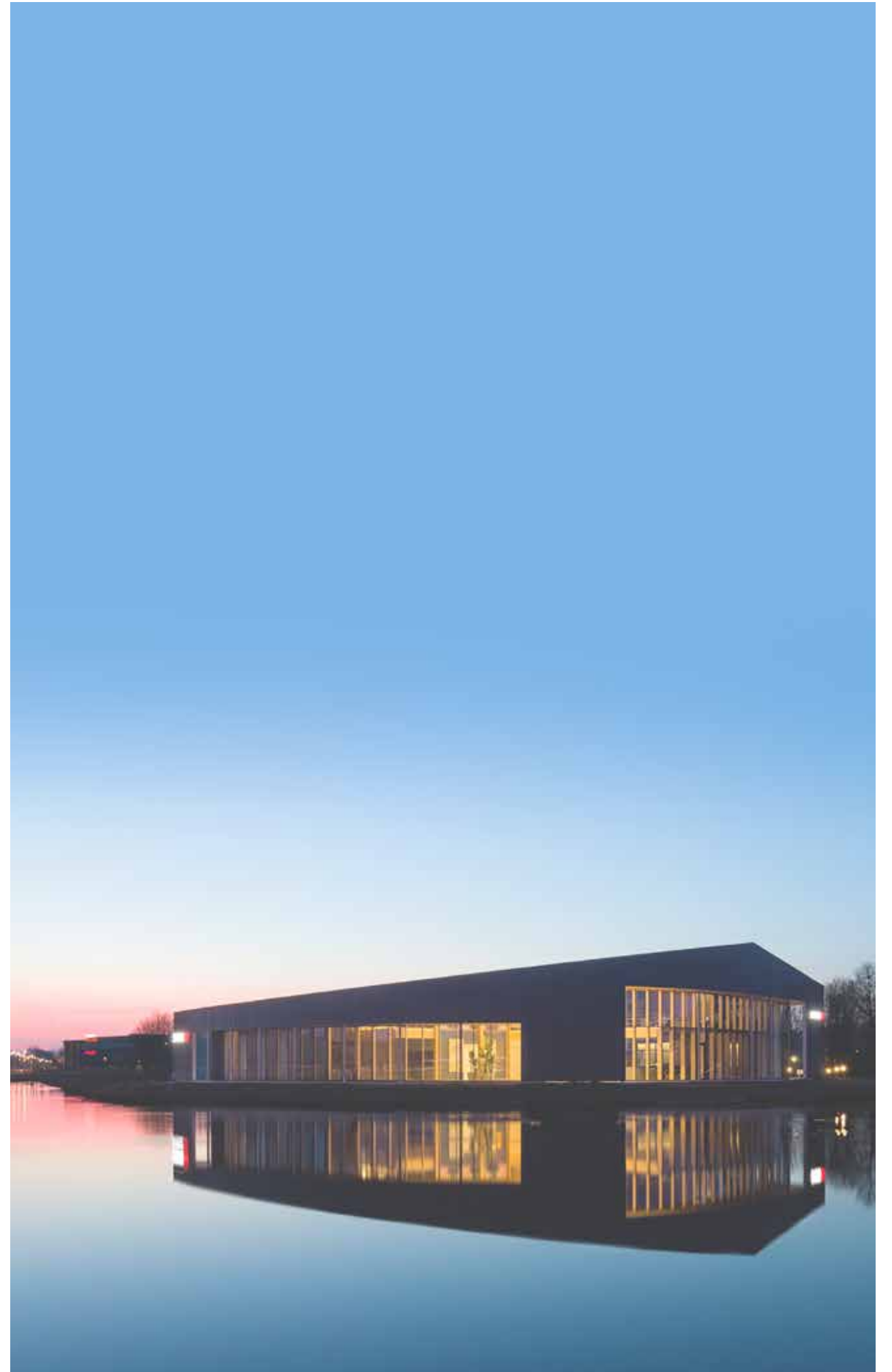




WERKWIJZE STORE3D

DESIGN IDEAS. DEVELOP STORES. DELIVER EXPERIENCE.



INHOUDSOPGAVE

03	OVER STORE3D	07	DESIGN IDEAS
04	PROCES	13	DEVELOP STORES
06	AANPAK STORE3D	19	DELIVER EXPERIENCE

OVER STORE3D

Bij Store3D lopen Design Ideas, Develop Stores, Deliver Experience naadloos in elkaar over.

IT ALL STARTS WITH A GOOD DESIGN BUT THAT'S JUST A PIECE OF PAPER IF YOU DON'T DEVELOP IT PROPERLY.

We vertalen de visie en het concept van de retailer naar een unieke winkelbeleving. Een beleving die begint met een goed en eigen ontwerp of krachtige formule. In ons design komt alles samen. Creatief en innovatief vermogen als het om sfeer gaat. Retailkennis en consumententrends als het om toekomstbestendige winkels gaat. Verstand van materialen, bouwtechnieken, projectmanagement en wet- en regelgeving als het om realisatie gaat. En dat zowel op nationaal als internationaal niveau.

IT'S AN ART TO DEVELOP A STORE BUT IT'S JUST A STORE IF YOU DON'T DELIVER A REAL EXPERIENCE.

We leveren het totaalplaatje. Van design tot bouw en van bouw tot realisatie. Door de touwtjes en het hele proces in handen te houden, zijn we in staat de meest complexe winkelconcepten binnen planning en budget voor elkaar te krijgen. En dat alles met één doel voor ogen... die ene winkelbeleving waarmee jij als retailer het onderscheid maakt bij de consument.

A GREAT BRAND EXPERIENCE CAN NOT BE DELIVERED WITHOUT A GOOD DESIGN.

We maken de cirkel rond. Een sterke winkel kan niet zonder een goed concept. Een concept kan niet zonder een goed ontwerp. Een goed ontwerp werkt alleen als het goed uitgevoerd wordt en een goede uitvoering draagt bij aan de ultieme beleving voor een sterke winkel. Bij Store3D hebben we alle disciplines in huis om de cirkel draaiend te houden. En kom jij als retailer met een geweldig en goed doordacht concept of ontwerp, dan pakken we het proces daar op en rollen we het verder uit!

DESIGN IDEAS

DEVELOP STORES

DELIVER EXPERIENCE



ONZE AANPAK

Bij Store3D werken we aan éénmalige projecten (retailers met een locatie-concept) en aan formule-projecten (retailers met een formuleconcept).

In alle gevallen pakken we het proces (deels) aan zoals hierna beschreven. Retailers met een locatieconcept doorlopen vrijwel het gehele traject. Bij formulematige klanten doorlopen we vaker een(zelfde) deel van het proces. Hierbij

brengen we elke keer op details verbeteringen aan. Door de ervaringen van beide werkprocessen uit te wisselen, zijn we in staat om elke keer binnen de afgegeven planning en het budget de gewenste winkelbeleving te leveren.

Bij Store3D realiseren we winkels volgens de bouwteam methode

Een bouwteam is een projectgebonden samenwerking tussen ons (Store3D als regisseur) en een of meerdere professionele en gelijkwaardige partners, waarbij ieder zijn eigen specialisatie en verantwoording inbrengt. Op deze manier wordt het project continu (en vaak al voordat er daadwerkelijk gestart wordt) vanuit verschillende disciplines bekeken.

De samenstelling van deze projectteams is steeds wisselend. Afhankelijk van dat wat het project op een bepaald moment nodig heeft, organiseren we gedurende het gehele proces

de meest optimale projectteams. De enige twee vaste leden van het projectteam zijn de klant en wij als Store3D. Die zijn altijd vertegenwoordigd. Zo verliezen we de belangen van onze klanten nooit uit het oog!

De voordelen van werken in een bouwteam

- Betrokken- en verantwoordelijkheid vanuit alle bouwdisciplines
- Sneller en efficiënt bouwproces
- Minder faalkosten, hogere kwaliteit
- Budget is leading
- Transparant



DESIGN IDEAS





ORIËNTATIE

In gesprek met de klant om de identiteit te bespreken.

1

DESIGN IDEAS

Van klant- en merkwwaarden naar commercieel concept.

De uitkomst van deze fase is een definitief ontwerp en bestaat uit de volgende stappen:

1. Oriëntatie 2. Ruimtestudie 3. Programma van eisen 4. Conceptontwikkeling Masterplan 5. Ontwerpfase 6. Definitief ontwerp



1. ORIËNTATIE

a. Inspiratiebezoek

Samen gaan we op pad om inspiratie op te doen. We bezoeken verrassende plekken en ervaren de impact van verschillende stijlen en visies.

b. Briefing

Vragenformulier gericht om jouw DNA en merkwwaarden helder te krijgen. In een persoonlijke en gezamenlijke sessie bespreken we de output.

c. Brainstorm

Aan de hand van verschillende beelden creëren we samen moodboards om tot een aantal algemene sferen te komen.

d. Bouwkundige opzet en inmeting

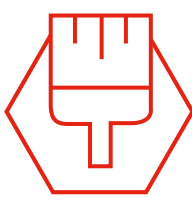
Opzet technische tekening (inclusief 3D Scan).

e. Kostenprojectie

We bespreken de kosten en de kaders. Wordt het uitgangspunt een grove begroting of een taakstellend budget. Op basis van kengetallen (benchmarking en ervaring) geven we een indicatie af en de mogelijkheden.

Resultaat

De identiteit is duidelijk, het uit te rollen verhaal vastgelegd en een eerste vertaalslag naar moods, ontwerp en technische tekeningen is gemaakt. Het vertrekpunt staat vast!



2. RUIMTE STUDIE

a. Ruimtestudie

We doen nader onderzoek naar de ruimte en de customer journey. Hierbij houden we sterk rekening met de architectuur en grove (zicht)lijnen.

b. Routing

Ons vertrekpunt is de customer journey. Hoe kijkt, denkt en handelt een klant en welke zichtlijnen passen daarbij? Vervolgens bepalen we aan de hand van een bouwkundige analyse de ideale routing. Dit vormt de basis voor het vlekkenplan.

c. Vlekkenplan

We bekijken de winkel vanuit verschillende standpunten en delen deze zo efficiënt en effectief mogelijk in naar verschillende storezones en/of afdelingen.

d. Definieren deelprojecten

We zoomen verder in per deelproject en brengen een fasering aan. Deze verschillende fases leggen we vast in het masterplan.

Resultaat

Nu de indeling duidelijk is en de deelprojecten gedefinieerd zijn in het masterplan, willen we heel graag concreet aan de slag. Toch verdiepen we ons eerst (indien nodig) in een aantal eisen.



3. PROGRAMMA VAN EISEN

Resultaat

Het programma van eisen bevat de complete briefing voor de architect. Dit zijn zowel documenten die de identiteit, stijl, voorkeuren en het budget van de klant omschrijven, als ook bouwkundige documenten die betrekking hebben op het fysieke pand.



2

PROGRAMMA VAN EISEN
De complete briefing
voor de architect.

RUIMTESTUDIE

Samen bepalen we de indeling van de ruimte en definiëren we de deelprojecten in een masterplan.



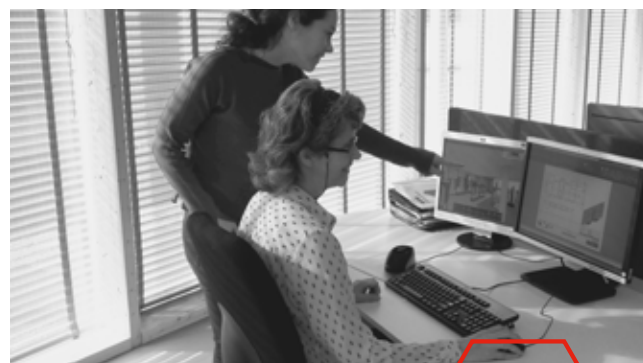
3



4

CONCEPTONTWIKKELING MASTERPLAN

De basis wordt vastgelegd
in een masterplan.



