



10. ¡Inténtalo!... ¡Inténtalo!... Y vuelve a empezar. Taller de creación de prototipos con Kathleen McLean

Mónica Paulina Badillo Leal, Mariana Pascual Cáceres

Resumen

Texto reflexivo sobre las actividades de enseñanza implementadas por la diseñadora Kathleen McLean durante la clase-taller “Nuevas formas de mejorar las exposiciones”, que impartió en noviembre del 2015, para el Curso Internacional de Estudios de Públicos, en la ENCRyM. Se comentan los planteamientos del *Manifiesto for The Revolution of Museum Exhibitions*, que McLean introdujo en clase para reflexionar acerca de las estrategias que deben llevarse a cabo al diseñar exposiciones que promuevan temas relevantes con la participación del público. Se describe la manera como se aplicaron estas estrategias en el diseño de prototipos de exposiciones durante el curso y los resultados obtenidos en clase. Asimismo, se comentan las cualidades que tienen los prototipos cuando se usan para realizar la evaluación formativa de exposiciones. Por último, se reseña brevemente de qué manera las autoras han aplicado el uso de prototipos en otras prácticas académicas y profesionales de diseño de actividades de participación, los resultados que han obtenido y las recomendaciones que, a partir de su experiencia, pueden orientar a quienes se enfrenten con este tipo de experiencias de trabajo.

Palabras clave

Kathleen McLean, iteración, prototipo, evaluación, exposiciones, museos, participación, colaboración.

Abstract

Pensive text about the teaching activities implemented by designer Kathleen McLean during the course-workshop “Nuevas formas de mejorar las exposiciones”, (New Ways of Improving Exhibitions) given in November 2015 for the Curso Internacional de Estudios de Públicos, en la ENCRyM. Comments are made on the *Manifiesto for The Revolution of Museum Exhibitions*, which McLean introduced in class to reflect on the strategies to be carried out upon designing exhibitions that aim to promote relevant subjects with involvement from the audiences. The text describes the way these strategies were applied in the design of exhibition prototypes during the course, and the results obtained in class. In addition, comments are made on the qualities of prototypes when used to carry out formative evaluation of exhibitions. Lastly, a brief review is made on the way the authors have applied prototyping in other academic and professional design practices on participative activities, the results they have obtained, and the recommendations that, stemming from their experiences, could guide those facing these type of work experiences.

Key Words

Kathleen McLean, iteration, prototype, evaluation, museum exhibitions, participation, collaboration.

Introducción

¿Qué pasó? ¿Por qué nadie participa? ¿Por qué nada funciona? Estas dudas y sentimientos son comunes cuando nos enfrentamos con la creación de exposiciones para museos, dispositivos de participación, productos de divulgación, artículos académicos y, en general, muchas de las actividades de trabajo con públicos.

Podemos incorporar a nuestro proceso de trabajo actividades que reduzcan esa sensación final. Pero es necesario un cambio de mentalidad: decidir el uso de la salida como entrada, aprender a utilizar como punto de partida lo que normalmente consideramos como equivocaciones.

Esto se conoce como iteración y es la actitud constante de repetir para aprender, arriesgar para hacer y experimentar para mejorar. Es parte de cualquier proceso de diseño y se lleva a cabo sometiendo a prueba una idea, antes de llegar a su versión final, para saber por qué funciona y, sobre todo, qué hacer para que funcione mejor. La iteración se consigue mediante el uso de prototipos. Un prototipo es la versión corpórea de nuestras ideas y abstracciones, un boceto, la primera versión que se puede construir y desechar, pues su propósito es encarnar la idea durante un proceso creativo, para observar su funcionamiento y repetir una nueva versión después de otra, mejorando la idea con cada nueva versión. En el caso de la creación de exposiciones, el prototipo ha sido utilizado como un experimento que los públicos pueden probar y que dotará al museo de información para analizar si se logran los objetivos planteados (Joshua P. Gutwill, s. f.).

El uso de prototipos es una estrategia ideal para mejorar nuestras prácticas de trabajo y esto abordaremos a continuación. Hablaremos sobre el taller de creación de prototipos impartido por Kathleen McLean y la manera como aprendimos a cambiar de actitud y responder a las dudas con las que iniciamos este texto de la siguiente manera: **No te rindas, inténtalo las veces que sea necesario, si esto fuese el infinito, tienes muchas oportunidades para probar y aun así nada será lo mismo.**

¿Qué es un prototipo?

En noviembre del 2015, Kathleen McLean impartió su clase-taller “Nuevas formas de mejorar las exposiciones” a los participantes del Curso Internacional de Estudios de Públicos. Ella es una diseñadora sin límites creativos, de cabello corto y blanco, con actitud atrevida para desarrollar ideas innovadoras y mejorarlas, dispuesta a arriesgarlo todo y con muchos años de experiencia en el campo de los museos y exposiciones. Nos enseñó a crear experiencias significativas en el público que visita los museos. Nos llevó paso a paso a través de la creación de prototipos como estrategia para diseñar experiencias que involucren al visitante y lo hagan partícipe de las historias que contamos en una exposición.

Explicó al grupo que no enseñaría la “fórmula” para hacer exposiciones perfectas al primer intento, sino que, más bien, trabajaría de manera inversa. *Primero –dijo– deben crear una idea y desarrollarla, al mismo tiempo que evalúan su funcionalidad. Esto hará que comprueben y corrijan sus mecanismos antes de que formen parte de la exposición y no al revés.*

Nos mostró algunos ejemplos de prototipos utilizados como herramienta útil para el diseño de exposiciones en museos de Estados Unidos y también de prototipos que son en sí mismos la exposición (es el caso del museo Exploratorium, en San Francisco, California).

“Si las exposiciones en museos han de sobrevivir a los grandes e irreversibles cambios sociales provocados por los avances tecnológicos, la globalización y las cambiantes expectativas de los consumidores, necesitaremos evolucionar radicalmente nuestras prácticas en los años por venir” (McLean, s. f., p. 1).¹

¹ Traducción de Mariana Pascual. Nos referiremos a los extractos de este documento como *Manifiesto* de aquí en adelante.

Esta es la declaración con la que inicia el *Manifiesto para la (r)evolución de las exposiciones de museos* que Kathleen McLean asignó como lectura para reflexionar en clase. En otro texto la misma autora señala:

Los procesos de los museos tradicionales para crear exposiciones son asuntos largos. Tradicionalmente, son procesos lineales y secuenciales: primero está la idea, luego la propuesta, luego el contenido, luego el diseño, luego los planos de diseño y construcción, luego el montaje, luego los programas y luego, la obtención de aprobaciones y las firmas de gestores y de las partes interesadas. El proceso puede tomar años y, una vez que la exposición se abre a los visitantes, se considera como ‘terminado’ (McLean, 2015, p. 8).

El *Manifiesto* es una provocación contra ese proceso, detona la reflexión e invita a intentar nuevas experiencias en los museos. De manera general, las propuestas de este documento analizadas en el taller fueron: mejorar las ideas a través de la experimentación; mezclar diferentes cosas; incorporar al público como compañero; producir más barato y más rápido para ser más eficientes y llegar a los públicos en tiempo real.

La discusión en clase giró en torno a las implicaciones de adoptar las acciones del *Manifiesto* en la práctica, la manera de instrumentar cambios y, en especial, la forma de conocer cómo reaccionarán los públicos a propuestas derivadas de este enfoque. Pues el *Manifiesto* pide a los profesionales de los museos que se comprometan a revolucionar su práctica, incorporando a su trabajo cotidiano los dieciocho poderosos principios que lo componen.²

² No reseñamos cada punto del *Manifiesto* a lo largo del texto, pero cada vez que alguna de las acciones que comentemos se relacionen con puntos específicos del mismo, agregamos mediante notas al pie la referencia: “Puntos del *Manifiesto* que practicamos”.

