."	"What are you trying? What is working? What isn't?"	"Here's how your unit has customized NKEplu to make it work here."	"What has been going well with NKEplu? What can we keep working on?"
Tools Designed to Support Process	- Interview cards - Observation boards	- The 'Think Tank'- a space to be creative - Halfway of Dialogue	- Quiz cards - Badge cards - Posters	- Patient Appreciation Card - Metrics dashboards
Tone of Staff Feedback	Initial hesitancy and surprise that we asked for their opinions, then open honesty and excitement about making things better	Curiosity about other staff's opinions and how to do things differently; increased sense of team and connectedness	Confidence in a new way of doing things; excitement to get everybody onboard	Increased sense of ownership, "We made it ours"; pride, and celebration

BOUNDARY OBJECTS IN HET INNOVATIEPROCES

MAAK HET INNOVATIEPROCES 'MANIFEST'

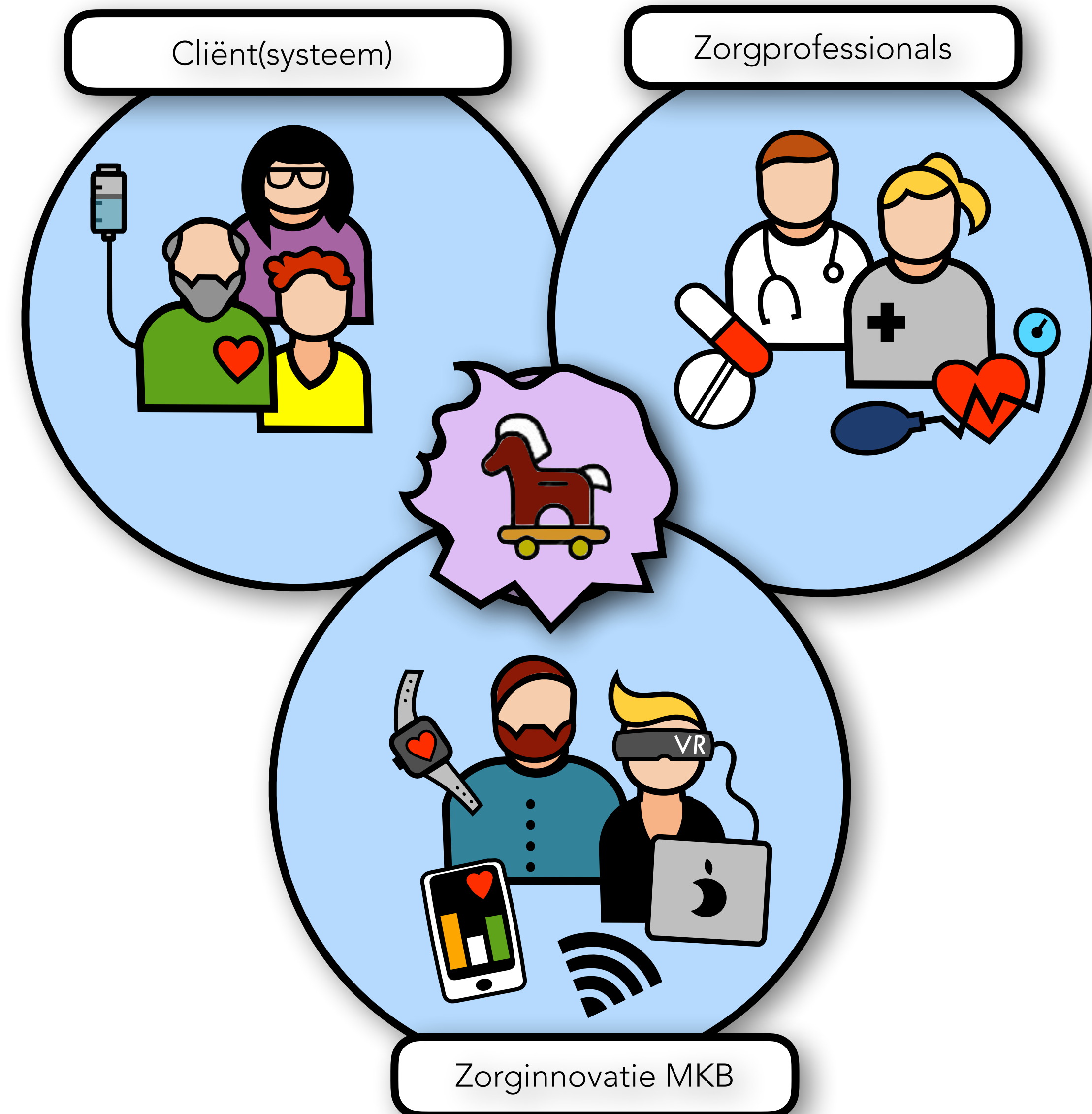
Boundary objects

Documenten, symbolen, (digitale) hulpmiddelen die mensen van verschillende disciplines of belangen helpen om tot gezamenlijk begrip te komen.

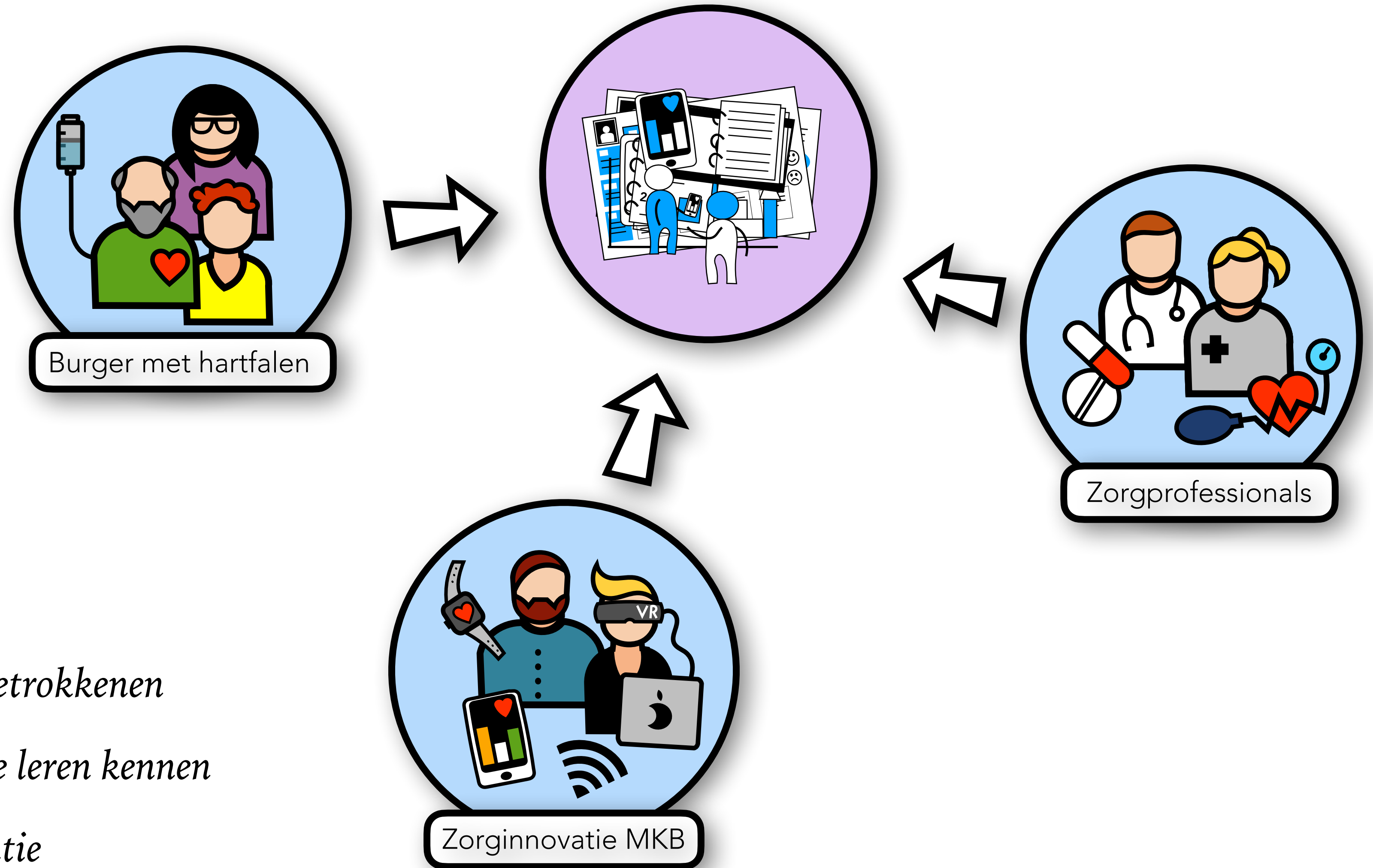
Boundary objects helpen om verschillen te overbruggen ('boundary crossing') en in co-creatie tot een oplossing te komen.

