

toolkit



EVALUEREN VAN ONTWERPBESLISSINGEN

TM21

Deze toolkit is een resultaat van het praktijkgerichte onderzoeksproject *De tentoonstellingsmaker van de 21ste eeuw* en is een prototype.

HANDLEIDING

Deze toolkit is een hulpmiddel voor het maken van tentoonstellingen en is bedoeld voor elke maker die betrokken of geïnteresseerd is in het maken van tentoonstellingen. Voor het maken van een tentoonstelling zijn vier belangrijke fases te onderscheiden:

1. **Concept & strategiefase**
2. **Ontwerpfase**
3. **Tentoonstellingsfase**
4. **Evaluatiefase**

De toolkit kan voor deze 4 verschillende fases worden ingezet.

DOEL

Het doel van het spel is om ontwerpbeslissingen die gemaakt zijn voor een tentoonstelling te evalueren.

INHOUD VAN DE DOOS

- 1 spelbord. Op het spelbord zijn de 4 verschillende fases in beeld gebracht.
- 11 rollenkaarten. Met deze kaarten kun je bepalen vanuit welke rol je het spel speelt. Deze kaarten worden voor zowel fase 1 als fase 2 gebruikt.
- 1 vragenkaart. Deze kaart helpt bij het bepalen van het concept en de strategie in fase 1.
- 4 doelkaarten. Deze kaarten helpen met het bepalen van het doel van de tentoonstelling bij fase 1.
- 1 dobbelsteen. De dobbelsteen wordt gebruikt bij fase 2.
- 53 vraagkaarten. Deze vraagkaarten zijn ingedeeld in 4 categorieën te weten: content, sensoaesthetics, layout en interaction. Deze kaarten helpen bij het invullen van de aannamekaarten.
- Kladblokje met 80 aannamekaarten. Deze aannamekaarten hebben een voor- en achterkant. Op de voorkant bepaal je welke verwachting je hebt en wanneer dit een succes is. Op de achterkant van de kaart bepaal je op welke manier je deze verwachting gaat toetsen. Je beschrijft wat de belangrijkste bevinding is en of je verwachting wel of niet uitkwam.
- 6 tipkaarten. Deze kaarten kunnen helpen met het bepalen van de toetsingsmethoden van de aannames bij fase 3.

VOORBEREIDING

Van tevoren bepaal je voor welke fase je de toolkit wilt inzetten.

Ben je bezig met het bepalen van de strategie en concept van een tentoonstelling, begin dan bij fase 1.

Weet jij al wat het concept en wat de strategie is, maar wil je juist bepalen welke aannames omtrent het ontwerp van de tentoonstelling gemaakt kunnen worden, start dan bij fase 2.

Heb je de aannames opgesteld, en wil je deze toetsen tijdens de tentoonstelling, kies dan voor fase 3.

In fase 4 bepaal je welke ontwerpkeuzes hebben gewerkt en welke niet en welke relevant zijn om te bewaren voor het ontwerp van toekomstige tentoonstellingen.

Als je hebt bepaald welke fase je wilt gaan spelen, plaats dan de kaarten die horen bij deze fase.


SPELEN VAN HET SPEL

Fase 1: Concept & Strategiefase

- A: Plaats de rollenkaarten bij A. Elke deelnemer trekt een kaart.
B: Plaats de vragenkaart bij B. Elke deelnemer beantwoordt de vragen vanuit zijn rol.
C: Kies gezamenlijk één doelkaart en plaats deze bij C.

Fase 2: Ontwerpfase

Voor deze fase is het belangrijk om eerst te bepalen vanuit welke rol je het spel speelt, dus trek eerst een rollenkaart bij A.

- D: Plaats de vraagkaarten per categorie bij D. Elke deelnemer gooit op zijn beurt de dobbelsteen. De deelnemer trekt een kaart van de desbetreffende categorie. Elke deelnemer geeft vervolgens antwoord op de vraag vanuit zijn rol. Valt de dobbelsteen op het witte balletje, dan kan de deelnemer zelf bepalen welke categorie hij / zij wil beantwoorden. Valt de dobbelsteen op het icoon van de persona  dan leveren alle deelnemers hun rollenkaart weer in. De kaarten worden geschud, en iedereen trekt een nieuwe rollenkaart.
E: De vraagkaarten helpen bij het invullen van de aannamekaarten. Om een aanname te schrijven, bepaal je eerst vanuit welke rol je de aanname opstelt. Als je een aanname hebt bepaald, schrijf het op de kaart. Hieronder zie je een voorbeeld van hoe je een aanname kan opstellen.

Voorbeeld van een aanname

Als *[vul rol in]* verwacht ik dat *[benoem onderdeel]* effect heeft op *[benoem rol, bv de bezoeker]*, zodat *[doel]*.

Als *ontwerper [rol]* verwacht ik dat *het kleurgebruik op de vloer [onderdeel]* kan bijdragen aan *een meer duidelijke routing van de tentoonstelling [effect]*, zodat *bezoekers beter weten waar ze wat kunnen vinden [doel]*.

Voorbeelden van succesfactoren

Mijn verwachting is een succes als:

- uit observaties blijkt dat bezoekers de routing volgen;
- uit de enquête blijkt dat bezoekers de routing met minimaal een 7 beoordelen;
- uit vraaggesprekken naar voren komt dat de routing bijdraagt aan een beter begrip van de tentoonstelling.

Fase 3: Tentoonstellingsfase

- F: Maak een selectie van de aannamekaarten welke je wilt gaan toetsen en hoe.
G: Plaats de tipkaarten bij G. Deze tipkaarten kunnen helpen met het bepalen van de toetsingsmethoden.

Fase 4: Evaluatiefase

- H: Bekijk alle verwachtingen die je hebt onderzocht. Bepaal welke ontwerpkeuzes gewerkt hebben en welke niet. Relevante uitkomsten kunnen worden meegenomen in het ontwerpproces van nieuwe tentoonstellingen. Bewaar die aannamekaarten.

De makers van deze toolkit zijn: Marjolijn Ruyg, Bernadette Schrandt, Guusje Hallema en Annika Kuyper. Het artwork (gekleurde balletjes) is van Lucas Berghoef en de illustraties voor de rollenkaarten zijn van Joop Akerboom. De toolkit kwam verder tot stand dankzij de medewerking van de volgende partners: