**HVDV 2020: teksten 21 Awards**

**B401 Bruggenbouwers**

*Campagne over de afbouw van een viaduct*

Design: Heren Loebas

Opdrachtgever: Stad Gent - dienst Stedelijke Vernieuwing

In het kader van de afbouw van viaduct B401 in Gent startte de stad een campagne waarmee ze Gentenaars en gebruikers willen informeren over het proces. De afbouw van het viaduct heeft voornamelijk ecologie, leefbaarheid en mobiliteit als belangrijkste doel. Veertien Gentenaars delen hun toekomstbeeld voor het viaduct via portretten. Deze werden als kunstobjecten metershoog aangebracht op de peilers van het viaduct. Belangrijk was om met deze campagne zoveel mogelijk mensen uit verschillende lagen van de bevolking aan te spreken en hen te betrekken in dit traject. Om die reden is ervoor gekozen in te zetten op verschillende mediakanalen gaande van gedrukte uitnodigingen voor de buurtbewoners, affiches voor in het straatbeeld, webpagina, facebookpagina, portretten aan het viaduct, etc…. De campagne maakt bewust voornamelijk gebruik van online kanalen en probeerde gedrukte werken zo veel mogelijk te beperken. Bij het drukken van uitnodigingen en posters werd – in de mate van het mogelijke – rekening gehouden met gebruik van gerecycleerd papier of met een duurzaamheidslabel. Ook werd er bewust gekozen om samen te werken met uitsluitend bedrijven die gevestigd zijn in de omgeving van Gent. Op die manier kon er ook ecologisch omgesprongen worden met verplaatsingen en tegelijkertijd steunt het kleine ondernemers.

Het project *B401 Bruggenbouwers* vindt zijn oorsprong bij het viaduct B401 in Gent. Dit viaduct wordt ook wel de fly-over genoemd en verbindt verschillende autosnelwegen en de stadsring en voert het autoverkeer tot in het hart van de Gentse binnenstad. Een toestand die niet meer van deze tijd is. Dit zowel op vlak van mobiliteit, maar ook van ecologie en de

leefbaarheid in de stad.

Gedurende een jaar doorliep Stad Gent een traject met het studieteam van Tractebel en van 51N4E om de toekomstmogelijkheden te onderzoeken voor deze locatie. Niet zomaar een drastische verandering, maar wel een meerjarenplan waarin de aanwezigheid van het viaduct stilaan afgebouwd wordt en de mobiliteit er rond in nieuwe banen geleid wordt. De vrijgekomen ruimte biedt echter oneindig veel mogelijkheden om zo de leefbaarheid van de omgeving te vergroten, het huidige Zuidpark verder uit te breiden en opnieuw voor meer verbinding te zorgen tussen de inwoners. Voor een stad als Gent is het belangrijk dat haar inwoners voldoende geïnformeerd en betrokken worden bij zo’n proces, zodat het resultaat ook breed gedragen wordt.

Om die reden werden de Bruggenbouwers in het leven geroepen: 14 Gentenaars, authentieke mensen met een visie, die hun toekomstbeeld voor het viaduct delen. Belangrijk was om met deze campagne zoveel mogelijk mensen uit verschillende lagen van de bevolking aan te spreken en hen te betrekken in dit traject. Daarom werd deze boodschap verspreid gedurende verschillende momenten en door gebruik te maken van verschillende communicatiekanalen. De portretten van de Bruggenbouwers werden als kunstobjecten metershoog aangebracht op de peilers van het viaduct, er werd een Bruggenbouwers-weekend georganiseerd (om inwoners van de stad te betrekken in het proces, met behulp van panelgesprekken, wandelingen, workshops, etc.), er werden korte video’s gemaakt waarin de Bruggenbouwers hun toekomstplannen uit de doeken doen, alsook een video van het totale traject dat gedurende een jaar is afgelegd, posters werden verspreid, een Facebook-pagina werd opgezet, alsook een website waarop mensen de mogelijkheid hadden om hun toekomstbeelden te delen.

De campagne kadert bovendien in het meerjarenplan van Stad Gent als ecologische stad. Na de invoering van het circulatieplan en binnenkort ook de lage emissiezone, is de opwaardering van de openbare ruimte een grote volgende stap voor de leefbaarheid van de stad.

[www.herenloebas.be](http://www.herenloebas.be)

[https://stad.gent](https://stad.gent/nl)

**Barco Demetra**

*Digitale dermatoscoop voor huidonderzoek*

Design: Verhaert

Opdrachtgever: Barco

Barco Demetra is een doorbraak in de wereld van de dermatologie. Als digitale dermatoscoop is Demetra uniek in zijn soort.Het combineert het beste van analoge en digitale beeldvorming in een flexibel, draadloos handheld-apparaat. Met slechts één toestel kunnen dermatologen elk type foto maken, van dermatoscopische tot klinische close-up en overzichtsfoto's. Bovendien is Demetra veel meer dan een dermatoscoop. De oplossing is een volledig “skin imaging platform”, waarbij de foto’s van de huid met het toestel worden gecapteerd, automatisch in het patiëntendossier in de cloud worden opgeslagen, en via een webapplicatie kunnen worden bekeken en geëvalueerd. Dit maakt het analyseren, opvolgen en vergelijken van beelden van de huid vlotter en slimmer.

Demetra is een nieuwe waardepropositie in een voor Barco nieuwe markt, maar is wel ontwikkeld vertrekkend vanuit Barco’s technologische expertise. De medische markt is erg veeleisend en kritisch, net daarom is de juiste productdefinitie en positionering de sleutel tot succes. Elk detail telt voor de juiste beleving en het juiste gebruik.

Demetra kwam tot stand door een intensieve co-creatie met toonaangevende dermatologen. De ergonomie van het toestel en de algemene waardeperceptie werden doorheen het user-centered design proces op een iteratieve manier gevalideerd. Zowel het hardware design als de grafische user interface werden meermaals aan professionele gebruikers voorgelegd. Over elk detail, zoals kleur, materiaal en knoppen, werd zeer grondig nagedacht.

Rekening houdend met de beperkingen van het ontwikkelen van een medisch toestel, zoals het gebruik van biocompatibele plastics en de noodzaak om het toestel volledig te kunnen desinfecteren, is er veel aandacht besteed aan het duurzame karakter van Demetra. Het energieverbruik en gewicht werden bijvoorbeeld zo laag mogelijk gehouden, en de verpakking werd geoptimaliseerd.

[www.verhaert.com](http://www.verhaert.com)

[www.barco.com](http://www.barco.com)

**Gymna Pro**

*Behandeltafel*

Design: Yellow Window

Opdrachtgever: Gymna

Bij Gymna geldt als drijfveer dat een alledaags product best bijzonder mag zijn. Bij de ontwikkeling van de nieuwe behandeltafel was het doel om met een kritische blik naar de traditionele behandeltafel te kijken en deze als het ware heruit te vinden.

