

Z

—
hdk

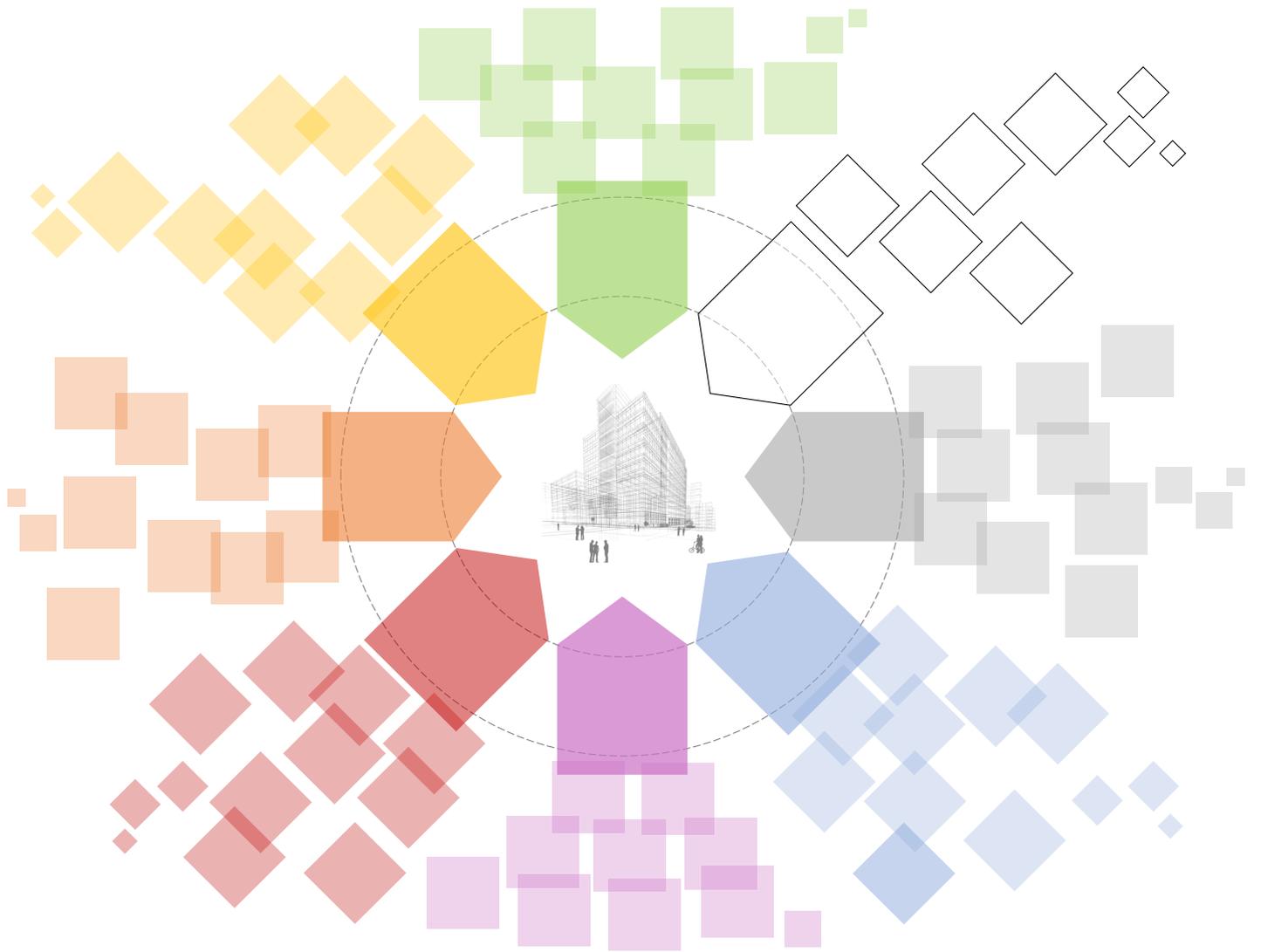
—
Zürcher Hochschule der Künste
Zurich University of the Arts

How might we **CO-**
design
the city?

Annäherung an das *Wicked Problem*
der Nutzungsgestaltung
auf Erdgeschosebene
im urbanen Raum

Zertifikatsarbeit
CAS Design Thinking

Rafael Saupe
Januar 2022



summary

In dieser Arbeit gehe ich der Frage nach, wo die Herausforderungen bei der Entwicklung des «richtigen» Nutzungsmix' für eine lebendige Erdgeschossenebene im urbanen Raum liegen. Ich will verstehen, welche Hürden sich bei der Nutzungsgestaltung immer wieder auftun und wie man diesen wirkungsvoll begegnen könnte.

#stadtentwicklung #nutzungsgestaltung #nutzungsmix
#arealentwicklung #urbandevlopment #urbandesign
#designthinking #co-design #co-creation

Ich gehe dieses Projekt gemäss den Prinzipien des *Design Thinkings* an und absolviere unterstützt durch 17 Personen drei *Design Loops*: Die Bestandsaufnahme in *Loop 1* führt zur Hypothese, dass Arealentwicklung (oft) geprägt sei durch zu viel Silo-Denken, zu wenig Aushandeln auf Augenhöhe, zu viel Fokus auf Wirtschaftlichkeit, zu wenig Priorität auf dem Big Picture, zu wenig echtem Nutzenden-Fokus.

In *Loop 2* untermauere ich diese Hypothese und formuliere die *How might we...*-Frage: *Wie könnten wir die Nutzungsgestaltung auf Erdgeschossenebene im urbanen Raum ganzheitlicher, gemeinschaftlicher und kontextgerechter angehen?* Oder prägnanter formuliert:

Wie könnten wir die Stadt co-designen?

Es folgt eine *Ideation*-Phase, aus der als Prototyp die *Urban Design Map* hervorgeht: Eine Infografik, die mögliche Nutzungen für urbane Ökosysteme strukturiert darstellt. Im *Testing* zeigt sich, dass die *Map* durchaus das Potenzial bietet, für mehr Übersicht bei der Gestaltung urbaner Räume zu sorgen und als *Co-Design Tool* für aktiveren Austausch, gemeinschaftliche Entwicklung und Entscheidungsfindung dienen kann. Als vertiefende Ergänzung zur *Map* entsteht zudem das *Valuometer*.

Loop 3 dient der Dokumentation und Reflexion. Die vorliegende Arbeit ist das Ergebnis daraus und stellt einen gleichwertigen *Output* dar wie die entwickelten Prototypen.

intro _____ 1

kontext _____ 5

problem space _____ 8

solution space _____ 11

fazit _____ 16

Quellen

Anhang

co-
design
the city?

intro

intro

*Wenn Expert*innen in ihren Silos
die Stadt der Zukunft planen...*



1 2

Der Masterplan steht, hübsche Schönwetter-Renderings zeigen das zukünftige Leben vor Ort und alle Beteiligten sind sich einig: Dies wird das nächste pulsierende Stadtquartier.

So typisch die euphorische Stimmung für die frühen Phasen jeder Arealentwicklung ist, so sicher ist es, dass sich bei der Realisierung immer komplexere Herausforderungen wie düstere Wolken über die hübschen Renderings legen.

Motivation

Die Welt ist im Wandel: *VUCA*³ fordert ein Neudenken in der Gestaltung des urbanen Raums. Neue Ansätze der Raumplanung und eine flexiblere Nutzungsgestaltung, aber auch marktgerechtere Renditeberechnungen sind gefragt.

Als strategischer Berater mit Fokus auf Gastronomieprojekte und Begegnungsräume begleite ich Planungsteams aus Immobilienentwicklern, Stadtplanerinnen, Architektinnen, Behörden, Eigentümerschaften sowie Nutzerinnen oder Mietern.

Nun nehme ich die Gelegenheit wahr, im Rahmen des *CAS Design Thinking* an der *Zürcher Hochschule der Künste ZHdK* aus etablierten Denkmustern auszubrechen und mich dieser Thematik aus neuem Blickwinkel zu nähern.

¹ Visualisierung: Arealentwicklung

² Alle Visualisierungen im vorliegenden Dokument sind eigene Darstellungen.

³ Das Akronym *VUCA* steht für die vier Begriffe Volatilität, Unsicherheit, Komplexität und Ambiguität.

Fragestellung

Die einleitende Frage für mein Projekt stelle ich bewusst offen:

Wo liegen im Kontext der Arealentwicklung die Herausforderungen und Pain Points bei der Entwicklung des «richtigen» Nutzungsmix' für eine lebendige Erdgeschossenebene⁴?

Herangehensweise

Mein Ziel ist es nicht, eine möglichst umfassende Auslegeordnung mit Expertinnen und Experten auf dem Gebiet der Stadt- und Arealentwicklung vorzunehmen. Vielmehr will ich die persönlichen Erfahrungen und Ideen, Frustrationen oder Highlights von involvierten Menschen erfassen und verarbeiten.

Netzwerk

Das für dieses Projekt zusammengestellte Netzwerk⁵ besteht nebst mir aus 17 Personen: sieben aus dem Bereich Planung/Bau, drei aus dem Feld Nutzung/Bewirtschaftung, vier aus Vermarktung und Beratung sowie drei Stadtnutzende.

Diese Gruppe betrachte ich als meine Echogruppe, von der ich zum Start des Projekts Inputs erhalte und zum Projektende gespannt auf deren Feedback bin. Fürs *Prototyping* stelle ich ein Dreier-Team aus der Gruppe zusammen, fürs *Testing* kommt ein anderes Sechser-Team zum Einsatz.

Design Thinking

Meinem Projekt liegen die Grundprinzipien des Designs zugrunde: die Verschränkung von Problemstellung und Lösungsfindung, das abwechslungsweise Machen - *Prototyping* - und Reflektieren - *Testing* - sowie der Perspektivenwechsel durch den Einbezug Nutzender.

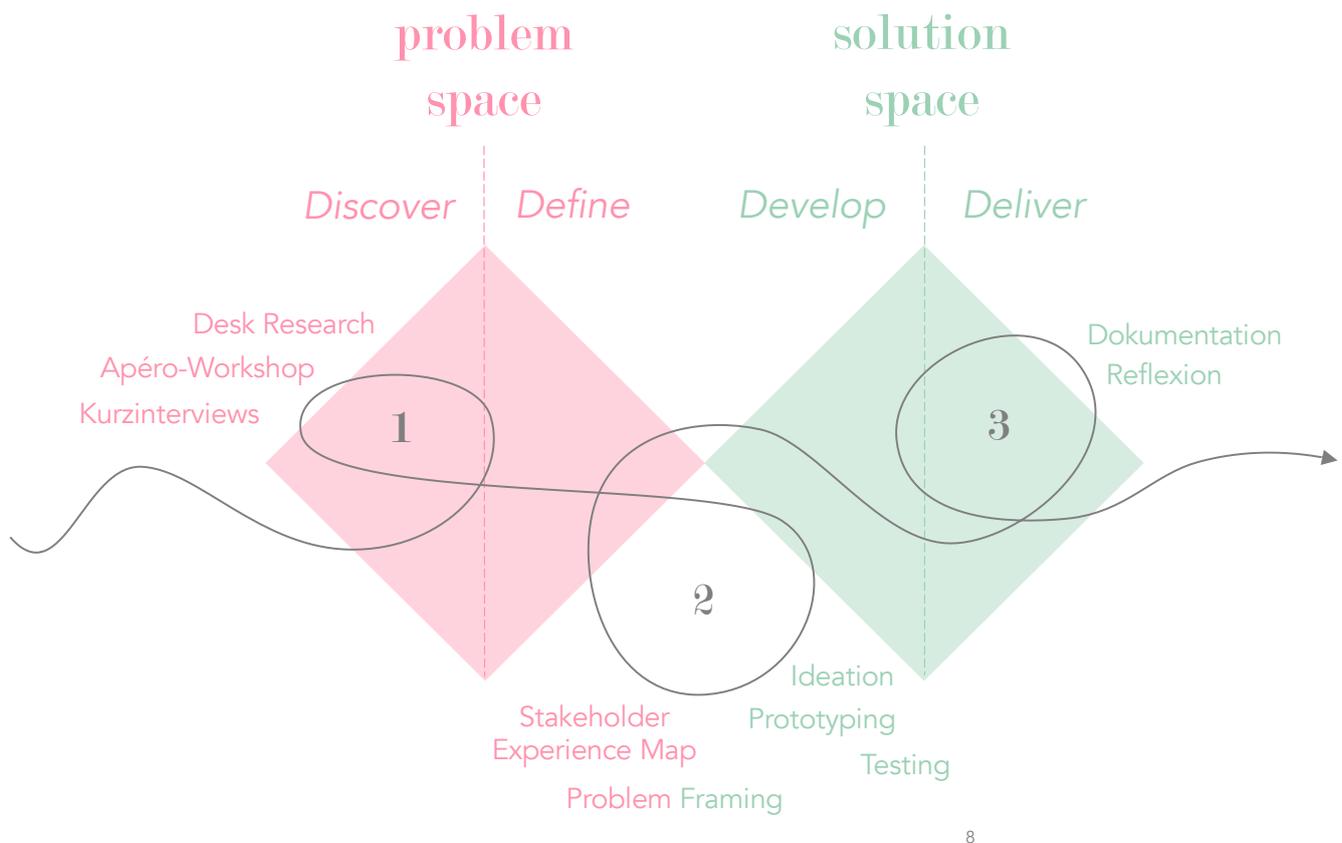
Das Projekt strukturiere ich gemäss dem *Double Diamond*-Prinzip⁶ und bewege mich in drei *Design Loops* und durch die vier Phasen *Discover*, *Define*, *Develop* und *Deliver* vom *Problem Space* zum *Solution Space*⁷:

⁴ Erdgeschossenebene meint in dieser Arbeit immer Innen- und Aussenräume des urbanen Raums.

⁵ siehe auch Anhang A: Projektnetzwerk

⁶ vgl. Lewrick, Michael; Link, Patrick; Leifer, Larry: Das Design Thinking Playbook

⁷ siehe auch Anhang B: Projektdokumentation



Begleitet wird jeder *Loop* durch ein *Mentoring* mit Stefano Vannotti von Seite ZHdK.

Einordnung

Ich gehe mein Projekt mit dem offenen *Mindset* des Designs an. Daher gilt: Fakten und Erfahrungswerte sind wichtig, fundierte Intuition und neue Ansätze jedoch genauso. In diesem Sinne soll diese Arbeit als Inspiration aus etwas anderem Blickwinkel dienen, ergänzend zur Vielzahl existierender Literatur und Theorien zum Thema.

