



TOURISM LAB II

> FICHE WORKSHOP – CO-CREATIESESSIE TOURISM LAB <

> DETAILS CO-CREATIESESSIE

Datum co-creatiesessie 26 mei + 26 juni 2026

Titel co-creatiesessie Simpele bemiddeling: tekenen als instrument voor

Thema co-creatiesessie Het ontwerpen van eenvoudige, toegankelijke en

Moderators/Begeleiders Stéphanie Ladrière / Design d'Intérêt Général

Mail/Telefoonnummer begeleider

Aantal deelnemers 21

> DOELSTELLINGEN

Kader (context van het behandelde onderwerp/de aangehaalde thema's):

De workshop past in een context waarin musea ernaar streven de betrokkenheid en zelfstandigheid van bezoekers te vergroten, ondanks beperkingen op het gebied van budget, personeel en onderhoud. De workshop richt zich op 'zuinige' museumeducatie door middel van eenvoudige, toegankelijke en low-tech hulpmiddelen. Het centrale thema is tekenen als instrument voor een participatieve ervaring in het museum: een universele taal die observatie, interpretatie, expressie en dialoog met het publiek bevordert.

Doelstellingen van de sessie:

De workshop begeleidt museumteams bij het gezamenlijk ontwerpen van educatieve initiatieven door middel van tekenen, die zuinig, participatief, zelfstandig en aanpasbaar zijn. De behoeften van het publiek en de beperkingen van de musea in kaart brengen. De principes van een zuinige, toegankelijke en zelfstandige educatie vaststellen. Tekenend verkennen als middel voor participatie en expressie. Het bedenken en ontwikkelen van prototypes voor eenvoudige, reproduceerbare en aanpasbare initiatieven. Het voorbereiden van de testfase en de uitvoering ervan.

> METHODOLOGIE

Tools en gebruikte technieken tijdens de sessie:

De workshop combineert verschillende instrumenten op het gebied van creativiteit en dienstontwerp: CPS – Creative Problem Solving: verduidelijking van de uitdaging, het genereren van ideeën, selectie en omzetting in concrete oplossingen; begeleidde brainstorming om collectieve creativiteit te stimuleren; ideeënmatrix waarin het gedrag van de bezoeker, het gebruikte medium en de valorisatie van de tekening met elkaar worden gecombineerd; functionele schetsen en grafische facilitering; snelle prototyping; opstellen van een technisch dossier.

> METHODOLOGIE

Best practices om te onthouden:

Uitgaan van de werkelijke behoeften van de bezoekers en de beperkingen van het museum. Een toegankelijk, zelfstandig en gebruiksvriendelijk systeem ontwerpen. De voorkeur geven aan low-tech oplossingen die voordelig en eenvoudig te onderhouden zijn. Het tekenen toegankelijker maken door elk esthetisch oordeel te vermijden. Het nut en de waarde van de bijdragen van de bezoekers zichtbaar maken. Ideeën snel testen door middel van schetsen en prototyping.

> RESULTATEN

Waardering van de uitwisselingen:

De gesprekken verliepen in een zeer positieve, gezellige en constructieve sfeer. De verscheidenheid aan standpunten, het luisteren naar elkaar en de betrokkenheid van de deelnemers hebben de gezamenlijke reflectie verrijkt en ervoor gezorgd dat er creatieve en concrete voorstellen naar voren kwamen.

Lijst van concepten en projecten die uit de sessie komen/ Ideeën om verder op te volgen:

- Maak je plattegrond helemaal eigen! : pas de plattegrond van het museum aan door erop te tekenen.
- Het Dessinarium: tekenen aan de hand van drie zintuiglijke ervaringen.
- Een vleugje kunst: maak en stel een waaier tentoon die geïnspireerd is op de kunstwerken.
- De Tekenaar: experimenteer met verschillende technieken met een creatief paspoort.
- De Tekenvogel: een mobiele mascotte om mee te tekenen en de creaties te projecteren.

> OM EEN STAP VERDER TE GAAN

Beschikbaar materiaal (Powerpointpresentatie, realisaties tijdens de workshop...):

De deelnemers hebben verschillende concepten voor zuinige bemiddelingsinitiatieven bedacht en prototypes daarvan gemaakt. De eindproducten omvatten:
de PowerPoint-presentaties die zijn gebruikt voor het afbakenen van de opdracht en als inspiratiebron;
de gedetailleerde projectbeschrijvingen;
de schetsen en 3D-weergaven;

Link naar nuttige sites, documentatiebronnen...: