

Explanation Design

Laat zien hoe het zit



De gebruiker is intelligent, dus waarom zou-ie?

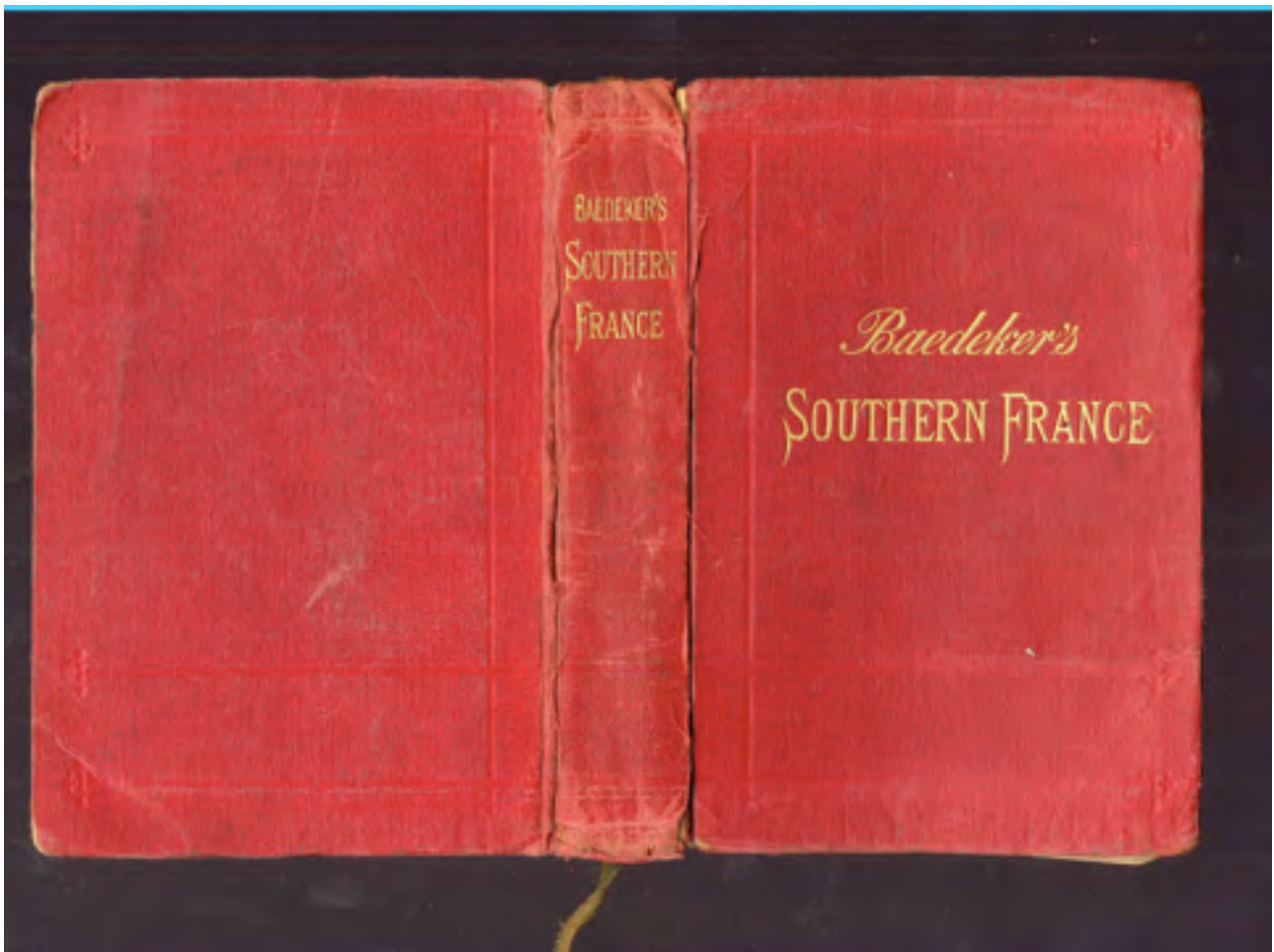
Deze dame kijkt niet op het bord, maar vraagt gewoon de weg.
Elke persoon weet op zijn eigen manier de nodige informatie te vinden.

