

Maël Vanhelsuwé

EEN KAMER IN DE WIJK

Een project over het vergroten van ontwikkelkansen van jongeren en het verminderen van overlast door jongeren in de wijk Feijenoord door middel van het ontwerp van het publieke domein

juli 2018





HET VERHAAL

Probleemstelling

Onderzoeksopzet

Conclusie

Ontwerp

Patronen



PROBLEEMSTELLING





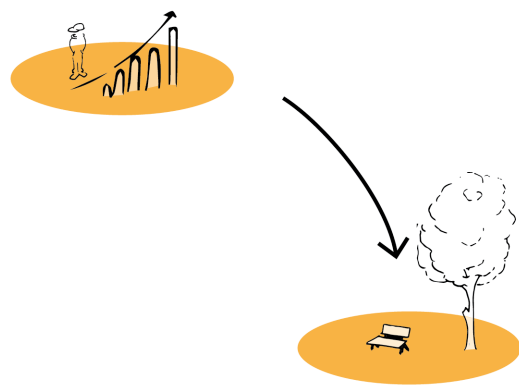
FEIJENOORD



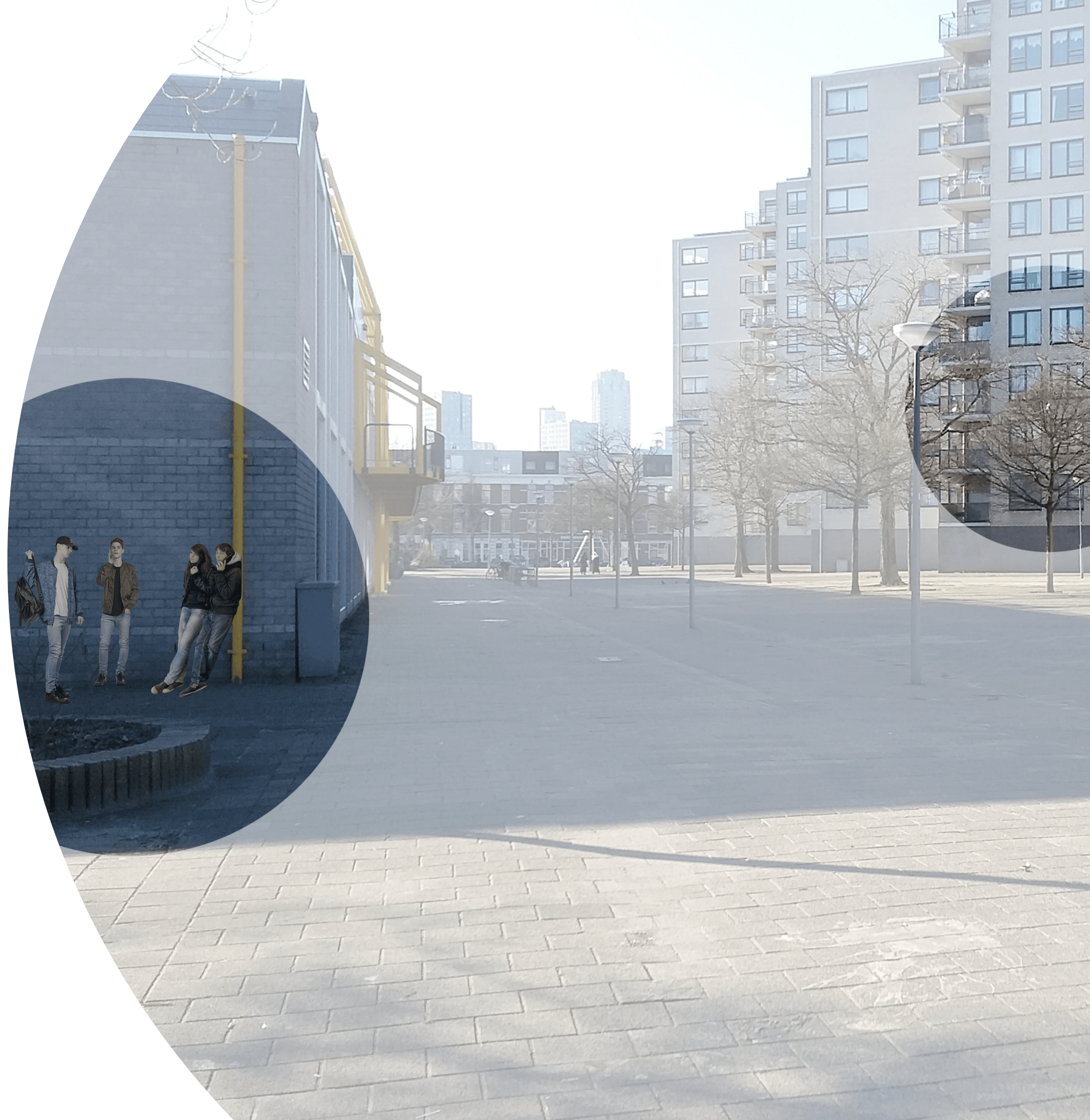
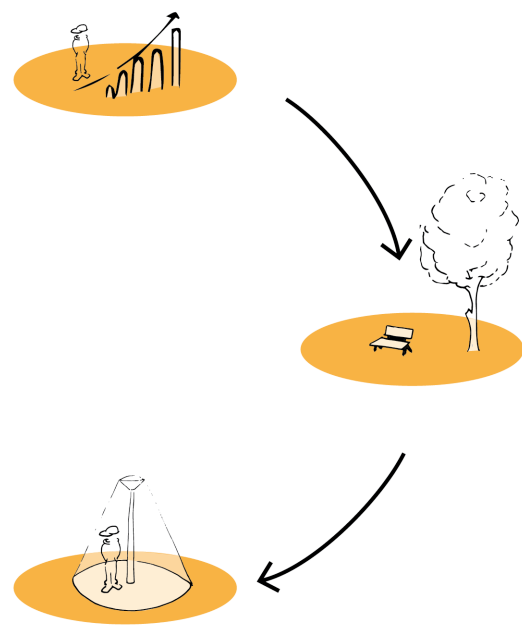
GEBREK AAN
FACILITEITEN DIE DE
ONTWIKKELING VAN
JONGEREN STIMULEERT



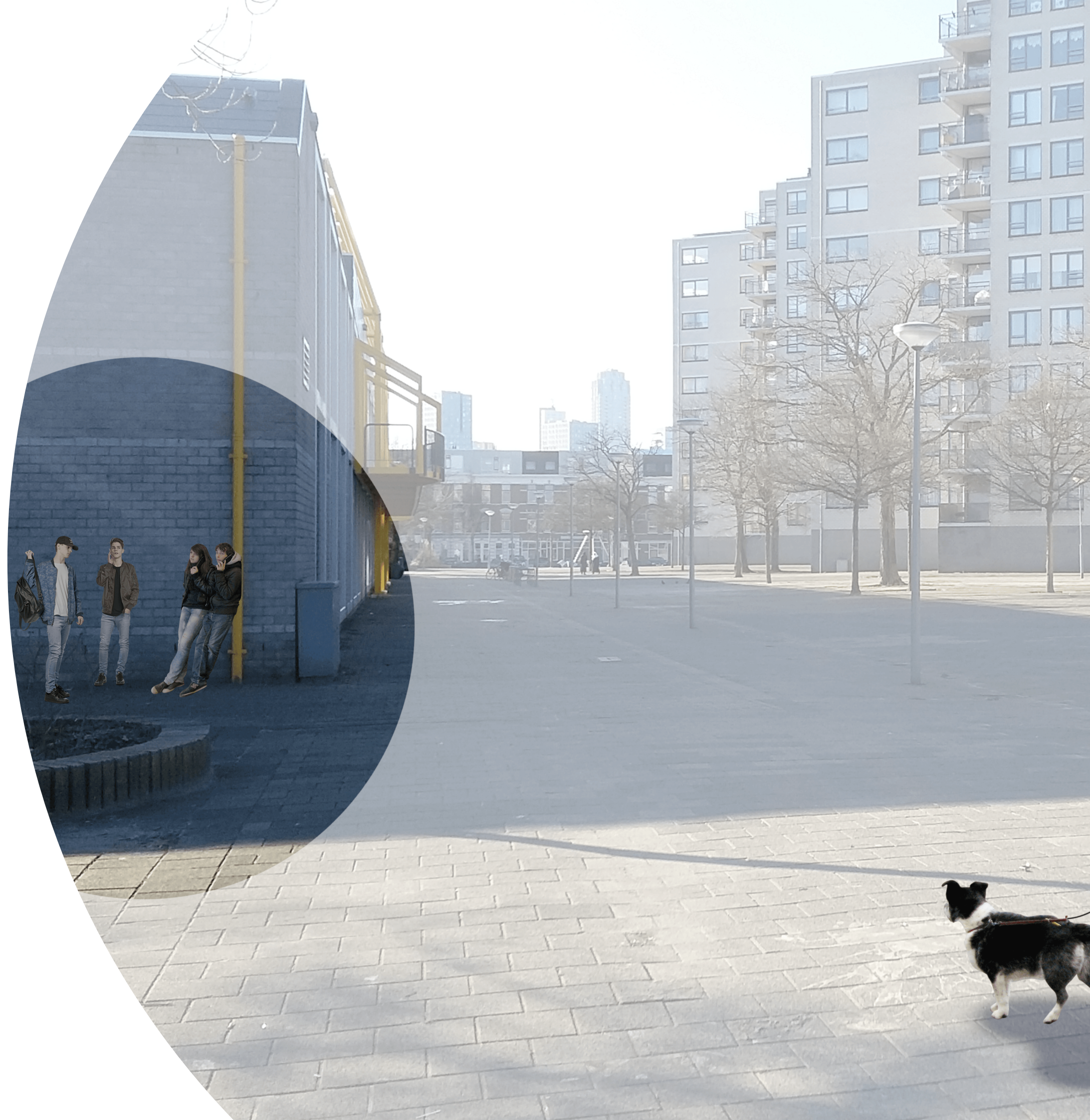
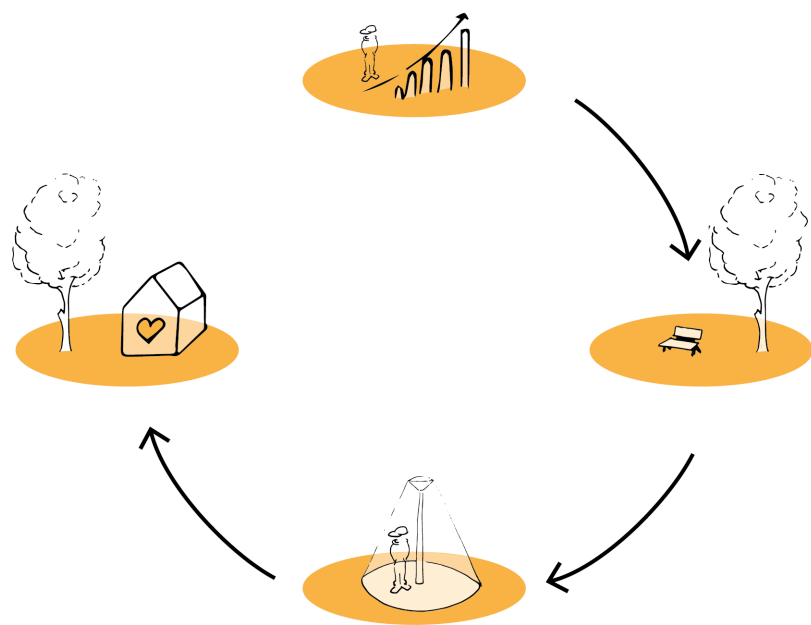
JONGEREN ZIJN AANGEWEZEN OP HET PUBLIEKE DOMEIN



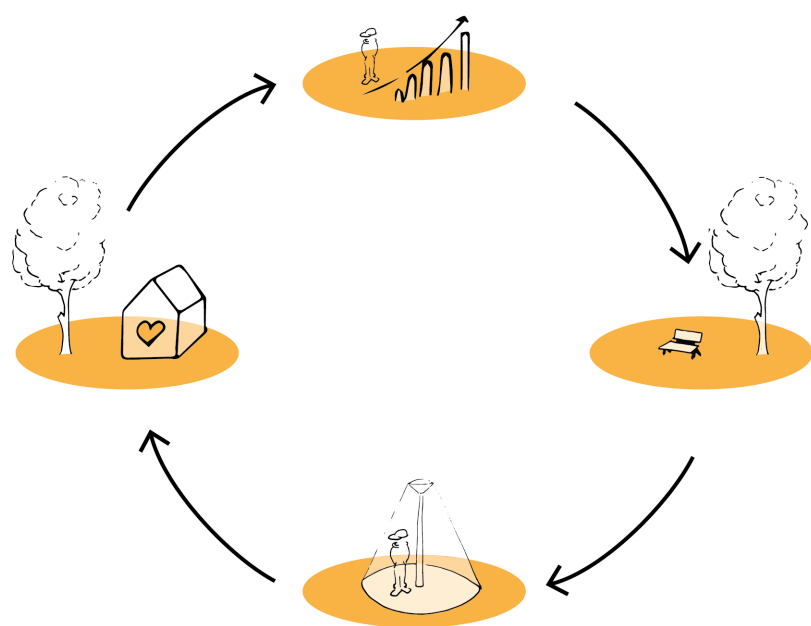
JONGEREN VEROORZAKEN OVERLAST



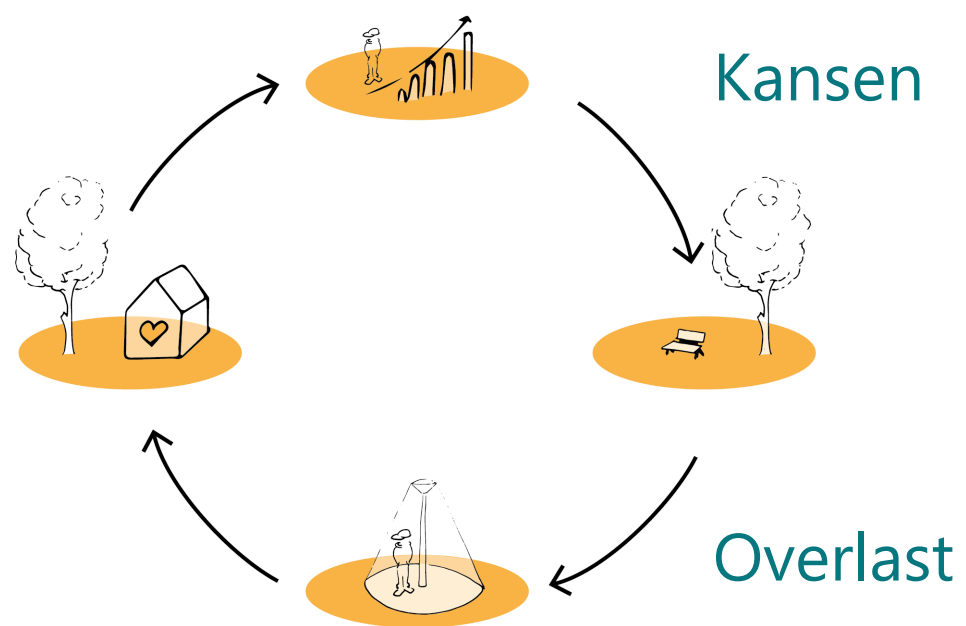
OVERLAAST HEEFT INVLOED OP DE LEEFBAARHEID



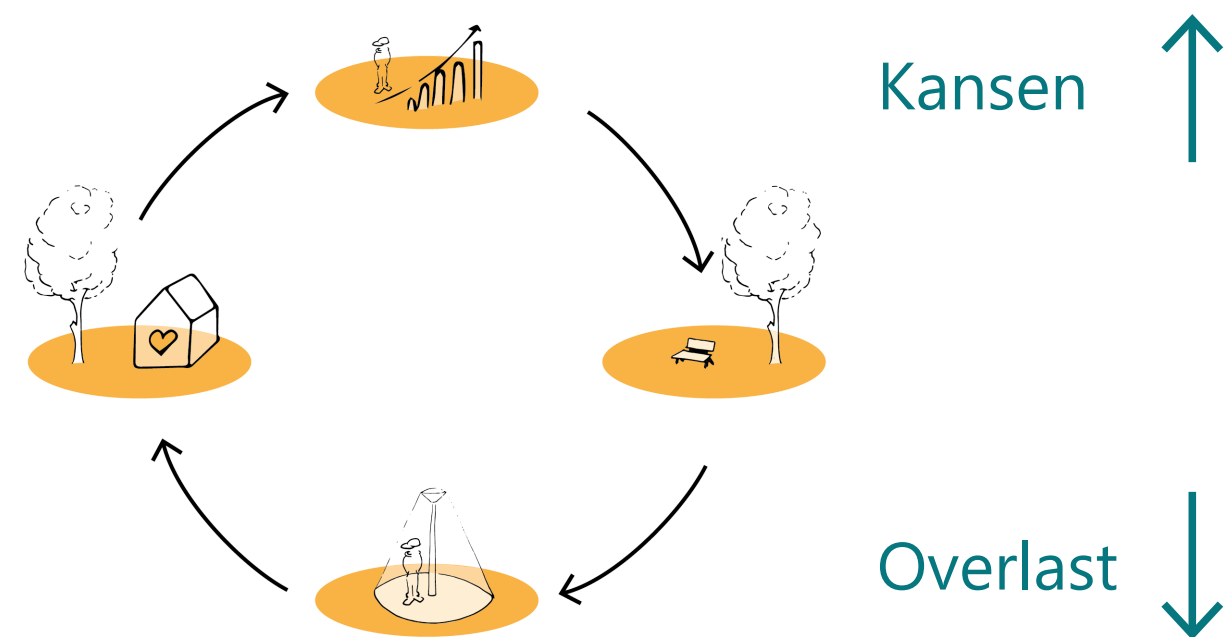
LEEFBAARHEID
HEEFT INVLOED OP
DE FALICITEITEN



PROBLEEM



PROBLEEM → **ONTWERPDOEL**



PROBLEEM → ONTWERPDOEL → **ONDERZOEKSVRAAG**

Kansen



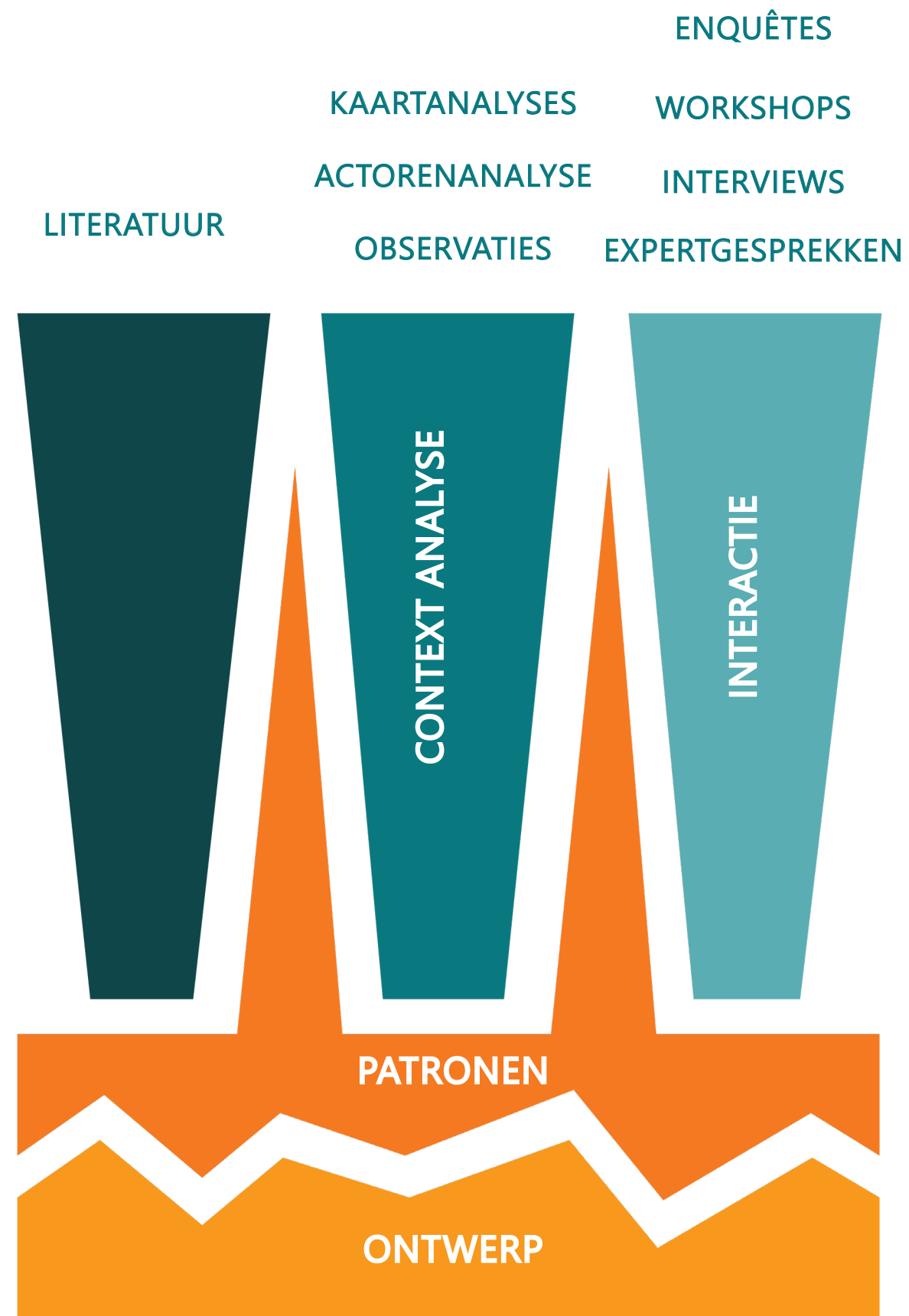
Overlast



Hoe kan het ontwerp van het **publieke domein** in Feijenoord bijdragen aan de **ontwikkelkansen** van jongeren en het verminderen van **overlast** door jongeren?



ONDERZOEKSOPZET





ONDERZOEK





CONCLUSIE

PROBLEEM → ONTWERPDOEL → **ONDERZOEKSVRAAG**

Kansen

Hoe kan het ontwerp van het **publieke domein** in Feijenoord bijdragen aan de **ontwikkelkansen** van jongeren en het verminderen van **overlast** door jongeren?

