

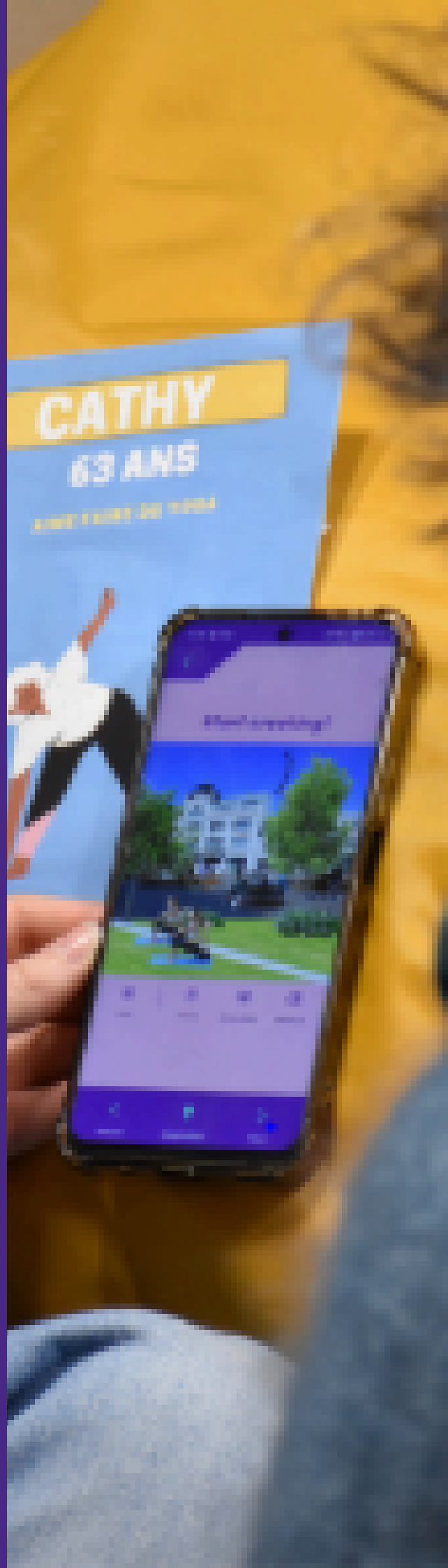
YET

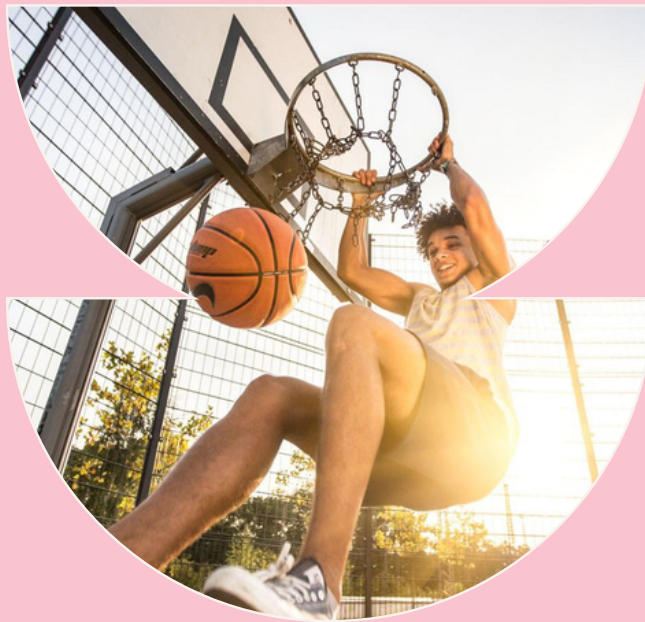
**YET ALS PARTICIPATIE TOOL
VRIJ POSTEN**



YOUTH ENVIRONMENT & ENGAGEMENT TOOL

- 00 – VITAL CITIES & YET
- 01 – YET ALS BRUG NAAR DE
DOELGROEP
- 02 – YET ALS
PARTICIPATIETOOL
- 03 – WELKE UITDAGING ALS
BESTUUR?





INTERDISCIPLINAIR EXPERTISETEAM VAN HOWEST

Vital Cities wil actief bijdragen aan de ontwikkeling van duurzame en inclusieve beweegvriendelijke omgevingen die nauw aansluiten op de behoeften van gebruikers en tegelijkertijd een positieve impact hebben op de gemeenschap.

1. Versterken van de kennis en competenties van organisaties en mensen die kunnen bijdragen aan een gezonde en beweegvriendelijke leefomgeving.
2. Verbinden en samenbrengen van actoren in vitale coalities
3. Empoweren van diverse doelgroepen door het faciliteren van actieve participatie gebaseerd op de principes van design thinking.
4. Bijdragen tot nieuwe attitudes en gedragsverandering.
5. Beïnvloeden van beslissingen en beleidsacties.

The YET app stelt deelnemers in staat hun ideeën, verzuchtingen, competenties en droombeelden in te zetten en hun gewenste leefomgeving vorm te geven. YET is een tool die dialoog mogelijk maakt.

Inspraak en participatie verlopen vlotter met YET.

LET'S DO THIS
TOGETHER





EEN TOOL ALS BRUG NAAR DE DOELGROEP

YET KAN GEBRUIKT WORDEN

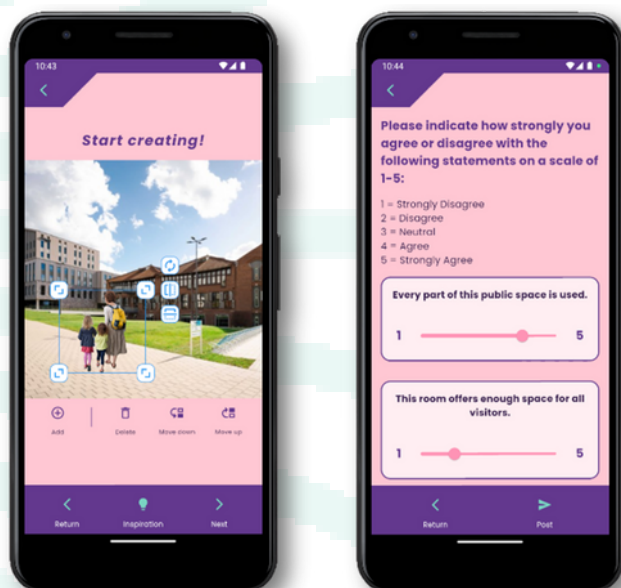
- **ALS PARTICIPATIETOOL:** DIT ZOWEL BIJ EEN BUURTVERKENNING OF PROJECT GERELATEERDE WORKSHOP ALS IN LANGDURIGE PARTICIPATIETRAJECTEN MET JONGEREN. DE MOBIELE TOOL HEEFT ALS DOEL OM ZOWEL TE VERSTERKEN, MAAR OOK INVLOED TE HEBBEN. EEN PARTICIPATIEF TRAJECT KAN EEN KRACHTIG MIDDEL ZIJN TOT EEN BETERE ANALYSE-AANSLUITING-IMPLEMENTATIE-EVALUATIE VAN HET BELEID.
 - **ALS ONDERZOEKSINSTRUMENT:** OM INZICHT TE KRIJGEN IN HOE DE JONGEREN SPELEN, HANGEN OF ZICH VERPLAATSEN, WELKE MOGELIJKHEDEN EN BEPERKINGEN ZIJN IN DE RUIMTE ERVAREN, WAT HUN NODEN EN BEHOEFTE ZIJN, EN HOE DE PLANNING VAN DE RUIMTE DAAR HET BEST OP KAN INSPELEN.
 - **ALS EDUCATIETOOL:** DIE KAN BIJDAGEN TOT KENNIS VERGAREN, WAARDEN ONTWIKKELEN EN KEUZES LEREN MAKEN OM JONGEREN TE LATEN OPGROEIEN TOT EEN JONGVOLWASSENE DIE BIJDRAAGT AAN DE DUURZAME ONTWIKKELING VAN ONZE PLANEET.
-
- ▶▶ **INFORMEREN:** In beeld brengen van het huidige gebruik van de leefomgeving, over interessante publieke ruimtes, duurzaamheidsprincipes, ...
 - ▶▶ **VERBEELDEN:** beeldvorming over de manier waarop we (in de toekomst) aan verschillende ruimtebehoeften kunnen voldoen
 - ▶▶ **CREËREN:** ideeën, inzichten, verzuchtingen, competenties en droombeelden mee in te zetten om de leefomgeving vorm te geven
 - ▶▶ **DELEN:** dialoog mogelijk maken met beleidsmakers, planners, praktijkwerkers, ondernemers, ...

