



# PROGRAMMERING 'T ZOET

*Presentatie concept-advies  
programmering*

Bureau BUITEN & Urhahn  
20 juni 2024

# Programmering 't Zoet – woord vooraf

## **Context**

- Programmering van 't Zoet voor wonen, werken en voorzieningen in 2+ fasen
- Volgend op toekomstperspectief, en onderdeel van breder 'gebiedsonderzoek'
- Hoog ambitieniveau: naar een hoogstedelijk, toekomstgericht gebied van (inter)nationale betekenis, verbonden met stad en regio, en waterrijk & groen.

## **Proces met stakeholders en ambtelijke experts**

- Van verkenning van kansrijke doelgroepen en functies (desk research, interviews)
- Via 4 scenario's voor 't Zoet en een afweging hiervan (8 april)
- Naar voorkeursscenario en uitwerking in 5 programmatische principes (vandaag)

# 5 leidende principes programmering 't Zoet

## 1. Lang leven 't Zoet

*Een binding voor het leven*

## 2. Stedelijke woongemeenschappen

*Ontmoeting tussen doelgroepen en écht samen leven*

## 3. Proeven & Pionieren in 't Zoet

*Europa's grootste proeftuin voor toegepaste technologie en creativiteit*

## 4. Innovatie en groei versnellen in food & game hubs

*Innovatiehubs voor start-ups, scale-ups en onderwijs in food & gaming*

## 5. Iconisch groen

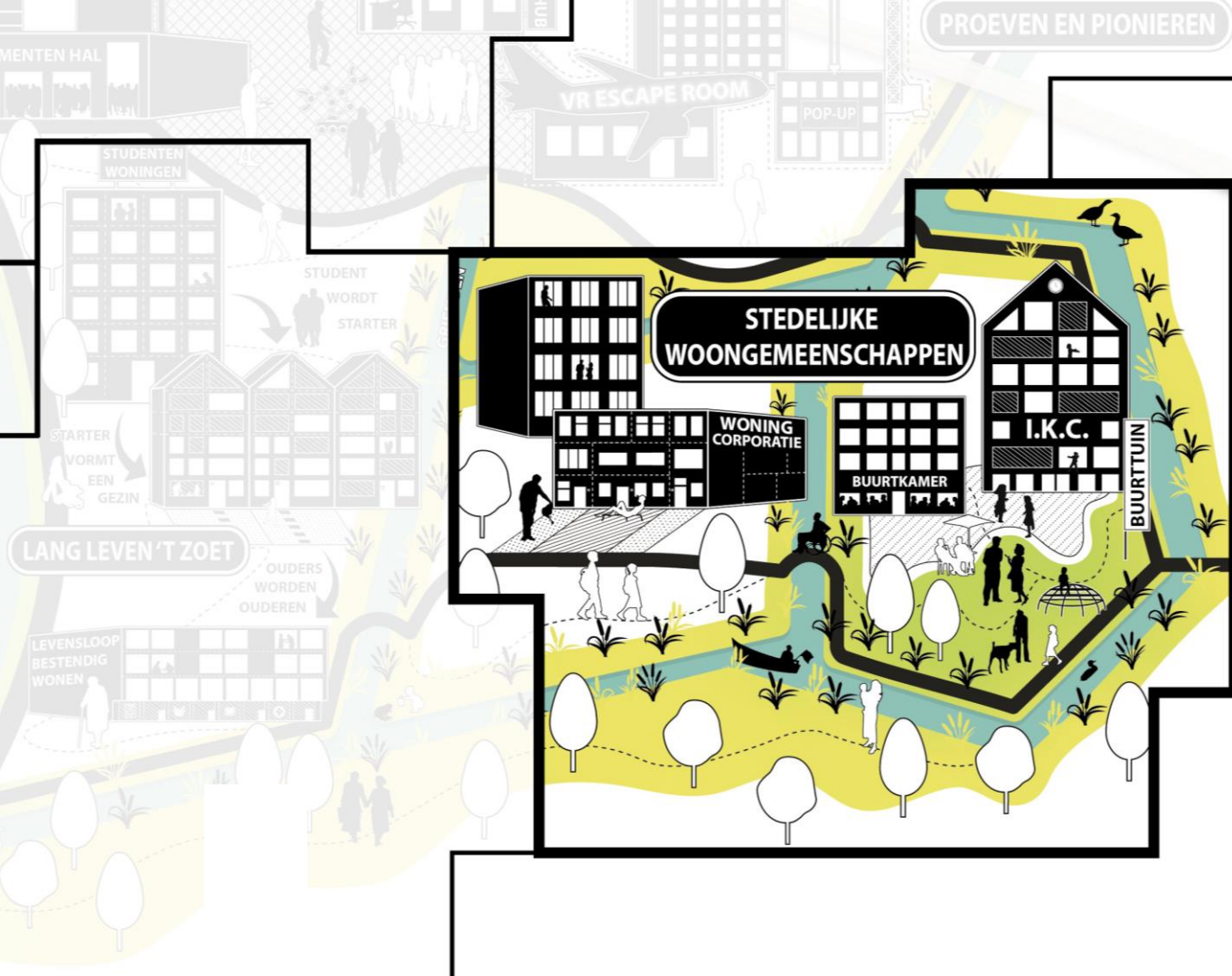
*'t Zoet als voortuin van de wijk & icoon van de stad*

