

DESIGN MANAGEMENT

Om hur det gick till och var vi står idag

10.6.2016 Mariehamn

Pia Salmi ,WSP

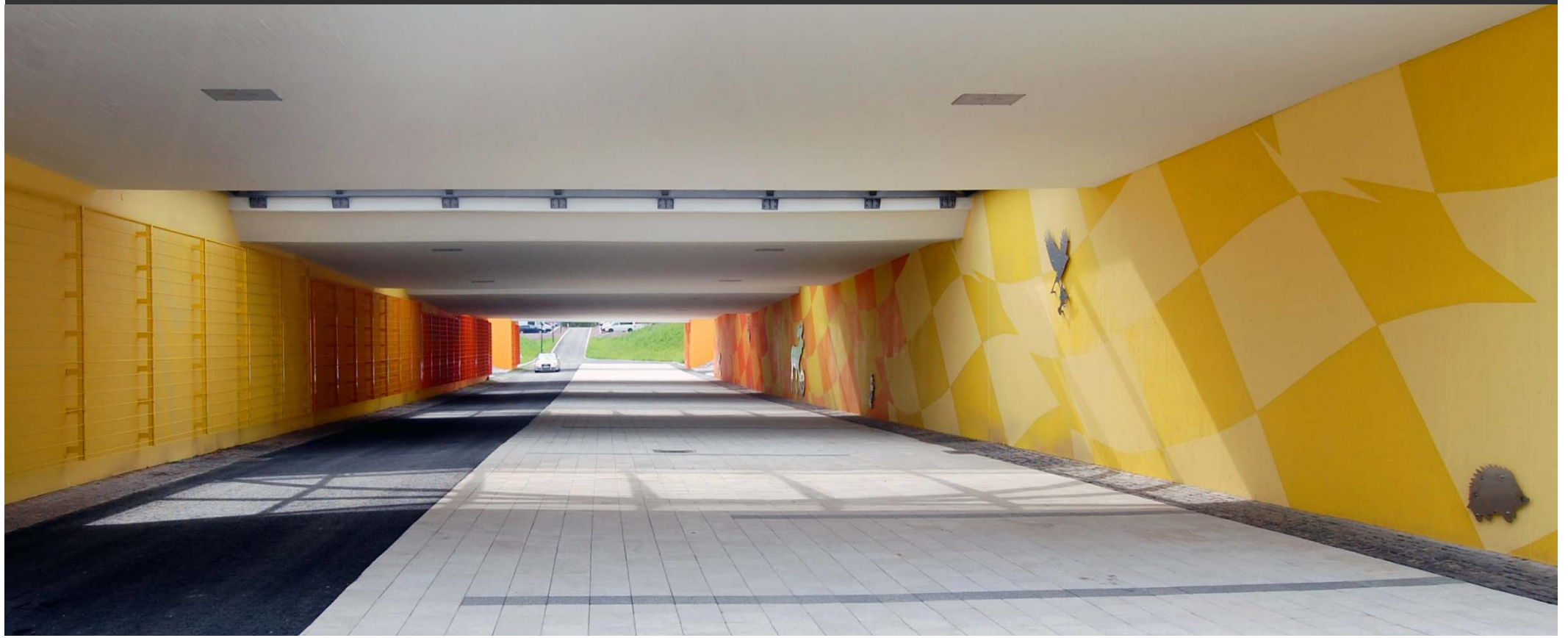
Björn Silfverberg, WSP

Tomas Palmgren, Helsingfors stad





Esbo, Marsby port, gatutunnel med belysta reliefer av välbekanta djur, 2014 - 2016



Vanda, gatutunnel med lekfulla djur längs väggarna, 2015



OMBERVA



Vanda, Käinbybacka rally bana's övervakningstorn med VIP lounge omvandlas till konstverk, 2014 - 2016



1. Heiskari	
2. Granlund	
3. Rahko	
4. Halvari	
5. Suutari	
6. Jääskö	
7. Pekka Pulkkinen	
8. Hirttiö	
9. Tuisku	
10. Putaansuu	
11. Hiukka	
12. Randanjoki	
13. Alamommo	
14. Tapani Ruokanen	
15. Iso-Vitikka	
16. Raappina	

