

Intro SSD + Intro project

Wat is Space & Service Design?

Een service designer is een professional die dienstverlening ontwerpt met als doel de beleving van de klant of eindgebruiker te optimaliseren. Een space en service designer ontwerpt niet alleen de diensten, maar ook de ruimtes, objecten en communicatiesystemen die ervoor zorgen dat het dienstensysteem écht werkt.

Een belevingscentrum voor het Vrijbroekpark

Het bruisende Vrijbroekpark aan de rand van Mechelen biedt momenteel al een breed scala aan diensten, waaronder sport en spel, wandelen, plantencollecties en evenementen. Dit project onderzoekt in opdracht van het Vrijbroekpark hoe brasserie Vrijbroekhof, gelegen in het hart van het park, een belevingscentrum voor al haar bezoekers kan worden. Hier kunnen mensen van alle leeftijden leren en elkaar ontmoeten, met de natuur in het park als rode draad. Het belevingscentrum moet een plek bieden voor nieuwe diensten met een shop, een tentoonstellingsruimte, een leeromgeving en een vernieuwde cateringdienst. Daarnaast zal een interactief pad de bezoekers naar het centrum leiden.

Design for health & Well-being
Design for inclusivity & Intergenerationality



SERVICE SAFARI



SERVICE SAFARI (26/02/2024)

Ter introductie van het laatste project deden we een service safari door het Vrijbroekpark. Een service safari is een onderzoekstool die ontwerpers helpt inzichten en inspiratie op te doen door de dienst te ervaren alsof ze 'in de schoenen' van de gebruiker staan. Zo kan je ook observeren hoe andere gebruikers zich in de ruimte gedragen. Wij kregen zo een heldere inkijk in de zeldzame fauna en flora, maar ook waar het park nog van droomt.

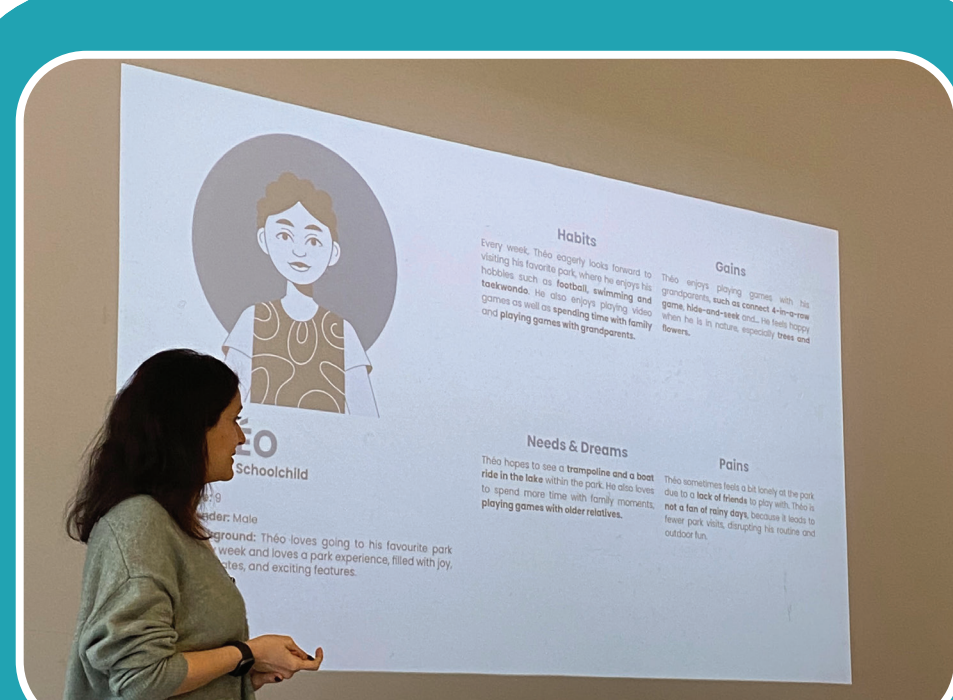
ONDERZOEK



ONDERZOEK (30/11/2023 - 16/01/2024)

Elk Space en Service Design project start met een grondig en breed onderzoek. De onderzoeksteams deden case-studies, observaties op locatie, interviews en enquêtes en thematische analyses. De resultaten werden getoond in personas, bubbel-diagrammen, stakeholdermaps en customer journeys. Toen de ontwerpfase van start ging had elk team een database om op terug te vallen.

PITCHEN



PITCHEN (24/01/2024 - 22/04/2024)

Gedurende het ontwerpproces vinden er meerdere afstemmomenten plaats. Zo pitchten we eerst de resultaten van het uitgevoerde onderzoek, daarna het concept van het ontwerp, we toetsten ideeën in een co-creatie sessie en na de pre-jury was de finale jury voor verschillende expertengroepen het laatste officiële meetmoment.

CO-CREATIE



CO-CREATIE (25-03-2024)

Eén van de kenmerken van een goed space en service design proces is de betrokkenheid van de eindgebruikers. Om tot relevante en inclusieve oplossingen te komen, betrokken we gebruikers met specifieke behoeften en expertise. Dit deden we bijvoorbeeld tijdens een co-creatie workshop. Het doel is het verzamelen van nieuwe ideeën en het valideren van bestaande. De input werd geanalyseerd en meegenomen in het vervolg van het ontwerpproces.

RESEARCH QUESTIONS:

- 01 WIE IS DE OPDRACHTGEVER?
- 02 WIE ZIJN DE HUIDIGE EN TOEKOMSTIGE BEZOEKERS?
- 03 WAT ZIJN DE FYSIEKE EIGENSCHAPPEN VAN HET HUIDIGE VRIJ BROEKHOF-GEBOUW EN WAT IS DE RELATIE MET DE PARKOMGEVING? HOE KAN DE RUIMTE IN DE TOEKOMST WORDEN GEORGANISEERD?
- 04 WELKE DIENSTEN BIEDT HET VRIJ BROEKHOF MOMENTEEL AAN?
- 05 HOE KAN HET VRIJ BROEKHOF EEN INCLUSIEF BELEVINGSCENTRUM WORDEN?
- 06 HOE KAN MEN INCLUSIVITEIT EN INTERGENERATIONALITEIT PROMOTEN EN ONDERSTEUNEN?

SDGS



www.postgraduatespaceandservicedesign.be
www.thomasmore.be



Ontdek onze blog





04 LEERLABO

Het aanbieden van **educatieve diensten, een serviceruimte, objecten en communicatiemiddelen** die ervaringen en mogelijkheden **ondersteunen** om over en in de natuur te **leren**, voor en tussen **alle generaties**.

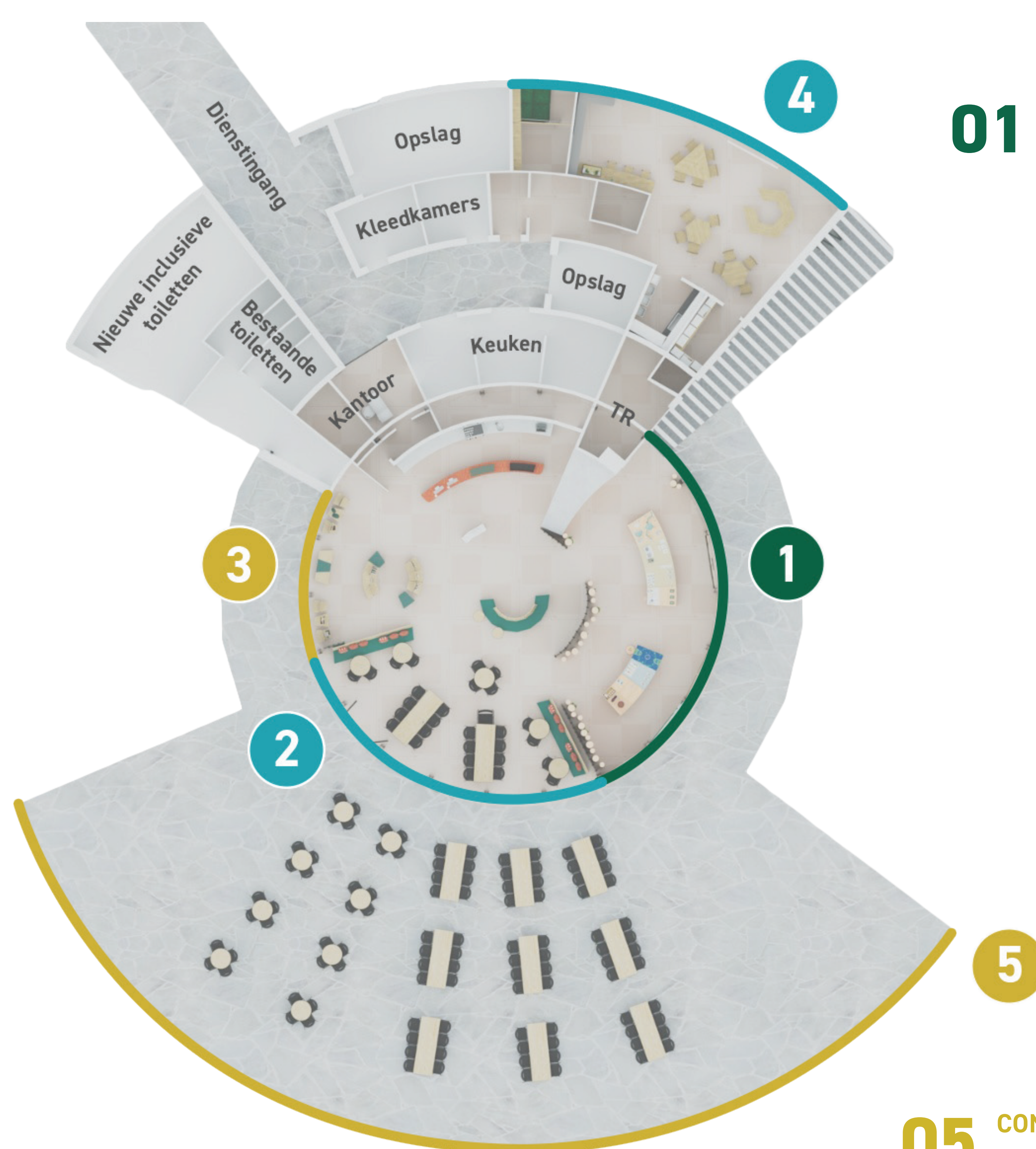
De oplossing biedt een **educatieve ruimte** waarin zowel het huidige aanbod van activiteiten van het park, als nieuwe **workshops** uitgevoerd worden. Ook de **Rangerkampen** die

