



NEXT ROUTES

User Manual

Dutch

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Inhoudsopgave

1. Inleiding.....	2
2. NEXT ROUTES Trainingsprogramma gebruikershandleiding: Uw gids naar Digital Empowerment..	3
2.1. Het belang van digitale vaardigheden.....	4
2.2. Overzicht van de vier kernmodules.....	5
2.3. Algemene digitale best practices voor culturele routes.....	9
2.4. Impact meten en voortdurende verbetering.....	10
3. NEXT ROUTES Toolkit Gebruikershandleiding: Aanpassing en implementatie van Europese best practices.....	11
3.1. Hoe de NEXT ROUTES Toolkit te gebruiken binnen het trainingsprogramma.....	11
3.2. Werken met casestudy's.....	12
3.3. Praktische workflow voor het gebruik van de toolkit.....	13
3.4. Toegevoegde waarde voor culturele routes.....	14
4. De Next Routes-app: praktische gebruikershandleiding voor beheerders van culturele routes....	15
4.1. De basis leggen.....	15
4.2. Een boeiende ervaring ontwerpen.....	16
4.3. Werken met missies.....	17
4.4. Voorgestelde extra functies.....	20
4.5. Co-creatie en testen.....	21
4.6. Na het ontwerpen: wat komt er daarna?.....	22
5. Conclusie: een kader voor duurzame digitale transformatie.....	23
6. Dankwoord.....	24

1. Inleiding

Dit document dient als **gebruikershandleiding voor de NEXT ROUTES-game-app** en als gids voor de **NEXT ROUTES-trainingsprogramma**, een initiatief voor de opbouw van digitale competenties ontwikkeld door de Hogeschool Breda, en de **NEXT ROUTES-toolkit**, een gezamenlijke compilatie van best practices verzameld door de leden van het project en samengesteld door Mobile Idea. De Europese Vereniging voor het behoud en de promotie van de joodse cultuur en het joodse erfgoed (AEPJ) is verantwoordelijk voor het opstellen van deze gebruikershandleiding met als doel de digitale uitdagingen van Europese culturele routes op lange termijn te ondersteunen.

In de huidige geglobaliseerde omgeving zijn sterke digitale vaardigheden essentieel voor de zichtbaarheid en het behoud van cultureel erfgoed op lange termijn. De NEXT ROUTES-methodologie biedt een hybride leerbenadering die theoretische kennis combineert met praktische, kant-en-klare tools, zodat deelnemers zowel conceptueel inzicht als bruikbare richtlijnen krijgen voor onmiddellijke implementatie.

De handleiding bestaat uit twee delen. Het eerste deel geeft een overzicht van de vier kernmodules: Digitale competenties voor marketing, promotie en educatie, digitale competenties voor betrokkenheid en participatie, digitale competenties voor de promotie van cultureel erfgoed, digitale competenties voor het inzetten van gamification en de middelen die beschikbaar zijn via de NEXT ROUTES Toolkit. Het tweede deel biedt een praktische handleiding voor de Next Routes-game-app, waarin managers stap voor stap leren hoe ze het erfgoed van hun route kunnen vertalen naar boeiende, interactieve ervaringen.

Door de modules te verkennen en de tools toe te passen, zijn managers van culturele routes in staat om prototypes te maken en innovatieve digitale oplossingen te implementeren. Het praktische gebruik van de gaming-app verbindt fysieke erfgoedobjecten met opdrachten op locatie die missies worden genoemd. Denk daarbij aan vragenlijsten, foto opdrachten en QR-codes. Zodoende ontstaan aantrekkelijke, leerzame en gedenkwaardige ervaringen.

De inzichten, tools en richtlijnen in deze handleiding stellen managers van culturele routes in staat om hun publiek te betrekken, de zichtbaarheid te vergroten en ervoor te zorgen dat het culturele erfgoed van Europa op een zinvolle en duurzame manier wordt behouden, gepromoot en beleefd.

2. NEXT ROUTES Trainingsprogramma gebruikershandleiding: Uw gids naar Digital Empowerment

Dit gedeelte dient als essentiële referentie voor het NEXT ROUTES-trainingsprogramma, een initiatief voor capaciteitsopbouw dat is ontwikkeld om de digitale weerbaarheid van Europese culturele routes op lange termijn te ondersteunen.

In het huidige digitale landschap zijn de zichtbaarheid, toegankelijkheid en duurzaamheid van cultureel erfgoed in belangrijke mate afhankelijk van sterke digitale en creatieve competenties. Dit programma biedt een gestructureerd kader voor de ontwikkeling van die vaardigheden.

NEXT ROUTES is gebaseerd op onderzoek en praktische ervaring. Het programma heeft tot doel zowel conceptueel inzicht als operationele instrumenten te bieden die professionals op het gebied van culturele routes direct in hun werk kunnen toepassen.

De NEXT ROUTES-training methodologie is een uitgebreide trainingsstrategie die professionals op het gebied van culturele routes de nodige instrumenten en mentaliteit aanreikt om:

- **Innoveren:** nieuwe mogelijkheden om betrokkenheid van een breed publiek te identificeren.
- **Leiding te geven:** de digitale transitie van culturele routes te begeleiden.
- **Te ondersteunen:** het versterken van cultureel management en de impact van erfgoed op de lange termijn.

De NEXT ROUTES-training methodologie biedt een gestructureerde aanpak om de digitale capaciteit van Europese culturele routes te verbeteren op het gebied van marketing, betrokkenheid, storytelling en gamification.

Deze handleiding biedt een overzicht van de belangrijkste principes en de uitgebreide middelen die via het programma beschikbaar zijn. Door deze praktijken toe te passen, kunnen managers van culturele routes ervoor zorgen dat het culturele erfgoed van Europa op een boeiende en duurzame manier wordt behouden, gepromoot en toegankelijk gemaakt.

We nodigen alle gebruikers uit om de modules te verkennen, de tools toe te passen en bij te dragen aan de voortdurende digitale transformatie van het netwerk van Europese culturele routes.

2.1. Het belang van digitale vaardigheden

Digitale competenties zijn essentieel voor modern cultuurmanagement. Culturele routes hebben te maken met toenemende concurrentie in een geglobaliseerde omgeving, en digitale vaardigheden verbeteren direct de zichtbaarheid, betrokkenheid en duurzaamheid.

De vaardigheidskloof overbruggen

Onderzoek wijst op gemeenschappelijke lacunes in toegepaste digitale vaardigheden bij culturele routes. Het NEXT ROUTES-programma richt zich op vier prioritaire gebieden waar digitale creativiteit sterke resultaten kan opleveren:

- **Nieuwe doelgroepen bereiken** (marketing en promotie)
- **De relevantie van erfgoed vergroten** (verhalen vertellen & promotie)
- **Opbouwen van een gemeenschap** (betrokkenheid en participatie)
- **Creëren van memorabele ervaringen** (gamification)

Een hybride benadering

Het programma combineert beschrijvende kennis met praktische tools.

Onderdeel	Doel	Voorbeelden
Beschrijvende middelen	Biedt theoretische basis, wereldwijde trends, casestudy's en analyse van best practices	Digitale marketing trendrapport
Operationele middelen	Bieden kant-en-klare tools, sjablonen en praktische handleidingen	Social media content kalender, Gamification checklist

Belangrijk inzicht: Deelnemers krijgen niet alleen conceptueel inzicht, maar ook praktische richtlijnen voor onmiddellijke implementatie.

2.2. Overzicht van de vier kernmodules

Het curriculum bestaat uit vier onderling verbonden modules. Elke module kan afzonderlijk worden gevolgd, maar samen vormen ze een uitgebreid kader voor kennisopbouw.

Modulestructuur

Elke module bestaat uit theoretische inhoud, casestudy's en praktische hulpmiddelen.

Module	Kernfocusgebied	Belangrijkste doelstellingen
Module 1	Digitale marketing, promotie en educatie	Verbetering van de zichtbaarheid en uitbreiding van het bereik van educatie
Module 2	Betrokkenheid en participatie	Bouw actieve, participatieve gemeenschappen op
Module 3	Verhalen over cultureel erfgoed	Ontwikkel sterke vaardigheden op het gebied van verhalen vertellen en digitale content
Module 4	Gamification	Creëer interactieve en lonende gebruikerservaringen

Alle genoemde tools en sjablonen zijn digitaal beschikbaar. De aanduidingen 'Actionable Tool' verwijzen naar directe links naar deze bronnen.

Module 1: Digitale competenties voor marketing, promotie en educatie

Deze module richt zich op het versterken van de digitale zichtbaarheid en het waarborgen van een effectieve verspreiding. De content is ontwikkeld om externe communicatie te ondersteunen en te beheren, een breder publiek te bereiken, de routes zichtbaarder te maken en de informatie (echt) interactief te maken.

Leerdoelen

Deelnemers leren:

- **Doelgroepen identificeren en segmenteren** (lokale bezoekers, toeristen, opleiders, enz.).
- Geschikte digitale tools te identificeren en toe te passen om diverse doelgroepen aan te spreken.
- Inhoud en social media strategisch te beheren op meerdere platforms.

- Strategieën te ontwerpen om engagement te bevorderen die zijn afgestemd op hun culturele route.
- Begrijpen hoe storytelling en interactiviteit kunnen worden ingezet om participatie te stimuleren

Operationele middelen: multichannel marketing strategie en bekroonde campagne

Bruikbaar hulpmiddel: document met digitale promotiestrategie en actielijst

Belangrijkste onderdelen: promotie-uitdagingen formuleren, (mogelijk nieuwe) doelgroepen identificeren, KPI's formuleren, belangrijke kanalen selecteren, budgettoewijzing (betaalde/onbetaalde media), metingen en technologieën (marketingtools en -methoden identificeren), contentplanning, checklist voor contentcreatie, benchmarking en impact van de communicatie- en verspreidingsaanpak.

Bruikbaar hulpmiddel: richtlijnen voor merkprincipes en implementatie

Belangrijkste componenten: digitale (AI) tools om visuele en educatieve content te ontwikkelen, brandingprincipes toepassen om visuele- en narratieve samenhang te waarborgen, digitale tools gebruiken om de prestaties te meten van promotiemateriaal op de website en via gebruikte mediakanalen.

Educatieve outreach-strategieën

Best practice: cross-promotie

Samenwerking tussen culturele routes kan de gezamenlijke zichtbaarheid versterken en tegelijkertijd de promotiekosten verlagen. Door gecoördineerde uitwisseling van content kunnen routes een divers publiek effectief bereiken.

Module 2: Digitale competenties voor betrokkenheid en participatie

Deze module richt zich op het cultiveren van actieve digitale gemeenschappen en het stimuleren van gebruikersparticipatie. De inhoud is ontwikkeld om de huidige gemeenschap te bestuderen, interne en externe communicatie binnen de bestaande gemeenschap te faciliteren en te beheren, de gemeenschap te laten groeien en hen actief te betrekken.

Leerdoelen

Deelnemers leren:

- Strategisch evenwicht te vinden tussen promotie (push) en betrokkenheid.
- Het doel van het opbouwen van een digitale gemeenschap te definiëren
- Doelen in kaart brengen voor betrokkenheid
- Kanaalstrategie afstemmen (mix-modelmarketing) en door gebruikers gegenereerde content
- Microcampagnes

Operationele middelen: betrokkenheid planning

Bruikbare tool: customer journey in kaart brengen

Zorgt voor een systematische planning van engagement en interactie tijdens het bezoek van de bezoeker/toerist

Belangrijkste componenten: bewustzijn van onbewuste reisplanning, mogelijkheden voor activering en responsstrategieën, de kunst van educatieve, vermakelijke en probleemoplossende interactie, interactieve tool mapping voor engagement.