Naast design is er voornamelijk rekening gehouden met de noden van patiënt en kinesist. Gebruikmakend van nieuwe technieken, materialen en verbeteringen werden innovatieve oplossingen bedacht en aangereikt voor alledaagse problemen.

Het resultaat is een behandeltafel die onmiskenbaar de Gymna signatuur draagt en zich op verschillende niveaus onderscheidt.

De behandeltafel oogt eerder als een meubelstuk dan een machine door de afgeronde en gebruiksvriendelijke details, in plaats van harde industriële componenten. Ook de verborgen mechanica en de ingebouwde ledverlichting spelen hierbij een rol. De gesloten basis is makkelijker schoon te maken en brengt extra hygiëne.

De verbeterde armsteun-functionaliteit zorgt voor een meer ergonomische patiënten ligging en samen met het nieuwe Ergomax gezichtskussen en de draadloze kussenverwarming voor extra patiënten comfort.

Dankzij het revolutionaire Constant Patient Position concept kan de patiënt op een driedelige tafel elke positie aannemen zonder dat er voortdurend moet worden gedraaid.

Door de solide en stabiele constructie vindt er onder belasting amper buiging en beweging van de tafel plaats, waardoor er tijdens de behandeling geen energieverlies is. De lateraalsteunen geeft de kinesist meer bewegingsvrijheid en maken het mogelijk een ideale werkhouding te handhaven.

Voor gemakkelijke, nauwkeurige en veilige hoogte-instelling is er een intelligent, met de voet bedienbaar systeem waarbij het mogelijk is een programmeerbare geheugenfunctie in te stellen, gemakkelijk te bedienen vanaf de afstandsbediening. Er is een optie voor extra motoren om de kussens moeiteloos te verstellen, eenvoudig te bedienen met een druk op een knop. Dit biedt zowel comfort voor de patiënt, die zich niet hoeft uit te strekken, als voor de kinesist. De ergonomische schakelaars onder het kussen lichten op in verschillende kleuren voor opwaartse of neerwaartse verstelling, waarbij de handpalm wordt verlicht.

Door de brede waaier aan modellen, afwerkingen en opties kan elke kinesist de gymna.PRO tafel volledig samenstellen naar zijn of haar professionele behoeften en persoonlijke smaak.

[www.yellowwindow.com](http://www.yellowwindow.com)

<https://gymna.com/en>

**Helblauw**

*Boek*

Auteur: Thomas Meinecke

Grafisch ontwerp: Dear Reader,

Vertaling uit het Duits door een collectief onder redactie van Arne De Winde en Kris Latoir

Uitgever: het balanseer

scripting: Frederik Berlaen

*Helblauw* is niet uitgegeven als een doodnormale roman, gezet in eender welk lettertype. Voor *Helblauw* ontwikkelde Eva Moulaert van het bureau Dear Reader, het transformerend lettertype *Goudy Transform*.

Het boek is uitgebracht als vertaling van het oorspronkelijke *Hellblau* (2001) van de toonaangevende Duitse auteur Thomas Meinecke. In zijn roman schetst hij een wereld waarin begrippen als genderidentiteit, nationale identiteit of etnische homogeniteit volledig fluïde worden. In de Nederlandstalige uitgave drijft de typografie dit concept van verbastering verder door: geleidelijk aan transformeert de tekst van een klassieke schreefletter naar een gebroken schrift.

Met deze vertaling wordt niet alleen een belangrijke roman van Meinecke publiek gemaakt, maar worden nieuwe technologische ontwikkelingen ingezet om via typografie de politieke en maatschappelijke relevantie van het verhaal visueel te beklemtonen.

Met dit ontwerp heeft Dear Reader, geprobeerd de inhoud van het boek te intensifiëren. Grafisch ontwerp moet geen zwijgende dienaar zijn. Door taal als materiaal meer in de verf te zetten is geprobeerd een ander soort lezing mogelijk te maken waarbij taal meer wordt dan zijn semantische betekenis.

[www.dearreader.be](http://www.dearreader.be)

<https://hetbalanseer.be>

**Hey Jute**

*De vergeten kwaliteiten van een natuurlijk materiaal*

Design: Alexander Marinus

Opdrachtgever: Zigmund Pront

Het *Hey Jute* kussen is een high-end ambachtelijk product waarvoor een nieuwe toepassing voor een “vergeten” materiaal werd ontwikkeld, en die resulteert uit het uitgebreide onderzoek naar de context, waarde en toepassing van jute. Jute is de op één na meest gekweekte textielvezel ter wereld. Industriële verwerking en chemische behandeling vernietigen de natuurlijke eigenschappen van deze ecologische grondstof om er een utilitair, goedkoop eindproduct mee te maken. Er wordt quasi geen gebruik gemaakt van het volledig potentieel van dit materiaal. Om dat potentieel te onderzoeken ontwikkelde Alexander Marinus een nieuwe ambachtsmethode die binnen een korte keten past, geen chemische behandeling vergt en zo mét – in plaats van tegen – de natuurlijke kwaliteiten van de grondstof een high-end product creëert. Hard en zacht borstelen opent de vezelbundels op een gecontroleerde manier. Vervolgens worden die bundels aan elkaar gestikt tot een textiel vlak dat de *raw fibre* in zijn volledige lengte toont, inclusief alle natuurlijke variaties en onregelmatigheden. Dat vlak wordt een omhulsel om te vullen met jute snijafval. Het eindproduct wordt handgenaaid afgewerkt. Hey Jute kussen is tegelijk een robuust en delicaat product voor zowel binnen als buiten.

Door de bewust gekozen prijs breekt *Hey Jute* een lans voor de faire waardering van zowel een ecologisch textielmateriaal als van lokaal vakmanschap. De kussens behouden de lengte van de grondstof (maar kunnen ook op maat gemaakt worden), de sterke vezel zorgt voor een duurzaam kussen (stevig én aan het eind van de rit nog steeds biodegradable), het pure materiaal zorgt voor de uitzonderlijke look.

Door in te zetten op craft wil Hey Jute in een korte keten hoogwaardige producten maken van een duurzame grondstof, namelijk jute. Voor de ontwikkeling werken ze samen met artisanale producenten, die grove jute voor het eerst als nobel materiaal met een eigen esthetiek toepassen. Tegelijk werken ze aan een omkaderend systeem om lokale en circulaire productie te realiseren.

De milieu-impact van meubels en dergelijke die gemaakt worden met jute is over het algemeen laag en wordt met lokale verwaarding verder geminimaliseerd. Het cascademodel heeft enerzijds als doel een beter loon voor juteboeren en -arbeiders en anderzijds een circulair verwaardingsmodel voor jute realiseren, van raw fibre tot reststof. Dat cascademodel steunt op de herbruikbaarheid van jute en minimaliseert zo de waardevernietiging die vandaag bestaat – meer zelfs, reststromen worden geupcycled tot duurzaam en hoogwaardig bouwmateriaal.

[www.alexandermarinus.com/heyjute](http://www.alexandermarinus.com/heyjute)

[www.unicabrussels.com](http://www.unicabrussels.com)

**IXZO!**

*Innovatief leerplatform*

Design: Knight Moves

Opdrachtgever: Gemeenschapsonderwijs (GO!)