YET

PARTICIPATIE TOOL

YET werkt bottom-up en top-down. Via de app kunnen deelnemers hun gewenste publieke ruimte met iedereen delen en tegelijkertijd kan de app gebruikt worden door elk bestuur om concrete projecten rond ruimte te lanceren.

De gebruiksvriendelijke applicatie kan efficiënt ingezet worden als opstap naar co-creatie projecten met deelnemers van elke leeftijd.



BETROKKENHEID

Deze drie elementen **versterken elkaar**. Wie zich gehoord en serieus genomen voelt, is sneller bereid om actief mee te denken. Dat vraagt om een aanpak die vertrekt vanuit de leefwereld van de gebruikers.

PARTICIPATIE

YET

UITDAGING

COMPETENTIE

Op welke manier gebruiken ze de ruimte, wat zijn hun noden en waar ervaren ze obstakels?

Geen oppervlakkige bevestigingen, maar echte interactie levert de inzichten die nodig zijn voor een **inclusief en gedragen ruimtebeleid**.



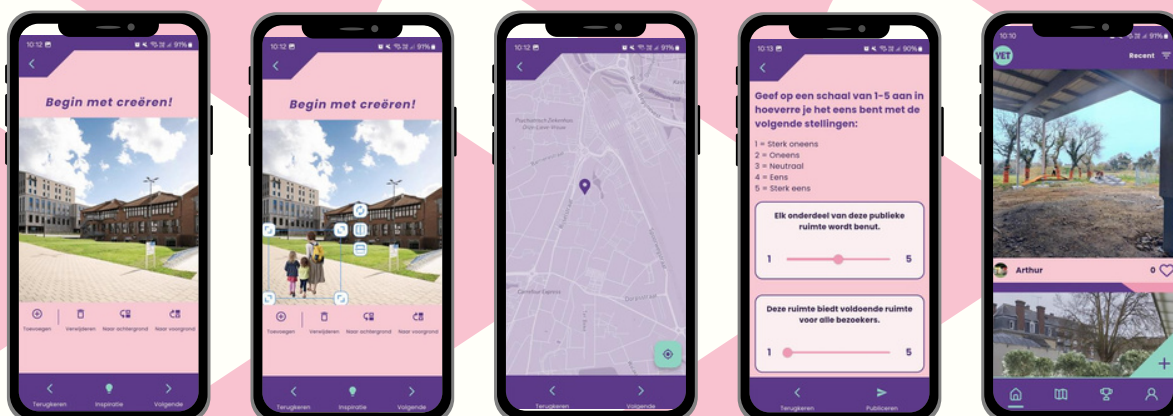
WAAROM KIEZEN VOOR YET?

Gebruiksvriendelijk en flexibel – Gebruikers kunnen gewoon deelnemen via de applicatie op hun smartphone.

Data-gedreven inzichten – Meet de impact en ontvang bruikbare rapportages voor toekomstig beleid.

Actieve betrokkenheid van bewoners – Stimuleer beweging, verbinding en inclusie op een innovatieve manier.

Bewezen methodiek – Gebaseerd op succesvolle projecten in verschillende steden.



Participatie is maatwerk, maar dient wel ingebed te zijn in het gehele proces. Een participatief traject moet gedurende het hele project verder gezet worden en een blijvende terugkoppeling is noodzakelijk.

WANNEER YET IMPLEMENTEREN?

Vooronderzoek – YET als tool om obstakels in beeld te brengen.

Ontwerp – YET als tool om dialoog mogelijk te maken en aandachtspunten in beeld te brengen.

Nazorg – YET als tool om ontwerpen met realisaties af te stemmen, belangrijke elementen die niet zijn meegenomen doorgeven aan toekomstige projecten.

YET

WELKE UITDAGING GAAN JULLIE AAN?

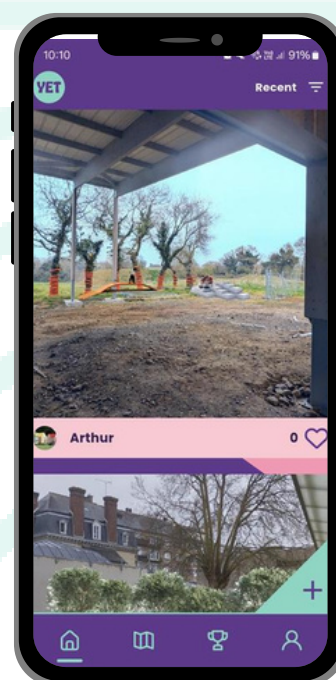
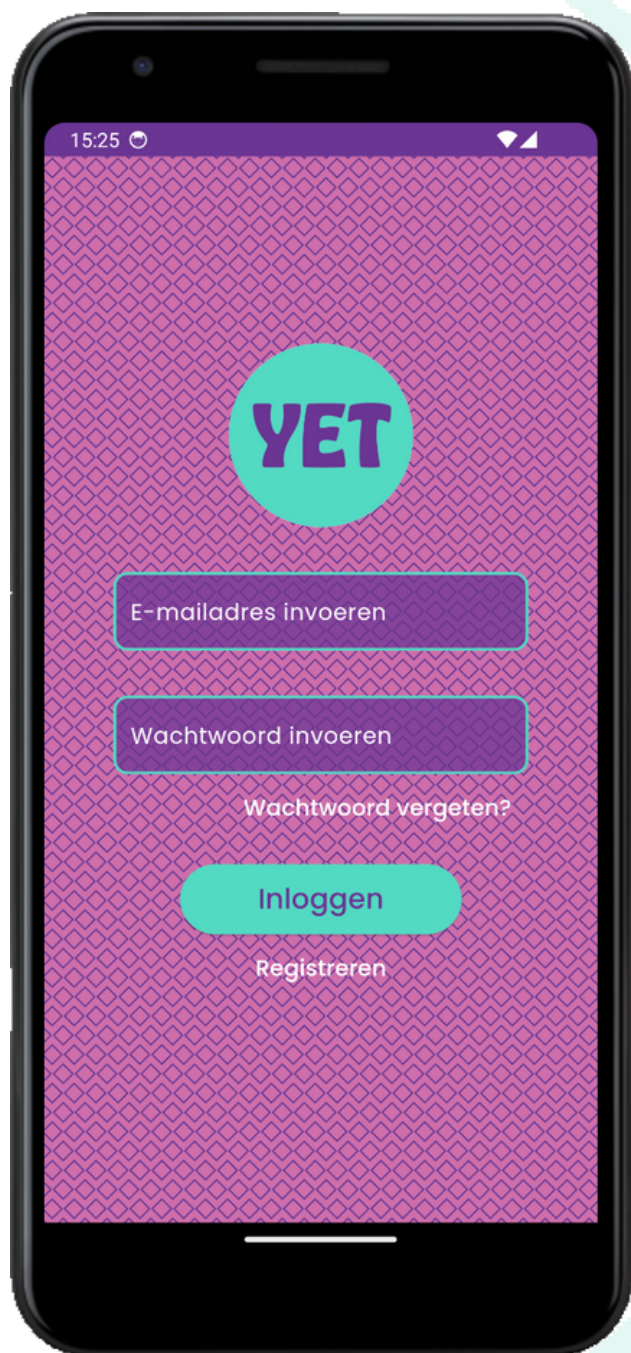
**01 ➤ VRIJ POSTEN:
IK WIL DEELNEMERS BETREKKEN**

> ZIE PG 8-9

**02 ➤ CHALLENGE ZONDER VASTE FOTO:
IK HEB EEN OPEN RUIMTELIJKE VRAAG**

**03 ➤ VASTE FOTO CHALLENGE:
IK HEB EEN SPECIFIEKE RUIMTELIJKE
VRAAG**

De applicatie is gratis te downloaden en te gebruiken!



DOWNLOAD HERE





YOUTH ENVIRONMENT & ENGAGEMENT TOOL

ZES EENVOUDIGE
STAPPEN OM TE VOLGEN

1

DEELNEMEN



DRUK OP DE KNOP OM TE BEGINNEN

2

FOTO



MAAK EEN FOTO VAN EEN GEWENSTE LOCATIE

VISUALISEREN

VOEG ELEMENTEN TOE OM UW IDEEËN VOOR
DE GEKOZEN RUIMTE TE VISUALISEREN.



3

LOCATIE

4



- **AUTOMATISCH:** *geen aanvullende instructies*
- **HANDMATIG:** *pin uw locatie op de kaart*

VRAGENLIJST

(OPTIONEEL) ENQUETE:
VUL DE VOLGENDE VRAGEN IN



5

6

PUBLICEREN

PUBLICIEER UW FOTO OP HET
PLATFORM



BEDANKT
VOOR UW
DEELNAME!