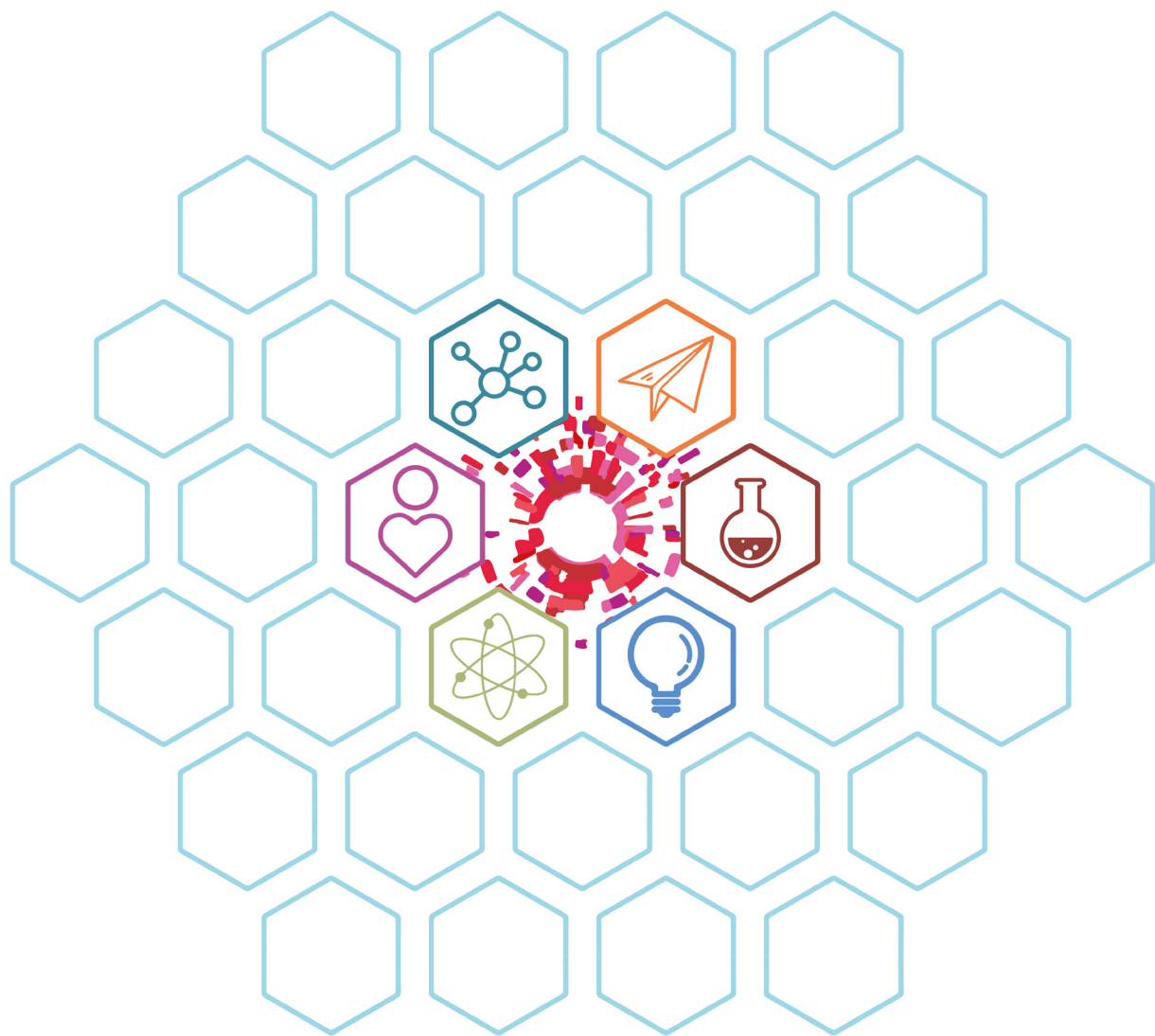




Citizen Engagement in de buitenruimte
Ontwerpen in co-creatie

Inleiding

Ontwerpen in co-creatie met de inwoners

In dit pamflet laten we zien hoe we in drie avonden Citizen Engagement toepasten voor een nieuw ontwerp voor slimme openbare verlichting in Kanaleneiland-Zuid. Een kort verslag met tips, ervaringen en aanbevelingen. We gaan respectievelijk in op het toepassen van Citizen Engagement in IRIS, het opbouwen van een community en de uitvoering van een project waarin bewoners de hoofdrol spelen. We sluiten af met een drietal hoofdaanbevelingen en een aantal praktische aanbevelingen per onderdeel. Dit boekje kan dienen als naslagwerk en als handleiding.

Wij hebben er ontzettend veel van geleerd, wij hopen deze kennis hiermee door te geven als bijdrage aan een mooie uitkomst van het hele IRIS project!

Mathijs, Freek, Lydia en Liz

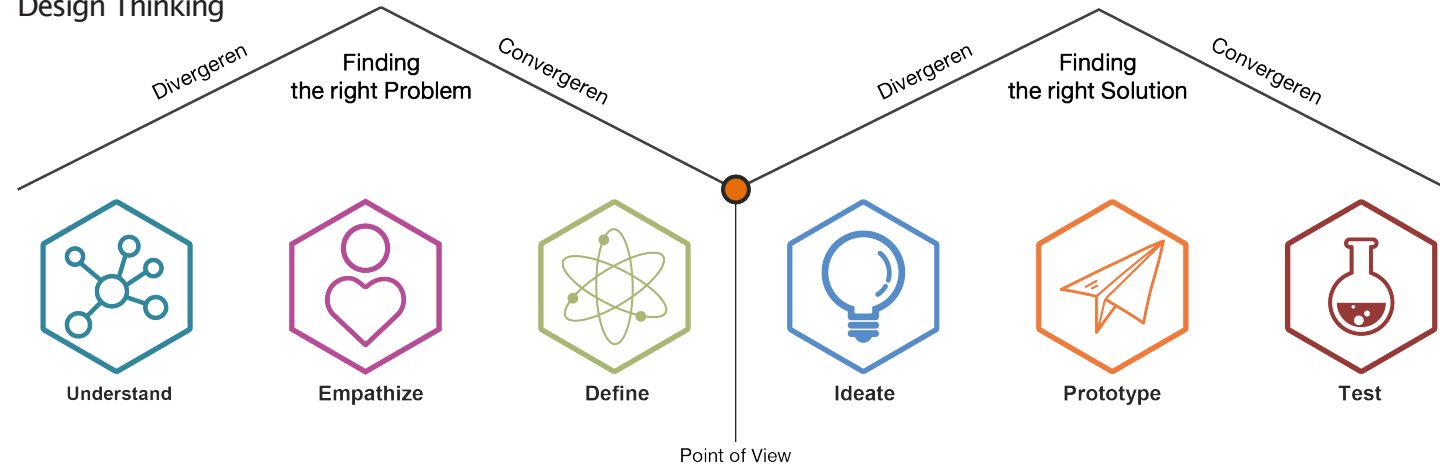


Citizen Engagement

Design thinking als methode om bewoners te betrekken bij verduurzaming van de wijk

Citizen Engagement is een methode om inwoners te betrekken. Een onderdeel hiervan is inwoners betrekken bij het ontwerpproces via design thinking. Citizen engagement leidt tot nieuwe innovatieve toepassingen die passen bij de wensen en de behoeftes in de wijk. Een goede vertaling naar de praktijk is belangrijk voor een werkbare toepassing.

Design Thinking



Design Thinking bestaat uit zes stappen die verdeelt zijn over twee fasen.

- Fase een:** Het achterhalen van het probleem. Op zoek naar de vraag achter de vraag. Deze fase bestaat uit de stappen Understand, Empathize en Define. Hierin staat de eindgebruiker centraal en zijn we op zoek naar zoveel mogelijk informatie over het onderwerp (divergeren). Deze informatie wordt in de Define fase geconvergeerd tot een aantal ontwerp vragen en thema's.
- Fase twee:** Het creatieve proces. In de laatste drie stappen Ideate, Prototype, Test, gaan we op zoek naar zoveel mogelijk oplossingen voor het probleem (divergeren) die vervolgens worden gewaardeerd en geconsolideerd (convergeren) tot één of meerdere concepten. Deze concepten worden omgebouwd tot een prototype en vervolgens getest bij de eindgebruiker ter validatie.

Tip!

Een goede designvraag is open en uitnodigend. Ook zijn doel en doelgroep duidelijk. Start de ontwerp vraag met de woorden: "Hoe kunnen we..."

Methode vertalen naar praktijk

Een duidelijke ontwerp vraag

De vertaling naar de praktijk begint met een goede en helder afgebakende vraag. Wat is het probleem? Welk doel willen we bereiken en welke vraag moeten we stellen om hier een antwoord op te vinden? In afstemming met de opdrachtgever is de ontwerp vraag vastgesteld:

Hoe kunnen we slimme lantaarnpalen maken die bijdragen aan een betere/gezondere/veiligere/leukere wijk voor en van de bewoners en ondernemers in Kanaleneiland-Zuid?"

Na het vaststellen van de ontwerp vraag zijn we de wijk ingegaan. In het design thinking proces is dit de fase Empathize. Het onderdompelen in de wijk heeft ons niet alleen inhoudelijke aanknopingspunten in de wijk gegeven, maar hielp ook bij het inrichten van het proces: hoe kan je het beste mensen bereiken in Kanaleneiland en wat zijn do's en dont's in de wijk?

Tip!

Er is in veel gevallen al erg veel bekend over de wijk. Probeer niet alles zelf uit te vogelen, maar ga opzoek naar cijfers die al bekend zijn en spreek met wijkprofessionals om informatie op te halen.

(Design)Strategie bepalen

Nadat we de wijk wat beter begrepen zijn we overgegaan tot een uitvoeringsstrategie. Dit betrof de volgende onderdelen: het duurzaam betrekken van de juiste mensen (dit komt in het onderdeel 'Community' nader aan de orde), het kiezen van de juiste designstrategie en het organiseren van de designsessies.

We kozen voor 3 sessies in een 'Dragons Den'-constructie. Dit betekent dat we ontwerpen lieten maken op basis van de input van de 'wijkexperts' – inwoners, ondernemers en professionals uit de wijk. Daarna werden deze ontwerpen gepitcht aan een jury van diezelfde wijkexperts. Zo hebben we de eerste 'iteratie' van het design thinking traject in drie avonden volbracht: Empathize en Define met de wijkexperts, ideate en prototype met de ontwerpers, en test tijdens de pitchavond.

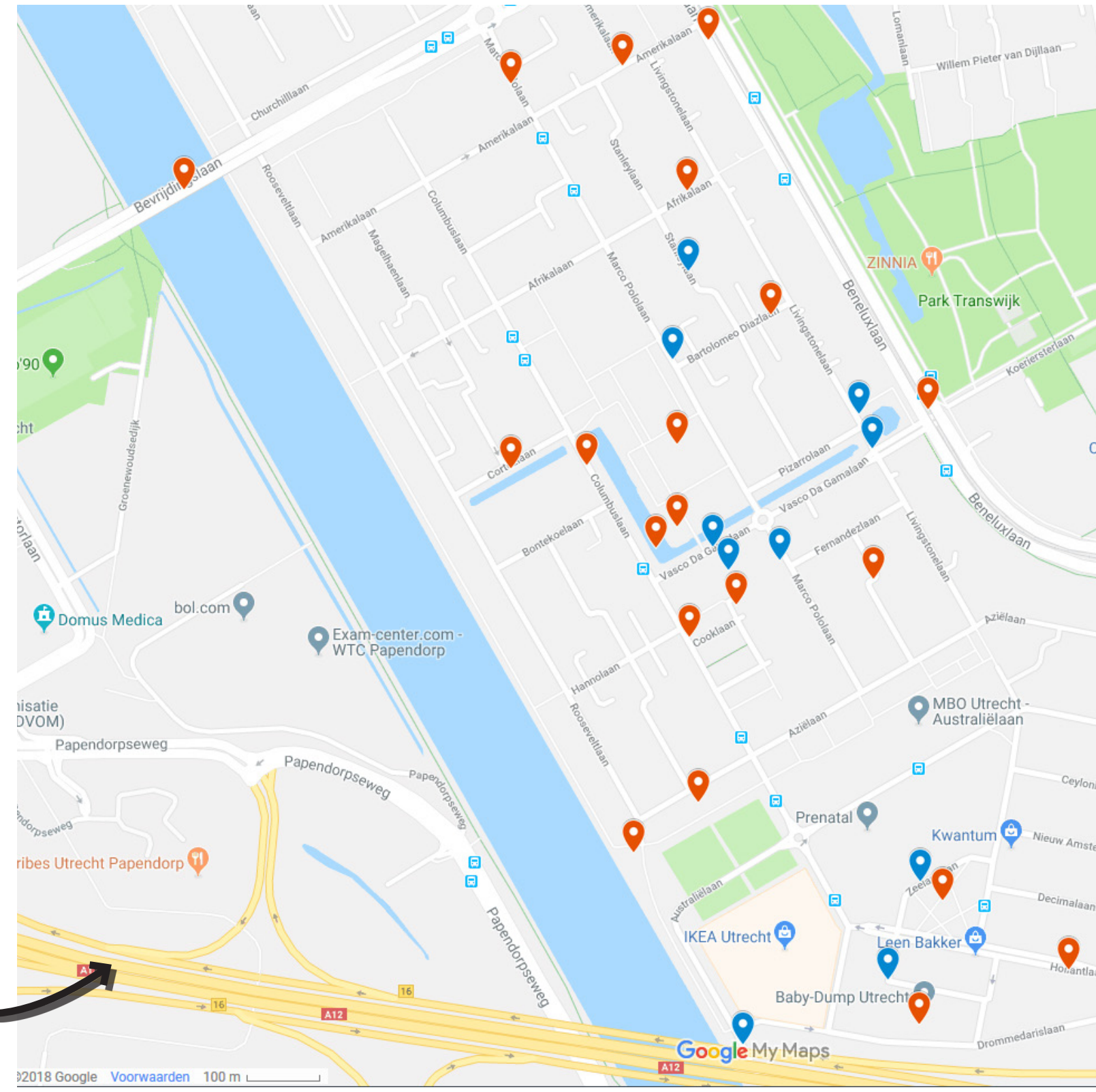
Voorafgaande aan het bepalen van de inrichting en het beoogde verloop van de avonden hebben de voor elke sessie 'het doel', 'de beoogde uitkomst' en de output van de avond vastgelegd (zie bijlage 1).

Om de drie sessies goed te laten verlopen, hebben we een strak draaiboek gemaakt (zie bijlage 2) en rollen verdeeld met betrekking tot het faciliteren van de avonden. Deze waren cruciaal voor de strakke organisatie van een proces met een nog onduidelijke uitkomst. Voor sessie #2 - de ontwerpavond – was het van belang om een ontwerpmethode uit te kiezen. Deze kozen wij op basis van de randvoorwaarden van de avond. In dit geval: veel informatie, korte tijd en specifieke randvoorwaarden voor de ontwerputkomst (namelijk slimme verlichting). In samenspraak met experts op het gebied van design thinking kozen wij voor 'design sprints'. (Voor toelichting van deze en andere design thinking methodes zie bijlage 3).

Tip!

Binnen Design Thinking zijn er veel verschillende strategieën. Betrek een Design Thinking expert bij je project of laat je adviseren welke strategie het beste past bij je beoogde doel van het traject.

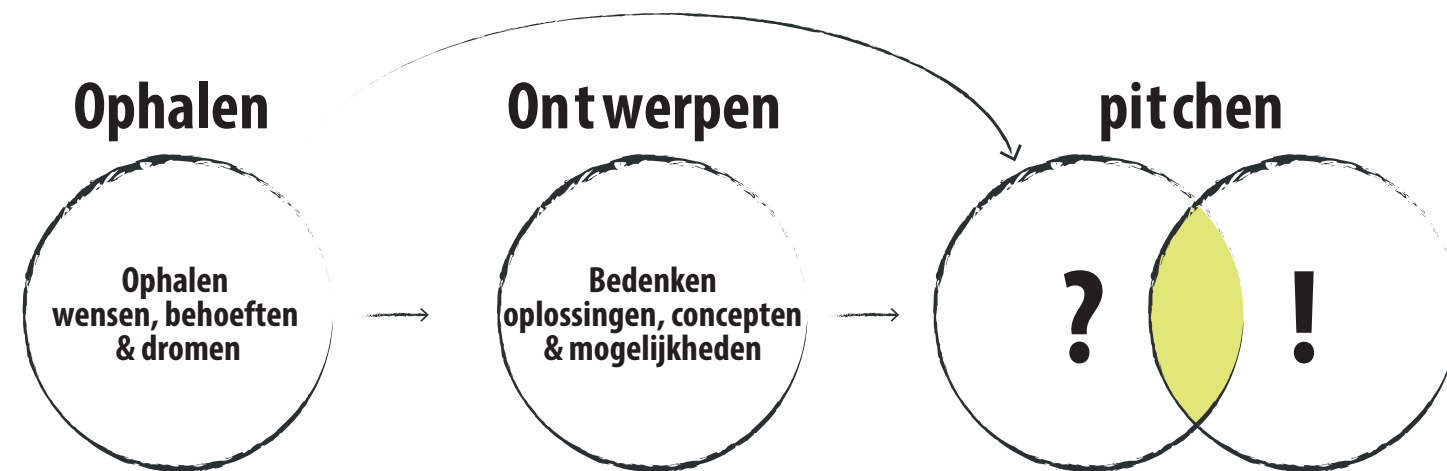
De informatie die wij ophaalden tijdens de voorbereiding in de wijk en tijdens de avonden, zijn verzameld op deze kaart





Design Thinking in 3-dagen

Ophalen, ontwerpen en delen



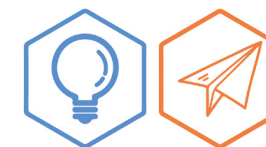
Sessie #1

Bewoners, ondernemers en andere kanaleneilanders gaan op zoek naar de wensen, behoeften & dromen van hun wijk.



Sessie #2

Marktpartijen gaan samen met creatieve geesten aan de slag om nieuwe concepten te bedenken die aansluiten bij de behoefte van de Kanaleneiland.



Sessie #3

De concepten bedacht in sessie #2 worden in de derde sessie gematcht met de opgehaalde wensen, behoeften & dromen uit sessie #1 in de vorm van een Dragon's Denn. Hier is de Kanaleneiland de jury!



Inhoudelijk ontwerp van de sessies

#1 De ophaalsessie. Tijdens deze sessie zijn we in gesprek gegaan met bewoners, professionals en ondernemers in de wijk. Deze informatie hebben we real-time verwerkt in zogenaamde narrative sheets. Om het gesprek op gang te brengen en de deelnemers te prikkelen, hebben we op voorhand 30 foto's gemaakt van de wijk. Deze foto's lagen op tafel en dienden als gespreksstarter voor de sessie. Daarnaast vroegen we deelnemers aan de start wat hun droom is voor Kanaleneiland; ook informatie waar we op terug konden vallen. Tijdens het gesprek schrijven de aanwezigen allemaal mee met de spreker die iets over de wijk vertelt. Deze briefjes met quotes, anekdotes en opvallende zaken vormen de basis voor de te vormen 'narrative'. Tijdens en na het gesprek worden de narrative sheets gevuld met de briefjes om de opgehaalde input vast te leggen en te verzamelen per thema.

#2 De informatie die is opgehaald in de ophaalsessie vormt de basis voor de ontwerpssessie. In de ontwerpssessie is een multidisciplinaire groep samengesteld van inhoudsdeskundigen, ontwerpers, creatieveling en gemeente ambtenaren. In drie groepen werd er gewerkt aan nieuwe ideeën en concepten volgens de Crazy Eight methodiek. De Crazy Eight methodiek is een brainstorm methode waarin achtereenvolgens in steeds 30 seconden 8 ideeën worden getekend. De ideeën zijn oplossingen voor problemen die zijn opgehaald in de ophaalsessie. Eén of twee beste ontwerpen van de Crazy Eight zijn gebruikt om verder uit te werken voor een pitch.



Narrativesheets

Tijdens de voorbereiding van de avonden realiseerden wij ons dat we de input van de wijkexperts al tijdens de avond moesten gaan ordenen. Dit was allereerst nodig om op efficiënte wijze zo veel mogelijk bruikbare informatie op te halen. Een andere en erg belangrijke reden hiervoor is het faciliteren van een goede overdracht van de informatie van de wijkexperts van sessie #1 naar de ontwerpers en creatievelingen van sessie #2. Hiervoor hebben wij 'narrative sheets' ontworpen. Dit zijn posters die tijdens de sessies gebruikt zijn om de verschillende narratieven uit de wijk vast te leggen in beeld, thema, quotes en ontwerp vragen.

Tip!

Designsessies leveren veel analoge output op zoals pitchvellen, prototypes en narrative sheets. Denk van tevoren na over het verwerken en opbergen van deze output

#3 Pitchavond. Het testen van de in de ontwerpssessie gebouwde concepten is de laatste stap van de eerste iteratie van het design thinking traject. Door de ideeën te testen worden de uitkomsten gevalideerd met de eindgebruiker. Hiervoor hebben we een Dragon's Den sessie ontwikkeld. Tijdens deze laatste sessie presenteerden de ontwerpers hun ideeën uit de ontwerpssessie aan de wijkexperts uit sessie #1. Iedere ontwerpgroep heeft twee concepten gepresenteerd. Om de energie hoog te houden kregen zij daarvoor drie minuten de tijd. De aanwezige gebruikers kregen de mogelijkheid om vragen te stellen. Na de presentatie kregen de toehoorders de mogelijkheid om in ideeën te 'investeren'. De eindgebruikers konden nep geld bestaande uit een briefje van €500, €200 en €100 euro inzetten op de ideeën die zij het meeste waardeerden. Hierdoor kregen we een duidelijk beeld van de waardering van de eindgebruiker per concept.

De uitvoering van de sessies verliep grotendeels zoals gepland. Tijdens de ontwerpssessie was één persoon facilitator van het proces en de rest tafelheer/vrouw. In deze sessie was een strakke tijdsbewaking essentieel om het energieniveau op peil te houden.

