

# DUURZAME DENK TANK

VIND ANTWOORDEN OP VRAGEN  
OVER DUURZAAM ONDERNEMEN

16/12/14

**Hoe het evalueren van het Koploper evenement een leuk en effectief onderdeel gemaakt kan worden, op drie manieren.**

Auteur  
**Mirthe van Donselaar**

Vormgeving  
**Nelleke Hakvoort**

In uitvoer voor  
**Provincie Friesland**

In opdracht van  
**NHL Hogeschool**



## Inhoudsopgave

<b>Gamification .....</b>	<b>3</b>
Verrassing .....	3
Hypothese .....	3
Doelstelling .....	3
<b>Drie onderdelen.....</b>	<b>4</b>
Plenaire bijeenkomst.....	4
Kennis delen .....	4
Afsluit borrel.....	4
<b>Resultaten.....</b>	<b>5</b>
Plenaire bijeenkomst.....	5
Kennis delen .....	5
Expertsessie.....	5
Brainstormsessie.....	6
Cijfer geven.....	6
Gegeven cijfer .....	6
Aantal respondenten .....	6
<b>Adviezen .....</b>	<b>7</b>

## Literatuurlijst

## Inleiding

Kent u het gevoel wanneer er maar geen einde lijkt te komen aan het invullen van een enquête? Een enquête die zo langdradig is dat het onderwerp dat juist uw interesse trok ineens klinkt als een natte sok? Dat moet anders kunnen. Deze whitepaper laat zien hoe evalueren mogelijk is op een leuke en effectieve manier en geeft daarvoor drie voorbeelden.

Dinsdag 18 november 2014 vond het Koploper evenement plaats, een jaarlijks evenement voor ondernemers die duurzamer willen gaan ondernemen. De organisatie van het Koploper evenement deed haar best om hier een leerzame en interactieve avond van te maken. Vijf vierdejaars communicatiestudenten hielpen mee. Hun doel was om feedback van de deelnemers over dit evenement te verzamelen. Natuurlijk mocht het evalueren niet afdoen aan actieve vorm van het evenement. Daarom werd direct besloten om het evalueren tijdens het evenement zelf te doen in drie verrassende, verschillende, korte momenten. Zodat de deelnemers nog midden in de ervaring zitten tijdens het evalueren. De bedoeling was om de evaluaties zo te integreren in de verschillende onderdelen van het evenement dat ze door de deelnemers als passend zouden worden ervaren.

Omdat dit een nieuwe aanpak was om feedback te verzamelen voor het Koploper evenement en er geen vergelijkbare situatie was om dit vooraf te testen, diende het Koploper evenement 2014 zelf als pre test voor toekomstige Koploper evenementen. Belangrijk om te weten is dan wel dat de evaluatiemethoden goed opgaan in het evenement, of dat er een volgende keer voor een andere methode gekozen moet worden.

# Gamification

Gamification, ook wel de speltheorie genoemd, is geschikt om in te zetten bij zakelijke evenementen. De aspecten goal, feedback, regels en vrijwillige deelname zijn in gamification heel belangrijk. Hier is het vooral van belang dat de feedback visueel weergegeven wordt, dit vergroot de motivatie. De deelnemers moeten zich aangetrokken voelen tot de evaluatie, wat maakt dat ze dit vrijwillig willen doen. Zij ervaren dan intrinsieke motivatie, motivatie vanuit henzelf (McGonigal, 2011). Zolang de methode maar ontworpen wordt om het werk an sich motiverend te laten werken, aldus motivatiedeskundige Jason Fox (Tuil, 2014). De mate waarin je gamification toepast kan sterk verschillen. Kleine en simpele gamification technieken kunnen al voor een groot resultaat zorgen. Door de toepassing van gamification is het de bedoeling dat de deelnemers naar de evaluatiemethoden getrokken worden. Dat zij dus zelf initiatief nemen om te evalueren. Zodat zij het niet zien als een storend element, maar er ook niet door worden afgeleid. Het gewenste interactieve aspect komt hier dus in terug.

