

**JANTJE
BETON**



Haal het kind naar buiten!



EEN ONTWERPER SELECTEREN

LEIDRAAD VOOR OPDRACHTVERLENING



INLEIDING

Na de eerste inventarisatie en analyse is het tijd om een ontwerper bij het proces te betrekken. Dit kan iemand zijn uit het lokale netwerk, iemand van de gemeente of een ontwerper die je op een andere manier gevonden hebt. De ontwerper haakt pas na de eerste stappen van het algemene proces aan, maar vaak kan al ergens in de startfase worden nagedacht wie er in aanmerking komen. Het is verstandig om meerdere ontwerpers uit te nodigen en daartussen zorgvuldig te kiezen.

Deze leidraad geeft uitleg over waarom het belangrijk is een goede ontwerper in te schakelen, hoe een ontwerper te werk gaat en hoe het werkt met opdrachtverlening en opdrachtgeverschap. Wat mag je verwachten van een ontwerper? En wat verwacht een ontwerper van de school? Welk product zal er geleverd worden en hoe groot is de betrokkenheid bij de uitvoering?

INHOUD

- p.2 Van wensen naar ontwerp
- p.3 Selectie van een ontwerper
- p.4 Wat kun je van een ontwerper verwachten?
- p.5 Offerte
- p.6 Wat verwacht de ontwerper van de school?

VAN WENSEN NAAR ONTWERP

WAAROM EEN ONTWERPER?

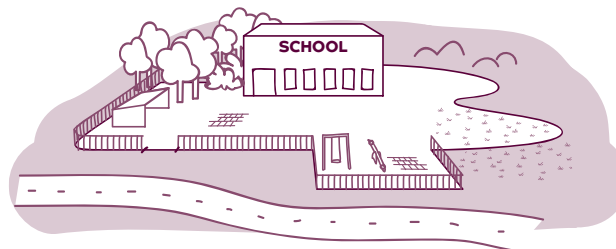
Een ontwerper neemt vanalles mee in zijn of haar ontwerp. De wensen van de leerlingen, de visie van de school, de eisen en wensen, de omgeving, het budget, veiligheidsmaatregelen etc. Een flinke puzzel dus.

Naast ervoor te zorgen dat alles een plek krijgt in het ontwerp, heeft de ontwerper de expertise om alle stukjes op elkaar af te stemmen en zo één geheel te maken van het nieuwe schoolplein. Een ontwerper die onafhankelijk is van een leverancier heeft bovendien meer vrijheid om materialen te kiezen die passen bij de visie, de wensen en het budget.

Maar hoe gaat zo'n ontwerpproces eigenlijk? Hoewel elke ontwerper zijn eigen proces heeft, zijn er globaal 4 stappen te onderscheiden.

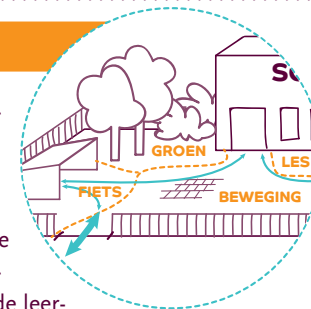
1. OMGEVING EN TOEGANG

Eerst kijkt de ontwerper naar de huidige situatie. Hoe ziet de ruimte er uit, wat vinden leerlingen nu al leuk en wat kan er beter? Welke toegangen zijn er en hoe ligt het gebied in de omgeving? Waar moet nog meer rekening mee gehouden worden?



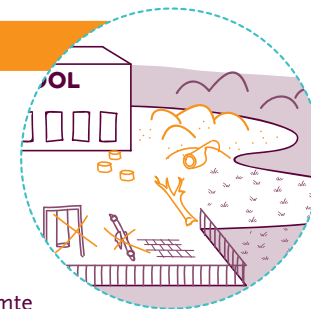
2. ZONEREN EN ROUTES

Aan de hand van de wensen en behoeften van de leerlingen en volwassenen deelt de ontwerper het plein op in zones. Daarbij houdt hij ook rekening met de routes naar en op het plein. Elke zone krijgt een specifieke functie, gebaseerd op een type spel, de leeftijd van de leerlingen of bijvoorbeeld het gebruik van bepaalde zintuigen.



3. GRONDPLAN EN GRENZEN

Als de zones bekend zijn worden het grondplan en de grenzen ontworpen. De grenzen maken duidelijk hoe de ruimte ingedeeld is maar leerlingen kunnen ze ook gebruiken voor spel. Met de grenzen wordt helder waar gespeeld kan worden, en waar juist ruimte is voor rust of ander gebruik (zoals de fietsstalling en afvalberging).



4. SPEELAANLEIDINGEN

Om het plein nog leuker te maken kunnen nu speelaanleidingen worden geplaatst in de zones en op de grenzen tussen de zones. Dit kunnen toestellen zijn, bomen, struiken of gekleurde tegels maar ook blokken of kunst. Alle zintuigen worden geprikkeld. Natuurlijk let de ontwerper erop dat er voor alle leeftijdsgroepen voldoende speelmogelijkheden zijn.





DE SELECTIE VAN EEN ONTWERPER

AANDACHTSPUNTEN BIJ SELECTIE

Hoewel veel ontwerpers links- of rechtsom de op de pagina hiervoor beschreven stappen doorlopen, zijn er toch grote verschillen in stijl, ervaring en hoe zij bijvoorbeeld leerlingen bij het proces betrekken. Dit zijn een aantal aandachtspunten voor het vinden van een geschikte ontwerper voor het Gezonde Schoolplein project:

- De ontwerper committeert zich aan De Jantje Beton Aanpak en begrijpt zijn/haar rol in het proces.
- Het is belangrijk dat de ontwerper de meerwaarde erkent van het samenwerken met leerlingen. Dat hij/zij dromen en ideeën van leerlingen kan omzetten in een realistisch, inspirerend ontwerp.
- De ontwerper heeft bij voorkeur ervaring met kinderpacticatie en (her)inrichtingsprojecten van speelruimte.
- De ontwerper kan zich vinden in de visie die de school heeft voor het Gezonde Schoolplein.
- De doorlooptijd voor het maken van het ontwerp dat door een aannemer kan worden uitgevoerd is ca. 4 maanden.

WAAR VIND JE EEN ONTWERPER?

Elke ontwerper heeft een eigen werkwijze en stijl. De één richt zich vooral op natuurlijk spelen, de ander ontwerpt zelf speelelementen en weer een ander is misschien gespecialiseerd in ontwerpen voor sport en spel op een kleine oppervlakte. Belangrijk is om een ontwerper te zoeken die qua werkwijze en ideeën aansluit op jullie beoogde proces en jullie visie voor het plein.

Let bij het zoeken van een ontwerper dus allereerst op wat hij/zij gemaakt heeft: sluit dit aan bij wat jullie willen? Op de website van een ontwerper is vaak al veel te vinden. Misschien kent iemand in de lokale coalitie (bijv. via de gemeente, een ouder of een ondernemer) wel een ontwerper waar hij/zij goede ervaringen mee heeft. Of zoek op internet naar projecten die jullie aanspreken (bijv. op www.jantjebeton.nl) en ga na welke ontwerper hierbij betrokken is geweest.

Als je een aantal ontwerpers hebt gevonden kun je ze uitnodigen voor een gesprek. Vaak kun je op basis van dit gesprek al een voorkeur uitspreken voor 1 of 2 ontwerpers. Vraag in eerste instantie alleen bij die ontwerper(s) een offerte aan. Pas als jullie het echt niet eens kunnen worden over de prijs kun je overwegen om nog een ander om een offerte te vragen.

Voor de offerteaanvraag kan dit document gebruikt worden als checklist. Biedt de ontwerper dit aan voor een schappelijk bedrag? Heeft de ontwerper de juiste kennis en ervaring?

SELECTIE STAP VOOR STAP

A KENNISMAKING

Kies één of meerdere ontwerpers uit het eigen lokale netwerk of op advies van bijv. de gemeente. Nodig deze ontwerper(s) uit voor een kennismakingsgesprek.

