

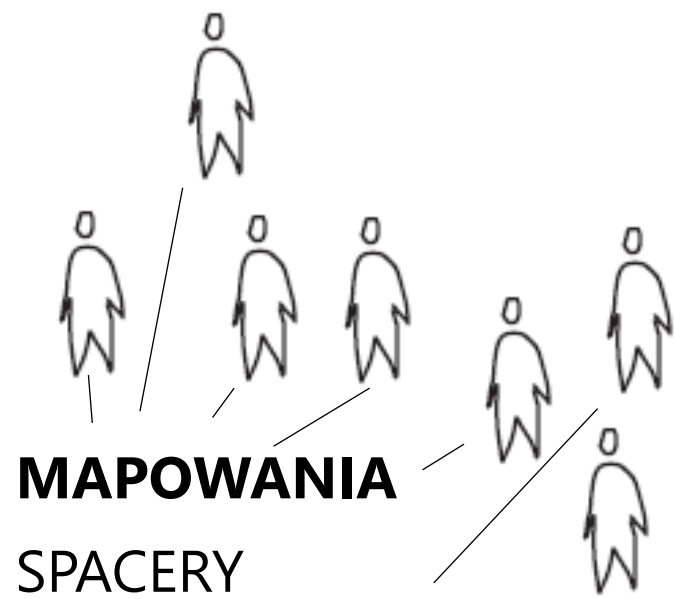
KONKURS OTWARTY IKM NA MIEJSKIE DZIAŁANIA SĄSIEDZKIE W NOWYM PORCIE

**WARSZTATY – Dopracuj swój projekt
20.02.2020**

Nowy Port,

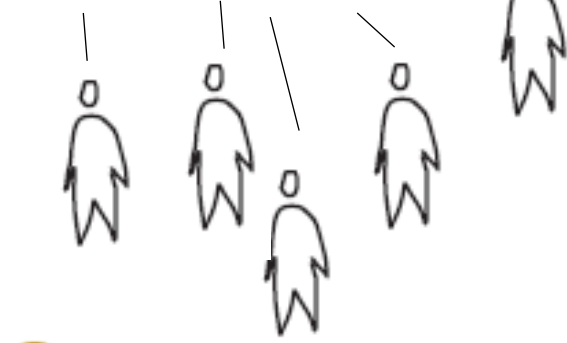
AGENDA

- projekt UrbCulturalPlanning, dotychczasowe działania, cel warsztatu, plan pracy
- **część 1 GENEROWANIE IDEI**
dla kogo projektujemy – sformułowanie potrzeby - poszukiwanie idei
- **część 2 SZLIFOWANIE PROJEKTÓW**
SCAMPER – jak wpisuję się w kompas - karta rozwoju pomysłu
- podsumowanie i dalsze kroki



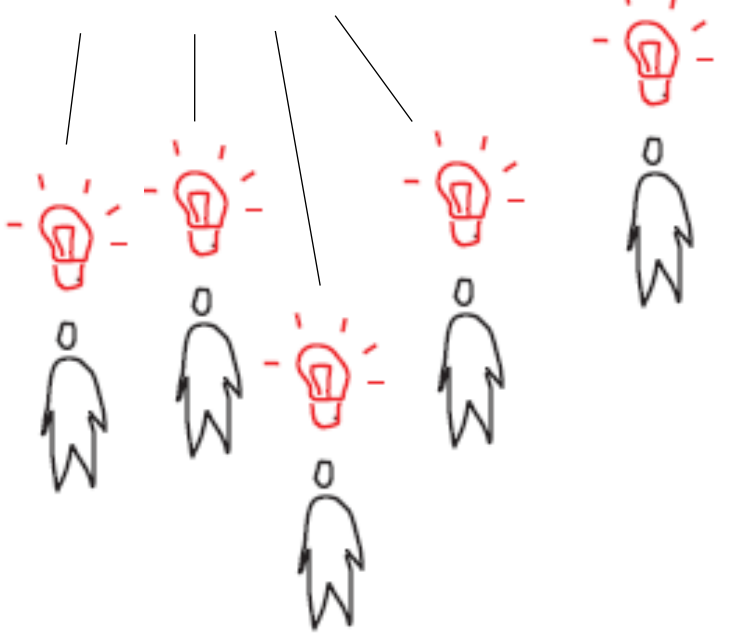
MAPOWANIA

- SPACERY
- FOTOGRAFICZNE/
- WYWIADY/
- SWOT/
- MAPY MENTALNE/
- MAPY SIECI
- SPOŁECZNYCH



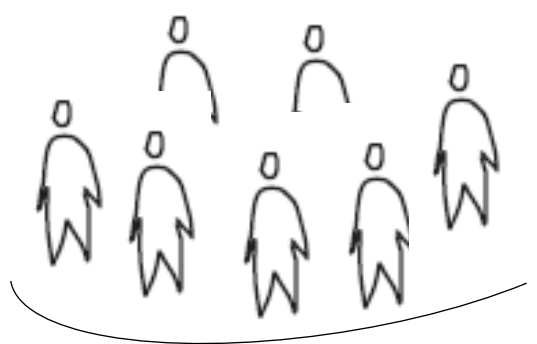
**KOMPAS
PROJEKTU**

- WSPÓŁWOTRZENIE
- WARSZTATY
- PARTYCYPACYJNE



PROJEKT

- PROJEKTOWANIE
- WSPÓŁPRACA
- DZIAŁANIA W
DZIELNICY
- EWALUACJA



DLA KOGO PROJEKTUJEMY?

Zadanie 1



ZADANIE 1

Określenie grupy docelowej poprzez odpowiedź na pytania:

- Dla kogo projektujemy nasze działania?
- Dla kogo jest nasz projekt?

SFORMUŁOWANIE POTRZEBY, WYZWANIA PROJEKTOWEGO

Zadanie 2



ZADANIE 2

Sformułowanie potrzeby, wyzwania projektowego poprzez pytanie:

- Jak moglibyśmy...?

Dopracowanego przez sformułowania np. „tak aby” czy „poprzez”

GENEROWANIE POSZUKIWANIE IDEI

Zadanie 3



DOPRECYZOWANIE IDEI SCAMPER

Zadanie 4



ZADANIE 4

Ćwiczenie pomagające doprecyzować ideę tzn. SCAMRER. Pozwala na zastanawianie się nad ideą poprzez:

S – substitute – zastąpienie czegoś

C – combine – łączenie różnych elementów

A – adapt – adaptacja istniejących rozwiązań do naszego wyzwania

M – modify – zmiana jakiegoś elementu

P – put to another use – zmiana zastosowania

E – eliminate – usunięcie czegoś

R – reverse – odwrócenie

JAK PROJEKT WPISUJĘ SIĘ W NASZ KOMPAS?

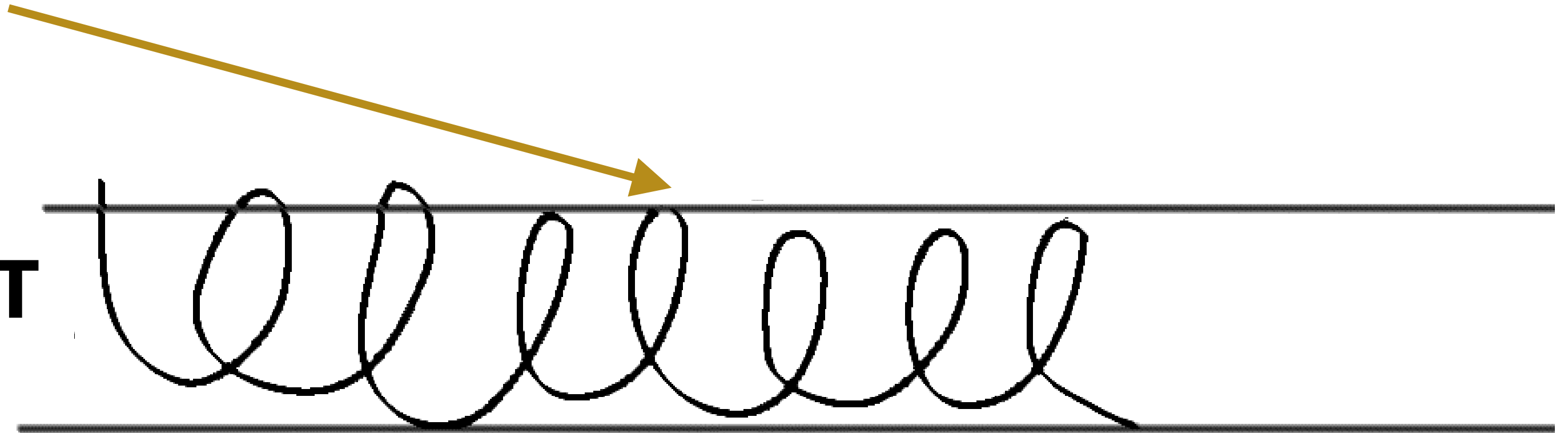
Zadanie 5



KOMPAS PROJEKTU

RAMY

PROJEKT



POKAZANIE RAM W
JAKICH SIĘ PORUSZAMY

<p>emocje: niezrozumienie (wśród innych mieszkańców Gdańska), poczucie swojskości i bliskości, poczucie dumy.</p>	<p>główni aktorzy: mieszkańcy i uczestnicy codziennego życia dzielnicy (m.in. panie z warzywniaka, koty, mewy, przedsiębiorcy, mieszkańcy), instytucje miejskie i państwowe, organizacje pozarządowe</p>	<p>materiały: wodno-portowe (m.in. dźwięki portu, i sąsiedztwo wody), tożsamość i historia dzielnicy, tramwaje (tory i stukot)</p>
<p>miejsca: Latarnia Morska, kanał portowy, Plac Wolności.</p>	<p>sytuacje (aktywności): spacery, łowienie ryb, niszczenie otoczenia/zaśmiecenie</p>	<p>problemy: śmieci, zła opinia dzielnicy, brak bezpiecznej przestrzeni i projektów dla dzieci</p>
<p>wartości: dobro wspólne, aktywność i rozwój, szacunek dla indywidualności</p>	<p>zasoby: miejsca kultury, duch dzielnicy, zielen i rekreacja</p>	<p>ważne daty: 1939 rok (pierwsze działania wojenne), odbudowanie Dworu Fischera (data nieznana, ale oczekiwana), 1597 rok (pierwsza karczma)</p>

KARTA ROZWOJU POMYSŁU

Zadanie 6



ZADANIE 6

- Nazwa pomysłu
- Dla kogo?
- 6 kluczowych punktów (Na czym polega pomysł?)
- Co może nie zadziałać?
- Jak można temu przeciwdziałać?
- Co i kogo potrzebujemy?