⁸ Visualisierung: Projektstruktur im Double Diamond

kontext

kontext

Die Schweizer Städte wachsen. Ein Trend, der gemäss Prognosen noch länger anhalten dürfte⁹. Seit Inkrafttreten des revidierten *Raumplanungsgesetzes*¹⁰ wird die Siedlungsentwicklung primär als Innenverdichtung vorangetrieben: Baulücken werden geschlossen und Industrieareale umgenutzt, um die weitere Zersiedelung des Landes zu stoppen.

Innenverdichtung bedeutet, von bestehenden Bauten und existierendem Leben im Umfeld eines Projekts auszugehen. Dies kann eine rasche Belebung fördern, führt aber auch zu komplexeren Planungsprozessen mit einer Vielzahl an involvierten Parteien mit unterschiedlichen Ideen, Ansprüchen und Zielen. Nicht bloss Behörden, Investorinnen und Baugewerbe gilt es zu gewinnen, sondern auch die ansässige Bevölkerung, mögliche zukünftige Bewohnende und Gewerbetreibende.

Stadtplanung oder Urban Design

Gemäss Dr. André Odermatt, Vorsteher des *Hochbaudepartements der Stadt Zürich*, beginnt Stadtplanung denn auch «*zuerst bei den Menschen, die in der Stadt wohnen, arbeiten und leben.*»¹¹ Odermatt sieht die Bevölkerung in einer zentralen Rolle für die Entwicklung der Stadt.

Es entspricht auch ganz dem Zeitgeist, dass Mitsprache und Mitgestaltung durch Nutzende immer aktiver eingefordert werden. So kann aus klassischer Stadtplanung «*von oben*» gemeinschaftliche Gestaltung von lebendigen Ökosystemen im Sinne des Urban Designs¹² werden.



13

⁹ vgl. Bundesamt für Statistik: Szenarien zur Bevölkerungsentwicklung der Schweiz und der Kantone, 2020 - 2050

¹⁰ vgl. Schweizerische Eidgenossenschaft: Bundesgesetz über die Raumplanung

¹¹ Odermatt, André: Meine Standpunkte: Stadtplanung

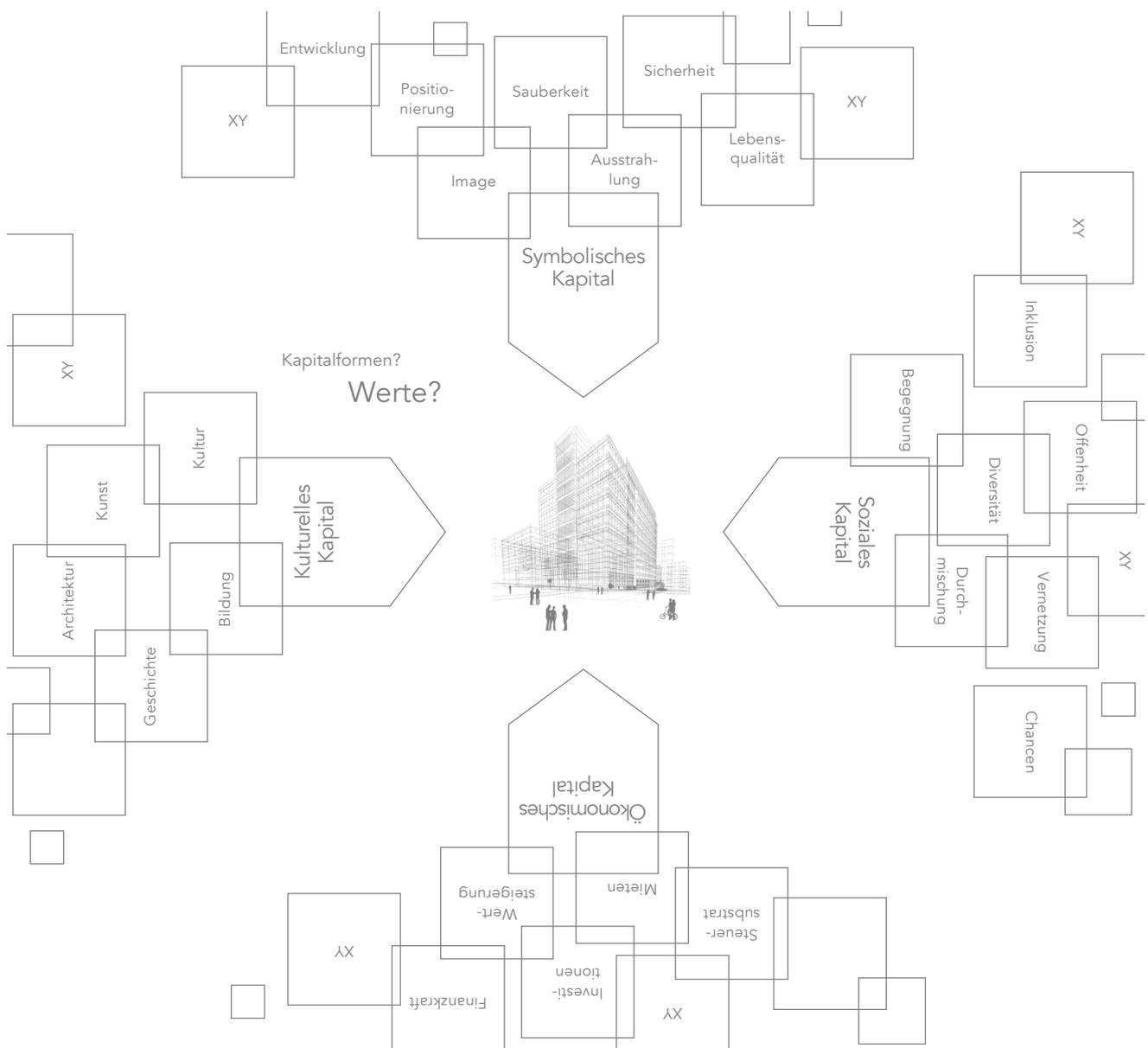
¹² vgl. udg.org.uk/about/what-is-urban-design, 1.2022

¹³ Visualisierung: Ort-Typen

Ort und Kapital

Auch die erfolgreichste Partizipation garantiert jedoch nicht, dass aus jeder Brache eine pulsierende Destination wird. Nicht jeder Standort hat das Zeug zum lebendigen Zentrum. Aber viele Unorte, Nicht-Orte oder Transitzonen liessen sich wohl durch gemeinschaftliche Gestaltung mit neuen Qualitäten versehen und aufwerten¹⁴.

Doch wie konkret soll diese Aufwertung erfolgen? Entsteht die Ausstrahlung eines Orts und somit dessen symbolisches Kapital - in Anlehnung an Pierre Bourdieu¹⁵ - wie beim Menschen durch den Mix aus sozialem, kulturellem und ökonomischem Kapital? Ich nehme diese Überlegungen mit in die nächsten Phasen meines Projekts.



16

¹⁴ vgl. Augé, Marc: Orte und Nicht-Orte

¹⁵ vgl. Bourdieu, Pierre: Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital

¹⁶ Visualisierung: Kapitalformen im Kontext von Raum und Ort

problem space

problem space

Loop 1

Ausgehend von meiner Fragestellung starte ich den ersten *Design Loop*: Ich führe 17 *Kurzinterviews*¹⁷, organisiere einen *Apéro-Workshop*¹⁸ mit meiner *Testing-Gruppe* in der *Campo Bar* in Zürich und betreibe *Desk Research*.

Die *Outputs* zeigen eine eher unbefriedigende Situation: Pointiert formuliert scheinen viele Entwicklungsprojekte an Planern mit ausgeprägtem Selbstverwirklichungsdrang zu leiden, an veralteten Masterplänen, an realitätsfremden Partizipationsergebnissen, an Bausitzungen im Stil von Debattierklubs, an dominanten Ankermieterinnen, an renditefixierten Investoren oder normhörigen Behörden.

