

THE
BEHAVIOURAL
INSIGHTS TEAM ◆

IN PARTNERSHIP WITH  Cabinet Office

Gedraginzichten toepassen op medewerkerontwikkeling

NSvP NudgeLab

Utrecht, 7 april 2017

Kennismaken met de NudgeTeams



- Je naam
- Organisatie
- 1 x beschrijving van jullie Nudge Project

NudgeChallenge & **T.E.S.T.** opfrisser

Afbakenen van **T**arget

Exploring kennis aan tafel

Lunchpauze

Solutions ontwerpen

TrialPlan opstellen

Workshop pitches

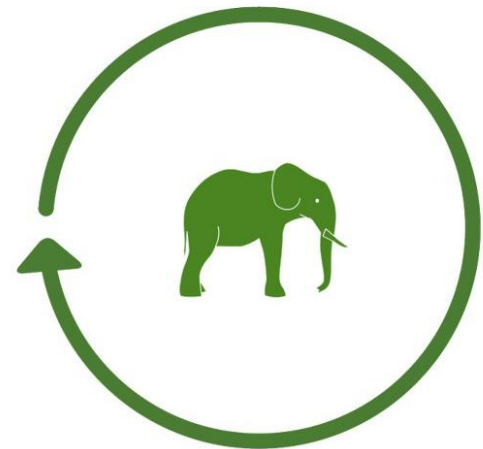
14:00 Afsluiting

Belemmeringen kunnen worden overkomen met behulp van OntwikkelNudges.

- **Easy:** Maak het zo makkelijk mogelijk om het targetgedrag te vertonen
- **Attractive:** Maak het targetgedrag aantrekkelijker
- **Social:** Speel in op sociale context en invloed
- **Timely:** Speel in op de tijdigheid van het gedrag



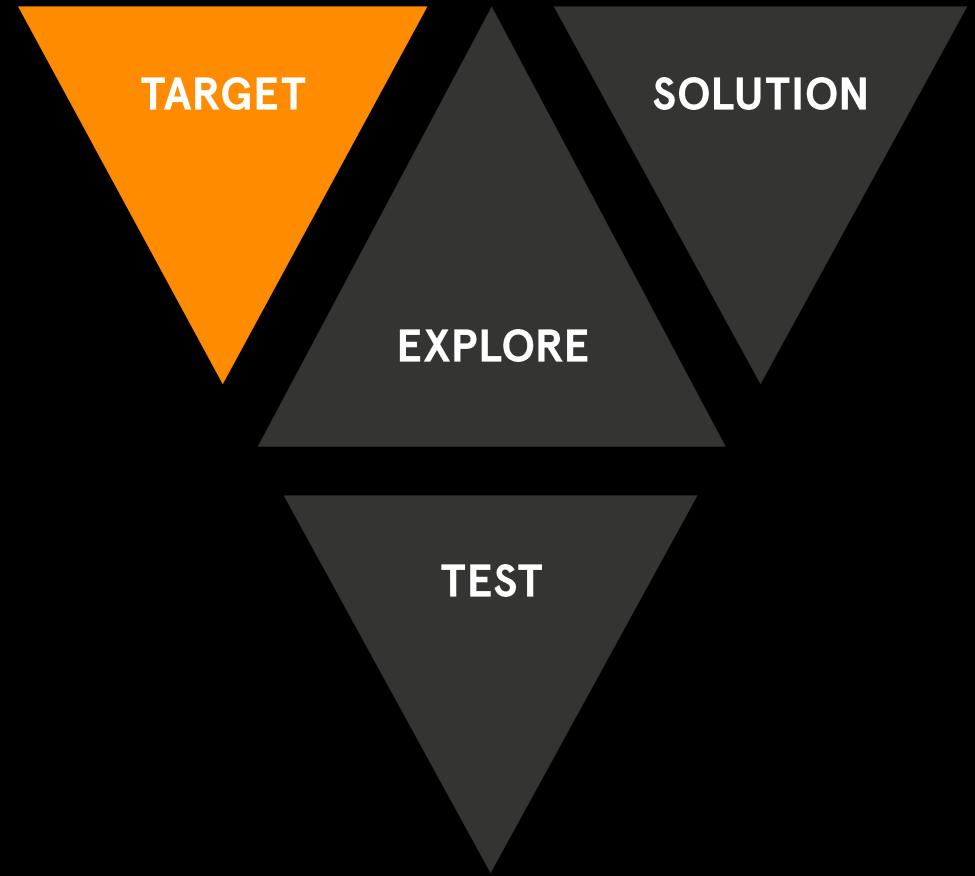
1. Innovatieve/vernieuwende OntwikkelNudges
2. Onderbouwd d.m.v. Explore-activiteiten
3. Significante resultaten is niet het einddoel



Een Behavioural Insights Team project
bestaat uit 4 componenten: **T.E.S.T.**



Target: Definieer de uitkomst



Specifiek – focus op gedrag dat je kan waarnemen

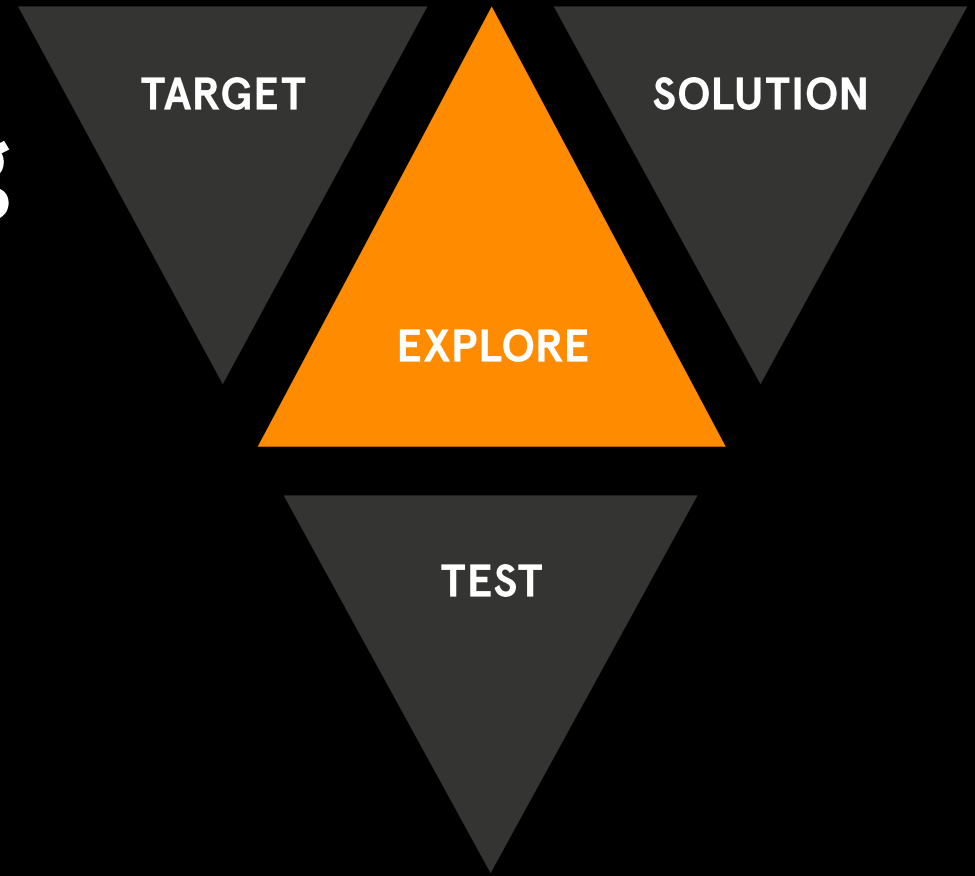
Meetbaar – kwantificeer een indicator van vooruitgang

Aanwijsbaar – benoem wie of wat iets het gedrag vertoont

Realistisch – wat kan realistisch worden behaald?

Tijd-gerelateerd – wanneer kun je de resultaten meten?