Let op:

- Visie
- Portfolio
- Persoonlijke klik
- Locatie

B OFFERTE(S) AANVRAGEN

Het gesprek met de ontwerper(s) maakt snel duidelijk welke ontwerper jullie visie naar een hoger niveau kan tillen en of er een prettige samenwerking kan ontstaan. Vraag bij 1 of 2 ontwerpers met wie het klinkt een offerte aan.

Let op:

- Aantal contactmomenten
 - Aantal uren en tarief
 - Is prijs incl. BTW?
 - Reiskostenvergoeding
 - Onvoorziene kosten
 - Planning
- (zie ook pagina 5.)

C DEFINITIEVE KEUZE

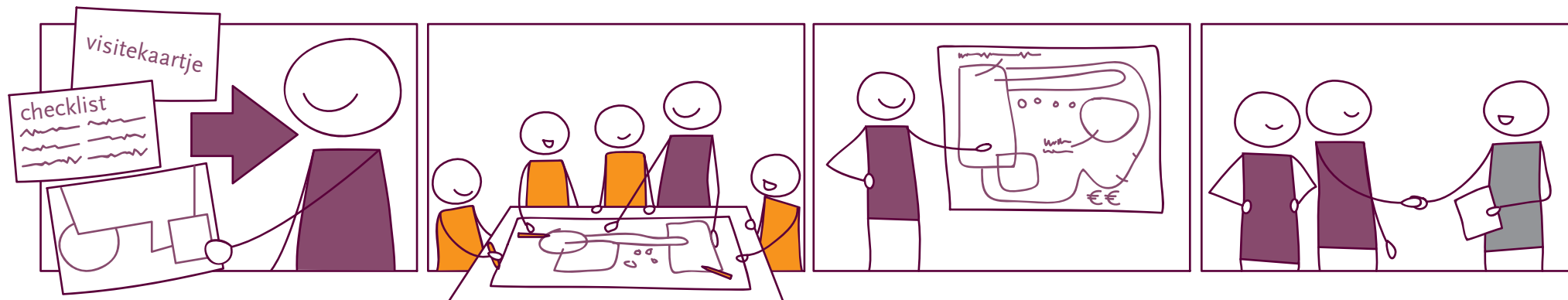
Stel vragen over de offerte indien nodig en maak uiteindelijk een definitieve keuze op basis van de prijs-kwaliteit verhouding en het te verwachten resultaat.

D OPDRACHTVERLENING

Uiteindelijk kun je de opdracht verlenen, op basis van de offerte of middels een aangescherpte formulering. Maak direct afspraken over een overdrachtsmoment en de volgende stappen in het proces. (zie ook pagina 4.)



WAT KUN JE VAN DE ONTWERPER VERWACHTEN?



ANALYSE EN IDEEËN FASE

OVERDRACHT

De ontwerper ontvangt informatie uit eerdere stappen van het proces, hij leest zich hierin in en doet een eigen inventarisatie. Denk bij de te leveren informatie aan de visie, de wensen van de leerlingen, leerkrachten en ouders. Zie voor een overzicht van mogelijke documenten pagina 6.

DROOMBEELD VORMEN MET HET SAT

De ontwerper werkt met de leerlingen van het Schoolplein ActieTeam aan een droombeeld. De school begeleidt en faciliteert deze sessie. De ontwerper maakt mede op basis van de resultaten een eerste schetsontwerp/ 'praatprent'.

ONTWERPFASE

ONTWERPSTAPPEN

Voordat er een definitief ontwerp (DO) ligt zal de ontwerper eerst een schetsontwerp of 'praatprent' (SO) en een voorlopig ontwerp (VO) maken. In het SO komt vooral de globale zonering (indeling) en uitstraling aan bod. Bij het VO is dit verder uitgewerkt en is er verder nagedacht over de materialisatie. Hiermee kan een globale kostenraming worden gemaakt. Zodra iedereen het eens is over het VO gaat de ontwerper aan de slag om het ontwerp te detailleren, met als resultaat het DO.

CONTACTMOMENTEN

Tussen het SO, VO en DO is er telkens een contactmoment tussen de ontwerper en de projectgroep. Voordat er definitieve keuzes gemaakt worden wordt ook het Schoolplein ActieTeam en de ouders/buurt om input gevraagd. Belangrijk bij het SO en VO is dat alle partijen vragen kunnen stellen en

input kunnen geven. Bij het DO gaat het er vooral om dat iedereen akkoord is met het uiteindelijke resultaat en er over gegaan kan worden tot realisatie.

