



KICKSTART & KENNISMAKING

Sessie 1 van 3

Werksessies mobiliteit volgens
de Kracht van Huygens



LOVE YOUR

Problem



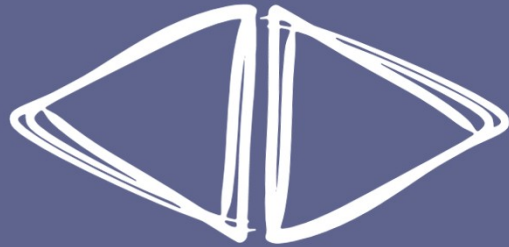
NOT YOUR

Solution



Design Thinking Method

UNDERSTAND



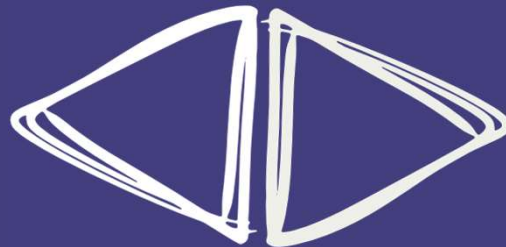
Observe

Define



SESSIE 1

EXPLORE



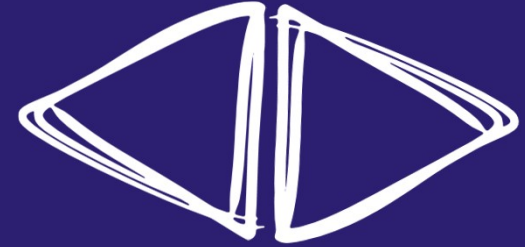
Ideate

Prototype



SESSIE 2

REALISE



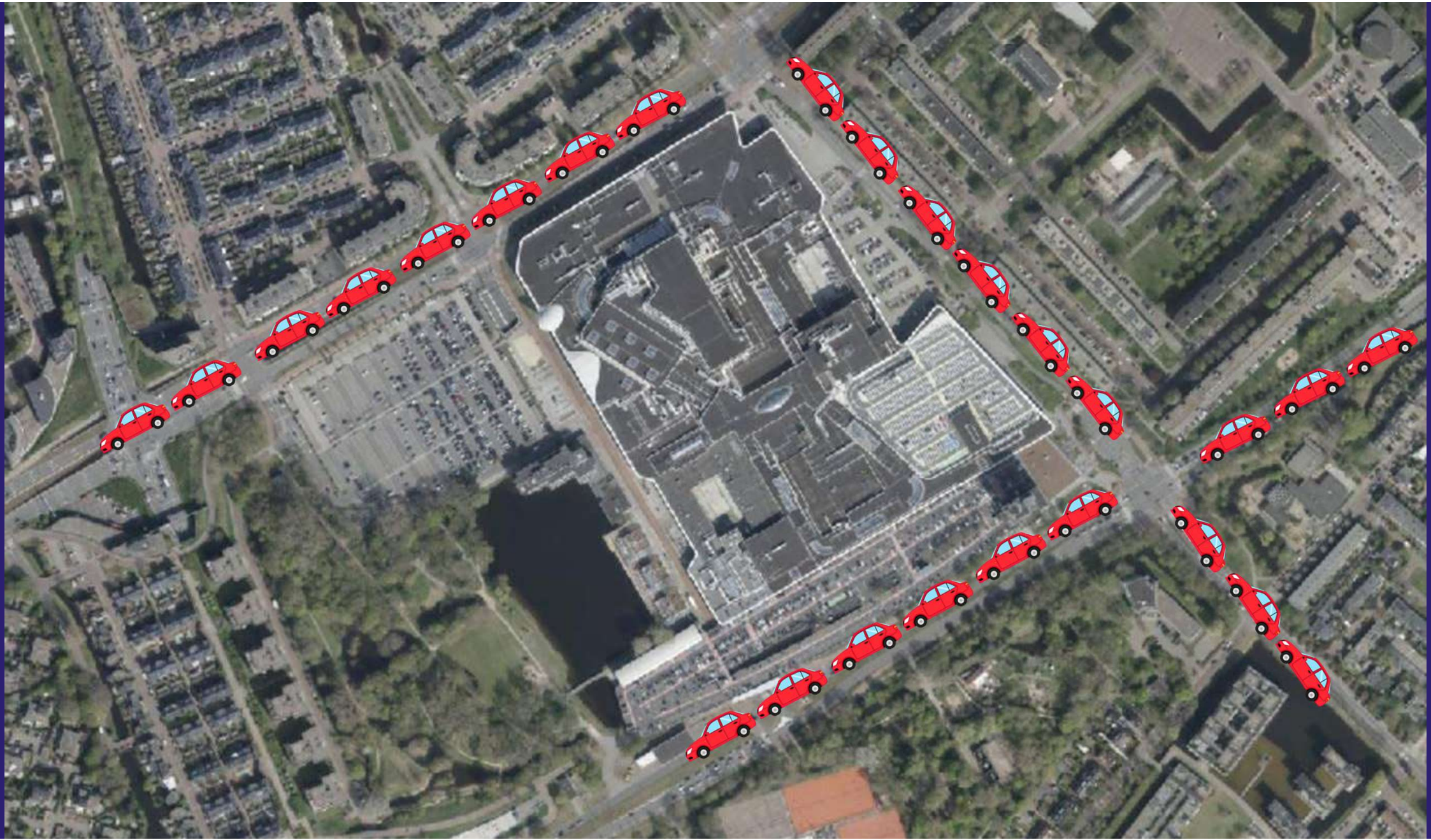
test

Implement



SESSIE 3

Waar praten we over...



Begrijpen zorgt voor inzichten

UNDERSTAND

OBSERVEREN & DEFINIËREN



"Waarom kun je geen goed idee maken/oplossen zonder goede waarneming?"

Wat is een observatie?

- Een observatie is een concrete, neutrale beschrijving van wat je ziet, hoort of meemaakt.
- ~~Geen onderdeel, geen oplossing, Alleen data.~~
 - ~~Nu is niet: wat gebeurt er precies?~~
 - Schrijf feitelijk: "Ik zie dat..."

MIND YOUR FRAME

High light jouw "frame" met de post-it kleur

- Bewoner (leefkwaliteit, veiligheid, rust)
- Bezoeker (gemak, beleving, oriëntatie, toegankelijkheid)
- Ondernemer/werkgever (bereikbaarheid, economie, personeel)
- Mall/gebiedspartner (aantrekkingskracht, logistiek, parkeren)
- Gemeente (balans, legitimiteit, uitvoerbaarheid, veiligheid)

1A. WILDE OBSERVATIES



1B. BIZARRE INZICHTEN

Een inzicht is een betekenisvolle conclusie achter je observaties.

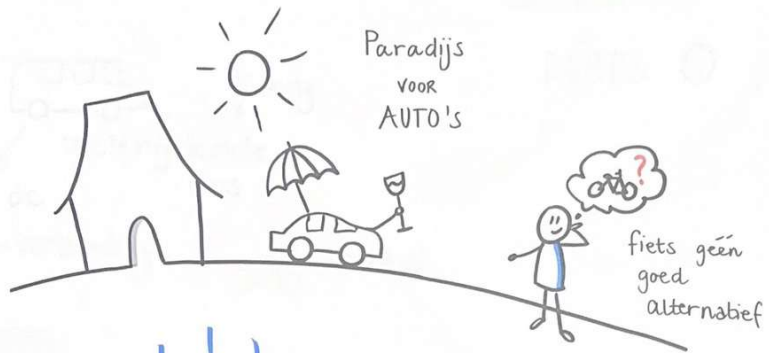


FIJNE INSIGHTS.

Schrijf 3 post-its met inzichten die je zelf een beetje spannend vindt.

WaanZinnige

- INZICHTEN -



attractie
ook als het
REgent

GROOTER
-succes-
(dan verwacht)

ICoon

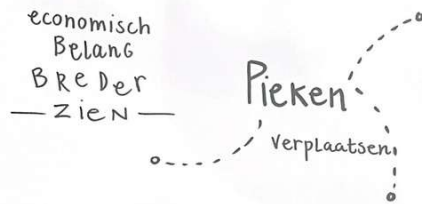
P+R

DH



WRAP-UP

hoe zouden we ...



feiten
&
cijfers



HOW MIGHT WE...

focus

Mobiliteit en bereikbaarheid:

- HMW: Hoe kunnen we de Mall transformeren van een 'autoparadijs' naar een optimaal bereikbare plek voor alle modaliteiten, met focus op fiets- en OV-efficiëntie?

(Deze vraag bundelt de problemen rond piekbelasting, park and ride en de fiets- en OV-situatie.)

2. Positionering Mall & gemeente LV:

- HMW: Hoe kunnen we de bewoners-trots op de Mall herstellen en een positieve emotionele verbinding creëren door de totaalbeleving te optimaliseren?

(Hier combineren we het gebrek aan trots met de bredere beleving.)

3. Integrale reisbeleving:

- HMW: Hoe kunnen we de volledige 'reis' van de bezoeker naar de Mall optimaliseren, van het eerste moment van overweging tot het verlaten van het gebied?