in deze ruimte georganiseerd worden maken deel uit van het nieuwe concept. Deze vakantiecampen verwelkomen deelnemers van **alle achtergronden**, verbinden **oudere vrijwilligers** met kinderen, en sporen kinderen aan om natuurambassadeurs te worden. Het doel van deze kampen is een **gemeenschapsgevoel** te creëren door middel van de natuur. Tot slot kan de ruimte ook verhuurd worden aan externen op momenten dat deze niet in gebruik is, waardoor het nut gemaximaliseerd wordt en inkomsten gegenereerd worden.

03 VRIJ BROEKMARKT

Het aanbieden van "nuttige" en duurzame producten en educatieve artikelen in een **winkel in het belevingscentrum voor verschillende leeftijdsgroepen**.

"Vrijbroekmarkt" is de **shop** van het belevingscentrum, gevormd vanuit de visie van het park. De shop verkoopt **producten die in het park gemaakt zijn, lokaal geproduceerd zijn**, of parkgerelateerd zijn. De serviceomgeving bestaat uit **modulaire elementen** en volgt een flexibele ontwerpbenadering, waardoor de shop zich kan aanpassen aan de aangeboden producten. "Vrijbroekmarkt" biedt niet alleen een unieke combinatie van producten, maar ook een **uitnodigende winkelervaring** voor de gebruikers, met een sterke focus op een **duurzame community**.



01 PARCO

Het aanbieden van een **interactieve en stimulerende tentoonstellingsruimte** die een plek biedt voor scholen, organisaties en reguliere bezoekers.

De **tentoonstelling** creëert een ruimte voor **intergenerationeel spel, interactie en inclusie** in het Vrijbroekpark. Het doel van de tentoonstelling is bezoekers de verborgen schatten van het park te laten **ontdekken en bewustwording** te creëren over het belang van het Vrijbroekpark. Leer. Speel. Groei. **Samen**

02 PARK HAPP

Het aanbieden van **inclusieve cateringdiensten** met eenvoudige, lokale, kindvriendelijke en duurzame eet- en drinkkeuzes nabij de speeltuin van het Vrijbroekhof.

De huidige brasserie maakt plaats voor een compleet belevingscentrum waar het **cateringaanbod** minder centraal zal staan. Dit team focust zich op een nieuwe oplossing die de essentie van de locatie behoudt op kleinere schaal en past bij de nieuwe beleving. We leggen de focus op **sociale interacties, de connectie met het park en inclusie van alle leeftijdsgroepen**. Zo kan men bijvoorbeeld **picknicken** in het groen van het park of de spelende kinderen in het oog houden tijdens het eten.

05 CONNECTURE

Het aanbieden van een uitgestippelde looproute door het park met intergenerationele speelactiviteiten en het **ondersteunende servicesysteem** dat de bezoekers naar het vernieuwde Vrijbroekhof leidt.

De **installaties** die doorheen het park verspreid staan laten de bezoekers op een andere manier naar de wonderen van de natuur kijken die in het Vrijbroekpark te vinden zijn. Met een verrekijker die je in het experience center kan halen zoom je in op de vele **fauna en flora** in het park, de installaties zijn er om je een **richting te geven**. Door het **buddysysteem** en de mogelijkheid tot het huren van een rolstoel is het nu mogelijk om **samen** met nieuwe mensen het park en zijn vele wonderen te **ontdekken**.