

Opdrachtomschrijving projectweek BRUISENDE CAMPUS



1 DOELSTELLING / OPDRACHT

Tijdens een intensieve projectweek ga je met een multidisciplinair studententeam - samen met het werkveld - een praktijkprobleem (een casus) onderzoeken, oplossingen voorstellen en deze oplossingen pitchen.

Voor iedere casus zal het hoofdprobleem gevormd zijn rondom volgende stelling:

“Hoe de creëer je een bruisende campus / stadsgedeelte? Met bruisend wordt minimaal ACTIVEREND en UITNODIGEND TOT ONTMOETING bedoeld.”

Uiteraard kunnen er naast deze stelling ook nog wat andere problemen opgelost worden.

Er wordt per groep een aantrekkelijk en innovatief voorstel opgemaakt. **Een sterk uitgewerkt inspiratieplan waarmee de opdrachtgever geholpen wordt in de ideefase omtrent de innovatie van zijn/haar organisatie.**

Er zijn 2 grote opdrachtgevers:

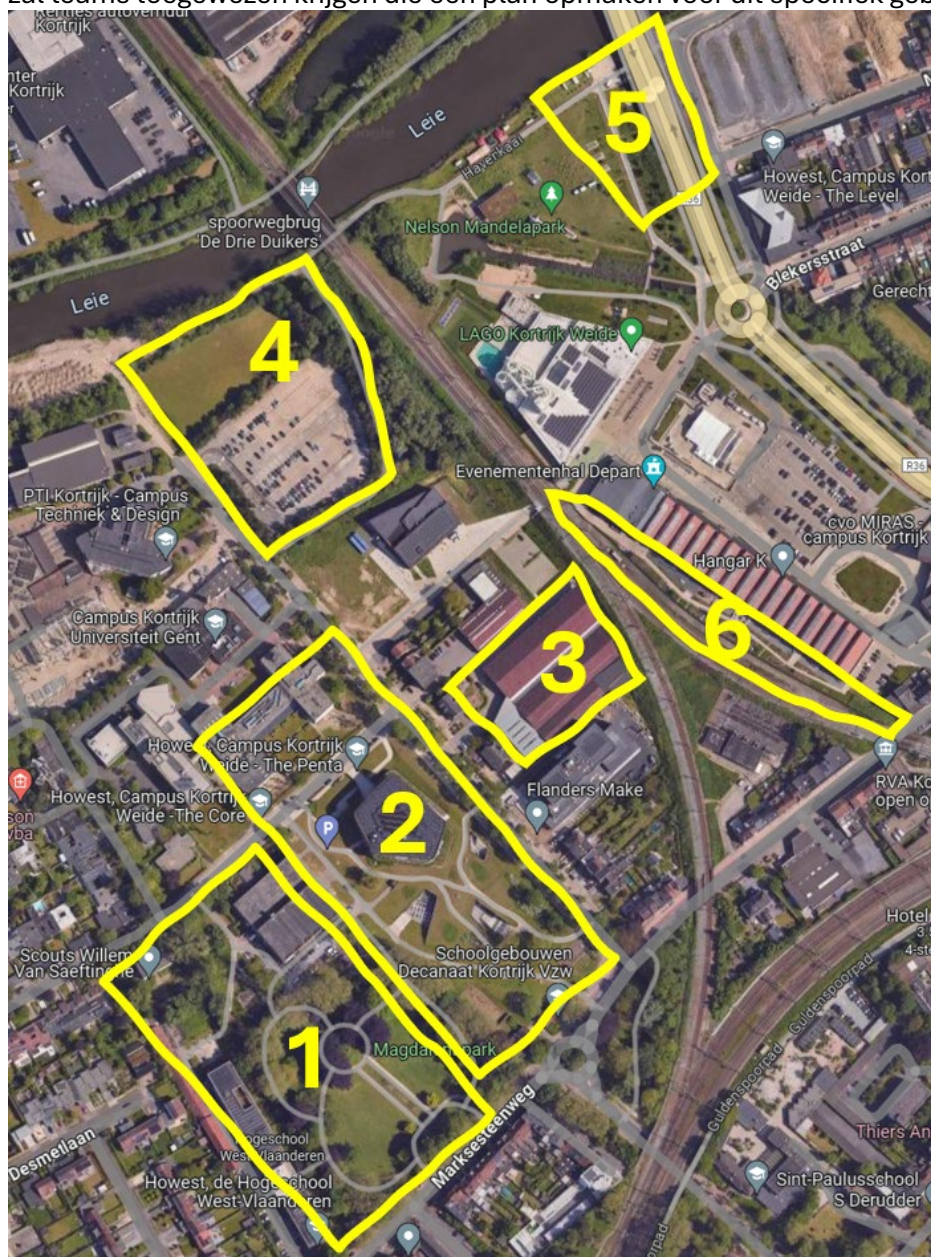
- Stad Kortrijk
- Howest Kortrijk

Ze hebben 6 casussen/zones geformuleerd. Je gaat in team aan de slag met één van de cases (zie ‘projectfiche’). Je werkt in groepjes van ± 5 studenten (mix van TA en SB), ondersteund door een adviserend team van Build Environment.



1.1. ZONES

Het stadsgedeelte aan Kortrijk Weide werd in 6 verschillende zones onderverdeeld. Iedere zone zal teams toegewezen krijgen die een plan opmaken voor dit specifiek gebied.



1.2. ALGEMENE OMSCHRIJVING OPDRACHT

Alle teams (van alle zones) denken na over de manier waarop ze van deze 6 Kortrijkse zones een bruisend stadsgedeelte maken, telkens met oog voor diverse doelgroepen:

- Doelgroep SPORTENDE buurtbewoner, al dan niet in georganiseerd verband
- Doelgroep STUDENT
- Doelgroep DOCENT
- Doelgroep SECUNDAIRE SCHOLEN – hoe creëren we dé ideale outdoor sporthal voor secundaire scholen?
- Doelgroep SOCIALE buurtbewoner



Je probeert zowel Howest als Stad Kortrijk optimaal te bedienen met jouw plannen. Uiteraard moeten de plannen ACTIVEREND werken. Er moet ingezet worden op meer beweging & sport. Uiteraard gecombineerd met termen zoals ‘aangenaam vertoeven’, ‘aantrekkelijk design’, ‘efficiënte mobiliteit’, ‘duurzaamheid’, ...

Een team kan zeer breed werken of net meer focus leggen op een bepaalde doelgroep. Sommige teams zullen mogelijks meer focus leggen op de belangen van Howest en anderen meer op die van Stad Kortrijk. Zo zal je voor de zone ‘spoorwegtuin’ meer nadenken over het Kortrijkse urban sport / FREERUNNING aanbod. En zo zal je voor zone ‘penta’ o.a. meer moeten nadenken hoe het ‘Howest’ gevoel versterkt kan worden in deze zone.

1.3. ZONE 1: MAGDALENA

Deze zone is inclusief

- Het Magdalenapark (stadspark)
- Magdalenazwembad (Howest)
- het ‘groene’ wandelpad tussen IPO Howest en zwembad (Howest)

1.4. ZONE 2: PENTA

- Outdoor zone rondom de Penta + gebouw A
- Alsook de invulling van de weg tussen gebouw A en De Penta = Ramblas (potentieel autovrij)
- Tip: denk na over een optimale ‘verbinding’ tussen beide campusdelen.

1.5. ZONE 3: PARKING 3 + LOODS

Deze zone is al van functie veranderd (parking), maar er wordt gezocht naar een optimalisatie.

- Deel 1: Howest parking tijdens schooluren, sportloods voor divers publiek tijdens vrije uren
- Deel 2: Indoorzone die volledig gesloten kan worden – dit kan permanente make-over krijgen (eventueel BEACHstyle?)

1.6. ZONE 4: PARKING 4

Deze grote ‘onbestemde’ zone aan het einde van de Campus Weide is inclusief

- De verharde parking
- Het grasveld dat loopt tot aan de Leie

1.7. ZONE 5: RONDE VAN VLAANDEREN BRUG

De zone onder en rond de Ronde van Vlaanderenbrug is reeds een goede spot voor trainers (droog trainen onder de brug), maar moet dé spot worden voor outdoor sport. De eigenaar Stad Kortrijk wil dit nog meer doen bruisen, met focus op

- Freerunningparcours
 - op maat van de locatie
 - voor beginners én gevorderden
 - met groeiparcours
 - met aantrekkelijke stijl
- fietspark (denk aan leren fietsen voor nieuwkomers, lessen elektrisch fietsen senioren, leuk/avontuurlijk fietsen voor kinderen & jongeren)



Het ontwerp zal gebruikt worden als praatplan voor de toekomst. (dus als basis om in communicatie te gaan met de gebruikers en de doelgroep)

1.8. ZONE 6: SPOORWEGTUIN TRANZIT

Deze zone aan de achterkant van de TRANZIT wordt reeds in gebruik genomen, maar dit is een doorontwikkeling van de zone.

- Er is reeds een boulderrots, tafeltennis, legale graffitimuur, ... maar ze wensen dit verder te optimaliseren voor jongeren.
- Ze willen deze plaats toegankelijker maken en vragen ook een bruikbare toepassing voor mensen met beperkte mobiliteit.
- Ze willen ook zit- en hangmogelijkheden voorzien. Al onze vorige pogingen zijn tenietgedaan door vandalisme. Hufferproof oplossing zoeken!

2 PLANNING & AFSPRAKEN

Dit is een intensieve week. Jouw aanwezigheid wordt een ganse week vereist. Dit is de weekplanning:

PROJECTWEEK BRUISENDE CAMPUS					
	Monday 21/10	Tuesday 22/10	Wednesday 23/10	Thursday 24/10	Friday 25/10
9-12h	9 - 10h: PREPARATION 10-12h: information + team-up	IDEATE (research + divergent thinking)	(SHITTY) PROTOTYPE	DEVELOP PROTOTYPE	TEST & FINALIZE HARDWARE, SOFTWARE & ORGWARE
12-13h	<i>lunch</i>	<i>lunch</i>	<i>lunch</i>	<i>lunch</i>	<i>lunch</i>
13-17h	EMPATHIZE & DEFINE locationcheck + team-up	IDEATE (divergent + convergent thinking)	DEVELOP PROTOTYPE	FINISHED PROTOTYPE	TEST - EXPO / JURY with EXPERTS @ the FORUM
	output	output	output	output	output
	Design challenge and design requirement	inspiring examples for all design requirements	15u - 17u: final design idea (approved by the teachers)	final inspirationplan	website
	personas	COCD box			poster
	images folder	elevator pitch / shitty prototype			promotionvideo
	YET app	plan of action			

Van maandag tot vrijdagvoormiddag gaat dit door in het FORUM in gebouw A van campus Kortrijk.

Lessen staan ingepland van **9u tot 17u**.

- Je kan de zaal binnen tussen 9 en 9u30.
- 9u30 moet iedereen klaar zitten voor de dagelijkse startbriefing.
- Soms kan je vroeger vertrekken (vanaf 17u) indien deadline behaald en getoond aan een coach/docent.

Iedere student neemt minimaal dit **materiaal** mee:

- Verlengkabel
- Laptop
- Schrijfgierief (diverse kleurtjes)
- Minimaal 1 pakje post-its
- Hoofdtelefoon
- Waterfles
- Lunch

3 BVO MODEL - HARDWARE / SOFTWARE / ORGWARE



Een BeweegVriendelijke Omgeving (BVO) is een leefomgeving die mensen faciliteert, stimuleert en uitdaagt om te bewegen, spelen en sporten. We verwachten activerende ontwerpen op specifieke plekken in campus Weide.

Het voorstel dat je maakt bevat altijd een BEWEEGDIMENSIE en een DESIGNDIMENSIE!

Je werkt een **totaalconcept** uit voor een beweegvriendelijke plek op maat van de doelgroep. Een beweegvriendelijke omgeving stimuleert, faciliteert en verleidt mensen om te sporten, bewegen, spelen, verplaatsen en ontmoeten en bestaat uit 3 elementen: Hardware, Software en Orgware. Bestudeer deze website zeker:

<https://www.kenniscentrumsportenbewegen.nl/beweegvriendelijke-omgeving/>

We spreken van een beweegvriendelijke omgeving wanneer **hardware, software en orgware in balans zijn. De verschillende opleidingen hebben in deze onderdelen een duidelijke focus, maar werken uiteraard samen aan alle onderdelen om dit in balans te brengen.**

3.1 HARDWARE (FOCUS VAN TOEGEPASTE ARCHITECTUUR - TA)

HARDWARE = De fysieke omgeving

- Sportaccomodaties
- Playgrounds & speelplekken
- Openbare (groene) ruimte
- Routes & paden
- Toeristische en recreatieve buitengebieden

Dit is het visuele, architecturale plan

Dit kan verschillende vormen aannemen:

- 2D (grafische) documenten (organogram, masterplan, analyse van programma, ...)
- collages (photoshop)
- 3D renders
- mixed media (render + collage, bvb ontwerp in de bestaande omgeving)
- (korte) animaties
- (virtuele) maquette, ...



VISUALISEER EFFICIËNT EN DOELGERICHT

- Analyseer het probleem
 - Documenteer je locatie goed tijdens het sitebezoek
 - Start eventueel al vroeg in de week met een beperkt model van de omgeving (op basis van je foto's?)
- Analyseer het afgewerkt concept
 - Hoe kan je het visualiseren?
 - Wat is er minimum nodig?
 - Welke technieken zullen best werken?
- Analyseer je technieken
 - Visualisatie = liegen – stel je project zo goed/positief mogelijk voor
 - 3D/rendering is niet de enige oplossing!
 - Sfeer is belangrijk, maar duidelijke (2D) schema's kunnen wellicht beter een analyse visualiseren



MAAK DUIDELIJKE GERENDERDE BEELDEN

- Zorg dat je beelden overzichtelijk zijn
 - Kies geen al te onnatuurlijke standpunten en/of perspectieven
 - Let erop dat er geen objecten dicht bij de camera (bomen, ...) het zicht al te veel 'blokkeren'
- Zorg dat je beelden correct en voldoende belicht zijn
 - Een avondbeeld is een 'nachtelijk' beeld, maar niet pikdonker...
 - Bij een exterieurbeeld aan de noordzijde van je project let je er best op dat er toch nog voldoende contrast en indirect licht is om alles duidelijk te houden

DOE JE DEEL

Werk samen

- Maak gebruik van de BIMserver indien gewenst
- Verdeel modelleren versus photoshop als dit efficiënter is

3.2 ORGWARE (FOCUS VAN BE)

ORGWARE = organisatie van het zichtbare aanbod

- Monitoring & evaluatie
- Onderhoud & beheer
- Visie & beleid
- Eigenaarschap & financiën
- Samenwerking & burgerparticipatie / co-creatie

...

SOFTWARE (FOCUS VAN SB)

SOFTWARE: Om mensen in beweging te krijgen is (vaak) meer nodig dan hardware, zoals een sport- en beweegaanbod:

- Activiteiten & interventies & events
- Begeleiding & coaching
- Communicatie / promotie & voorlichting

De studenten van SB zorgen voor een goed uitgebalanceerd PROJECTPLAN, nadat ze dag 1 en 2 ook mee nagedacht hebben over de hardware. SB is verantwoordelijk voor het plan om de hardware aanpassingen tot zijn recht te laten komen.

Uiteraard kunnen ook voorstellen gedaan worden die niet rechtstreeks te maken hebben met de hardware.

Ze kan er gewerkt worden met bestaande hardware maar met nieuwe beleidsvoorstellen, nieuwe programmatie, ...

Team 2A Inovatorrz

Home | Visueel Plan | Project Plan | Team | Blog

Subsidies.