De bewering dat sommige bezoekers of gebruikers 'dom' zouden zijn, is zinloos.
De afzender van de informatie is er gewoon niet in geslaagd die informatie in de juiste vorm aan te bieden.

De juiste info, op het juiste nivo, met het juiste middel naar de gebruiker te brengen, aansluitend op zijn gedrag.

Uitleg = twee werkelijkheden verbinden.





Baedeker, een reisgids met een enorme reputatie.
Mensen vertelden aan elkaar hoe waardevol ze deze gidsen vonden.
Gebruikers waren dankbaar dat Baedeker uitzocht wat ze interessant vonden,
en accepteerden diens redactie en 'leiding'.



Zie 't
op zijn best
met

**PHILIPS
TELEVISIE**



roetvast betrouwbaar

Een App is niets anders dan weer een nieuw maniertje om informatie over te brengen.
De TV, daarvan was er 1 per straat, nu zitten kinderen met hun rug ernaartoe te eten.



De vraag: pikken mijn gebruikers mijn informatie op, als ik het op een bepaalde manier aanbiedt?

Fietsend publiek bijvoorbeeld: met zn vieren, voor de gezelligheid aan het fietsen. Is het waarschijnlijk dat er een van de vier de rest vraagt te stoppen, terwijl hij of zij de smartphone trekt, de app start, de code scant, en wacht tot de webpagina geladen is, waarna zij hem in het zonlicht op een klein scherm gaan bekijken?

Tam

Geïnteresseerde bezoekers,
die ingericht apparaat te leen krijgen

Wild

Willekeurige bezoekers
die verleid moeten worden,
met/zonder smartphone

Tam

'Aandrijving' in de vorm van game, route of
ander verband. Bekend waar informatie te
vinden is en waar die over gaat.

Wild

Geen aandrijving, alleen losse punten.
Onbekend waar informatie zit, en waar die
over gaat.



Veel informatie wordt via een App aangeboden omdat het kan.
Technology-driven heet dat. De gebruiker zal snel leren om dit soort dingen links te laten liggen, tenzij de informatie de moeite waard is en aansluit op de gebruiker en de situatie.



Belangrijker dan 'informatie': een spannend verhaal, en sociale interactie



Gids

Wat we zoeken voor onze bezoekers in de buitenruimte is een GIDS.



Onze gids laat je de ene na de andere interessante plek zien.



Onze gids vertelt, laat je dingen voelen en horen.



Onze gids is heel persoonlijk.



Onze gids laat je achter de schermen kijken.

Hoe ziet onze gids eruit?



We weten wat nodig is: een gids. Hoe die er uit ziet, dat hangt van vele zaken af. Het zou een App kunnen zijn, maar een bord is misschien wel heel handig, of een persoon, een touchscreen...

>

het waait buiten



Even tussendoor: geen enkele smartphone, scherm of bord maakt een schijn van kans tegen de ervaring van de elementen, zo rauw op de zintuigen.

Een apparaat of bord vraagt tussenkomst van 'lezen', 'interpreteren', dingen die veel ingewikkelder zijn dan 'de wind voelen' of 'de branding horen'.

De ervaring van een landschap wordt vaak teniet gedaan als we mensen met hun hoofd in de electronica laten verdwijnen, of op een andere manier de directe ervaring onderbreken.



Het Hoogheemraadschap heeft meer dan 800 locaties waar een gemaal, stuw of sluis staat. Informatie over deze waterwerken zou je prima met een App kunnen doen. Van de 800 plaatsen zijn er maar 50 interessant. Daarvan zijn er een handvol gelegen op een kruising van fietsroutes, in de nabijheid van een parkeerplaats of horeca.

Kortom: het loont om een budget voor buiteninformatie goed te verdelen. Krachtige, fysieke aanwezigheid op drukke plaatsen, louter digitale aanwezigheid waar zelden mensen komen.



Fysieke interactie met een object is altijd interessanter dan op een schermje kijken.
Fysieke objecten trekken altijd meer aandacht dan onzichtbare digitale informatie.