Overlast

PROBLEEM → ONTWERPDOEL → ONDERZOEKSVRAAG → **OPLOSSINGEN**

Kansen

Jongeren
wegsturen

Plekken maken
voor alleen jongeren

Overlast

Faciliteiten
toevoegen

Plekken maken
voor alleen jongeren

PROBLEEM → ONTWERPDOEL → ONDERZOEKSVRAAG → OPLOSSINGEN → **BALANS**

Kansen

Jongeren
wegsturen Plekken maken
voor alleen jongeren

Overlast

Faciliteiten
toevoegen Plekken maken
voor alleen jongeren



ONTWERP





RUINE



VOETBALKAMER

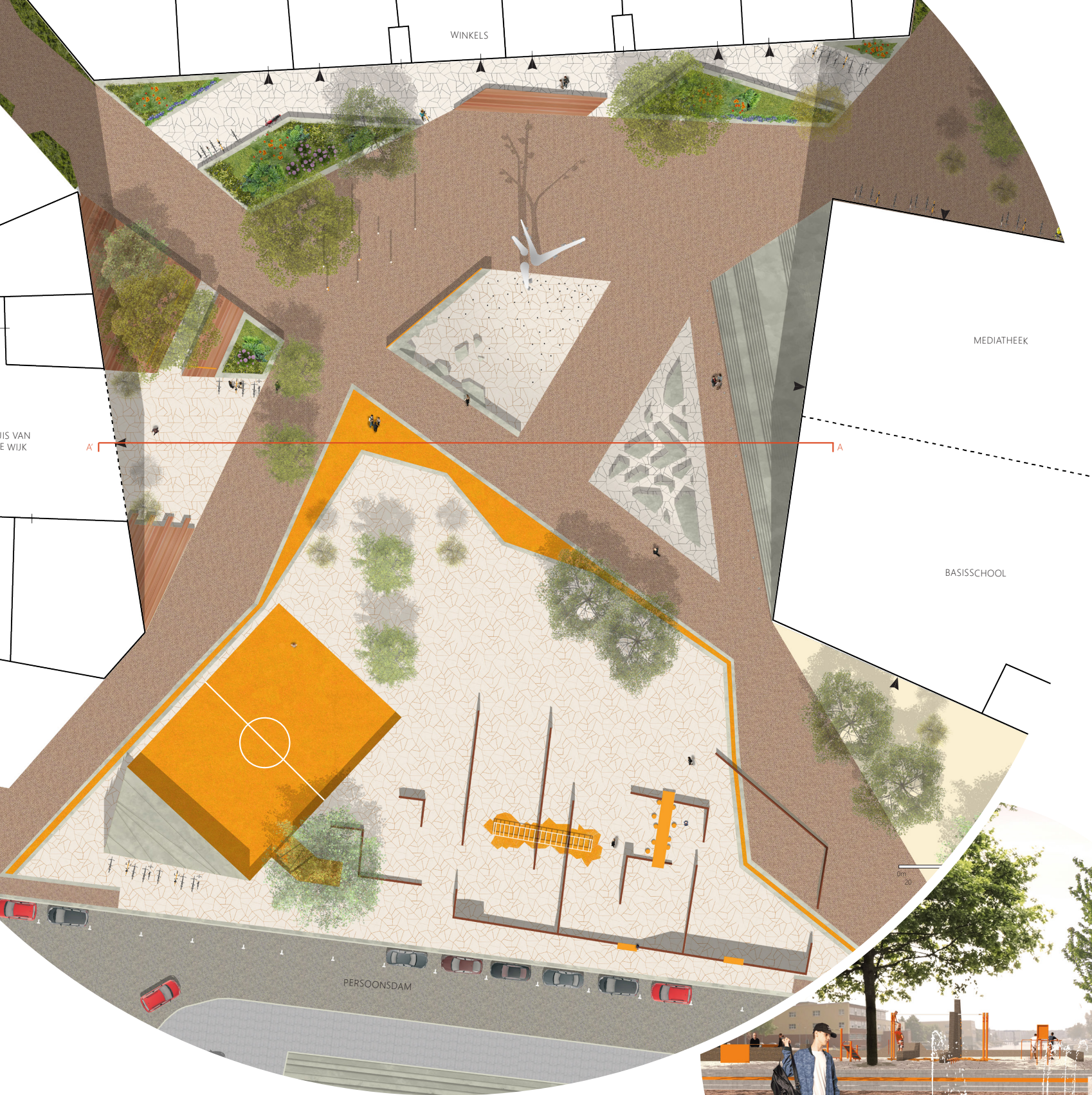


FREEZONE



HUIS VAN DE WIJK





PERSOONSPLEIN



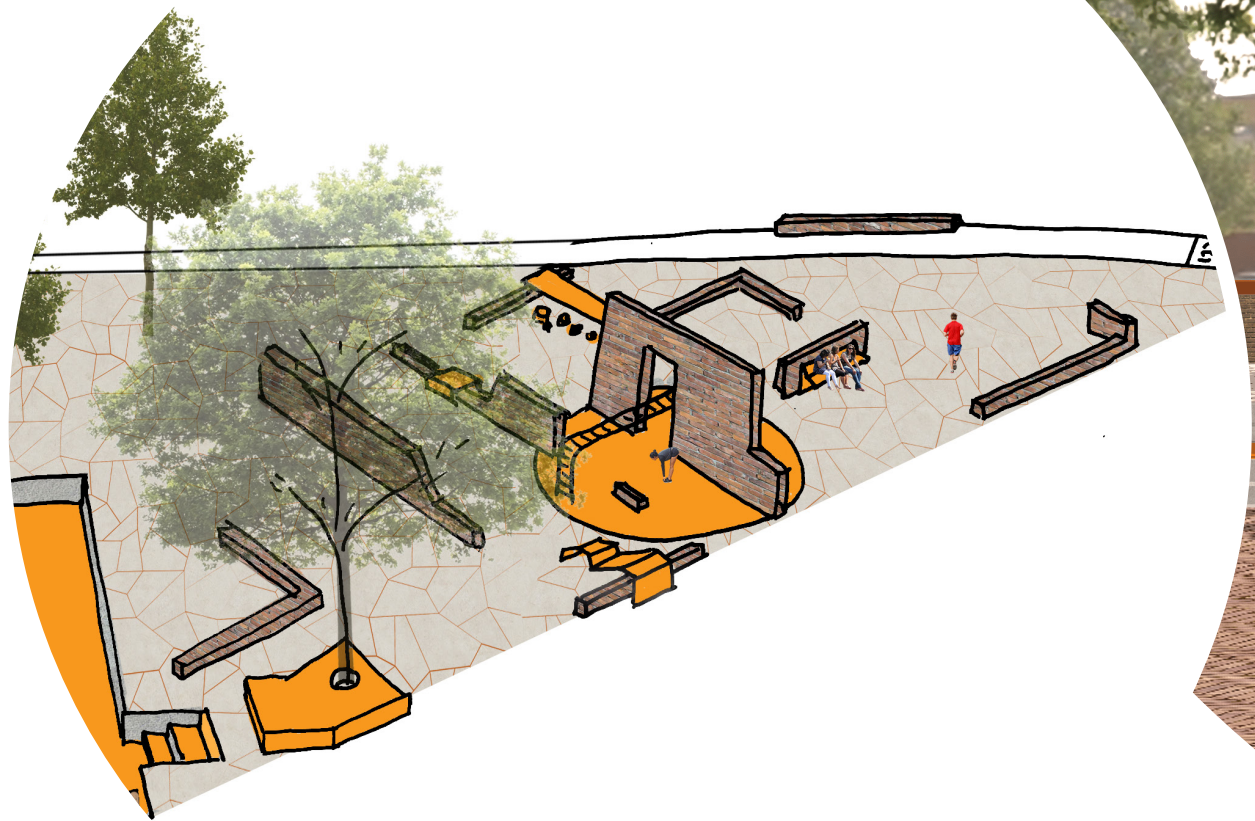
RUÏNE



RUÏNE



RUÏNE



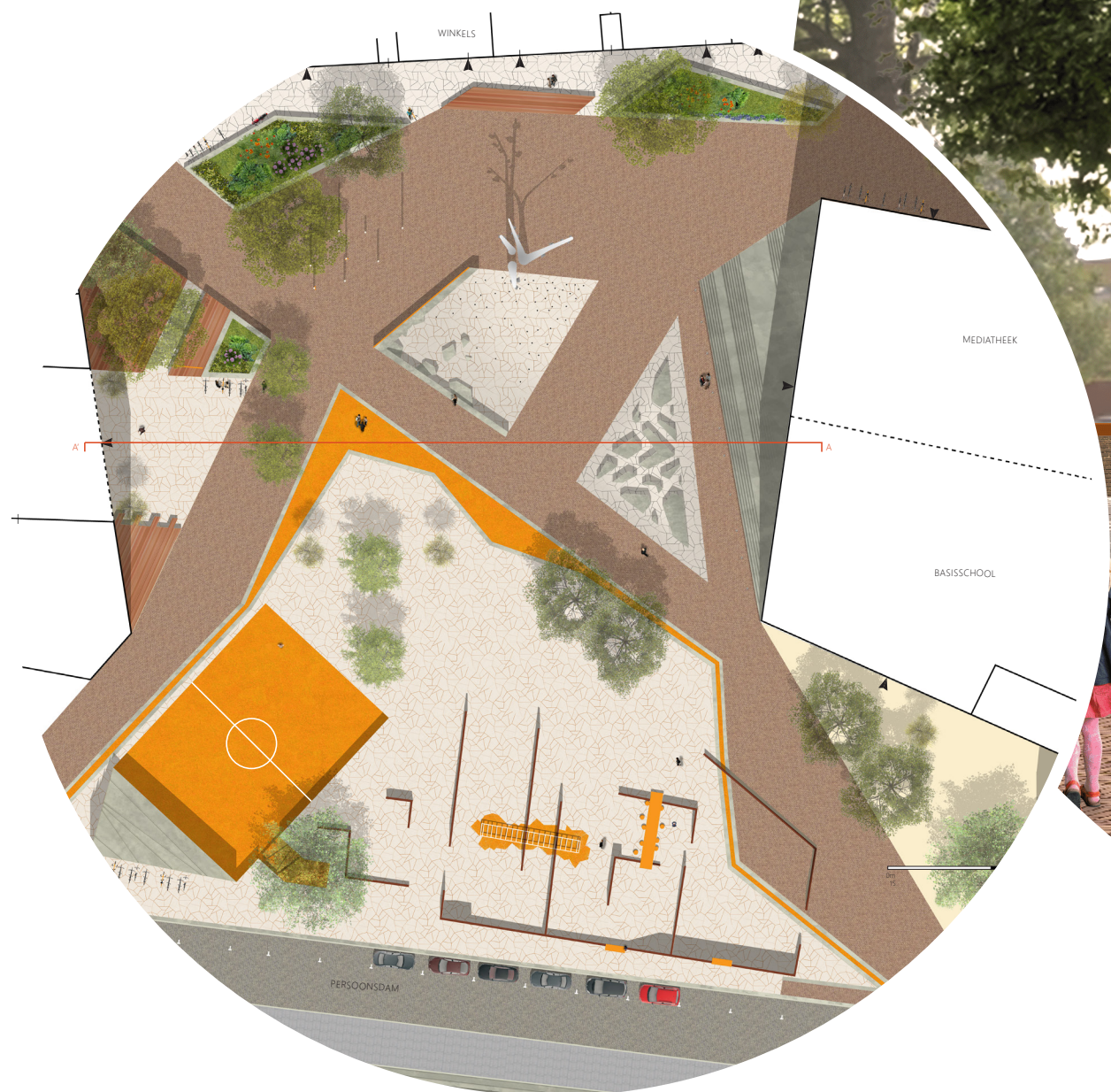
RUÏNE



RUÏNE



RUÏNE





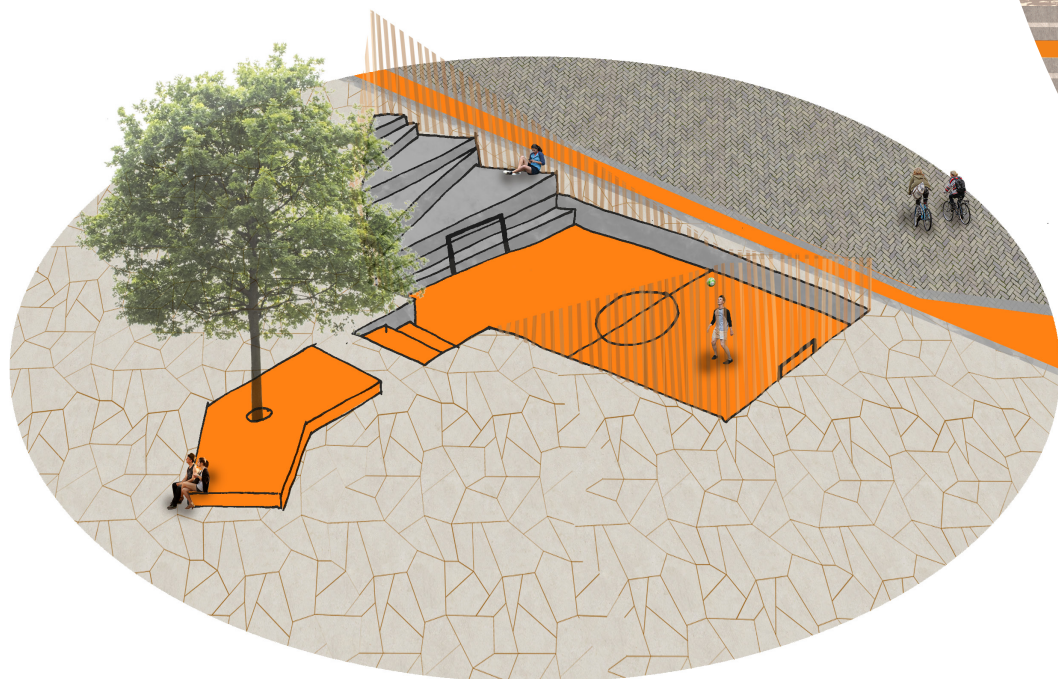
VOETBALKAMER



VOETBALKAMER

"PLEKKEN WAAR JE KUNT ZITTEN EN PRATEN ZONDER DAT MENSEN GAAN ZEUREN."

