

# slim circular

Ontwerp/bouwwedstrijd voor technisch onderwijs



2018/2019

## Opdrachtomschrijving Ontwerpen

### HOE KOMEN JULLIE TOT EEN GOED ONTWERP

Jullie hebben het gesprek gehad met je opdrachtgever en weten nu waar het gebouw en de buitenruimten aan moeten voldoen.

Nu wordt het tijd om te gaan brainstormen en schetsen van ontwerpen te maken. Maar hoe begin je. Ik dit document geven we je tips om te komen tot een creatief ontwerp.

In deze fase is het ook belangrijk dat je studenten van andere opleidingen erbij haalt zodat ze weten dat ze op een later moment hun input moeten gaan leveren. Denk aan installatietechniek, communicatie en media, design, landschapsarchitectuur, ICT, elektro en facilitaire zaken.

De fasen waarin jullie gaan werken hebben we uitgelegd in het document:

### SLIMCirculair '18-'19 Opdrachtschrijving Voorbereiden gesprek met de opdrachtgever

We gaan eerst de creativiteit in jullie aanwakkeren. Pas na de eerste ronde van ontwerpen, gaan we inzoomen op de criteria en daarmee een of meerdere ontwerpen verder uitwerken,

#### VERZAMEL INSPIRATIE EN VOORBEELDEN

Voordat jullie met de brainstorm aan de slag gaan, kun je je voorbereiden door onder andere op zoek te gaan naar voorbeelden van gekke, tot de verbeelding sprekende gebouwen die gebouwd zijn met biobased bouwmaterialen.

Zoektermen die je kunt gebruiken zijn onder andere:

- green architecture
- sustainable architecture
- green design
- green energy building
- sustainable buildings
- CIRCULAR ARCHITECTURE
- Best Building of the Year op BetterWorldSolutions:  
<https://www.betterworldsolutions.eu/best-building-of-the-year/>

#### DE CREATIVITEIT AANWAKKEREN

Nu is het tijd om te gaan denken in oplossingen

Stap 1 Warming-up

Begin met een kleine oefening om creativiteit op te wekken. We noemen dat ijsbrekers. Ijsbrekers

mogen gek en onlogisch zijn. Het stimuleert out of the box oplossingen voor vreemde problemen. Bedenk ... Niks is te gek! Dus zoek een creatieve plek en geef elkaar de ruimte om oplossingen te bedenken voor bijvoorbeeld:

- Stel elkaar vragen: wat is je favoriete eten, je favoriete vakantiebestemming, je favoriete muziek
- Doe het associatie memory spel  
Bij memory pak je steeds twee kaartjes, en mag je ze houden als ze hetzelfde zijn. Niet zo creatief. Bij associatiememory mag je de kaarten houden als je ze met elkaar in verband kunt brengen. Zo'n verband kan alles zijn: een tegenstelling, een verhaaltje waarin beide voorkomen, een verhouding tot elkaar, een overeenkomst... Als je dit met een groepje speelt: bij memory ga je door totdat je twee verschillende pakt, bij associatiememory is je beurt altijd voorbij als je geweest bent, met of zonder succes.
- Waarom doe je dit? Veel creativiteitstechnieken zijn gebaseerd op associëren, dit is daarvoor een lekkere opwarmer. Je zult merken dat je door dit spelletje al een drempel over bent: je maakt makkelijker bijzondere associaties
- Bedenk een manier om met je voeten een kokosnoot open te krijgen.
- Bedenk manieren om een muur te verven zonder kwast

## Stap 2 Brainstorm over ontwerpen voor jullie challenge

Nu gaan we meer effectief brainstormen. Je gaat van breed associëren naar concrete ideeën.

- Vrije brainstorm
  - Welke ideeën of ontwerpen bestaan er al die jullie op weg helpen
  - Waar word je blij van?
  - Verzin zo veel mogelijk!
  - Oordeel nog niet
  - Wees creatief, alles kan!
- Cluster/categoriseer
  - Maak overzicht door te categoriseren
    - ✓ Wat zijn de positieve factoren
    - ✓ Wat zijn kansen
    - ✓ Wat vinden jullie heel sterk
    - ✓ Wat valt af omdat het wat zwakker is
  - Wat kan je toevoegen aan bestaande ideeën?
  - Is het idee te combineren, vereenvoudigen of ombuigen?
  - Wees doelgericht
  - Wees kritisch
  - Maak een scheiding tussen wilde ideeën van bruikbare ideeën

### Stap 3 Scherpstellen

In deze fase werken jullie meer gericht naar een of meerdere plannen toe. Je stelt kort en krachtig vast wat de uitdaging is. Je gaat inzoomen en uitzoomen; van breed naar gefocust

- Welke oplossingen bestaan er al
- Waar zie je nog kansen
- En bedenk welk doel jullie willen bereiken

Je kunt hiervoor onder andere een infographic maken, maar ook een mindmap, een schets met pitch etc.

### Stap 4 Ontwerpen

In deze fase gaan jullie echt aan de slag met een oplossing. Je gaat schetsen. Hou de succescriteria goed in de gaten. Wanneer zijn jullie, de doelgroep en de opdrachtgever tevreden.

Je kunt hiervoor verschillende tools gebruiken:

- Rebels & heroes
- Courage-tool
- Crazy sketch
- Selectie-tool
- Ontwerpcanvas

### Stap 5 Testen en Delen

In deze fase presenteren jullie de ontwerpen aan studenten van andere vakrichtingen die jullie helpen in deze challenge. De studenten van electro, installatietechniek, landschapsarchitectuur, communicatie, design etc, komen ongetwijfeld weer met vragen, aanvullingen, wensen, tips en meer.

Laat dat ook input zijn voor de ontwerpen voordat jullie de ontwerpen definitief gaan fijn slijpen om ze te kunnen presenteren aan je opdrachtgever.



**TIP**

Het is dus belangrijk dat jullie je open houding houden. Zet alle tips, vragen, aanvullingen en opmerkingen op flipovers. Alles mag, niets is te gek en neem ze dus serieus mee voordat jullie de ontwerpen afmaken om ze te kunnen presenteren aan de opdrachtgever.

**Veel succes en vooral ook veel plezier.**