Herausforderungen

Konkret lassen sich folgende Herausforderungen bei der Planung zukünftiger Lebensräume erkennen: Während in den frühen Projektphasen mit ausgeprägter *Best Case-Mentalität* visionäre Masterpläne in grossen Gremien - teilweise unter Einbezug von Nutzenden - entwickelt werden, findet die konkrete Umsetzungsplanung oft isoliert in *Teilprojekt-Silos* mit wenig Austausch und Bezug zum Gesamtprojekt statt.

Effizienzstreben, Kosten- und Zeitfokus dominieren gegenüber Koordinationsmeetings mit inhaltlicher Tiefe und führen zu einer Kompromisskultur ohne das grosse Ganze im Fokus. Komplexität wird bewusst reduziert, jedoch oft zu Ungunsten der Gesamtübersicht. Heterogene Player verhandeln auf verschiedenen Ebenen, während die Kommunikation und dadurch Kreativität und Qualität leiden.

Potenziale

Neben dieser eher düsteren Schilderung klassischer Planungsprozesse gibt es auch Lichtblicke und alternative Herangehensweisen in der Stadt- und Arealentwicklung: Sei dies das integral-kollaborative Vorgehen der *Community Urbane Dörfer*¹⁹, der kreativ-künstlerische Ansatz, der auf dem *Zwhatt-Areal*²⁰ in Regensdorf ZH verfolgt wird oder viele weitere Experimente in den Ballungsräumen der Welt²¹.

Bei jedem dieser Projekte ist früher oder später zu klären, ob der gewählte Ansatz der richtige war. Erfolgreiche Belebung und Lebensqualität, aber auch steigende Werte von Boden und Bauten dienen diesbezüglich als Messkriterien.

¹⁷ siehe auch Anhang C: Output Kurzinterviews

¹⁸ siehe auch Anhang D: Output Apéro-Workshop

¹⁹ vgl. urbanedoerfer.ch

²⁰ vgl. zwhatt.ch

²¹ vgl. z.B. Bendiks, Stefan; Degros, Aglaée: *Traffic Space is Public Space*

Als zu fördernde Aspekte bei der Gestaltung neuer Lebensräume werden im *Workshop* und in den *Interviews* folgende Punkte genannt: frühzeitiger Einbezug von Expertinnen aller Teilbereiche (Wohnen, Arbeiten, Gewerbe, Retail, Verkehr, Freiraum etc.), datenbasierte Planung, fundierte Analysen und Machbarkeitsstudien, ganzheitliche Betrachtung des Projekts als Ökosystem bzw. als Ort der kurzen Wege, frühzeitige Definition der Position eines Kurators oder einer Kümmerin, Vorausplanung der Wandelbarkeit von Infrastruktur und Nutzungen sowie Einbezug und Priorisierung der Bedürfnisse von Nutzenden.

Hypothese

Ich schliesse meine Bestandsaufnahme mit folgender Hypothese ab:

Arealentwicklung ist (oft) geprägt durch zu viel Silo-Denken in Teilprojekten bzw. aus subjektivem Fokus unterschiedlicher Stakeholder, zu wenig gemeinsames Aushandeln auf Augenhöhe, zu viel Fokus auf Wirtschaftlichkeit, zu viele finanziell getriebene Kompromisse, zu wenig Priorität auf dem Big Picture, zu wenig echtem Nutzenden-Fokus.

Im ersten Mentoring zum Abschluss von *Loop 1* erklärt mir Stefano Vannotti, womit ich es hier eigentlich zu tun habe:

A wicked problem.

Für Herausforderungen von dieser Komplexität kann es keine allgemeingültige Lösung oder das eine erfolgversprechende Instrument geben. Vielmehr gilt es herauszufinden, mit welchen Ansätzen der Umgang damit allenfalls optimiert werden kann.

solution space

solution space

Loop 2

Nun steht der Übergang vom *Problem Space* zum *Solution Space* an; Erkenntnisverdichtung ist gefragt. Dazu entwickle ich eine *Stakeholder Experience Map*²². Diese verbildlicht, wieviele Themenfelder zu unterschiedlichen Zeiten für die verschiedenen Parteien eines Immobilienprojekts im Fokus stehen und wie unübersichtlich solche Unterfangen sind. Sie verleiht meiner Hypothese zusätzlich Gehalt; die Problematik konkretisiert sich:

Problem Framing

Das *Wicked Problem* verlangt kein neues Gestaltungsinstrument, sondern ein *Tool* für mehr Übersichtlichkeit und für mehr aktiven Austausch, inhaltliche Entwicklung und Entscheidungsfindung über die Grenzen von Teilprojekten oder *Stakeholder*-Gruppen. Darum formuliere ich die *How might we...*-Frage:

Wie könnten wir die Nutzungsgestaltung auf Erdgeschossesebene in urbanen Räumen ganzheitlicher, gemeinschaftlicher und kontextgerechter angehen?

Oder prägnanter formuliert - und so auch als Titel für diese Arbeit tauglich:

Wie könnten wir die Stadt co-designen?

Urban Co-Design

Die Begriffe *Co-Design* und *Co-Creation* sind eng miteinander verwandt und stehen für den aktiven Einbezug verschiedener *Stakeholder* in Design-Projekten. *Co-Design* verbindet Betroffene und basiert auf gleichberechtigter Kooperation²³.

Natürlich ist eine auf Gleichberechtigung Aller basierende Gestaltung des Urbanraums utopisch. Dennoch erscheint *Urban Co-Design* - die Kombination aus kollaborativem und nutzendenzentriertem *Mindset* sowie iterativen Herangehensweisen des Designs - geeignet für die nachhaltige Entwicklung lebendiger Lebensräume.

²² siehe Anhang E: Stakeholder Experience Map

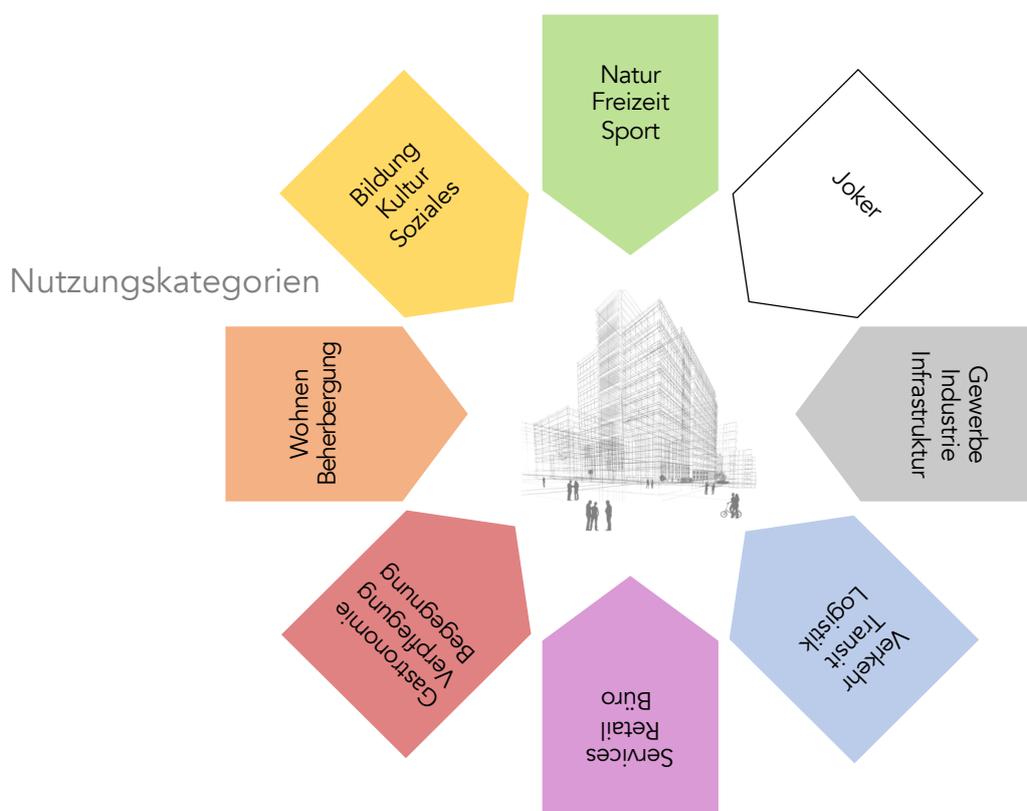
²³ vgl. creativeregion.org/2019/03/was-ist-co-design-einfuehrung-in-kollaboratives-gestalten, 1.2022

Ideation und Prototyping

Also machen wir uns im *Prototyping*-Team daran, Antworten auf die *How might we...*-Frage zu entwickeln: Wir bearbeiten die Themen Ort und Kapital, brainstormen, skizzieren, greifen den *Gamification*-Ansatz eines Nutzungs-Kartenspiels auf und verwerfen ihn wieder.

Urban Design Map

Schliesslich entsteht unser Prototyp: Die *Urban Design Map*²⁴ ist eine Infografik, die mögliche Nutzungen in urbanen Ökosystemen in acht Kategorien einteilt:



25

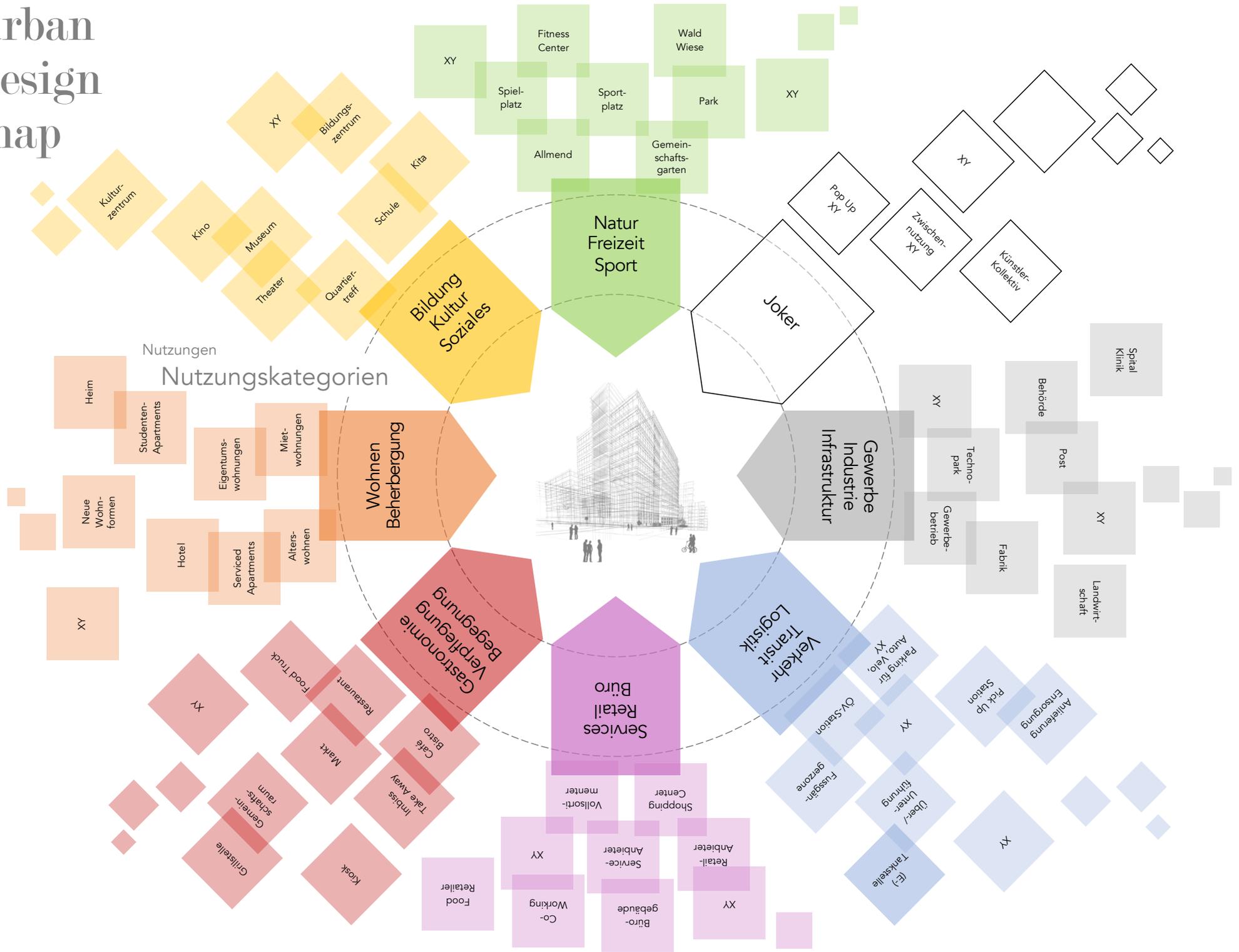
Diesen acht Nutzungskategorien sind jeweils eine Vielzahl konkreter Nutzungen zugeordnet. So ergibt sich ein Fächer verschiedenster möglicher Nutzungen für neue Areale, bestehende Quartiere oder zu revitalisierende Zentren. Während einige Nutzungen vor allem ökonomisch wirken, bereichern andere Nutzungen mehrheitlich in sozialer oder kultureller Hinsicht.

Idealerweise ist der Nutzungsmix so zu designen, dass ein zum Ort passender, ausgewogener Mix aus ökonomischem, sozialem und kulturellem Kapital entsteht, woraus sich das symbolische Kapital des Ökosystems - dessen Image - ergibt.

²⁴ siehe Folgeseite: Urban Design Map

²⁵ Visualisierung: Nutzungskategorien

urban design map



Valuometer

Ergänzend zur *Urban Design Map* entsteht das *Valuometer*, ein Raster zur Formulierung konkreter Nutzungswerte. Dieses erlaubt für jede Nutzung eine rasche Einschätzung bezüglich deren Kapitalbeiträge für ein Ökosystem - als spielerisches Element oder fürs Argumentieren im Rahmen von Nutzungsdebatten:



Kategorie

valuometer

Soziales Kapital
Kulturelles Kapital
Symbolisches Kapital
Ökonomisches Kapital

Nutzung

Nutzende

Mehrwert fürs Areal gering hoch

Soziales Kapital Belebung, Mix

Kulturelles Kapital Bildung, Werte

Symbolisches Kapital Image, Adresse

Ökonomisches Kapital Ertrag, Rendite

Kosten für die Nutzung gering

Investitionsvolumen

Betriebsaufwand

Likes

Dislikes

Bemerkungen

Beispiel: Spielplatz





Kategorie

valuometer

Soziales Kapital
Kulturelles Kapital
Symbolisches Kapital
Ökonomisches Kapital

Nutzung

Kinderspielplatz

Nutzende

Familien

Mütter/Väter + Kinder

Jugendliche

Mehrwert fürs Areal gering hoch

Soziales Kapital Belebung, Mix

Kulturelles Kapital Bildung, Werte

Symbolisches Kapital Image, Adresse

Ökonomisches Kapital Ertrag, Rendite

Kosten für die Nutzung gering hoch

Investitionsvolumen

Betriebsaufwand

Likes

Freiraum, Parke, Natur

Wohngbiete, Siedlungen

Schulen, Kindergärten

...