Para dar cuerpo a las ideas discutidas, Kathleen propuso como estrategia de trabajo la creación de prototipos. Prototipo en griego, significa «forma primitiva» o «primera impresión». Según nos dice McLean, es “una maqueta o una versión rápida de una idea, en el caso más simple. Los prototipos son ideas y actividades con elementos corpóreos, con los cuales la gente puede interactuar y que pueden ser alterados inmediatamente para mejorar su efecto” (McLean, 2015, p. 9).

Los prototipos tienen múltiples ventajas, entre las cuales destaca que son un potente método de *evaluación formativa*³ que nos permite un acercamiento a las reacciones que tendrán los visitantes ante una posible exposición, de manera rápida. Por estas características, nos permiten también hacer cambios a bajo costo y constatar, cuantas veces sea necesario, los efectos de nuestra idea sobre el público. Sus cualidades son la corporeidad que proporcionan a las ideas, la interacción que generan con la gente y la iteración que se produce gracias a ellos.

La iteración mediante el uso de prototipos es una actitud liberadora. Es una forma de aproximarse a los problemas, inherente a la tendencia conocida como *diseño centrado en las personas* (Brink, s. f.). Consiste en siempre poner a prueba lo que se planea con las personas para las cuales se planea, a fin de obtener de manera rápida la información que permite refinar, mejorar y crear mejores soluciones a un problema previamente planteado. Su principio es que nada sale bien en el primer intento.

³ Según la refiere Carmen Sánchez, “su propósito no es probar sino mejorar. En otras palabras, se trata de la comprobación continua de la realización del plan de la institución. En primer término se aplica al desarrollo de exposiciones y en segundo, a programas educativos no formales o a otras actividades del museo, incluyendo los talleres, ciclos de conferencias, etc.” (s. f., p. 9).

¡Inténtalo!

De la teoría al prototipo

Desde la primera clase se consolidaron equipos de trabajo y cada uno produjo ideas distintas, pero con los mismos objetivos: pensar en un tema, en una manera de revolucionar la práctica del diseño de exposiciones, e intentar nuevas formas de crear experiencias en los museos. En el taller de museografía de la ENCRYM, los equipos comenzaron a materializar las ideas y conceptos que diseñaron previamente de manera colaborativa,⁴ usando cualquier objeto y material, con ideas previas pero ningún cálculo posible sobre espacio y materiales.

En este proceso es importante la multidisciplinariedad, pues los investigadores, curadores, biólogos, maestros, arquitectos, diseñadores gráficos, industriales y de mercadotecnia visual, todos los que conformaban el grupo variopinto pusieron manos a la obra en la producción de sus diseños. En cinco horas de tiempo-taller récord, los participantes abrazaron el reto del diseño, producción y montaje de sus ideas, para convertirlas en algo más que castillos en el aire, haciendo de este curso una experiencia completa de “manos a la obra”.

Una vez terminados los prototipos, se dio tiempo suficiente a los equipos para que visitaran y probaran lo que fue creado. Además de observar a los usuarios en tiempo real, hubo una dinámica de retroalimentación para conocer los puntos de vista de todos ellos acerca de cada propuesta.⁵

Se diseñaron seis experiencias. Aquí se describen brevemente cinco, pues la sexta, en la que participamos directamente, se detallará más adelante.

⁴ Puntos del *Manifiesto* que practicamos: 6. Pon más atención a las ideas [tuyas, pero también de los demás] y 12. Trabaja de manera colaborativa.

⁵ Puntos del *Manifiesto* que practicamos: 11. Hazlo más rápido y más barato, 12. Colabora con otros, 13. Mezcla de todo.

CUBO BLANCO⁶

Este equipo inventó una estrategia de inmersión, dirigida al público adulto, para reflexionar sobre el encierro. Constaba de tres partes: una actividad previa en la que el público debía escribir adjetivos para calificar a alguien en la cárcel, después se le pedía que permaneciera dentro de un cubo hecho con mamparas durante un minuto. Al salir del cubo, los visitantes respondían a la pregunta: ¿Qué es para ti la libertad?

Figura 1. Cubo blanco.



Figura 2. Construcción del cubo blanco.



Figura 3. Detalle constructivo del cubo blanco.

**Puntos fuertes del Manifiesto:**

1. Esfuérzate para lograr la mutación.
5. Dale lugar a la imaginación.
6. Reconoce al mundo alrededor de nosotros en tiempo real.
12. Mezcla de todo.

Nosotros todos, todos nosotros⁷

Experiencia 4DX. Pensada para conectar a los visitantes a través de contenidos multimedia, realidad aumentada, *mapping*, instalación de video y elementos analógicos de museografía, olores, sonidos. Buscaba crear un microcosmos que permitiera al visitante entrar en las realidades de todos los personajes representados, ya fueran estas realidades íntimas, violentas, salvajes, hermosas, modernas o tradicionales. Para promover la empatía entre todos los tipos de realidades sociales y todo público. Para hacer de lo común algo sorprendente. Cada visitante puede seleccionar su recorrido.

Nota: la propia Mclean solicitó a este equipo que se imaginara tecnología de punta y un presupuesto ilimitado.

Figura 4. Estructura por núcleos del prototipo Nosotros Todos.



Figura 5. Elaboración del prototipo Nosotros Todos.



Puntos fuertes del Manifiesto:

1. Esfuérzate para lograr la mutación.
6. Reconoce al mundo alrededor de nosotros en tiempo real.
8. Defiende causas sociales.

Mi museo⁸

Tipo *wiki*, esta exposición interpelaba a los visitantes sobre lo que el museo significa para ellos y les invitaba a crear el suyo. Estructurada en cuatro paneles, cada uno con diferentes tipos de preguntas a las que los visitantes podrían contestar colocando *post-it* con sus respuestas. ¡Tomar las respuestas de cada panel y mezclarlas produciría combinaciones infinitas de museos posibles, todos sugeridos por los visitantes!

Figura 6. Mi museo.



Figura 7. Imagina tu museo.



Figura 8. ¿Quiénes trabajan en tu museo?



Figura 9. Construye tu museo.

**Puntos fuertes del Manifiesto:**

4. Piensa en los visitantes como compañeros.
5. Dale lugar a la imaginación.
7. Pon más atención en las ideas.
9. Crea exposiciones *wiki*.
11. Hazlo más rápido y más barato.
19. Pon el tuyo aquí.

La caja *outside*⁹

Las docentes, dos anglófonas y una mexicana, elaboraron para el grupo un dispositivo que reafirmara el propósito del curso: salir de lo convencional. Mezclando la expresión *think outside the box* con la vida real, seleccionaron elementos que nos impiden llevar a cabo nuestras ideas, los pusieron en una caja y pidieron a los alumnos tomar uno y colocarlo en un panel, dentro del “lugar” del cual creían que provenía. Luego, pidieron reflexionar sobre posibles estrategias para superar los obstáculos.

Figura 10. Planeación de la caja.

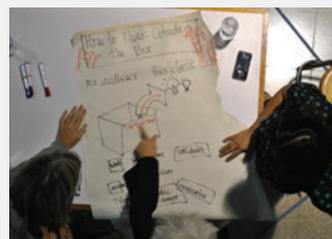


Figura 11. Instrucciones de la caja.



Figura 12. El funcionamiento de la caja.



Puntos fuertes del *Manifiesto*:

2. Diseña para la flexibilidad y el cambio.
4. Piensa en los visitantes como compañeros.
6. Reconoce al mundo alrededor de nosotros en tiempo real.
8. Defiende causas sociales.
15. Diseña exposiciones como si fueran programas.
17. Esfuérate para ser sustentable.

***Skaters*, público participante¹⁰**

Prototipo pensado para un contexto real, donde los skaters asiduos a un bajo puente pudieran apropiarse del espacio mediante la elaboración de grafitis. Los transeúntes, su público, podrían tomar fotografías del espacio con un dispositivo de cámara fotográfica instantánea y dejarlo en el espacio, creando así una exposición sobre los skaters a través de las miradas capturadas en fotografía.

Figura 13. Los skaters planean.



Figura 14. Exposición del diseño.

**Puntos fuertes del *Manifiesto*:**

2. Diseña para la flexibilidad y el cambio.
4. Piensa en los visitantes como compañeros.
6. Reconoce al mundo alrededor de nosotros en tiempo real.
7. Pon más atención a las ideas.
8. Defiende causas sociales.
17. Esfuérate para ser sustentable.

⁶ Los integrantes de este equipo fueron Sara Aguilera Ríos, Xatziri Peña Licea y Edith Domínguez.

⁷ Los integrantes de este equipo fueron Francisco Maldonado Méndez, Mariana Pascual Cáceres, Melissa Lara Flores y Ximena Agudo Guevara.

⁸ Los integrantes de este equipo fueron Sandra Patricia Cerezo Ramírez, Ana Lilia Meneses Llamas y María Dolores Nájera Contreras.

⁹ Las docentes que integraron este equipo fueron Kathleen McLean, Lee Davidson y Leticia Pérez Castellanos.

¹⁰ Los integrantes de este equipo fueron Alejandro Ruiz Vizcarra, Eduardo Escalante y Cristina Corona Jamaica.

Una parada en el prototipo del Rally en-amor-arte¹¹

Kathleen dio a cada equipo observaciones específicas, de acuerdo con lo que se proponían realizar. La instrucción para el nuestro fue: generar una experiencia en los museos de México, en donde el visitante se sienta atraído a participar.

El prototipo debía hacerse rápido, barato, eficiente e innovador, pero sobre todo debía romper con la manera en la que los museos convencionales generan experiencias: *propongan y experimenten una nueva manera de hacerlo. Rompan todas las reglas, imagínenlo y háganlo posible.*

El proceso de trabajo inició desde la reflexión y comprendió varias fases:

Lluvia de ideas

¿Qué se les ocurre?

“Hagamos un *rally* por la ciudad. Las paradas de autobuses serán los puntos de partida”.

“Que artistas urbanos hagan ‘algo’ que el usuario del transporte público pueda tocar y hacer su espera agradable”.

“Generemos una red de museos que estén sincronizados con el calendario de la mercadotecnia para hacer el *rally* al mismo tiempo que las tiendas departamentales [el día de] San Valentín, por ejemplo”.

“Usemos la tecnología como apoyo de la estrategia participativa y para guiar al visitante hacia algún museo” (figura 15).

¹¹ Los integrantes de este equipo fueron Mónica Badillo Leal, Jonathan Chávez Sánchez, María del Socorro Tapia Tinajero, Ana Lilia Marín López y Adriana Rocío Sancha Ramírez.



► Figura 15. El equipo genera la idea.
Fotografía: © Autoras

“ En noviembre del 2015, Kathleen McLean impartió su clase-taller “Nuevas formas de mejorar las exposiciones” a los participantes del Curso Internacional de Estudios de Públicos. Ella es una diseñadora sin límites creativos, de cabello corto y blanco, con actitud atrevida para desarrollar ideas innovadoras y mejorarlas, dispuesta a arriesgarlo todo y con muchos años de experiencia en el campo de los museos y exposiciones. ”

La planeación

¿Cómo lo hacemos?

Los miembros del equipo diseñan conforme con lo acordado y toman como referencia algunos de los dieciocho principios que Katy les compartió una clase atrás.

2. Diseña para la flexibilidad y el cambio.
3. Experimenta.
4. Piensa en los visitantes como compañeros.
7. Proporciona más atenciones y cortesías.
14. Únete a los *commons* (libre acceso de derechos/propiedad).
15. Diseña exposiciones como si fueran programas.

Antes de comenzar la elaboración del prototipo, el equipo lo nombró, estableció su objetivo y lo describió:

Título: *Rally en-amor-arte*

Objetivo: Generar una experiencia en las personas que usan el transporte público de Ciudad de México, con el fin de invitarlos a que interactúen con el arte de los museos.