Bruikbaar hulpmiddel: richtlijnen voor door gebruikers gegenereerde inhoud Biedt richtlijnen voor het gebruik van door gebruikers gegenereerde inhoud.

Belangrijkste componenten: geoptimaliseerd gebruik van locaties, trefwoorden, hashtags en zoekopdrachten, samenwerken met verhalenvertellers, gidsen, influencers en lokale bewoners, het concept van 'anderen de marketing voor je laten doen', het creëren van authentieke en herkenbare verhalen, het in kaart brengen van kanalen voor interactie en betrokkenheid in tekst, video, online- en persoonlijke evenementen, platformdenken, lessen uit bestemmingsmarketing, benaderingen voor meerdere generaties.

Casestudy: Virtuele verhalen cirkels

Een culturele route maakte gebruik van online conferenties om sessies voor het delen van verhalen te organiseren. Met toestemming van de deelnemers werden de opgenomen bijdragen omgezet in korte audio-content, waardoor de betrokkenheid van de gemeenschap en de authenticiteit werden versterkt.

Overwegingen met betrekking tot toegankelijkheid

- Ondertiteling en bijschriften voor alle video-content.
- Duidelijke, vereenvoudigde taal voor digitale materialen.

- Alternatieve tekst voor afbeeldingen ter ondersteuning van schermlezers.

Module 3: Digitale competenties voor het vertellen van verhalen over cultureel erfgoed

Deze module behandelt de principes en hulpmiddelen die nodig zijn om kennis over erfgoed om te zetten in boeiende (digitale) verhalen.

Leerdoelen

Deelnemers leren:

- Sterke verhalende structuren te ontwikkelen om diverse doelgroepen aan te spreken.
- Geschikte digitale formaten te selecteren (video, podcast, interactieve kaart, enz.).
- Ervaringen voor toeristen en bezoekers te ontwerpen door middel van storytelling.
- De gemeenschap en het netwerk van belanghebbenden rond een culturele route te betrekken om hun verborgen verhalen zichtbaar en toegankelijk te maken.

Operationele middelen: Storytelling-raamwerk

Bruikbaar hulpmiddel: (digitaal) storytelling model

Een planningsmodel om de inhoud vóór de productie te structureren.

Verhalende strategie: de menselijke haak

Door de nadruk te leggen op een persoonlijk verhaal of een herkenbaar menselijk element, wordt de betrokkenheid en toegankelijkheid van het publiek vergroot.

Gelaagde contentstrategieën

Bied meerdere lagen content om tegemoet te komen aan verschillende niveaus van gebruikersbetrokkenheid:

- **Korte clips:** 15–30 seconden
- **Samenvattingen:** 2-3 minuten
- **Diepgaande bronnen:** uitgebreide archieven, lange content of virtuele rondleidingen

Module 4: Digitale competenties voor gamification benaderingen

Gamification introduceert op games geïnspireerde elementen om de betrokkenheid en participatie van bezoekers te vergroten.

Leerdoelen

Deelnemers leren:

- **Gamification te definiëren** in tegenstelling tot volledige game-ontwikkeling.
- **Basis- spelmechanismen toe te passen**, waaronder punten, badges en uitdagingen.
- **Eenvoudige gamified trails te ontwerpen**, zoals speurtochten of locatiegebonden quizen.
- **Mate van engagement te meten** om de impact te beoordelen.

Operationele middelen: Gamification Toolkit

Bruikbare tool: checklist voor gamification ontwerp op locatie

Zorgt voor afstemming tussen spelelementen en doelstellingen van erfgoed instanties

Bruikbaar hulpmiddel: voorbeelden van low tech gamification

Biedt eenvoudige QR- of webgebaseerde activiteiten waarvoor minimale apparatuur nodig is.

Uitleg van kern mechanismen

Definities omvatten puntensystemen, digitale badges, scoreborden en verhalende quests.

Casestudy: AR-tour door landhuis

Een hybride onsite-digitale ervaring waarbij QR-codes en eenvoudige webgebaseerde AR worden gebruikt om interactieve historische ontdekkingen te creëren.

2.3. Algemene digitale best practices voor culturele routes

Mobile-first-benadering

Alle digitale content moet in de eerste plaats worden ontworpen voor gebruik op smartphones, gezien de mobiliteit van bezoekers van de route.

Gegevensprivacy en ethiek

Goed gegevensbeheer is essentieel:

- **Transparantie:** communiceer duidelijk het doel van het verzamelen van gegevens.

- **Naleving:** volg de AVG en lokale regelgeving.
- **Gegevens Minimalisatie:** Vermijd het verzamelen van onnodige informatie.

2.4. Impact meten en voortdurende verbetering

Kernprestatie-indicatoren (KPI's)

Doel	Indicator	Doel
Zichtbaarheid	Websiteverkeer (organisch/verwijzingen)	Meet de vindbaarheid
Betrokkenheid	Sociale interactie graad	Geeft de relevantie van de inhoud aan
Deelname	Voltooide uitdagingen / UGC-inzendingen	Meet actieve betrokkenheid
Impact	Tijd op pagina / verblijftijd	Toont de mate van betrokkenheid

Iteratieve ontwikkeling

Een iteratieve cyclus – **plannen, uitvoeren, meten, optimaliseren** – ondersteunt continu leren en verbetering op lange termijn.

