

Wegingskader ErfgoedApp

Met dit wegingskader wordt de workload van de creatie van een ErfgoedApp-project bepaald. Jaarlijks is voor de erfgoedcel een combinatie van onderstaande types mogelijk.

Toename interne workload erfgoedcel 

| Type 1 | Type 2 | Type 3 |
|---|--|--|
| <p>In dit type is de erfgoedcel puur ondersteunende partij en komt ze enkel in de beginfase en eindfase tussen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De organisatie krijgt – indien gewenst – een introductie over de functionaliteiten van de ErfgoedApp. - De organisatie maakt zelf een scenario en verzamelt alle content en coördinaten. - De organisatie werkt zelf de nodige schermen uit op basis van dat scenario (bijvoorbeeld in Canva). - De organisatie heeft een eigen account op de ErfgoedApp Manager (verkregen via Bram Wiercx van FARO) en werkt dus niet via de account van de erfgoedcel. | <p>In dit type is de erfgoedcel vooral uitvoerende partij qua invoer in ErfgoedApp Manager, de input wordt verzameld door de organisatie.</p> <ul style="list-style-type: none"> - De organisatie krijgt een introductie over de functionaliteiten van de ErfgoedApp en op welke manier alles aangeleverd moet worden. - De organisatie verzamelt alle content en coördinaten. Hiervoor wordt vooraf een concreet timeframe afgesproken. - Gelijktijdig maakt de erfgoedcel enkele testschermen die ter goedkeuring voorgelegd worden aan de organisatie. Deze worden beoordeeld op lay-out, kleurgebruik, design. | <p>Dit is het meest tijdsintensieve type, waarin de erfgoedcel mee het concept bedenkt en uitvoert. Hierbij zetten we sterk in op co-creatie met de partnerorganisatie.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Er wordt eerst gebrainstormd met de organisatie over het concept van de route. - De organisatie levert inhoudelijke input. - De erfgoedcel giet alles in een logisch scenario en toetst dit opnieuw af met de organisatie. - Na akkoord, start de erfgoedcel met de opmaak van schermen. Een eerste batch testschermen wordt voorgelegd aan de organisatie. Na akkoord worden de overige schermen opgemaakt. |

| | | |
|--|--|--|
| <p>De organisatie voert alle schermen zelf in.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Testing door de erfgoedcel. We kijken deze tour hoofdzakelijk na op schoonheidsfoutjes en geven feedback waar nodig. | <ul style="list-style-type: none"> - Na goedkeuring, en na aanlevering van alle content, worden alle overige schermen uitgewerkt en in de ErfgoedApp Manager ingevoerd door de erfgoedcel. - Testing door erfgoedcel en organisatie. | <ul style="list-style-type: none"> - De erfgoedcel steekt alles in de ErfgoedApp Manager. - Testing door erfgoedcel. |
| <p>Doorlooptijd:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hulp bij opstart: 1 week (briefing over mogelijkheden – indien gewenst). - Nakijken na finaliseren: 1 week (testing). | <p>Doorlooptijd:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hulp bij opstart: 1 week (briefing over mogelijkheden en over aanlevering content en coördinaten). - Aanlevering content door organisatie: timeframe af te spreken. - Creatie schermen en invoer in ErfgoedApp door erfgoedcel: 2 à 3 weken. - Nakijken na finaliseren: 1 week (testing). | <p>Doorlooptijd: De creatie van dit type heeft de langste doorlooptijd.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hulp bij opstart: 1 week (briefing over mogelijkheden ErfgoedApp) - Brainstormfase content: timeframe af te spreken. - Creatie schermen en invoer in ErfgoedApp door erfgoedcel: 2 à 3 weken. - Creatie 'offline' materiaal (eventueel): timeframe af te spreken. - Nakijken na finaliseren: 1 week (testing). |
| <p>Voorbeeld: Tour NMK glasramen Staf Pyl Eeklo.</p> | <p>Voorbeeld: Artevelde wandelingen en fietstocht.</p> | <p>Voorbeeld: Erfgoedspel Zomergem en Erfgoedspel Zelzate.</p> |