



2026

Musea Handleiding



Musea introductie

De BelevensTafel vormt een uniek interactief middelpunt binnen uw museum. Bezoekers ontdekken, spelen en leren op een manier die aansluit bij de beleving van uw collectie en de identiteit van uw instelling. Het bijzondere aan de BelevensTafel is dat de inhoud volledig naar wens kan worden samengesteld. Zo creëert u een digitale omgeving die perfect past bij uw verhaal en uw publiek.

Om dit mogelijk te maken, zijn er verschillende softwarepakketten beschikbaar die u kunt aanschaffen en combineren:

AppMaker

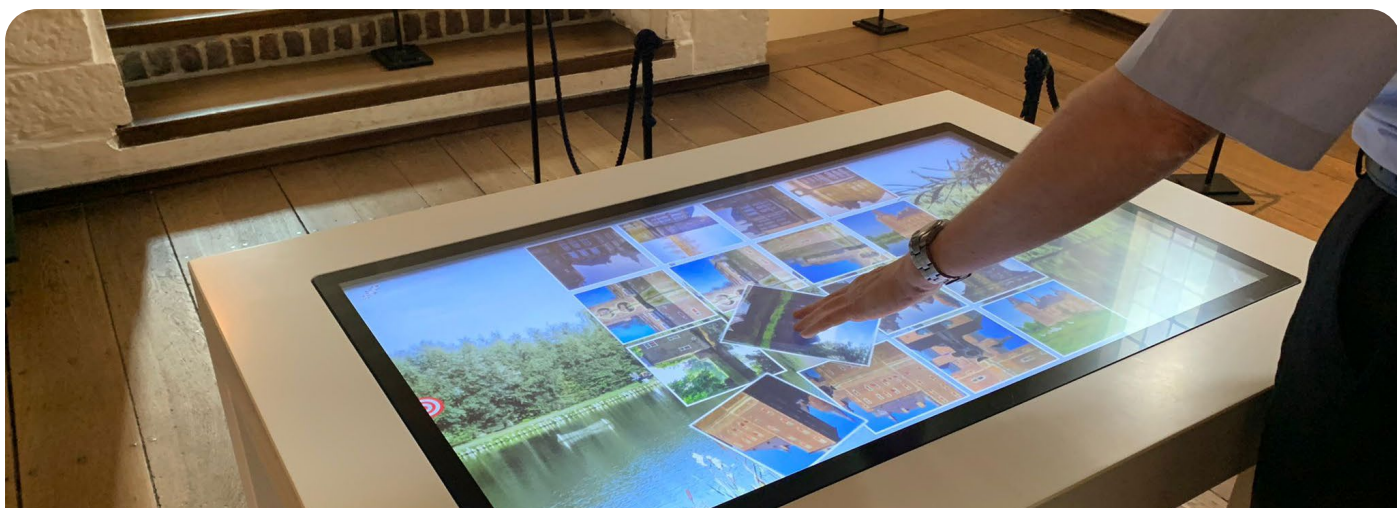
Ontwikkel eenvoudig interactieve toepassingen die aansluiten bij uw tentoonstellingen.

MapMaker

Breng routes, plattegronden en historische kaarten tot leven op de tafel.

Digital Collection View

Presenteer uw digitale collectie op een toegankelijke en visueel aantrekkelijke manier.



AppMaker Present & Play

Met AppMaker kunt u zelf eenvoudig uw eigen presentaties en spellen op uw tafel plaatsen. In totaal zijn er 9 modules onderverdeeld over Present en Play:

AppMaker Present

TipTile

Met "TipTile" kunt u zelf een presentatie / fotocollectie maken in de vorm van tegels. Voeg hierin foto's/videos, tekst en/of audio toe.

Video

Met "Video" kunt u een directe link naar een video in uw menu plaatsen. De video wordt na installatie op de tafel lokaal opgeslagen.

Slideshow

Met "Website" kunt u zelf een link naar het internet toevoegen aan een menu op uw tafel.

Website

Met "Website" kunt u zelf een link naar het internet toevoegen aan een menu op uw tafel. De pagina wordt afgebakend en er kan op deze manier niet naar andere pagina's genavigeerd worden.

PDF

Met "PDF" kunt u een of meerdere PDF-bestanden in het menu tonen. U kunt voor elk PDF een aparte applicatie aanmaken maar het is ook mogelijk om meerdere PDF's in eenzelfde app te tonen.

