

DIVE2:

BEWUSTWORDING OVER DIVERSITEIT & INCLUSIE IN SOFTWARE- EN PRODUCTIEBEDRIJVEN

01 AWARENESS



02 CONSIDERING IMPLEMENTATION



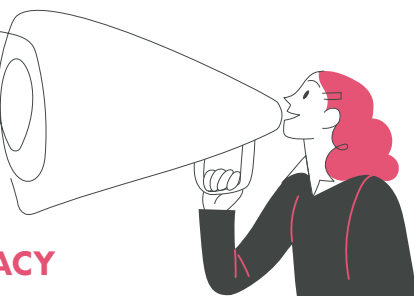
03 APPROACH & IMPLEMENTATION



04 RETENTION



05 ADVOCACY



DIVE2, een vervolgproject op 'Dive in Twente*', wordt ontwikkeld in samenwerking met software- en maakbedrijven in Twente. Het project heeft als doel om, door middel van een gezamenlijk bordspel, het bewustzijn te vergroten over de huidige stand van zaken op het gebied van diversiteit en inclusie binnen de bedrijven.

Diversiteit en inclusie in de regio

In de afgelopen jaren hebben bedrijfsinitiatieven op het gebied van diversiteit en inclusie (D&I) geleid tot een divers personeelsbestand waardoor werknemers met verschillende achtergronden zich opgenomen en gerespecteerd voelen binnen de organisatie. De implementatie van deze initiatieven kan de werkcultuur van het bedrijf ten goede komen, bijdragen aan het welzijn van werknemers en de talentenpool voor toekomstige aanwervingen verbreden.

Zoals ontdekt in 'Dive in Twente', hebben bedrijven in de regio meerdere mogelijkheden als het gaat om het creëren van een divers team en een inclusieve werkomgeving. Bedrijven kunnen beginnen met het aanpakken van diversiteitsaspecten zoals gender, leeftijd en nationaliteit; de eerste aandachtsgebieden van Dive in Twente. Om dit proces te ondersteunen, ontwikkelde het studententeam een bordspel en begeleidend materiaal om D&I discussies binnen bedrijven te ondersteunen.

**Lees meer over het eerste deel van het project Dive in Twente in InnovatieNU nummer 7.*

D&I-reis in een bordspel

DIVE is een “serious game” dat je samen met anderen speelt om de gelegenheid te creëren om ervaringen te delen op het gebied van D&I rond bijvoorbeeld het recruitment proces, beleid, management en carrière mogelijkheden. Door het spelen van een *serious game* kun je je vaardigheden trainen en kennis vergaren over specifieke onderwerpen, naast gewoonweg plezier te hebben door het leuke spelelement dat erin zit. Door meerdere vragen te beantwoorden gaan de spelers als het ware op een soort reis om het D&I-niveau binnen het bedrijf te verkennen. Onder leiding van een spelleider antwoorden de spelers “ja” of “nee” op elke vraag, afhankelijk van het feit of de situatie wel of niet op het bedrijf van toepassing is. Aan het eind van het spel ontdekken de spelers in welke van de vijf D&I-fases het bedrijf zich bevindt: *awareness, considering implementation, approach & implementation, retention, and advocacy*. Het spel is ontwikkeld door een studententeam en is het eerste *serious game* dat focust op D&I in een zakelijke omgeving.

Samenwerkingspartners

Tijdens het vervolgonderzoek heeft DIVE2 zich gericht op het valideren van de in fase 1 van het project gecreëerde materialen, door ze te testen met werknemers uit de software- en productie-industrie. In dit geval is het project ondersteund door drie regionale bedrijven die zich inzetten voor D&I. Hun ervaringen zullen bijdragen aan

“*Het spelen van dit spel op cross-functioneel niveau stimuleerde ons om na te denken over onze DE&I-reis vanuit een praktische invalshoek. Bovendien is het leuk om te doen en leverde het ons nieuwe inzichten op die ons verder zullen helpen en ondersteunen op onze weg voorwaarts.*

- Koninklijke Grolsch

het verbeteren van het bordspel en de andere materialen. De betrokken bedrijven zijn Demcon, Koninklijke Grolsch en Movella; allemaal gerenommeerde bedrijven in de regio Twente die geïnteresseerd zijn in het verder ontwikkelen van hun inspanningen op het gebied van diversiteit en inclusie.

Het onderzoeksproces

DIVE2 ging van start met een proces van drie fasen om het ontwerp van het bordspel te valideren met de input van alle drie de bedrijven. Eerst werd voor elk bedrijf een speelsessie georganiseerd met medewerkers van verschillende afdelingen en senioriteitsniveaus, gevolgd door een korte enquête. Vervolgens hield het studententeam één-op-één interviews met werknemers die het spel hadden gespeeld om hun ervaring tijdens de sessie en de kenmerken van het spel

verder te onderzoeken. Tot slot werd er een tweede enquête afgenomen onder eerdere spelers, zodat het studententeam de uiteindelijke resultaten kon afronden.

Conclusie en verdere stappen

Het studententeam heeft het project voltooid door de nieuwe versie van de materialen aan elk bedrijf aan te bieden. In het resulterende vernieuwde bordspel wordt rekening gehouden met het belang van goede interpersoonlijke communicatie-elementen zoals vertrouwen, zelfbewustzijn, het opbouwen van empathie, enzovoort, gedurende de hele speelsessie. Bovendien kreeg elk bedrijf aanbevelingen op maat voor de toekomstige stappen in hun D&I-aanpak. Na het verzamelen van de input van meer dan 50 medewerkers hebben de deelnemende bedrijven nu een hulpmiddel voor hun HR- en D&I-teams om hun diversiteitsreis voort te zetten.

Door het spelen van het DIVE-spel krijgen bedrijven de kans om te discussiëren en na te denken over 25 aspecten die relevant zijn voor diversiteit en inclusie binnen hun organisatie. Toekomstige speelsessies zullen plaatsvinden in samenwerking met Expat Center Oost-Nederland als onderdeel van het project ‘Happy in Twente’. Door deze samenwerking kunnen nieuwe deelnemende bedrijven het gesprek aangaan over D&I en hen voorbereiden op de volgende stappen. ■

◀ *Gamesessie met samenwerkingspartner. (Credit: Dive in Twente)*