"EEN PLEK WAAR WIFI IS WAAR JONGEREN GEZELLIG MET HUN VRIENDEN KUNNEN ZITTEN"



VOETBALKAMER



VOETBALKAMER



VOETBALKAMER

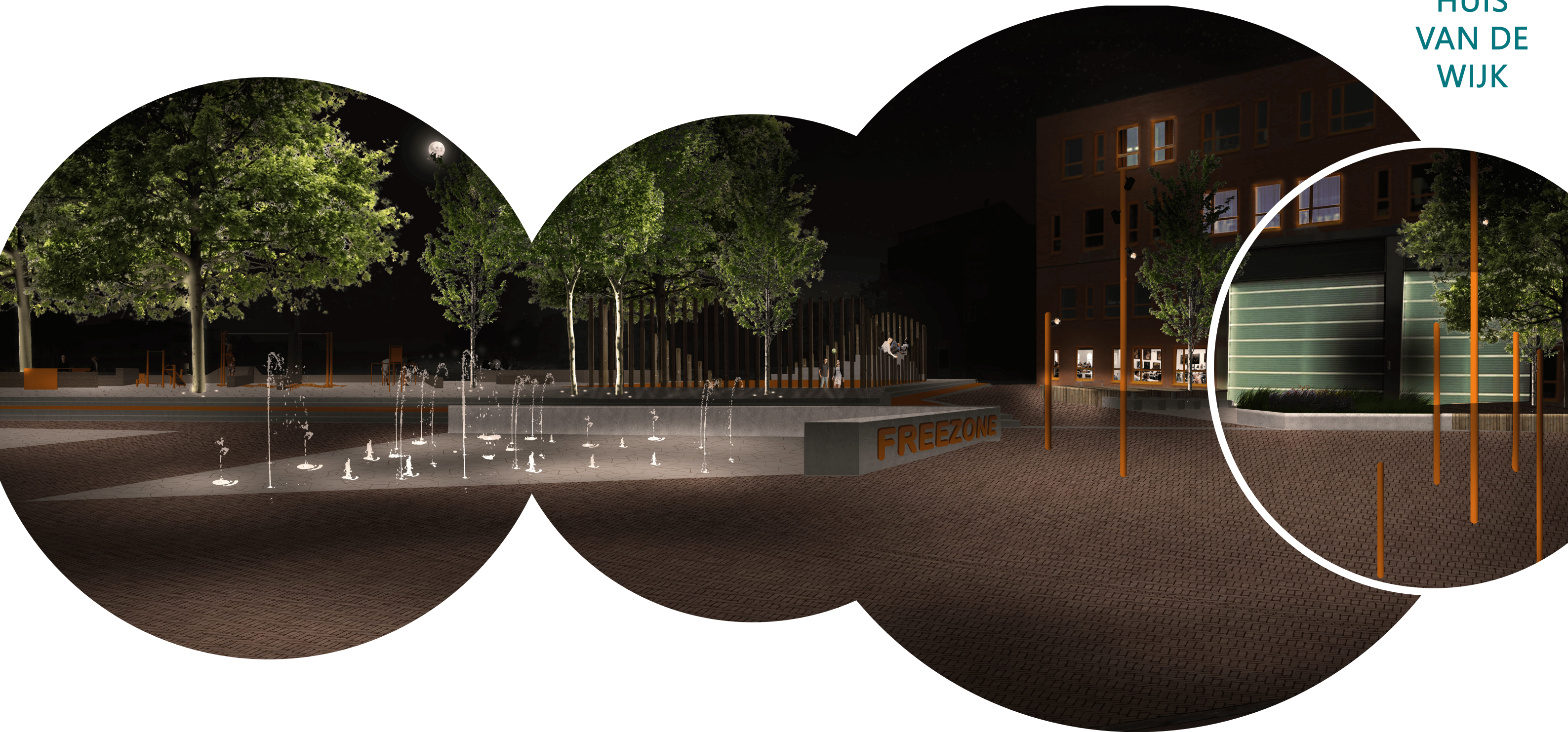


VOETBALKAMER





HUIS
VAN DE
WIJK



HUIS VAN DE WIJK





HUIS VAN DE WIJK





FREEZONE



FREEZONE



FREEZONE







Als er geen evenement is is dit gewoon onderdeel van het plein en kan het door iedereen gebruikt worden.

De fontein staat midden op het plein om uit te stralen dat dit een publieke plek is voor iedereen.

De fontein kan ook bij regen water opvangen van het plein. En als het regent kunnen de jongeren natuurlijk binnen bij het huis van de wijk verlijven of in de mediatheek en sporthal verderop. Dit brnegt me bij het ontwerp voor een groot deel van de wijk waarin nog veel meer wordt gedaan .

ONTWERP VOOR FEIJENOORD



CULTUURCENTRUM
HELDERHEID

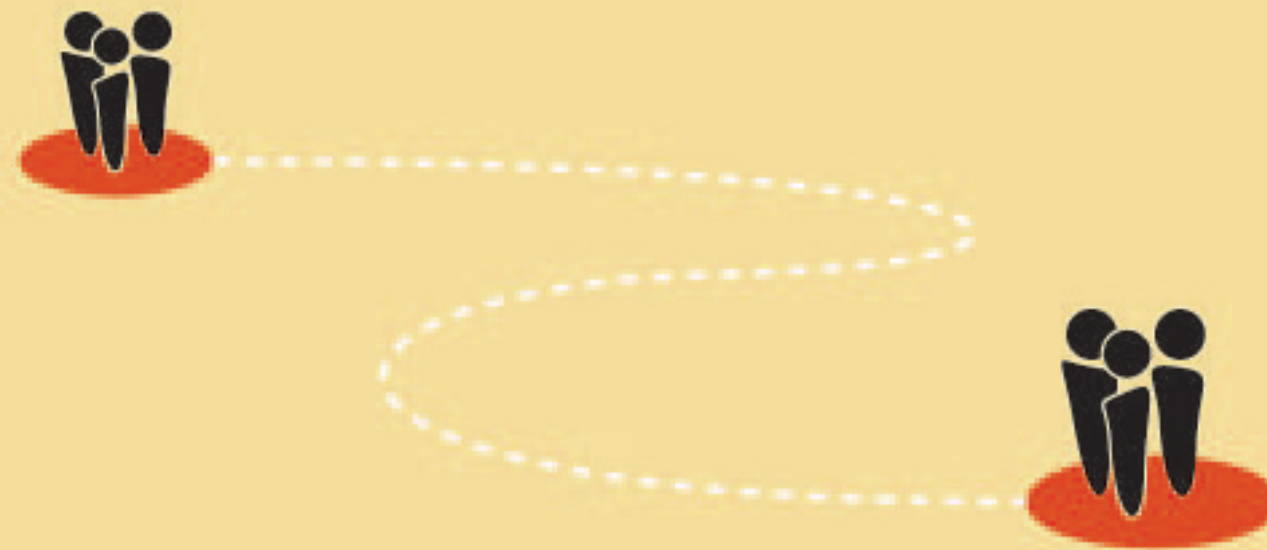


PATRONEN

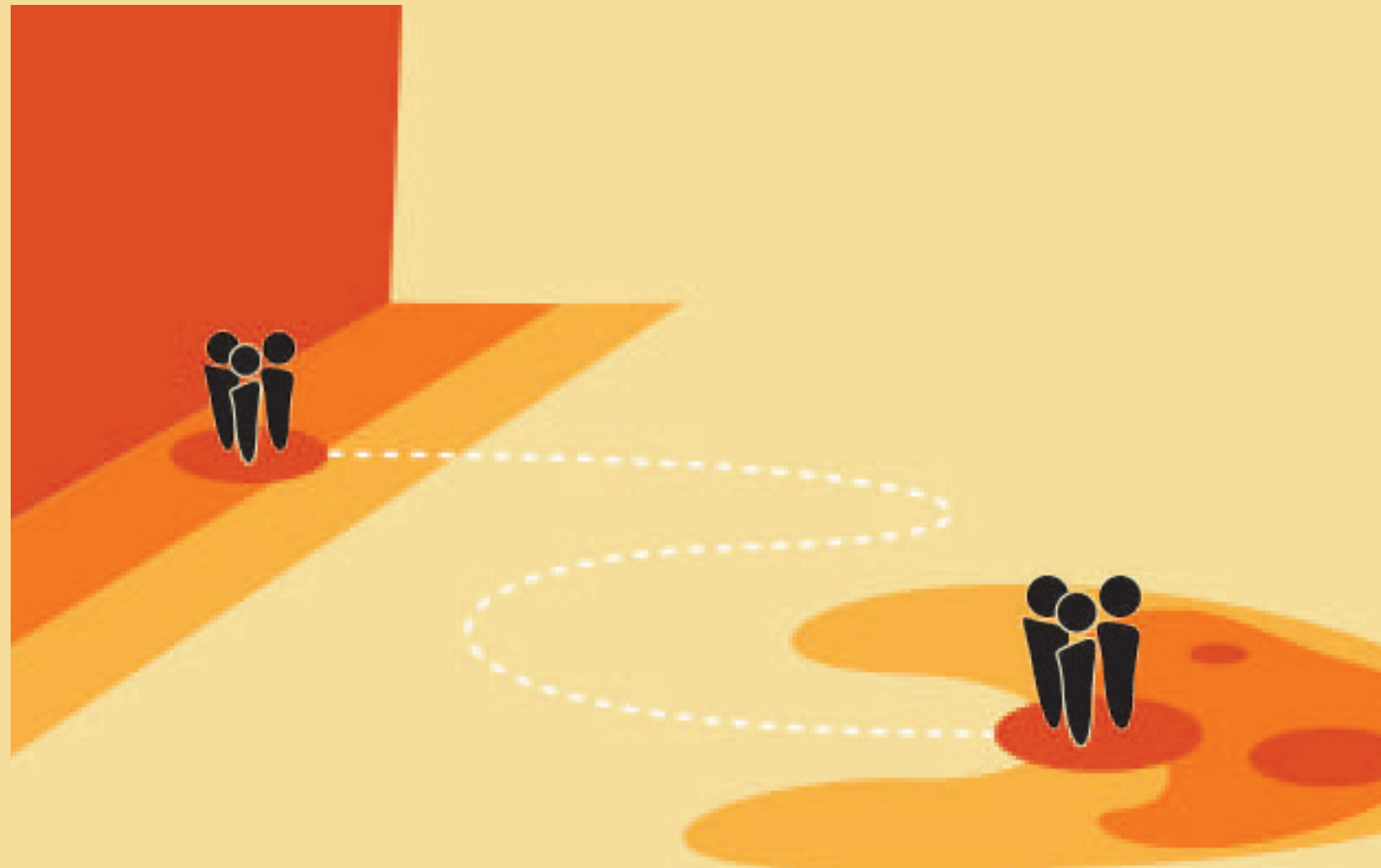
BEWEEGBARE KAMERS



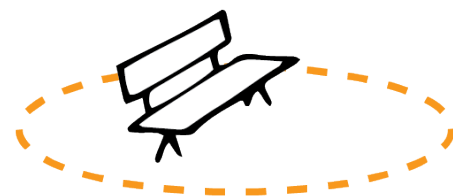
Ruimte ontwerpen voor beweegbare kamers draagt bij aan het verminderen van overlast en het faciliteren van interactie.



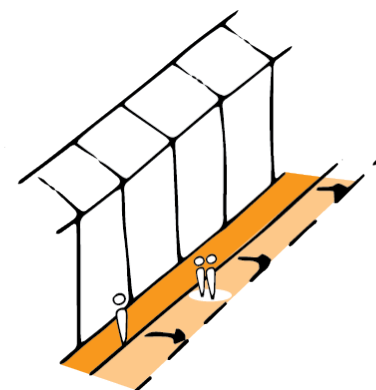
Ruimte ontwerpen voor beweegbare kamers draagt bij aan het verminderen van overlast en het faciliteren van interactie.