3. NEXT ROUTES Toolkit Gebruikershandleiding: Aanpassing en implementatie van Europese best practices

De NEXT ROUTES Toolkit biedt beheerders van culturele routes praktische, codevrije digitale tools en een zorgvuldig samengestelde selectie van Europese best practices die illustreren hoe innovatieve benaderingen kunnen worden vertaald naar operationele resultaten. In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe de toolkit effectief kan worden gebruikt, hoe de middelen ervan kunnen worden aangepast aan de specifieke behoeften van elke route en hoe bruikbare inzichten kunnen worden verkregen uit bestaande casestudy's. Het doel is om de kloof tussen strategische trainingsinhoud en implementatie in de praktijk te overbruggen, zodat culturele routes op een gestructureerde en schaalbare manier kunnen experimenteren met digitale oplossingen, prototypes kunnen ontwikkelen en deze kunnen implementeren.

3.1. Hoe de NEXT ROUTES Toolkit te gebruiken binnen het trainingsprogramma

Zoals hierboven vermeld, vormt de NEXT ROUTES-toolkit een aanvulling op dit trainingsprogramma door praktische, codevrije tools en echte casestudy's te bieden waarmee Culturele Routes strategische concepten kunnen vertalen naar concrete digitale resultaten. In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe u de toolkit effectief kunt gebruiken, hoe u de tools kunt selecteren en aanpassen en hoe u inspiratie kunt putten uit de casestudy's.

Doel van de toolkit

De toolkit biedt een zorgvuldig samengestelde verzameling digitale tools – interactieve storytelling platforms, app-bouwers, mapping tools, augmented reality-oplossingen en gamification-toepassingen – die zijn ontworpen om Culturele Routes te ondersteunen bij:

- Het ontwikkelen van interactieve en multimediale erfgoedcontent.
- Het experimenteren met digitale formats zonder dat programmeervaardigheden nodig zijn.
- Het vergroten van de betrokkenheid van bezoekers door middel van toegankelijke, schaalbare digitale oplossingen.
- Het uitbreiden van communicatie, zichtbaarheid en educatieve outreach.

Hoe de tools uit de toolkit te gebruiken binnen de trainingsmodules

Elke tool categorie sluit naadloos aan bij een of meer modules van dit trainingsprogramma:

Module 1: Marketing, promotie en educatie

Relevante tools: Canva, Genially, Planoly, StoryMaps, Tilda.

Gebruiksscenario's: visuele handleidingen, promotiemateriaal, minisites en interactieve tijdlijnen maken.

Module 2: Betrokkenheid en participatie

Relevante tools: Actionbound, Izi.TRAVEL, Glide, NotebookLM.

Toepassingen: Participatieve activiteiten opzetten, feedback-loops ontwerpen, audiogidsen maken, community-based storytelling structureren.

Module 3: Verhalen vertellen

Relevante tools: StoryMaps, ThingLink, CoSpaces Edu, CapCut.

Toepassingen: Het produceren van meeslepende verhalen over erfgoed, 360°-rondleidingen, video's of interactieve kaarten.

Module 4: Gamification

Relevante tools: Kahoot!, Actionbound, AR-gebaseerde apps (Artivive, L'Aquila Rinasce-model). Niantic SDK (locatiegebaseerde game-plugin)

- Unity (game-engine)
- Niantic Wayfarer-app (3D-modellering)
- Python (programmeertaal)

Gebruiksscenario's: quizzen, speurtochten en hybride fysieke-digitale leerervaringen creëren.

Deze afstemming ondersteunt progressieve, modulaire ontwikkeling: deelnemers passen trainingsconcepten toe met behulp van kant-en-klare tools en tutorials.

3.2. Werken met casestudy's

De toolkit presenteert talrijke best practices van Culturele Routes en aanverwante erfgoedinitiatieven. Deze voorbeelden illustreren hoe tools zonder codering en creatieve digitale methoden in echte contexten kunnen worden toegepast.

Bij het gebruik van casestudy's:

- **Bepaal de kerndoelstelling:** educatie, zichtbaarheid, participatie, interpretatie of gamification.

- **Haal de methodologie eruit:** gebruikte tools, narratieve structuur, bezoekersstroom, mate van interactiviteit.
- **Beoordeel de overdraagbaarheid:** welke aspecten kunnen worden aangepast aan de thema's, doelgroepen en kenmerken van uw route.
- **Begin met kleine prototypes:** repliceer een enkele functie (bijvoorbeeld een StoryMap, een QR-gebaseerde uitdaging, een eenvoudige app) voordat u opschaaft.

Casestudy's zoals *MemoryLanes*, *Torviscosa op Minecraft*, *Father and Son* of het initiatief *Faroe Islands Remote Tourism* laten verschillende wegen zien naar creatieve, toegankelijke digitale transformatie.

3.3. Praktische workflow voor het gebruik van de toolkit

1. **Bepaal uw doel:** welke ervaring, inhoud of communicatiebehoefte wilt u aanpakken?
2. **Selecteer een tool categorie:** storytelling, AR/VR, kaarten, interactieve gidsen, gamification, enz.
3. **Bekijk de tutorials:** elke tool wordt vergezeld van een stapsgewijze handleiding.
4. **Ontwikkel een prototype:** gebruik no-code functionaliteiten om snel een eerste versie te bouwen.
5. **Test met kleine groepen:** verzamel feedback van bezoekers, collega's of partners.
6. **Verfijn en publiceer:** pas de inhoud aan op basis van indicatoren voor bruikbaarheid, toegankelijkheid en betrokkenheid.
7. **Integreer met trainingsmodules:** koppel uw prototype aan een van de vier kerncompetenties.

Wanneer gebruik je de toolkit binnen je projectcyclus? De

toolkit is ontworpen om in meerdere fasen te worden gebruikt:

- **Conceptuele fase:** verken mogelijkheden en stem tools af op de behoeften van de route en haar gebruikers.
- **Productiefase:** creëer digitale inhoud en interactieve ervaringen.
- **Implementatiefase:** implementeer apps, kaarten, rondleidingen of gamified routes.
- **Evaluatiefase:** evalueer de impact aan de hand van de KPI's die in hoofdstuk 2.4 worden beschreven.