Dislikes

Transitoyonen, Strassen, Verkehr

Industrie, Gewerke, Büros

Ruhezonen

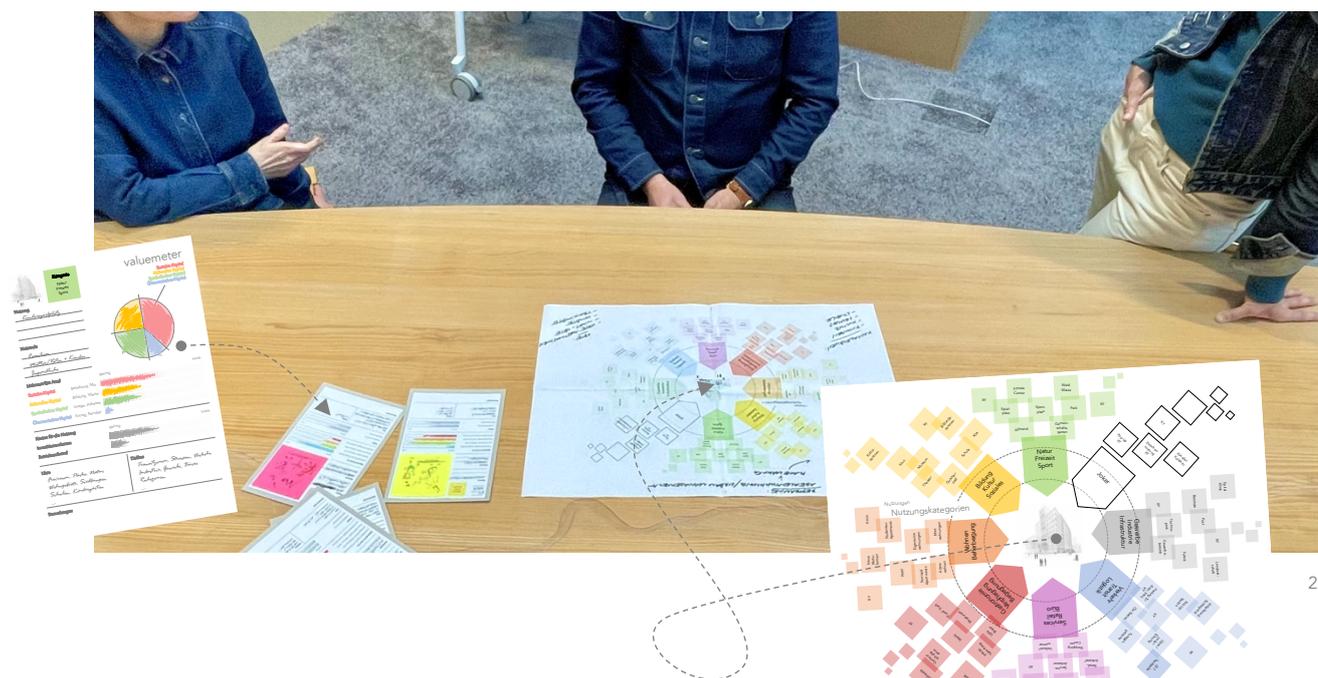
...

Bemerkungen

Testing

In passendem Umfeld - im *Business Hub JED*²⁶ in Schlieren - stelle ich meinem *Testing-Team* die beiden Instrumente vor: Die Struktur der *Map* wird schnell erfasst, es entwickeln sich angeregte Diskussionen über mögliche Anwendungen.

Sekundär und erst mit Bezug zu konkreten Projekten kommt auch das *Valuometer* ins Spiel: Die Diskussion verlagert sich auf die verschiedenen Werte einzelner Nutzungen und darauf, wie diese Orte bereichern können.



27

Evaluation

Die *Urban Design Map* wird von den Testenden als nützliches Hilfsmittel in der räumlichen Gestaltung erkannt: Sie kann die Vielfalt möglicher Nutzungen aufzeigen, zum Diskutieren oder Verhandeln inspirieren, unterschiedliche Positionen sichtbar machen und gemeinsames Arbeiten mit ganzheitlicher Perspektive ermöglichen. Die *Map* scheint das Potenzial zu haben, als niederschwelliges Hilfsmittel *Urban Co-Design* zu fördern.

Das *Valuometer* hingegen verlangt nach intensiverer Auseinandersetzung und konkretem Kontext - es ist als vertiefendes *Add On* zur *Urban Design Map* zu sehen.

²⁶ jed.swiss, 1.2022

²⁷ Testing Urban Design Map und Valuometer, durchgeführt am 20. November 2021 im JED, Schlieren

fazit

fazit

Loop 3

Der dritte *Design Loop* ist neben der Verfassung dieser Arbeit der *Reflexion* gewidmet:

Output

Die Fragestellung, mit der ich gestartet bin, hat sich im Projektverlauf konkretisiert und zur *Urban Design Map* und dem *Valuometer* geführt. Die beiden *Tools* werden die Entwicklung neuer Lebensräume nicht grundlegend verändern. Sie können aber vielleicht - wenn sich die Beteiligten darauf einlassen - deren Gestaltung etwas bereichern: bei Visionsentwicklung, Master- oder Detailplanung für neue Räume, bei Analyse und Weitergestaltung bestehender Orte, im politischen Prozess, bei Planersitzungen oder Mitwirkungsveranstaltungen.

Ergänzend kann allenfalls auch diese Arbeit dazu beitragen, dass urbane Ökosysteme zukünftig etwas weniger geplant und etwas mehr gestaltet werden.

Outcome

Durch dieses Projekt habe ich die Methoden des *Design Thinkings* besser anwenden gelernt. Dabei habe ich inhaltvolle Interviews, Diskussionen und Workshops mit spannenden Persönlichkeiten geführt. Ich durfte neue Ansichten kennenlernen und konnte die bereichernde Wirkung von gemeinsamem Gestalten erleben. Ich legte die Routine-Brille ab und betrachtete bekannte Themen aus neuem Winkel. Das alles sollte ich öfter tun.

#design-mindset #ergebnisoffenheit #machen
#austausch #kommunikation #gemeinschaft
#gestaltung #co-creation #co-design
#contextmatters #reframe #rethink

Domenica Biedermann, Sabrina Contratto, Susan Held, Alice Hollenstein, Jasmina Ritz,
Tara Sinniger, Tanja Sussmann, Lukas von Bidder, Pascal Biedermann, Johannes Eisenhut,
Jörg Engeler, Johannes Heine, Thomas Hinderling, Kees van Elst, Rainer Schmitt,
Severin Stillhard, Orlando Temperli und Stefano Vannotti:

*Herzlichen Dank für Euer Interesse,
Eure Zeit und Eure Inputs.*

co-
design
the city?

Rafael Saupe
rafael@desillusion.ch
+41 (0)76 366 94 72

quellen

Literatur

Augé, Marc (1994): *Orte und Nicht-Orte*, Frankfurt am Main, D.

Bendiks, Stefan; Degros, Aglaée (2019): *Traffic Space is Public Space, Ein Handbuch zur Transformation*, Zürich, CH.

Bourdieu, Pierre (1983): *Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital*; in: Kreckel, Reinhard (Hrsg.): *Soziale Ungleichheiten. Soziale Welt. Sonderband 2*, Göttingen, D.

Frederick, Matthew; Mehta, Vikas (2018): *101 Things I Learned In Urban Design School*, New York, USA.

Lewrick, Michael; Link, Patrick; Leifer, Larry (2018): *Das Design Thinking Playbook, 2. überarbeitete Auflage*, München, D.

Mikoleit, Anne; Pürckhauer, Moritz (2011): *Urban Code, 100 Lessons for Understanding the City*, Zürich, CH.

Renner, Robin (2017): *Urban Being: Anatomy & Identity of the City*, Salenstein, CH.

Dokumente

Beyerle, Thomas (2019): *Catella Studie: Urbane Quartiere und Mixed-Use-Immobilien, Neue Elemente und Strategien der Immobilienentwicklung*, Frankfurt am Main, D.

Bundesamt für Statistik (Hrsg.) (2020): *Szenarien zur Bevölkerungsentwicklung der Schweiz und der Kantone, 2020 - 2050*, Neuchâtel, CH.

Gerber, Eva (2017): *Handbuch Quartierentwicklung, Wissen für die Praxis aus acht Jahren Programm «Projets urbains - Gesellschaftliche Integration in Wohngebieten»*, Bern, CH.

Odermatt, André (2021): *Meine Standpunkte: Stadtplanung*, Zürich, CH.

Masbounji, Ariella (2016): *Solide Basis oder Kaltfront, Was passiert eigentlich im Erdgeschoss?*, in: *Bauwelt 35.2016, Die Produktive Stadt*, Berlin, D.

Schweizerische Eidgenossenschaft (2019): *Bundesgesetz über die Raumplanung (RPG) vom 22. Juni 1979 (Stand am 1. Januar 2019)*, Bern, CH.

Späth, Witali; Hofer, Andreas; Keller, Simon (2018): *Lebendige Erdgeschosse, Die Planung von Erdgeschosszonen als eigenständige und interdisziplinäre Planungsaufgabe*, Zürich, CH.

Websites

Creative Region: creativeregion.org

JED Business Hub: jed.swiss

Urban Design Group: udg.org.uk

Urbane Dörfer: urbanedoerfer.ch

Zhwatt-Areal: zhwatt.ch

und viele weitere im Projektverlauf, siehe dazu auch Anhang C: Output Kurzinterviews

anhang

A Projektnetzwerk

B Projektdokumentation

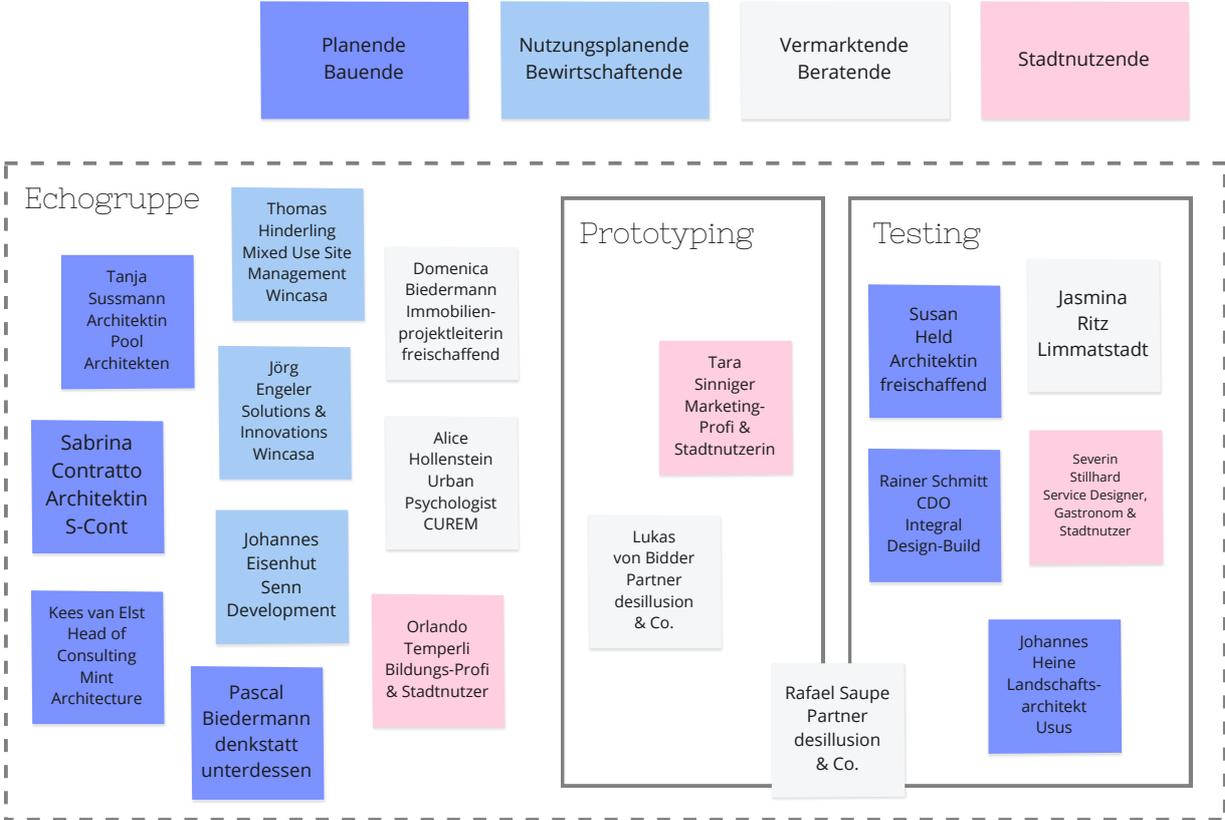
C Output Kurzinterviews

D Output Apéro-Workshop

E Stakeholder Experience Map

Anhang A

projektnetzwerk*



* aufgebaut ab Oktober 2021

Anhang B

projektdokumentation*



* Zielbild und Dokumentation, aufgebaut ab Oktober 2021
QR-Code & Link zum Projektboard: https://miro.com/app/board/o9J_lrfeJLQ=

