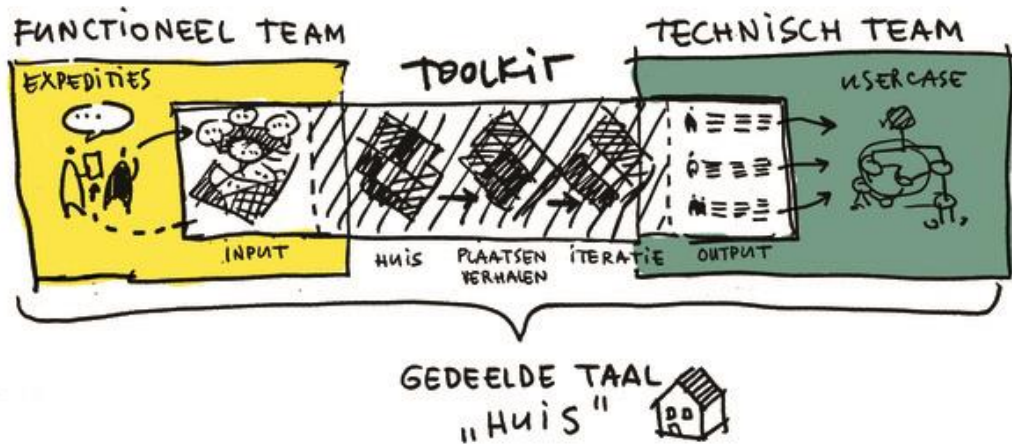


Meta4Language toolkit, CC BY-SA 4.0

Meta4Language toolkit by Sergej Van Middendorp, Justus Tomlow, Yulia Kryazheva with support from Stichting Beter met Elkaar and Miles Ahead Business Jazz BV, is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License [of CC BY-SA 4.0]. Based on a work at <https://www.patternlanguage.com>.

0. Meta4Language: Abstract



Geïnspireerd door Christopher Alexander's "Pattern Language",
vrij vertaald naar Aldo van Eyck's huis=stad metafoor:

'Maak van elk huis een kleine stad en van elke stad een groot huis',
omschrijven we bewonersverhalen, die plaats vinden op plekjes in een buurt,
middels een gestructureerd associatie spel in metaforische verhalen op plekjes [Patterns]
in een groot archetypisch "HUIS" [Pattern Language 75&76: THE FAMILY & HOUSE
FOR A SMALL FAMILY patternlanguage.com/apl/aplsample/apl76/apl76.htm].
Ervan uitgaande dat door de impliciete ordening van deze plekjes [omgeschreven
verhalen] in de voor iedereen bekende metafoor "HUIS",
er meer wederzijds en gelijkwaardig overzicht en inzicht ontstaat,
in de tot dan toe "losse" verhalen.

wat

Een metaforen spel voor buurt proeftuinen,
die met een game-master gespeeld kan worden,
om kwalitatieve eisen beter bloot te leggen en
beter over te dragen aan it-ontwikkelaars,
zodat on- en off-line 'zorg' initiatieven meer buurt eigen en
beter met elkaar verbonden worden.

wie

buurt-bewoners en it-bouwers

waarom

Er verdwijnt zoveel kwalitatieve informatie van eind-gebruikers [verhalen] bij het maken
van it-oplossingen.

