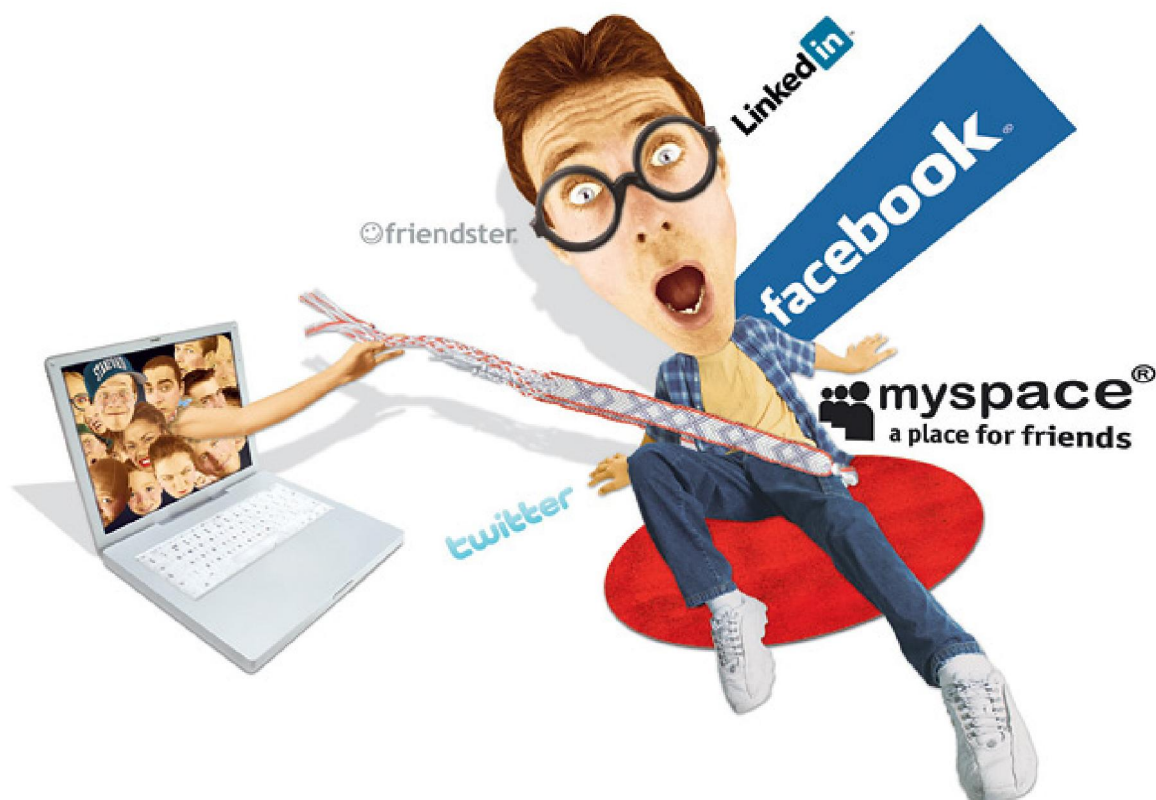


## Hoe kunnen bedrijven de creatieve productiviteit van Werknemer 2.0 benutten?



Startdatum: 27 januari 2009

Deadline: 15 maart 2009

Prijzengeld: €5.000,-

## Introductie van het NCSI

Het Nederlands Centrum voor Sociale Innovatie (NCSI) bevordert en initieert innovaties op het terrein van management, organisatie en arbeid in bedrijven en instellingen. Het NCSI is een actief kenniscentrum, waar kennis over sociale innovatie wordt geproduceerd, verzameld en verspreid en waar initiatieven op het terrein van sociale innovatie worden ondersteund.

Bij sociale innovatie draait het om activiteiten in bedrijven en instellingen die er op gericht zijn de arbeidsproductiviteit te vergroten, de talenten van medewerkers beter te benutten en het werkplezier te verhogen. Het gaat dus om het creëren van een win-winsituatie voor zowel werknemers als werkgevers.

Het NCSI is een samenwerkingsverband van de werkgeversverenigingen AWWN en FME-CWM, de vakorganisaties FNV Bondgenoten en CNV Bedrijvenbond en de kennisinstellingen Amsterdams Instituut voor Arbeidsstudies (UvA), Rotterdam School of Management (EUR) en TNO Kwaliteit van Leven. Het NCSI is in 2006 opgericht onder auspiciën van het Innovatieplatform en wordt ondersteund door de ministeries van EZ, OCW en SZW. Daarnaast investeert een aantal vooraanstaande bedrijven in het centrum door deel te nemen in de Programmaraad. Ten slotte nemen wetenschappelijke instellingen, hogescholen en organisatieadviesbureaus deel in het Kennisplatform.

Kijk voor meer informatie over onze organisatie en activiteiten op [www.ncsi.nl](http://www.ncsi.nl).