## 1. Lang leven 't Zoet

- Sociale binding en diversiteit als uitgangspunt
- Wooncarrière maken - woontypologieën voor iedere levensfase (*studenten – starters-gezinnen – senioren*)
- Stedelijk wonen met grondgebonden kwaliteit (*‘Compact gemengd stedelijk’*)
- Ruime, flexibele woningen (kamertje extra principe)







## 2. Stedelijke woongemeenschappen

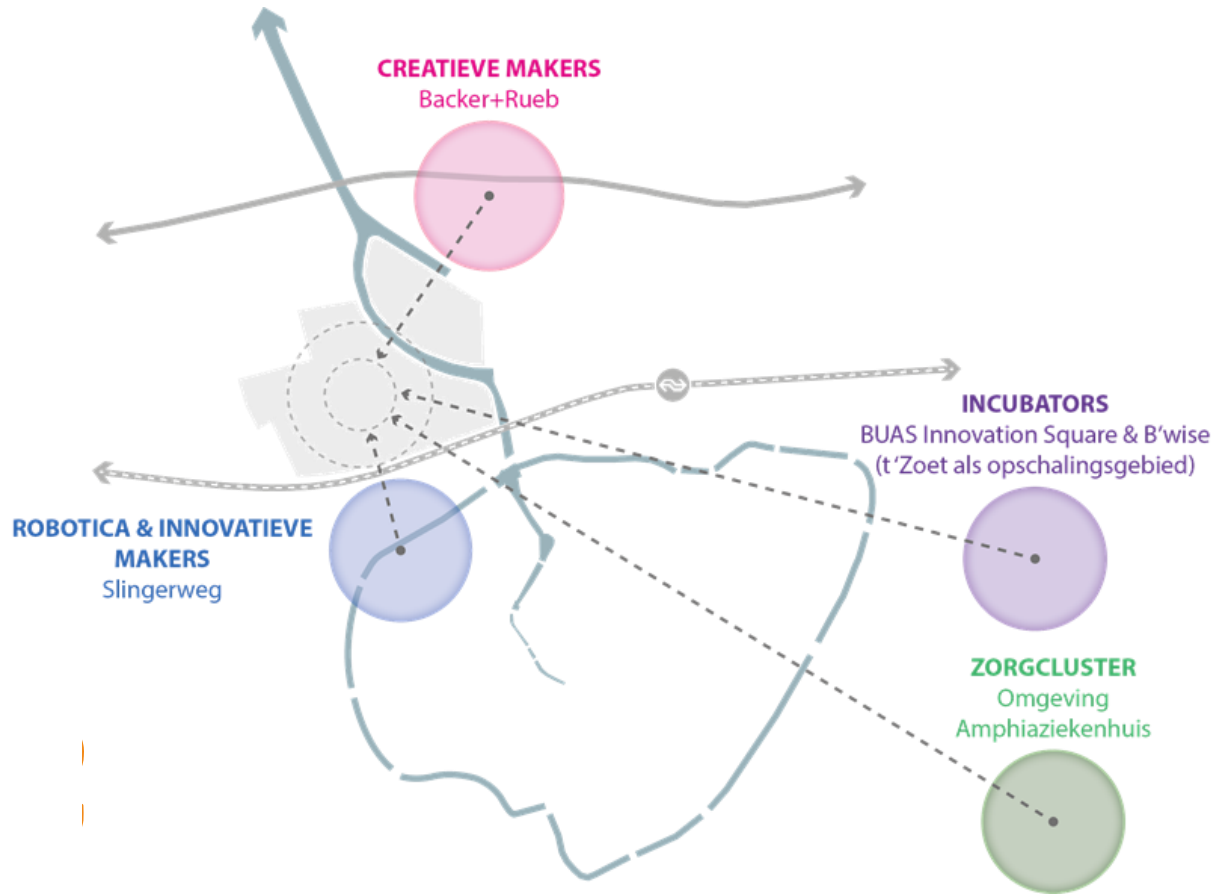
- Nieuwe, collectieve woonvormen voor gemengde doelgroepen
- Multifunctionele ontmoetingsplekken in de buurt
- Wijkvoorzieningen en verblijfsplekken in en langs de stadsgrienden
- Ken je bure: ontmoeting in (semi-) openbare ruimte, eigen inrichting (stoepen, galerij, etc.)

### 3. Proeven & Pionieren

- Etalage voor 'Toegepaste technologie & creativiteit'
- Innovaties demonstreren en opschalen in Urban Park & in de wijk ("practice what you preach")
- Ruimte voor het experiment
- Daarmee inspelen op nieuwe ontwikkelingen & innovatiekansen
- Placemaking en evenementen inzetten op thema food & gaming



Álle innovatieve en creatieve bedrijven in Breda kunnen ‘proeven en pionieren’ in ‘t Zoet  
Dit gebeurt in het hele gebied van ‘t Zoet (Urban Park, in de wijk, placemaking).



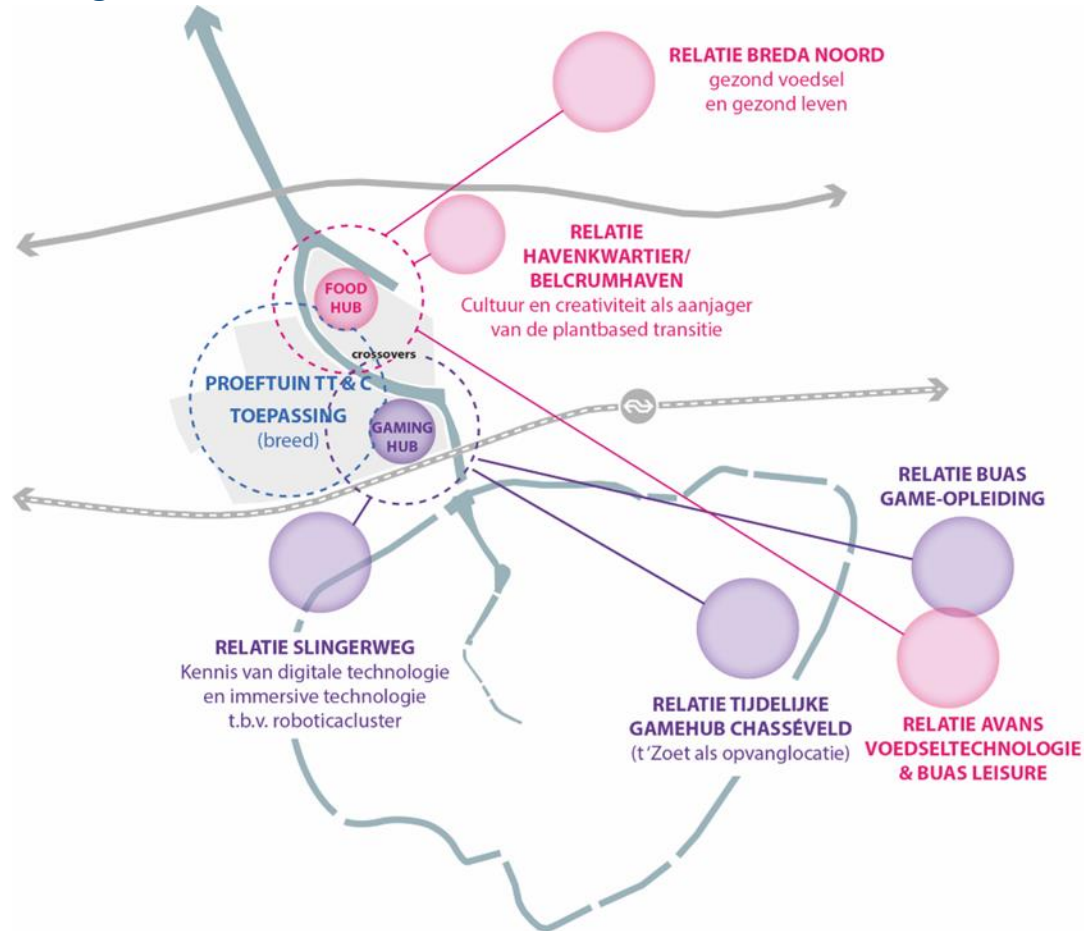


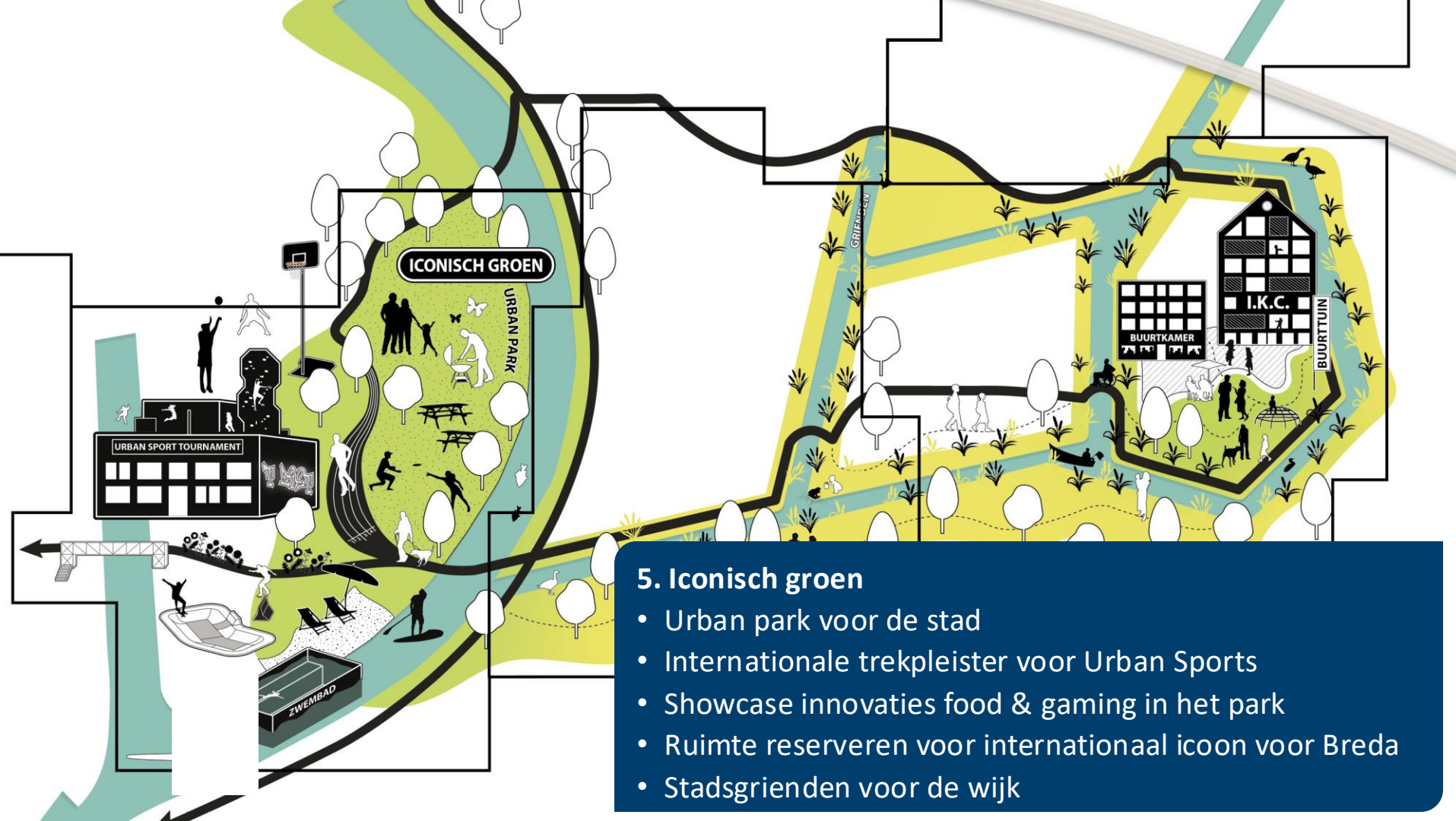
#### 4. Innovatie en groei versnellen in Food & Game Hubs