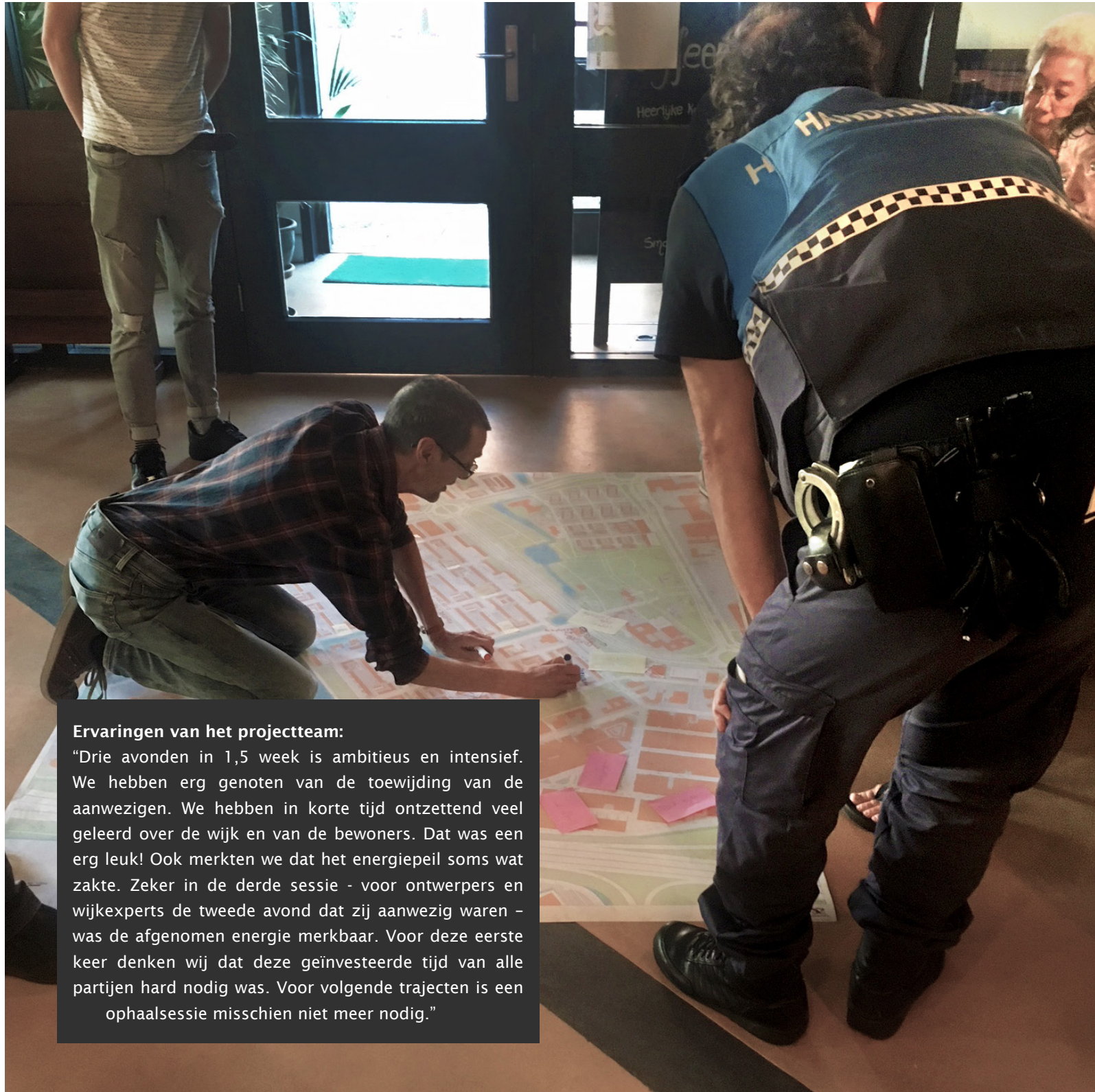
In sessie drie waren vooral de wijkexperts aan het woord om de ontwerpen te bevragen en beoordelen. De presentaties liepen vlot en men begreep het verloop van de avond. Taak aan ons om tijd te bewaken en een toelichting te geven op de context van het project.

Leuk Weetje:

Dragons' Den is een televisieprogramma afkomstig uit Japan, waar het voor het eerst werd uitgezonden in 2001. Vrij vertaald staat de naam van het programma voor Hol van de Draken.

Ervaringen van het projectteam:

"De keuze voor de inrichting van de avond was een organisch proces (dat is jargon voor 'zoeken'). In eerste instantie hadden we slechts één avond in gedachten waar we inwoners, wijkprofessionals en ondernemers uit Kanaleneiland Zuid samen lieten ontwerpen. Door onze gesprekken met de wijk en ervaringsdeskundigen op het gebied van design thinking hebben we besloten 3 sessies te organiseren. Zo hebben we iedereen in zijn of haar kracht gezet: de inwoners en ondernemers samen als 'wijkexperts' en de creatievelingen en ontwerpers als experts op het gebied van conceptontwikkeling. Dit kost meer tijd, maar levert ook aanzienlijk betere resultaten op."



Ervaringen van het projectteam:

“Drie avonden in 1,5 week is ambitieus en intensief. We hebben erg genoten van de toewijding van de aanwezigen. We hebben in korte tijd ontzettend veel geleerd over de wijk en van de bewoners. Dat was een erg leuk! Ook merkten we dat het energiepeil soms wat zakte. Zeker in de derde sessie - voor ontwerpers en wijkexperts de tweede avond dat zij aanwezig waren - was de afgenomen energie merkbaar. Voor deze eerste keer denken wij dat deze geïnvesteerde tijd van alle partijen hard nodig was. Voor volgende trajecten is een ophaalsessie misschien niet meer nodig.”

Community

Citizen Engagement is een methode waarbij de gebruiker – in dit geval de wijkexperts – op meerdere momenten worden betrokken. Onze bijeenkomsten waren het startpunt van een langer Citizen Engagement traject binnen IRIS. Bedoeling was om de basis te leggen voor een ‘community’ die op meerdere momenten in het proces kan worden ingeschakeld.

Wijkkrachtenveld en sneeuwballen

Wij wilden een groep mensen bereiken die creatief mee kunnen denken en actief wil bijdragen aan IRIS. Via een krachtenveldanalyse van de verschillende sleutel-figuren in de wijk hebben wij een selectie gemaakt van de mensen die we wilden benaderen. Door de sneeuwballmethode kwamen wij via via terecht bij interessante personen en maatschappelijke organisaties in de wijk die wij nog niet in beeld hadden.

Omdat de beginfase van Citizen Engagement afhankelijk is van wijkexperts met een specifiek creatief ‘meedenk’ profiel, hebben we gekozen niet breed uit te nodigen. Wel is geprobeerd een groep als afspiegeling van de wijk samen te stellen. Een bekend probleem is dat vooral jongeren en mensen met een Arabische achtergrond moeilijk te bereiken zijn. Wij liepen hier ook tegenaan. Hierdoor waren deze doelgroepen niet vertegenwoordigd. Het is goed voor de kwaliteit van het resultaat als deze groepen in latere stadia wel bereikt worden.

Tip!

Houd in de planning van je organisatie rekening met de demografische en culturele opbouw van de wijk. Zo moesten wij rekening houden met de Ramadan en de zomervakantie.

Tip!

De ontwerpers en creatievelingen hebben deze 2 sessies pro bono gedaan. Als je vaker gebruik wil maken van hun diensten in het handig om dit goed te organiseren. Bijvoorbeeld in een ‘ontwerpers platform’ waar een kleine vergoeding tegenover hun diensten staat.



Ervaringen van het projectteam:

“Toen tijdens sessie 3 een scherpe discussie ontstond over de nut en noodzaak van slimme verlichting schrokken wij. We hadden dit niet zien aankomen en waren ervan overtuigd dat we de genodigden vooraf en tijdens de bijeenkomsten goed hadden geïnformeerd. Toen een van de wijkbewoners goudeerlijk riep: “Als ik wist dat het alleen over lantaarnpalen ging was ik niet gekomen!” bracht dat ons even in verwarring. Achteraf zijn we erg blij dat dit gebeurde. Nu is er namelijk een goed en open gesprek gevoerd met alle aanwezigen. Het was prettig dat de projectleider van Citizen Engagement aanwezig was om het proces helder toe te lichten. We hebben met de wijkexperts afgesproken dat we helder en open blijven communiceren over de mogelijkheden en beperkingen van IRIS.”

Verwachtingsmanagement

Aan de voorkant van het traject hebben we veel aandacht besteed aan verwachtingsmanagement. We hebben uitgelegd wat IRIS is in de persoonlijke gesprekken met de wijkexperts en in de uitnodiging. Ook gaven we bij de aanvang van de Ophaalsessie (sessie #1) een presentatie over Slimme buitenruimte om de verwachtingen te managen.