Boundary actors

De personen die de overbrugging / correctie mogelijk maken



BOUNDARY OBJECTS IN HET INNOVATIEPROCES



OPEN BOUNDARY OBJECTS

De 'narratieven' van de verschillende betrokkenen

Aanleiding elkaars perspectief/belang te leren kennen

Conversations of relatedness / Coherentie

Gemakkelijk aanpasbaar door onderlinge afstemming

BOUNDARY OBJECTS IN HET INNOVATIEPROCES



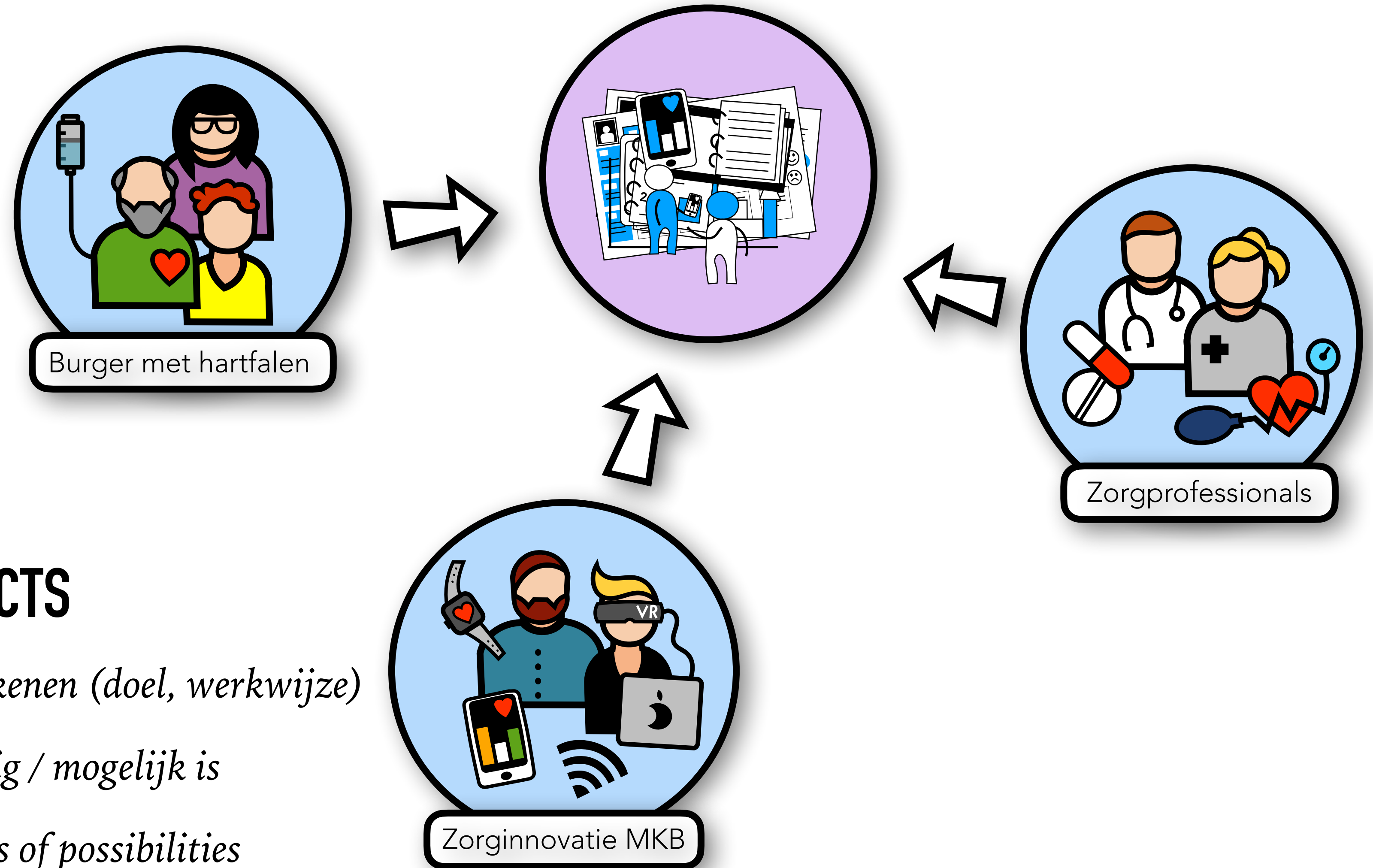
SEMI-OPEN BOUNDARY OBJECTS

Verdere 'onderhandeling' tussen betrokkenen (doel, werkwijze)

Duidelijker waarop samenwerking nodig / mogelijk is

Cognitive participation / Conversations of possibilities

Objects meer gebaseerd op consensus en gezamenlijke richting



BOUNDARY OBJECTS IN HET INNOVATIEPROCES



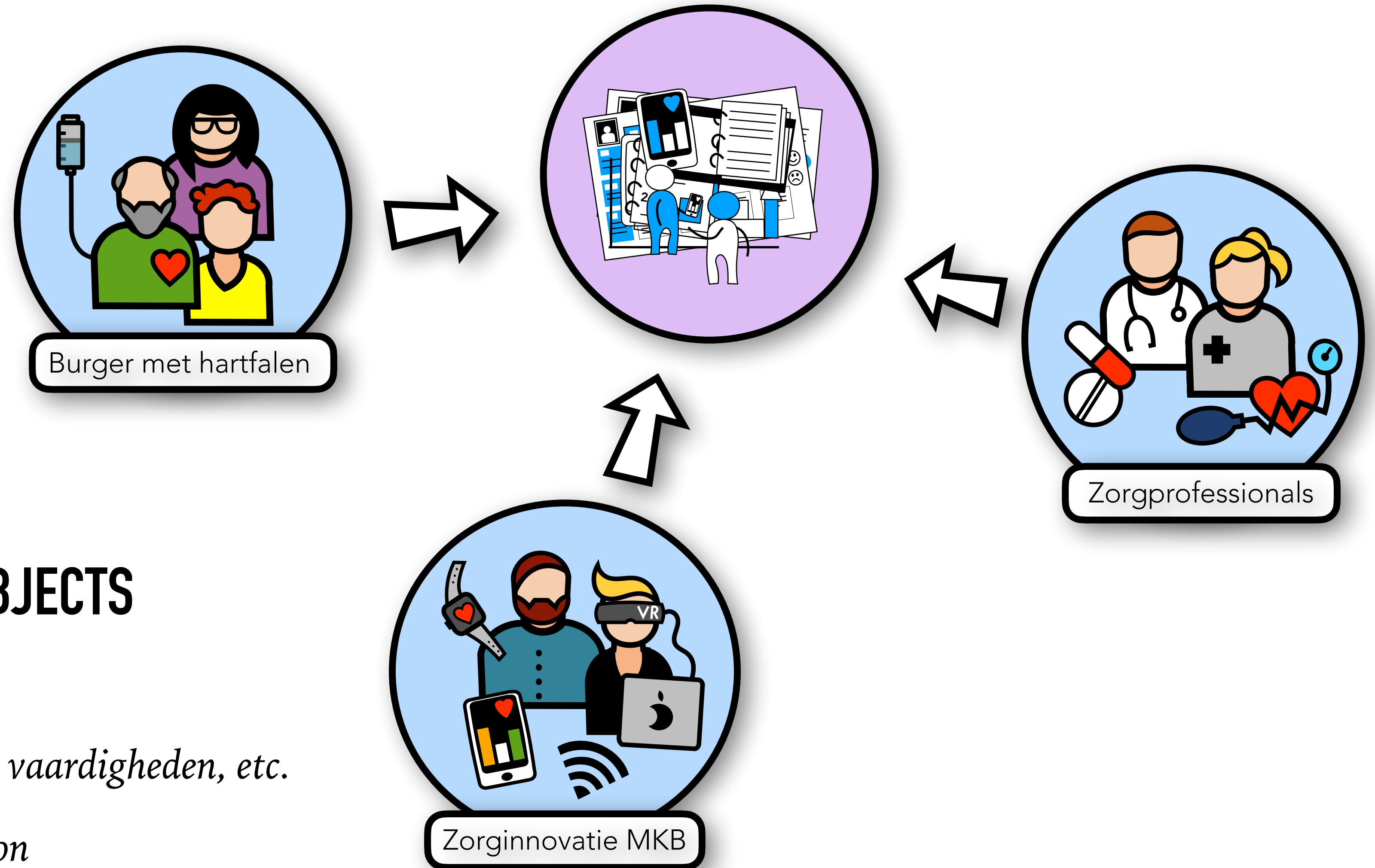
GESTRUCTEERDE BOUNDARY OBJECTS

Al concreet en dicht tegen een oplossing

Specifieker op functionaliteit, benodigde vaardigheden, etc.

Conversations of action / collective action

Objects verder doorontwikkeld en in vastere vorm



BOUNDARY OBJECTS IN HET INNOVATIEPROCES

LEGIO MOGELIJKHEDEN SLIMME BRIL

“De mogelijkheden zijn legio en hoe langer je daarover nadenkt, hoe meer het er worden”, stelt Roelfien Erasmus, programmamanager Technologie bij ZuidOostZorg en in die rol verantwoordelijk voor het experimenteren met nieuwe innovaties. “Er kwamen meteen al allemaal ideeën naar voren.” Een voorbeeld is de manier waarop de SmartGlass kan helpen bij het delen van expertise in de keten, meent Erasmus. “Het stimuleert samenwerking, omdat je heel direct en gemakkelijk van elkaars expertise gebruik kunt maken, je kunt letterlijk meekijken met de ander.”

BOUNDARY ACTORS IN HET INNOVATIEPROCES



INZICHTEN VANUIT EEN MEER CONSTRUCTIVISTISCHE KIJK OP INNOVATIE

Een emergente/iteratieve aanpak i.p.v. top-down/planmatig

Nadrukkelijker oog voor de veranderkundige processen

Mandaat/eigenaarschap vooral bij mensen in primair proces

En investeer dus in hen om dat te kunnen doen!

(Deels) eigen puzzel leggen i.p.v. 'opschaling' of 'uitrol'

Maak het ontwikkelproces manifest

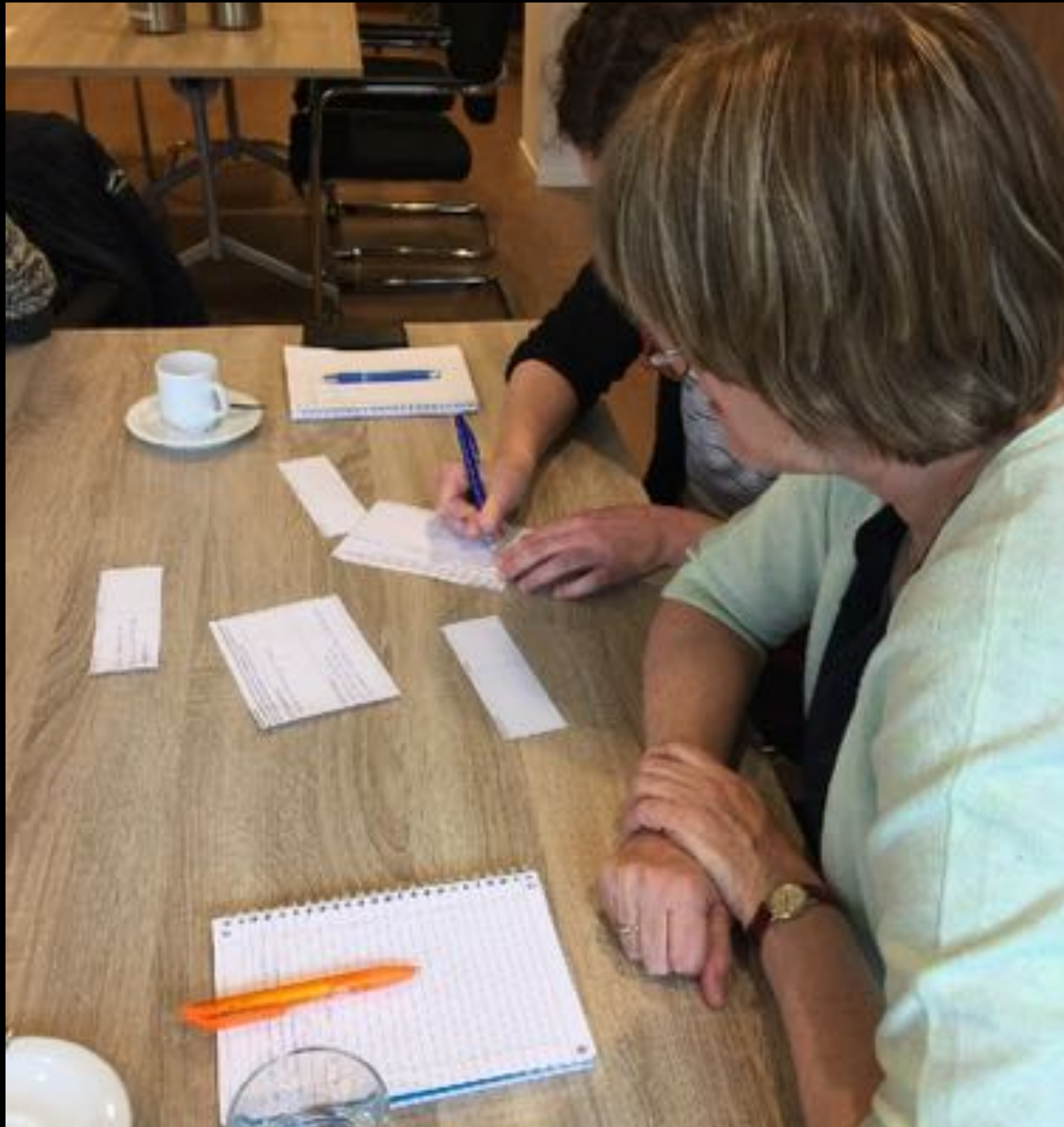
3

**HOE INZICHTEN
TE HERKENNEN EN
TE GEBRUIKEN IN PRAKTIJK**



VOORBEELD 1:

ZORGTECHNOLOGIE KEUZEHULP



Tips

Naast deze vragen nog enkele tips die van pas kunnen komen bij het maken van een keuze:

Inhoudelijk

Sommige activiteiten en middelen zijn gemakkelijk in te zetten. Maar er zijn ook activiteiten en middelen waar een inhoudelijke training voor nodig is om te weten hoe je goed gebruik kunt maken van het middel. Het is handig om van te voren als afdeling te bedenken hoe je hiermee om wilt gaan.

Financieel

Sommige activiteiten en middelen kosten meer dan dat jullie aan budget beschikbaar hebben. Je kunt ook met een aantal afdelingen samenwerken zodat er meer geld beschikbaar is. Het is daarnaast verstandig om - voordat je een bestelling gaat plaatsen - te vragen om een offerte bij de leverancier. Soms zitten er namelijk extra kosten verbonden aan invoering of aan een (service)abonnement achteraf. Met een offerte voorkomt je vervelende verrassingen achteraf.

Veiligheid

Veiligheid kun je op meerdere manieren opvatten. Zo kun je denken aan de fysieke veiligheid (steriliteit, hygiëne enz.), maar ook aan mentale veiligheid (bijv. prikkelarme omgeving). Zijn de activiteiten en middelen veilig?

Demonstratie

Sommige leveranciers bieden ook demonstraties op locatie aan. Mocht je er nog niet helemaal uit zijn, dan kun je contact opnemen met de leverancier en vragen naar de mogelijkheden.