EXPLORE

Sessie 2 van 3

Werksessies mobiliteit volgens
de Kracht van Huygens





MW/M2

9

Economics



Wellbeing



Inclusivity



Sustainability



MW/M2

18

Wellbeing



Inclusivity



Sustainability

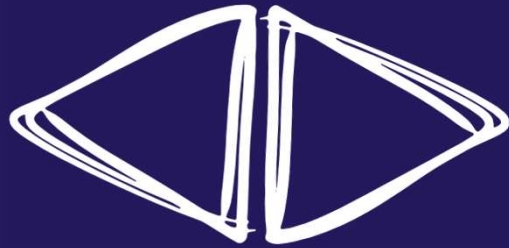


Economics



Design Thinking Method

UNDERSTAND

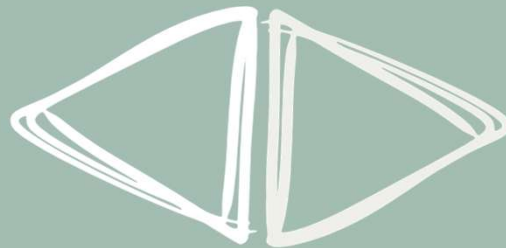


Observe

Define



EXPLORE

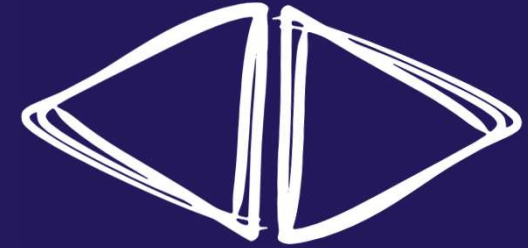


Ideate

Prototype



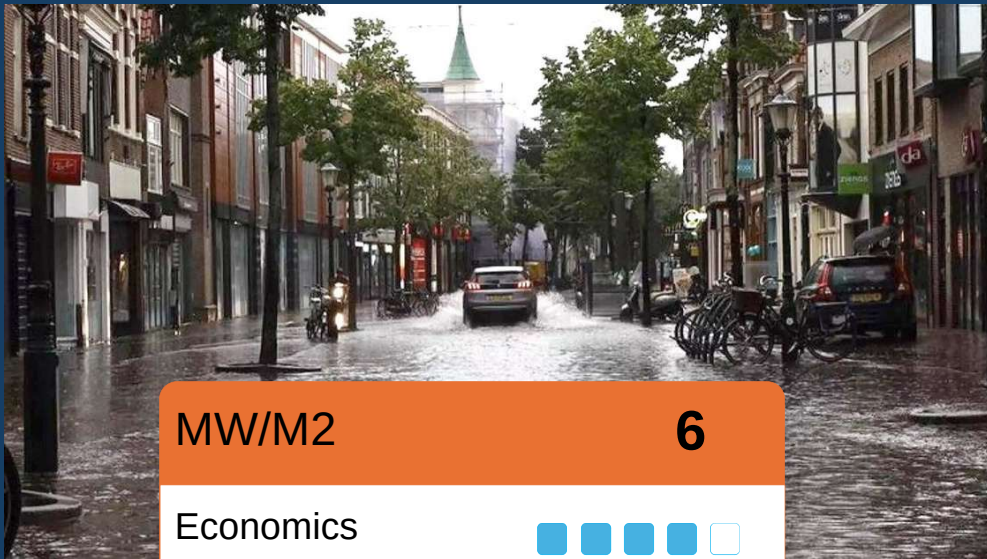
REALISE



test

Implement





MW/M2

6

Economics



Wellbeing



Inclusivity



Sustainability



MW/M2

16

Wellbeing



Inclusivity



Sustainability



Economics





MW/M2

9

Economics



Wellbeing



Inclusivity



Sustainability



MW/M2

16

Wellbeing



Inclusivity



Sustainability



Economics



Slimme stad

Efficiency en economie

Korte termijn

Verkeer

Wijze stad

Welzijn, inclusiviteit,
duurzaamheid en economie

Lange termijn

Ontmoeten, bewegen & groen

WELLBEING
INCLUSIVITY
SUSTAINABILITY
ECONOMICS +

WISE - score



In Nederland noemen
we het Brede Welvaart



Een kans is een richting waarin je waarde kunt creëren

EXPLORE

IDEATE & PROTOTYPE



PRACHTIGE KANSEN

HOE Zouden WE...



VERBLUFFENDE IDEEËN

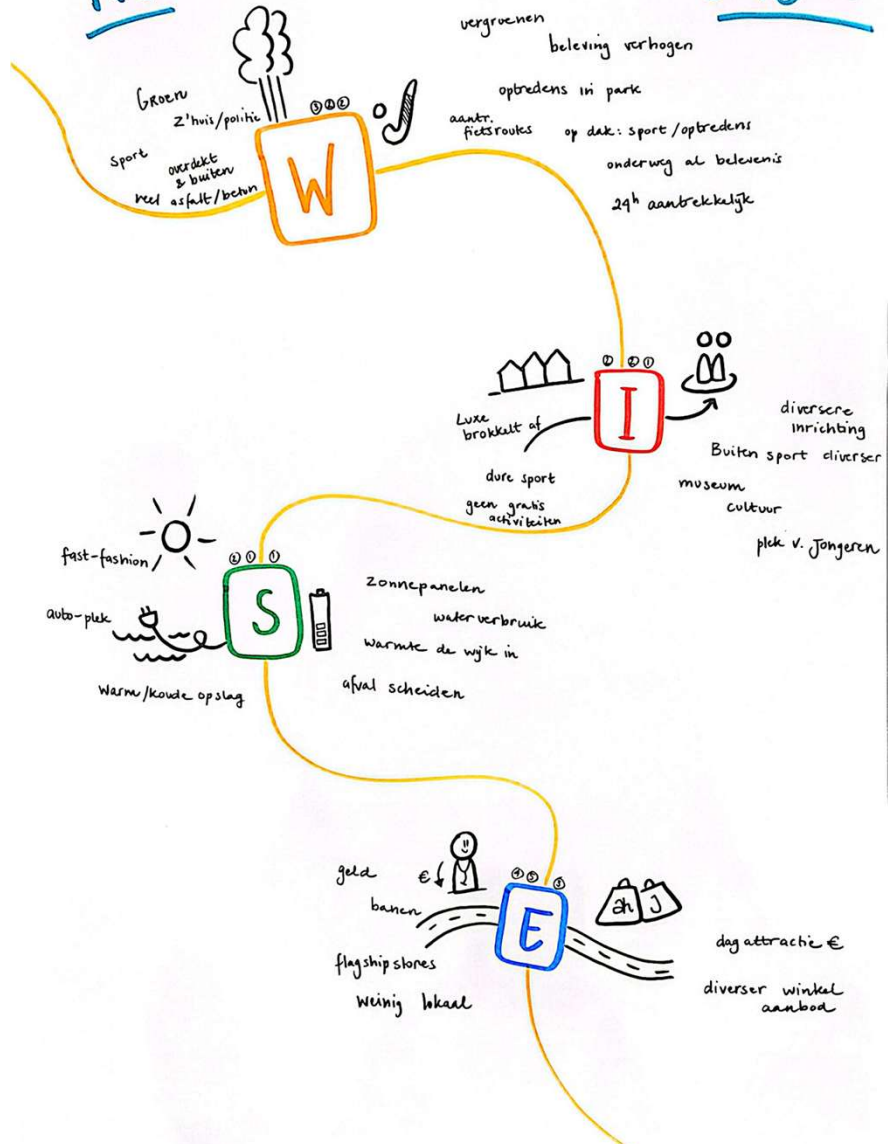
LATEN WE...
WAT ALS WE...



TOPPERS

Nu

Straks



Prachtige kansen



Reisbeleving

start bij reserveren

fiets vrij baan

goeie info



Silk Park

chill park

Mobiliteit vd werknemers



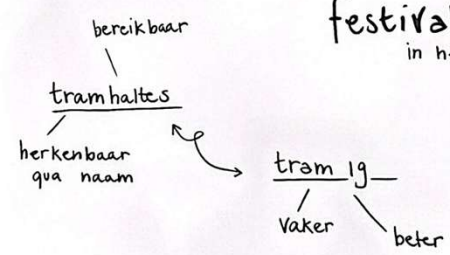
Geiten padjes

Verbluffende ideeën



fiets/ov app met punten

festivals in het park





Leidschendam-
Voorburg

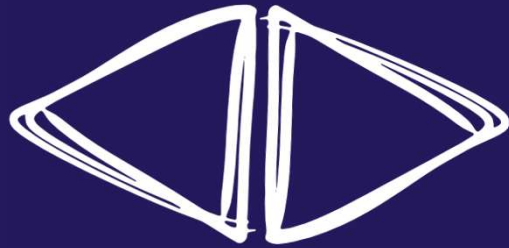
EXPLORE
prototyping
Sessie 3 van 3

Werksessies mobiliteit volgens
de Kracht van Huygens



Design Thinking Method

UNDERSTAND

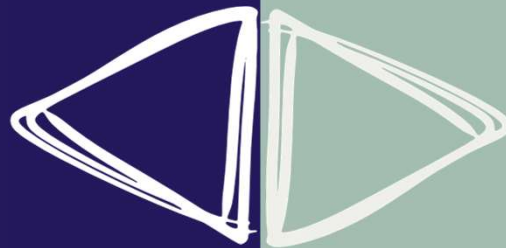


Observe

Define



EXPLORE

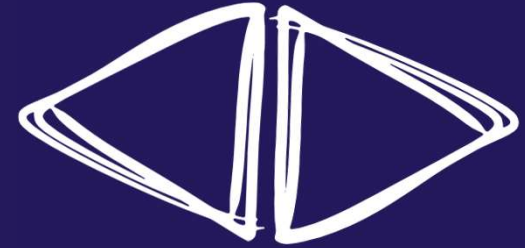


Ideate

Prototype



REALISE

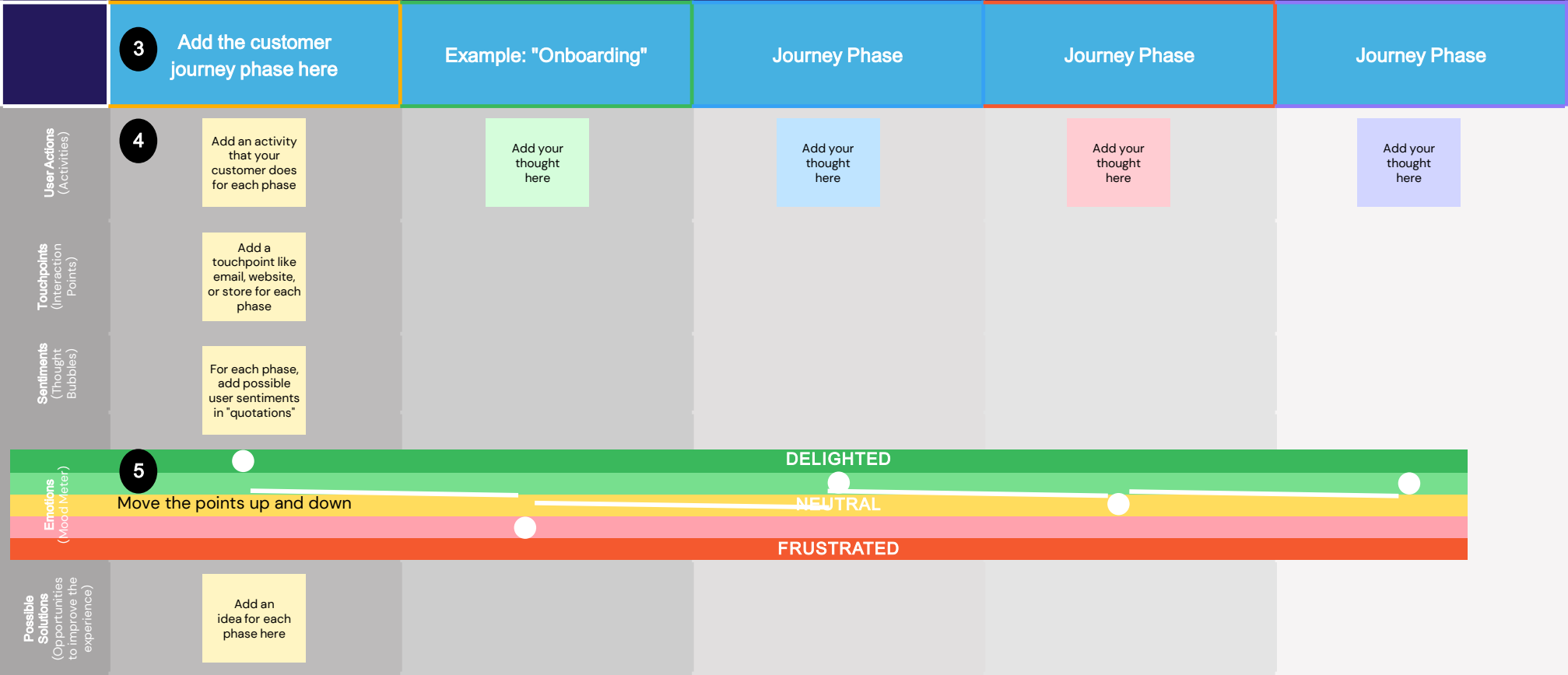


Test

Implement



Journey Mapping Template: De reis van de Mall bezoeker



AI Playground