Explore: Understanding the context



NudgeTeamwerk: **E**xplore bestaande kennis aan tafel



1

Begrijp de perspectieven van de doelgroep

2

Begrijp het systeem waarin bestaande interventies plaatsvinden



Explore bestaande kennis

- Welk gedrag heb je **gezien**?
- Wat zijn veelvoorkomende **belemmeringen**?
- Welke biases spelen een rol?
- Wat was **verrassend**?
- Touch points: waar kan je jouw doelgroep **bereiken**?

**1 idee per
Post-it
Hou het kort!**



Explore belemmeringen ontwikkelgedrag

THE
BEHAVIOURAL
INSIGHTS TEAM

Present bias (“huidige voorkeur”)

Ik doe het morgen wel!

Status quo bias (bias = “vertekening”)

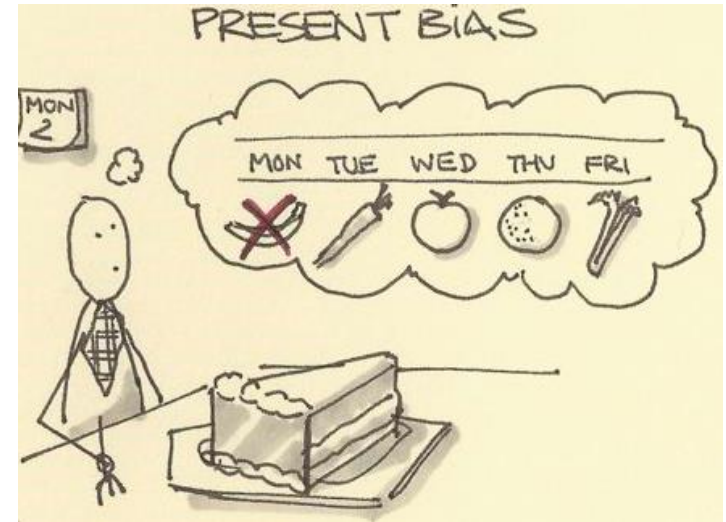
Ik doe het al jaren zo.

Impact van leren op gedrag is moeilijk te meten

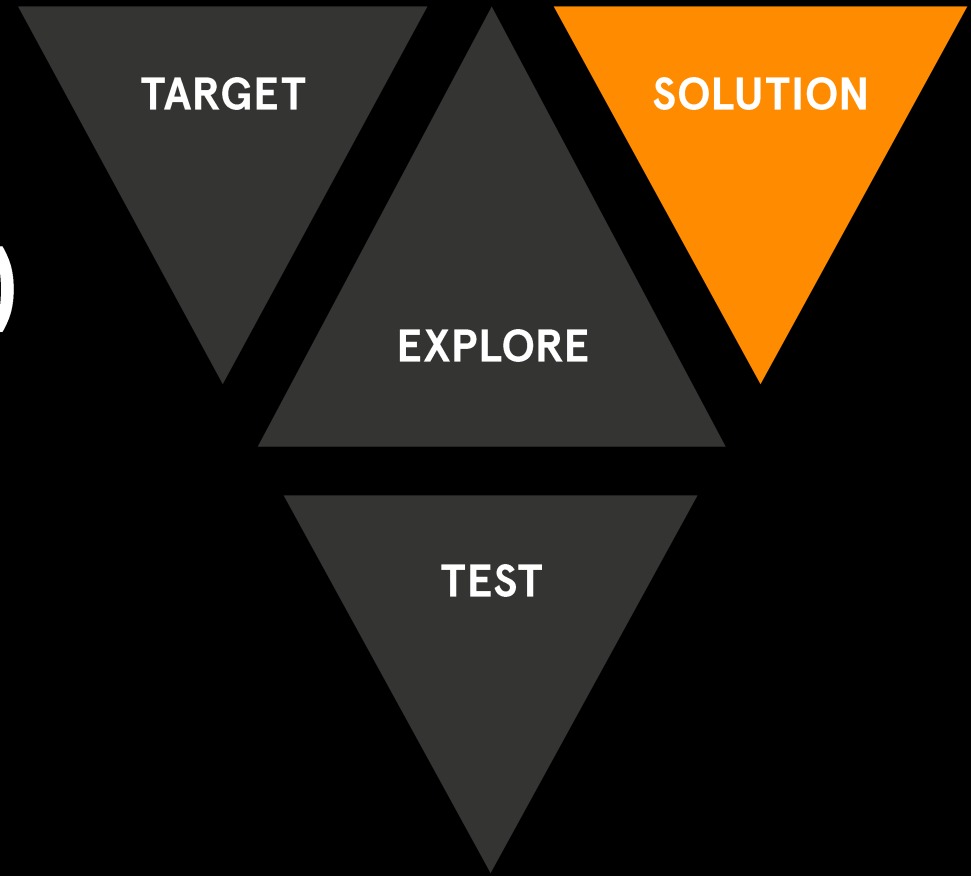
De training was waardevol. En nu?

