

CHECKLIST

CHECKLIST – Designing ExperienceScapes

Individuele gesprekken

CREATE-IT – LECTORAAT CROSSMEDIA

April 2015 – Jun 2015

Doel van onderzoek:

Welke mogelijkheden hebben organisaties/musea om een experiencescape zodanig in te richten dat het publiek de gewenste beleving ervaart. En welke invloed heeft crossmedia communicatie hierop?

ORGANISATIE: xxxx

PROJECT: xxxx

ONDERVRAAGDE: ALGEMENE CHECKLIST (HIERONDER COMMUNICATIE)

INTRODUCTIE (7 min)

- Verwelkoming gast;
- Introduceren van HvA / onderzoek;
- Thema: vandaag gaan we het hebben over [project museum].
- Antwoorden zullen, indien gewenst, anoniem verwerkt worden.
- Vraag deelnemer om toestemming om gesprek op te nemen.

Voorstelrondje:

Laat geïnterviewde praten over zijn/haar functie binnen organisatie, hoe hij/zij daar is gekomen, hoe lang hij/zij werkt voor organisatie, welke activiteiten er binnen zijn/haar takenpakket vallen etc.

1. Project museum (8 min /15 min)

- Kunt u me meer vertellen over [project museum]?
 - *Achterhaal wat volgens respondent inhoud & doel is van project museum en indien mogelijk, hoe idee van project is ontstaan.*
- Hoe bent u betrokken geraakt bij [project museum]?
- Wat is uw rol binnen [project museum]?
- Op welke manier sluit project aan bij de doelstelling van het museum?
- Hoe wordt het project vormgegeven?
 - Achterhaal, indien gesprek met de juiste persoon hiervoor, hoe men denkt het project vorm te geven en af te ronden, welke tussenstappen en partijen er nodig zijn om het project succesvol af te ronden.
- Kunt u de vijf meest belangrijke aspecten binnen dit project benoemen?
 - Ga door op aspect en achterhaal waarom juist dit aspect relevant is voor project.

2. Inhoud tentoonstelling (10 min / 25 min)

- Kunt u vertellen waar de tentoonstelling over gaat?
 - Waarom juist dit tentoonstellen?
 - Hoe wordt onderzoek gedaan naar de inhoud van tentoonstelling?
- Hoe wordt deze inhoud vertaald naar een presentatievorm?
 - Welke aspecten uit de inhoud (bv verhaal) worden in ieder geval tentoongesteld? Kunt u dit toelichten?
 - In welke vorm zou u het liefst willen dat dit tentoongesteld wordt?
 - Interactief, open systeem, routing etc.[zie *Escape game*]
 - Welke inhoudelijke boodschap zou in ieder geval naar voren moeten komen?

3. Rol van publiek (10 min / 35 min)

- Tentoonstelling wordt uiteindelijk bezocht door een bepaald publiek. In hoeverre wordt rekening gehouden met dit publiek tijdens de vormgeving van het project?
 - Achterhaal welk publiek geïnterviewde in hoofd heeft voor het project.
 - Leeftijd, geslacht, motivatie, mentality
- In hoeverre wordt onderzoek gedaan naar beoogde publiek?

- Welke gedrag van het publiek wenst u uit te lokken met dit project? *Neem onderstaande punten mee, vraag per aspect naar motivatie en eventueel naar hoe men dit denkt te realiseren*
 - *Denk aan: ontdekken, experience, kennis opdoen, interactie*
 - *Samen vs individueel (gezin, vrienden, individueel)*
 - *(vraag kan evt gestuurd aan de hand van kaartjes worden meegenomen)*
- Als bezoekers tentoonstelling hebben bezocht, met welke gedachte wenst u dat men de tentoonstelling uitloopt?

4. Ontwerpen van design (15 min / 50min)

DEEL 1: RUIMTE

- Zojuist gehad over inhoud en doelgroep. Is nog op conceptueel niveau, nu verder praten over hoe project vormgegeven gaat worden. Allereerst: kunt u me vertellen hoe u het verloop van een bezoeker aan de tentoonstelling voor zich ziet?
- De volgende vragen zijn afhankelijk van de respondent:
 - Voor welke ruimte is gekozen voor deze tentoonstelling? Kunt u dit toelichten?
 - Welke voor- en nadelen heeft deze ruimte?
 - Welke gevolgen heeft deze ruimte voor de indeling van de tentoonstelling? Kunt u dit toelichten?
 - Hoe wordt de ruimte ingericht? *Laat geïnterviewde tekening maken en toelichten*
 - In hoeverre wordt nagedacht over:
 - Doelgroep:
 - Leeftijd, mentality, etc
 - Aannames omtrent doelgroep?
 - Atmosfeer:
 - Belichting / kleur
 - Geur
 - Geluid
 - Comfort:
 - Duur van routing door tentoonstelling
 - Rustpunten
 - Arousal
 - Vrije ruimte om te bewegen
 - Participatie:
 - Individueel / sociaal bezoek
 - Co-creatie