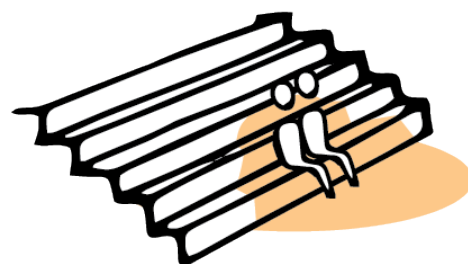
BEWEEGBARE KAMERS



37. Ontwerp bankjes op neutrale plekken voor beweegbare kamers



38. Creëer meer ruimte om beweegbare kamers te 'parkeren'



39. Ontwerp zitaanleidingen



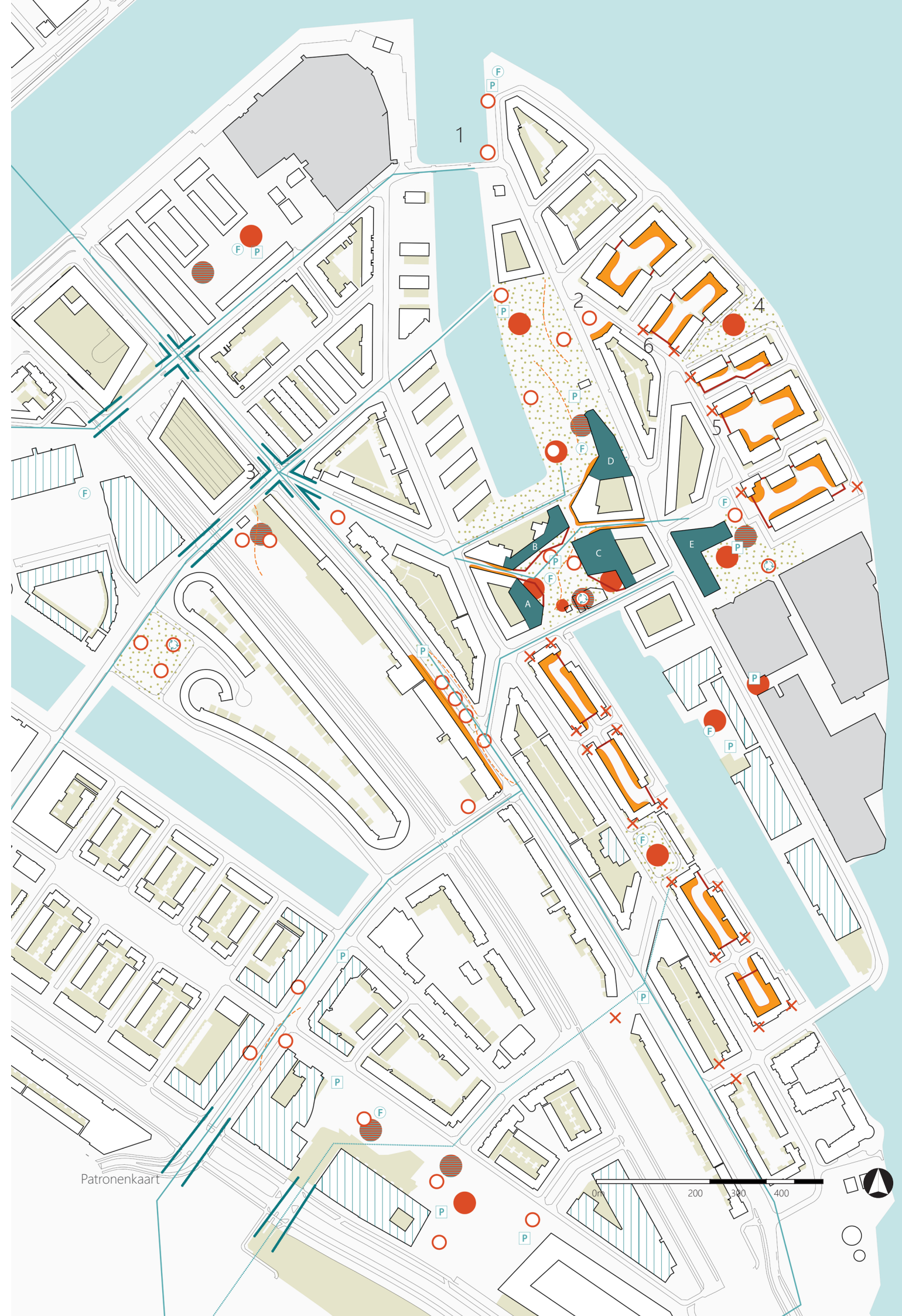
40. Ontwerp alternatieve routes om beweegbare kamers heen.

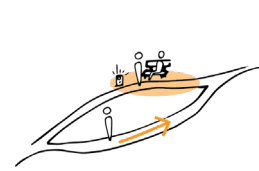


41. Voeg groen of andere obstakels toe op plekken waar beweegbare kamers niet gewenst zijn.

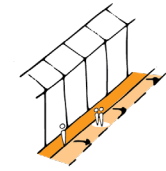


- Mogelijk maken voor beweegbare kamers om te parkeren
- ✕ Onmogelijkheid maken voor beweegbare kamers om te parkeren
- ~ Mogelijk maken om door beweegbare kamers heen te lopen





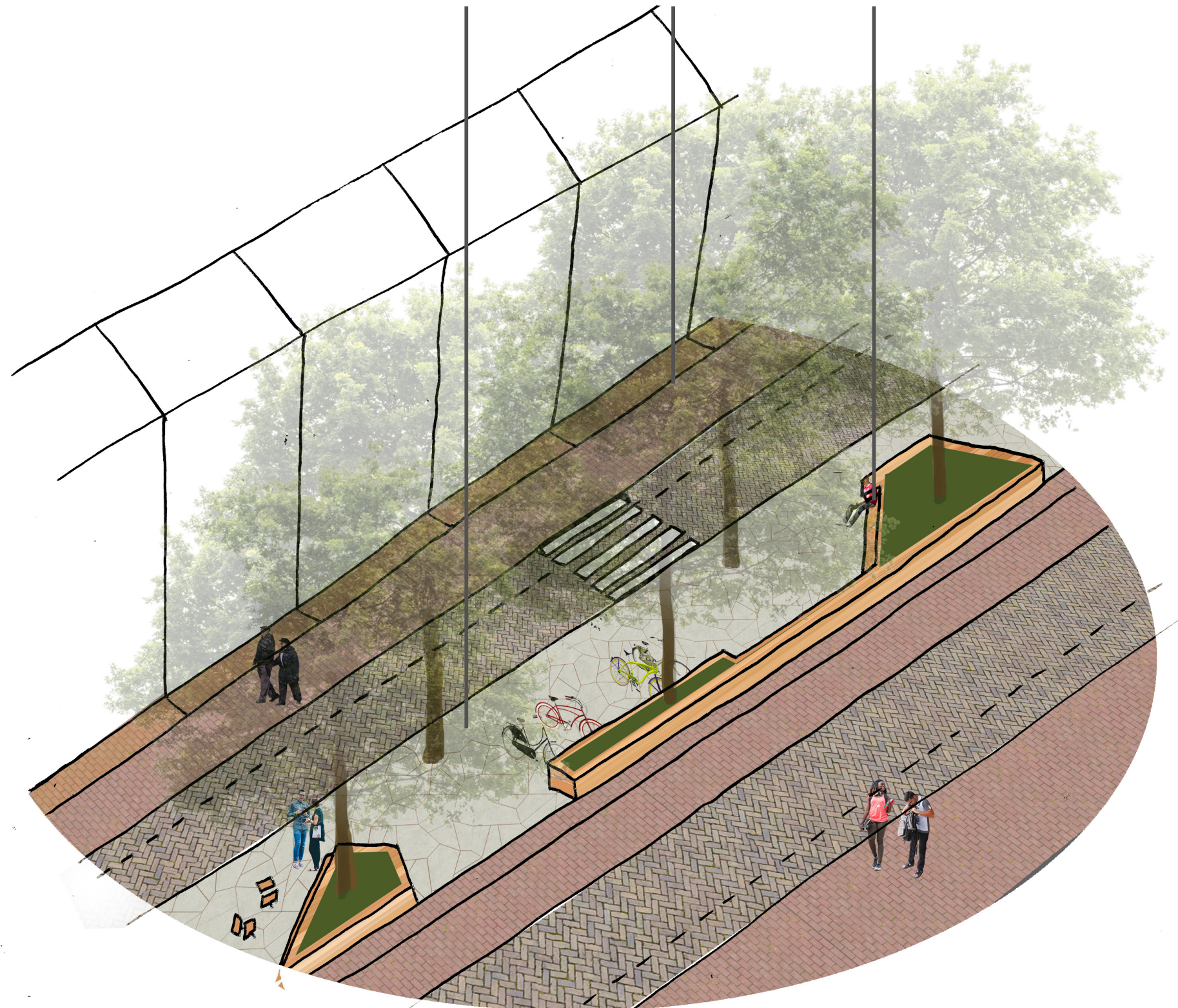
40.



38.



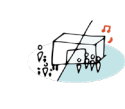
37.



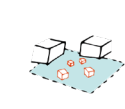
Door in een wijk meer faciliteiten toe te voegen komen jongeren met een kleine actieradius met meer faciliteiten in aanraking.



1. Verbind toegevoegde faciliteiten met het bestaande netwerk van faciliteiten.



2. Ontwerp voor multifunctioneel gebruik om het faciliteiten aanbod te vergroten.



3. Creër gemeenschappelijke plekken tussen faciliteiten om uitwisseling en bekendheid te stimuleren.

Door de actieradius van jongeren te vergroten komen ze met meer faciliteiten in aanraking.