DEFINITIEF ONTWERP

Het definitieve ontwerp is dusdanig uitgewerkt dat het overgedragen kan worden aan een aannemer voor uitvoering. Soms is de ontwerper ook meteen de uitvoerende partij (denk aan hoveniers) en is er geen sprake van een overdracht.

In het DO komen in elk geval terug: materialen, plattegrond, doorsnedes, toestellen en kostenraming. Een goed werkbaar schaal voor dit plan is 1:200 maar de voorkeur gaat uit naar 1:100. Doorsnedes en principedetails zijn 1:100 of 1:50.

Aanvullend kan bij de kostenraming een staat van hoeveelheden worden geoffereerd ten behoeve van overdracht aan een aannemer.

REALISATIEFASE

SELECTIE AANNEMER

De ontwerper kan betrokken worden bij de selectie van een aannemer. Dit valt doorgaans niet binnen een ontwerpoverdracht maar er is wel een post voor op te nemen in de offerte. Vraag bijvoorbeeld om tijd op te nemen voor advies over de te betrekken partij en/of begeleiding bij uitvoering.



OFFERTE

Wat er precies in een offerte staat - en hoe dit weergegeven is - verschilt per ontwerper en is natuurlijk afhankelijk van wat je van de ontwerper vraagt. Het is gebruikelijk dat het volgende aan bod komt:

- *Achtergrond*
Visie of werkwijze en evt. ontwerpfilosofie.
- *Ontwerptraject*
Stappen, contactmomenten, uren (zie kader).
- *Aandacht voor het Gezonde Schoolplein project*: Proces en in het bijzonder de samenwerking met leerlingen.
- *Planning*: Doorlooptijd en bijv. hoeveel weken tussen elke ontwerpstep.
- *Kosten*: Uurtarief en overzicht van de kosten incl. indicatie reiskosten, reprokosten etc. Totale kosten incl. BTW.
- *Te verwachten product*: Bijv. digitale en geprinte plattegrond op schaal, details, profielen etc.

Het is moeilijk een indicatie te geven van de prijs die je kunt verwachten: een ontwerper die na het intekenen van een grondplan en grenzen ook nog nieuwe toestellen specifiek voor jullie schoolplein ontwerpt (en zo een nog unieker plein creëert) zal wat meer uren bezig zijn dan een ontwerper die toestellen uit een bestaande catalogus haalt. Een indicatie van de maximale kosten voor het maken van het ontwerp is 10% van het totale budget incl. BTW.

ONTWERPTRAJECT

Het ontwerptraject (stappen, contactmomenten en uren) is meestal uitgesplitst in de offerte, met daarbij een vermelding van de kosten. Let op of het volgende aan bod komt (of vraag hiernaar):

- Overdrachtsmoment (op school)
- Workshop 'Droombeeld' met het Schoolplein ActieTeam (op school)
- SO en VO maken + terugkoppeling aan projectgroep en Schoolplein ActieTeam (*optioneel*: presentatie aan ouders/buurt - kan de school ook zelf verzorgen)
- DO met kostenraming maken + terugkoppeling aan projectgroep en Schoolplein ActieTeam (*optioneel*: presentatie aan ouders/buurt - kan de school ook zelf verzorgen)
- *Optioneel*: staat van hoeveelheden.
- *Optioneel*: advies/begeleiding bij selectie en overdracht aan uitvoerder.

PRIJS HOGER DAN VERWACHT?

Kijk goed naar de verschillende stappen die de ontwerper beschrijft. Misschien kunnen contactmomenten met de projectgroep en het Schoolplein ActieTeam op dezelfde (mid)dag plaatsvinden (wat scheelt in de reiskosten), of kan de school zelf bij de ouders en buurt om feedback vragen?

Je kunt overwegen om bepaalde 'contactmomenten' per e-mail of telefoon te doen om (reis)tijd te besparen. Let er wel op dat alle partijen de kans krijgen om terugkoppeling te geven.