5

ONTWERPFASE

We zoomen steeds meer in op
detail om zo tot een voorlopig
ontwerp te komen.

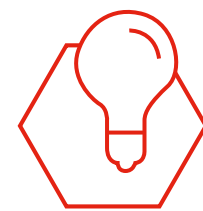


6

DEFINITIEF ONTWERP

Nu het definitief klaar is,
zijn we klaar voor
de volgende fase!

DESIGN IDEAS



4. CONCEPT ONTWIKKELING MASTERPLAN

a. Look & feel

We presenteren een aantal moodboards die steeds concreter worden. In overleg bepalen we welke 'moods' de basis vormen voor de uitstraling van de winkel of het merk.

b. Concept casco

De uitkomst van de look & feel vertalen we naar een casco-ontwerp, het raamwerk (of skelet) van de winkel. Zichtlijnen en massa's worden zichtbaar gemaakt.

c. Materialisatie

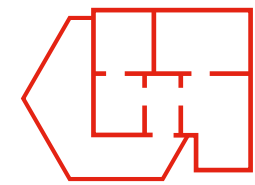
We mogen aan de slag met materialen en kleuren! Dat doen we niet alleen voor het casco-gedeelte, ook op het gebied van interieur presenteren we op dit niveau.

d. Store lay-out

Per afdeling maken we een eerste lay-out en positioneren de elementen zoals de ingang, de kassa, de paskamers en de magazijnen.

Resultaat

De basis staat... dit is echter nog geen ontwerp. We presenteren een lay-out van de totale winkel op hoofdlijnen. Na deze fase is het tijd om een verdiepingsslag per (deel)project of afdeling te maken.



5. ONTWERP- FASE

In deze fase zoomen we in per afdeling. Afhankelijk van de situatie doorlopen we één of twee keer (deels) onderstaande stappen om tot een voorlopig ontwerp te komen:

a. Look & feel

De 'moods' gaan steeds meer in op details. In overleg bepalen we welke 'moods' het uitgangspunt zijn voor het vervolg.

b. Afdelings lay-out

De winkel wordt steeds visueller. In een 3D-visualisatie nemen we je steeds verder mee in de toekomstige winkel. Ook de gevel en entree worden hierin betrokken.

c. Materialisatie

Ook met de materialisatie en kleuren komen we steeds meer op het niveau van de details.

d. Capaciteitscheck

We brengen het productaanbod in relatie met de beschikbare strekkende meters en toetsen dit aan het nieuwe concept/ontwerp.

e. (Ontwerp) meubilair

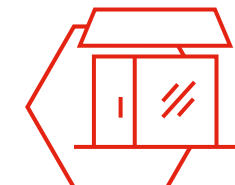
We doen een voorstel voor verschillende interieur onderdelen. Uiteindelijk presenteren we dit in een 'fixture' library (bij eigen ontwerp) en/of een aantal prototypes (bij inkoop).

f. Sourcing meubilair

Naast de meubels die we op maat maken, kopen we ook meubels en verlichting in. Natuurlijk tegen een scherpe prijs en altijd rekening houdend met het budget.

Resultaat

Het voorlopige ontwerp is bepaald. De belangrijkste keuzes zijn gemaakt. Je hebt nu een goed beeld van hoe de winkel er uit komt te zien.



6. DEFINITIEF ONTWERP

Richting het definitief ontwerp doorlopen we nogmaals (deels) de stappen 5a. t/m 5f. Daarna richten we ons op:

a. Engineering

Onze retail engineer maakt technische werktekeningen van het interieur met duidelijke specificaties en maatvoering. Door dit al vroeg in het proces te betrekken, kunnen we nauwkeurig plannen, begroten, offertes aanvragen en bestellen.

b. Ontwerp signing

Van gevelsigning (exterieur) tot merksigning, routing en aanduiding locaties (interieur). Niet alleen om klanten wegwijs te maken, het moet qua design ook passen in het geheel.

c. Lichtplan

Een compleet plan met betrekking tot de verlichting. Zowel functioneel als decoratief.

d. Visual merchandising

De aankleding van de winkel is een belangrijk onderdeel van de algehele uitstraling. Ook hiervoor maken we een handleiding (VM-handboek) met daarin de belangrijkste kaders.

e. Formulehandboek

Als je identiteit verankerd is in een formule, vertalen we deze naar een handleiding gericht op de totstandkoming van de winkel. Van bouwkundige details tot visualisatie.

f. Begroting en planning

Op basis van opgevraagde prijsstellingen wordt een (grote) begroting van het totale project gepresenteerd. Daarnaast geven we ook een planning (bij benadering) af. Natuurlijk volledig afgestemd op de deadlines en de collecties van jou als retailer. Als geen ander begrijpen wij dat die leading zijn.

Resultaat

Het ontwerp is nu definitief, op naar de volgende fase 'Develop Stores'.



INSPECTIE LOCATIE
De locatie en het interieur worden
aan een grondige bezichtiging
onderworpen.

7

DEVELOP STORES





11

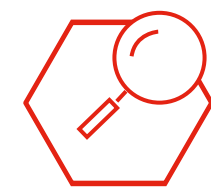
OPDRACHTBEVESTIGING
Een opdrachtbevestiging met daarin de definitieve kosten en voorwaarden.

DEVELOP STORES

Van concept naar realisatie.

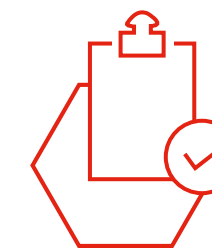
De uitkomst van deze fase is de totstandkoming van de winkel en bestaat uit de volgende stappen:

- 7.** Inspectie locatie **8.** Vergunning **9.** Offerte **10.** Samenstellen bouwteam **11.** Opdrachtbevestiging **12.** Planning **13.** Casco-ontwikkeling **14.** Winkel-ontwikkeling **15.** Inkoop en/of productie



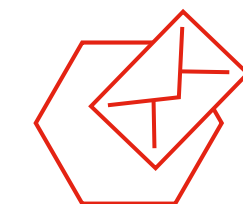
7. INSPECTIE LOCATIE

Hoewel de locatie al in een eerder stadium bestudeerd en ingemeten is, bekijken we deze nogmaals grondig voordat we daadwerkelijk op locatie aan de slag gaan.



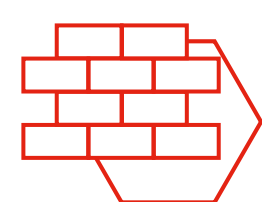
8. VERGUNNING

Wij kennen onze weg als het om vergunningen gaat. We nemen dit dan ook graag uit handen, zowel op nationaal als internationaal niveau.



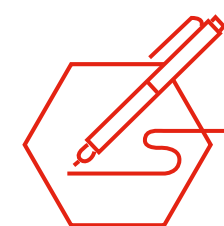
9. OFFERTE

Op basis van het definitieve ontwerp geven we een offerte af.



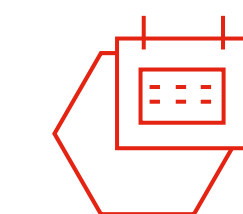
10. SAMENSTELLEN BOUWTEAM

Met het definitief ontwerp op zak gaan we het bouwteam samenstellen. We zoeken die mix van aannemers die het beste bij jou als retailer, bij ons en bij de opdracht past.



11. OPDRACHT-BEVESTIGING

Nadat het bouwteam is samengesteld, gaan we de offerte finetunen. Je ontvangt een opdrachtbevestiging met daarin de definitieve kosten.



12. PLANNING

Een gedetailleerde planning maakt deel uit van het proces. Een document dat altijd up-to-date is en wat we continu met je delen. Zo ben je altijd op de hoogte van de status.

DEVELOP STORES



Een belangrijk uitgangspunt bij de realisering van de winkel is dat het winkelend publiek en het personeel zo min mogelijk hinder ondervinden van de bouwwerkzaamheden. Niet alleen op het gebied van geluids- en stofoverlast, ook op het gebied van routing en planning zijn we ons hier 100% bewust van!