Het Koploper evenement staat in het teken van 'kennis delen'. Om deelnemers niet het gevoel te geven dat zij onderbroken worden tijdens het evenement, worden de evaluatiemomenten ook naar voren gebracht als een manier van kennis delen.

## Verrassing

Naast gamification wordt er ook gebruik gemaakt van verrassingselementen om de deelnemers te laten evalueren. Door leuke kleine verrassinkjes wordt de aandacht van de deelnemers naar de evaluaties getrokken en raken zij vanuit zichzelf gemotiveerd om feedback te geven.

## Hypothese

Door de inzet van gamification en verrassingselementen in de evaluatiemethoden, evalueren de deelnemers op eigen initiatief.

## Doelstelling

De evaluatiemethode is geslaagd wanneer minimaal 30 procent van de deelnemers de evaluatie invullen met maximaal één aansporingsmoment per onderdeel.

Dit zijn de deelnemers die tijdens de onderdelen daadwerkelijk aanwezig zijn. Bij de evaluatie van het kennis delen waren al een aantal deelnemers naar huis.

## Drie onderdelen

Het Koploper evenement bestaat dit jaar uit verschillende onderdelen. Namelijk eerst een plenaire bijeenkomst, wat een introducerende functie heeft waarbij verschillende presentaties gegeven worden. Het volgende onderdeel staat in het teken van 'kennis delen'. Dit wordt gedaan in de vorm van inspirerende sprekers en interactieve brainstormsessies tussen de deelnemers. Het 'kennis delen' onderdeel is het meest belangrijke van het evenement en vindt plaats in twee delen. Daartussen gaan de deelnemers een hapje eten. Als afsluiting wordt een vrije netwerk borrel neergezet waarbij de deelnemers zonder gebonden richtlijnen hun ervaringen kunnen delen.

### Plenaire bijeenkomst

De deelnemers zitten in het auditorium van Stenden en luisteren naar de presentaties. Aan het einde van dit onderdeel wordt bekend gemaakt dat er evaluatiekaartjes hangen achter de opklaptafeltjes van iedere stoel. Op de kaartjes staat één vraag, namelijk of de deelnemers dit onderdeel in twee woorden willen omschrijven. Ook wordt er duidelijk gemaakt dat de deelnemers een prijs kunnen winnen door een kaartje in te vullen.

Het verrassingseffect van de kaartjes achter de tafeltjes plus het idee dat ze iets kunnen winnen dient de interesse van de deelnemers trekken. Ook wordt in de aankondiging van dit element benadrukt dat het gaat om kennis delen. De deelnemers zien de evaluatie dan niet als evaluatie maar als het delen van hun kennis. Daarbij zorgt dit ervoor dat de kleine evaluatievraag niet als storend wordt ervaren en enthousiast wordt ingevuld.

### Kennis delen

Wanneer de deelnemers voor de tweede ronde kennis delen de ruimte binnenkomen staan er ineens vogelhuisjes op de brainstormtafels. Aan de vogelhuisjes hangen evaluatiekaartjes. Er wordt naar een top en een tip gevraagd betreffende de expertsessies en brainstormsessies. Ook hier wordt aangegeven dat de deelnemers een duurzaam cadeautje kunnen winnen door het invullen van de evaluatiekaartjes. De ingevulde kaartjes moeten de deelnemers door het gaatje in het vogelhuisje gooien.

Naast het verrassingseffect van de vogelhuisjes die opeens op tafel staan speelt gamification hier ook een rol. Vanuit deze theorie wordt het kaartje door de opening gooien gezien als de regels. De afbakening van de manier waarop de kaartjes in het huisje moeten maakt de handeling interessant en uitdagend.

### Afsluit borrel

Voordat de deelnemers naar huis gaan staan in de hal een paar A0 formaat cijferborden. Door stickers te plakken kunnen de deelnemers een cijfer geven aan het gehele evenement.

Het gamification element komt hier naar voren doordat deelnemers direct resultaat zien van de score die zij geven. Daarbij zorgen de grote borden voor een verrassingseffect dat de nieuwsgierigheid van de deelnemers zal trekken.



Heeft u inspiratie en kennis kunnen 'bijtanken' tijdens de Duurzame Denktank?

Wat vindt u van de expertsessie?

Code: \_\_\_\_\_

Zou ik anders doen: \_\_\_\_\_

Wat vindt u van de brainstormsessie?

Code: \_\_\_\_\_

Zou ik anders doen: \_\_\_\_\_



# Resultaten

Over het algemeen is het zowel het evenement als de manier van evalueren zeer goed ontvangen door de deelnemers. De deelnemers vonden het evenement prima georganiseerd en de manier van evalueren een geweldig initiatief. Sommigen maakten zelfs foto's van het bord met de namen van de winnaars. Ze vonden het zeer speciaal.

Zo waren er nog meer opvallende zaken die door te evalueren naar voren kwamen. Deze worden aan de hand van de drie evaluatiemomenten hieronder beschreven.

## Plenaire bijeenkomst

Maar liefst 60 procent van de deelnemers gaf respons tijdens dit eerste evaluatiemoment. Echter waren niet alle deelnemers in de gelegenheid om te evalueren doordat niet alle stoelen in het auditorium voorzien waren van een uitklaptafeltje waar de kaartjes onopvallend achter geplakt konden worden. Het bereik van deze evaluatiemethode is wel goed genoeg om significant te zijn, maar had dus beter gekund.

De feedback is over het algemeen zeer positief. Mensen voelden zich geïnspireerd, gemotiveerd en persoonlijk aangesproken. Wel werd door de deelnemers aangegeven dat de plenaire bijeenkomst soms wat snel ging. Sommigen vonden dit een fijn actief tempo, anderen ervoeren het als wat te vluchtig. De top vijf meest genoemde woorden door de 73 respondenten:

1. Inspirerend	41%
2. Informatief	21%
3. Enthousiast	19%
4. Snel	16%
5. Goede sfeer	16%

Opvallend is dat respondenten liever drie woorden opgeven, dan de gevraagde twee. Volgens veel artikelen een bekend voorkomend fenomeen. Zo heeft het getal drie altijd al een belangrijk patroon gevormd in de Westerse literatuur (Scottcgruber, 2014). Mogelijk is dit gelinkt aan de drie verschillende hersenniveaus van de mens, het reptielenbrein, het limbische systeem en de

neocortex. Elk hebben zij een eigen functie en beïnvloeden elkaar. Maar zijn nooit een echte eenheid (MacLean, 1990). Het in drieën delen van patronen is vanuit deze theorie dus een logische observatie van dit onderzoek.

Deze drieslag theorie heeft een positieve invloed op interesse, waardering, voorkeur en herinnering. Het geeft een suggestie van volledigheid, ook al hoeft dit niet zo te zijn. Deze methode is een effectieve manier om een voordracht krachtig, helder en overtuigend te maken (Het Debat Bureau, 2012; The book of threes, z.d.; Noordhuis, A; Donatello, P.,2013).

## Kennis delen

Met een respons van 46 procent is ook bij het tweede evaluatiemoment de doelstelling behaald. Door de dynamiek van dit onderdeel was moeilijk te voorspellen wat het effect van de evaluatiemethode zou zijn. In dit geval kozen bijna alle deelnemers ervoor om te luisteren naar een gastspreker, in plaats van samen te brainstormen. Doordat de meeste vogelhuisjes juist op de brainstormtafels stonden vielen ze de deelnemers niet genoeg op. Een terugkoppeling van met name dit onderdeel was belangrijk, daarom werd besloten toch een tweede aansporingsmoment te geven en de vogelhuisjes ook neer te zetten bij de afsluitende borrel.

Het verrassingseffect samen met het gamification element kon dus in dit geval niet op tegen de dynamiek van dit onderdeel. De inhoud van de antwoorden op de evaluatiekaartjes is wel representatief voor alle deelnemers van het Koploper evenement. Maar het aantal respondenten is niet significant voor dit onderzoek. Er kan dus gesteld worden dat deze evaluatiemethode niet sterk genoeg is voor een situatie als deze.

## Expertsessie

### Tops

Over het algemeen worden de expertsessies door de deelnemers beoordeeld als goed. Vooral de sprekers vinden zij deskundig en interactief presenteren. Dit onderdeel vinden zij een levendige opzet hebben.

Verder worden de volgende woorden gebruikt om de expertsessies te omschrijven:

1. Enthousiast
2. Informatief
3. Leuke thema's
4. Concreet
5. Inspirerend

De deelnemers vonden het fijn om een keuze te hebben in het kennis delen programma.

### Tips

Veel respondenten (48%) gaven aan geen verbeteringen op de expertsessies te hebben. Wel de verbetering van de geluidskwaliteit wordt als belangrijk verbeterpunt gezien door de respondenten (35%). Tot slot wordt aangegeven dat het promoten van het eigen bedrijf door sprekers niet gewaardeerd wordt door de respondenten (7%).

### Brainstormsessie

#### Tops

Ook dit onderdeel wordt over het algemeen beoordeeld met een goed. De meest voorkomende feedback zijn de volgende drie elementen:

1. Leuke werkvorm
2. Mooie resultaten
3. Interactie

#### Tips

35% van de respondenten geeft aan geen verbeteringen te hebben op de brainstormsessies. Wel zou 13% van de respondenten graag langer de tijd krijgen voor dit onderdeel.

Zowel bij de tops als de tips geven de deelnemers aan een korte uitleg vooraf op prijs te stellen. Hieruit kan opgemaakt worden dat de uitleg mogelijk te vluchtig was en de structuur van dit onderdeel te complex om ad-hoc mee om te gaan.

#### Opvallend

Niet alle deelnemers interpreteerden de optie 'goed' op de evaluatiekaartjes hetzelfde. Sommigen vertaalden dit naar 'vond je het goed?' en antwoordden dan met ja of nee, in plaats van te vertellen wat zij goed vonden.

### Cijfer geven

De deelnemers gaven een respons van 75 procent, dus ruim boven verwachting. Dit percentage is absoluut representatief. Iedere deelnemer heeft een kans gekregen om te evalueren en met maximaal één aansporingsmoment heeft 75 procent dit ook daadwerkelijk gedaan. Deze evaluatiemethode was dus significant voor dit onderdeel.

Gegeven cijfer	Aantal respondenten
6	4
7	15
8	50
9	21

### Reacties van respondenten

Veel deelnemers en respondenten reageerden positief op deze vorm van evalueren. Ook de vormgeving van de evaluatie werd gewaardeerd. De deelnemers waren met name onder de indruk van de cijferborden. Deze vonden ze mooi vormgegeven, ze werden sterk naar de grote poster toegetrokken.

#### Opvallend

Wat opviel was dat sommige deelnemers het evenement niet verlieten, maar even een frisse neus haalden of buiten gingen roken. Deze deelnemers kwamen meerdere malen langs de cijferevaluatie. Hierdoor werd soms meerdere malen aan dezelfde persoon gevraagd om het evenement een cijfer te geven.

## Adviezen

De evaluatiemethoden hebben duidelijk gewerkt bij de meer statische onderdelen van het Koploper evenement. Namelijk bij de plenaire bijeenkomst aan het begin van het evenement en bij het cijfers geven aan het eind.

### *Duidelijk verschil tussen statische en dynamische onderdelen*

Deelnemers sturen om te evalueren op eigen initiatief door middel van gamification en verrassingselementen is dus een solide methode bij statische onderdelen van het Koploper evenement. Echter bij het kennis delen, een meer dynamisch onderdeel, waren deze elementen niet sterk genoeg om de deelnemers naar de evaluatie toe te trekken. Hier was meer actieve interactie nodig om de deelnemers aan te zetten tot evalueren.

De hypothese wordt dus bevestigd als het gaat om statische onderdelen van het Koploper evenement, maar wordt verworpen bij dynamische onderdelen. Bij de evaluatie van een volgend Koploper evenement is het dus belangrijk om onderscheid te maken tussen deze twee verschillende soorten onderdelen.

#### **Manier van onderzoek**

Een verbeterpunt voor een korte evaluatiemethode als die van de plenaire bijeenkomst is om te vragen naar drie steekwoorden in plaats van twee. Daarbij moeten er ook vooraf meerdere manieren bedacht worden om de evaluatiekaartjes bij de deelnemers te krijgen, zodat echt iedereen de kans heeft om zijn of haar mening te delen. Het verrassingseffect is een sterke manier om de aandacht van de deelnemers te trekken en moet dus blijven.

Bij de evaluatie van het kennis delen werd slechts verwarring opgemerkt bij de vraag naar wat de deelnemers goed vonden aan het onderdeel. In plaats van het woord 'goed' kan er beter de korte zin: 'Vond ik goed' van gemaakt worden. Zoals de daaropvolgende korte zin: 'Zou ik anders doen'.

Duidelijk is dat bij de evaluatie van het cijfers geven met name de vormgeving de deelnemers positief aantrekt. Bij toekomstige evaluaties moet dit sterke punt dus blijven. De logistiek van deze evaluatie moet wel verbeterd worden in de toekomst, zodat de deelnemers niet te vaak dezelfde vraag gesteld wordt. De plaats, timing en begeleiding van de evaluatiemethode zijn hier belangrijk.

#### **Inhoudelijke resultaten evaluaties**

Een verbeteringspunt van het plenaire onderdeel van het Koploper evenement is het tempo. Als er te veel informatie in een korte tijd gecommuniceerd moet worden, moet dit strakker gepland worden of elementen moeten worden geschrapt.

De levendige opzet van het onderdeel kennis delen wordt door de deelnemers zeer op prijs gesteld. Al tijdens het evenement was duidelijk dat in de toekomst het geluid beter moet worden geregeld. Ook moet aan de experts gecommuniceerd worden dat het niet de bedoeling is dat zij hun bedrijf promoten. Bij de brainstormsessies moet de interactieve werkvorm worden behouden. Echter verijst deze vorm wel meer uitleg vooraf en moet de tijd voor dit onderdeel worden verlengd.

Het Koploper evenement 2014 in het geheel is beoordeeld met een acht. Een hoog cijfer dat ruimte laat voor enkele verbeteringen.

# Literatuurlijst

## Boek

McGonigal, J. (2011). Reality is Broken .  
Jonathan Cape, London.

## Online

MacLean, P. (1990). Mens, paard en  
krokodil onder één schedeldak. [http://www.rijnlandmodel.nl/achtergrond/psychologie/psychologische\\_krachten\\_drie-lagen\\_bronnen.htm](http://www.rijnlandmodel.nl/achtergrond/psychologie/psychologische_krachten_drie-lagen_bronnen.htm). Geraadpleegd 1 december 2014.

Noordhuis, A; Donatello, P. (2013). Deel  
12: Effectieve stijlfiguren. <http://www.debatinstituut.nl/bibliotheek/overtuigtips/item/serie-winnende-debattips-deel-12-effectievestijlfiguren>. Geraadpleegd op 1 december 2014

Scottcgruber (2014). Why do bad things  
happen in threes? <http://scottcgruber.hubpages.com/hub/Why-Do-Bad-Things-Happen-In-Threes>. Geraadpleegd 1 december 2014.

Tuil, K. van (2014). Gamification  
werkt! 7 voorbeelden. <http://cio.nl/management/81925-gamification-werkt-7-voorbeelden>. Geraadpleegd 12 oktober 2014.