IXZO! is een leerplatform voor innovatieve scholen die een leerling gecentreerde aanpak nastreven. Dit houdt in dat er meer autonomie is voor leerlingen en dat leerkrachten worden ondersteund om meer coachend te kunnen werken naar groepen of individuele leerlingen. Principes als flexibel leren, doelgericht evalueren, co-teaching, project gericht leren en leermateriaal doelgericht deelbaar en vindbaar maken zijn uitgangspunten voor IXZO!. In deze digitale leeromgeving kunnen de leerlingen hun opgedane kennis verder oefenen en toetsen. Bovendien kunnen ze hun vordering bijhouden vanuit de leerdoelen. Beoordelingen zijn zo veel gerichter zodat ze hun eigen leerproces beter kunnen sturen. Het GO! wil met deze digitale leeromgeving de oude manier van leren niet overboord gooien, maar een brug bouwen tussen traditioneel en vernieuwend onderwijs. Dat wil zeggen dat er een goed evenwicht is tussen curriculum gericht en ervaringsgericht leren.

GO! IXZO is een leerplatform voor scholen die een leerlinggecentreerde aanpak nastreven. Dit is voor het GO! een bouwsteen om met het hele net te co-creëren aan een nieuwe visie op leren: Gepersonaliseerd Samen Leren.

Dit houdt onder andere in dat er meer autonomie is voor leerlingen. Leerkrachten worden ondersteund om hun instructietijd gericht en effectief in te zetten op die leerlingen die het nodig hebben. Met de vrijgekomen tijd, ondersteunende data en feedback kunnen ze als team meer coachend aan de slag, zowel met groepen als met individuele leerlingen.

Leermateriaal uit diverse bronnen kan ook hergebruikt of anders samengesteld worden naargelang de behoefte. Evaluatie gebeurt steeds vanuit de daaraan gekoppelde leerplandoelen. GO! IXZO bewaart en combineert alle resultaten zodat leerkrachten altijd een duidelijk zicht hebben op de vordering van de lerende, zonder een verhoging van de planlast.

Scholen kunnen hierdoor innoveren maar er is ook ruimte en flexibiliteit om een breed pedagogisch repertoire toe te laten. Het GO! wil met deze digitale leeromgeving de oude manier van leren niet overboord gooien, maar bruggen bouwen tussen traditioneel en vernieuwend onderwijs.

Tijdens het ontwerp- en implementatie proces werd intensief samengewerkt met leerlingen, onderwijsbeleidsmakers en leerkrachten. Doorheen het hele traject werden enkele pilootscholen nauw betrokken. Leerlingen en leerkrachten werden deel van het ontwerpteam. Zij deden actief mee aan co-creatie workshops, demosessies en feedback momenten om IXZO! zo goed mogelijk op hun eigen noden te laten inspelen.

Het resultaat bestaat uit de combinatie van: het effectief benutten van het fysieke klaslokaal, een nieuwe manier van lesgeven en een digitale tool die dit alles ondersteunt. Leerlingen en leerkrachten gaven aan dat het instrument een verandering in mentaliteit en gedrag teweegbracht (bewustzijn, doelgerichtheid, motivatie). Ook op beleidsniveau vond een culturele verandering plaats.

<https://knightmoves.be>

[www.g-o.be](http://www.g-o.be)

**Jabbla - Vibe**

*Communicatiehulpmiddel*

Design: pars pro toto

Opdrachtgever: Jabbla, we all have a voice

De *Vibe* is een inclusief communicatiehulpmiddel ontwikkeld voor de groeiende groep mobiele jongeren met een spraakprobleem. Bij het ontwerp van de tablet stond de gebruiker en zijn leefwereld centraal. Tijdens het onderzoek kwamen een aantal pijnpunten naar boven welke in deze nieuwe spraakcomputer opgelost werden.

Het lichtgewicht en praktisch formaat (met een 10’ touchscreen) zorgen voor een zeer draagbaar en mobiel communicatiehulpmiddel. Met aan zowel voor- als achterzijde een geïntegreerd scherm is het een uniek toestel geworden binnen de ondersteunende communicatie. Het scherm aan de achterzijde zorgt ervoor dat omstanders kunnen meelezen en anticiperen op de boodschap die wordt gevormd en vervolgens naar spraak wordt omgezet, waardoor de natuurlijke communicatie vergemakkelijkt.Oog-in-oog communiceren met vrienden, familie en begeleiders wordt vanzelfsprekend en doeltreffend. Er werd ook gestreefd naar een hulpmiddel dat kan wedijveren met de gewone consumentenproducten en niet opvalt. En net zoals bij de dagelijkse mobiele telefoons is er een camera ingebouwd, waardoor de *Vibe* gebruiker ook foto’s kan nemen en momenten kan vastleggen, ze kan delen met anderen.

Naast de gebruiksvriendelijke aspecten hecht Jabbla ook waarde aan duurzaamheid. Het product werd zo ontwikkeld dat het jarenlang kan meegaan.

Bij technische mankementen is de mogelijkheid voorzien om de *Vibe* eenvoudig te herstellen. De ‘serviceability’ is een belangrijk gegeven bij de ontwikkeling van dit type producten, omdat de aanschafwaarde hoog is door de kleine productievolumes en omdat dit product de gebruiker meerdere jaren moet kunnen dienen.

De extra protectie cover speelt hierbij ook een belangrijke rol, alsook de gebruikte hoogwaardige en krasvrije kunststof. Bij de productie van de onderdelen werd steeds 10% recyclaat ingemengd en defecte onderdelen, zoals een kapot touchscreen, zijn afzonderlijk te vervangen.

[www.parsprototo.be](http://www.parsprototo.be)

[www.jabbla.com](http://www.jabbla.com)

**Lunair**

*Muurlamp uit resten hout of marmer*

Design: Filip Janssens

Ontwikkeld in het kader van Maakbaar (Bos+)

*Lunair* is een uniek lichtobject gemaakt van gerecycleerd materiaal uit reststromen van hout, natuursteen of marmer. De staande muurlamp geeft een zacht indirect licht en zet de schoonheid van de imperfecties van afvalmateriaal in de kijker.

Op de plank werd een ledstrip aangebracht als verlichting. Alle onderdelen kunnen eenvoudig en snel van elkaar gescheiden worden. Elke lamp is gemaakt uit unieke resten en heeft dus steeds een verschillende breedte en hoogte. Dit nodigt uit tot het maken van composities met meerdere lampen in verschillende restmaterialen met bij elkaar passende kleuren en patronen.

De materialen worden niet behandeld waardoor geen vernissen of andere schadelijke producten nodig zijn. Voor het materiaal klopte Filip Janssens aan bij een lokale schrijnwerkerij in Essene waar essen verwerkt worden tot planken. Daar zoekt hij tussen het houtafval de mooiste schorslagen zorgvuldig uit. De meestal grillige, kromme, knoestige, buitenste lagen worden aan beide zijden laagje per laagje geschaafd en geschuurd tot ook uit deze afvalstroken een rechte plank kan worden bekomen.

Eens het ontwerp volledig op punt stond, begon hij ook met andere houtverwerkende en zelfs natuursteenbedrijven (zoals Van Den Weghe) samen te werken om geschikt afvalmateriaal te bekomen. Dezelfde techniek werd toegepast op smalle afvalstroken travertijn en marmer die te veel onvolmaaktheden hadden om traditioneel verwerkt te worden of stroken die gewoonweg te smal zijn om nog geschikt te zijn voor productie. Filip Janssens ontwikkelde tevens een kleinere hangversie waardoor kunnen ook heel korte afvalstroken kunnen gebruikt worden. Ondertussen werd *Lunair* internationaal opgemerkt en is ze opgenomen in de collectie van de bekende Londense Mint Gallery.

[www.filipjanssens.be](http://www.filipjanssens.be)

**Morrow**

*Autofocale slimme bril*

Design: Achilles Design

Opdrachtgever: Morrow NV

*Morrow* biedt het hoogste visueel comfort, ontwikkeld voor 2,2 miljard mensen met verminderd gezichtsvermogen. Scherp zicht veraf, dichtbij of ergens tussenin: voortaan is het jouw keuze. Zo’n breed gezichtsveld, allemaal in één bril. Nooit meer verwisselen, altijd de beste kijkervaring in elke situatie. De gepatenteerde lensfolie bewerkstelligt optica van de hoogste kwaliteit in deze interactieve bril. De scherpstelling kan gewijzigd worden met een eenvoudige druk op de knop, netjes ingewerkt in het montuur. De lensfolie bevat een dunne laag vloeibare kristallen waarvan de brekingsindex elektronisch kan bijgestuurd worden. De glazen kunnen volledig op maat gemaakt worden volgens het voorschrift van de klant. Het resultaat is een regelbare lens met veranderde dioptrie. De coatings van uitstekende kwaliteit werken anti-reflecterend en zijn uiterst duurzaam. Deze technologie kan in bijna elk frame geïntegreerd worden zodat iedereen zijn of haar persoonlijkheid kan uiten. De autofocale glazen worden aangedreven door een batterij, ontworpen om langer dan een week mee te gaan en binnen het uur weer op te laden. Waarheen je ook gaat, je zal altijd scherp zien.

Het frame van de *Morrow* bril wordt vervaardigd in PA12 (Polyamide of Nylon 12) door middel van SLS (Selectief Laser Sinteren). Bij deze techniek wordt het product laagsgewijs opgebouwd door het aan elkaar smelten van poederdeeltjes met een laserstraal. Dit creëert nagenoeg geen afval en voorraden zijn niet langer nodig aangezien er in kleine volumes geproduceerd kan worden.

De bril wordt bovendien volledig geassembleerd met schroeven en snapverbindingen. Zo kunnen interne, elektronische componenten achteraf snel bereikt worden voor eventuele vervanging. Aan het einde van de levenscyclus kunnen alle onderdelen eenvoudig gedemonteerd en gerecycleerd worden.

[www.achilles.be](http://www.achilles.be)

<https://morrowoptics.com>

**Oase**

*Zintuiglijke ruimtes voor mensen met een fysiek en/of mentale beperking*

Design: Bailleul Ontwerpbureau

Opdrachtgever: Het GielsBos

*Oase* biedt zintuiglijke ruimtes voor mensen met een fysieke en/of mentale beperking. Begeleiders krijgen in de ruimtes de nodige tools aangereikt om hun cliënten te doen lachen en prikkelen, uit te dagen of net tot rust te brengen. In dit ontwerp staan esthetiek en de specifieke noden van de cliënt centraal en krijgt toegankelijkheid een nieuwe dimensie. Een aangename sfeer en mooie beleving zijn voor mensen met een fysieke of mentale beperking minstens even belangrijk als voor mensen zonder beperking. Binnen de *Oase* zijn er drie zones: de beleefoase, de speeloase en de stille oase. In de beleefoase gaan cliënten aan de slag met zowel fysieke als digitale spelelementen. De speeloase tovert cliënten om in echte sterren met muziek, decor en andere attributen. De stille oase dient om tot rust te komen met 4 intieme cocons die elk een eigen sfeer en kleur hebben.

Sociale duurzaamheid is de belangrijkste insteek. In Het GielsBos wonen mensen met een beperking in leefgemeenschappen. Het GielsBos en vele begeleiders laten hen een eigen leven uitbouwen: soms zelfsturend, integer, inclusief, open en participatief. Deze plek ademt sociale duurzaamheid. *Oase* onderschrijft deze visie helemaal en kwam tot stand door de expertise van Bailleul Ontwerpbureau in ‘experience design’ te combineren met de ervaring van een multidisciplinair team van activiteitenbegeleiders met specifieke werkvormen, de algemeen directeur, en een technisch en organisatorisch verantwoordelijke. Ervaringen met cliënten stonden steeds centraal tijdens het ontwerpproces. Het werd een heel warme en intense samenwerking, met veel overleg, experiment en gebruikstesten, die leidde tot een breed gedragen ontwerp.

In een latere fase vervoegden ook de aannemer en een multimediaspecialist de groep. In de realisatiefase zorgden zij ervoor dat alle materialen, constructies, bedieningssystemen en multimedia stevig, hygiënisch en esthetisch werden uitgevoerd, met zo weinig mogelijk milieu-impact.

De oases zijn als dienst te beschouwen die inwonende of externe cliënten met een begeleider of/en familie kunnen reserveren. De werkvormen en realisaties zijn innovatief voor de sector. Een belangrijk deel van dit project is betaald door fondsenwerving. De besprekingen met alle partijen waren dus erg belangrijk om tot consensus en een gedragen ontwerp te komen.

<https://bailleul.be>

<https://hetgielsbos.be>

**Opera Vlaanderen seizoen 2018/2019**

*Grafisch ontwerp Opera Vlaanderen seizoen 2018/2019*

Design: Bureau BoschBerg (Sang Vandenbosch)

Beelden: Hans Op de Beeck

Opdrachtgever: Opera Ballet Vlaanderen

Onder artistiek directeur Aviel Cahn (2009-2019) gaf Opera Ballet Vlaanderen bewust kans aan (jong) talent en diverse kunstvormen. Samen met Sang Vandenbosch, die al jaren het grafisch ontwerp voor Opera Ballet Vlaanderen verzorgt, werd er resoluut gekozen om per seizoen met een andere kunstenaar, schilder, fotograaf of illustrator samen te werken. De beelden waren steeds het vertrekpunt voor de lancering van het seizoensthema en de keuze getuigde vaak van een zeker lef. Er werd niet gekozen voor de meest evidente weg, maar wel om maatschappelijke thema’s in vraag te stellen. Op dat vlak hebben de grafische ontwerpen zich zeker sociaal relevant gemaakt. De gedurfde koers van Cahn leverde Opera Ballet Vlaanderen in 2019 de titel van ‘beste operahuis van het jaar’ op. Dit werd weerspiegeld in de vormgeving in die jaren.

