

1 analyse

- Analyseer het Plan van Eisen of de opdracht van je leraar.
- Omschrijf de opdracht zo ruim mogelijk in je eigen woorden, zo kun je meer creatieve ideeën bedenken.

Welke problemen verwacht je tegen te komen bij het ontwerpen?

Welke informatie heb je nog niet, maar heb je wel nodig?

“De eerste architect is de opdrachtgever”

Alvaro Siza



2 ideeën genereren

- Plan niet alles op één dag, maar laat je onderbewuste gedurende een week met het onderwerp aan de slag gaan.
- Teken of schrijf een idee op als het in je opkomt. Heb daarom altijd een boekje bij de hand.
- Deel je idee met anderen en leer van hun inzichten. Denk door op elkaars ideeën en bereik zo een hoger niveau.
- Bedenk wezenlijk verschillende oplossingen om te voorkomen dat je variaties maakt op één thema.

Methodes om creatief te denken:

Schrijf alle woorden die in je opkomen bij het denken over dit onderwerp op post-its of een whiteboard.

Leg een relatie tussen twee begrippen, bijvoorbeeld: het PvE en de natuur. Hoe zouden dieren en planten dit probleem oplossen?

Haal je inspiratie uit iets wat ver buiten de architectuur ligt.

3 concept

- Bedenk minstens twee en maximaal vijf verschillende concepten.
- Kies de beste variant uit door te toetsen aan het programma van eisen of jouw analyse.

Neem bijvoorbeeld één element uit het plan van eisen wat je fascineert en werk dat uit tot een ontwerp.



EERSTE HULP BIJ ONTWERP PROBLEMEN

4 toetsen

- Wat is de relatie met de fysieke context?
- Heb je een goed verhaal? Is het alleen een mooi ontwerp of heb je ook een visie?
- Is dit de optimale inpassing van het programma?
- Op welke manier leidt je de mensen door het gebouw (routing)?
- Is het ontwerp functioneel en gebruiksvriendelijk?

Wat zijn de zwakke punten van jouw ontwerp en welk antwoord heb je daarop?

Toets je ontwerp aan het Programma van Eisen. Wat moet je aanpassen?

Sta je 100% achter je ontwerp? Zo niet, keer dan terug naar stap twee en doorloop het proces opnieuw.

5 presenteren

- Laat referenties zien, dat verduidelijkt je verhaal.
- Pas je presentatie aan aan je verhaal.
- Vertel iets niet, maar beeld het liever uit.

Is je verhaal consistent en verwijzen alle ontwerpbeslissingen terug naar dat ene concept?

“Een gestructureerd proces is belangrijk om de kwaliteit van een ontwerp te waarborgen”