

## Disney-methode

In de Disney-methode worden 3 verschillende rollen gebruikt om een opdracht helemaal uit te denken. Deze rollen zijn; de dromer, de realist en de criticus. Elke rol staat voor een andere manier om naar een project te kijken. Door deze rollen één voor één in te nemen, kan er telkens door een andere 'bril' naar een opdracht gekeken worden en gezamenlijk met een sterke focus ideeën bedacht worden.

We gebruiken hiervoor drie bladen waarop geschreven kan worden. Tussen elk blad wordt een korte pauze genomen om even kort te evalueren en iedereen de mogelijkheid te geven het nieuwe 'persona' in te nemen. Ook kunnen er op dit moment nog vragen gesteld worden voordat de sessie begint. Voor elk persona hebben we 15-30 minuten nodig. Dit ligt eraan hoeveel tijd er beschikbaar is. Ook moeten de deelnemers in groepjes kunnen zitten. Voor de persona's zie hieronder:

### **1. De Dromer**

In de eerste 'persona' is alles mogelijk. Het kan niet gek genoeg. In deze ruimte word iedereen uitgedaagd om met de wildste ideeën te komen. Divergerend denken in de puurste vorm. Ideeën roepen zonder te oordelen. Alle ideeën zijn welkom.

### **2. De Realist**

In de tweede 'persona' gaan we kijken hoe we de wilde ideeën gaan uitvoeren. Hier wordt van de deelnemers verwacht dat ze pragmatisch meedenken. In deze ruimte gaat het over convergeren en keuzes maken. Na de evaluatie (gebaseerd op praktische criteria) stel je een plan samen waarin je beschrijft hoe je de ideeën gaat realiseren. Wat en wie heb je nodig om de ideeën in de praktijk te brengen?

### **3. De Criticus**

In de laatste 'persona' nemen we de rol in van 'advocaat van de duivel' en gaan we op zoek naar alle zwaktes in het idee. In deze fase mogen we gaten schieten in het idee. Wat mist er? Wat is er nog nodig? Wat zijn de gevaren en risico's van het idee? Wat zijn de beren op de weg? Wat zijn mogelijke valkuilen? Wat kan er allemaal mis gaan? etc.

Belangrijk detail; in de rol van criticus ben je niet negatief, maar constructief. Beoordeel de ideeën, wijzig ze, verander ze, verbeter ze en verwijder ze als je er toch niets mee kunt.