- Ruimte voor innovatie en groei binnen TT&C:
  - (1) Breda als hoofdstad van food & plantbased cluster
  - (2) Breda als internationale gamestad
- (Betaalbare) bedrijfsruimte, doorgroeimogelijkheden onderwijs- en innovatiefaciliteiten
- Hubs met adaptieve ontwikkelstrategie realiseren
- Daarnaast: wijk economie & voorzieningen in plinten



# Positionering food & game hub en relatie met de rest van de stad





## 5. Iconisch groen

- Urban park voor de stad
- Internationale trekpleister voor Urban Sports
- Showcase innovaties food & gaming in het park
- Ruimte reserveren voor internationaal icoon voor Breda
- Stadsgrienden voor de wijk



# Kwantitatieve programmering 't Zoet

## Key Performance Indicators

- 1,65 Floor Space Index op 'bruto buurtniveau' (36 ha)
- 600.000 m<sup>2</sup> BVO max. 'laadvermogen' (wonen + werken + voorzieningen)
- 80% van laadvermogen voor wonen, 20% voor werken en voorzieningen
- 4.500 woningen (max., bij gemiddeld oppervlakte 105 m<sup>2</sup> per woning)
- 3.800 banen (max., bij ruimtegebruik 25-40 m<sup>2</sup> per baan)
- 1 woning : 0,85 baan (verhouding functiemenging)

*Genoemde aantallen is bovengrens van de bandbreedte (ondergrens is 20% lager). Uiteindelijk laadvermogen is afhankelijk van definitief ruimtelijk raamwerk en keuzes daarbinnen.*

*Verdere kwantificering, fasering, segmentering e.d. wordt in verdieping in eindrapportage opgenomen*



# Deelsessie over het programmatisch concept

## DEEL 1: REACTIERONDE

- Ik ben hier enthousiast over (3x) ●
- Ik heb hier twijfels bij (1x) ●

## DEEL 2: DISCUSSIERONDE: VAN VISIE NAAR UITVOERING SAMEN MET PARTIJEN IN DE STAD

- Welke vervolgstappen zijn nodig om de programmering tot uitvoering te brengen?
- Welke partijen zijn hiervoor nodig? Welke aanwezige partijen zien een rol voor zichzelf weggelegd?
- Open uitnodiging voor vervolgstappen

|  
|