

DE ONTDEKKINGSREIS

EEN PROGRAMMA VOOR TEAMS
DIE SKILLS WILLEN ONTWIKKELEN
OM BETER TE KUNNEN MANOEUVREREN
OP HUN COMPLEXE SPEELVELD

DIT IS EEN REISGIDS

IF YOU WANT TO GO FAST, GO ALONE
IF YOU WANT TO GO FAR, GO TOGETHER

AFRICAN VERB



STUDIO SKETCHING MANIACS

230322

ALS

**NOG NOG MEER JE BEST DOEN
NOG HARDER WERKEN
NOG MEER SCHOULDERS VERZAMELEN**

JE NIET BRENGEN WAAR JE NAAR TOE WILT GAAN

...

**DAN WORDT HET TIJD OM
HET ANDERS TE GAAN DOEN**

**JE GAAT HET PAS ZIEN
ALS JE HET DOORHEBT**

Hendrik Johannes (Johan) Cruijff

STUDIO SKETCHING MANIACS



INDEX

*

CONTEXT

DE ONTDEKKINGSREIS

DE REISOPBRENGSTEN

DE REISROUTES

DE REISETAPPES

DE REISINVESTERING

DE REISAANPAK

*



STUDIO SKETCHING MANIACS

CONTEXT

GEGREPEN DOOR DE WAAN VAN DE DAG

Onderneming X verkeert al een tijdje in zwaar weer. De klanten van onderneming X stellen steeds hogere eisen aan de dienstverlening en onder de streep wordt er simpelweg minder omgezet. Deze situatie zorgt voor extra druk op de teams van onderneming X. Om klanten binnen boord te houden moeten alle teams (nog) harder gaan werken, want als teveel klanten vertrekken, dan komt uiteindelijk het bestaansrecht van de onderneming in gevaar.

De maatregel 'als team harder gaan werken' lijkt in eerste instantie vruchten af te werpen. Maar de opleving is van korte duur. Harder werken zonder echt effect gaat vervolgens over in werkdruk.

De werkdruk heeft onder andere interne spanningen met uiteindelijk de uitval en het vertrek van sommige teamleden tot gevolg. De 'achterblijvers' voelen hierdoor de werkdruk verder toenemen. Na verloop van tijd merkt onderneming X dat de kwaliteit van de dienstverlening onder zware druk komt te staan. Er kan simpelweg niet langer geleverd worden wat de klant vraagt. Sommige klanten besluiten over te stappen naar de concurrent.

Om de werkdruk onder controle te krijgen, probeert onderneming X nieuwe teamleden aan te trekken. Maar zonder succes. Er zijn namelijk veel vissers die hengelen in dezelfde talentenvijver.

Wat onderneming X ook probeert, het lukt niet om grip te krijgen op het speelveld. Niet langer zit het team op de regiestoel maar de waan van de dag. En die waan van de dag regeert met ijzeren hand, met alle gevolgen van dien.

GEZOCHT: EEN UITWEG

Als nog meer je best doen, nog harder werken, nog meer schouders verzamelen je niet brengen waar je naar toe wilt, dan wordt het tijd voor iets anders.

Als de waan van de dag het steeds meer voor het zeggen krijgt, is het tijd voor andere maatregelen dan simpel nog harder te gaan werken. In de kern draait het om het creëren van een optimaal werkklimaat voor jezelf en je team. Een werkklimaat waarin rust en ruimte ontstaat om je te focussen op de dingen die er echt toe doen; het creëren van waarde zowel voor jouw klant als voor het team.

Maar hoe bereik je dat?

Op de dynamiek van jouw speelveld heb je relatief weinig controle vanwege de vele externe factoren die op die dynamiek inwerken. Wat je wel kunt doen, is skills ontwikkelen die jou in staat stellen weer plaats te nemen op de regiestoel. Wat je daarvoor in eerste instantie moet doen, is het nemen van een 'pas op de plaats' om samen met je team de dynamiek van jouw speelveld te gaan begrijpen en vanuit die inzichten te gaan kijken welke acties richting de toekomst opgepakt moeten gaan worden.