## Aanleiding Battle

Nederland heeft moeite zich te handhaven in de top 10 van meest innovatieve economieën ([http://www.rsm.nl/portal/page/portal/home/content\\_pages/Brochures/WEF%202008.pdf](http://www.rsm.nl/portal/page/portal/home/content_pages/Brochures/WEF%202008.pdf)).

De hoogwaardige kennis die we hebben en ontwikkelen, kunnen we maar moeilijk te gelde maken. Nu de financiële crisis ook bedrijven en werknemers in Nederland treft, wordt ons innovatievermogen nog meer op de proef gesteld. Ondertussen dient een nieuwe generatie werknemers zich aan: we noemen hem/haar **Werknemer 2.0** en hij/zij wordt gekenmerkt door:

- een levens- en werkstijl van virtueel samenwerken, communiceren, netwerken en kennis delen;
- is gewend aan verschillende culturele invloeden, snel schakelen en multitasken;
- ziet een wereld vol mogelijkheden;
- is uitmuntend in het verzamelen van kennis en informatie, anders in het verwerken ervan;
- is gemakkelijk te interesseren voor uitdagende projecten en functies.

Deze aanstormende generatie werknemers beschikt over innovatiekracht. De creatieve productiviteit van Werknemer 2.0 gedijt vaak niet goed in traditionele organisatievormen. Juist in deze tijd is het voor werkgevers van groot belang om de randvoorwaarden te creëren waarmee het innovatievermogen van talentvolle werknemers maximaal wordt benut.



## Over het project Werknemer 2.0

Met het project 'Werknemer 2.0' brengt het NCSI de betekenis van Werknemer 2.0, Generatie Einstein of Generation Y voor organisaties in kaart. Het doel is bedrijven en instellingen uit te dagen de unieke kenmerken en talenten van Werknemer 2.0 optimaal te benutten. Met de opbrengst van deze Battle wil het NCSI bedrijven een oplossing bieden om snel, eenvoudig en efficiënt een eerste stap te maken waarmee het innovatievermogen van een nieuwe generatie werknemers kan worden benut.

Maar dit is makkelijker gezegd dan gedaan. Aan welke randvoorwaarden zal een werkgever moeten voldoen, zodat werknemer 2.0 optimaal kan presenteren? Wat voor kantooromgeving? Wat voor communicatiemiddelen/mogelijkheden? Welke trainingen? Wat zijn belangrijke prikkels? Etc.

Het NCSI wil naar aanleiding van de aangeleverde concepten een pakket producten, diensten en ideeën samenstellen, waarmee organisaties snel ruimte kunnen creëren, zowel fysiek als mentaal, voor innovatieve medewerkers.

Meer weten over de achtergrond van het project Werknemer 2.0 en het onderwerp? Download de publicatie 2punt0 via [www.ncsi.nl/2punt0/](http://www.ncsi.nl/2punt0/) of test hoe 2.0 jij werkt op [www.hoeslimwerkjij.nl](http://www.hoeslimwerkjij.nl).

## De Battle

Ontwerp een pakket met concrete producten (en eventueel diensten) waarmee bedrijven op korte termijn en in één dag, met een beperkt budget, een ruimte kunnen omtoveren tot een Werknemer 2.0 vriendelijke zone. In deze ruimte zijn niet alleen de juiste fysieke en virtuele gereedschappen aanwezig maar gelden ook andere regels voor samen werken, andere waarden en heerst een creatieve, productieve atmosfeer.

De doelstellingen:

- het benutten van de innovatiekracht en creatieve productiviteit van werknemers;
- het ontwikkelen en het benutten van de vaardigheden en talenten van Werknemer 2.0;
- een optimale samenwerking tussen verschillende generaties werknemers.

## Jouw Concept

Jouw concept bestaat uit twee onderdelen en maximaal 6 A4 (Word, PDF). Om je concept te verduidelijken kan je afbeeldingen en/of visualisaties toevoegen, dit is niet verplicht.

### Onderdeel 1: Een beeld van Werknemer 2.0 en de voordelen voor bedrijven

- Maak een korte SWOT-analyse, gezien vanuit de werkgever, met de kenmerken van werknemer 2.0. Wat zijn de sterkten en zwakten van deze generatie? En waar liggen de kansen en bedreigingen voor de werkgever?



- Welke succesverhalen vind je op internet? Welke organisaties zijn zo ingericht dat zij het innovatiepotentieel van werknemer 2.0 optimaal benutten? Wat doen zij goed? Wat zijn de randvoorwaarden?
- Wellicht heb je een aantal eigen ervaringen? Hoe pakt jouw werkgever het aan? Wij zijn erg benieuwd.

Beperk dit onderdeel tot één A4.

## Onderdeel 2: jouw concept

Het pakket dat je ontwikkelt bestaat uit concrete producten (en eventueel diensten), waarvan per product duidelijk is hoe het bijdraagt aan bovengenoemde doelstellingen. Bedenk hierbij ook dat de producten en diensten op zichzelf niet vernieuwend hoeven te zijn. Een nieuwe toepassing van bestaande producten en diensten kan ook innovatief zijn, of juist een nieuwe en creatieve combinatie van bestaande producten.

