

DESIGN **I**NGREEP
IN **D**E
PUBLIEKE **R**UIMTE

Renee van der Heijden
Marit van Serveen
Rosalien Derkinderen

Onderzoeksfase

Tijdens onze brainstormfase bedachten de piskrul. Onze locatie zijn de openbare mannelijke toiletten in Amsterdam. Daarna hebben we bedacht welke van de 4 issues we hierop toe konden passen.

We konden kiezen uit: milieu, individualisme, consumentisme en criminaliteit. We gingen rond te tafel om te brainstormen wat we met de piskrul konden gaan doen. We kozen voor de issue milieu. We bedachten hierbij een leuk idee wat we als concept konden gaan gebruiken. Onze designstrategie is customize.

Customize: het persoonlijk aanpassen van een ding

Waarom piskrullen?

Wanneer je door de stad loopt word je vaak al overvallen vlagen van stank. Wanneer je ruikt, ruik je de lucht van urine. Als om je kijkt, kijk je tegen een groene onhygiënische piskrul aan. Het is vooral een lelijk en stinkend ding om naar te kijken.

Wij willen dat er in de stad een aangener reukomgeving komt rondom de piskrullen en dat de piskrullen van binnen en buiten schoner worden. Dit willen wij doen door de piskrullen te customizen, zo worden ze onder andere schoner. Wij willen er voor zorgen dat de mannen, die gebruik maken van de piskrul beter in het putje gaan mikken.

Concept

Ons Idee: Interactieve piskrul

Ons idee is om de piskrul op te leuken en schoner te houden zodat het milieu erdoor verbeterd. Wij willen dat de mannen goed in de afvoer plassen. Dit willen wij doen doormiddel van een interactieve pot met spel.

Als je tegenwoordig langs een piskrul loopt stinkt het er en geeft het een vieze indruk. Wij irriteren ons hier erg aan en geloven ook niet dat al die plas goed voor het milieu is.

Daarom vinden wij dat er een oplossing moet komen voor het afvoer putje en het design van de piskrul wat opgelukt moet worden. Dit willen wij realiseren doormiddel van een interactief scherm met een spel er op. Zo is het makkelijker voor de man om er op te mikken.

De mannen plassen tegen een scherm aan. Op dit scherm is een vlieg te zien. Deze vlieg moeten ze volgen. Het scherm "ziet" waar de plasstraal heen gaat. Dit wordt op de buitenkant van de piskrul getoond. Zo kan iedereen zien of je goed bent in het spelletje bent en is het uiterlijk van de piskrul een stuk leuker. In de hoek van het scherm is een high-score te zien. Doormiddel van het volgen van de vlieg wordt de plas naar de afvoer geleid. Zo zal het dus minder gaan gebeuren dat de man verkeerd plast en waardoor het dus ook niet meer zo erg gaat stinken.



Voorstudie visualisatie costumizing openbare WC

Visualisatie



De gecustomizede piskrul overdag



De piskrul 's Nachts, nog steeds goed te zien.



Hier een visualisatie hoe de piskrul er van binnen uit gaat zien

Het eindresultaat is zo geworden. Het is precies zoals we het ons hadden voorgesteld. Het zou leuk zijn als het idee ook echt uitgevoerd zou worden voor de piskrullen. Het zou voor de toeristen misschien wel een nieuwe toeristische attractie kunnen worden.