Voor het seizoen 2018-2019 van Opera Ballet Vlaanderen werden vooral stills uit films van Hans Op de Beeck gebruikt, waarvan de beelden perfect aansloten bij het thema van dat seizoen: ‘Vergankelijkheid’. Elk einde is een begin van iets nieuws. De stills uit de film “Staging Silence” vormden de basis voor de campagnebeelden voor de producties en overkoepelend voor het seizoen. Deze beelden krijgen op de affiches, programmaboeken,... een nieuw leven, een andere betekenis dan in hun oorspronkelijke vorm (videokunst).

Bij het ontwerpen van de affiches, seizoensbrochure, flyers, programmaboeken, … is het de bedoeling om de voorstellingen van Opera Ballet Vlaanderen voor te stellen en te promoten. Het is niet de bedoeling een kunstcatalogus of een affiche voor een tentoonstelling te maken. Ontwerpen voor Opera Ballet Vlaanderen vereist dan ook een andere aanpak dan ontwerpen voor de kunstenaar wiens beelden gebruikt worden. Eigenlijk kan er vrijer omgegaan worden met de beelden, mits toelating van de kunstenaar natuurlijk. Het doel is namelijk niet het voorstellen van de beelden van een bepaalde kunstenaar, maar wel de opera- en balletvoorstellingen voor te stellen en te promoten. Bij de beelden van Hans Op de Beeck gebeurt er iets ongewoons. Ze worden als het ware ontdubbeld. Op iedere affiche krijg je telkens tweemaal hetzelfde beeld te zien: een aflopende close-up met daarover de gehele still kleiner. Er wordt een illusie geschapen, die door het inzoomen op het beeld ontkracht wordt. Ook hier wordt het mechanisme achter het ontwerp meteen onthuld. Het beeld wordt telkens aangesneden, pagina vullend geplaatst met daarop het beeld in z’n geheel. Het lijkt alsof het beeld stilletjes aan weg drijft naar de achtergrond. De typografie is sober maar karaktervol. Alle kleur is vergaan.

Een nieuw, intrigerend beeld ontstaat dat snel de aandacht trekt in het straatbeeld van een breed publiek. Zowat iedereen die door de Antwerpse en Gentse straten loopt komt in contact en maakt dus kennis met het werk van Hans Op de Beeck. Omgekeerd geldt ook: het publiek dat bekend is met het werk van Hans Op de Beeck zal al sneller een ticket voor de opera kopen.

<https://bureauboschberg.be>

<https://operaballet.be>

**Toddler Zoo**

*Game app voor peuters*

Design: Next Apps

*Toddler Zoo – Mix & Match* is een grappig en educatief puzzelspelletje voor kleine kinderen dat rechtstreeks te downloaden is uit de Apple Store. Ze leren er al spelenderwijs over diertjes, hoe ze heten en welke geluidjes ze maken. Ze kunnen een bepaald diertje proberen vinden of gewoon creatief zijn en grappige diertjes bouwen.

De designers van Next Apps ontwierpen *Toddler Zoo* samen met hun eigen kinderen, maar hadden wel als doel gesteld om zoveel mogelijk kinderen in de wereld te bereiken en hen een mooie digitale beleving te bezorgen. Inleven in hun leefwereld, hun denkwijze en hun niveau leek simpel, maar is het allesbehalve. Om dat te realiseren zijn er bewust weinig tot geen labels gebruikt in het design, maar wordt alles gesproken en dit in meer dan 20 talen. Op die manier zouden zelfs de allerkleinsten ermee aan de slag kunnen. Om het bereik zo groot mogelijk te maken werd *Toddler Zoo* op maat ontwikkeld voor iPhone, iPad én Apple TV, het medium bij uitstek voor kinderen.

Met de *Toddler Zoo* leren kinderen puzzelen met diertjes, kunnen ze duizenden verschillende combinaties maken en leren ze bij op spelender wijze. En dat was de missie vanaf dag 1: iets maken dat tijdloos en eenvoudig is, dat kinderen prikkelt in een wereld waarin ze overladen worden met dure producties, vaak in 3D en met special effecten die hen afleiden van de essentie.

In versie 2.0 die gelanceerd is in 2018 werden 15 nieuwew diertjes geïntroduceerd en werden alle dieren geanimeerd. Apple heeft deze versie opgepikt en de app werd wereldwijd gefeatured in de App Store als Game Of The Day, mét demo versie in de fysieke Apple Stores wereldwijd. Dankzij deze erkenning werd hun doelstelling om zoveel mogelijk kinderen te bereiken in de wereld in één dag gerealiseerd. Ondertussen wordt *Toddler Zoo* Demo maandelijks meer dan 70.000 keer gespeeld in alle Apple Stores wereldwijd.

[www.nextapps.be](http://www.nextapps.be)

**Re-Volt**

*Verlichting*

Design: Bernard Rommens (RotorGroup)

Opdrachtgever: Re-Volt

Re-volt is een merk, een filosofie, maar vooral een mix van creatievelingen en gepassioneerde ambachtslui. Ze ontwerpen en ontwikkelen verlichting met het ene oog op duurzaamheid en het andere op tijdloos design. Mooie producten dus die generatie na generatie overleven.

Maar niet alleen in het ontwerp en de kwaliteit van haar producten wil Re-volt zich onderscheiden. Het Re-volt team, haar producten, aanpak, communicatie en klantencontact: alles verraadt stijl, diepgang en de karakteristieke hoek af.

*The Light Machine* is geïnspireerd op een mix van filmset lichten, legerjerrycans en mechanische details van een machine. De dimmer kan worden aangepast tot de exact gewenste voltage die wordt weergegeven op de geïntegreerde voltmeter. Doordat de lamp op verschillende manieren kan geplaatst worden en de lichtdensiteit kan worden aangepast kan dit solide machien’tje' op vele manieren gebruikt worden: als indirecte uplighter in een hoek van je living tot additioneel shop window light of zelfs als zacht achtergrond licht in je slaapkamer…

Alle onderdelen van de armaturen kunnen vervangen worden, zodat die niet bij het eerste defect al bij het afval belanden. De productie van de onderdelen gebeurt lokaal en alles wordt bij Re-Volt zelf geassembleerd. In de designfase wordt er altijd gekeken om zoveel mogelijk met degelijke mechanische verbindingen te werken die als het toch moet eenvoudig vervangbaar of herstelbaar zijn. Gebruik van plastieken onderdelen wordt zoveel mogelijk geminimaliseerd. De verlichting kan bovendien in hoge mate verpersoonlijkt worden voor de klanten.

[www.rotorgroup.be](http://www.rotorgroup.be)

[https://re-volt.be](https://revolt.be)

**SportKompas**

*Een oriëntatie-tool die kinderen van 8 tot 10 jaar helpt bij het maken van een goede sportkeuze*

Design: Studio Dott

Opdrachtgever: SportaMundi vzw

Met de steun van Sport Vlaanderen

Bewegen en sporten draagt sterk bij tot het welzijn van kinderen. Ook jonge kinderen bewegen te weinig, ondanks het groeiend aanbod aan sporten en clubs. Kinderen en ouders zijn vaak niet op de hoogte van het brede aanbod in de buurt, of weten niet welke sport bij hen past. Als kinderen de juiste sport kiezen, zullen ze er meer plezier aan beleven en deze ook langer volhouden. Dit draagt bij tot hun welzijn en een blijvende gezonde levensstijl. Aan de hand van wetenschappelijk onderbouwde algoritmes kan *SportKompas* reeds op jonge leeftijd (tussen 8 en 10 jaar) de meest geschikte sport nagaan. Er werden twee tests ontwikkeld: *I Do* en *I Like,* waarbij zowel de voorkeur als de fysieke aanleg van het kind worden bepaald. Het resultaat is telkens een aanbeveling van een aantal sporten. De testsessies worden georganiseerd door steden en gemeenten die willen inzetten op een duurzaam sportbeleid, samen met de verschillende basisscholen.

Tijdens de ontwikkeling van *SportKompas* werd geregeld afgestemd met de verschillende betrokken actoren. De *SportKompas*-ervaring moet leuk, stimulerend en niet-stigmatiserend zijn voor de deelnemende kinderen, waardoor zij enthousiast raken en de sportkriebels te pakken krijgen. Het project werd dan ook opgevat als een totaalervaring, met storytelling, waarin elk kind centraal staat. Animaties werden ontwikkeld, met in de hoofdrol het figuurtje Sporti. Deze zorgen ervoor dat de bewegingen op een voldoende abstracte, maar toch herkenbare manier worden overgebracht, zonder moeilijke taal te moeten gebruiken. Hoe eenvoudig de app aanvoelt, des te complexer zijn de achterliggende algoritmes. *SportKompas* is dan ook het resultaat van jarenlang doctoraatsonderzoek aan de Universiteit Gent, in samenwerking met de Hogeschool van Arnhem en Nijmegen voor de doorontwikkeling en verfijning van de algoritmes. Ook bij de ontwikkeling van de interfaces werden de onderzoekers betrokken. Een smartphone-applicatie (met instructies) werd ontwikkeld om de tests te begeleiden, zodat de testafname steeds wetenschappelijk correct en consistent gebeurt.

Aan het eind van de rit krijgt elk kind het lijstje met aanbevolen sporten samen met een woordje uitleg voor de ouders uitgeprint mee naar huis.

Een digitaal platform brengt alle informatie samen, en dat is een schat aan informatie voor zowel de LO-leerkrachten, onderzoekers als gemeenten. Zo kunnen leerkrachten hun lessen beter afstemmen op de diversiteit binnen de klas. Gemeenten krijgen inzicht in de sportvoorkeuren en kunnen hun aanbod hierop afstemmen. Ten slotte krijgen onderzoekers een berg aan nieuwe data om de algoritmes verder te verfijnen en tot nieuwe inzichten te komen.

Uiteindelijk slaagden we erin de verschillende doelgroepen (ouders, kinderen, LO-leerkrachten, gemeenten en onderzoekers) op een unieke manier te verenigen en dit alles naadloos geïntegreerd binnen het *SportKompas* totaalconcept.

[www.studiodott.be](http://www.studiodott.be)

**TEK STIEL**

*Een sociaal-artistiek project van de Stad Genk*

Design: Studio Linde Hermans

Opdrachtgever: Stad Genk

Partners: STEBO, Vrouwencentrum Genk

TEK STIEL is een sociaal-artistiek project van Stad Genk waar co-creatie voorop staat. Een multiculturele groep vrouwen komt samen om kennis en ambacht uit te wisselen. Die uitwisseling vormde de basis om een eigen textielproject te realiseren. Gaandeweg krijgt het project vorm wat uitmondde in een reeks unieke draagtassen, gemaakt van oude visnetten, mooie (portret)foto's en een publicatie.

Deze co-creatie gebeurde met diverse actoren. De spil was productdesigner Linde Hermans. Die in dit project meer procesbegeleider was dan ontwerper. Zo bouwde ze samen met kernpartners Stad Genk, STEBO (dat met Genk een netwerk ‘iedereenfixt’ had opgezet rond circulaire economie) en het Vrouwencentrum een parcours uit. Stap voor stap werd er met de input van alle betrokkenen gewerkt naar een concept. Ook de realisatie was een gedeeld verhaal. De vrouwen leerden elkaars technieken en pasten ze toe in een eigen ontwerp. Dit werd extra ondersteund door een textielontwerpster, een weefster en enkele andere artistieke collega’s die de vrouwen bijkomende technieken aanleerden in functie van hun ontwerp. Het proces vond plaats in het atelier, waardoor uitwisseling en co-creatie mogelijk werd, en er een hechte band ontstond tussen de deelnemers.

Van bij de aanvang werd steeds rekening gehouden met verschillende factoren.

Enerzijds was er het aspect duurzaamheid, iets waar de stad samen met de inwoners veel aandacht aan besteedt. Er werd enkel gebruik gemaakt van restmaterialen. STEBO was de gedroomde katalysator naar reststromen in de directe omgeving. Het materiaal werd samen met de Kringwinkel Reset uitgekozen. Deelnemers werd ook gevraagd geen nieuw materiaal aan te kopen. Voor de visnetten zocht Linde Hermans contact met een lokale viskwekerij en een visser uit Oostende. Zij leverden oude, kapotte visnetten die niet meer bruikbaar waren voor de visvangst. De visnetten kregen een tweede leven in de vorm van draagtassen.

De tassen uit gebruikte visnetten staan ook voor duurzaamheid. Ze kunnen gebruikt en steeds hergebruikt worden. Maar ook de deelnemers worden meegenomen in een bewustwordingsproces rond duurzaamheid en het gebruik van herbruikbare materialen.

Maar textiel heeft ook een bijzondere betekenis als bindmiddel. De oude visnetten stonden symbool voor het vangnet dat de groep voor elkaar was, en voor het netwerk dat langzaam maar zeker groeide binnen en buiten de groep.

De opdracht voor de deelnemers lag vast, maar de manier waarop die tassen gemaakt zouden worden niet. Daarin was iedere deelnemer vrij, waardoor elk stuk uniek is.