Beschrijf in woord en beeld de ruimte en/of de producten. Denk daarbij aan:

- Hardware, software en online cq. netwerk applicaties.
  - Een skype setje?
- Interieur, meubilair en gadgets/artefacten om spelregels en waarden uit te drukken.
  - Een wandtegel-met-regel? Behangetje 'Tropisch Strand'?
- Spelregels voor samenwerken in de Werknemer 2.0 vriendelijke zone.
  - "Thou shall not kill ideas!"
- Een lijst met inspirerende boeken, instrumenten en spelletjes om te brainstormen en competenties te ontwikkelen.
  - TNO's open innovatie game?  
[http://www.tno.nl/images/shared/overtno/magazine/ict\\_3\\_2008\\_08.pdf](http://www.tno.nl/images/shared/overtno/magazine/ict_3_2008_08.pdf)
- En alle andere zaken die je nodig acht om het doel te realiseren! Wat zit er bijvoorbeeld in de tas of het koffertje van Werknemer 2.0 om plaats- en tijdonafhankelijk te werken?

### \* Bonusonderdelen:

Besteed in je concept ook kort aandacht aan het vermarkten van je concept. Benoem een aantal concrete potentiële eerste klanten: launching customers.

Je bent vrij in het kiezen van de branche/soort organisatie waarop jouw concept van toepassing is en je hoeft je hiermee niet te beperken tot een kantooromgeving.

Het NCSI wil graag dat de opbrengst van deze battle wordt gebruikt door zo veel mogelijk bedrijven en instellingen, op zo kort mogelijke termijn. Dure en complexe oplossingen zijn niet haalbaar in deze tijd van economische recessie. In de huidige economische situatie is 'kostenreductie' immers een veelgehoord woord! Probeer duidelijk aan te geven wat de kosten en baten zijn van jouw concept. Zorg voor een goede onderbouwing van je ideeën.



## Beoordelingscriteria

Je inzending wordt beoordeeld op de volgende criteria:

- Inzicht in Werknemer 2.0 én organisaties en impact: brengt jouw pakket organisaties écht een stap verder?
- Creativiteit, vormgeving en multidisciplinaire benadering
- Uitvoerbaarheid en bedrijfskundige onderbouwing (kosten vs opbrengsten)
- Zijn bonusonderdelen in het concept verwerkt? Markt potentieel: zijn er voldoende bedrijven te interesseren voor jouw concept?

De jury bestaat uit professionals met een diverse achtergrond: van humanist tot econoom, van industrieel ontwerper tot vakbondsleider. En natuurlijk is Werknemer 2.0 zelf vertegenwoordigd!

## Voorwaarden, spelregels en Prijzengeld

- Je kunt uitsluitend via de website van Batte of Concepts aan deze NCSI Battle deelnemen.
- Dit doe je door je concept op de site van Battle of Concepts te uploaden.
- Om je concept te kunnen uploaden moet je eerst een 'Battle account' aanmaken.
- Je concept dient uiterlijk 15 maart 2009 te zijn ontvangen.
- Met de inzending van het concept ga je ermee akkoord dat het juridisch eigendom van je concept overgaat naar NCSI. Wanneer je hier niet mee akkoord gaat, is deelname aan deze Battle niet mogelijk.
- Je krijgt direct een bevestiging van Battle of Concepts als je concept succesvol is verzonden.
- De Battle is exclusief voor studenten (HBO en WO) en Young Professionals (HBO en WO) t/m 30 jaar.
- Je concept wordt anoniem doorgestuurd zodat kan worden uitgesloten dat de jury bepaalde deelnemers zou kunnen voortrekken.
- Het is niet toegestaan om persoonlijke gegevens zoals naam en studiegegevens in je concept te verwerken. Je concept wordt automatisch voorzien van een unieke code en een digitale tijdstempel. Concepten die wel over persoonlijke gegevens beschikken kunnen worden uitgesloten voor het winnen van prijzengeld.
- Het prijzengeld is in totaal 5.000 euro en wordt verdeeld volgens de standaardverdeelsleutel:
  - 1e prijs 1.500 euro
  - 2e prijs 750 euro
  - 3e prijs 350 euro
  - nrs. 4 t/m 10 prijs 200 euro
  - nrs. 11 t/m 20 prijs 100 euro
- Er kan niet over de uitslag van deze Battle worden gecorrespondeerd.
- Deelnemers kunnen ook in groepjes meedoen. Er is een hoofddeelnemer aan wie het prijzengeld wordt uitgekeerd. De punten worden gelijkmatig verdeeld over de groepsleden.
- Medewerkers van NCSI zijn uitgesloten van deelname.
- De uitslag van de Battle zal uiterlijk vier weken na de uiterste inzenddatum bekend worden gemaakt.
- Het prijzengeld zal uiterlijk twee weken na de bekendmaking van de uitslag aan de winnaars worden uitgekeerd.