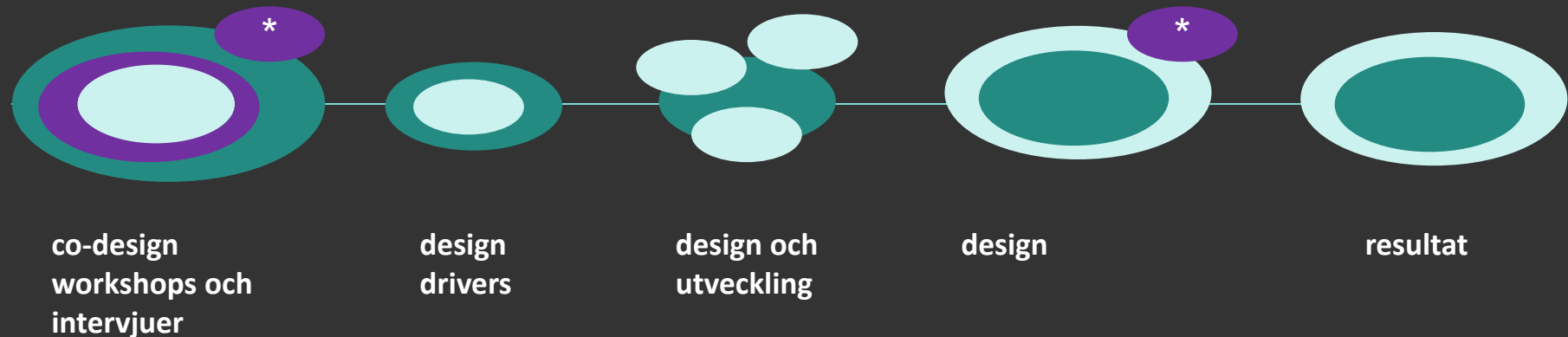
Rovaniemi, shamansk belysning (familjetecken), 2007

DESIGN MANAGEMENT PROCESS

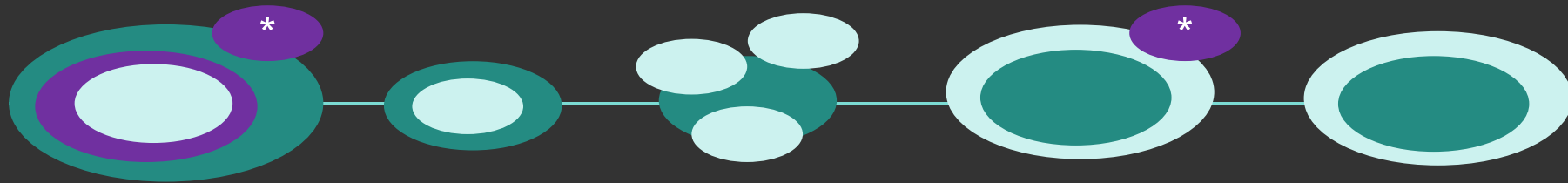
- stad / kommun
- designer
- Workshops med bosatta och andra berörda parter
- * Öppen internetförfrågan.
Betjäna även som kommunikationsforum.

Det är inte om att tänka på samma sätt
men att tänka tillsammans.

Tuloksekkaan yhteistyön päämäärä ei ole samalla
tavalla ajattelemisen, vaan yhdessä ajattelemisen.



DESIGN MANAGEMENT PROCESSEN



co-design workshops och intervjuer

En gemensam
uppfattning om
projektens
innehåll och
stadens stil.
Information om
praxis.

Yhteinen näkemys
projektin
oleellisimmista
painotuksista ja
kohteen tyylistä.
Tieto nykyisistä
käytännöistä.

design drivers

Grunder för
planering
och val av
utrustning.

Perusteet
suunnittelull
e ja
kalustevalin
noille.

design och utveckling

Alternativ för
stadens
tekniska och
designmässiga
kvalitet

Vaihtoehtoisia
ratkaisuja
kaupungin
teknisestä ja
visuaalisesta
laadusta.

design

Design, planering.