De volgende subsidies kunnen worden aangevraagd:

- Milieusubsidie = max. 15000 euro
- Ontwerpsubsidie = max. 250000 euro
- Cera subsidie speelplaats (geen limiet)
- Agionsubsidie (schoolinfrastructuur) (geen limiet)
- Klimaatsubsidie, kan gevraagd worden bij de stad, europa... (geen limiet)

Nudging.


Trappen in piano-stijl.

Het eerste wat we zouden doen is de trappen in een piano-stijl maken, dit kan je met een filer met lozen en azelen in trapezium of met ladders uitom te bewerkstelligen. Je gaat dus de mensen uitnodigen om de trap te gebruiken.



Vullnisbakken.

Wie gingen ook kijken voor meer vuilnisbakken te plaatsen rondom de speelplaats omdat hier veel vraag achter was. We dachten aan vuilnisbakken met een basketbalring zodat je hun veel onbewaakt slijmleert om die te gebruiken.





4 OUTPUT

Het eindproduct van de projectweek omvat een aantal vaste elementen:

4.1 PROJECTWEBSITE

Deze website wordt op het einde van de week gecommuniceerd als eindproduct voor de gebruiker/probleemeigenaar.

De website bezit een eigen 'corporate identity', in thema van URBAN CULTURE! Je creëert een passende eigen stijl van je groep.

De website bestaat uit (minimum) deze 4 onderdelen:

- Homepage
- Hardware
- Software
- Orgware
- Contact

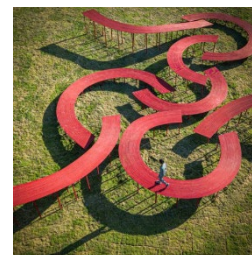
4.1.1 TABBLAD HOMEPAGE:

- Projecttitel (catchy & passend)
voorbeeld: *The Urban Jungle*
- Baseline (een korte promotietekst)
voorbeeld: *De eerste exotische speelplaats in Brugge, waar leerlingen kunnen spelen, rondhangen en ontspannen als aapjes in de tropische jungle.*
- Video pitch à deze pitch duurt maximaal 20 seconden en maakt het doelpubliek warm om de rest van de site te onderzoeken. Zorg voor goede klank en HD beeld.
- Downloadbare poster met infographic (zie verder)
- Aantrekkelijke teaser-beelden
- voorbeelden:



4.1.2 TABBLAD VISUAL PLAN (=HARDWARE):

Hier verzamelen jullie alle schetsen, schema's, tekeningen, renders, modellen, animaties, ... die het project in beeld brengen. Uiteraard selecteer je enkele goede beelden voor de homepage en maak je hier op het einde van de week een selectie van de beste beelden. Ook inspiratiebeelden (+ referentie/bronvermelding/link!) horen hier ook thuis!



Dit deel omvat:

- Minimaal één collagebeeld (foto+modeldelen/render/...)
- Minimaal één 2D/grafisch document (schema, masterplan, vlekkenplan, organogram, ...)
- Minimaal één (korte) animatie van het design
- Maximaal één high-end render van het design
- Ander visualisaties naar keuze en in functie van je concept
- ...



LET OP: al deze documenten MOETEN makkelijk te downloaden zijn door de probleemeigenaar.

4.1.3 TABBLAD SOFTWARE

- Overzicht van aanbod (chronologisch / planning)
- verzameling van inspiratiemateriaal, o.a.
 - uitgewerkte nudges
 - uitgewerkte training- en/of coaching fiches
 - Programmatie / aanbod
 - Uitgewerkte eventconcepten ...
- informatiecampagne en/of marketingcampagne

4.1.4 TABBLAD ORGWARE

- analyse van de beweegplek & gebruiker, de huidige situatie
- Oplijsting van subsidiekanalen / financieel plan
- Oplijsting potentiële partners (publiek – privaat)
- opgemaakte fiches met regels en afspraken voor gebruik ifv veiligheid en naleving regels
- ...