Toch ontstond er tijdens de pitchavond (sessie 3) een discussie over de mogelijke uitkomsten van het traject. Men vond de uitkomsten teveel op verlichting gericht, terwijl de opgehaalde thema's veel breder waren dan de scope van de mogelijke oplossingen. Dit verschil in verwachtingen is op te lossen door nog duidelijker en vaker te communiceren. Ook is het van belang om de thema's die spelen in de wijk te gebruiken voor verschillende onderdelen van het project te gebruiken en efficiënt om te gaan met de ideeën en tijd die bewoners in het project hebben gestoken.

Tip!

Stel voordat er opdracht gegeven wordt aan het projectteam de randvoorwaarden en de scope vast van de opdracht vast. Dit voorkomt dat er achteraf versmald wordt. Zo blijft het doel en de communicatie naar de wijk eenduidig.

Projectorganisatie

Het project slimme verlichting was de eerste stap richting de uitvoering van IRIS. Soms was het nog niet geheel duidelijk wie in de projectorganisatie er verantwoordelijk was voor welk onderdeel. Zo was er nog geen communicatieboodschap voor de wijk beschikbaar en moest nog besproken worden die hier over ging. Gedurende het project werd deze rolverdeling steeds duidelijker. Bespreek deze zaken aan de start van elk deelproject en creëer daarmee duidelijkheid over middelen en aanspreekpunten.

Tip!

Investeer in een communicatiestrategie en communicatiemiddelen **voor de uitvoering** voordat er weer contact gezocht wordt met de wijk. De complexiteit van IRIS vraagt om een eenduidig verhaal en communicatiemiddelen voor verschillende doelgroepen. Dit kan het project maken of breken.

Toekomst

Realisatie Slimme Verlichting in Kanaleneiland

Om slimme verlichting te realiseren volgens de methode van Citizen Engagement, is een bepaalde lijn in het vervolgproces nodig. Onderstaande stappen illustreren deze lijn.

1. Stel een projectleider/expert aan die de koppeling kan maken tussen Citizen Engagement, technologie, marktpartijen en IRIS;
2. Maak een selectie van circa 3 ontwerpen die door de bewoners als best beoordeeld zijn;
3. Werk voor deze (circa) 3 ontwerpen uit of ze haalbaar zijn als het gaat om kosten, techniek en andere randvoorwaarden, zoals energieverbruik;
4. Leg de haalbare ontwerpen voor aan de wijk (bijvoorbeeld door een simulatie);
5. Als de wijk het ontwerp wenselijk vindt: teken een definitieve uitvraag van dit ontwerp op en zet deze uit;
6. Voer een pilot uit voor de Slimme Verlichting;
7. Beoordeel de pilot (met Citizen Engagement randvoorwaarden);
8. Plaatsing rest van de palen;
9. (Onderhoud/tussentijdse update/beoordeling)

Tip!

Het belang van een goede locatie #1: Zorg dat de bijeenkomsten gegeven worden op een locatie met goede akoestiek. In het Krachtstation was veel ruis en galm.

Opvallend!

Vrijwel iedereen die wij spraken reageerde ontzettend positief op onze persoonlijke benadering.

Realisatie Citizen Engagement

De 3 avonden met wijkbewoners en ontwerpers zijn een eerste stap in de uitvoering van het Citizen Engagement proces. Om Citizen Engagement binnen IRIS scherp te krijgen zien wij de onderstaande vervolgstappen voor de toekomst:

1. Bepaal wat de ontwerpruimte is/Creëer ontwerpruimte binnen IRIS;
2. Bepaal waar inwoners input kunnen leveren en waar niet. Welke elementen zijn geschikt/waardevol om samen met bewoners te ontwerpen en welke niet?
3. Maak een Citizen Engagement-uitvoeringsstrategie voor alle IRIS oplossing waar we input van bewoners willen.
4. Communiceer helder over het proces, beïnvloedingsruimte en uitkomsten met bewoners voor je de wijk weer ingaat;
5. Voer Citizen Engagement ‘op maat’ uit voor de verschillende IRIS projecten en projectfases;
6. Evalueer: is het klaar?/ Is het gelukt?/ Is het waardevol om dit vaker te doen?

Tip!

Het belang van een goede locatie #2: kies voor de ontwerpssessies een creatieve locatie met veel zuurstof: essentieel voor het creatieve proces. Wij hebben gekozen voor Food4good gelegen in de wijk.

Ervaringen van het projectteam:

“Wij kenden de wijk aan het begin van het project eigenlijk erg slecht. Daarom hebben we besloten om eerst - voor we gericht gingen uitnodigen - ons helemaal onder te dompelen in Kanaleneiland Zuid. We hebben een aantal volle dagen in de wijk gewerkt. We zijn bijvoorbeeld op bezoek gegaan bij wijkbewoners en meegegaan op een schouw met de wijkagente. Zo leerden we de wijk kennen en begrepen we beter hoe we bewoners moesten benaderen: persoonlijk en helder. Daarom hebben we iedereen die we uitnodigden eerst persoonlijk ontmoet. Wanneer dit niet mogelijk was hebben we telefonisch contact gezocht. Dit was een enorme tijdsinvestering, maar ook een ontzettend belangrijk onderdeel van Citizen Engagement, om betrokkenheid te creëren.”

Hoofdaanbevelingen

1 Zorg voor helderheid over de inrichting van de projectorganisatie. Dit is van belang voor een goede uitvoering van het deelproject. Maak bijvoorbeeld een organogram beschikbaar. Zo wordt inzichtelijk wie waarvoor verantwoordelijk is. Duidelijkheid vanaf de start over middelen en aanspreekpunten komt de communicatie, de snelheid en het resultaat ten goede.

2 Houd rekening met de randvoorwaarden en beperkingen waarmee IRIS te maken heeft. In het project worden doelstellingen gesteld op het gebied van duurzaamheid, (technologische) innovatie en het co-creatie met inwoners en ondernemers. Deze doelstellingen gaan niet altijd hand in hand: inwoners hebben duurzaamheid niet altijd als prioriteit. Houd hier rekening in te uitvoering.



Ervaringen van het projectteam:

“We hebben verschillende bedrijven betrokken bij het project om mee te denken over vernieuwende concepten voor de wijk. Civity, Citytec, KPN en Luminext hebben deelgenomen. Een aantal van deze bedrijven maken onderdeel uit van het consortium van IRIS. Het is van belang van te voren te spreken met de verschillende partijen. Bedrijven die hebben deelgenomen aan de ontwerpsessie kregen niet per definitie de opdracht die voortvloeide uit het citizen engagement traject. Het is daarom goed om helder en open te zijn over verwachtingen van het proces en de uiteindelijke uitkomsten. De marktpartijen stonden erg open voor onze aanpak en vonden het leuk om mee te ontwerpen aan nieuwe concepten die aansluiten bij de behoefte van de wijk.”

Praktische aanbevelingen

Design Thinking

Kies een creatieve plek in de wijk waar de ontwerpssessies gehouden worden, dit bevordert het creatieve proces.

Zorg dat je nadenkt over de documentatie achteraf: maak overal foto's van op de avonden zelf en verwerk de zaken die van belang zijn daarna digitaal. Design thinking ontwerpprocessen hebben over het algemeen een hoge analoge productie.

- Moedig ontwerpers aan breed te kijken
- Geef de ontwerpers voorbereidingsmateriaal
- Biedt de ontwerpers genoeg tijd om de creativiteit op de loop te laten
- Creëer een creatievelingen-platform: een club mensen die je kunt aanspreken als creatieve meedenkers. Het liefst mensen die de wijk goed kennen/zelf wijkbewoners zijn. Geef ze een vergoeding voor hun inspanningen om zich te committeren.

Tip!

Het belang van een goede locatie #3:
Kies een laagdrempelige locatie voor de bewoners in de wijk. Het is voor mensen prettiger om op een plek af te spreken die ze kennen. In het geval van Kanaleneiland Zuid: het buurthuis is geschikter dan het Krachtstation.