DOORLOPEND

Projectmanagement:

Gedurende het gehele traject verzorgen we het projectmanagement. We treden op als regisseur en sturen het bouwteam aan. Eén aanspreekpunt voor de klant, zo houden we het overzicht!

Budget & financiële bewaking:

We houden het budget coninu nauwlettend in de gaten. Sterker nog, het is ons uitgangspunt. Is er sprake van (onverwacht) meer- of minderwerk, dan leggen we dit uiteraard voor.

Locatiemanagement:

Projectmanagement doen we niet alleen vanuit het proces. We zijn, als regisseur, ook zichtbaar op de werkvloer. Zo houden we de touwtjes strak in handen en kunnen we snel bijsturen.

Planning:

Ook de planning bewaken we gedurende het hele uitvoertraject. We stellen bij indien nodig, zonder daarbij de deadlines te verliezen. We communiceren via een detailplanning. Zo is iedereen elk moment op de hoogte van de voortgang!

DEVELOP STORES



12

PLANNING

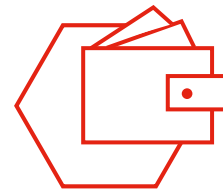
Een gedetailleerde planning houdt iedereen scherp.



13. CASCO-ONTWIKKELING

We gaan beginnen met de realisatie en volgen hierbij de volgende stappen:

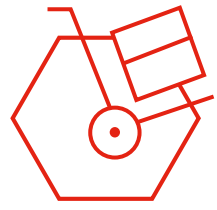
- a. Werkvoorbereiding
- b. Bouwkundige werkzaamheden
- c. E-installatie
- d. Klimaatinstallatie
- e. Brandpreventie
- f. Inbraakbeveiliging



15. INKOOP EN/OF PRODUCTIE

Ook dit is een continu proces. Op het moment dat zaken in de ontwerpfase definitief zijn, gaan we al over tot actie. We scannen de markt, vragen offertes aan, maken prijsafspraken en kopen scherp in. Als we de productie volgens eigen ontwerp en in eigen beheer doen, stemmen we dat ook alvast af. Natuurlijk altijd in overleg en overeenstemming met de ontwerpafdeling en jou als retailer.

Door op deze manier te werken (en niet te wachten tot het totaalontwerp definitief) is, versnellen we het inkoop- en productieproces. Zo bevorderen we het project.



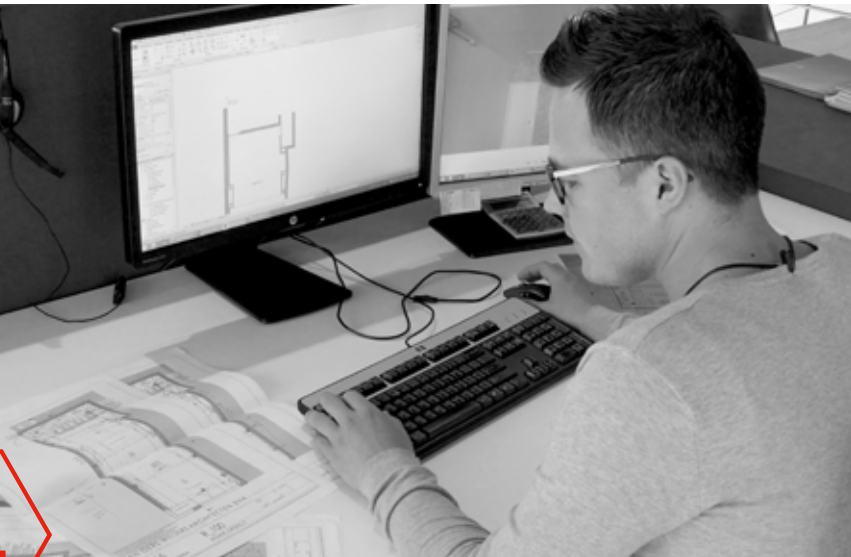
14. WINKEL-ONTWIKKELING

Nu de casco staat, richten we ons op afwerking van de winkel:

- a. Vloerafwerking
- b. Schilderwerkzaamheden
- c. Winkelinterieur
- d. Verlichting
- e. Artikelbeveiliging
- f. Signing
- g. Winkelapparatuur
- h. Kassa/automatisering

WINKELONTWIKKELING

Intekenen interieur onderdelen.

