

Business Innovation Studio

Urban Mining of electronics en mobiele telefoons *

Het concept

Het Business Innovation Studio (BIS) concept is speciaal ontwikkeld voor Applied Science universiteiten, waarbij studenten bestaande middelgrote organisaties en bedrijfsonderdelen gaan helpen met innoveren.

Strategisch en ondernemend

In BIS gaan teams van studenten, creatief, strategisch en ondernemend aan de slag. Kansen en mogelijkheden voor een duurzame en winstgevende toekomst worden verkend. De aanpak is - muzikaal - te omschrijven als een fusie van klassieke muziek (vaste structuur, vrijheid van interpretatie, timing) en jazz (gebaseerd op een thema, improviserend en freewheelend).

Hands-on en visueel

De hands-on aanpak samen met de visuele aspecten van de Business Innovation Studio zijn de onderscheidende en unieke kenmerken van het concept.

De essentiële aanpak in BIS is het stimuleren van niet alleen het denken, maar vooral het doen (het gebruik maken van nieuwe modellen, technieken, visuals, games, storyboards, infographics en Bamboek materiaal), naast het monitoren van het teamproces en het individueel werken aan de eigen competenties

Leren door doen

De studenten leren - in teams - vanuit verschillende bedrijfsmatige, sociale, ecologische, systemische en procesmatige perspectieven naar de organisatie en haar omgeving te kijken. Een overzicht van relevante modellen, informatie en links naar websites geeft richting en ondersteunt het werk-, keuze- en leerproces.

Last but not least worden de deelnemende studenten zowel op inhoud als op persoonlijke- en team(leer)processen begeleid door professionele coaches. Op twee momenten beoordeelt een jury de 'bevindingen & resultaten' van het project en geeft feedback en advies.

De aanpak

Studenten gaan in teams in opdracht van de klant* onderzoeken welke mogelijkheden er zijn voor het recyclen / creëren van waarde van de oude 'afgedankte' mobiele telefoons. Ze beginnen met het in kaart brengen van de huidige situatie van de klant*, de markt en ecosysteem om vervolgens te onderzoeken hoe de 'wereld' van de oude mobiele telefoons eruit ziet, wat voor onderzoek er al gedaan is naar recycling, wellicht welke 'best practices' er nu bestaan.

Studenten gaan praktisch onderzoek doen om tot nieuwe inzichten te komen... en wellicht nieuwe business modellen.... Het onderzoek is verkennend en laat zich niet voorspellen..

***The Phonelab/Holland Recycling B.V (voorstel huidige klanten)**

De leerdoelen

1.	Bestaande organisaties, processen of nieuwe projecten onderzoeken - verbeteringen, vernieuwingen of innovaties evalueren en voorstellen.
2.	Sociale en interactieve modellen en technieken toepassen om complexe vraagstukken te verduidelijken.
3.	Visuals leren en toepassen om bedrijfsprocessen, business modellen en omgevingsaspecten te verduidelijken.
4.	Samen vraagstukken bespreken aan de hand van gemaakte visuals en verrichte games
5.	Trends onderzoeken die gericht zijn op duurzaam ondernemen (i.c. SDG's, Cradle to Cradle en Go Digital - Stay Human)
6.	Oplossingen overdragen aan klant en stakeholders.
7.	De haalbaarheid van oplossingen en adviezen kunnen beoordelen.