4. Ontwerp fietsvriendelijke routes grote faciliteitsclusters.



5. Voeg fietsinstellingen toe.



6. Voeg faciliteiten toe in de wijk met een groter bereik.

Initiatieven van jongeren kunnen gestimuleerd worden door de fysieke ruimte en sociale hulpmiddelen die beschikbaar zijn zichtbaar te maken.



7. Plaats organisaties die jongeren kunnen helpen activiteiten te organiseren op routes die veel gebruikt worden door jongeren.



8. Ontwerp plekken waar organisaties zitten die jongeren kunnen helpen activiteiten te organiseren met een opvallende vormgeving die jongeren aanspreekt.

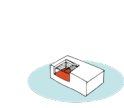


9. Ontwerp speciale zones die zijn gemarkeerd en gereserveerd voor ondernemersinitiatieven.



10. Ontwerp geïntegreerde teksten die jongeren inspireren en stimuleren.

Door het aantrekkelijk maken van de buitenruimte gaan meer mensen deze gebruiken. Dit draagt bij aan een veilige en gezonde omgeving.



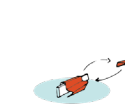
11. Ontwerp de buitenruimte zo, dat ze activiteiten faciliteert.



12. Ontwerp kleurrijke objecten in de buitenruimte.



13. Ontwerp kleurrijk groen door rekening te houden met seizoenen en plantensoorten.

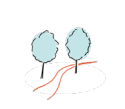


14. Ontwerp zodat elementen kunnen wijzen op bewoners inspraak te geven.

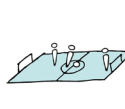
Door sportfaciliteiten in de wijk te integreren met het ontwerp van het publieke domein komen meer jongeren in aanraking met sport.



15. Ontwerp aantrekkelijke en transparante sportgebouwen.



16. Ontwerp groene routes door de wijk.



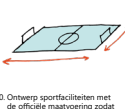
17. Ontwerp sportveldjes waar vrij gepropt kan worden.



18. Combineer sportfaciliteiten met andere functies.



19. Integreer sportfaciliteiten in het ontwerp van de buitenruimte.



20. Ontwerp sportfaciliteiten met de officiële markering zodat sportverenigingen er ook gebruik van kunnen maken.

Het voorkomen van crowding draagt bij aan het verminderen van overlast en het faciliteren van interactie.



21. Beperk zitplekken op plekken waar crowding voorkomen moet worden.



22. Creër meer ruimte of ontwerp alternatieve routes op plekken waar crowding voorkomen moet worden.



23. Verkort zichtlijnen op plekken waar crowding voorkomen moet worden.



24. Ontwerp met lichte kleuren op plekken waar crowding voorkomen moet worden.

Door kamers te ontwerpen binnen het publieke domein kan het gebruik van het publieke domein voor jongeren worden gefaciliteerd.

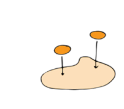


25. Ontwerp kamers voor jongeren waar een activiteit kan plaatsvinden én zitgelegenheden zijn.



26. Ontwerp plekken zodat ze als verschillende zones kunnen functioneren.

Een gemakkelijke overgang tussen zones stimuleert de sociale interactie in de wijk dat bijdraagt aan de sociale veiligheid.



27. Voeg kamers toe.



28. Voeg zones toe tussen zones met een groot niveauverschil.



29. Ontwerp duidelijke grenzen tussen zones met een groot niveauverschil.

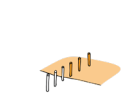
Door de zones binnen het publieke domein leesbaar te maken, worden crowding en eenzaamheid verminderd.



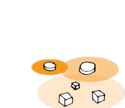
30. Gebruik verschillende materialen in verschillende zones.



31. Gebruik verschillend korrelgroottes in verschillende zone.



32. Gebruik verschillende kleuren in verschillende zones.



33. Gebruik verschillende voormentaal in verschillende zones.

Ruimte ontwerpen voor beweegbare kamers draagt bij aan het verminderen van overlast en het faciliteren van interactie.



37. Ontwerp generieke bankjes voor beweegbare kamers.



38. Creër meer ruimte om beweegbare kamers te 'parkeren'.



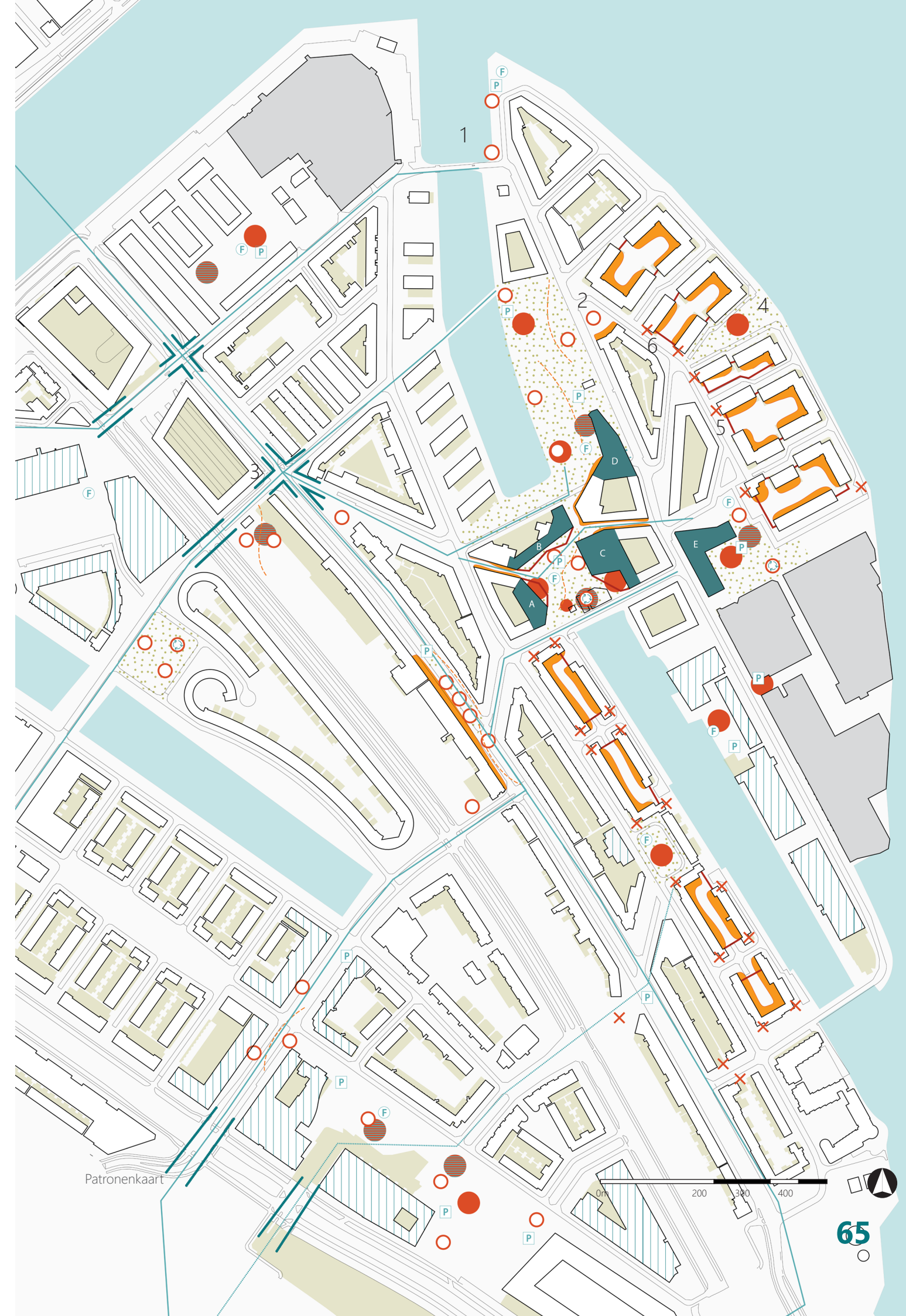
39. Ontwerp zitafleidingen.



40. Ontwerp alternatieve routes om beweegbare kamers heen.



41. Voeg groen of andere obstakels toe op plekken waar beweegbare kamers niet gewenst zijn.





SAMENVATTING

PROBLEEM → ONTWERPDOEL → ONDERZOEKSVRAAG → OPLOSSINGEN → BALANS



