

## بررسی انتقادی روند پارادایم‌های موجود در طراحی تجربه‌های موزه‌های آینده

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۹/۲۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۹/۳۰

کد مقاله: ۷۲۰۸۶

مهتاب سیدی\*

### چکیده

مقاله پیش رو سه پارادایم فناورانه در طراحی تجربه موزه را توصیف می‌کند و تأکید دارد که همه این پارادایم‌ها در چارچوب جامع بازدیدکننده قرار گرفته‌اند: (۱) طراحی تجربه «کاربر محور» که بر طراحی مدل سازی تجربه در پاسخ به دیدگاه‌ها و علایق بازدیدکنندگان، از طریق روش‌هایی که از رویکردهای کاربر محور در تعامل انسان و کامپیوتر اقتباس یا الهام گرفته شده است، تأکید می‌کند؛ (۲) طراحی تجربه «مشارکتی» که تأکید را از محصول به روند طراحی منتقل کرده و از بازدیدکننده دعوت می‌کند تا در طراحی تجربیات شریک شود. و (۳) طراحی تجربه «چابک» که در آن دغدغه اصلی پاسخگویی مداوم به اهداف و نیازهای در حال توسعه بازدیدکنندگان و نوآوری در پیشنهاد تجربی به صورت مداوم است. در زمینه طراحی تجربه موزه، هر یک از این پارادایم‌ها نشان دهنده راهی سیستماتیک برای ارائه ارزش به مردم از طریق تجربیات طراحی شده معنی‌دار است. این پژوهش به بازتاب انتقادی در مورد اهمیت تصدیق وجود و تأیید این پارادایم‌ها می‌پردازد که می‌تواند بر عملکرد موزه‌های آینده فراتر از پروژه‌های طراحی واحد تأثیر بگذارد. به طور خاص هدف مطالعه حاضر این است که نشان دهد تا چه اندازه فعالیت در یک الگوی خاص می‌تواند برای نحوه عملکرد موزه‌های آینده، چگونگی سازماندهی آنها و نحوه تعامل با عموم مردم دگرگون کننده باشد.

واژگان کلیدی: پارادایم فناورانه، طراحی تجربه، موزه‌های آینده، بازتاب انتقادی