4.1.5 TABBLAD CONTACT

- Passende groepsfoto (met namen die op de foto genoteerd worden)
- Contactgegevens (mail en/of GSM nummers)
- Link naar opleidingen SB + TA + BE

5 POSTERBEURS

De jury / eindevaluatie wordt georganiseerd als een “posterbeurs”. Elke groep krijgt een tafel + bord ter beschikking om hun materiaal te tonen. De jury loopt (in groepjes) rond van groep naar groep. Er presenteren dus meerdere groepen tegelijk en elke groep presenteert meer dan één keer. Lengte van de presentatie wordt beperkt tot 5 min. presenteren + 5 min. voor vragen

Het toegelaten materiaal is:

- 1 A1-poster
 - die visueel het verhaal vertelt/ondersteunt (INFOGRAPHIC). Jullie gebruiken de poster als *belangrijkste* presentatie-onderdeel en als kapstok voor jullie verhaal.
 - Voorzie de poster (en de eventuele brochure) van een QR-code die de link legt met jullie website.
 - De stijl van de poster volgt de corporate identity van de website!



- Eén laptop waarop de website zichtbaar is of de animatie (in *loop*) wordt afgespeeld (GEEN ppt-presentaties!)
- (Optioneel) een kleine brochure die jullie project voorstelt (voorzie meerdere exemplaren die meegenomen mogen worden)
- (Optioneel) een fysieke (kleine!) maquette >> ± A4 als footprint

Maak voor je presentatie een strenge selectie voor wat essentieel is bij de presentatie – Kill your darlings!

6 AANDACHTSPUNTEN BIJ DE OPDRACHT

Een opdracht is geen checklist (design thinking = je weet op voorhand de uitkomst NIET)

Werk interdisciplinair samen!

- TA weet hoe je moet visualiseren, SB & BA weet wat er moet gevisualiseerd worden, maar jullie zijn ook elkaars klankbord!
- Jullie bedenken de integrale oplossing binnen het **BVO**-model (beweegvriendelijke omgevingsscan) sowieso SAMEN!

Vraag raad!

- Maak optimaal gebruik van de klankborden die er zijn (experts, sprekers, coaches, ...). Deze opdracht wordt begeleid tijdens de projectweek door de lectoren van de betreffende opleidingen.
- Ga eens luisteren bij de andere studentengroepen

Algemene zaken:

- We verwachten veel engagement:
 - Je bent altijd en continu aanwezig op de momenten die in je lessenrooster staan
 - Je gaat 100% voor de samenwerking met je teamgenoten
 - De opdracht zal alleen slagen als je openstaat voor een andere kijk, een nieuwe ervaring

Deze opdracht moet bovenal een LEUKE, LEERRIJKE ERVARING opleveren!

6.1 INDIENEN

6.1.1 SB

- **Teams:** Indienen van de url van de website via de Excel in het Teamskanaal (algemeen)
- **Leho:** professioneel ogende foto van jezelf met jouw poster (genomen tijdens de posterbeurs) + bevinding omtrent deze week.

6.1.2 BE

...

6.1.3 TA

Indienen op Leho (zie specifieke melding)

- Volg de richtlijnen voor naamgeving en bestandstypes strikt op
 - Foute extensie betekent dat het bestand NIET kan verbeterd worden
 - Foute naamgeving betekent dat het bestand verloren gaat bij het downloaden en sorteren en dat het dus MOEILIJK verbeterd kan worden (wordt meegenomen in quotatie)
- Benoem alle delen waar dit gevraagd wordt



- Gebruik initialen om je eigen aangemaakte onderdelen duidelijk te onderscheiden
- Niet correct benoemen van onderdelen (attributen, layers, ...) met initialen e.d. levert minder punten op!

6.2 EVALUATIE

100% evaluatie tijdens de posterbeurs.

- Je wordt gescoord door minimaal 1 probleemeigenaar (Microsoft Forms)
- Je wordt gescoord door minimaal 1 docent (Microsoft Forms)

LET OP:

- aparte score voor software, orgware en hardware.
- PEERASSESSMENT - hierdoor wordt de groepsscore een individuele score.