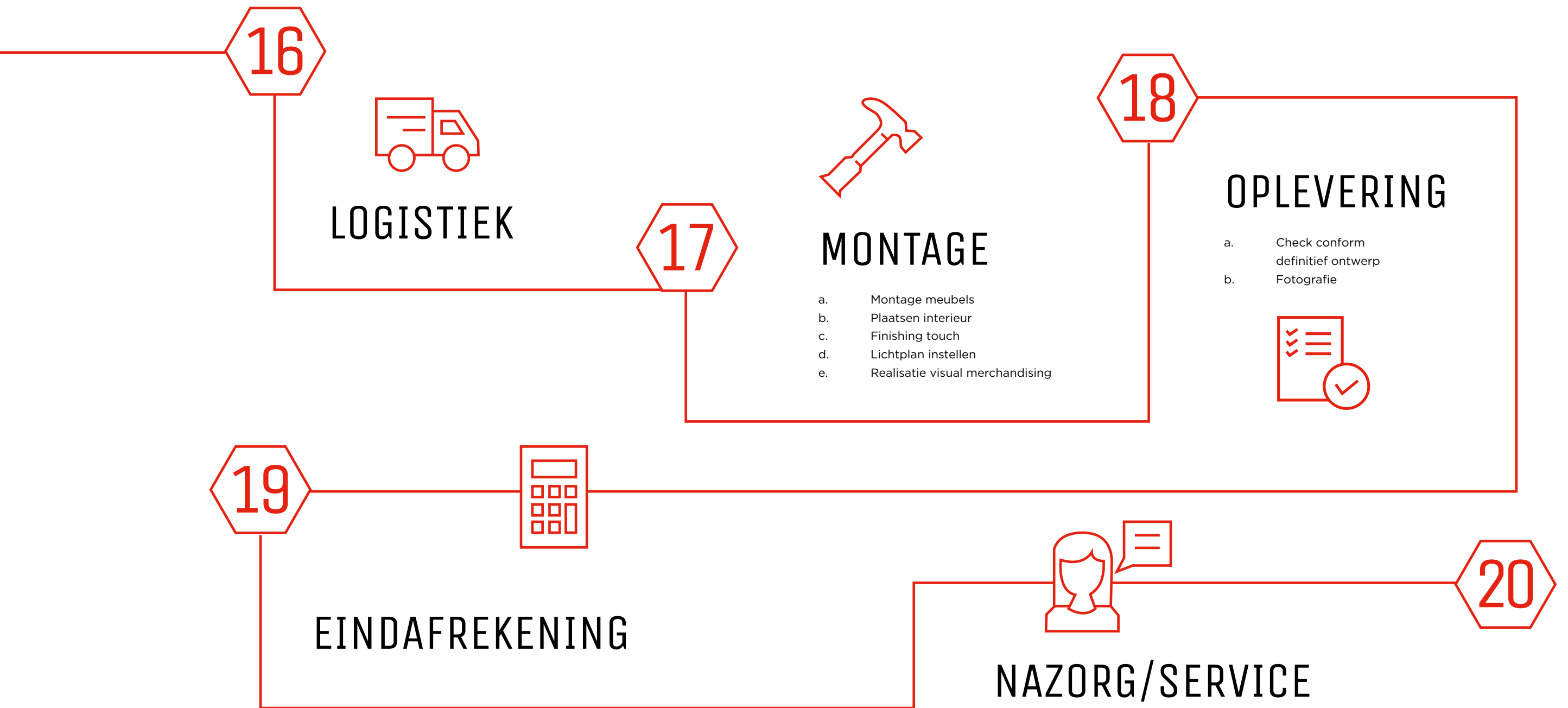


14



LOGISTIEK
Onze logistieke dienst zorgt ervoor dat het proces zo efficiënt mogelijk verloopt.