[www.lindehermans.be](http://www.lindehermans.be)

[www.genk.be](http://www.genk.be)

**The EMC**

*Elektronisch meettoestel voor bosbeheer*

Design: Yellow Window

Opdrachtgever: Timbtrack

De *Timbtrack EMC* (Electronic Meter Connect) is een elektronische meter met een kabel en gps localisatie, die de opgemeten gegevens van bomen in het bos digitaal doorstuurt naar een platform voor de organisatie van bosbouwbeheerders. De *EMC* zorgt voor een vlotte, snelle en nauwkeurige meting van bomen, soms in moeilijke omstandigheden, en vermijdt mogelijke fouten bij het invoeren van gegevens, zoals het ingeven van de soort, de hoogte, de coniciteit van de boom (gerelateerd aan de soort), en per lot: de locatie, code, eigenaar, datum van aanplanting,… Dankzij de *EMC* is deze informatie gelokaliseerd om meer controle te krijgen over de veldonderzoeken en een concreter overzicht te krijgen van de loten in de bosbouw. Met het Timbtrack-platform krijgt de bosbouwer/ondernemer een globaal beeld van het hele bos. Dankzij de verschillende modules die door Timbtrack zijn ontwikkeld, is het beheer van bosgegevens geautomatiseerd en onmiddellijk, wat veel tijd bespaart.

Dit product is als nieuw toestel in het productgamma innoverend. De meerwaarde ervan zijn volgende eigenschappen: *EMC* is naadloos aansluitbaar op het Timbtrack platform (connected products), zorgt voor besparing van tijd op meting en verwerking van de gegevens, heeft een ergonomische vorm voor langdurig en intuïtief gebruik, is bestand tegen water en stof, herstelbaar en heeft open configuratie-instellingen.

[www.yellowwindow.com](http://www.yellowwindow.com)

[www.timbtrack.com](http://www.timbtrack.com)

**The Waterbench**

*Een regenwater collecterende zitbank*

Design: Barbara Standaert

Producent: Ebema N.V.

Steden vormen steeds grotere, verharde oppervlakken. Er is minder groen en de openbare ruimte kleurt grijs. Er ontstaan hitte-eilanden. Het kostbare hemelwater wordt via rioleringen rechtstreeks naar onze waterlopen en rivieren afgeleid. Bij hevige regenval kan dat water niet op korte tijd verwerkt worden en zo ontstaan er overstromingen. Barbara Standaert ging op zoek naar hoe we natuurlijke processen kunnen herstellen en groen terug een plaats kunnen geven in het verstedelijkt landschap.

De *Waterbench* speelt hier met haar functies als zitbank, plantenbak en regenwaterton op in. Deze functies worden met elkaar geconnecteerd. De bank laat toe dat het regenwater doorheen het poreuze betonnen zitgedeelte sijpelt en wordt opgevangen in een spaarbekken van waterdicht beton waarin de planten hun water en voedsel vinden. Deze permanente en natuurlijke watervoorziening vraagt nauwelijks onderhoud, zorgt voor een blijvend groene touch in de stad en heeft een verkoelend effect. Het reservoir kan bij langdurige droogte ook bijgevuld worden. Het poreuze beton garandeert een droog zitvlak, ook bij regenweer. Een andere grote troef is de mogelijkheid om het zitmeubel in te ‘planten’ zonder al te grote ingrepen, aangepast aan de noden van de omgeving.

De *Waterbench* zit aangenaam om even halt te houden, bij te babbelen tijdens een pauze, als korte rustplek, mensen te verwelkomen. En dit te midden van wat groen-met-een-verhaal: de subtiele combinatie van functies wekt nieuwsgierigheid en sociale interactie. Groen en water brengt mensen samen en gesprekken op gang.

[www.barbarastandaert.com](http://www.barbarastandaert.com)

[www.ebema.com](http://www.ebema.com)

**Touchswitch**

*Touchdisplay lichtschakelaar*

Design: In house team Niko

Opdrachtgever: Niko

Een vaak terugkerend probleem bij interacties met een elektrische installatie is dat het voor gebruikers vaak niet duidelijk is waarvoor elke knop dient. Tegenwoordig bevat een woning een groot aantal lichtpunten en andere functionaliteiten. Afhankelijk van de grootte van de installatie en het aantal bedienpunten die samen staan, kan het in bepaalde gevallen verwarrend zijn voor de gebruiker. Een tweede daaruit voortvloeiend probleem is dat het grote aantal knoppen heel wat plaats inneemt op de muur. Klanten willen meer en meer een compacte schakelaar aan de muur.

Met de innovatieve digitale schakelaar touchswitch lost Niko deze problemen op. Daarbovenop worden ook een aantal nieuwe use cases mogelijk. Het industrieel ontwerp van de touchswitch werd bewust eenvoudig gehouden. Het minimalistische ontwerp laat toe om volledig te focussen op het display, waar de interactie met de gebruiker plaatsvindt. Ook zijn er een aantal sensoren aanwezig in het systeem. De naderingssensor bijvoorbeeld, zorgt ervoor dat het display geactiveerd is, nog voor de gebruiker het heeft aangeraakt, wat bij traditionele home automation touchscreens of apps vaak niet het geval is.

Het navigatiepatroon werd doorheen alle verschillende functies consistent gehouden. Voor de gebruiker is het onmiddellijk duidelijk welke functie waarvoor dient, dankzij het gebruik van kleuren, iconen en namen om de verschillende functies aan te duiden. Personalisatie is een belangrijke feature van de touchswitch. De gebruiker kan een touchswitch zelf en op eenvoudige wijze personaliseren met de Niko Home app. Aan de hand van deze applicatie, beslist de gebruiker welke functies al dan niet op de touchswitch getoond worden en bepaalt hij zelf de default functie. Verder laat de personalisatie-app toe om voor een alternatieve lay-out te kiezen. De functionaliteit en lay out van een touchswitch wordt door software bepaald, dus deze kan te allen tijde gewijzigd worden door de gebruiker zelf. Verder kunnen er door software updates ook nieuwe thema’s of bedieningstypes worden toegevoegd, zonder dat het toestel vervangen moet worden. In eerste instantie zal een touchswitch de functie van schakelaars vervullen, maar de mogelijkheden zijn dus eindeloos.

Fysieke knoppen vervangen door een digitaal evenbeeld ervan brengt dus een aantal voordelen met zich mee. Voor Niko zelf zijn er veel minder productreferenties nodig. Waar er bij traditionele schakelaars voor elke functie een aparte productreferentie nodig is, worden al deze productreferenties in de touchswitch gedigitaliseerd en is één productreferentie genoeg. Dit is ook voor de installateur handig, omdat het bestelproces eenvoudiger wordt. De installateur kan met de touchswitch ook anticiperen op de veranderende verwachtingen van de klant en na installatie met de gebruiker bepalen welke functies ermee bediend worden.

[www.niko.eu](http://www.niko.eu)/touchswitch

**Twin Mirrors**

*Conversation piece*

Design: Ben Storms

*Twin Mirrors* heeft een spiegelende functie, letterlijk en figuurlijk. De spiegel zelf geeft al een vervormd beeld van de werkelijkheid, door de bolle vorm én doordat een spiegelbeeld nooit objectief kan zijn. De zwarte spiegel is een kopie van deze vervormde realiteit en legt hier een waas overheen. De harde realiteit vervaagt waardoor er meer ruimte ontstaat voor een (subjectieve) interpretatie van de feiten.

*Twin Mirrors* is een reflectie op onze huidige waarneming door beeldverzadiging, -vervorming en bronvervaging. We schotelen onszelf en anderen een gemanipuleerde versie van de werkelijkheid voor die mooier, gepaster en/of ontdaan is van alles wat we niet toonbaar vinden.

De experimentele techniek van het opblazen van metaal tot een 3-dimensionale vorm komt vaker terug in het oeuvre van Ben Storms. Deze a-typische bewerking van dun plaatmateriaal leidt tot een specifieke, herkenbare vormgeving die het metaal bovendien aanzienlijk versterkt, er wordt namelijk stijfheid gegenereerd. Technische en esthetische overwegingen gaan hier hand in hand.In een volgende fase wordt de opgeblazen vorm door 3D scanning gedigitaliseerd en, daaropvolgend, met cnc freestechnieken uit een massieve plaat marmer gebeeldhouwd. In een laatste fase wordt het ruwe marmer handmatig gepolijst tot een spiegelend object, dit is een proces van dagen. Met *Twin Mirrors* zet Ben Storms de kijker op het verkeerde been. Het marmer verliest grotendeels haar referentiekader van steen dankzij de onverwachte opgeblazen vorm en de hyper gepolijste afwerking. Voor de kijker kan deze ontdekking aanvoelen als een verrassing, de blik verscherpen en de feiten in vraag stellen.

[www.benstorms.be](http://www.benstorms.be)

**Woningpas**

*Digitaal platform voor woninggegevens*

Design: Leap Forward

Opdrachtgever: Vlaams Energieagentschap, Openbare Vlaamse Afvalstoffenmaatschappij, Wonen-Vlaanderen, Departement Omgeving

Wie zijn woning grondig wil renoveren wordt vaak geconfronteerd met verschillende drempels. Naast de zoektocht naar financiering, zijn het gebrek aan kennis over wat te doen, waar te beginnen en in welke volgorde, enkele van de meest genoemde belemmeringen. Met woningpas wil de Vlaamse Overheid de renovatie van een eigen woning faciliteren. Ze wil eigenaars, kopers en verkopers stimuleren om meer milieubewuste en duurzame beslissingen te nemen.

*Woningpas* is een gratis digitaal paspoort dat alle info over een woning samenbrengt. Eigenaars vinden er data en info over attesten, certificaten, vergunningen, … en gegevens over energie (uit het Energieprestatiecertificaat of EPC), de bodem, de omgeving, enzovoort. Met *woningpas* streeft de overheid naar één uniek en integraal dossier over de woning. Het voordeel voor burgers is drieledig: bewustwording van rechten en plichten bij het kopen, verkopen, bouwen en renoveren van een huis; info en advies op één centrale plek te raadplegen; en in de toekomst ook het eenvoudig delen van info met derden.

Het platform bevat geen nieuwe info, maar verzamelt informatie uit bestaande databanken van overheidsdiensten. Deze bewuste strategische keuze zorgt ervoor dat de aanleverende instanties een minimum aan inspanningen moeten leveren en kunnen blijven functioneren zoals voordien.

Waar burgers vroeger meerdere aparte websites moesten raadplegen om info te verzamelen over hun woning is in de *woningpas* alles duidelijk en gemakkelijk terug te vinden op één centrale plek.

De woningpas blijft uitbreiden. Zo zullen in de toekomst geleidelijk aan extra functionaliteiten en nieuwe thema’s worden toegevoegd. De Vlaamse Overheid hoopt dat dit breed gedragen platform huiseigenaren de kans geeft om beter onderbouwde beslissingen te nemen over hoe en wanneer te beginnen met renovatiewerkzaamheden.

De *woningpas* speelt een belangrijke rol in de duurzame gebouwrenovatiestrategie 2050 van de Vlaamse Overheid, waarbij een geïntegreerde aanpak van verschillende aspecten zoals energie, asbest, materialen, woningkwaliteit, ... bijdraagt aan het behalen van deze langetermijndoelstelling.

[**https://leapforward.be**](https://leapforward.be/)

[**https://woningpas.vlaanderen.be**](https://eur03.safelinks.protection.outlook.com/?url=http%3A%2F%2Fwww.energiesparen.be&data=02%7C01%7Ctine.vandecasteele%40vlaanderen.be%7Cf9ecec41dfb54fe260c608d753b77e58%7C0c0338a695614ee8b8d64e89cbd520a0%7C0%7C0%7C637069919870054016&sdata=tFQ4ZKwSUsyybm44csPVNQyqR57rC42rDl3j5%2B5qCYw%3D&reserved=0)

**Zyzo**

*Communicatietool voor ouderen*

Design: Hybrio (het collectief van de ontwerpbureaus Namahn, KAN, Ixor, Voxdale & Fosfor)

Opdrachtgever: Zyzo nv

*Zyzo* is het resultaat van een zoektocht naar een zinvol product om ouderen te helpen om langer zelfstandig te kunnen blijven wonen en leven. Uit onderzoek blijkt dat bejaarden vooral behoefte hebben aan meer contact met familie, kinderen en kleinkinderen, én dat ze meer controle willen over hun dag. Op deze twee problemen wil *Zyzo* een antwoord bieden.

*Zyzo* is een nieuw sociaal (familie) netwerk dat speciaal ontworpen is om ouderen (80+) die niet meer mee zijn met smartphones en tablets vlotter met hun kinderen en kleinkinderen te verbinden. Via de *Zyzo*’s mobile app sturen familieleden foto- en videoberichten naar het *Zyzo* toestel. Ook afspraken of herinneringen kan je met de app versturen. *Zyzo* is in eerste instantie opgevat als familiaal sociaal netwerk, maar kan ook breder ingezet worden in de zorgsector, bijvoorbeeld bij dementerende of gehandicapte ouderen. In die context kunnen ook zorgverleners via *Zyzo* communiceren, wat voor hen het werk efficiënter en aangenamer maakt.

Bij de ontwikkeling van het concept is gestreefd naar eenvoud in gebruik. *Zyzo* werkt dan ook super simpel: plug hem in het stopcontact, verbind je met de mobile app en je bent vertrokken. *Zyzo* is bovendien volledig advertentie-vrij en verzamelt geen data die met derden worden gedeeld. Je gegevens, foto’s en memo’s zijn bij *Zyzo* dus 100% veilig.

Qua vormgeving is dezelfde eenvoud doorgetrokken in zowel hardware als interface design: een strakke, stijlvolle maar toch herkenbare vormgeving voor het *Zyzo* toestel, en een intuïtieve graphic user interface voor de mobile apps (die gratis gedownload kunnen worden in de Appstores)

De technische architectuur van het product is zodanig opgezet, dat *Zyzo* kan evolueren naar een “zorghub” in huis, waarbij andere intelligente producten (valdetectie, parlofonie, slimme deursloten, etc.) ermee verbonden kunnen worden. En aangezien de software van het toestel volledig in house is ontwikkeld, kan *Zyzo* via API’s ook connecteren met andere zorgplatformen.

[www.hybriodesign.com](http://www.hybriodesign.com)

[www.zyzo.io](http://www.zyzo.io)