DEEL 2: APPLICATIE

- Indien applicatie van toepassing: laten we specifiek ingaan op [naam applicatie]. Kunt u een beschrijving geven van de applicatie?
- In hoeverre wordt nagedacht over:
 - Doelgroep?
 - Leeftijd, geslacht, mentality, etc.
 - Aannames over doelgroep
 - Open / gesloten systeem?
 - In hoeverre kan bezoeker zelf keuzes maken?
 - Individueel / sociaal
 - Interactie met bezoeker?
 - Individueel / samen
 - Welke zintuigen worden aangesproken door applicatie?

- Mogelijkheid van bezoeker om gemakkelijk met applicatie om te gaan?
 - Begrip van applicatie
 - Hoeveelheid handelingen in applicatie
 - Feedback van applicatie
- Vertaling van content naar applicatie

5. (Cross)media (7 min / 57 min)

- Hoe zet [museum] media op dit moment in (algemeen)?
 - *Ga na welke media kanalen op dit moment ingezet worden en hoe deze gebruikt worden. Op welke manier treedt het museum in contact met mogelijke doelgroep?*
- Welke media worden voor deze tentoonstelling ingezet? Kunt u toelichten waarom?
- Hoe worden deze media ingezet?
 - *Ga na hoe de verschillende media worden ingezet om:*
 - *Bezoekers naar tentoonstelling te laten komen;*
 - *De beleving 'verlengt' voor en na de tentoonstelling*
- Denkt u dat de middelen die u op dit moment heeft voldoende zijn om dit te kunnen bewerkstelligen? Waarom wel/niet?
- Wat zou u graag nog willen realiseren op dit gebied? Kunt u dit toelichten?
 - *Aka: hoe ziet een ideale mediamix eruit?*
- Waar liggen de uitdagingen voor u op dit moment als het de inzet van media betreft? Hoe denkt u hier in de toekomst mee om te gaan?

6. Afronding (1 min / 60 min)

Bedankt voor uw medewerking! Heeft u nog vragen?

ORGANISATIE: xxxx
PROJECT: xxxx
ONDERVRAAGDE: COMMUNICATIE

INTRODUCTIE (7 min)

- Verwelkoming gast;
- Introduceren van HvA / onderzoek;
- Thema: vandaag gaan we het hebben over [project museum].
- Antwoorden zullen, indien gewenst, anoniem verwerkt worden.
- Indien van toepassing: breng deelnemer op de hoogte van het feit dat je de conversatie op zal nemen.

Voorstelrondje:

Laat geïnterviewde praten over zijn/haar functie binnen organisatie, hoe hij/zij daar is gekomen, hoe lang hij/zij werkt voor organisatie, welke activiteiten er binnen zijn/haar takenpakket vallen etc.

7. Visie plus missie museum (8 min /15 min)

- U verzorgt de communicatie in [museum]. Kunt u me meer vertellen over de missie en visie van het museum?
 - Wat is identiteit, wie zijn ze, wat doen ze, wat willen ze bereiken, voor wie?
 - Wat is de rol van het museum in cultureel (Neder)land?
 - Wat zijn relevante ontwikkelingen die dit beïnvloeden?
 - Blik op de toekomst?
- Hoe vertaalt dit zich naar het communicatiebeleid?
 - Hoe krijgt communicatieplan vorm, specifiek rondom tentoonstellingen? Organisch / gestructureerd?
 - Hoe markt benaderen?
 - Vraag naar concrete activiteiten, specifiek rondom communicatie.
- In hoeverre wordt gekeken naar de programmering van overige culturele instellingen?
 - Relatie met communicatiebeleid.

