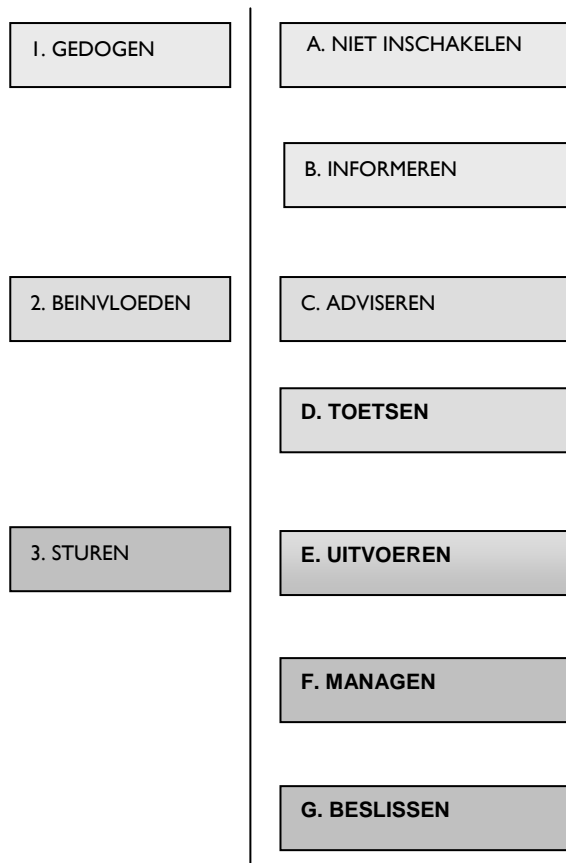


Invloedsladder

Globaal zijn er 3 niveaus waarop je spelers invloed kunt geven:



- **Gedogen**

Je weet dat de speler er is, maar je geeft hem geen invloed op je project. Je kunt ervoor kiezen een speler:

- niet in te schakelen, dus helemaal niets met hem te doen
- (eenzijdig) te informeren. Bijvoorbeeld bewoners zul je in een vroeg stadium bij een nieuwbouwproject hooguit informeren door middel van een bulletin.

- **Invloed**

Een stevigere positie geef je spelers die je invloed geeft. Ook hier kun je weer kiezen uit:

- Adviseren, je geeft bijvoorbeeld een beleidsnota en vraagt om een advies. Het karakter van een advies is dat degene die het ontvangt dit naast zich neer kan leggen.



www.oio.nl

- Toetsen, aan van te voren opgestelde criteria. Hier wordt de invloed al weer steviger omdat de criteria van te voren bekend zijn en je er dus meer rekening mee zult houden.

- **Sturen**

Hier geef je spelers een nog steviger positie, ze mogen met je mee sturen.

- Uitvoeren, ze zitten bijvoorbeeld in je projectteam en voeren mee uit, wellicht een heel deelproject.
- Managen, spelers zijn managers van het project, denk hierbij aan (deel)projectleiders. Die hebben een grote sturende invloed op het project.
- Beslissen, de besluitvormers hebben altijd de grootste invloed op het project, zij kunnen het immers tegenhouden of juist niet. Denk hier aan opdrachtgevers en bestuurders.