



UNICONSPILLET



Et samarbejde mellem Roskilde Kommune og **UiD**

Roskilde Kommune

Roskilde Kommune ønsker at blive Sjællands knudepunkt i oplevelsesøkonomien. Som centrale elementer i kommuneplanen, står udviklingen i oplevelsesøkonomien gennem erhvervsudvikling, iværksætteri, kultur og kreative miljøer, samt oplevelser, der giver borgerne værdi og som brander Roskilde.

Roskilde Kommune er allerede i færd med at gennemføre den strategiske satsning på oplevelsesøkonomien. I denne sammenhæng er Unicon-grunden et vigtigt element. Den ledige Unicongrund i Roskilde giver mulighed for en aktiv og fremadrettet byudvikling af Roskilde by og af den samlede Roskilde kommune.



Unicon-grunden

Unicon-grunden dækker et areal på 225.000 m². Ud over haller og spor af den gamle cementfabrik indeholder grunden grønne arealer og åbne pladser.

Grunden er placeret tæt på Roskildes bymidte og med gode trafikale forhold ud til motorvejen og mulighed for en direkte forbindelse til Dyreskuepladsen mod syd, hvor Roskildefestivalen hvert år afholdes. Denne placering gør grunden til et stort aktiv for Roskilde Kommune, som har overtaget hele grunden med det mål, at omdanne den til en levende og mangfoldig bydel, som er under fortsat udvikling og forandring.



Opgaven

Som deltagere i spillet om Unicon-grunden er det jeres opgave, at gøre den attraktiv for fremtidige brugere – og til en fornuftig forretning for kommunen.

Det skal i gøre ved, at udvikle retningslinier og visioner for hvordan området over en årrække, kan udvikles til et multifunktionelt bymiljø med aktivitet en stor del af døgnets 24 timer og med særlig fokus på kreative erhverv.

Visionen

Visionen er, at skabe en ny bydel med et levende bymiljø med musik som overordnet tema.

For at understøtte denne vision skal bydelen:

- Sammensættes af forskellige byfunktioner såsom boliger, erhverv, butikker, kultur- og fritidsaktiviteter, der tilsammen skaber liv i bydelen hele døgnet.
- Vokse gradvis i fleksible fysiske rammer og tilpasse sig tiden og brugen så bydelen er foranderlig og kan skabe nye op levelser.
- Lade aktører og kreative iværksættere drive udviklingen af området fremad gennem eksperimenter med midlertidige aktiviteter, der kan få lov at spire og slå rod i området, når de har bevist deres bæredygtighed.

Spillet

Spillet er et rollespil, hvor hver spiller tildeles en rolle som enten politiker, developer, iværksætter, kulturperson, beboer eller uddannelsesperson. Spillet er inddelt i seks spillerunder, som hver repræsenterer en kortere årrække i udviklingen af Unicon-grunden (fra 2007 til 2021).

Spillerne skifter roller for hver runde i spillet, således at hver spiller kommer gennem alle roller. Til hver rolle er der et rollekort med en kort beskrivelse af opgaver og målsætninger. (Man må gerne digte videre på sin rolle).

For hver spillerunde er der et antal bygge- og eventkort. Byggekortene angiver hvilke funktioner der skal bygges og planlægges for i den pågældende runde, mens eventkort giver muligheder for at indplacere yderligere funktioner og aktiviteter. Spillerne skiftes til at spille disse kort. (Beboeren kan dog ikke spille byggekort)

Der er fire spilleplader. Hver spilleplade består af et luftfoto hvorpå Unicon-grundens afgrænsning er markeret, men man må meget gerne inddrage de omgivende områder i sine overvejelser. Desuden findes der materiale til at bygge simple modeller.

De forskellige funktioner bygges af modelmateriale i forskellige farver:

Blåt skum	=	Boliger
Lyserødt skum	=	Erhverv
Hvidt skum	=	Institutioner
Grønt skum / papir	=	Friarealer/park

For hvert spillebord er der tilknyttet et rådgiverteam, som er med til at animere og kvalificere debatten, bygge modeller og referere forløbet.

Spillets bestanddele

Rollekort beskriver hver spillers rolle og vedkommendes mål i spillet.

Byggekort angiver hvor mange kvadratmeter der skal bygges eller anlægges og eventuelle andre forhold. Byggekortene har forskellige farver som svarer til forskellige funktioner.

Eventkort indeholder forskellige hændelser, som spillerne skal tage stilling til. De trækkes hvert tiende minut.

Vetokort giver spillerne mulighed for at hindre en bestemt placering eller udformning af en funktion. Hver spiller har to vetokort.

Spillepladen består af et luftfoto over Unicon-grunden i skala 1:500, som man kan bygge på.

Whiteboard-tusch kan bruges til at tegne og skrive direkte på spillepladen – og kan nemt viskes ud.



Funktioner og aktiviteter

2007 - 2009	1. 100 Boliger	15.000 m ²
	2. Friareal/park	5.000 m ²
	3. Roskilde Festival	2.500 m ²
	4. Erhverv	5.000 m ²
	5. Roskilde tekniske skole I	15.000 m ²
	6. Friareal/park	5.000 m ²
	7. 100 Ungdomsboliger	8.000 m ²
	8. Rockmuseum	5.000 m ²
	9. Iværksætter rugekasse	2.000 m ²
	10. Børnehave	.700 m ²
2010-2012	1. Shopping + parkering	5.000+5.000 m ²
	2. Måltidens hus	2.000 m ²
	3. Kunstnersværksteder	1.000m ²
	4. Erhverv	5.000m ²
	5. Musisk Højskole	1.500m ²
2013-2015	1. Friareal/park	5.000m ²
	2. 50 Boliger	7.000m ²
	3. Performance Lab	1.000m ²
	4. Erhverv	5.000m ²
	5. Roskilde Tekniske Skole II	13.000m ²
2016-2018	1. 60 Boliger	8.000m ²
	2. Sportshal	2.500m ²
	3. Kulturhus	2.000m ²
	4. Erhverv	5.000m ²
	5. Friareal/park	5.000m ²
2019-2021	1. Shopping + parkering	6.000+6.000m ²
	2. Madbasar + caféer	1.500m ²
	3. Basketbar	.500m ²
	4. Wellness Center	1.500m ²
	5. Friareal/park	5.000m ²

En spillerunde

Spillet begynder med at developeren spiller det første byggekort ud og placerer det et sted på spillepladen. Developeren forklarer derefter placeringen og hvordan det kan komme til at se ud. Rådgiverteamet producerer herefter en simpel skum-model af forslaget.

De andre spillere kan nu kommentere og argumentere for og imod forslaget. Hvis alle kan blive enige i forslaget bliver skummodellen stående på spillepladen og det er næste spillers tur. Hvis en af spillerne derimod ikke kan acceptere forslaget må vedkommende spille sit vetokort ud. Dette betyder, at den pågældende funktion ikke vil blive bygget. Herefter går turen videre til næste spiller, indtil alle kort i den pågældende spillerunde er spillet.

Hvert tiende minut trækker rådgiverteamet et eventkort. Kortet kan f.eks. indeholde følgende besked: "Et veteranbilmuseum vil etablere sig på Unicon-grunden. Vil i gå med til det og hvor skal det placeres?" Kan man ikke blive enige om svaret stemmes der om det.

Når spillerunden er slut skifter man rolle ved at give sit rollekort videre til spilleren til venstre for en selv.

Overvejelser

Udover at udvikle retningslinier og visioner for hvordan Unicon-grunden over en årrække, kan udvikles til en levende og mangfoldig bydel, som også fremover vil kunne udvikle og forandre sig, skal I overveje:

1. Hvordan kommunen bedst kommer i gang med udviklingen af den nye bydel?
2. Hvad gennemførelsen af jeres forslag vil koste, hvilken værdiforøgelse det vil give og hvad provenuet i form af salg og leje af grunde og lokaler vil kunne indbringe?
3. Hvilke miljømæssige konsekvenser jeres forslag har?
4. Hvilke trafikformer i ønsker at tilgodese, hvorfor og hvordan?
5. Skalaforhold, højder og tæthed, også i forhold til resten af byen.
6. Hvordan eksisterende bygninger og anlæg kan anvendes?
7. Hvordan man bedst "sælger" Unicon-grunden til kreative erhverv?
8. Hvordan man skaber aktivitet 24 timer i døgnet - og samti dig rum for ro og fordybelse?
9. Hvad forholdet er mellem private og offentlige aktører?
10. Hvilke regler og retningslinier det er nødvendigt at opstille?

10

11. Hvordan man kan muliggøre blandede funktioner i den samme bygning?
12. Hvordan man sikrer fleksibilitet?
13. Hvordan man gør de vigtigste aktiviteter mest synlige?
14. Hvordan man skaber fælles ejerskab?
15. Hvordan man kan understøtte bymæssig forskellighed samtidig med man sikrer en oplevelsesmæssig sammenhæng?

Dokumentation og resultater

Over hvert spillebord er der installeret et webkamera, som løbende tager billeder der efterfølgende sættes sammen til en kort film, som viser forløbet af spillet.

De fire forslag vil efterfølgende blive viderebearbejdet og formidlet af UiD og Roskilde Kommune.

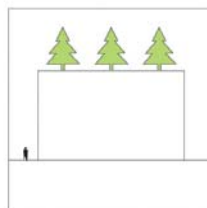
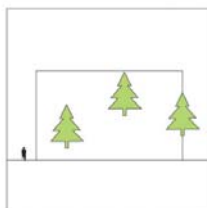
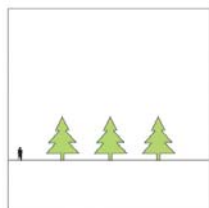
Alle deltagere inviteres derefter til et arrangement, hvor både resultaterne og processen gennemgås og diskuteres. Deltagerne optræder her i deres normale roller.

På baggrund af denne evaluering udarbejdes en procesmanual og en formidlingsplan, som grundlag for den videre udvikling af UNICON grunden.

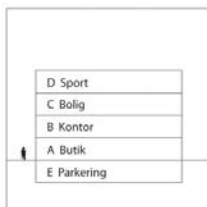
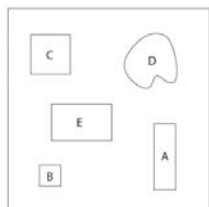
Diagrammer



Forskellige trafikløsninger



Forskellige grønne områder



Adskilte eller blandede funktioner

Tidsplan

- 16.30 Ankomst. Mad og drikke
- 16.45 Gennemgang af spilleregler etc.
- 17.00 Spillet startes. Mulighed for let mad og drikke i løbet af spillet.
- 21.30 Afslutning på spillet. Snak med andre deltagere og afsluttende konklusion.



Spillet om Unicon-grunden er udviklet af UiD. Programmet er baseret på en økonomisk bæredygtighedsanalyse af Rambøll Management og på samtaler med planchef Jan Bille.