Descripción: Un *rally* para adictos al teléfono celular, cuyas estaciones son paradas fijas de autobuses del transporte público de Ciudad de México. En cada una de ellas se encuentran reproducciones de obras de arte relacionadas con el tema del amor. También están indicados los posibles circuitos y la ubicación de las paradas que forman parte de la red. El *rally* se activa en el mes del amor y la amistad y consiste en tomarse una *selfie* en el punto de elección, enviarla por twitter a donde se indique en las instrucciones y descubrir mediante código QR, la pista para encontrar el museo en donde se encuentra la obra de arte original. Quien se tome más *selfies* obtiene un premio.

El prototipo

¡Hagámoslo!

“Tomemos el día de San Valentín como tema para realizar el prototipo. Usemos un parabús que te haga visitar los museos de Ciudad de México a través de una obra de arte que te abrace”.

La realización

¿Qué usamos?

En el taller de museografía, el equipo encontró bancos, cartón, mamparas, hojas de colores, plumones, papel bond y kraft en rollo. Material de bajo costo para construir su prototipo. La creatividad y la imaginación fueron las premisas básicas que el equipo adoptó rápidamente.

¿Quién hace qué?

Experimentaron, corrigieron y repitieron algunos procesos mientras hacían posible su idea (figuras 16-18).

Las pruebas

¡En acción!

El equipo invitó a algunas personas del grupo a usar el prototipo para probar su funcionalidad.

El resultado

El equipo comprobó que las emociones funcionan para generar la participación del público y aunque hubo cosas que mejorar como el funcionamiento de las redes de museos y los circuitos, fue sin duda toda una experiencia y una oportunidad para volver a intentarlo (figuras 19-20).

► Figura 16. En el proceso de realización del rally.
Fotografía: © Autoras.



► Figura 17. El equipo trabaja en la construcción de *El coqueto*, la obra de arte que abraza.
Fotografía: © Autoras.

► Figura 18. Ubicación. Mapa del circuito y punto de ubicación de *El coqueto*.
Fotografía: © Autoras.



► Figura 19. Interacción. Lo que no fue precisamente un abrazo de *El coqueto*.
Fotografía: © Autoras.



► Figura 20. Emoción. Ahora sí, el abrazo de *El coqueto*.
Fotografía: © Autoras.

¡Inténtalo! Del aula al mundo real

La aplicación del conocimiento adquirido en las actividades cotidianas es el ideal con el que los profesores sueñan cuando diseñan sus cursos. Con el objetivo de incorporar lo aprendido en el taller de Kathleen, decidimos crear una aproximación a la investigación social a partir del diseño. En nuestro actual ámbito laboral logramos que nuestros jefes tomaran el riesgo de invertir para crear un dispositivo participativo que comentamos a continuación.

- Propósitos del dispositivo: celebrar el 50 aniversario de la Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural del INAH, que se llevó a cabo en el 2016, y realizar investigación sobre la historia laboral del centro de trabajo.
- La idea inicial: promover la participación en la enunciación del pasado mediante un dispositivo que permitiera a la gente dejar historias significativas para ellos.
- El concepto de diseño: un buzón de sugerencias.
- Los instrumentos para la recolección de información: papeletas con preguntas y un formato que sugiere en dónde escribir las respuestas, que pueden ser depositadas en el dispositivo. Incluimos un par de contenedores para fotografías y objetos memorables.

En cuanto al diseño físico, los dos planteamientos importantes fueron que debía guardar relación con la identidad gráfica de todos los eventos relacionados con el 50 aniversario y que no podíamos gastar mucho dinero.

Con esto en mente, realizamos un prototipo de dispositivo en el lugar que albergó nuestra primera experiencia de diseño participativo: el taller de museografía de la ENCRYM, con el apoyo de la maestra Leticia Pérez. Efectuamos algunas pruebas pidiendo a personal de ese centro de trabajo que lo visitara e interactuara con él (figura 21).



► Figura 21. Prueba del prototipo para la investigación.
Fotografía: © Leticia Pérez Castellanos.



► Figura 22. Diseño final y dispositivo instalado.
Fotografía: © Autoras.

Los resultados de esta prueba fueron favorables, pues gracias a ellos se realizaron cambios en todas las papeletas, pues en algunos casos las preguntas estaban mal planteadas y en otros descubrimos que los participantes no se sentían interpelados. La instalación del diseño final se llevó a cabo el 23 de mayo de 2016 (figura 22).