DE ONTDEKKINGSREIS

VOORBIJ DE BLAUWDRIJK AANPAK

Om grip te krijgen op de dynamiek van een complex speelveld werkt de bekende blauwdruk aanpak (uitvoeren analyse, maken plan, uitvoeren plan) niet of nauwelijks. Het plan, de blauwdruk, suggereert een bepaalde mate van maakbaarheid en kan je kortstondig een gevoel van vertrouwen en houvast geven. Maar eenmaal op weg begint er al snel iets te knagen. Je hebt het gevoel dat je iets hebt gemist.

Het kunnen manoeuvreren op een complex speelveld begint bij de acceptatie dat je de complexiteit niet kunt wegduwen of negeren, laat staan dat je de complexiteit met een plan kunt 'laten verdwijnen'. Het is er en je zult er mee moeten leren omgaan.

Leren manoeuvreren op een complex speelveld staat en valt met de kunst om stap-voor-stap te gaan ontdekken wat werkt en wat (nog) niet. In essentie gaat het om **ONTDEKKEN DOOR TE DOEN**. Dat vraagt lef, doorzettingsvermogen en andere skills die je in staat stellen niet tegen de stroom in te gaan maar met de stroom mee te bewegen.

ONTDEKKEN DOOR TE DOEN

DE ONTDEKKINGSREIS is de naam van het programma ontwikkelt door Studio Sketching Maniacs en bestemd is voor teams die skills willen ontwikkelen om beter te manoeuvreren op hun complexe speelveld. Binnen het programma is **ONTDEKKEN DOOR TE DOEN** de rode draad.

DE ONTDEKKINGSREIS bestaat uit drie reisroutes. Een reisroute is opgebouwd uit een of meerdere reisetappes. Er zijn twee soorten reisetappes: het reisevent (workshop) en de reiservaring.

Tijdens de workshop wordt tijd en aandacht besteed aan het verkrijgen van inzicht en daarmee overzicht. Met de resultaten uit de workshop stap je terug in de realiteit om ONTDEKKEN DOOR TE DOEN handen en voeten te geven.

Uiteindelijk gaat het erom dat je in staat bent om de regie terug te pakken waardoor rust en ruimte kunnen ontstaan die jou en je team in staat stellen weer bezig te zijn met die zaken die er echt toe doen. Zonder werkdruk. Zonder hoge spanning. Met meer plezier.

REISOPBRENGSTEN

Ga je op reis dan wil je natuurlijk thuiskomen met mooie reiservaringen en reisopbrengsten. Iedere reisroute kent de volgende reisopbrengsten:

MET STIP OP 1

- De eerste reisopbrengst is een cadeau aan jezelf en het team. Je stapt uit de waan van de dag en investeert tijd en aandacht in je team, in hun ambities, dromen, mogelijkheden, zorgen en vragen.

INZICHT & OVERZICHT

- Inzicht in de complexiteit van het speelveld;
- Inzicht in een duidelijke stip aan de horizon, keuzes die daarvoor gemaakt zijn en die passen bij de manier waarop jullie georganiseerd zijn (het business model);
- Een routekaart, ontworpen door het team, voor een periode van twaalf maanden. De routekaart is het kompas om het pad naar de stip te gaan ontdekken.

TEAMONTWIKKELING

- Een team met een betere focus, verbondenheid en betrokkenheid bij de resultaten die het team wil behalen en ieders rol daarbij;
- Een team dat meer werkplezier gaat ervaren omdat niet langer de waan van de dag de regie heeft, maar het team;
- Nieuwe skills en tools die het team gaan helpen **ONTDEKKEN DOOR TE DOEN** handen en voeten te geven;
- Een team wat in staat is om tijdens de reis zelf nieuwe keuzes te maken en die te vertalen in het aanpassen van de te volgen route.

OPTIONEEL

- De resultaten van jouw reis event uitgewerkt in een uniek beeldverhaal als blijvende herinnering en blijvend punt van reflectie om tijdens de reis op terug te vallen.

DE REISROUTES

Iedere speelveld is uniek. Iedere behoefte en vraag vanuit dat speelveld is dat ook. Voordat je op reis kunt gaan, vindt er een intake plaats. Doel van de intake is te kijken welke reisroute het beste aansluit bij de behoefte van jou en je team.

Er is een keuze uit drie reisroutes; van 1, 6 of 12 maanden.

