

Bridging the gap between society and people with a lack in basic skills.

Auteurs

Bridge Builders van Inclusive Society bij Eindhoven Engine.

Illustraties

Sichen Guo

Design Boek

Sichen Guo

Inge Hootsmans

Version 6.0

27/03/2025

© Eindhoven Engine 2025

Alle rechten voorbehouden. Geen enkel deel van dit boek mag worden gereproduceerd of verzonden in welke vorm of welke manier dan ook, elektronisch of mechanisch, inclusief fotokopiëren, opnemen of door een informatieopslag- en ophaalsysteem, zonder toestemming van de auteurs.

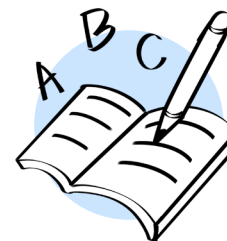
**Wij bouwen bruggen
tussen de maatschappij en
mensen met verminderde
basisvaardigheden.**



INTRODUCTIE VAN BASISVAARDIGHEDEN



FEIT! 3,1 miljoen mensen in Nederland hebben verminderde basisvaardigheden. De kosten voor de samenleving worden geschat op [€1,13 miljard](#) per jaar.



LEZEN EN SCHRIJVEN

1,8 miljoen mensen van de werkende bevolking (16-65 jaar) zijn laaggeletterd.

ONZE FOCUS

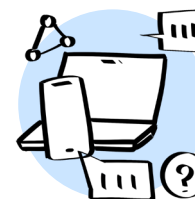


REKENEN

1,75 miljoen mensen van de werkende bevolking hebben verminderde rekenvaardigheden.

Taalniveau referentiekader

	Laaggeletterd		Geletterd		
NTI Nederlands als eerste taal	Analfabeet	1F	2F	3F	4F
Vergelijkbaar onderwijs niveau		Basisschool	VMBO en MBO-1, 2, 3	MBO-4 en HAVO	VWO, HBO, WO



DIGITAAL

Meer dan 20% van de werkende mensen heeft moeite met digitale vaardigheden.

Wij gebruiken de meeste recente [PIAAC resultaten](#).

VISIE



Iedereen heeft het recht om **betrokken en zelfvoorzienend** te zijn in deze steeds ingewikkelder wordende samenleving. Toch heeft niet iedereen de kans om de juiste basisvaardigheden te ontwikkelen.

Wij pakken het wicked problem aan door **bruggen te bouwen** tussen de samenleving en mensen met verminderde basisvaardigheden. Daarom ontwikkelen we een persoonsgerichte aanpak om de **vaardigheden te versterken**.

Samen bouwen we aan een **inclusieve samenleving**, waarin iedereen de kracht heeft om zelf beslissingen over zijn of haar leven te nemen.



MISSIE



Onze missie is het verkennen en ontwikkelen van oplossingen die een positieve impact op de samenleving hebben. We werken als **gids en katalysator binnen het wicked problem** van verminderde basisvaardigheden.

Wij creëren **bewustwording** over het wicked problem en **versnellen gezamenlijke actie**. We gebruiken een aanpak die gericht is op gelijkheid, door actief samen te werken met de mensen waar het om gaat. We zijn ervan overtuigd dat co-creatie helpt om het probleem beter te begrijpen. We werken binnen **verschillende domeinen** om oplossingen te vinden die passen bij de situatie.

We zetten succesvolle pilots uit, samen met al bestaande hulpmiddelen die geschikt zijn voor onze doelgroepen. De ontwikkelde oplossingen zijn **creatief** en gebaseerd op de **nieuwste technologieën**, zoals gamificatie en kunstmatige intelligentie.

ONZE DOMEINEN

FINANCIËN



WERK EN
ACTIVITEITEN



GEZONDHEID



SOCIALE
RELATIES



WONEN



ZINGEVING



ONZE DYNAMISCHE WERKWIJZE



BEWUSTZIJN



WORKSHOP: DE KRACHT VAN ELKAAR BEGRIJPEN

Deelnemers ontdekken hoe het is om beperkte basis vaardigheden te hebben. Ze zien ook in hoe de complexiteit van het huidige hulpsysteem de kloof in de samenleving kan vergroten. Door deze ervaring leren ze hun eigen rol in dit complexe probleem te verkennen.



[Boek de workshop nu!](#)



FINANCIËLE VEILIGHEID VOOR IEDEREEN

Dit project onderzoekt financiële veiligheid in de digitale wereld. Het doel is om een oplossing te ontwikkelen, zodat iedereen in Nederland een eerlijke kans heeft op financiële zelfstandigheid en zekerheid.



BLENDED CARE VOOR ALLE PATIËNTEN

Het verbeteren van hoe huisartsenpraktijken digitale en gewone zorg combineren doormiddel van innovatie. Dit maakt de zorg toegankelijker, helpt complicaties te voorkomen en zorgt voor gelijke zorg voor alle patiënten.



ONZE DYNAMISCHE WERKWIJZE



Mijke is een AI-chatbot die mensen direct koppelt aan de juiste hulp bij hen in de buurt. Binnenkort beschikbaar op Whatsapp en andere sociale media. Mijke biedt persoonlijke en toegankelijke ondersteuning, zodat iedereen makkelijk en zonder oordeel de juiste hulp kan vinden.



TOEGANKELIJK EN GEBRUIKSVRIENDELIJK

Dit project bouwt een uitgebreide database over hulpdiensten in Eindhoven, zodat mensen makkelijker de juiste ondersteuning kunnen vinden. Dankzij spraakbediening en een controlesysteem voor matches, wordt de gebruikservaring verbeterd.



VAN PROTOTYPE NAAR PRODUCTIE

Dit project maakt Mijke gebruiksvriendelijker, betrouwbaarder en beter geschikt voor dagelijks gebruik. De testversie wordt omgezet in een volwaardig systeem met betere toegankelijkheid en privacybescherming. Belangrijke verbeteringen zijn spraakbediening, betere beveiliging en snellere prestaties.



MIJKE NAAR DE MARKT BRENGEN

Dit project richt zich op het ontwikkelen van een bedrijfsmodel, zodat Mijke de juiste mensen bereikt. Door vertrouwen op te bouwen en het gebruiksgemak te vergroten, wordt Mijke dé tool om snel en eenvoudig hulp en sociale diensten te vinden.

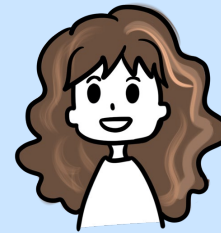
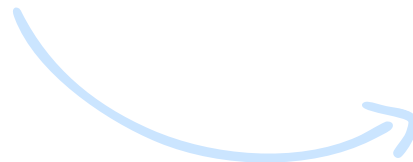


ACTIE - MIJKE

TEAM VAN DOENERS

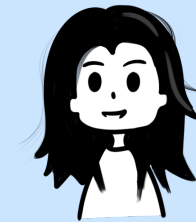


We werken met een **divers team**, samen met de doelgroepen en experts. Hierdoor kunnen we weloverwogen keuzes maken. We werken aan zowel **korte als lange projecten** om voortang met nieuwe perspectieven te garanderen. Dit versterkt creatief denken en innovatie binnen het **Bridge Builders team**.



MEREL

*Project & Team
Coördinator*



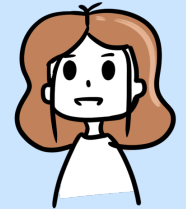
LOTTE

Programma Manager



WALTER

*Wicked Problems
Officier*



INGE

*Junior Sociaal
Ontwerper*



JÉSSICA

*Product
Eigenaar Mijke*



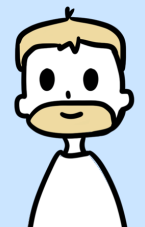
SICHEN

*EngD Trainee
UX Ontwerper en
Onderzoeker Mijke*



CARMEN

*Basisvaardigheden
Expert*



JOSHUA

*Basisvaardigheden
Expert*



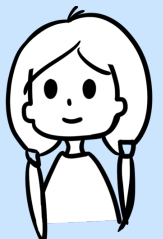
EEFJE

*Pluriformiteitsofficier in
Residence, Gemeente
Eindhoven*



ROEL

*Technologisch Adviseur
en AI-expert*



STUDENTEN

*Combinatie van disciplines: Avans - Mens en
Techniek; Avans - Business Innovatie; en Fontys -
ICT & Infrastructuur.*

WIL JE MEER WETEN?