Anhang C

output kurzinterviews*



<https://uv4d.world/>

<https://walk10min.world/>

<https://thecityatyelevel.com/shop/>

<https://www.fischer97.ch/>

<https://james.ch/>

<https://www.kalkbreite.net/kalkbreite/>

<https://batterseapowerstation.co.uk/>

<https://www.holliger-bern.ch>

<https://www.zwicky-areal.ch/>

<https://www.urbanedoerfer.ch/>

Turbinenplatz
Puls 5

<https://www.lokstadt.ch/de-ch/home.html>

<https://projekt-interim.ch/>

Klybeck

<https://www.jed.swiss/de-ch/home.html>

<https://www.amrietpark.ch/>

<https://www.aspern-seestadt.at/>

<http://www.richti.ch/>

<https://europaallee.ch/>

<https://flon.ch/de/>

<https://www.thebeach.nu/>

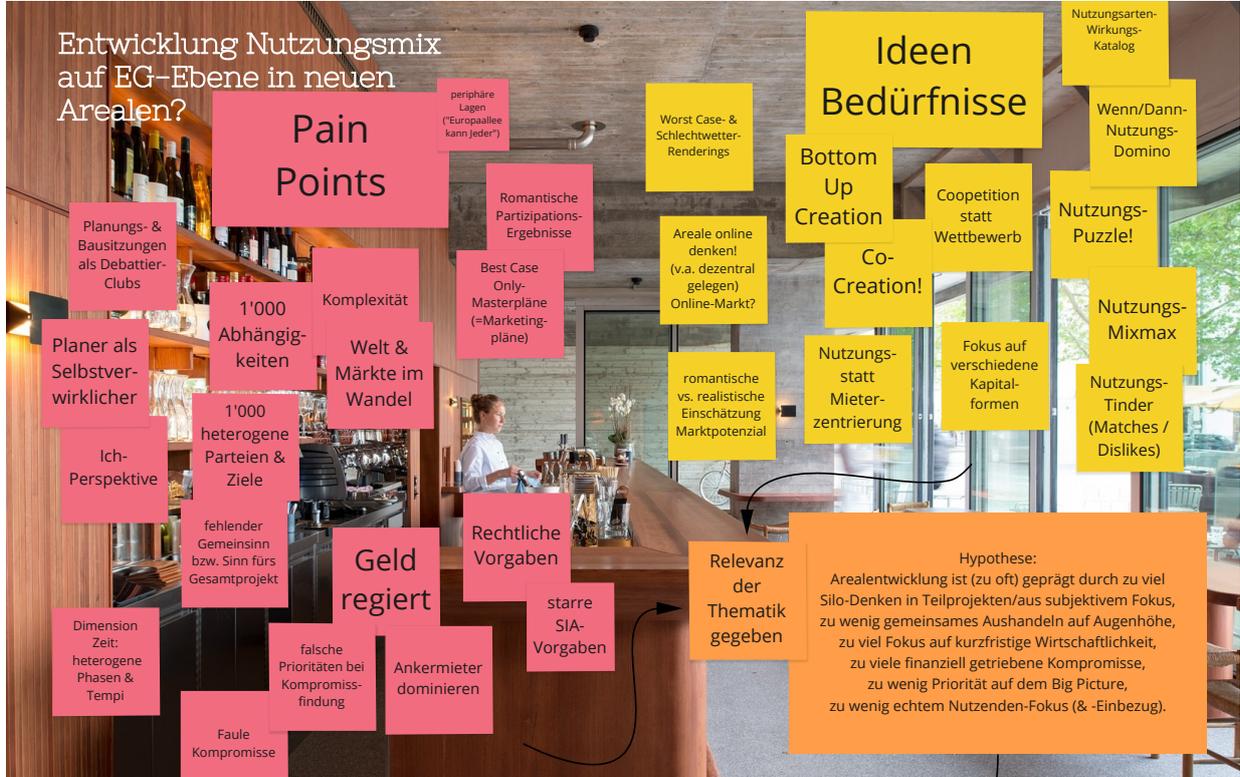
<https://www.eightpartnership.com/>

https://www.zwhatt.ch/de-ch/zwhatt_1.html

* durchgeführt vom 17. - 31. Oktober 2021, per Mail

Anhang D

output apéro-workshop*



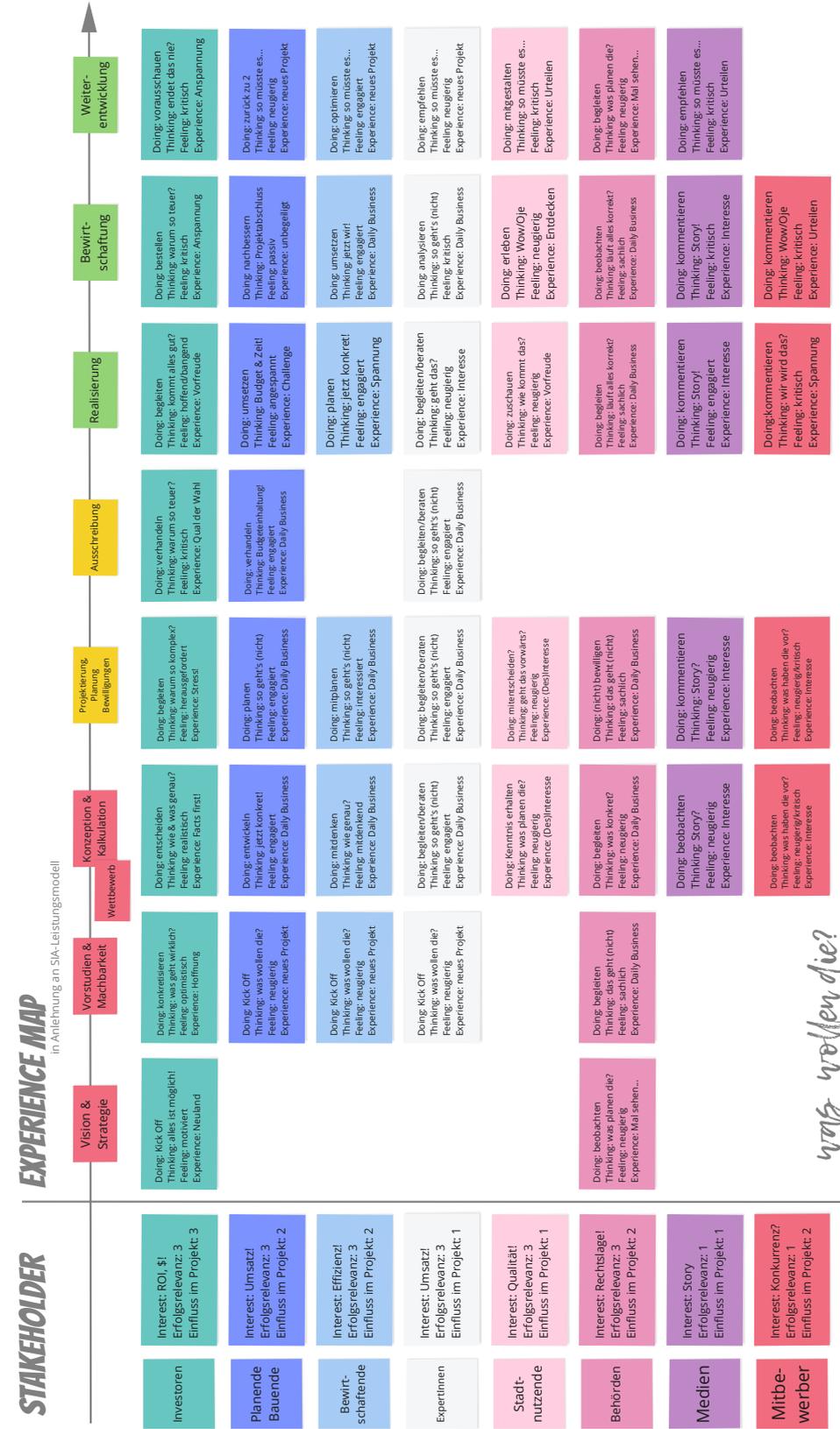
**

* durchgeführt am 11. Oktober 2021 in der Campo Bar, Zürich

** Symbolbild: diffordsguide.com/en-au/g/1078/negroni-cocktail

Anhang E

stakeholder experience map*



wie meinen die das?

was wollen die?

warm genau?

Bestätigung der Hypothese:
Arealentwicklung ist (zu oft) geprägt durch zu viel
Silo-Denken in Teilprojekten/aus subjektivem Fokus...

* entwickelt am 1. November 2021 bei desillusion & Co., Zürich