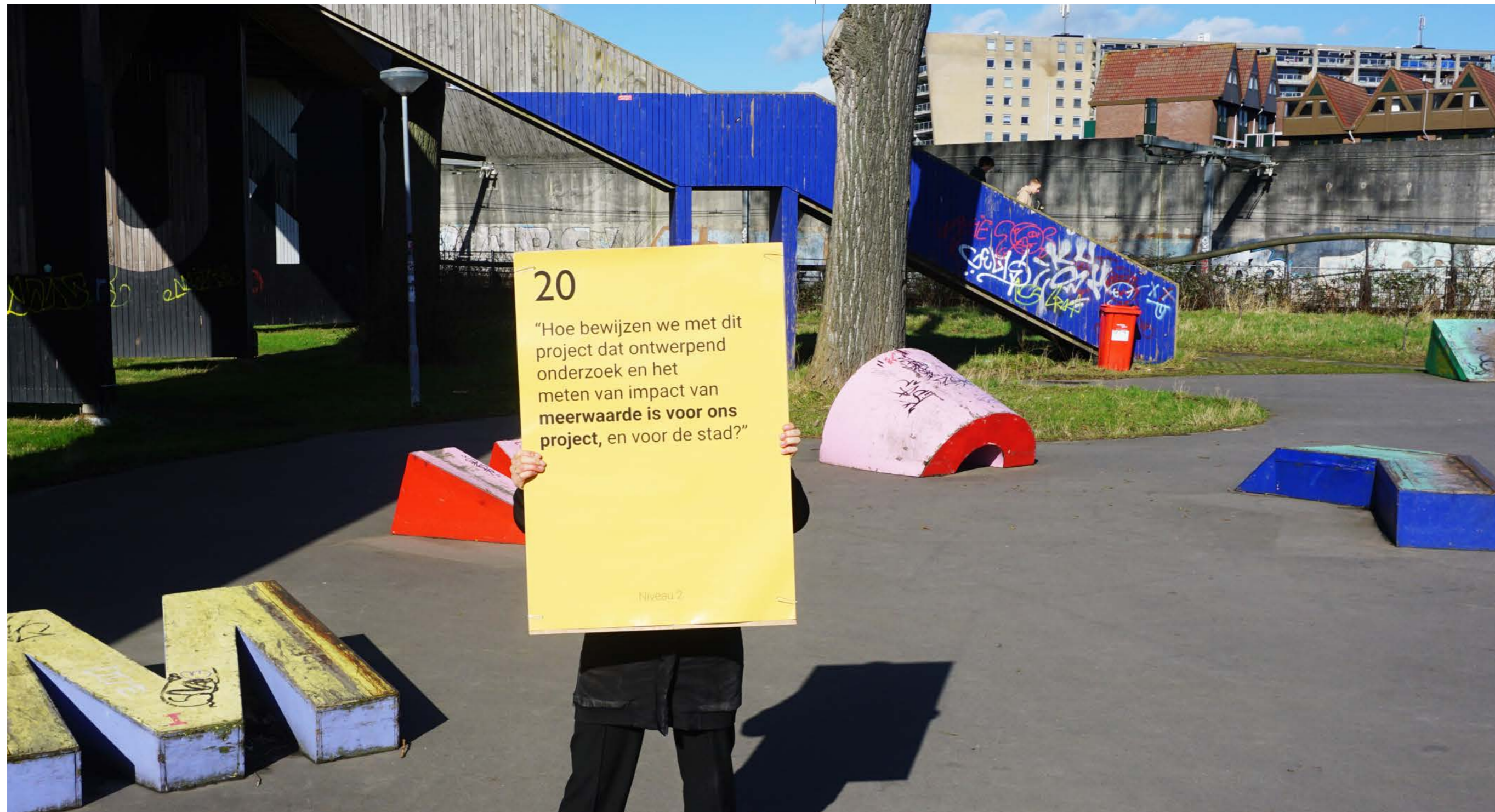


Vol van impact

Ontwerpers en ambtenaren werken samen in projecten rondom energie en klimaat die impact hebben op de stad. Maar wat is die impact? Dat blijft vaak impliciet. Uit ons onderzoek blijkt dat het gesprek over impact doorgaans oppervlakkig gevoerd wordt. De wens om impact te meten en te leren van ontwerpende projecten daarentegen is groot. In dit project is een kaartspel ontwikkeld voor gesprekken over impact en het meten ervan in ontwerptrajecten.

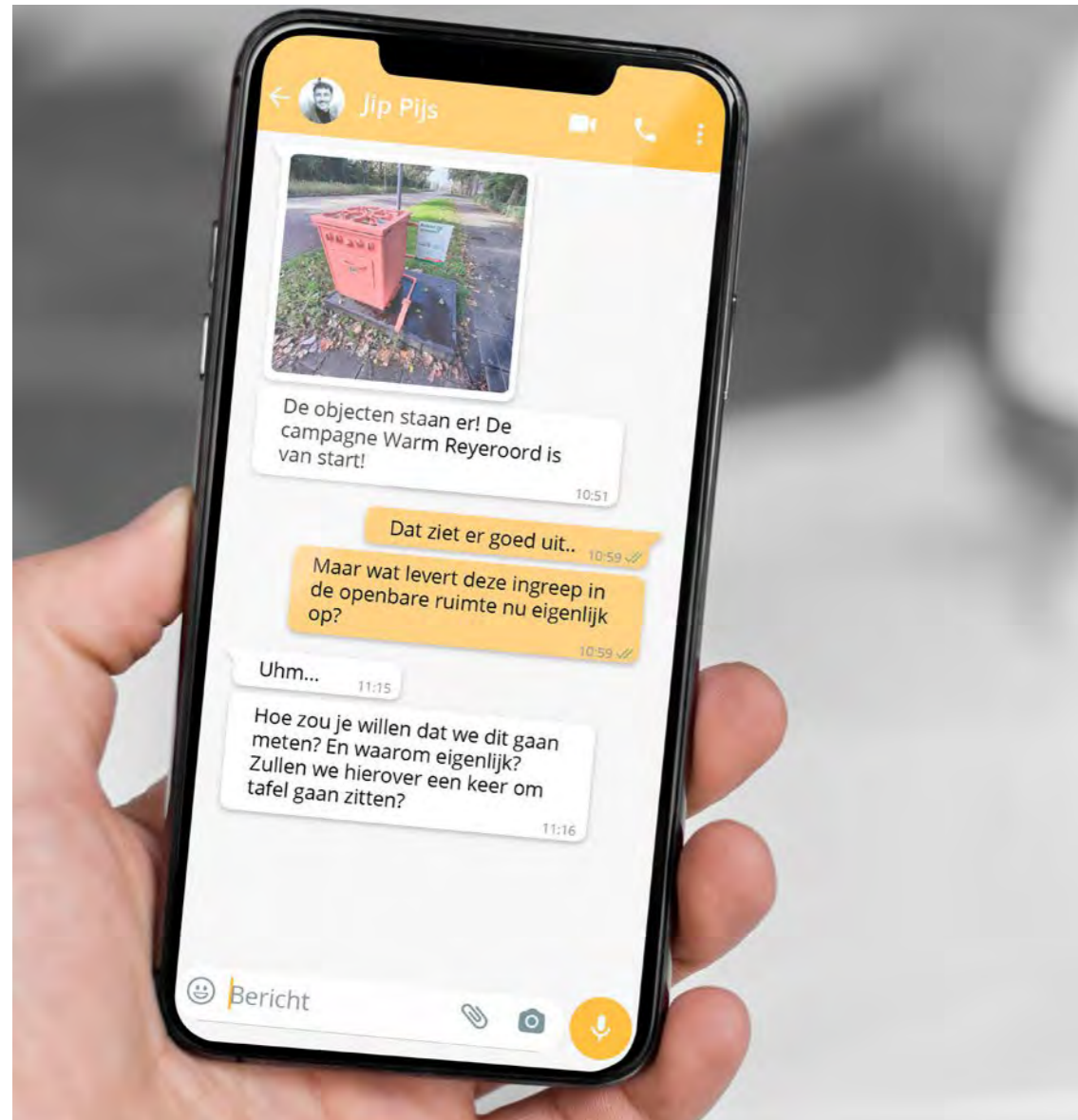


Betrokkenen:
Zeewaardig + Renate Hilhorst.
Noorderwind + Boukje Vastbinder, Eva van Eck.
Kickstad + Jip Pijs
Gemeente Rotterdam + Eline van Weelden, Lisette Kaupmann.



Analyse

'Voordat je impact kan meten, moet je impact duiden.'



Impactmeting
In Reyerood experimenteert de gemeente Rotterdam in het programma *Reyerood+* met interventies in de buitenruimte én werkt ze aan de energietransitie in het project *Reyerood Aardgasvrij*. Hoe we leren is altijd al een groot aandachtspunt geweest. Hoe we impact meten is daar afgelopen jaar bijgekomen.

De afbeelding schetst een voorbeeld van waar het ontwerpteam tegenaan loopt als het gaat over het meten van impact.

Achtergrond & vertrekpunt

Transities, zoals de aanpassing aan een veranderend klimaat of de overstap naar duurzame energie, zijn meer dan een technische opgave. Ze vragen om een zorgvuldige ruimtelijke en maatschappelijke inbedding in de stad. Het aanpakken van dit soort opgaven kan een hefboom zijn voor positieve verandering in de wijk. Ontwerpers worden steeds vaker gevraagd om mee te werken aan dit soort veranderopgaven. Juist omdat de kracht van ontwerp(ers) ligt bij experimenteren en omgaan met processen waarvan de uitkomst op voorhand nog niet vast ligt.

In Rotterdam ontspruiten allerlei experimentele projecten waarin ontwerpers en ambtenaren in buurten samen werken aan energie- en klimaatopgaven. De groei van dit soort creatieve, experimentele projecten in Rotterdam, roept ook moeilijker te beantwoorden vragen op: welke impact hebben deze projecten? En, hoe meet je die?

Inzichten

De scope van dit onderzoek is in het proces veranderd. Het initiële doel om handzame tools te ontwerpen voor impactmeting is losgelaten. Er bleek in de praktijk niet zozeer een gebrek aan goede meetmethodes, maar aan inzicht in de beoogde impact. Meten kan pas op het moment dat je impact kunt definiëren. Met andere woorden: voordat impact meetbaar is, moet je de beoogde impact expliciteren.

Visie

Interpretatie opgave

Er groeit de behoefte om succesvolle ontwerptrajecten opschaalbaar en herhaalbaar te maken. Impact meten kan hier een belangrijke rol in spelen. Impact ontstaat vaak spontaan of blijft onderbelicht. Zo kan een project over watertonnen in de buurt ook een manier zijn om nieuwe ontmoetingsplekken op straat te realiseren óf kan het een leerschool zijn voor een gemeente over samenwerken met bewoners. Het gesprek over impact vroegtijdig voeren, zorgt voor bewuste keuzes later in het project.

Aanvliegroute

Om erachter te komen hoe in de huidige praktijk van impact wordt gemeten, hebben we een reeks diepte-interviews afgenomen met in Rotterdam actieve ontwerpers, gemeenteambtenaren en experts. Op basis van de hieruit voortvloeiende inzichten is door het team een aantal prototypes ontwikkeld van een impactspel en zijn verschillende versies getest door ontwerpers en ambtenaren.

Uit de diepte-interviews verzamelde quotes werden op locatie gefotografeerd.



DakAkker
'DakAkker, de grootste openlucht dakboerderij in Nederland en testsite voor slimme wateropvang.'



Waterplein
'In het Waterpleinontwerp is de publieke gebruikswaarde gecombineerd met regenwateropvang van felle hoosbuien.'



Zoho
'De Zohoregenletters, ontworpen door Studio Bas Sala zijn regenwaterbuffer en uithangbord voor de wijk ineen.'

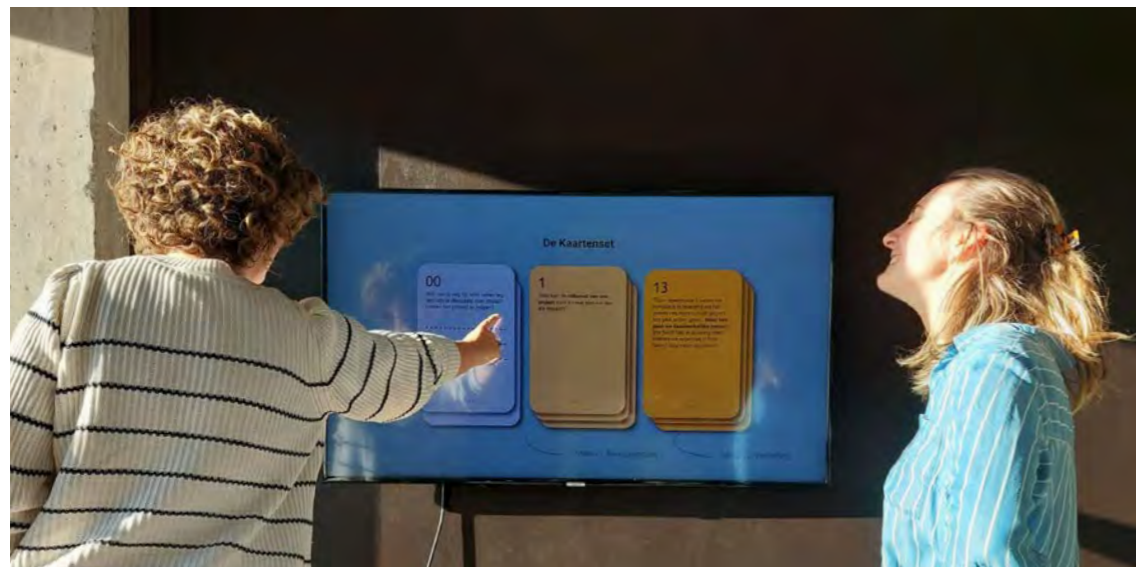


Rain(a)Way tegels
'De Rain(a)Way tegels zorgen dat het regenwater weer de bodem in kan trekken of naar een daarvoor aangewezen plek wordt afgevoerd.'

Uitwerking

De ontwikkelde kaartenset is te gebruiken voor iedereen die bezig is met een ontwerp vraagstuk in het ruimtelijke domein (klimaat en energie) en de impact ervan wil onderzoeken. Op de kaarten staan prikkelende quotes die we met de interviews hebben opgehaald. De kaarten wakkeren bijvoorbeeld discussie aan over of een project mag mislukken of over wat we belangrijk vinden. Het gesprek brengt impliciete waarde van betrokken ambtenaren en ontwerpers aan het licht en dwingt voorbij de reeds gestelde doelen of opgave te denken. De kaarten zijn te gebruiken gedurende het ontwerp proces, maar zijn met name van waarde tijdens de start van een project.

Ontwerpen
Eén van de eerste ontwerp sessies: hoe kun je vragen?



Testen
Drie varianten van het prototype zijn getest in gebruikerstesten, onder andere bij de Social Design Showdown. Links: Interne test van het prototype door Noorderwind ontwerpers.

What's next?

'Wat is jouw definitie van impact meten? Waarom is dit volgens jou belangrijk?'

Impactspel

Een selectie van de discussiekaarten die door ontwerpers en ambtenaren gebruikt kunnen worden om het gesprek over impact te starten.



Volgende stappen en aanbevelingen

De belangrijkste ontdekking van dit onderzoek is de relevantie van impact als gespreksonderwerp. We hopen met ons onderzoek en de discussie hierover verder aan te jagen. We zien de kaartenset als een eerste versie van een tool die helpt impact meetbaar te maken. Er is vervolgonderzoek nodig om verdere stappen te zetten. De complexiteit van het onderwerp vraagt om inzicht in (het werkterrein van) de gebruiker: waar en hoe wordt het gesprek over impact gevoerd?

Hoe bewust is dat? Wat is het kennisniveau? Hoe speel je daarop in? Meer focus, bijvoorbeeld binnen de context van een opgave of organisatie, of het kiezen voor een duidelijke framework zoals de SDGs, kan daarbij helpen.