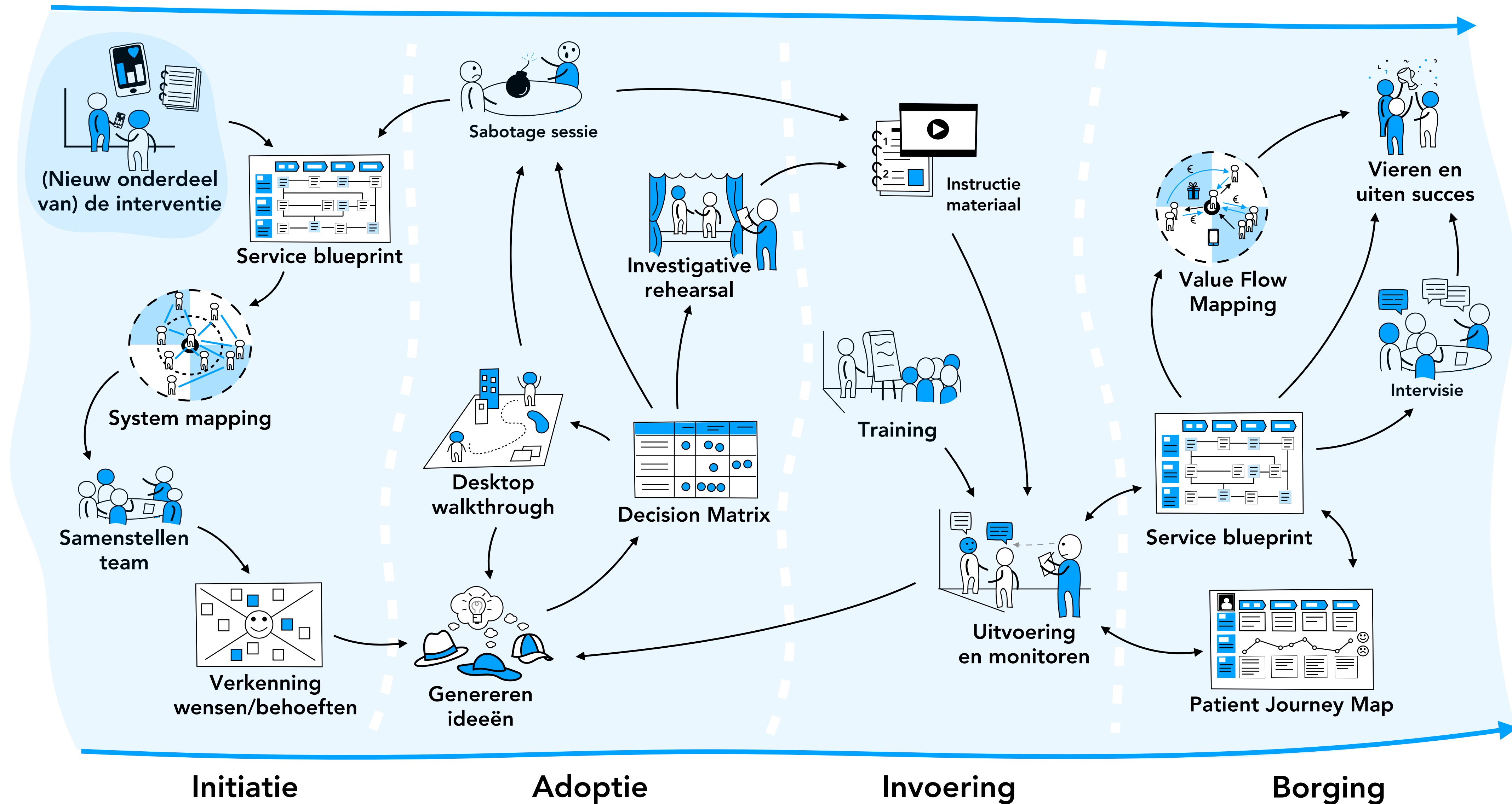
Keuzehulp Welzijn & Technologie

noorderbreedte
■ samen het beste van de zorg

noorderbreedte
■ samen het beste van de zorg



Deliver: Implementatie



CASUS VANUIT DE THEORETISCHE INZICHTEN OVER IMPLEMENTATIE

STRATEGIE: FOCUS OP INITIATIE VAN INNOVATIE

DETERMINANTEN: VERWACHT VOORDEEL & PASSEND BIJ WERKWIJZE/CONTEXT

TYPE CONVERSATIE: FOCUS OP 'CONSERVATION OF RELATEDNESS & OPPORTUNITY'

BOUNDARY OBJECTS: VERHALEN OVER EIGEN ERVARINGEN (USE-CASE), BESLISTOOL

VOORBEELD 2: PROJECT SOVATASS II

STAKEHOLDER ANALYSE

CASUS

Harko is je collega. Hij wil graag de SoVa-toolbox implementeren in de organisatie. Zowel de Eiland-game, Ascape-game als "Mijn Handleiding". Hij weet dat dit de nodige veranderingen met zich mee gaat brengen. Zoals

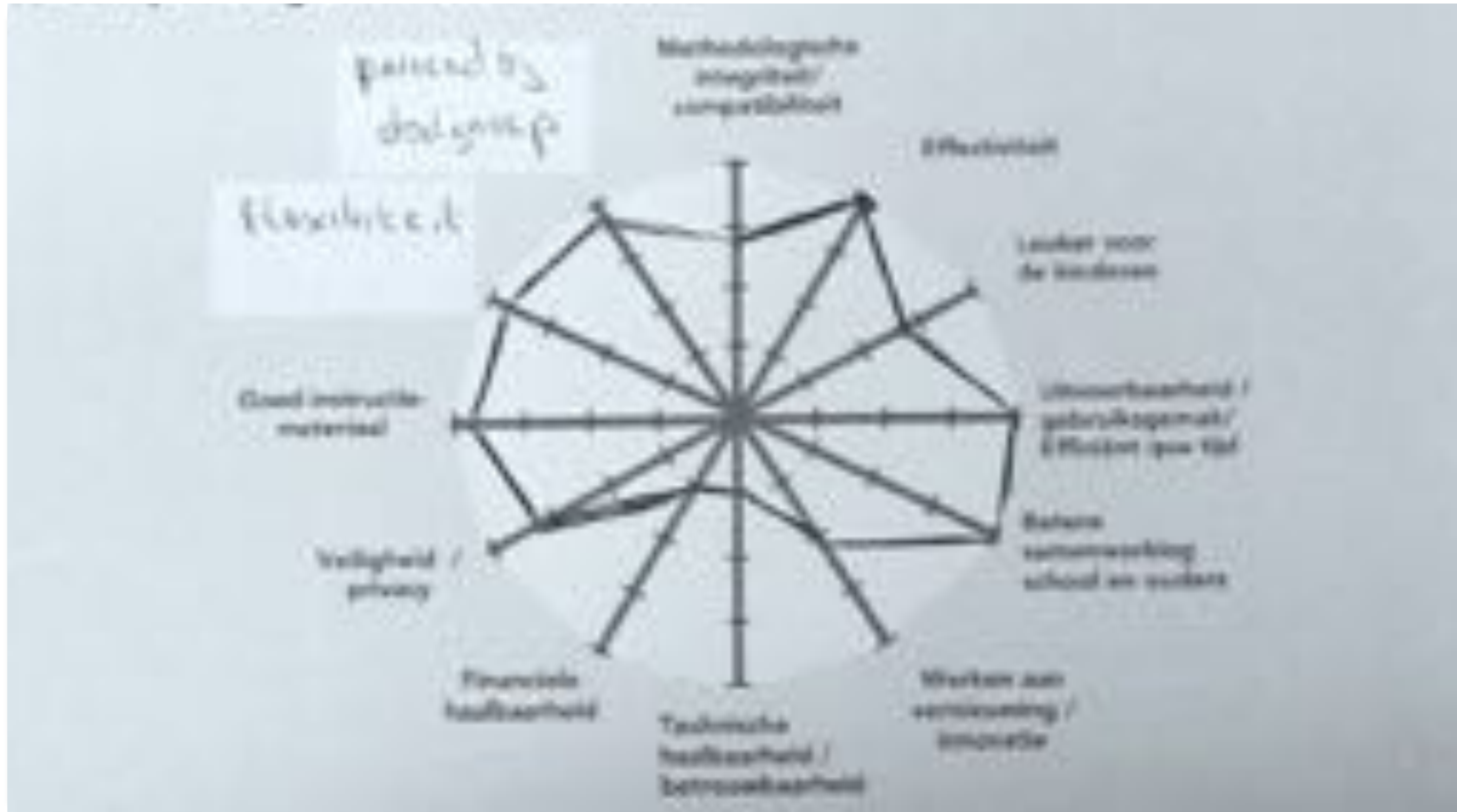
1. Aanpassingen in de huidige -vastgestelde – protocol (bijv. m.b.v. de methoden in de roadmap beschreven)
2. Veranderingen / intensivering van de samenwerking met scholen
3. Instructie /scholing van eigen medewerkers
4. Aanschaf van de technische spullen die nodig zijn om zelf de werkvormen te kunnen spelen / voor te bereiden.

Wat voor functie/rol heeft hij idealiter (binnen een zorginstelling en/of onderwijsinstelling)? Positie / inhoudelijke expertise?

Wat zijn de belangrijkste stakeholders? Benoem **rol / functie** van deze partijen (ouder, behandelaar, leerkracht, etc.)

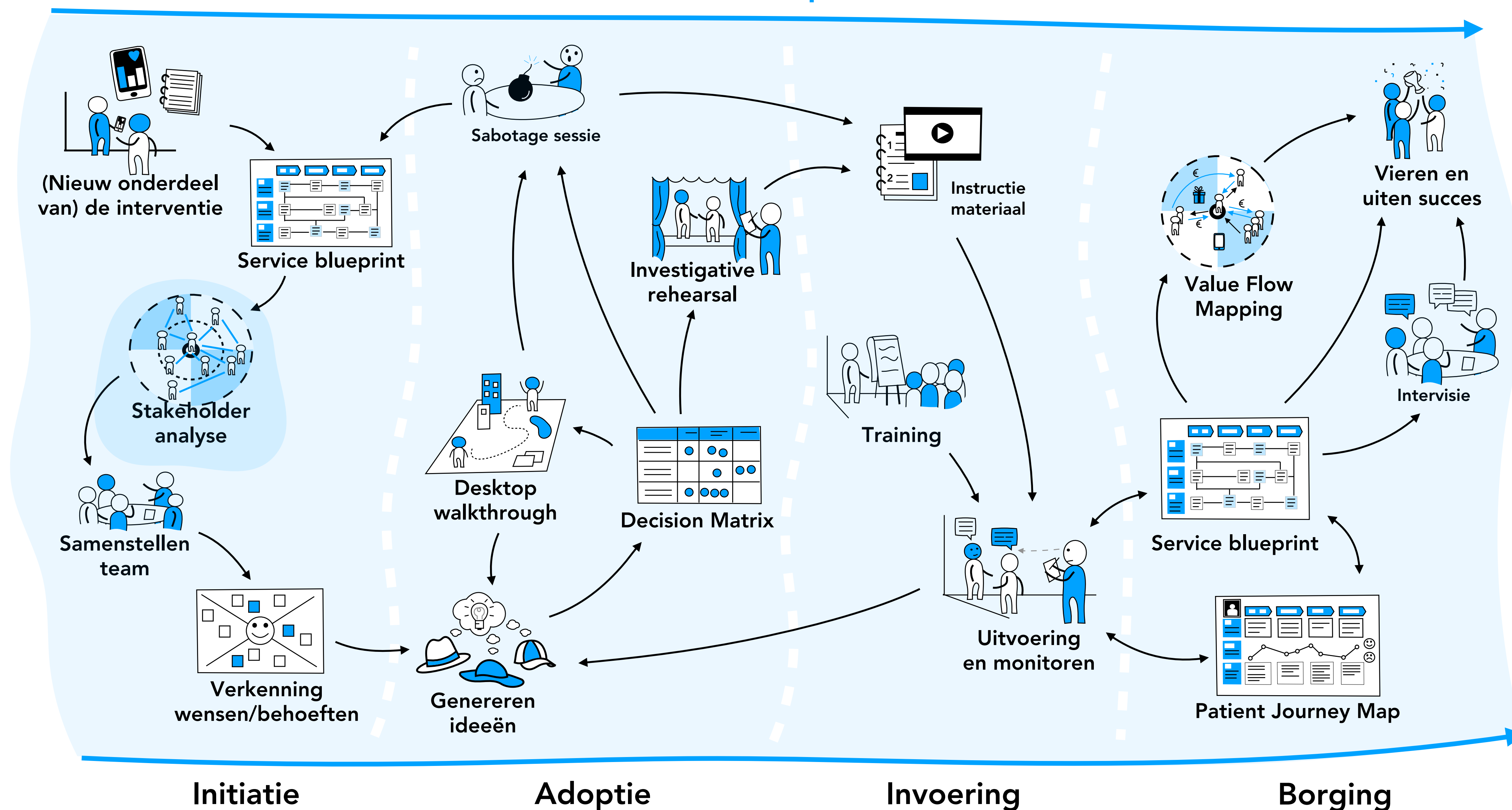
Beschrijf kort met welk **belang / doel** deze stakeholder betrokken is bij bovenstaande plannen van Harko: Wat moet Harko van de persoon in deze functie / rol?
Bijv: "leerkracht moet geïnformeerd zijn over de toolkit en bereid zijn mee te werken / af te stemmen"

STAKEHOLDER ANALYSE





Deliver: Implementatie



CASUS VANUIT DE THEORETISCHE INZICHTEN OVER IMPLEMENTATIE

STRATEGIE: FOCUS OP INITIATIE

DETERMINANTEN: VERWACHT VOORDEEL, PASSEND BIJ WERKWIJZE/CONTEXT,
MATE VAN COMPLEXITEIT

TYPE CONVERSATIE: FOCUS OP 'CONSERVATION OF RELATEDNESS'

BOUNDARY OBJECTS: STAKEHOLDERHOLDER, 'BEINVLOEDINGSPROFIEL'

VOORBEELD 3:

ARNA

(PROJECT ANDERS WERKEN IN DE ZORG FRIESLAND)

Overgangen Animaties Dia's voorstelling Controleren Beeld Uitleg

The Hand Built Thread...

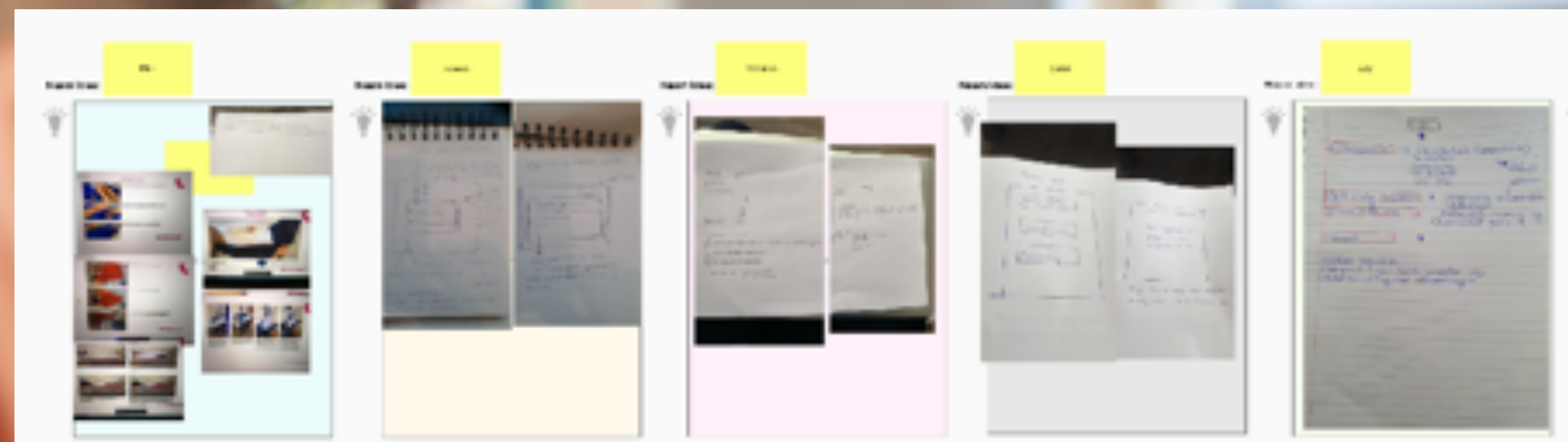
GOLDEN THREAD

5. Ze kan haar ervaring in het gebruik ook delen met haar collega's, zowel van de afdeling als binnen de organisatie. Haar collega's kunnen voordat hun dienst begint, de informatie al tot zich nemen.

6. De ervaring van de medewerkers kan door de organisatie gebruikt worden om de producten te evalueren en eventueel aanbod aan te passen.

7. Wanneer een zorgverlener nieuwsgierig is welke nieuwe producten er op de markt zijn kan ze dit ook eenvoudig vinden en vergelijken met andere hulpmiddelen.