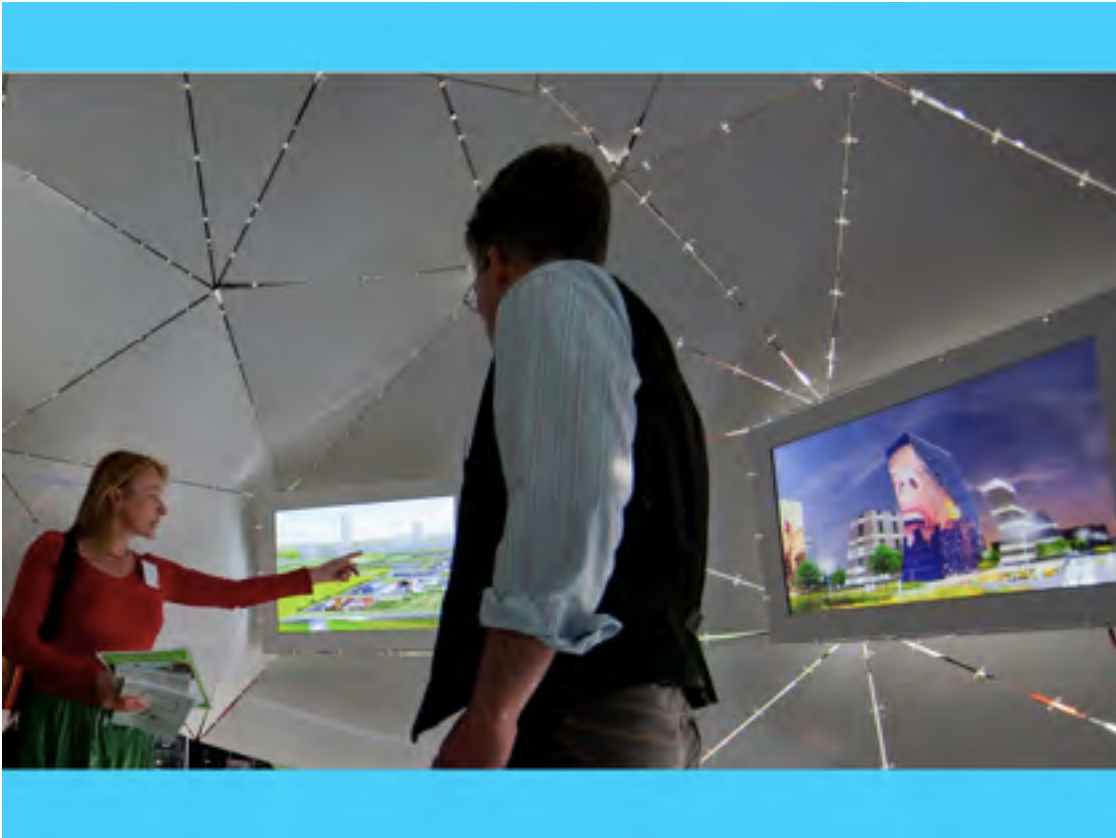




Een beschutte plek, waar we los komen van de werkelijkheid is heel geschikt om de aandacht vast te houden en te richten op een boodschap. Een paviljoen. Een kamer.

39





Paviljoen voor de tentoonstelling 'Duurzame Stad 2040'
Het kortste verhaal binnenin, op lichtende schermen met een vertelstem.

Je hebt beperkt budget
Je hebt beperkt tijd en mensen
Je kunt niet iedereen bedienen

Je moet kiezen

Dat kan op basis van heldere criteria
en kennis van beschikbare middelen.
Visie is een voorwaarde, langere termijn.

Aan welke zaken geef je je geld uit?

Aan dingen die niet snel veranderen.

- 1) het verhaal: precies weten wat je op welke manier wilt vertellen, aan wie.
- 2) de data: alle informatie goed geordend hebben.

Het is niet zinvol om een speciale App te laten maken. Dat is erg duur, verouderd heel snel, en vergt veel reclame om de App bij het publiek bekend te maken.
Aanwezigheid in een bestaande, gratis App, zoals Layar is veel slimmer.



Aansluiting op het verhaal van Eelco Bruinsma:

Zorg dat je je informatie op orde hebt. Dan kan die informatie te allen tijde worden doorgesluisd naar steeds andere Apps. De App zelf is gratis.