3.4. Toegevoegde waarde voor culturele routes

Met behulp van de toolkit kunnen culturele routes:

- De digitale transformatie versnellen met minimale technische belemmeringen.
- Interpretatieve storytelling versterken door middel van multimedia en interactiviteit.
- De zichtbaarheid verbeteren door middel van professionele digitale outputs.
- Gemeenschappen en een jonger publiek betrekken.
- Prototypes van innovatieve ervaringen ontwikkelen voordat er in grotere projecten wordt geïnvesteerd.

Het NEXT ROUTES-trainingsprogramma biedt een gestructureerde aanpak om de digitale capaciteit van Europese culturele routes op het gebied van marketing, betrokkenheid, storytelling en gamification te verbeteren.

Deze handleiding biedt een overzicht van de belangrijkste principes en de uitgebreide middelen die via het programma beschikbaar zijn. Door deze praktijken toe te passen, kunnen beheerders van culturele routes ervoor zorgen dat het culturele erfgoed van Europa op een boeiende en duurzame manier wordt behouden, gepromoot en toegankelijk gemaakt.

4. De Next Routes-app: praktische gebruikershandleiding voor beheerders van culturele routes

Dit hoofdstuk biedt een stapsgewijze handleiding voor het navigeren door de belangrijkste functionaliteiten van de app, zodat gebruikers effectief en weloverwogen gebruik kunnen maken van de tools. Door operationele richtlijnen te combineren met illustratieve voorbeelden, wil de handleiding een soepele invoering vergemakkelijken, consistente praktijken voor gegevensbeheer bevorderen en de coördinatie binnen het bredere kader van de Europese culturele routes versterken.

4.1. De basis leggen

Voordat er content wordt gecreëerd in de Next Routes-app, is het essentieel om een duidelijk conceptueel en operationeel kader vast te stellen. Dit omvat het definiëren van de doelgroepen, het identificeren van het kernverhaal van de route, het in kaart brengen van de fysieke of thematische elementen die moeten worden opgenomen en het bepalen van de beoogde gebruikerservaring. Door deze basis vroeg in het proces te verduidelijken, zorgen beheerders voor samenhang tussen alle digitale componenten en creëren ze een solide basis voor het latere ontwerp en de interactieve functies.

Kies een soort onderwerp of een specifiek onderwerp dat in de activiteit aan bod komt

Het selecteren van een betekenisvol thema of onderwerp vormt de basis van de activiteit. Het gekozen onderwerp moet rechtstreeks verband houden met de erfgoedlocatie, of het nu gaat om historische gebeurtenissen, architectonische details, lokale tradities of verborgen verhalen. Een goed gedefinieerd onderwerp zorgt ervoor dat de ervaring zinvol en relevant aanvoelt en biedt deelnemers een leidraad bij het verkennen en leren.

Bepaal een verhaal dat een specifieke boodschap kan overbrengen

Verhalen vertellen is de manier waarop kennis boeiend wordt. Het verhaal moet zo worden opgezet dat het een duidelijke boodschap overbrengt, waarbij feiten, emoties en verbeelding op een zodanige manier met elkaar worden verweven dat de aandacht van de deelnemers wordt getrokken. Een sterke verhaallijn zet abstracte informatie om

in een boeiende reis, waardoor spelers zich zowel intellectueel als emotioneel verbonden voelen met het erfgoed.

Het verhaal moet inzichtelijk zijn en bestaan uit een leerproces

De activiteit moet deelnemers meer bieden dan alleen entertainment: ze moet ontdekking en reflectie stimuleren. Elke stap van de reis moet leren aanmoedigen en inzichten bieden die het begrip van de plek en haar culturele waarde verdiepen. Door de activiteit te structureren als een leerproces, worden deelnemers niet alleen uitgenodigd om te spelen, maar ook om nieuwe kennis en perspectieven mee naar huis te nemen.

4.2. Een boeiende ervaring ontwerpen

Het ontwerpen van een boeiende ervaring houdt in dat de culturele troeven van de Route worden vertaald naar intuïtieve en betekenisvolle interacties voor gebruikers. In deze fase ligt de nadruk op het structureren van de inhoud op een manier die toegankelijk en visueel aantrekkelijk is en aansluit bij de interpretatieve doelstellingen van de Route. Elementen zoals visuele hiërarchie, duidelijke instructies, het tempo van het verhaal en een mobielvriendelijke lay-out dragen er allemaal toe bij dat bezoekers vlot door de app kunnen navigeren en gemotiveerd blijven om het volledige potentieel ervan te verkennen.

Moet aantrekkelijk zijn om deelnemers gedurende de hele ervaring te boeien, met het oog op een positieve impact op zowel het plezier als het leerproces

Om de betrokkenheid te behouden, moet de activiteit zo worden ontworpen dat deze zowel gemakkelijk als leerzaam is. Dit betekent dat er dynamische uitdagingen, interactieve elementen en creatieve verhalen moeten worden geïntroduceerd die voortdurend de nieuwsgierigheid prikkelen. Wanneer deelnemers geboeid zijn door de ervaring, kunnen de dubbele doelstellingen van plezier en zinvol leren worden bereikt, wat zorgt voor een positieve en gedenkwaardige impact.

Moet verbonden zijn met specifieke locaties, zodat deelnemers weten waar ze heen moeten en begrijpen wat ze van elke plek kunnen verwachten

Elke fase van de activiteit moet overeenkomen met een bepaalde plek binnen de erfgoedsite. Door de inhoud te koppelen aan fysieke locaties kunnen deelnemers de ruimte op een tastbare manier verkennen, waardoor hun gevoel voor plaats en geschiedenis wordt versterkt. Duidelijke instructies moeten hen naar elke locatie leiden, waar contextuele inhoud hen helpt te anticiperen en te interpreteren wat ze tegenkomen.

Er moet een samenhangende volgorde tussen de locaties worden vastgesteld, zodat er een route ontstaat die kan worden gevolgd.

De activiteit moet zich ontfouwen via een logische en samenhangende route die deelnemers van de ene locatie naar de volgende leidt. Dit creëert een gestructureerde route die niet alleen de navigatie ondersteunt, maar ook een progressief verhaal opbouwt. Een doordachte volgorde zorgt voor continuïteit, houdt de spanning erin en geeft deelnemers een gevoel van vooruitgang naarmate ze vorderen in de ervaring.

Bepaal aanvullende manieren om de juiste inhoud te verkrijgen, op basis van de hiaten in de beschikbare content ter plaatse.

Niet alle erfgoedlocaties bieden volledige of toegankelijke informatie ter plaatse. Om deze hiaten op te vullen, moet de activiteit aanvullende bronnen integreren, zoals digitale reconstructies, archiefmateriaal of mondelinge geschiedenissen. Door meerdere formats aan te bieden, krijgen deelnemers toegang tot rijke en gevarieerde inhoud, ongeacht wat er fysiek op de locatie aanwezig is.

4.3. Werken met missies

De gaming-app Next Routes biedt verschillende soorten missies, elk met hun eigen unieke sterke punten. Het kiezen van de juiste combinatie van missie types is essentieel voor het ontwerpen van een dynamische en meeslepende ervaring.

Missies vormen de interactieve kern van de app en begeleiden gebruikers door taken, locaties of thematische uitdagingen die actieve betrokkenheid bij de route stimuleren. Bij het definiëren van missies moeten managers rekening houden met de balans tussen informatieve diepgang, inspanning van de gebruiker en beloningsmechanismen. Elke missie moet duidelijk het doel, de stappen en het verwachte resultaat communiceren,

zodat alle taken de overkoepelende verhaallijn en educatieve doelstellingen van de route ondersteunen.

Geolocatie missies

Geolocatie missies vereisen dat deelnemers zich fysiek naar een specifieke plek begeven, waardoor de activiteit aan een echte locatie wordt gekoppeld en een volledige onderdompeling op de erfgoedsite wordt gecreëerd. Ze zijn bijzonder effectief om verkenning aan te moedigen en een gevoel van ontdekking te bevorderen, terwijl ze de verbinding tussen het digitale spel en de fysieke omgeving versterken.

Bij het ontwerpen van deze missies is het raadzaam om grote open gebieden zoals parken, pleinen of rivieroeveren te vermijden, waar de nauwkeurigheid van GPS het moeilijk kan maken om de juiste locatie te bepalen. Kies in plaats daarvan voor concrete oriëntatiepunten, zoals gebouwen, monumenten of opvallende architectonische kenmerken. Omdat geolocatie het doel binnen een marge van ongeveer ± 5 meter plaatst, zorgt het selecteren van duidelijke, gemakkelijk herkenbare locaties voor een soepele navigatie en een meer bevredigende ervaring voor de deelnemers.

Als u deelnemers naar een specifieke ruimte wilt leiden, zoals een straat, zorg er dan voor dat u duidelijke aanwijzingen geeft om hen te helpen het exacte punt te identificeren, zoals een straathoek of de opvallende gevel van een gebouw. Bij het gebruik van de geolocatie modus is het vooral belangrijk om ervoor te zorgen dat deelnemers zich goed kunnen oriënteren, aangezien ze alleen de beschrijvende informatie hebben om de juiste locatie te bereiken.

Vragenlijst missies

Vragenlijsten zijn bedoeld om kennis te testen en het begrip te verdiepen. Ze kunnen aanzetten tot reflectie, aannames ter discussie stellen of belangrijke leerpunten versterken, waardoor abstracte informatie wordt omgezet in een interactief leerproces.

Een belangrijk kenmerk van vragenlijst missies is de mogelijkheid om meerkeuzevragen te stellen, waarbij slechts één optie correct is. Deze opzet maakt de activiteit duidelijk en gestructureerd, waardoor deelnemers worden gestimuleerd om kritisch na te denken en actief met de inhoud bezig te zijn. Goed opgestelde vragen kunnen ook discussies binnen groepen op gang brengen, waardoor de ervaring speels en toch zinvol wordt en deelnemers met meer kennis over het onderwerp naar huis gaan.

Vanuit dit perspectief spelen missies in de vorm van een vragenlijst een centrale rol in het totale spel, terwijl de andere opties een aanvullende functie hebben. Daarom is

het raadzaam om dit type missies in bijna alle locaties in het spel te gebruiken. Het is echter belangrijk om in gedachten te houden dat de vragen uitdagingen moeten bieden die verband houden met de omgeving, zodat ze waar mogelijk de fysieke aanwezigheid van de deelnemer op het specifiek aangewezen punt langs de route vereisen.

Foto missies

Bij deze missies worden deelnemers uitgenodigd om foto's te maken die verband houden met hun reis, bijvoorbeeld van monumenten, symbolen of architectonische details. Deze taak stimuleert nauwkeurige observatie, aandacht voor details en creativiteit. Fotomissies maken de ervaring interactief en geven deelnemers tegelijkertijd het gevoel actief betrokken te zijn bij de erfgoedlocatie.

De foto missie vormt een krachtige aanvulling op de vragenlijst missie, omdat deelnemers creatief kunnen reageren door observatie en identificatie van details in de omgeving. In sommige gevallen kan het dienen als alternatief voor vragenlijsten die bepaalde beperkingen hebben, met name wanneer de inhoud van de vragen afhankelijk is van observatie van de omgeving.

Het is belangrijk om deelnemers te informeren dat foto's die binnen de app worden genomen, niet worden opgeslagen in de galerij van hun smartphone. Als ze persoonlijke foto's als herinnering willen bewaren, moeten ze de app afsluiten en rechtstreeks de camera van hun telefoon gebruiken. Door hier duidelijk over te communiceren, kunnen deelnemers een evenwicht vinden tussen het voltooien van de missies en het verzamelen van hun eigen persoonlijke herinneringen.