8. Communicatie rondom project museum (algemeen) (8 min /15 min)

- Op dit moment is [project museum] in volle gang, kunt u daar dan iets meer over vertellen?
 - *Achterhaal wat volgens respondent inhoud & doel is van project museum en of communicatieafdeling rol heeft gehad in inhoud project.*
- Op welke manier sluit project aan bij de visie/missie van het museum, zoals u eerder heeft verteld?
 - Waarom wordt juist deze inhoud tentoongesteld?
- Als er een nieuwe tentoonstelling is, hoe gaat het communicatieteam dan te werk?
 - Doelgroep:
 - Wordt van te voren rekening gehouden met een bepaalde doelgroep? Hoe wordt ingespeeld op de behoeftes van deze doelgroep? Uitgaan van bestaande kennis, onderzoek, desk research?
 - Welk type bezoeker verwacht men / bezoekt op dit moment het museum?
 - Leeftijd, geslacht, motivatie, mentality
 - In hoeverre wordt rekening gehouden met doelgroepen met verschillende kenmerken?

- In hoeverre wordt tentoonstelling – op communicatieniveau – ook toegankelijk gemaakt voor bezoekers die zich wellicht minder thuis voelen in een museum? (veilig en op gemak voelen, capabel om tentoonstelling te bezoeken)
 - Hoe bevorderen museum literacy?
- Inhoud:
 - Hoe wordt inhoud vertaald naar communicatie-uitingen voor deze verschillende doelgroepen? Wat is leidend hierin?
 - Welke media wordt ingezet, hoe en waarom?
 - *Ga na hoe de verschillende media worden ingezet om:*
 - *Bezoekers naar tentoonstelling te laten komen;*
 - *De beleving ‘verlengt’ voor en na de tentoonstelling*
 - Wat is overall visie achter inzet media?
 - Voorverwarmen vs verlengen bezoek aan museum
 - Informatief, participatie, co-creatie, ownership?
 - In hoeverre wordt nagedacht over participatie in museum?
 - Mogelijkheid ‘sharen’
 - Mogelijkheid ‘remixen’
 - Waarom wel/niet gebruik van mogelijkheden?
 - Mogelijkheid zelfgemaakte content mee naar huis te nemen?
 - Wie is eigenaar van deze content?
- Media inzet
 - Denkt u dat de middelen die u op dit moment heeft voldoende zijn om de gewenste beleving te kunnen bewerkstelligen? Waarom wel/niet?
 - Achterhaal tevens hoe men digitale strategie vermengd met overige contactmomenten (crossmediale strategie)
 - Denk aan webshop
 - Wat zou u graag nog willen realiseren op dit gebied? Kunt u dit toelichten?
 - Aka: hoe ziet een ideale mediamix eruit?
 - Waar liggen de uitdagingen voor u op dit moment als het de inzet van media betreft? Hoe denkt u hier in de toekomst mee om te gaan?
- Prijs:
 - Strategie rondom prijsstelling
 - Ziet men hierin gedragseffecten
 - Value for money?
- Op welke manier verzamelt u gegevens van bezoekers?
 - Hoe zou u het liefst gegevens van bezoekers willen verzamelen / welke gegevens mist u nog en/of zou u graag ontvangen?
- Wat is de rol van publieksinformatie op de toe te passen programmering?

9. Rol van publiek (10 min / 35 min)

- In hoeverre wordt onderzoek gedaan naar beoogde publiek?
- Welke gedrag van het publiek wenst u uit te lokken met dit project? *Neem onderstaande punten mee, vraag per aspect naar motivatie en eventueel naar hoe men dit denkt te realiseren*
 - *Denk aan: ontdekken, experience, kennis opdoen, interactie*
 - *Samen vs individueel (gezin, vrienden, individueel)*
 - *(vraag kan evt gestuurd aan de hand van kaartjes worden meegenomen)*
- Als bezoekers tentoonstelling hebben bezocht, met welke gedachte wenst u dat men de tentoonstelling uitloopt?

10. Ontwerpen van communicatie-uiting (15 min / 50min)

DEEL 2: APPLICATIE

- Indien applicatie van toepassing: laten we specifiek ingaan op [naam applicatie]. Kunt u een beschrijving geven van de applicatie?
- In hoeverre wordt nagedacht over:
 - Doelgroep?
 - Leeftijd, geslacht, mentality, etc.
 - Aannames over doelgroep
 - Open / gesloten systeem?
 - In hoeverre kan bezoeker zelf keuzes maken?
 - Individueel / sociaal
 - Interactie met bezoeker?
 - Individueel / samen
 - Welke zintuigen worden aangesproken door applicatie?
 - Mogelijkheid van bezoeker om gemakkelijk met applicatie om te gaan?
 - Begrip van applicatie
 - Hoeveelheid handelingen in applicatie
 - Feedback van applicatie
 - Vertaling van content naar applicatie

11. Afronding (1 min / 60 min)

Bedankt voor uw medewerking! Heeft u nog vragen?