AppMaker Play

Memory

Met 'Memory' kunt u een memoryspel met uw eigen foto's maken.

Kleurplaat

Met "Kleurplaat" kunt u eigen kleurplaten toevoegen.

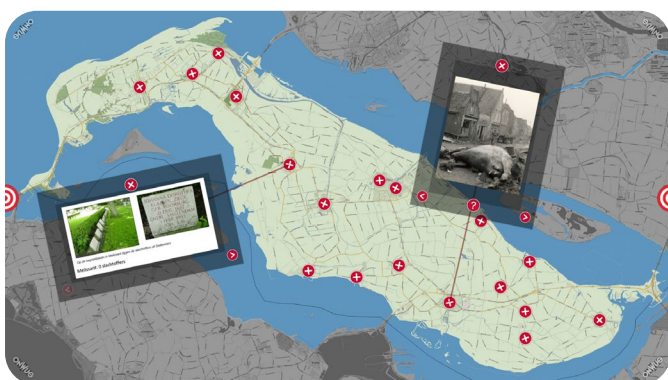
Veegfoto

Met "Veegfoto" kiest u zelf een voor en achtergrond om een veegplaat te creëren. Ontdek foto's door de bovenste laag weg te vegen.



MapMaker

Maak uw eigen materiaal interactief door tekst, afbeeldingen of video's te tonen op klikpunten. Toon kaarten, kunstwerken, plattegronden of andere afbeeldingen op een interactieve manier. Of het nu om een fietsroutekaart gaat, een historische landkaart of een stadsplattegrond: met MapMaker steek je ze eenvoudig in een modern jasje.

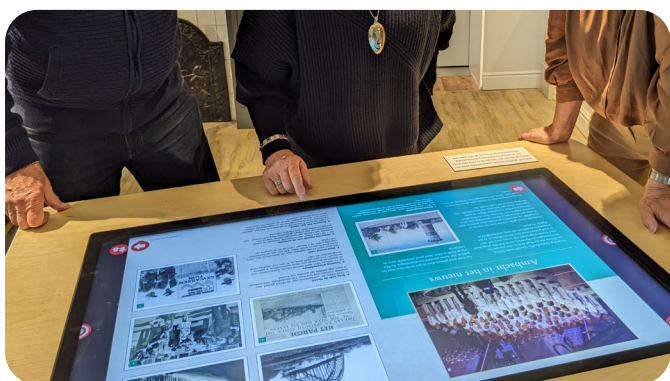




Digital Collection View

Jouw museum of erfgoedvereniging beschikt ongetwijfeld over een collectie beheersysteem waarin waardevolle stukken zorgvuldig zijn gedocumenteerd en digitaal opgeslagen. Maar wat als je deze schat aan informatie niet alleen achter de schermen beheert, maar ook op een levendige & interactieve manier kunt delen met je publiek, zonder extra technische stappen? Met Digital Collection View is dit mogelijk!

Uw gehele collectie komt tot leven door middel van onze koppeling met de ZCBSdatabank. Laat bezoekers zelf zoeken in uw collectie en de resultaten tonen in een interactieve TipTile collage.





Zelf aanpassen van de menu's

U gaat straks uw eigen content ontwikkelen waarna het menu aangepast kan worden naar uw persoonlijke voorkeuren.

Het Onwijs logo op uw scherm heeft een aantal functies. Als u er op tikt heeft u de volgende opties:

Zonder toetsenbord

Code 0000: Tafel afsluiten

Code 3255: Een menu verlaten

Code 8888: Volume instellen per menu

Met toetsenbord

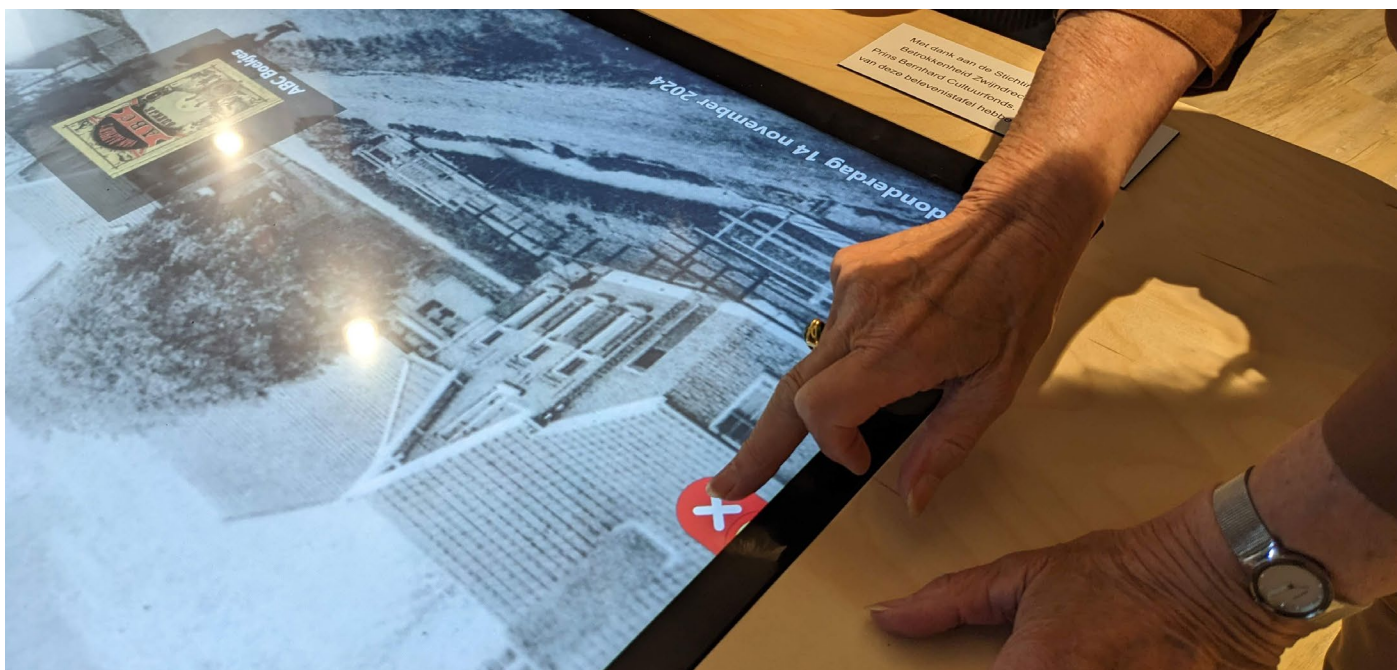
Code APPS of APPM: Toevoegen van TipTile aan MijnBelevenisMenu.

Code SETT: Aanpassingen aan het menu. U kunt deze code bij elk menu gebruiken.

Vanuit het **hoofdmenu** kunt u submenu's zicht- of onzichtbaar maken. Vanuit een submenu kunt u programma's zicht- of onzichtbaar maken. Kies een menu en klik op het **Onwijs logo**. Typ de letters **SETT**. U ziet nu de in het menu getoonde programma's. (Vanuit het hoofdmenu ziet u de menu's.)

Door op het **'oogje'** te klikken kunt u programma's verbergen of juist vertonen in het gekozen menu.





Sluitknoppen

Als er een vinkje staat maakt u de sluitknoppen van het menu zichtbaar. U kunt zelf altijd een menu verlaten met de code **3255**.

Volumeknoppen

Als er een vinkje staat krijgt het menu een zichtbare volumeknop. Bezoekers kunnen dan zelf het volume binnen het menu regelen. (U heeft zelf altijd de optie met de code **8888**).

Afsluitknoppen

Als er een vinkje staat is er een knop in beeld om de tafel af te sluiten.

Toon de afsluitcode

Op het sluitscherm wordt de code getoond om de tafel af te sluiten (**0000**).

Ronde iconen

Uw vierkante iconen worden rond gemaakt.

Ronde tekst

De titel staat als een boogje bij uw icoon in plaats van recht er onder.

Toon de datum

Als er een vinkje staat wordt de datum op het menuscherm weergegeven. Als de datum zichtbaar is kan ook de tijd getoond worden.

Scherminstelling

Als u in het hoofdmenu op het tandwiel linksonder op het scherm tikt komt u bij de scherminstellingen.

U kunt hier aangeven of het scherm rechtop gebruikt met een of twee personen ervoor, of plat met mensen rondom de tafel. Deze instellingen hebben betrekking op het hele pakket. U kunt hier ook kiezen voor een prikkelarme versie van de programma's. Daarin zijn zoveel mogelijk afleidende elementen achterwege gelaten.

Wij wensen u veel plezier met uw BelevenisTafel!

**Belevenis
Tafel**