QR-code missies

QR-codes in de Next Routes-game-app hebben een eenvoudige maar essentiële functie: ze stellen deelnemers in staat om missies te voltooien door ze te scannen. Om deze functie te gebruiken, moeten organisatoren specifieke QR-codes maken die overeenkomen met elke missie. Eenmaal gescand, valideert de code de taak en kunnen deelnemers verdergaan op de route.

Om deze reden is het belangrijkste doel van de QR-code, die als een herkenningspunt wordt gezien, het stimuleren van het zoeken naar een zeer nauwkeurige locatie die van cruciaal belang is, met een mate van detail die geolocatie alleen niet kan bieden, terwijl tegelijkertijd wordt gewaarborgd dat de deelnemer een reeks essentiële stappen moet voltooien om deze locatie te vinden.

Het is belangrijk op te merken dat QR-codes ook buiten de app kunnen worden gescand om websites te openen of aanvullende informatie te verstrekken, maar dat dit de immersie kan verstoren, omdat hiervoor de app moet worden verlaten en naar een andere scanner moet worden overgeschakeld. Daarom moeten QR-codes in de eerste plaats worden beschouwd als hulpmiddelen voor het voltooien van missies, zodat de ervaring binnen de app naadloos en boeiend blijft.

4.4. Voorgestelde extra functies

Naast de essentiële functionaliteiten biedt de app de mogelijkheid om aanvullende functies te integreren die de interactie met de gebruiker kunnen verbeteren en de algehele ervaring kunnen verrijken. Dit kunnen multimedia-inhoud, geolocatie-prompts, quizen, badges of korte verhalende fragmenten zijn die de interpretatie verdiepen. De selectie van extra functies moet zowel de prioriteiten van de route als de capaciteiten van het managementteam weerspiegelen, zodat duurzaam onderhoud en langdurig gebruik gegarandeerd zijn.

Om de impact van de app te maximaliseren, volgen hier enkele extra suggesties en praktische tips die zijn afgestemd op de functionaliteit ervan:

Missies verrijken met beeldmateriaal

Hoewel missies niet kunnen worden gecombineerd, kunt u ze verrijken door ondersteunende afbeeldingen toe te voegen, zoals archieffoto's, moderne afbeeldingen, kaarten of illustraties. Beelden helpen deelnemers om de context beter te begrijpen, details ter plaatse te herkennen en zich meer verbonden te voelen met het verhaal.

Aangepast beloningssysteem

In plaats van algemene punten of badges kunt u overwegen om uw eigen "stempels" of verzamelbare symbolen binnen de verhaallijn te creëren. Deze kunnen nieuwe data, termen of codewoorden onthullen naarmate de deelnemers vorderen. De stempels kunnen bijvoorbeeld artefacten, voorwerpen of symbolische beelden vertegenwoordigen die verband houden met het erfgoed thema, waardoor beloningen een betekenisvolle uitbreiding van het verhaal worden.

Tijdsuitdagingen (buiten de app)

Hoewel de app zelf geen tijdslimieten ondersteunt, kunnen facilitators externe timing regels vaststellen. Groepen kunnen bijvoorbeeld 20 minuten de tijd krijgen om een deel van de route of een hele reisroute af te leggen. Dit voegt spanning en competitiviteit toe wanneer dat gewenst is, zonder de app te wijzigen.

Overwegingen met betrekking tot toegankelijkheid

Houd rekening met de behoeften van diverse groepen, zoals schoolkinderen of jongere deelnemers. Door de taal te vereenvoudigen, de duur van de missie te verkorten of ondersteunende beelden te bieden, kan de activiteit inclusiever en effectiever worden voor doelgroepen met verschillende vaardigheden en kennisniveaus.

Persoonlijke verhalen als inhoud

Aangezien audio en video niet in de app kunnen worden geïntegreerd, kunt u overwegen geschreven persoonlijke verslagen te gebruiken om emotionele diepgang toe te voegen. Dagboeken, autobiografieën, getuigenissen of interviews kunnen allemaal worden opgenomen als onderdeel van de missies. Door geschiedenis te leren via geleefde ervaringen wordt de activiteit rijker, menselijker en gedenkwaardig.

Reflectiepunten

Sluit uw route af met een reflectief element. Vraag de deelnemers bijvoorbeeld in de laatste vraag om de route te evalueren: wat vonden ze verrassend, wat hebben ze geleerd of hoe heeft de ervaring hun perceptie van de locatie veranderd? Dit versterkt het leerproces en nodigt deelnemers uit om kritisch na te denken over hun reis.

4.5. Co-creatie en testen

Het ontwikkelingsproces heeft veel baat bij de betrokkenheid van belanghebbenden, lokale gemeenschappen en potentiële gebruikers door middel van co-creatie workshops en iteratieve testsessies. Door in meerdere fasen feedback te verzamelen, kunnen managers gebruiksproblemen identificeren, narratieve keuzes valideren en de toegankelijkheid voor diverse doelgroepen waarborgen. Testen ondersteunt ook evidence-based besluitvorming, waardoor interacties kunnen worden verfijnd en de definitieve versie van de app kan worden geoptimaliseerd.

Betrek jongeren bij het bepalen van de inhoud, zodat ze hun eigen perspectief kunnen voorstellen

Jongeren moeten een actieve rol spelen bij het creëren van inhoud. Hun perspectieven, taal en culturele referenties kunnen de ervaring authentiek en relevant maken voor hun leeftijdsgenoten. Door groepen jongeren bij het ontwerpproces te betrekken, wordt de activiteit inclusiever, dynamischer en beter afgestemd op de manier waarop jonge doelgroepen graag communiceren en leren.