Suunnitelman
tekeminen.

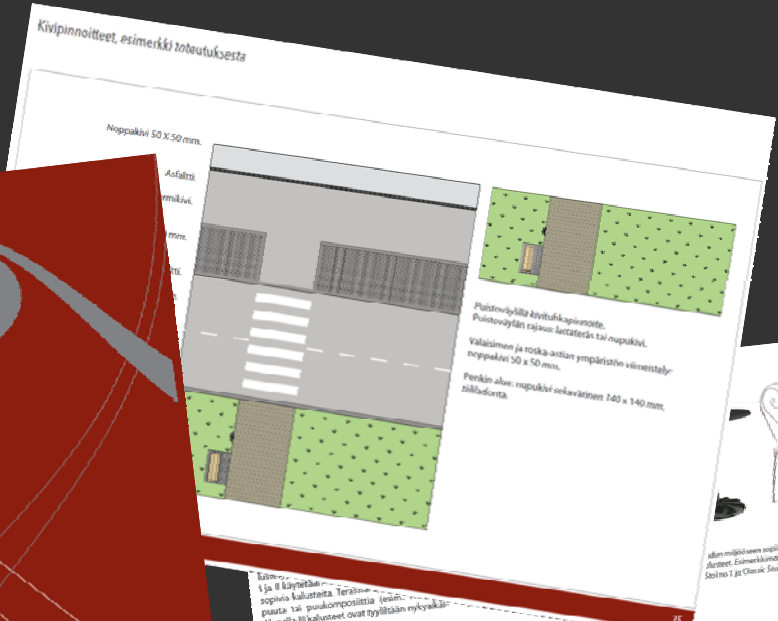
resultat

Rapport ,
kunskapsspridni
ng och
uppföljning

Raportointi ,
tiedon
jalkauttaminen
ja seuranta.

DESIGN MANUAL FÖR STADENS KVALITET OCH STIL





INNEHÅLL NYSLOTT:

1. BESKRIVNING AV STADENS STIL
2. DESIGN DRIVERS TILL STADENS STIL = RESULTAT FRÅN CO-DESIGN WORKSHOPS
3. FÄRGER
4. MATERIAL
5. BELÄGGNINGAR AV STEN
6. GATUMÖBLER
7. ARMATURER
8. DESIGN AV SKYLTOCH OCH ARMATUR STOLPAR



” Vi har använt Design Manual i flera projekt: Omfartsvägen, Centrumgatorna, passagerarhamnen, historiska centrum och parkerna. Det blev bättre kvalitet med mindre möda”.

”Olemme käyttäneet Design Manualia ohitustien, keskustan katujen, matkustajasataman, historiallisen keskustan ja puistojen projekteissa. Ohjeen avulla on saatu vähemmällä vaivalla laadukasta ja yhtenäistä ympäristöä.”

Päivi Behm, Savonlinna
stadsplanarkitekt, asemakaav

”Visst fanns det sådana som motsatte sig valet av ytmaterial och möbler. Päivi arbetade systematiskt för att genomföra gemensamma beslut. Nu när hamnen är färdigt, ser man ett stilrent och väl fungerande resultat. Vi är väldigt nöjda med resultatet.

” Kyllä jotkut vastustivat ensin tiettyjen, määritettyjen kalusteiden ja kiveysten käyttöä. Päivi teki systemaattista työtä ja vei läpi yhdessä tehdyt päätökset. Nyt kun Matkustajasatama on rakennettu, nähtiin ratkaisujen toimivuus ja epäusko poistui. Valintoihin ollaan oltu hyvin tyytyväisiä.”

- Kauko Pesonen, marknads värd, tori-isäntä

PAPPER OCH PDF ...





HELSINGIN KAUPUNKITILAOHJE

HAE OHJEITA

Kaupunkitilaohje on käsikirja, joka toteuttaa Helsingin kaupungin yhteisiä kaupunkiympäristön tavoitteita.