Sunk cost fallacy (“fout van reeds gemaakt kosten”)

Dit elearning platform is nou eenmaal al gebouwd.



Solution: Designing the intervention(s)



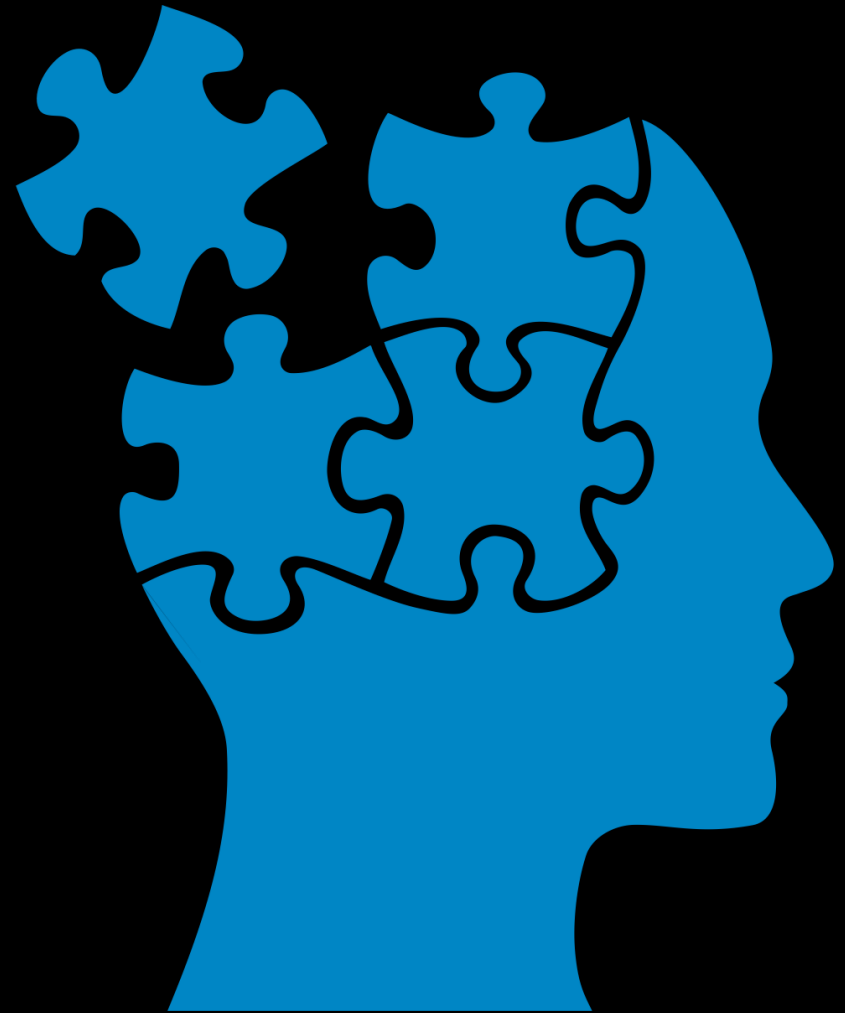
NudgeTeamwerk: **S**olutions (beginnen te) ontwerpen