Beelden Opmerkingen

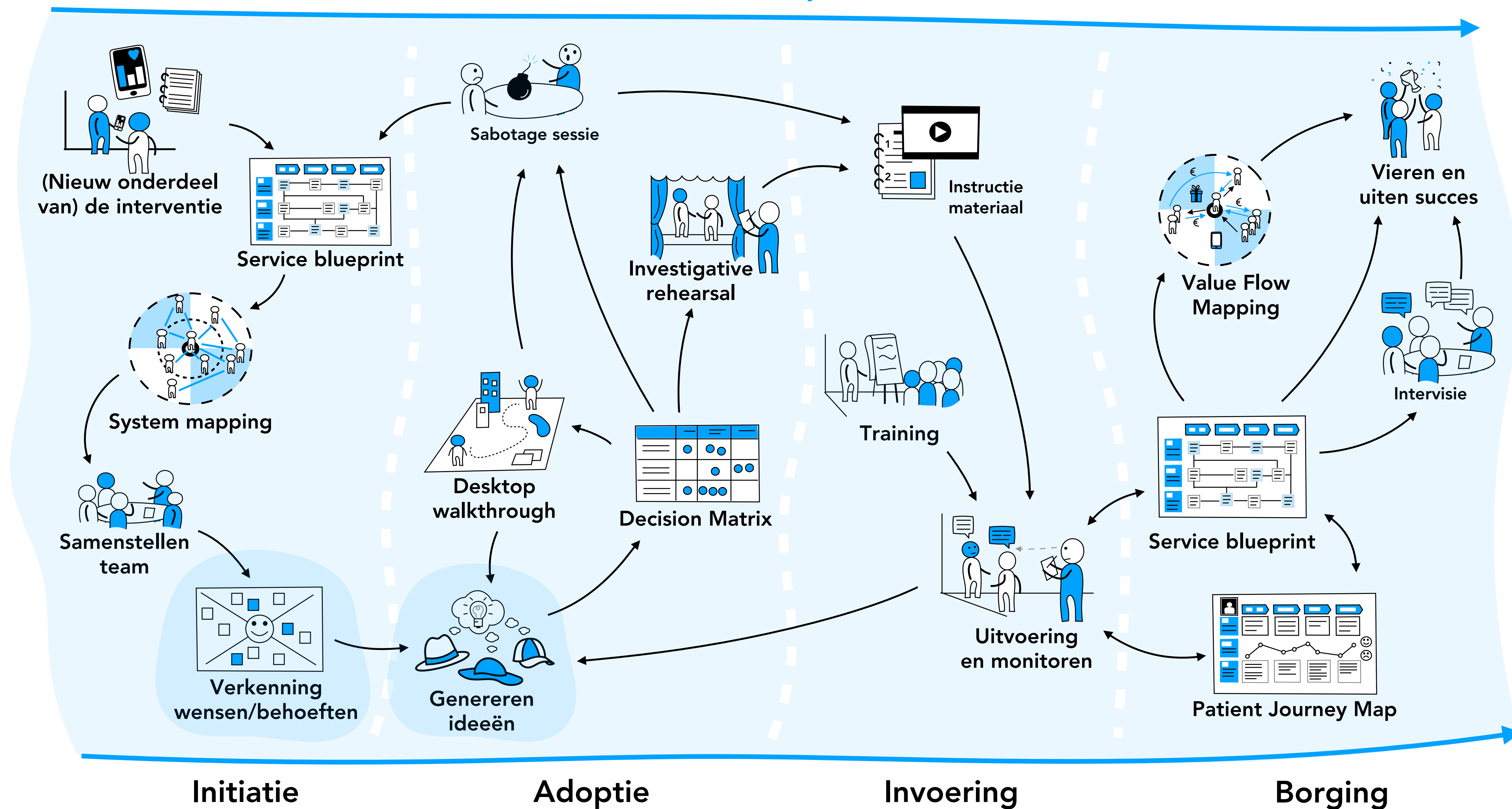


CASUS VANUIT DE THEORETISCHE INZICHTEN OVER IMPLEMENTATIE

STRATEGIE:	FOCUS OP INITIATIE & ADOPTIE
DETERMINANTEN:	VERWACHT VOORDEEL & PASSEND BIJ WERKWIJZE/CONTEXT, UITPROBEERBAARHEID, LAGE COMPLEXITEIT
TYPE CONVERSATIE:	FOCUS OP ‘CONSERVATION OF RELATEDNESS & OPPORTUNITY’
BOUNDARY OBJECTS:	VERHAAL IDEALE SITUATIE (GOLDEN THREAD), EERSTE SCHETSEN



Deliver: Implementatie



VOORBEELD 4:

PROJECT SOVATASS II

leeftijd 8
 geslacht meisje
 bij wie woon je mama & broer Thijs
 wat wil je worden dierendokter
 stom ruzie

BIOGRAFIE

Sara is 8 jaar en woont in Leeuwarden met haar moeder en haar broer Thijs van 10. De vader van Sara is verhuisd naar Amsterdam toen de ouders van Sara zijn gescheiden. Sara gaat in de vakanties naar haar vader toe. Ze mist hem best wel vaak.

In Leeuwarden heeft Sara haar eigen kamer. Hier is ze erg blij mee: “Ik moest mijn kamer eerst delen met mijn broer, maar toen hadden we elke dag ruzie omdat ik vaak erg druk ben en dat vindt mijn broer dan vervelend en dan wordt hij boos.” Sara maakt nu nog regelmatig ruzie met haar broer, maar het gaat beter dan eerst.

Sara kijkt veel films. Ze is vooral gek op de Harry Potter. “Ik heb alle Harry Potter films al wel 10 keer gezien, maar ik vind ze nog steeds leuk.” Naast het film kijken, houdt Sara veel van gamen. Dit doet ze op de tablet die ze op haar verjaardag van haar vader heeft gekregen. Het kijken naar films en gamen doet Sara soms alleen, maar ook vaak met haar drie beste vriendinnen. Ze zitten dan allemaal op haar roze bank op haar eigen kamer, dat is vet gezellig.

SCHOOL

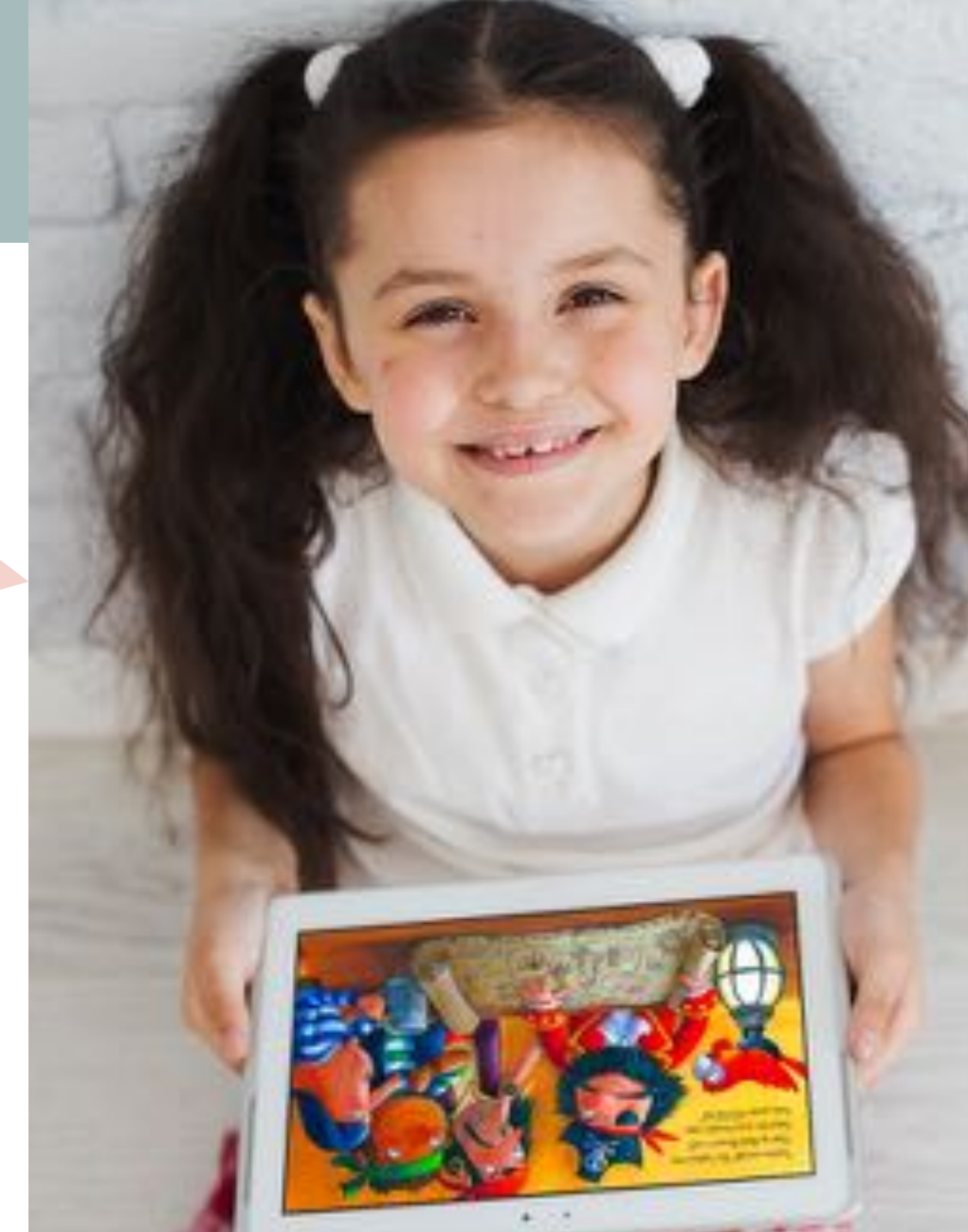
Sara zit op de Prins Mauritschool in Leeuwarden. Ze zit nu in groep 5 samen met haar drie beste vriendinnen. Ze vindt het erg gezellig op school, maar het is soms ook moeilijk. “Ik ben vaak erg druk in de klas en daardoor lukt het werken niet zo goed. Ik maak dan veel fouten of ik krijg het niet af.” In de klas heeft Sara een eigen plekje helemaal achter in de klas. De juf heeft haar dit plekje gegeven, zodat Sara minder last heeft van wat er om haar heen gebeurt. Daarnaast heeft Sara tijdens het werken vaak gehoorbeschermers op, waardoor ze geluiden om haar heen bijna niet hoort. Dit helpt een beetje, maar het is voor Sara nog steeds moeilijk om zich te concentreren in de klas.