Ohjeen tehtävänä on julkisen kaupunkiympäristön laadun ja yhtenäisyyden takaaminen sekä taloudellisuuden parantaminen. Kaupungin yleisille ulkoalueille on määritelty visuaalisesti yhtenäinen, tunnistettava ilme, joka on helposti käytettävä, houkutteleva ja kestävä. Kaupunkitilaohjetta noudatetaan yleisillä katu- ja puistoalueilla sekä soveltuvin osin kaupungin puolijulkisilla ulkoalueilla.

Kaupunkitilaohje tuottaa kustannusäästöjä ja tehokkuutta hankinnoissa, suunnittelussa, rakentamisessa ja ylläpidossa. Ohje linjaa kaupunkiympäristöä koskevia ratkaisuja ja auttaa päätöksenteossa. Se korvaa useita hajanasia ja päällekkäisiä ohjeita ja tapoja toimia sekä kokoaa ohjeet yhdeksi kokonaisuudeksi. Kaupunkitilaohjeen ydinajatus on luoda Helsingille ja helsinkiläisille parempaa ja laadukkaampaa lähiympäristöä elää, liikkua ja yrittää.

UTKAST



KAUPUNKITILAOHJE HAKU

🔍 Hae aiheistoilla esim. puisto, penkki, aita...

Haettavat kirjastot:

Kaikki kirjastot

+ Alueyypit

6

+ Kalusteet ja varusteet

1

+ Kasvillisuus

9

+ Materiaalit ja pinnat

32

+ Tyyppiratkaisut

35



Yhteystiedot

Helsingin kaupungin rakennusvirasto
PL 1500
00099 Helsingin kaupunki

Yhteydenotot palauslomakkeella

INTRA



KAUPUNKITILAOHJE HAKU

Q GRANIITTIPINNOITTEET x | x

Haettavat kirjastot: Kaikki kirjastot v

- Materiaalit ja pinnat

5

- GRANIITTIPINNOITTEET

- 1. Graniittipinnoitteet – Yleistä
- Graniittilaatat
- Noppakivet
- Nupukivet
- Ohjaavat ja varoittavat laatat



Yhteystiedot

Helsingin kaupungin rakennusvirasto
PL 1500
00099 Helsingin kaupunki
Yhteydenotot palautelomakkeella

INTRA

Nupukivet

PÄIVITETTY: TOUKOKUU 23, 2016 LUOTU: TOUKOKUU 2, 2016

Sisältö

Kivikoot

- lohkottu nupukivi: n. 220x140x140 (+/- 15 mm)
- mittatarkka nupukivi: 220x140x140
- matala nupukivi: 220x140x80

Pintakäsittelyt ja työstömenetelmät

Nupukivet voivat olla lohkoittuja tai sahattuja tai näiden yhdistelmiä. Mittatarkkojen nupukivien sivut ovat sahattuja. Nupukivet voivat olla pintakäsittelyltään poltettuja, ristipäähakattuja, karkeahakattuja tai lohkopintaisia. Lohkopintaiset kivet voivat olla muilta sivuiltaan joko sahattuja tai kauttaaltaan lohkoittuja.

Asennus

Nuput asennetaan tavallisesti hiekan tai kivituhkan varaan. Poikkeustapauksessa nupukivet asennetaan maakosteaan betonimassaan. Kiveys viimeistellään reunan suuntaisella juoksukivirivillä.

Saumaus

Nupukivet saumataan mahdollisimman kapein saumoin. Saumaus hiekalla. Mittatarkan nupukiveyksen sauman leveys 5 mm. Saumaus tehdään ns. betonimärkäsaumauksena käyttäen märkää sementtihiikkaseosta. Lohkotuista kivistä tehdyissä kiveyksissä saumaukseen käytetään saumaussoraa ja sauman leveys on 10 mm.

Kuvat



Nupukivet,
Kuva: Virpi Vertainen



Nupukivi
Kuvälähde: <http://www.kivitori.fi>

Lisätiedot ja -lähteet

- Helsingin kaupungin rakennusviraston julkaisuja:

