

# Plan van aanpak

Erfgoedgemeenschappen opdracht.

24/11/2025

**Dit werk is gelicentieerd onder de Creative Commons CC0 1.0  
Universal-licentie**

Door: Danny Kerssens | Baban Gurmail | Sharon Sonku



## Inleiding

In dit werkstuk kijken we naar het proces van het ontwikkelen van [onderwerp/opdracht invullen]. Eerst bekijken we wat we van de opdracht begrijpen en welke vragen er nog openstaan. Daarna doen we een stakeholder- en contextanalyse, zodat duidelijk wordt wie er allemaal betrokken zijn en wat hun rol is. Ook kijken we naar de doelgroep: wie gaat het product gebruiken en wie moeten we daarom betrekken bij het ontwerp. Tot slot bespreken we de planning, inclusief hoe we samenwerking en co-creatie met gebruikers en stakeholders gaan organiseren.



## Inhoudsopgave

<b>Inleiding</b>	<b>2</b>
<b>Inhoudsopgave</b>	<b>3</b>
<b>Debrief</b>	<b>4</b>
Stakeholderanalyse	5
Contextanalyse	6
Doelgroep analyse	7
Betrokken tijdens het designproces	7
Planning	8



## Debrief

De opdracht is na de les met de presentaties wat duidelijker geworden. Het is een vrije opdracht, waarin we als groep zelf de focus op bepaalde punten kunnen leggen. Het hoofddoel is een tool bedenken/ontwerpen die erfgoedgemeenschappen efficiënt in kaart kan brengen. Dit kan bijvoorbeeld door gebruik van AI. Echter kleven hier wel ethische vraagstukken aan vast. Bijvoorbeeld de vraag of het wel verantwoord is om een database te creëren met informatie. Het kan namelijk in verkeerde handen terechtkomen, waarmee er negatieve gevolgen om de hoek kunnen komen kijken. Een andere optie is om geen gebruik te maken van AI, maar wel om bepaalde zoekfilters te bepalen. Hiermee bouw je geen database op, maar kan je wel op een efficiëntere manier zoeken naar de erfgoedgemeenschappen. Daarnaast is het nu duidelijk dat het vinden van erfgoedgemeenschappen niet het enige punt is waar de focus op ligt. Ook moet het bij gesprek en interactie stimuleren, meer stemmen hoorbaar maken en zorgen voor betere besluitvorming.

*Wat hebben we nog niet goed begrepen van de opdracht?*

Na de dag van de presentaties zijn alle onduidelijkheden opgehelderd. Dit kwam doordat alle groepen de mogelijkheid hadden om vragen te stellen. Voor ons was het belangrijk om te weten of we AI moesten gebruiken of dat dit een keuze was. Daarnaast was het nog de vraag wat de voorwaarden waren om iets een erfgoedgemeenschap te noemen. Dit kon per situatie verschillen, maar met logisch nadenken was meestal goed te bepalen wat daar wel en niet onder viel.

# Stakeholderanalyse

In dit project hebben we te maken met verschillende groepen mensen en organisaties die allemaal op hun eigen manier invloed hebben. Om overzicht te houden is gekeken naar wie er direct meewerkt aan het project, wie er indirect iets over te zeggen heeft en welke groepen vooral belanghebbend zijn.

Om te zijn er de interne stakeholders, dus de mensen die vanuit de organisatie zelf bij het project betrokken zijn. De belangrijkste hiervan zijn de erfgoedambtenaren van gemeenten en de gemeenteraden en bestuurders. Zij hebben directe invloed op hoe het project wordt aangepakt en welke richting het opgaat. Denk aan besluiten, budgetten en het bepalen van prioriteiten. Daarnaast zijn er ook interne partijen die meer op de achtergrond meedenken, zoals erfgoedprofessionals uit musea, cultuurhuizen of instellingen zoals de RCE. Zij hebben niet direct zeggenschap, maar leveren wel waardevolle kennis en adviezen.

Daarbuiten heb je de externe stakeholders: partijen die niet binnen de organisatie vallen, maar wel betrokken zijn. Een belangrijke primaire groep hierin zijn kleine erfgoedgemeenschappen. Zij staan dicht bij het onderwerp en voelen direct de gevolgen van het project. Ze brengen lokale kennis mee en hun input is belangrijk om het project goed te laten aansluiten op de omgeving. Meer op afstand staan de burgers. Zij hebben meer een indirect belang; ze krijgen uiteindelijk wel met de resultaten te maken, maar zijn minder actief betrokken bij het proces.

Tot slot heb je de interface stakeholders. Dit zijn geen directe projectpartners, maar ze hebben wel degelijk een legitiem belang. Denk aan belangengroepen zoals erfgoedverenigingen of buurtorganisaties. Ze kunnen druk uitoefenen, wensen uitspreken of een stem vertegenwoordigen vanuit de gemeenschap.

Al met al laat deze analyse zien dat het project door veel verschillende partijen wordt beïnvloed. Sommige zijn actief aan tafel, andere meer op afstand, maar iedereen heeft op zijn eigen manier een rol. Door deze stakeholders goed in beeld te hebben, kun je beter inspelen op verwachtingen, weerstand voorkomen en uiteindelijk een project neerzetten dat door alle betrokkenen wordt gedragen.

Stakeholders	Primair Heeft direct invloed op projectaanpak of resultaat	Secundair Heeft indirect invloed op projectaanpak of resultaat
<b>Interne stakeholder</b> Bij het project betrokken vanuit de eigen organisatie	Erfgoedambtenaren (gemeenten) Gemeenteraden en bestuurders	Erfgoedprofessionals (musea, RCE, cultuurhuizen)
<b>Externe stakeholder</b> Bij het project betrokken externe partij	Kleine erfgoedgemeenschappen	Burgers
<b>Interface stakeholder</b> Niet bij het project betrokken partij, die wel een legitiem belang heeft	Belangengroepen.	

## Contextanalyse

In 2024 heeft Nederland een verdrag getekend, het Faro-verdrag<sup>1</sup>. Dat verdrag zegt: erfgoed is niet alleen iets dat je moet bewaren, maar iets waar iedereen bij mag helpen en dat nuttig moet zijn voor de samenleving. Erfgoed is dus een recht en een taak van alle mensen. Voor gemeenten betekent dit: ze moeten alle erfgoed groepen zien, ook de kleine en nieuwe groepjes mensen. Om dat goed te doen, hebben ze een digitale hulpmiddel nodig die helpt bij:

- het vinden van groepen,
- praten met die groepen,
- samen beslissen over erfgoed.

### Probleemcontext

De RCE probeert alle erfgoedgemeenschappen in kaart te brengen, maar dat gaat niet zo makkelijk. Het huidige proces is handmatig, wat betekent dat mensen alles zelf moeten opschrijven of controleren. Dat kost heel veel tijd en het is daarom niet makkelijk uit te breiden naar veel groepen. Ook is er een kans op oneerlijkheid: vooral de grote, bekende groepen worden gevonden, terwijl kleinere of onbekendere groepen vaak over het hoofd worden gezien en meestal onzichtbaar blijven bij de inventarisatie.<sup>2</sup>

### Technologische context


- De tool moet eerlijk zijn en laten zien wat hij doet (“transparant”).
- Het moet “uitleggen” waarom hij iets zegt (Explainable AI).
- Het moet voor iedereen te gebruiken zijn (“toegankelijk”).
- En het moet gebouwd zijn op een ethisch idee: geen ongepaste dingen, geen vooroordelen.

### Culturele / ethische context

- Erfgoed is niet alleen oude spullen, maar verhalen, mensen, plekken en dingen samen (relaties tussen mensen + objecten + verhalen + plekken).
- Mensen moeten veilig zijn: privacy mag niet zomaar verdwijnen.
- Iedereen moet worden gezien, niet alleen de groten, maar ook kleine groepen (“representatie”).
- Er moet gekeken worden naar wie de macht heeft (“governance”): wie onderhoudt de informatie en wie kan de gegevens bekijken aanpassen of verspreiden.
- Er moet plek zijn voor lokale betekenis: mensen moeten zelf kunnen zeggen wat hun erfgoed betekent, niet dat de tool bepaalt wat “belangrijk erfgoed” is zonder hun stem.

We noemen “ethisch” in de technologische context omdat dit gaat over of de tool zelf eerlijk, veilig en uitlegbaar is. Daarnaast noemen we “ethisch” in de culturele context omdat dit gaat over hoe de tool mensen, verhalen, privacy en machtsverhoudingen beïnvloedt.

## Doelgroep analyse



De belangrijkste gebruikers van de tool zijn erfgoedambtenaren en erfgoedprofessionals. Dit zijn mensen zoals beleidsmakers, projectleiders, cultuurmakelaars en medewerkers van erfgoedhuizen. Zij willen snel een goed overzicht krijgen van lokale erfgoedgemeenschappen. Zo kunnen ze zien welke groepen er zijn, welke nieuwe initiatieven starten en welke groepen extra aandacht nodig hebben. Een duidelijk overzicht helpt hun om prioriteiten te stellen, samenwerkingen te maken en contact te leggen met de juiste mensen. Visuele kaarten en dashboards zijn handig, omdat ze informatie makkelijker begrijpbaar maken. ErfgoedAmbtenaren en professionals weten precies welke informatie belangrijk is en kunnen feedback geven tijdens het maken en testen van de tool.

Kleine erfgoedgemeenschappen vormen de tweede groep gebruikers. Dit zijn lokale clubs zoals historische verenigingen, buurtmusea, vrijwilligersgroepen of verzamelaars. Zij hebben vaak waardevolle kennis over hun eigen omgeving. Door hun erbij te betrekken, weten we welke informatie zij kunnen geven voor de tool, hoe ze benaderd willen worden en waar precies zij het lastig vinden om mee te doen. Zo wordt de tool duidelijk en makkelijk voor hun.

Daarnaast zijn er organisaties zoals gemeenten, bibliotheken en regionale erfgoedcentra die een ondersteunende rol hebben. Zij hebben vaak netwerken en betrouwbare informatie over lokale groepen. Ook kunnen zij advies geven over hoe de tool het beste kan werken in hun regio. Zo sluit de tool goed aan bij hoe mensen echt werken.

Tot slot zijn bewoners en geïnteresseerde inwoners indirecte gebruikers. Zij gebruiken de tool misschien niet zelf, maar weten vaak welke lokale groepen actief zijn. Door hun te betrekken, kunnen verborgen erfgoedgemeenschappen ontdekt worden. Ook helpen zij bij het testen en geven ze ideeën voor realistische situaties.

### *Betrokken tijdens het designproces*


Erfgoed Ambtenaren en professionals worden tijdens het ontwerpproces intensief betrokken. Zij testen de prototypes, geven feedback over de informatie en bepalen of de tool makkelijk te gebruiken is. Zo zorgen zij dat de tool echt nuttig is voor hun werk.

Erfgoedgemeenschappen zijn volgens de Faro niet te missen. Zij helpen door te kijken of de tool werkt voor hen. Ze kunnen aangeven of de formulieren duidelijk zijn en of ze makkelijk hun informatie kunnen delen. Dit zorgt ervoor dat de tool aansluit bij hun dagelijkse praktijk.

Ondersteunende organisaties zoals gemeenten en bibliotheken geven advies over betrouwbare bronnen en de bestaande netwerken. Bewoners kunnen ideeën geven en

---

<sup>1</sup>[https://www.cultureelerfgoed.nl/site/binaries/site-content/collections/documents/2022/01/01/verkenning-erfgoedgemeenschappen-in-gouda/factsheet\\_verkenning\\_erfgoedgemeenschappen\\_in\\_gouda\\_december\\_2022.pdf](https://www.cultureelerfgoed.nl/site/binaries/site-content/collections/documents/2022/01/01/verkenning-erfgoedgemeenschappen-in-gouda/factsheet_verkenning_erfgoedgemeenschappen_in_gouda_december_2022.pdf)



helpen bij het testen van realistische scenario's. Zo wordt de tool compleet en bruikbaar voor iedereen.





# Planning

## Week 1 – Debriefing

### Wat doen we deze week:

- De opdracht volledig begrijpen: wat moet er precies worden opgeleverd?
- Eerste vragen formuleren voor de opdrachtgever / docent.
- Vaststellen wie de belangrijkste stakeholders zijn.

### Co-creatie:

- Eerste contactmoment met een erfgoedprofessional.
- Checken of we de opdracht juist interpreteren.

## Week 2 – Stakeholder & Context + PvA

### Wat doen we deze week:

- Stakeholderanalyse afronden.
- Contextanalyse afronden.
- Plan van Aanpak schrijven.
- Eerste ideeën verzamelen over waar kleine erfgoedgemeenschappen te vinden zijn.

### Co-creatie:

- Vragen stellen aan een erfgoedprofessional of gemeentemedewerker over hun huidige manier van zoeken.
- Eventueel een korte vraagronde bij bewoners of lokale organisaties.

## Week 3 – Ideation (3 ideeën + keuze)

### Wat doen we deze week:

- Drie mogelijke manieren/tools bedenken om erfgoedgemeenschappen te vinden.
- Voordelen en nadelen per methode analyseren.
- Een keuze maken voor de meest effectieve aanpak.

### Co-creatie:

- Tussentijdse feedbacksessie met een erfgoedprofessional:
  - Welke van de drie ideeën werkt volgens hen het beste?
  - Wat missen we nog?



## **Week 4 – Concept + Proof of Concept**

### **Wat doen we deze week:**

- Een uitgewerkt concept maken voor hoe erfgoedprofessionals de gevonden informatie gaan gebruiken.
- Twee interviews uitvoeren voor Opdracht 2.
- Proof of Concept maken.

### **Co-creatie:**

- Interviews: erfgoedprofessionals denken mee over wat zij echt nodig hebben.
- Input vragen van een erfgoedgemeenschap: hoe willen zij gevonden worden?

## **Week 5 – Prototype**

### **Wat doen we deze week:**

- Eerste prototype maken.
- Informatie ordenen: welke gegevens zijn nuttig voor erfgoedprofessionals?

### **Co-creatie:**

- Prototype laten zien aan een professional én aan een vertegenwoordiger van een erfgoedgemeenschap.
- Feedback verzamelen over:
  - duidelijkheid
  - gebruiksgemak
  - ontbrekende info

## **Week 6 – Testen (Testplan + Resultaten)**

### **Wat doen we deze week:**

- Testplan maken: wat test ik en met wie?
- Minimaal twee testmomenten uitvoeren.
- Resultaten verzamelen en analyseren.

### **Co-creatie:**

- Gebruikers werken actief mee aan het verbeteren van het prototype.
- Professionals mogen aangeven of de tool/methode bruikbaar is in hun werk.
- Gemeenschappen bekijken of de manier van gevonden worden prettig en haalbaar is.



## **Week 7 – Presenteren (Product + proces)**

### **Wat doen we deze week:**

- Eindpresentatie maken met:
  - gevonden erfgoedgemeenschappen
  - vergelijking van zoekmethodes
  - aanbevelingen
  - gebruiksscenario
  - prototype + testresultaten
- Reflectie schrijven op het proces.

### **Co-creatie:**

- Laat de presentatie-inhoud vooraf kort zien aan een professional voor een laatste check.
- Presenteren van het eindproduct aan docent en eventueel opdrachtgever.