Interesse om samen te werken? Neem contact op met onze Programma Manager.

Lotte Geertsen



c.h.e.geertsen@tue.nl



+31 6 33660848



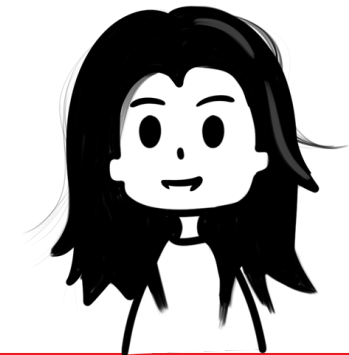
[Eindhoven Engine Inclusieve Samenleving](#)



[Workshop – Project Pagina](#)



[Mijke the matchbot – Project Pagina](#)



DOMEIN* TOELICHTING



FINANCIËN. Inkomen, uitgaven, bestedingspatroon, administratie, verzekeringen, financiële zorg voor anderen.



WERK EN ACTIVITEITEN. Werk (betaald of onbetaald), dagactiviteiten, activiteiten, opleiding en scholing, vrijetijdsbesteding.



GEZONDHEID. Inclusief lichamelijke en geestelijke gezondheid. Eten, drinken, sport, bewegen, zelfzorg, fysieke conditie, ziekte, handicap, welbevinden, autonomie.



SOCIALE RELATIES. Gezin, familie, relaties en vrienden, buurtgenoten, professionele contacten, sociale vaardigheden, social media.



WONEN. Huisvesting, buurt of wijk, vervoer, huishoudelijke dagelijkse levensverrichtingen.



ZINGEVING. Drijfveren, betekenis, dromen en verlangens, cultuur en waarden, spiritualiteit, motivatie.

* De domein-aanpak is gebaseerd op de '7 Leefgebieden' zoals beschreven door [Movisie](#), vastgesteld door het Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport in 2016.

TERMINOLOGIE



Inclusieve samenleving. Een samenleving voor iedereen, waarin iedereen wordt gewaardeerd en gerespecteerd, ongeacht hun verschillen. Iedereen heeft gelijke toegang tot kansen en doet actief mee aan alle aspecten van het leven.

Wicked problem. Een probleem zonder eenvoudige oplossing, veroorzaakt door de interactie van veel belanghebbenden met verschillende waarden. Hierdoor ontstaat een 'complex' systeem waarin problemen alleen als wicked kunnen worden aangepakt.

Zelfvoorzienend. De kwaliteit om geen hulp of steun van anderen nodig te hebben.

Gelijksgericht ontwerp. Een ontwerpmethode waarin traditioneel gemarginaliseerde stemmen centraal staan om inclusievere en innovatievere oplossingen te vinden.

Co-creatie. Deelnemers met verschillende rollen werken samen en delen diverse inzichten, meestal in workshops, om een completer beeld te krijgen van wat een product of dienst moet omvatten.

Pilot project. Een kleinschalige proef om de haalbaarheid, effectiviteit en mogelijke resultaten van een project te testen voordat het volledig wordt uitgevoerd.

Geavanceerde technologieën. Technologie aan de grens van de kennis, met de nieuwste IT-ontwikkelingen.

Gamificatie. Het stimuleren van actieve deelname en taken leuk en plezierig te maken, ook in niet-spelgerelateerde contexten.

Kunstmatige intelligentie. Technologie die computers en machines in staat stelt menselijke intelligentie en probleemoplossend vermogen na te bootsen.

Ecosysteem. Een netwerk van organisaties, mensen, technologie, platforms en inhoud die met elkaar verbonden zijn en van elkaar afhankelijk zijn.