Community

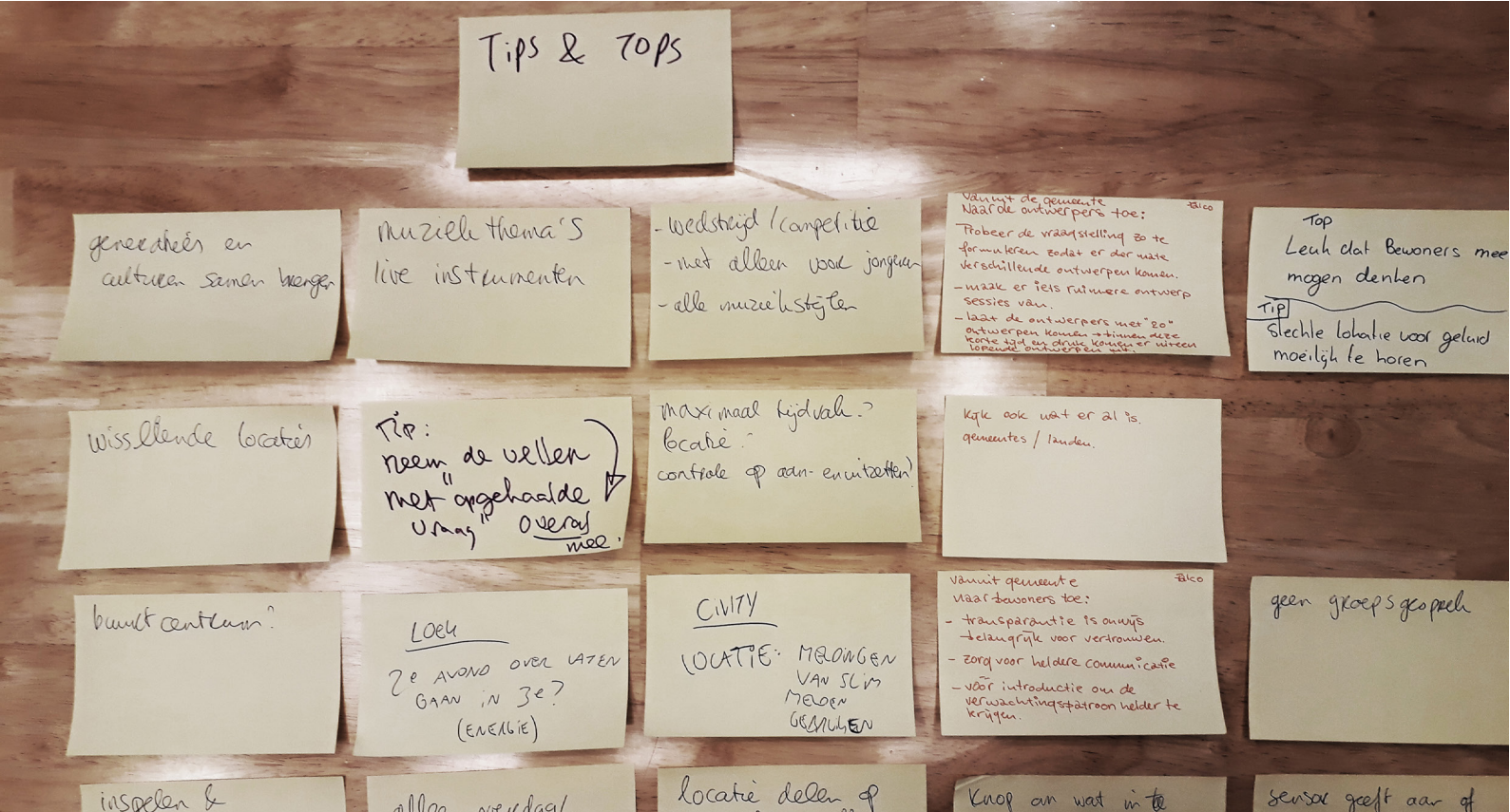
De plek waar de sessies plaatsvinden is cruciaal voor de opkomst en de sfeer van de avond. Laat de keuze voor het ‘centrale punt’ van het project afhangen van de voorkeuren van wijkbewoners en houd het zo laagdrempelig mogelijk. Het Krachtstation is voor veel wijkbewoners geen laagdrempelige plek, dit heeft impact op de opkomst. Het buurthuis was in dit geval een betere locatie geweest. Ook de akoestiek was niet top in het Krachtstation.

Heldere communicatie is key; onderdeel van ontwerpprocessen is divergeren. Dit is wat wij ook van de wijkbewoners hebben gevraagd. Hierdoor worden er meer thema's besproken dan alleen slimme verlichting. Dit kan verwarrend zijn. Blijf daarom uitleggen, wat je doet, waarom en waar in het proces men nu zit.

Zorg dat de sleutelfiguren in de wijk goed betrokken zijn en blijven, bijvoorbeeld door een vergoeding voor hun inspanningen.

Projectorganisatie

Stel voordat je met je verhaal de wijk in gaat een uitvoeringsstrategie op voor de communicatie, samen met experts uit de wijk (zoals wijkadviseurs). Maak iemand binnen de projectorganisatie verantwoordelijk voor het bewaken van deze uitvoeringsstrategie. Zo houden we de boodschap naar de wijk helder en eenduidig.



Bijlage 1. Uitkomst, doel van de sessies

Sessie 1

Doel:	Regelen • Gespreksleiders • materialen • ruimte
• Belangrijkste problemen/thema’s/behoeften van mensen in de wijk ophalen • Scope aanbrengen richting lantaarnpalen en uitleggen wat er met lantaarnpalen kan • Eerste ‘ideetjes’ ophalen • Enthousiasme creëren en zorgen dat ze terugkomen op de 26tse • Proces uitleggen en groep positioneren als onderdeel van een ontwerpteam • Verwachtingsmanagement	Sessie 2
Uitkomst:	Doel: Ideeën/concepten bedenken voor de wijk: welke toepassingen zijn mogelijk? Expertise en creativiteit aan elkaar verbinden Gebruiker centraal blijven stellen Prototypes bouwen Pitches voorbereiden Reality-check moet aanwezig zijn voor koppeling met de werkelijkheid
Shortlist van thema’s ‘Hoe kunnen we’ vragen Narratieven - ntb hoe mee te nemen Enthousiaste kanaleneilanders Plotten op kaart van vraagstukken en verhalen Zelf laten beoordelingscriteria voor jury sessie 3	Uitkomst: Prototypes en pitches van toepassing obv input bewoners Energie enthousiasme prettige samenwerking voor de 26ste
Input voor de volgende:	
Vertalen van shortlist en narratieven ‘Hoe kunnen we’ - vragen op bruikbaarheid filteren Personen/deelnemers doorvertalen naar bruikbare gebruiker Kaart gaat mee Lijstje met eerste ideeën vanuit de bewoners/deelnemers	Inrichting: Groepjes van 4/6 minimaal 3 groepjes Randvoorwaarden pitches: verhaal/vertaling/prototype

Sessie 3:

Doel:
Testen van de concepten bij de gebruikers/deelnemers Uitkomst van design laten zien aan IRIS groep Mensen warm maken voor vervolg Ideeën waarderen en prioriteren.
Uitkomst:
Contactgegevens voor terugkoppeling en/of vervolg ‘Winnende” concept(en) Afgerond design traject Verwachtingen management
Voor jury: beoordelingscriteria

Bijlage 2. Draaiboeken per sessie

Sessie 1 Bewonerssessie			
Tijd	Wat	Wie	Wat hebben we nodig
18.45-19.00	Inloop		
19.00-19.10	Welkom en opening	Teamlid X	
19.10-19.15	Korte intro: wat is openbare verlichting en wat kan slimme verlichting zijn	Teamlid Y	
19.15-19.20	Proces uitleg: jullie zijn experts over de wijk, hoe werkt proces design thinking	Teamlid X	
19.20-20.30	In groepen van 4-6 personen uiteen	1 gespreksleider per groep	foto's van de wijk, naamstickers
	Voorstelrondje + "Wat is jouw droom voor de toekomst van Kaneleneiland?"		stiften, postits
	Foto's op tafel van de fotograaf en bespreken wat ze bij de fotos denken, voelen, ruiken, proeven		
	Foto's toelichten - in gesprek		
	Terwijl iemand vertelt schrijft de rest van de groep mee op eigen post its		
	Post-its clusteren en thema's vormen		lege narrative sheets
	Alles verzamelen op Narrative Sheets (per thema)		
	Grote kaart wijk ligt op de grond, aanwijzingen op de kaart plotten (continu)		kaart kanaleneiland (1 stuk, zo groot mogelijk)
20.30-20.45	Pauze		
20.45	Uitleg Ronde 2: Wisselen groep thema's uiteen zetten in HoeKunnenWe vragen	Teamlid X	
	Gekke ideeën rondje op de HoeKunnenWe vragen (oplossingsgericht)		
	Plenaire: Hoe gaan we verder, hoe ziet het vervolg eruit	Teamlid X	
22.00	Afsluiten		

Sessie 2 Ontwerpsessie met experts/bedrijven			
Tijd	Wat	Wie	Wat hebben we nodig
18.45-19.00	Inloop		
	Welkom & toelichten proces	Teamlid X	
	Intro verlichting en verwachtingsmanagement (met factsheet over het randvoorwaarden van	Teamlid Y	
19.20 -	In groepen uiteen van 4-6 naar 3 tafels		
		aan elke tafel, carroussel (3 setjes van narratives gaan rond)	de narrative sheets van Sessie 1, een A4 per persoon
19.20 - 19.40	In subgroepen: bespreken narrative sheets (in carroussel) en ondertussen mindmapping (mindmapping = voor jezelf)		
19.40 - 19.45	Crazy 8 (per persoon) met timeboxen (timeboxen = plenair, crazy 8 doe je voor	Teamlid X	een A4 per persoon
	Crazy 8 delen binnen groep	aan elke tafel	
20.00 -	Pauze		
20.10 -	Per persoon storyboard voor één idee van	aan elke tafel	een A4/A3 per persoon
	Deel je storyboard in je groepje		
	Ideeën selecteren en te variëren met elkaar:		
	Er mag geknutseld worden: bouw je prototype!		A2 (stuk of 12), gekleurd karton, stiften
	Wat moet er op het knutselwerk staan? In ieder geval: catchy titel, wat doet het, welk		knutselpullen: plakband, lijm, sateprikkers, karton, hout, troep, gekleurd karton, etc.
21.25	Pitch voorbereiden (voor de avond erna)		
21.45	Plenaire afsluiting	Freek	

Bijlage 3. Design Thinking tools en expertise

Tools:

- Focusgroepen met trigger

In groepen uiteen in de eerste sessie. 3 tafels, 1 gespreksleider. De foto's diende als trigger

- Intuïtief clusteren

Clusteren van informatie obv intuïtie en zo op zoek naar thema's en verhalen.

- Narrative Sheets

Informatie samengevat op een Narrativesheet. Hierop staat vermeld: Thema, quotes, foto en een eerste ontwerpvrraag

- Mindmapping/braindump

Eerste ideeën en informatie dumpen op een A4tje tijdens de ontwerpessie.

- Ontwerpvragen

Vanuit de thema's, verhalen en quotes zijn er een aantal ontwerpvragen bedacht, beginnende met "hoe Kunnen We"

- Crazy Eights

Een snelle brainstormtechniek afkomstig van de Google Ventures Design Sprint. In vier minuten acht ideeën.

- Storyboarding

Het beste idee van de crazy Eight samengevat in een kort storyboard van drie tekeningen.

- paperprototyping

De twee beste ideeën zijn geknutseld en getekend door de teams om de derde sessie een goede pitch te kunnen geven.

- dot-voting

Uit de storyboards zijn de twee beste ideeën gekozen door ieder teamgenoot drie stippen te laten zetten bij de concepten die hij/zij het meest interessant vindt.

- Nep-geld

De toehoorders op de derde avond konden de gepitchte ideeën waarderen door nep geld toe te kennen aan de ideeën die zij het meest interessant vonden. Ze kregen een briefje van €100, €200 en €500.

Expertise aanwezig tijdens sessies

Sessie #1

Facilitatoren
Actieve Bewoners
Actieve professionals
Ondernemers uit de wijk
Sociaal werkers
Handhaving
Afvalcoach
Wijkadviseurs

Sessie #2

Facilitatoren
Marktpartijen uit de lichtindustrie
Creatievelingen
Gemeente Ambtenaren
Ondernemers

Sessie 3 Dragon's Den sessie: bewoners en			
Tijd	Wat	Wie	Wat hebben we nodig
18.45-19.00	Inloop		Aan de muur hangen de kaart van de wijk en alle narrative sheets
19.00	Bedrijven pitch laten voorbereiden in subgroep	Teamlid X	Prototype vellen van Sessie 2
19.00	Bijpraten met bewoners	Teamleden	
	Welkom. Uitleg proces. Jullie staan aan het begin van ontwerp proces, positie uitleggen (adviesrol bewoners), hoe ziet het vervolg er	Teamlid X	
19.10	Uitleg werkvorm: We krijgen 6 pitches. Elke pitch is 3 min en 4 min vragen per pitch. Aan	Teamlid X	
		Teamlid Y: timeboxen	
19.15	Pitch 1		
	Vraag		
	Pitch 2		
	Vraag		
	Pitch 3		
	Vraag		
	rest van de pitches en vragenrondes		
19.50	Geld uitdelen en stickers aan de bewoners	Teamlid Y	Emoji stickervellen, nepgeld (briefjes van 100, 200 en 500)
19.50	Pauze		6 spaarvarkens (in het geval van 6 prototypes)
20.05	Uitleg: jullie oordeel is investeringsadvies	Teamlid Y	
	Uitleg: tijd van de ontwerpgroepen zit er op		
	Inwoners mogen hun geld inzetten en plakken stickers (op de prototypes) om hun emotie bij		
20.15	We openen de 6 varkens met geld. Eén teamlid schrijft mee op flipover hoeveel er is	Teamlid X, Y en Z	
	Stickers bespreken: wat vinden jullie er van?		
plusmin 2	Overhandiging van het investeringsadvies en	Projectleider	
	Maarten zegt een paar woorden over Iris.		
	Iedereen krijgt 2 post its: tip en top van het	Teamlid X	Postits breed, stiften
	Drankje		

Bijlage 4. alle concepten op een rijtje

Concept	Toelichting	Toepassing voor gebruik	Inwoners	Thema
Gratis Wifi	Aantrekkelijkheid voor hangjongeren op specifieke locaties verhogen door WIFI	Prettig verblijf	+	Sociale interactie, hangjongeren een plek geven
Geluidssensor tbv signalering van onveilig situaties	Verhoogd veiligheid in de buurt door feller licht bij onveilige situaties	Veiligheid	+	Veiligheid
Sound en light – Bring your own music lights to the beat	Licht dat zich aan past op de muziek	Prettig verblijf en vermaak	-	Sociale interactie, hangjongeren een plek geven
App interface met paal voor verschillende toepassingen aantrekkelijk voor jongeren	Paal aansturen vanaf een telefoon	Prettig verblijf en vermaak	-	Sociale interactie, hangjongeren een plek geven
Boxjes om muziek mee af te spelen	Muziek afspelen op de lantarenpaal	Prettig verblijf en vermaak	-	Sociale interactie, hangjongeren een plek geven
Tinder light – app: matchmaking	Elkaar vinden en ontmoeten via kleuren van de verlichting	Prettig verblijf en vermaak	-	Sociale interactie, hangjongeren een plek geven
Sfeerlicht – dim your lights	Zorgt voor een aangename of juist een onprettige sfeer voor jongeren om te hangen	Prettig verblijven en het verminderen van overlast	+	Veiligheid, overlast
Led lampjes om route mee aan te duiden	Maatschappelijke functies beter bekend maken bij buurtbewoners	Bevorderen sociale interactie en bevorderen beweging	-	Sociale interactie, verkeersveiligheid
App om routes mee uit te zetten	Via de telefoon je eigen route maken die via led lampjes in de palen kan volgen	Prettig verblijf en vermaak	-	Sociale interactie, verkeersveiligheid
Telefoon/communiceer functie	Zorgt voor sociale interactie in de buurt	Verminderen eenzaamheid	-	Sociale interactie
Lichtplan om zebrapad te projecteren	Praktische oplossing om onveilige verkeerssituaties tegen te gaan	Onveilige verkeerssituaties	++	Veiligheid, verkeer

De Meerwaardepaal

Algemene omschrijving

De Meerwaardepaal is een gecombineerde oplossing. De paal bevordert de veiligheid in de wijk, zorgt voor een betere sfeer en trekt hangjongeren aan. De paal is interactief en kan door omstanders naar wens worden aangepast in lichtkleur en lichtintensiteit. Er is gratis wifi aan boord, mits er geen afval rond ligt.

Doel

Hangjongeren verleiden om naar bepaalde plekken te komen en niet te veel herrie te maken. Afvalproblematiek, wifi werkt alleen als het is opgeruimd. door kleur van het licht sfeer bevorderen of juist minder aantrekkelijk maken om er te staan.

Specificaties

- Gratis Wifi (evt. Spotify)
- Geluidssensor tbv signalering van onveilig situaties

Pro’s

- Positieve sfeer
- Positieve beïnvloeding

Con’s

- “hangjeugd maakt alles toch kapot”
- “Gaat nooit werken”

€2.000,-



Chillout for nix

Algemene omschrijving

Jongeren een goede hangplek bieden waar ze samen kunnen komen. De lantaarnpalen bieden verschillende functionaliteiten zoals wifi, muziek, kleur van de verlichting die kan worden aangepast, tinder light (match making via verlichting).

Doel

Jongeren een fijne hangplek bieden en het aangenaam maken om op bepaalde plekken bij elkaar te komen

Specificaties

- Gratis wifi– Spotify
- Licht op de beat van het geluid
- Sfeerlicht – lichten zijn dimbaar en kunnen van kleur veranderen
- Tinder light – dmv een app mensen aan elkaar koppelen
- App interface voor jongeren

Pro’s

- Jongeren een hangplek geven
- Jongeren een plek geven zodat ze ergens mogen zijn
- Overlast verminderen in de rest van de wijk

Con’s

- Mogelijke overlast van de palen

€2400,-



Verbindende paal

Algemene omschrijving

Lantaarnpalen geven routes aan door ledlampjes naar verschillende plekken in de wijk. Via een app kan je aangeven waar je heen wil en de lantarenpalen wijzen de weg. In de app kan je via je eigen profiel verschillende voorkeuren en interesses aangeven. In de paal zit ook een praat functie zodat mensen kunnen communiceren met andere mensen in de wijk en een gesprek aan kunnen knopen en er onverwachte nieuwe contacten en gesprekken ontstaan.

Doel

Mensen met elkaar in contact brengen en verschillende functies in de wijk onder de aandacht brengen bij buurt bewoners

Specificaties

- Led lampjes
- App om routes mee uit te zetten
- Telefoon/ communiceer functie

Pro’s

- Brengt mensen met elkaar in contact
- Zorgt dat plekken in de wijk makkelijker vindbaar worden

Con’s

- Praktische uitvoerbaarheid
- Gebruiksgemak

€200,-



Oplichtend zebrapad bij oversteken

Algemene omschrijving

Zebrapad wat oplicht als iemand wil oversteken. Door een zebrapad kunnen mensen op een rustige, veilige en prettige manier oversteken. Daarnaast worden ook aankomende auto's gesignaleerd door de lantaarnpalen verderop. Hierdoor worden ze vroegtijdig gesignaleerd. Door een mooi ontwerp kan het ook een toegevoegde waarde zijn in de wijk. Als optie voor het ontwerp, kan er samenwerking worden gezocht met scholen in de wijk. Het ontwerp kan wisselen per seizoen.

Doel

Het gebruik van verlichting verhoogd het gevoel van veiligheid van bewoners. Daarnaast zorgt het voor een veilige oversteekplek voor minder valide mensen.

Specificaties

- Lichtplan om zebrapad te projecteren

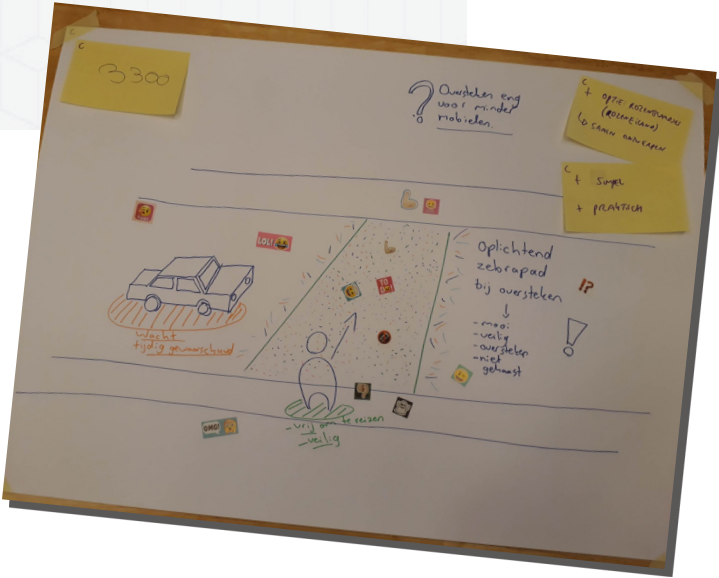
Pro's

- Verhoogd het gevoel van veiligheid
- Geeft een fijn en veilig gevoel om over te steken door de licht effecten en gekleurde lampen
- Mooi ontwerp voegt iets toe aan de wijk
- Praktische uitvoerbaarheid

Con's

- Kan kapot gaan en daardoor niet betrouwbaar zijn.
- Averechts effect wanneer er niemand oversteekt

€3300,-



Praatpaal

Algemene omschrijving

Mensen praten vooral met mensen mensen uit hun eigen sociale netwerk. De praatpaal maakt het mogelijk een gesprek aan te knopen met iemand die bij een andere lantarenpaal staat. Zo ontstaat er meer sociale interactie in de wijk

Doel

Bevorderen van ongeplande sociale interactie in de wijk tussen wijkbewoners en het terugdringen van eenzaamheid.

Specificaties

- Functie om tussen palen te communiceren
- Telefoon functionaliteit

Pro's

- Bevordert sociale interactie tussen wijkbewoners

Con's

- In hoeverre is dit helpend om eenzaamheid terug te dringen?

€0,-



Play my tunes

Algemene omschrijving

De 'Play my Tunes' is een lantarenpaal waarbij je via WIFI je eigen telefoon kan koppelen aan de lantarenpaal en muziek kan afspelen op de paal.

Doel

Jongeren een hangplek geven waar ze elkaar kunnen ontmoeten en hun eigen plek hebben. Mogelijkheid om beter te kunnen sturen op hangjongeren en bepaalde plekken aantrekkelijk te maken voor hangjongeren zodat ze minder overlast veroorzaken in de wijk. Deze specifiek plekken kunnen worden bepaald in samenwerking met oa politie en wijkbureau.

Specificaties

- Wifi
- Boxjes om muziek mee af te spelen

Pro's

- Gericht hangen
- Jongeren een plek geven

Con's

- Mogelijke overlast van muziek
- Alleen mogelijk om specifieke plekken in de wijk
- Hebben jongeren een paal nodig om muziek af te spelen?

€100,-

