

Keuzedeel mbo

# **Maken van een museumproduct**

gekoppeld aan één of  
meerdere kwalificaties mbo

Code

**K1022**

Penvoerder: Sectorkamer ICT en creatieve industrie  
Gevalideerd door: Sectorkamer ICT & creatieve industrie  
Op: 11-09-2018

# 1. Algemene informatie

## D1: Maken van een museumproduct

### Studielast

240

### Beroepsvereisten

Nee

### Certificaten

Nee

### Gekoppeld aan kwalificatie(s)

Zie bijlage op [www.s-bb.nl/kwalificatiedossiers](http://www.s-bb.nl/kwalificatiedossiers)

### Toelichting

De museale sector is met ruim 10.000 banen een grote werkgever. Nederland heeft de grootste museumdichtheid ter wereld: per jaar zijn er ongeveer 30 miljoen nationale en internationale bezoekers en die zijn samen goed voor een omzet van ruim 1 miljard euro. Binnen het MBO-onderwijs is echter nog weinig aandacht voor het werk in een museale context. Daar brengt dit keuzedeel verandering in.

#### Relevantie van het keuzedeel

Een museum kan niet bestaan zonder creativiteit en vakmanschap. Juist deze aspecten zorgen ervoor dat musea aantrekkelijk en verrassend blijven voor een breed publiek: continue vernieuwing is noodzakelijk om bezoekers te trekken, te boeien en te binden. Creatieve vakmensen met hart voor het museum zijn onmisbaar om hiervoor te zorgen.

Het aanspreken van het creatieve vermogen van de beginnend beroepsbeoefenaar in deze context draagt eraan bij dat hij aantrekkelijk is voor de arbeidsmarkt en geeft hem/haar tools om zich te blijven ontwikkelen.

#### Beschrijving van het keuzedeel

Met dit keuzedeel levert de beginnend beroepsbeoefenaar vanuit zijn eigen vakgebied een significante bijdrage aan een positieve museumbeleving voor de bezoeker. In dit keuzedeel verdiept de beginnend beroepsbeoefenaar zich in de context van het museum. Hij maakt en realiseert een creatief ontwerp in de vorm van bijvoorbeeld een (onderdeel van een) tentoonstellingsplan, educatief product, voorstelling, act of digitaal museumproduct.

#### Branchevereisten

Nee

#### Aard van keuzedeel

Verdiepend

Verbredend

## 2. Uitwerking

### D1-K1: Ontwerpt en realiseert een product voor museale meerwaarde

#### Complexiteit

Het bepalen van museale meerwaarde is een tamelijk complexe activiteit waarbij wensen van de opdrachtgever gekoppeld moeten worden aan behoeften van het (beoogde) publiek. Naast vak kennis zijn hiervoor analyse, inzicht, feeling en overleg nodig. Bij het maken en realiseren van het product is bovendien het vinden van de voor het museum passende 'tone of voice' een specifieke uitdaging.

#### Verantwoordelijkheid en zelfstandigheid

Onderzoeken welke wensen en mogelijkheden er zijn, gebeurt in nauw overleg met de opdrachtgever. De beginnend beroepsbeoefenaar is zelf verantwoordelijk voor het achterhalen van de benodigde informatie en het adequaat onder het voetlicht brengen van mogelijkheden. De opdrachtgever is eindverantwoordelijk.

#### Vakkennis en vaardigheden

De beginnend beroepsbeoefenaar:

- Heeft specialistische kennis van de functie en doelstellingen van de museale sector in het algemeen en het betreffende museum in het bijzonder
- Heeft kennis van de verschillende afdelingen en beroepen in de museale sector
- Heeft kennis van wat werken vanuit een collectie inhoudt
- Heeft specialistische kennis van de segmentatie en behoeftes van museumbezoekers
- Heeft specialistische kennis van het creatieve proces omtrent het maken van een museaal ontwerp vanuit zijn/haar eigen vakgebied
- Kan ideeën visualiseren die aansluiten bij de specifieke museale context
- Kan activiteiten uitvoeren die aansluiten bij de specifieke museale context (bijvoorbeeld mbt een tentoonstelling, educatie, voorstelling, act, digitaal museumproduct)
- Kan zich met verve inzetten voor het creëren van een nieuw museaal ontwerp/product

### D1-K1-W1: Onderzoekt mogelijkheden voor product met museale meerwaarde

#### Omschrijving

De beginnend beroepsbeoefenaar stelt zich op de hoogte van de visie, missie en kernwaarden van het museum, van de ontstaansgeschiedenis/de herkomst van de collectie en de tijd/mensen achter de collectie. Hij vormt zich een beeld van wat het museum oproept bij de bezoeker. Hij onderzoekt mogelijkheden om het museum (nog) aantrekkelijker te maken. Hij legt de best passende mogelijkheden voor en zorgt ervoor dat er een beslissing wordt genomen.

#### Resultaat

Uit het scala aan mogelijkheden voor museale meerwaarde is een specifieke keuze gemaakt.

#### Gedrag

- toont betrokkenheid bij het ideële karakter van het museum
- verzamelt uitgebreid informatie, gebruikt verschillende bronnen
- maakt - met inachtneming van de kaders - gewaagde keuzes om daarmee verbeteringen te kunnen realiseren
- straalt enthousiasme uit en weet anderen daarin mee te trekken
- creëert draagvlak en zorgt voor instemming van betrokkenen

De onderliggende competenties zijn: Beslissen en activiteiten initiëren, Aandacht en begrip tonen, Overtuigen en beïnvloeden, Presenteren, Onderzoeken

### D1-K1-W2: Maakt ontwerp voor product met museale meerwaarde

#### Omschrijving

#### D1-K1-W2: Maakt ontwerp voor product met museale meerwaarde

De beginnend beroepsbeoefenaar maakt een conceptontwerp voor het gekozen product (activiteit) met museale meerwaarde. Hij haalt inspiratie uit diverse bronnen. Hij overlegt met deskundigen en/of vraagt input aan betrokkenen of belangstellenden. Hij gaat na wat het best past bij de gewenste uitkomst en maakt keuzes. Hij legt het concept voor aan relevante anderen en past waar nodig zaken aan tot een definitief ontwerp.

##### Resultaat

Er ligt een ontwerp voor een product dat het museum meerwaarde biedt.

##### Gedrag

- introduceert nieuwe ideeën, benaderingen en inzichten, probeert andere dingen uit dan gebruikelijk
- stelt de juiste vragen aan anderen, kijkt vanuit een breed perspectief
- laat zich uitgebreid door anderen inspireren maar vraagt ook tijdig om hulp of advies
- toont zijn essentiële specifieke vermogens om vanuit zijn vakgebied het ontwerp de beoogde en museale meerwaarde te geven

De onderliggende competenties zijn: Vakdeskundigheid toepassen, Samenwerken en overleggen, Onderzoeken, Creëren en innoveren

#### D1-K1-W3: Realiseert het ontwerp voor product met museale meerwaarde

##### Omschrijving

De beginnend beroepsbeoefenaar gaat - op basis van het ontwerp - na wat nodig is om het product met museale meerwaarde te realiseren. Hij maakt een planning voor de inzet van mensen, middelen en/of materialen. Hij maakt afspraken en regelt middelen/materialen. Hij brengt het product stapsgewijs tot stand. Als zaken anders lopen dan gepland, zorgt hij voor oplossingen. Hij legt het eindproduct voor aan de verantwoordelijke en gaat nadrukkelijk na of het de museale meerwaarde biedt die wordt beoogd.

##### Resultaat

Product voor museale meerwaarde is gerealiseerd.

##### Gedrag

- bepaalt deskundig, vanuit zijn vakspecifiek inzicht wat in de gegeven museale context mogelijk en passend is
- brengt activiteiten duidelijk in kaart en maakt een reële planning
- regelt zorgvuldig dat mensen en middelen die nodig zijn daadwerkelijk beschikbaar zijn
- communiceert helder, open en doelgericht met betrokkenen
- combineert zijn vakdeskundige vaardigheden accuraat met datgene wat museale meerwaarde moet geven
- streeft ernaar op tijd een product op te leveren dat de verwachte meerwaarde op zijn minst waarmaakt maar bij voorkeur overtreft

De onderliggende competenties zijn: Vakdeskundigheid toepassen, Plannen en organiseren, Kwaliteit leveren, Samenwerken en overleggen