KANJERTRAINING

De kinderen uit groep 5 krijgen elke week een les uit de methode *Kanjertraining*. “We leren hoe we dan met elkaar om moeten gaan, bijvoorbeeld naar elkaar luisteren.” De laatste weken stonden deze lessen in het teken van samenwerken. De kinderen moeten hierbij veel opdrachten in groepjes uitvoeren. Sara vindt dit erg lastig. “Ik vind het samenwerken lastig, omdat ik dan niet kan doen wat ik zelf wil.” Sara heeft al een paar keer ruzie gehad met andere kinderen uit de klas waar ze mee moest samenwerken, omdat Sara het niet eens was met de andere kinderen. De moeder van Sara geeft ook aan dat Sara moet leren om te overleggen en met anderen samen te werken.

GAMES

De favoriete games van Sara zijn Sims en Minecraft. “Ik vind het leuk als je in games helemaal zelf kunt bepalen hoe iets er uit komt te zien.” Sara vindt dat je in een goede game de mogelijkheid moet hebben om je eigen poppetje steeds beter te maken, doordat je poppetje bijvoorbeeld nieuwe skills leert. Daarnaast moet de game vijanden hebben en mag de game best een beetje spannend zijn. Als de game online gespeeld kan worden wil Sara het liefst tegen anderen kunnen spelen, zodat ze iedereen kan verslaan. Als Sara achter de tablet zit, speelt ze niet alleen maar games. Ze zit ook vaak op Youtube. Ze bekijkt dan filmpjes van vloggers. Haar favoriete vlogger is Enzo Knol. “Zodra ik een melding krijg dat Enzo Knol een nieuw filmpje heeft, ga ik meteen naar Youtube om te kijken.” Als Sara met haar vriendinnen is kijkt ze vaak Try Not To Laugh filmpjes op Youtube. “Dit is altijd super grappig!”



“Ik ben vaak erg druk en dan lukken soms dingen gewoon niet goed”



“ISLAND GAME”

ZOU JE ME WILLEN HELPEN?

**MIJN BOODSCHAPPEN TAS IS ONDERWEG GESCHEURT
EN NU HEB IK AL MIJN APPELS VERLOREN...**

JA NATUURLIJK!



SPATIE

NEE, LIEVER NIET

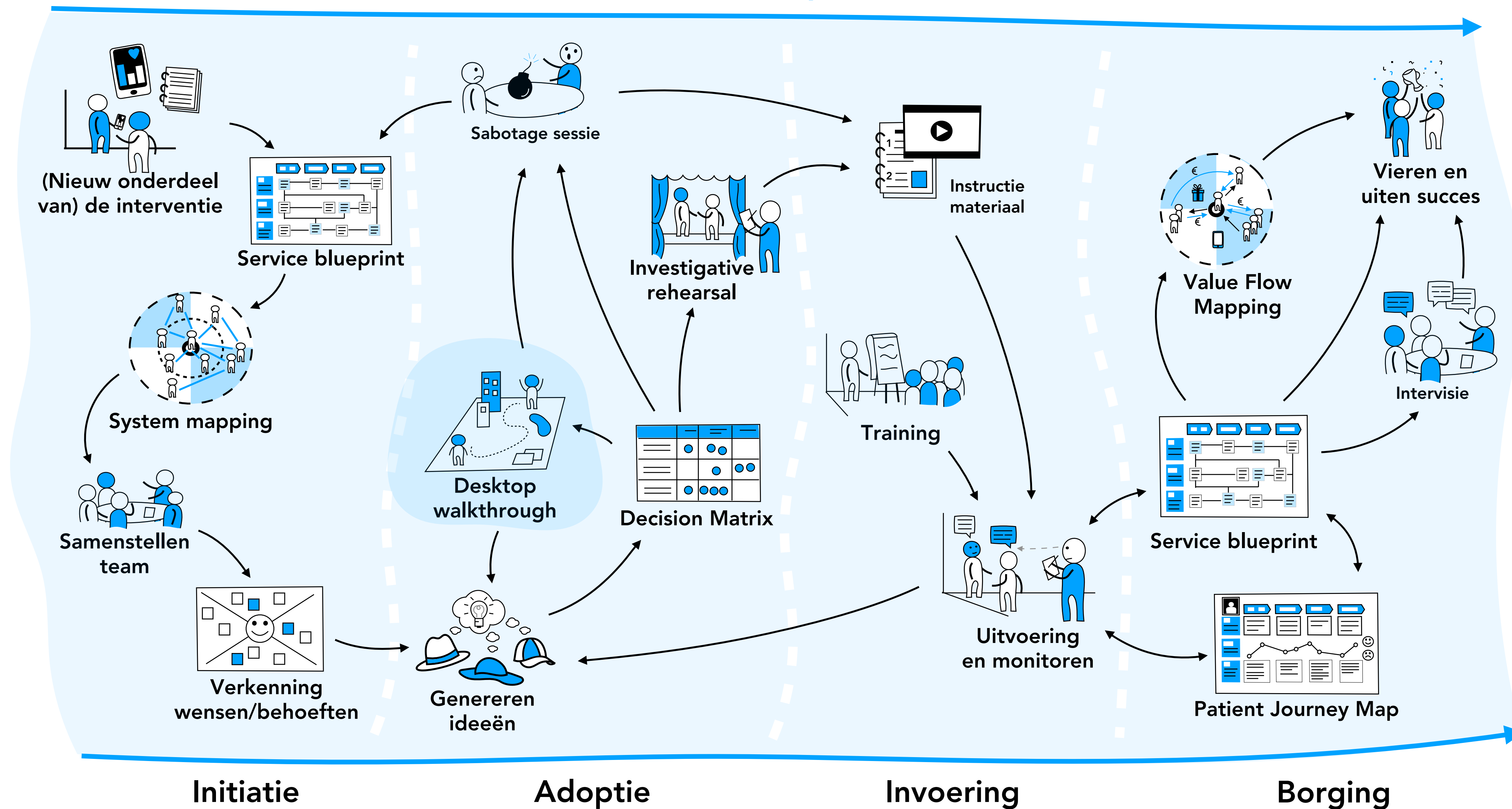
CUSTOMER JOURNEY MAP

Topics	Intake	Session3	Session5	Session12
Goals and main activities of touchpoint	Intake-interview	Emotion recognition	Asking something of another person	Co-operation in a small group
Actors involved (kid, parents, trainer, etc.)	parents, trainer, kid	kids in session-group, trainer	kids in group, trainer, parents	kids in group, trainer, school-kids
Thoughts	I <u>dont</u> want this! Why is it necessary?	Pff, I can do this... This is childish!	Role playing? That's <u>awkard</u> . OK, this is not so bad	This task is easy, but other kids don't do what I want!
Behaviors	Quiet, Eager to go home	indifferent, over-active,	Insecure, Cooperative	Cooperative, Making arguments
Emotions	 Angry	 Bored, overconfident	 Nervous, interested	 Motivated, Agitated





Deliver: Implementatie



CASUS VANUIT DE THEORETISCHE INZICHTEN OVER IMPLEMENTATIE

STRATEGIE: FOCUS OP ADOPTIE EN INVOERING

DETERMINANTEN: VERWACHT VOORDEEL, PASSEND BIJ WERKWIJZE/CONTEXT

TYPE CONVERSATIE: FOCUS OP 'CONSERVATION OF OPPORTUNITY'

BOUNDARY OBJECTS: DR-ARTEFACTEN (ZOALS PERSONA)

DOEL & OPBOUW IN DE DEELSESSIES

WIJZE VAN INTRODUCEREN



OEFENING UIT TOOLBOX



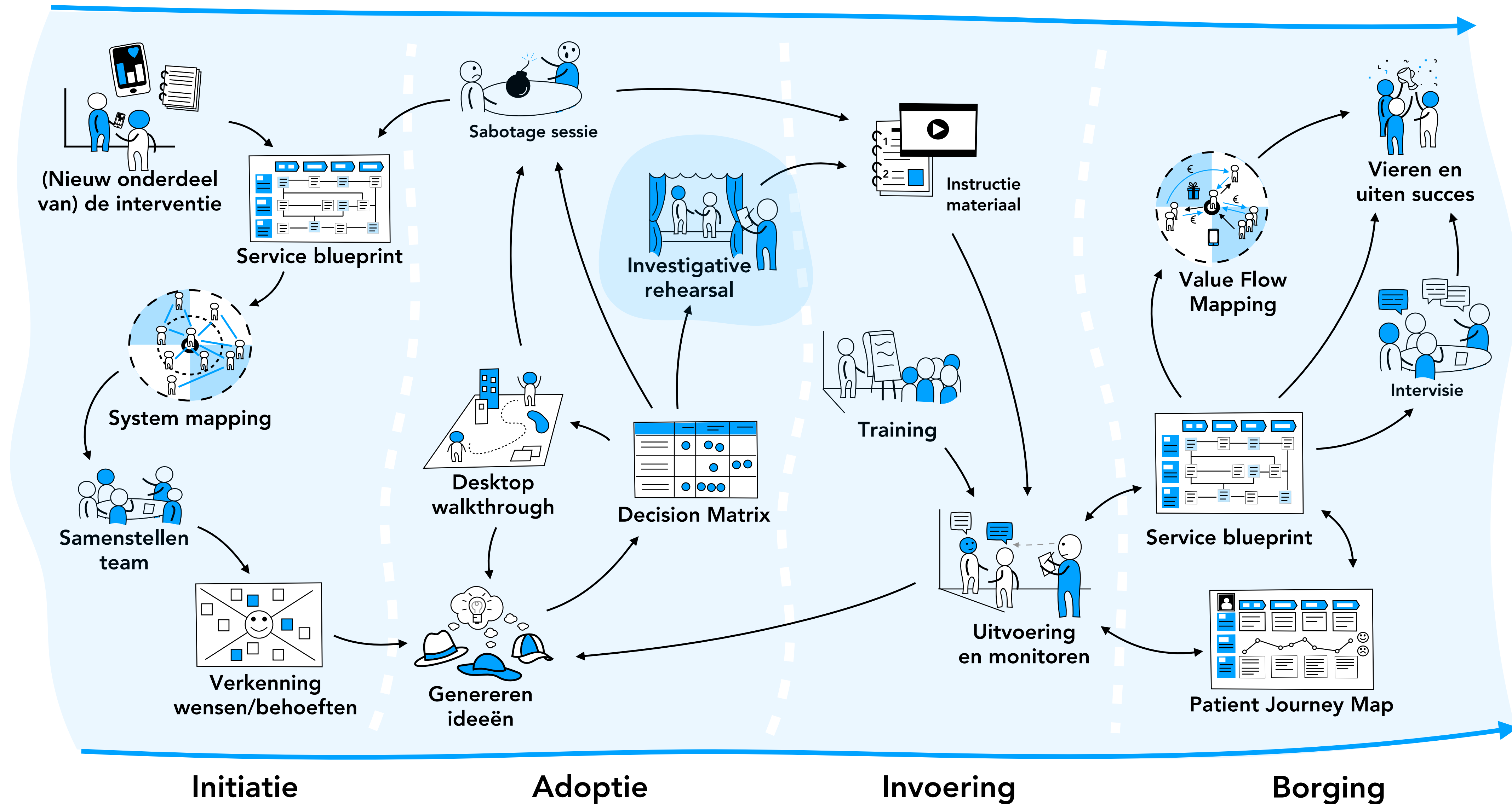
NABESPREKEN, AANVULLENDE OEFENINGEN







Deliver: Implementatie



CASUS VANUIT DE THEORETISCHE INZICHTEN OVER IMPLEMENTATIE

STRATEGIE: FOCUS MEER RICHTING INVOERING / 'APPROPRIATION'

DETERMINANTEN: UITPROBEERBAARHEID & OBSERVEERBAARHEID

TYPE CONVERSATIE: FOCUS MEER 'CONSERVATION OF ACTION'

BOUNDARY OBJECTS: DR-ARTEFACTEN (ZOALS GAMES ZELF)

INZICHTEN OVER INNOVATIE HERKENNEN EN GEBRUIKEN IN PRAKTIJK

Waar in het proces zit je, afgaand op fase, relevante kritische succesfactoren en benodigde type conversatie?

Welke ontwerp (onderzoek) activiteit helpt om samen met betrokkenen een logische stap verder te komen?

Op welke manier maak je de stap in het proces 'manifest' (boundary objects)?

VRAGEN TOT HIER?

**GRAAG DELEN VAN JULLIE
PRAKTIJKERVARINGEN**

**INTERESSE OM HIER VERDER
MEE AAN DE SLAG TE GAAN?**

FAITH LEARNING COMMUNITY

Binnen FAITH is voor innovatiemanagers en andere ‘vernieuwers’ in de zorg een LearningCommunity ontstaan. Zes tot acht keer per jaar komt deze Community bij elkaar om vraagstukken op het gebied van innovatie / implementatie met elkaar te bespreken en ervaringen uit te wisselen.

Meestal staat daar een casus/vraagstuk van een van de deelnemers vanuit onze brede netwerk centraal. Vaak wel specifiek geïllustreerd vanuit een organisatie, maar altijd herkenbaar voor andere praktijk, Aan de hand van een passende werk- of bespreekvorm gaan we in op deze casus. Zo wordt een sessie dus altijd zorgvuldig voorbereid in samenspraak met de zorgorganisaties.

Interesse? Meer weten? Neem contact op met:

Job van 't Veer

job.van.t.veer@nhlstenden.com

06 -18530104



FAITH ACTIEF IN DE WEEK VAN DE
IMPLEMENTATIE!



ENKELE SUGGESTIES, (LEES)TIPS NAAR AANLEIDING VAN DEZE LEZING

LIJST MET BELANGRIJKSTE LITERATUUR UIT DEZE LEZING

Over de Normalisation Proces Theory

May, C. Finch, T., Mair, F.S. (2007). Understanding the implementation of complex interventions in health care: the normalisation process model. *BMC Health Services Research* 7

Over de verschillende ‘conversaties’ die nodig zijn in een veranderkundig proces

Lin, M., Hughes, B., Katica, M., Dining-Zuber, C., & Plsek, P. (2011). Service design and change of systems: Human-centered approaches to implementing and spreading service design. *International Journal of Design*, 5(2), 73-86.

Kritische succes- en faal determinanten bij innovatie / implementatieprocessen

Berwick, D. M. (2003). Disseminating innovations in health care. *Journal of the American Medical Association*, 289, 1969-1975.

LIJST MET BELANGRIJKSTE LITERATUUR UIT DEZE LEZING

Over Boundary (Object) Theory:

Akkerman SF, Bakker A. (2011). Boundary crossing and boundary objects. *Rev Educ Res* Jun;81(2):132-169

Terlouw G, van 't Veer JT, Prins JT, Kuipers DA, Pierie JEN. (2020) Design of a Digital Comic Creator (It's Me) to Facilitate Social Skills Training for Children With Autism Spectrum Disorder: Design Research Approach. *JMIR Ment Health*. Jul 10;7(7):e17260. doi: 10.2196/17260. PMID: 32673273; PMCID: PMC7382019.

Over participatief ontwerpgericht innoveren in het zorg- en welzijnsdomein

Van 't Veer, J., Wouters, E., Veeger, M. & Van der Lugt, R. (2020). *Ontwerpen voor zorg en welzijn*. Bussum: Coutinho. (handboek/ studieboek)



BINNENKORT TE VERSCHIJNEN MAGAZINE VAN 'COALITIE DIGIVAARDIG'

Over relevant aanbod qua onderwijs- en praktijkgericht onderzoek in Noord-Nederland op gebied van digitale innovatie (MBO/ HBO / Masterniveau)

Zodra deze gereed is voor publicatie, sturen we deze graag na!