DELIVER EXPERIENCE





MONTAGE

Het leggen van een vloer op locatie.

17

OPLEVERING

Van ontwerp (rendering)
naar eindresultaat.



18

DELIVER EXPERIENCE

Van realisatie naar winkelbeleving.

De uitkomst van deze fase is de oplevering van een uniek winkelconcept en bestaat uit de volgende stappen:

16. Logistiek 17. Montage 18. Oplevering 19. Eindafrekening 20. Nazorg/service



16. LOGISTIEK

Logistiek speelt een belangrijke rol in de voortgang van het project. Niet alleen qua inkoop, ook qua (deel)leveringen plannen we het zo dat we de vaart erin kunnen houden.



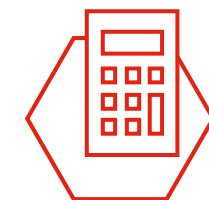
17. MONTAGE

Het eindresultaat wordt steeds zichtbaarder. Met de montage komt alles bij elkaar. En we gaan verder dan monteren alleen.



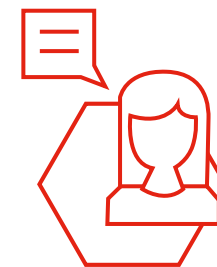
18. OPLEVERING

Omdat we eindverantwoordelijk zijn, levert Store3D de winkel op. Hierbij lopen we samen de winkel na en verbeteren punten die onverhoopt niet goed zijn gegaan of niet naar wens zijn uitgevoerd.



19. EIND- AFREKENING

Tijd om het project financieel af te ronden en de eindafrekening op te maken. Dit is inclusief eventueel meer- en/of minderwerk. Overigens wordt dit werk altijd tijdig met de klant besproken.



20. NAZORG/ SERVICE

Na afloop blijven we graag tot dienst. We zijn pas tevreden als de klant dat ook is!

a. Montage meubels

Het in elkaar zetten van de meubels. Deels doen we dat in eigen huis en deels op locatie. Net wat het meest efficiënt is.

b. Plaatsen interieur

Het op locatie plaatsen van de meubels volgens het ontwerp.

c. Finishing touch:

- Aanbrengen spiegels
- Bevestigen wandmeubilair
- Ophangen gordijnen
- Leggen van vloeren
- Bekleden van wanden

d. Lichtplan instellen

We komen de lampen volgens het lichtplan instellen en richten ze zo dat de artikelen in de winkel juist belicht worden.

e. Realisatie visual merchandising

De winkel is natuurlijk niet af zonder aankleding. Het eerder opgestelde VM-handboek brengen we in deze fase tot uitvoer en maken er een sfeervol geheel van.

a. Check conform definitief ontwerp:

- Aantallen
- Kleuren
- Ontbrekende items
- Beschadigingen
- Onafgeronde werkzaamheden

b. Fotografie

Wij gaan altijd voor het perfecte plaatje. Dat leggen we dan ook graag vast. Onze vaste retail-fotograaf weet precies hoe en welke details hij vast moet leggen voor een mooie PR!



PROJECT
Garcia
Shop in shops & stores



PROJECT
Men at Work Gent
Stores

PROJECT
Fish & Chips Antwerpen
Flagship store



PROJECT
Asics Brussel
Flagship store





PROJECT
Van Tilburg Fashion
Flagship store



PROJECT
Hugo Boss
Stores



PROJECT
Tempur
Shop in shops



PROJECT
Tui
Stores



PROJECT
Taco Bell
Stores



PROJECT
Badkamerwinkel.nl
Stores



DESIGN IDEAS. DEVELOP STORES. DELIVER EXPERIENCE.

Store3D B.V Hoogpoort 1 5253 RN Nieuwkuijk The Netherlands **T** +31(0)73 6841553 **E** info@store3d.nl **I** www.store3d.nl