Betrek andere mensen bij het testen van de ervaring voordat deze openbaar wordt gelanceerd

Voordat de activiteit op grote schaal beschikbaar wordt gesteld, is het cruciaal om pilot-tests uit te voeren met diverse groepen. Deze testsessies maken het mogelijk om sterke en zwakke punten te identificeren, zodat de ervaring intuïtief, boeiend en toegankelijk is. Door feedback van echte deelnemers te verzamelen, kan het ontwerp worden verfijnd en wordt een soepelere en impactvolle publieke lancering gegarandeerd.

4.6. Na het ontwerpen: wat komt er daarna?

Zodra de structuur, missies en inhoud van de app zijn afgerond, verschuift de focus naar implementatie, communicatie en voortdurende verbetering. Managers moeten een lanceringstrategie opstellen, afstemmen met partners voor zichtbaarheid en vroege gebruikersgegevens monitoren om verbeterpunten te identificeren. Na de lancering zorgen regelmatige updates, onderhoud routines en periodieke prestatiebeoordelingen ervoor dat de app relevant en functioneel blijft en inspelt op de veranderende behoeften van bezoekers.

Neem het voorstel op in uw culturele programma's om uw activiteiten aan te vullen met een gratis, flexibel en toegankelijk hulpmiddel

De app moet als aanvullende activiteit worden geïntegreerd in een breder cultureel programma. Omdat hij gratis, flexibel en gemakkelijk toegankelijk is, kan deze toegevoegde waarde bieden aan bestaande initiatieven zonder dat daarvoor veel extra middelen nodig zijn. Door deze integratie kunnen culturele instellingen hun bereik vergroten en bezoekers nieuwe manieren bieden om met erfgoed in contact te komen.

Verspreid de tool via bemiddelaars en opleiders op het gebied van cultureel erfgoed

Promoot de tool onder bemiddelaars, educatoren en cultuurbeoefenaars die het bereik ervan kunnen vergroten naar de beoogde doelgroepen. Door deze professionals erbij te betrekken, wint de tool aan geloofwaardigheid en zichtbaarheid en raakt hij verankerd in bestaande culturele en educatieve praktijken.

Organiseer trainingen voor beoefenaars

Bied praktijkbeoefenaars opleidingsmogelijkheden aan om ervoor te zorgen dat ze beter voorbereid zijn om de tool effectief te gebruiken. Opleidingssessies helpen hen het potentieel van de tool te begrijpen, deze in hun werk te integreren en op een boeiende en zinvolle manier met deelnemers te delen.

Sta open voor bijdragen van andere belanghebbenden om nieuwe missies en perspectieven op te nemen

De ervaring moet open en aanpasbaar blijven, zodat verschillende belanghebbenden in de loop van de tijd bijdragen kunnen leveren. Door nieuwe missies, perspectieven en verhalen toe te voegen, blijft de activiteit dynamisch en relevant. Deze collaboratieve aanpak verrijkt niet alleen de inhoud, maar bevordert ook een gevoel van gedeeld eigenaarschap onder partners, gemeenschappen en deelnemers.

5. Conclusie: een kader voor duurzame digitale transformatie

De NEXT ROUTES-trainingsmethodologie, toolkit en app, aangevuld met deze gebruikershandleiding, vormen een uitgebreide strategie voor de digitale empowerment van Europese culturele routes. Het uiteindelijke doel is tweeledig: niet alleen professionals uitrusten met de nodige technische vaardigheden, maar ook een cultuur van voortdurende innovatie en ethisch erfgoedbeheer bevorderen.

De vier kernmodules – marketing, betrokkenheid, storytelling en gamification – bieden een routekaart voor het ontwikkelen van digitale competenties die direct vertalen in het vermogen om:

- De zichtbaarheid en educatieve reikwijdte van de routes te verbeteren.

- Actieve, participatieve gemeenschappen op te bouwen.
- Erfgoedkennis om te zetten in boeiende digitale verhalen.
- Interactieve en lonende gebruikerservaringen te creëren.

De gaming-app Next Routes, met zijn op missies gebaseerde structuur, dient als een praktische motor voor de implementatie van deze concepten. Met behulp van de aangeboden tools en casestudy's kunnen Route-managers:

- Experimenteren met digitale oplossingen en prototypes maken met minimale technische belemmeringen.
- Digitale content integreren met de fysieke ervaring door middel van op locatie en observatie gebaseerde missies.
- Zorgen voor impact en relevantie door een iteratieve cyclus van plannen, uitvoeren, meten en optimaliseren toe te passen.

Alle gebruikers worden aangemoedigd om een mentaliteit van voortdurende verbetering aan te nemen, gebruik te maken van co-creatie en test mechanismen met diverse groepen (waaronder jongeren) en open te staan voor bijdragen van andere belanghebbenden. Alleen door voortdurende aanpassing en integratie van de app in bredere culturele programma's kan het volledige potentieel ervan worden gerealiseerd, waardoor de vitaliteit, toegankelijkheid en duurzaamheid van het Europese culturele erfgoed op lange termijn worden gewaarborgd.

6. Dankwoord

De auteurs van deze gebruikershandleiding willen hun oprechte dank betuigen aan de leden van het Next Routes-project die met veel enthousiasme hebben bijgedragen aan de totstandkoming van dit document en hun inzichten hebben gedeeld over hun behoeften, voorkeuren en verwachtingen op het gebied van training in het gebruik van digitale tools om de verhalen van culturele routes te promoten. We zijn hen ook dankbaar voor hun bijdragen in de vorm van voorbeelden van goede praktijken die zij in heel Europa hebben geïdentificeerd (), en in het bijzonder voor hun deelname aan de evaluatie van de uitvoering van de proefprojecten en de gezamenlijke analyse van de behaalde resultaten en de verbeterpunten die moeten worden aangepakt. In dit document is getracht de resultaten van elk van deze bijdragen getrouw weer te geven.