Lunchpauze

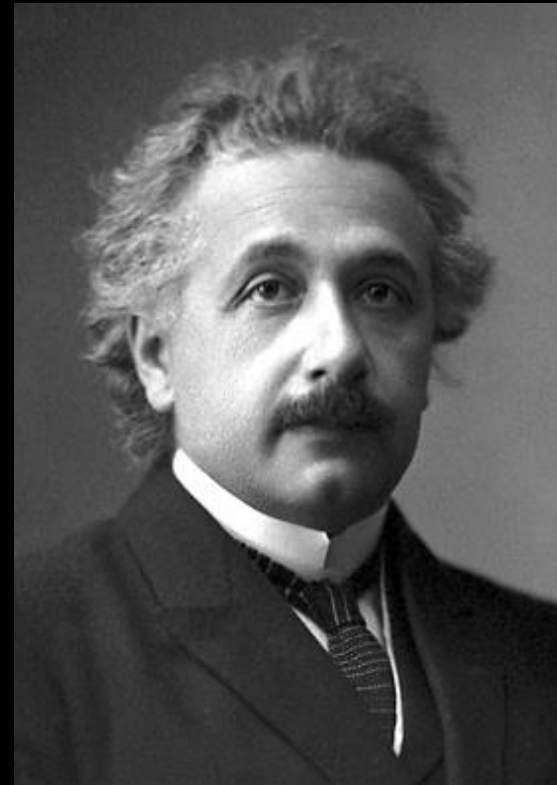


Eerst een korte quiz



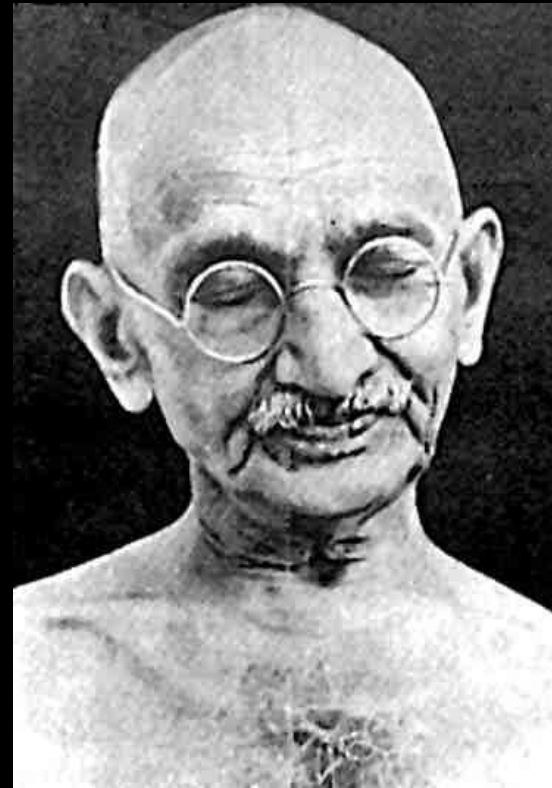
1. Was **Albert Einstein** ouder of jonger dan **50 jaar** toen hij overleed?

2. Hoe oud was hij toen hij overleed?



1. Was **Mahatma Gandhi** ouder of jonger dan **100 jaar** toen hij overleed?

2. Hoe oud was hij toen hij overleed?



1. Older
2. 76
3. Younger
4. 78



“Ankers” beïnvloeden onze antwoorden



Solution: Ontwerp de interventie



1. Schud elke categorie kaarten apart (Easy, Attractive, Social, Timely)
2. Pak een kaart, lees voor en bespreek in het team hoe het concept kan worden toegepast om het gewenste **T**arget gedrag te krijgen
3. Als de kaart niet relevant is, mag je hem omwisselen
4. Schrijf elk idee op een Post-it note

**1 idee per
Post-it**
Hou het kort!

**Jullie hebben
nu vast veel
Post-its...**



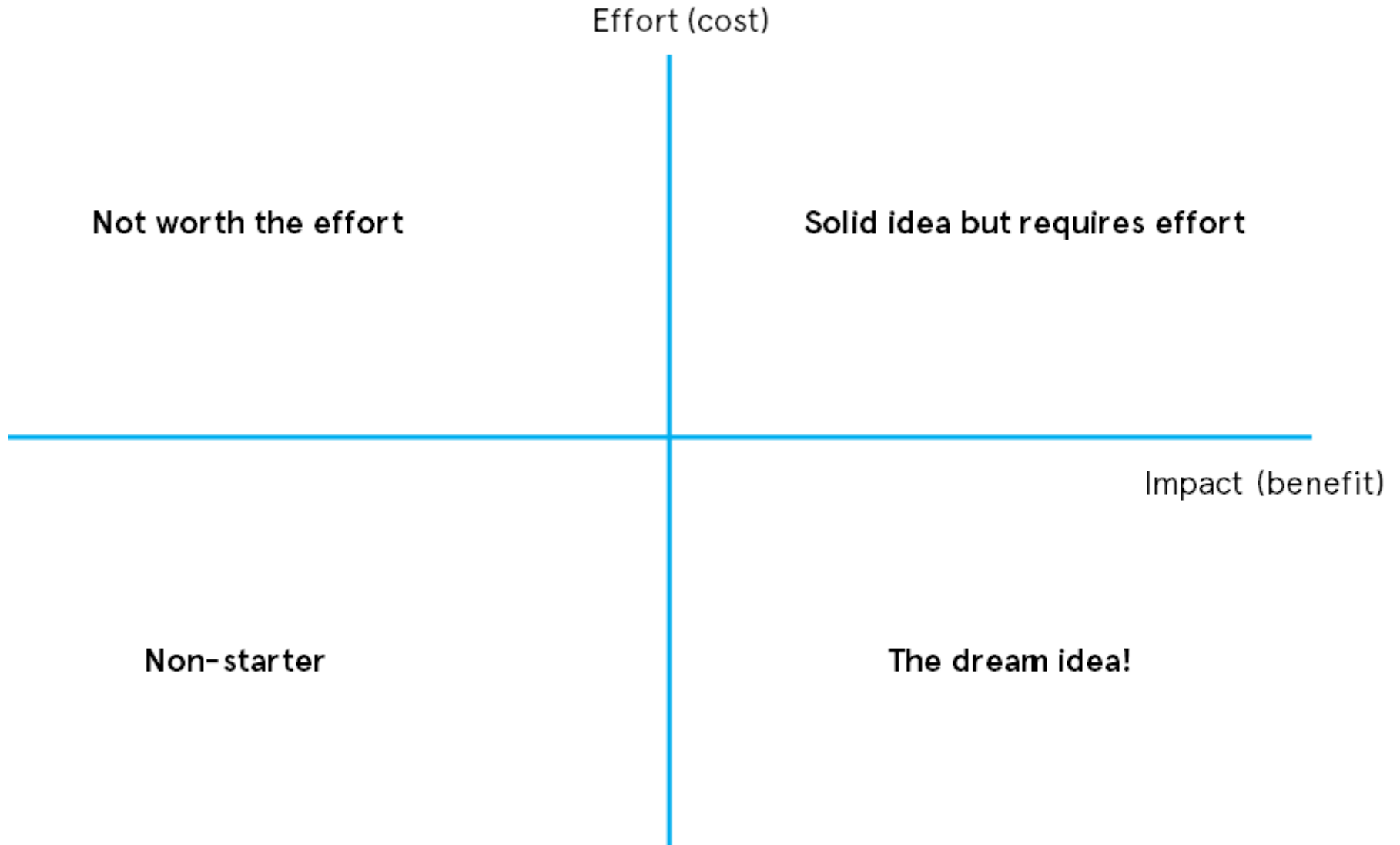
Stemmen



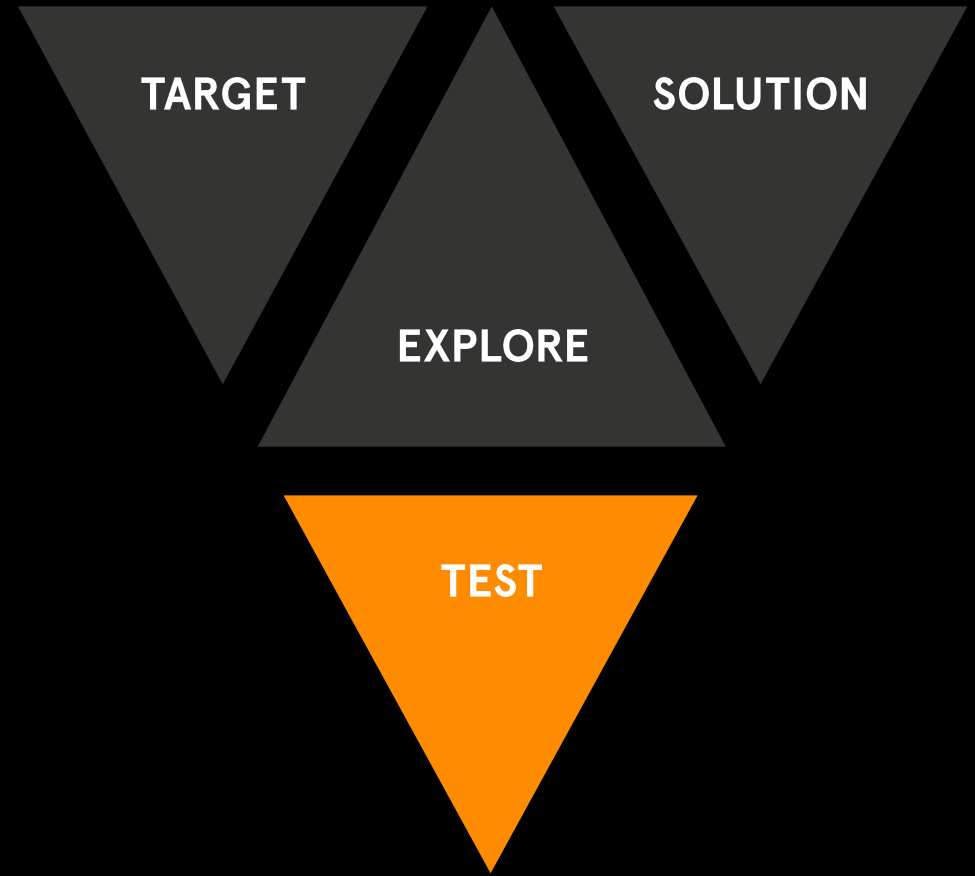
1x  Meest haalbaar

1x  Meest impactvol