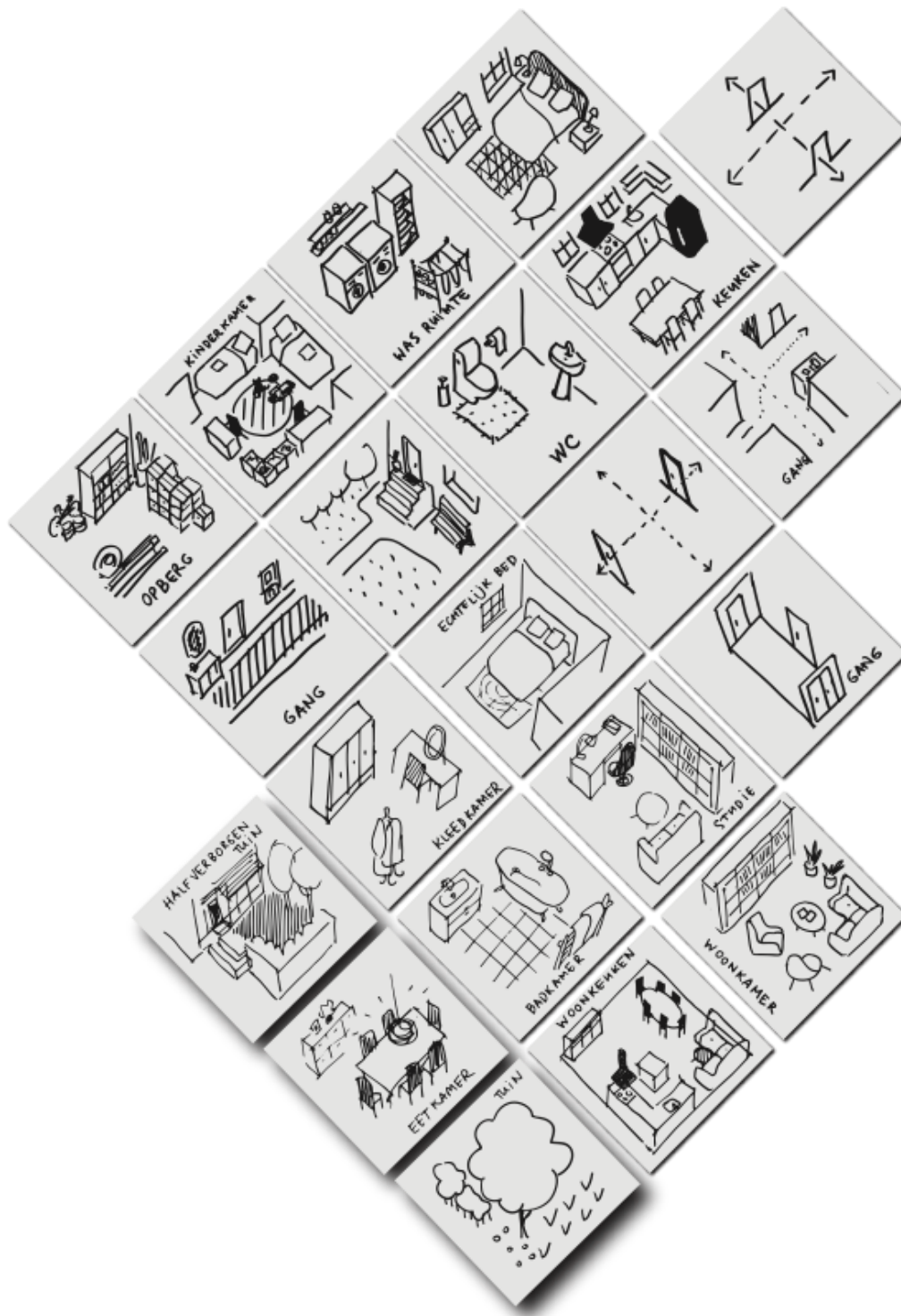
We willen de kwaliteiten van buurt-bewoners wensen dmv metaforen beter overdragen

aan it-ontwikkelaars. Zo kunnen bewoners en ICT'ers effectiever samenwerken, kennisdelen en communiceren met de toolkit.

1. Meta4Language toolkit: Spel middelen

benodigde materialen:

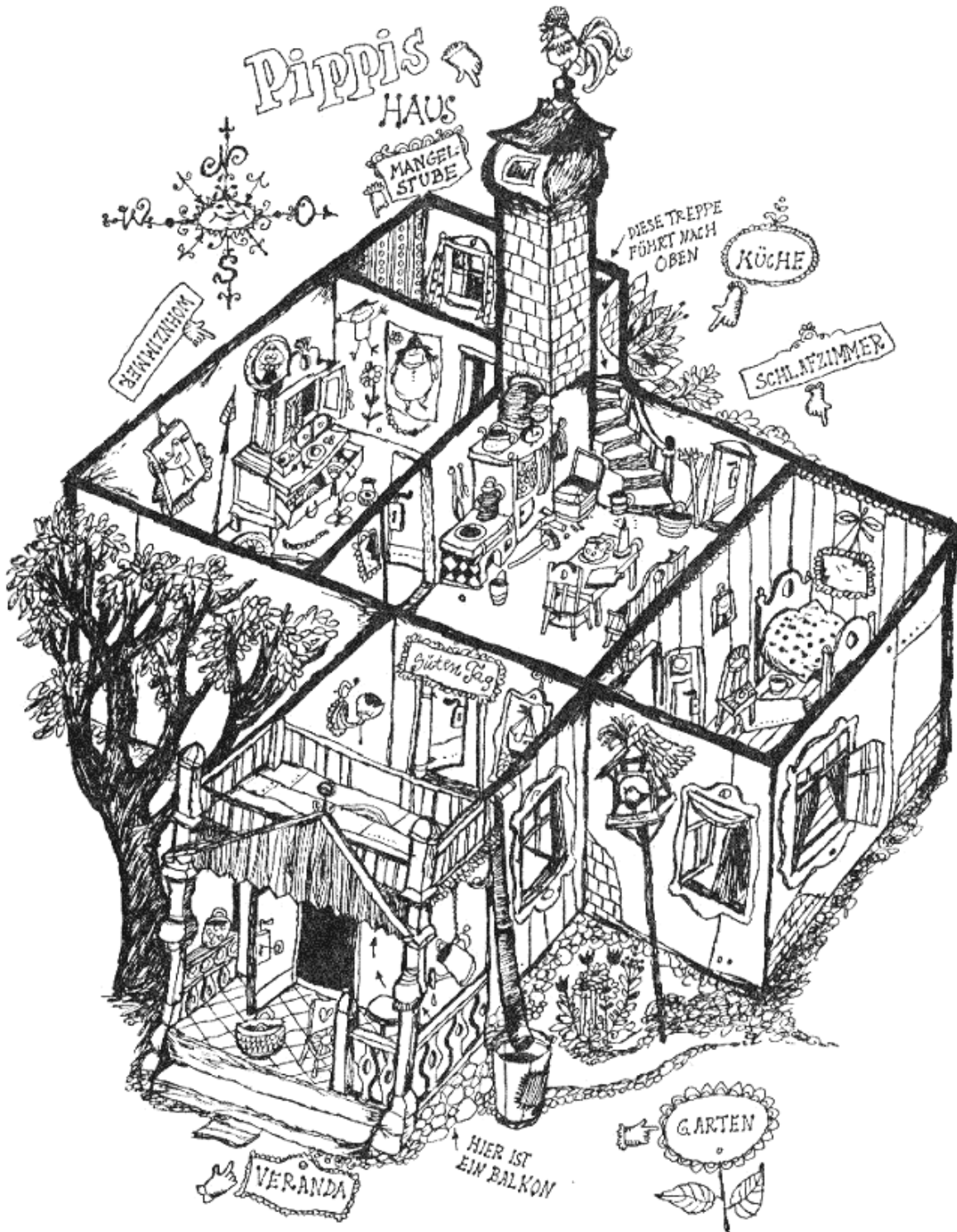
- **[Buurt]verhalen**, User Stories met minimaal een wie, wat en waar component
- **Post-It's geel**, voor schetsen "plekjes"
- **Post-It's in minimaal 5 kleuren**, voor labelen en clusteren
- **Printer papier, A3 of A4**, om "plekjes" op samen te stellen tot verdieping
- **Printje plattegrond "Villa Kakelbont"**, als Icebreaker onderlegger
- **Flip over stand en vellen**, om verdiepingen op samen te stellen tot HUIS
- **Plakband**, om iteratie versies aan wand te hangen [scotch laat makkelijk los van wand...]
- **Een lege wand**, om 4 a 5 flip overs naast elkaar te vergelijken
- **Markers**, voor op afstand leesbare aantekeningen op flip overs
- **Viltstiften**, voor op afstand leesbare aantekeningen op post-it's



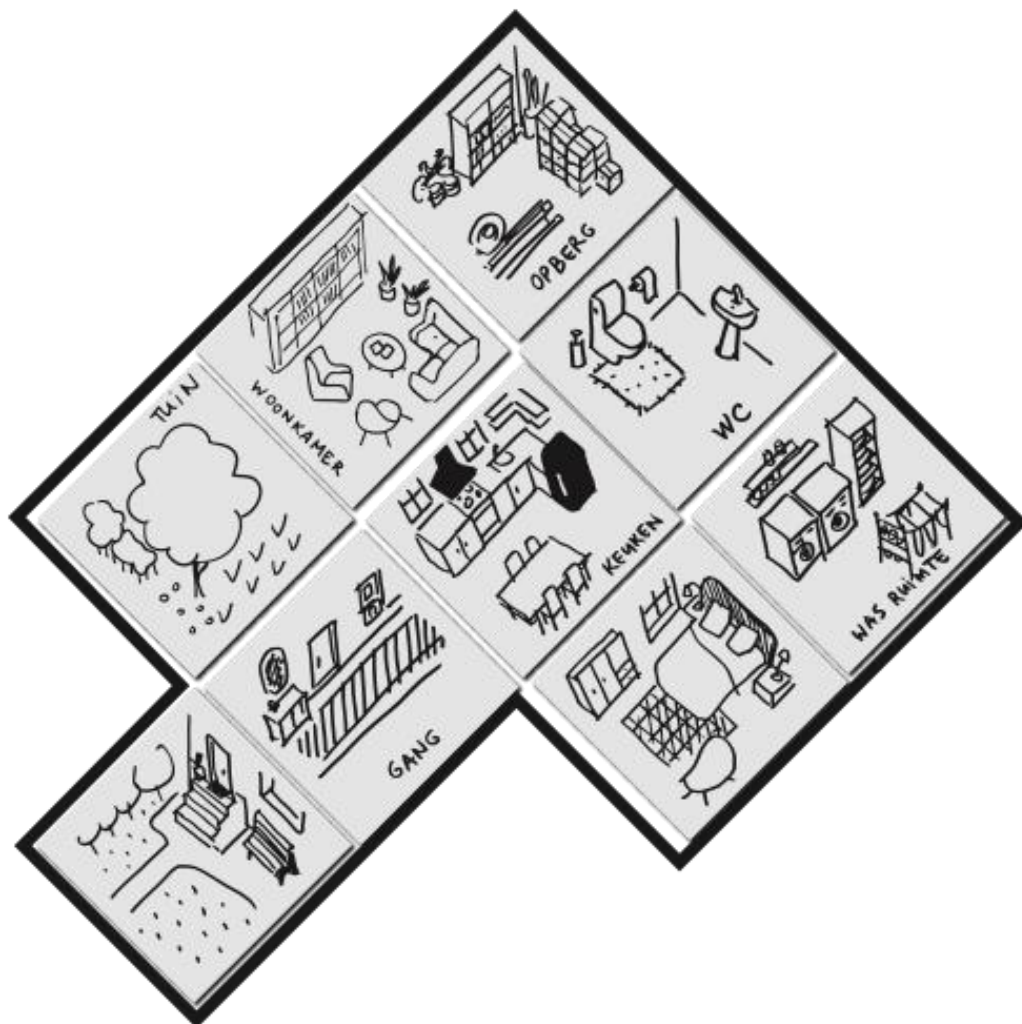
POST-IT's als basis set "plekjes" kaarten, CC BY-SA 4.0