Bedenk dat het tijd (en dus geld) kost om een goed doordacht plein te ontwerpen, waarop de leerlingen zich thuis voelen en fantastisch kunnen spelen/bewegen, leerkrachten ruimte hebben voor het geven van les en er ook nog eens rekening gehouden wordt met praktische zaken en de veiligheid. Uiteindelijk betaalt dit zich natuurlijk terug: de gebruikers zijn tevreden en onvoorziene kosten, omdat er bijv. toch iets niet goed zit met de indeling of veiligheid, blijven waarschijnlijk uit.



WAT VERWACHT DE ONTWERPER VAN DE SCHOOL?

VOORDAT DE ONTWERPER KAN BEGINNEN

Het eerste wat een ontwerper doet zodra hij/zij aan een project begint is het vergaren van informatie over de huidige situatie, de wensen, randvoorwaarden en het budget. Veel informatie is bij de school, gemeente of leerlingen al voorhanden. In het kader zie je wat jullie alvast kunnen verzamelen en overdragen aan de ontwerper. Het overzicht geeft een indicatie: misschien heeft de ontwerper zelf nog andere wensen...?

TIJDENS HET ONTWERPTRAJECT

Een ontwerp lijkt een vat waar doorlopend nieuwe ideeën aan toe kunnen worden gevoegd. Maar om een ontwerper goed werk te kunnen laten leveren is het verstandig hier een goed proces aan ten grondslag te leggen. Zo kan er telkens worden voortgebouwd op eerdere keuzes.

Bedenk in overleg met de ontwerper voor een bespreking welke keuzes er gemaakt moeten worden en focus hier ook op. Bij het bespreken van het SO geven jullie bijv. vooral input op de zoning en de algehele sfeer. Bij het VO ligt de zoning dan (zo goed als) vast en kunnen jullie input geven op de materialisatie. Deze keuzes worden op hun beurt weer verwerkt in het DO en met het bespreken van het DO gaat het voornamelijk nog om details.

ACHTERGROND

- Factsheet 'Gezonde Schoolpleinen' (achtergrond en randvoorwaarden)

VISIE EN IDEEËN

- Visitekaartje (visie)
- Input van leerlingen (uitkomst workshops) 'Hoe is het nu?' en 'Hoe kan het zijn?'
- Input van ouders, buurtbewoners en/of leerkrachten (bijv. samenvatting van bewonersavond)
- Input over het gebruik van het plein als buitenlokaal
- Optioneel:* input over het gebruik van 'losse materialen', moet de ontwerper dit meenemen in het ontwerp?

PRAKTISCHE ZAKEN

- Checklist wensen en eisen (praktische zaken)
- Richtlijn van het beschikbare budget
- Basiskaart (vraag de GBKN* aan bij de gemeente)
- Optioneel:* bomeninventarisatie
- Optioneel:* uitslag van bijv. een mobiliteitsonderzoek
- Optioneel:* indicatie van intensiteit van beheer (welk budget of hoeveel uur is hier jaarlijks ongeveer voor beschikbaar)

** GBKN staat voor Grootchalige Basiskaart van Nederland. Dit is een digitale kaart waarop de belangrijkste topografie zoals gebouwen, wegen en waterlopen in het terrein staat weergegeven. De kaart kan worden geïmporteerd in een tekenprogramma zodat de ontwerper digitaal maatvast kan werken. De meeste gemeenten leveren ten behoeve van het Gezonde Schoolplein zonder problemen dit bestand aan. Het is een .dxf/.dwg of soms een .dgn-bestand.*

VERSIE: MAART 2015

Tips voor verbeteringen en aanvullingen? Mail ons!



COLOFON

Tekst:
Jantje Beton
Opmaak:
Jantje Beton

Jantje Beton
Postbus 85233
3508 AE Utrecht
T (030) 244 70 00
I www.jantjebeton.nl
E info@jantjebeton.nl
ING 122

VOLG ONS!

Helpt u mee onze boodschap te verspreiden op Facebook of Twitter? Ga dan naar:

 www.facebook.nl/jantjebetonline
 twitter.com/jantjebetonline



**JANTJE
BETON**

Haal het kind naar buiten!