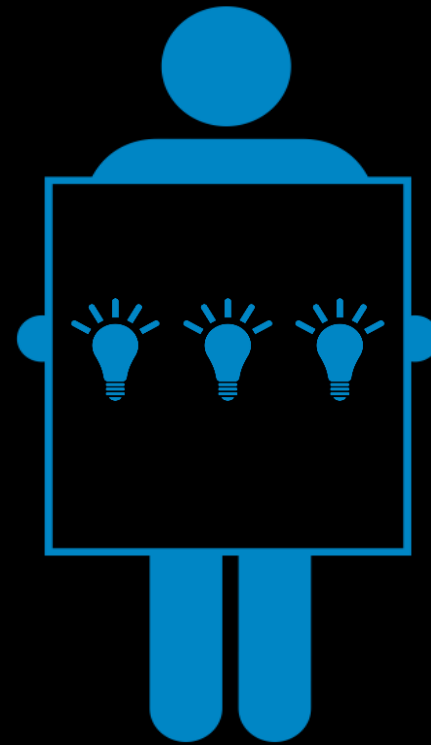
1x  Meest innovatief



Test: Test, Learn, Adapt



NudgePlan pitches



Vragen?





THE BEHAVIOURAL INSIGHTS TEAM.

Joanne Reinhard

joanne.reinhard@bi.team

www.behaviouralinsights.co.uk