Es importante mencionar que, a pesar de haber realizado un prototipo, las cosas no resultaron como se esperaba. De mayo a octubre del 2016 solo se recolectaron dieciséis papeletas, un formulario digital, cero fotos y cero objetos.

¿Qué pasó? Detectamos la baja participación cuando la primera semana del dispositivo transcurrió sin novedades. Observamos que las personas se acercaban y leían las preguntas, pero no desprendían las papeletas ni mucho menos las contestaban. Esta estrategia no significó algo importante para la población a la cual se dirigía. ¿Qué hacer cuando el resultado no es el esperado? Lo primero es no darse por vencido. Lo segundo es intentarlo de nuevo.

Basándonos en estas experiencias, hemos elaborado la única respuesta posible a esta pregunta: volver a empezar.

Vuelve a empezar

Conclusiones desde la iteración

El uso de un prototipo implica un ciclo de trabajo que inicia cuando se generan las primeras ideas, continúa con el aprendizaje a partir de los resultados que se producen y no termina nunca, porque su propósito es mejorar la versión en cada siguiente implementación. Es por esto que nunca debe subestimarse cada observación, reflexión, aprendizaje y resultados (tanto deseados como no deseados) generados por los prototipos.



► Figura 23. Ciclo de trabajo con prototipos. *Pushing Our Practice with Museum Thought Leaders, Crocker Art Museum*. Diagrama modificado por Mónica Badillo.

Gracias a las experiencias que aquí narramos, hemos creado una lista de buenas prácticas durante el proceso de trabajo, un que compartimos a continuación (figura 23).

- Lejos de pensar que cometiste errores, piensa que aprendiste cosas que aplicarás la próxima vez.
- Si no eres tu propio jefe, o tienes un patrocinador, asegúrate de explicar que este proceso tiene riesgos, antes de llevarlo a cabo.
- Mejora la empatía y la sensibilidad con la que te aproximas a las personas que quieres que participen.
- Mejora la forma de interpelar a las personas, por ejemplo, mediante las instrucciones de participación. No olvides explicar a los demás el proceso completo: qué se debe hacer, cómo hacerlo y de qué manera usarás el material obtenido.
- Planea dar algo a cambio y hazlo saber desde un inicio.
- Difunde la experiencia o actividad en la cual quieras que participen.
- Refresca tu diseño. No importa cuánto dure. Renueva algo en él si quieres que sea vigente y visible para los demás.
- Diviértete con el proceso de creación. Si lo haces en colaboración, aprovéchalo para conocer las habilidades de todos los que participan.
- Inténtalo las veces que sea necesario. Si esto fuese el infinito, tienes muchas oportunidades para probar y aun así nada será lo mismo.

Referencias

- Brink, Gaby (s. f.), *Iterate, Iterate, Iterate*, documento electrónico disponible en <<http://www.designkit.org/mindsets/7>>, consultado el 20 de septiembre de 2016.
- Crocker Art Museum (s. f.), *Pushing Our Practice with Museum Thought Leaders*, Crocker Art Museum.
- Gutwil, Joshua P. (s. f.), *Designing for Educational Play in Museums*, documento electrónico disponible en <<http://www.relatinresearchtopractice.org/article/440>>, consultado el 7 de marzo de 2017.
- McLean, Kathleen (2015), “Learning to Be Nimble: Museum Incubators for Exhibition Practice”, *The Exhibitionist*, núm. 6, primavera, pp. 8-13.
- , (2015), *A Manifesto for the (r)evolution of Museum Exhibitions*. Documento sin publicar proporcionado por la autora. Materiales del Curso Internacional de Estudios de Públicos, ENCRYM.
- Sánchez-Mora, Carmen (s. f.), *La evaluación en museos y centros de ciencias*, documento electrónico disponible en <<http://admin.redpop.org/redpopweb/publicaciones/adjuntos/secc2.1.pdf>>, consultado el 28 de octubre de 2016.