Wat	Type	Route A	Route B	Route C
DE VERKENNING	Reisevent/workshop			
OP REIS I	Toepassen resultaten workshop			
DE TUSSENSTOP	Reisevent/workshop			
OP REIS II	Toepassen resultaten workshop			
DE NIEUWE ETAPPE	Reisevent/workshop			

Wat	Maand	Route A	Route B	Route C
DE VERKENNING	1			
OP REIS I	2-5			
DE TUSSENSTOP	6			
OP REIS II	7-11			
DE NIEUWE ETAPPE	12			

DE REISETAPPES



DE VERKENNING

ROUTE A,B,C

Bij de start staat het reisevent DE VERKENNING op het programma.

Voordat we naar de toekomst kunnen kijken, duiken we eerst in de complexiteit van jouw speelveld. Wat is er aan de hand? Hoe wordt de complexiteit ervaren? Hoe staat het team ervoor?

Wat gaat goed en wat moet beter? Wat zijn belangrijke uitdagingen en hoe kun je die zo scherp mogelijk formuleren?

Het beantwoorden van deze vragen geeft je nieuwe inzichten.

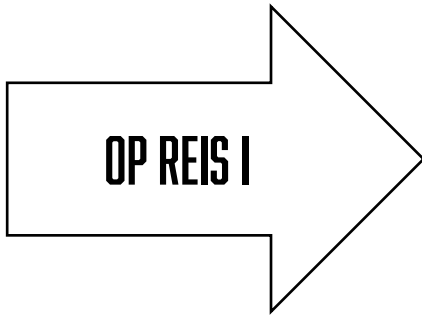
Vervolgens is het tijd om vooruit te kijken naar de stip op de horizon twaalf maanden later. Waar wil je dan staan (wat is je reisdoel)? Wat is er uniek aan dat reisdoel? Welke waarde wil je gaan leveren voor je klanten én voor het team.

Om je reisdoel te kunnen bereiken moet je stappen zetten. Dit is het moment om het collectieve brein van het team open te zetten om allerlei ideeën te gaan verzamelen om daarna keuzes te maken, want alles tegelijk doen is geen optie. Bij het maken van keuzes kijk je niet alleen naar de inschatting van de geleverde waarde maar ook naar de impact om ideeën tot uitvoering te brengen.

Zijn de keuzes gemaakt dan gaan we aan de slag met de routekaart voor de komende twaalf maanden. De routekaart mag niet verward worden met de blauwdruk waarbij je begint bij stap 1 en vervolgens volgordelijk het lijstje afloopt. De routekaart is onderverdeeld in twee blokken: de eerste zes maanden en de tweede zes maanden. Het detailniveau van het eerste blok is groter dan die van het tweede blok.

Tot slot gaan we dieper in op de betekenis van het ONTDEKKEN DOOR TE DOEN. Waar moet je op letten? Wat moet je wel doen? Wat niet? Hoe hou je grip op het speelveld? Wat kun je doen als je tegenvallers tegen gaat komen?

DE REISETAPPES



ROUTE B,C

Met de resultaten uit De Verkenning stap je terug in de realiteit om ONTDEKKEN DOOR TE DOEN handen en voeten te geven.

Maandelijks staat er een contact moment gepland met Studio Sketching Maniacs om de voortgang van de reis te bespreken. Hoe verloopt de reis? Zijn er nieuwe vragen? Is de routekaart robuust genoeg? Het zijn enkele vragen die voorbij zullen komen.



ROUTE B,C

Na zes maanden staat het reisevent DE TUSSENSTOP op het programma.

Tijdens dit rustmoment staan de reiservaringen tot aan dat moment centraal. Hoe verloopt de reis? Wat ging goed? Wat viel tegen? Welke nieuwe vragen en inzichten zijn er? Hoe gaan we verder?

We gaan aan de slag om de routekaart voor de volgende zes maanden te verdiepen.

DE REISETAPPES



OP REIS II

ROUTE C

Met de uitkomsten uit De Tussenstop stap je weer terug in de realiteit en je vervolgt je reis.

Maandelijks staat er een contact moment gepland met Studio Sketching Maniacs om de voortgang van de reis te bespreken. Hoe verloopt de reis? Zijn er nieuwe vragen? Is de routekaart robuust genoeg? Het zijn enkele vragen die voorbij zullen komen.



**DE NIEUWE
ETAPPE**

ROUTE C

Na twaalf maanden staat het derde reisevent DE NIEUWE ETAPPE op het programma.

Je bent nu een klein jaar op weg. Hét moment om terug te kijken op de reis en te kijken wat je de volgende 12 maanden gaat doen.

Wat waren de verwachtingen van de reis en wat is daarvan terecht gekomen? Wat ging goed? Wat niet? Zijn er nieuwe inzichten of ontwikkelingen en welke resultaten willen we bereiken voor het nieuwe jaar?

Met de resultaten gaan we aan de slag om de routekaart voor de aankomende twaalf maanden in kaart te brengen.

REISINVESTERING

Iedere reisroute vraagt een investering in tijd, inzet, commitment én geld.

ROUTE A
€ 5.000,00

INBEGREPEN

- **DE VERKENNING**
- 1 terugkoppelmoment 4 weken na afronding van De Verkenning
- Alle reisopbrengsten

ROUTE B
€ 10.000,00

INBEGREPEN

- **DE VERKENNING**
- **OP REIS I (+ 5 terugkoppelmomenten)**
- **DE TUSSENSTOP**
- 1 terugkoppelmoment 4 weken na afronding van De Tussenstop
- Alle reisopbrengsten

ROUTE C
€ 15.000,00

INBEGREPEN

- **De VERKENNING**
- **OP REIS I (+ 5 terugkoppelmomenten)**
- **DE TUSSENSTOP**
- **OP REIS II (+ 5 terugkoppelmomenten)**
- **DE NIEUWE ETAPPE**
- 1 terugkoppelmoment 4 weken na afronding van De Nieuwe Etappe
- Alle reisopbrengsten

NIET INBEGREPEN

- BTW
- Kosten event locatie + catering
- Reis- en verblijfkosten

REISINVESTERING OPTIONEEL

Studio Sketching Maniacs heeft een extra opbrengst in de aanbieding: **DE EVENT TEKENING**.

DE EVENT TEKENING is een tekening waarbij van ieder reisevent (DE VERKENNING, DE TUSSENSTOP, DE NIEUWE ETAPPE) de resultaten worden verwerkt in een uniek beeldverhaal, een mooie blijvende herinnering aan het event en de resultaten van het event.

AANVULLENDE INVESTERING

€ 2.500,00
PER EVENT TEKENING

INBEGREPEN

- *
De originele tekening (300x100 cm)
- *
De tekening digitaal
- *
Een print op zeildoek inclusief spanners
- *
25 hardcopy prints als uitklapkaart:
63x21 cm uitgeklaapt; 21x21 cm ingeklapt
- *
Verzendkosten

NIET INBEGREPEN

- *
BTW
- *
Aanvullende reproducties

DE REISAANPAK

DE REISBEGELEIDER

Edwin Stoop, founder en Chief Creative Officer van Studio Sketching Maniacs, zal tijdens DE ONTDEKKINGSREIS de rol van begeleider op zich nemen.

De reisbegeleider;

“De ontdekkingsreis is een proces waarbij het team de handen aan het roer heeft.

Ik gebruik mijn ruime ervaring als business consultant in combinatie met Design Thinking (methode) en Visual Thinking (tools) om complexe business-uitdagingen te ontrafelen en te begrijpen om zo stap-voor-stap een nieuwe realiteit te gaan ontdekken.”



DE REISAANPAK

Tijdens de reis events (workshops) gaat we veel doen. Iedere workshop krijgt een eigen programma waarin we diverse stappen (vragen) doorlopen. De uitwerkingen worden verzameld op grote templates zodat tijdens de gehele workshop de resultaten letterlijk in beeld blijven.

Design Thinking (methode) en Visual Thinking (tools) worden ingezet om de complexiteit te ontrafelen en te begrijpen om zo stap-voor-stap een nieuwe realiteit te gaan ontdekken

Design Thinking

is een bewezen methodiek om aan de slag te gaan met complexe vraagstukken. De methodiek stimuleert het onderzoeken van nieuwe alternatieven om zo tot betere oplossingen te komen.

Visual Thinking

is een werkwijze waarbij een scala aan visuele hulpmiddelen worden ingezet om inzichten te verzamelen, het grote plaatje in beeld te brengen en van daaruit concrete vervolgstappen te ontwerpen.

**IT IS GOOD TO HAVE AN END
TO JOURNEY TOWARD;
BUT IT IS THE JOURNEY THAT MATTERS,
IN THE END**

ERNEST HEMMINGWAY

WELCOME TO THE OTHER SIDE