PRINTERPAPIER als onderlegger per verdieping huis 63.3 KB CC BY-SA 4.0
[View full-size](#) [Download](#)



<http://www.med-etc.com/soz/kind/Pippi-Langstrumpf-d/01-villa-kunterbunt/007-Pippis-haus-villa-Kunterbunt-risszeichnung.GIF>



"VILLA KAKELBONT" plattegrond onderlegger, CC BY-SA 4.0

2. Meta4Language toolkit: Spelregels

Het spel is opgebouwd uit twee fasen.

Eerst een ijsbrekere ronde om losjes de beginselen van het spel te doorlopen,
Gevolgd door het spel in zijn volledige opzet

Fase 1: IJsregels

hang vier flip-over vellen naast elkaar;

het eerste linker vel met de villa kakelbont ordening van plekjes;

het tweede vel met een as privé boven en publiek onder;

het derde en vierde vel leeg.

- * pak een plekje post-it uit de plattegrond van villa kakelbont op het eerste vel
- * plak deze midden op het tweede [flip over] vel ernaast
- * neem een volgend plekje
- * plak die er onder als die meer publiek is en er boven als die meer privé is
- * ga zo alle plekjes verder
- * verdeel de as in vijf gradaties [blauw, groen, geel, oranje, roze]
- * plak onder de gele plekjes post-its een gekleurde post-it per gradatie
- * maak kopieën van de plekjes post-its met kleur gradatie
- * maak met de kopieën van de gekleurde plekjes, aan de hand van de publiek-privé gradatie een nieuwe clustering van verbindingen tussen plekjes op het derde vel
- * maak vanuit de verbinding-clusters een nieuwe plattegrond van villa kakelbont op het vierde vel
- * vergelijk de plattegronden van vel een en vier en deel je inzichten.

Fase 2 Spelbrekers

Hang twee flip-over vellen met plekjes aan een zijmuur;
een met de basis ordening van plekjes in een villa;
en een met overige plekjes en lege post-its om nieuwe plekjes op te tekenen.
Hang verder zeven flip-over vellen voor de sessie aan de presentatie muur.

1. 1. het lezen van de User story

1. herbeschrijf samen de user story op het eerste presentatie vel
2. markeer in deze user story de wie, wat, waar, wanneer, waarom elementen.
3. noteer de w-antwoorden in matrix op het tweede vel

2. het plekjes metaforen geven aan de user-story elementen

1. plaats plekjes post-its uit de de vellen van de zijmuur in de w-matrix
net als thuis...?

net als waar: welke plek in huis?

net als wie in huis,

net als wat gebruikt die in huis,

net als wanneer in huis,

net als waarom in huis,

2. als er een beter nieuw plekje naar boven komt die niet op de twee vellen met plekjes op de zijmuur staan, schets dan een nieuw plekje op een gele post-it

1. noteer de w-antwoorden uit de matrix op een gele post-it, en plak deze onder een corresponderend huis plekjes [post its] op het matrix vel in de laatste colom

3 het verband geven aan de plekjes metaforen

1. Zet op het volgende vel een betekenis as om de plekjes te rangschikken [bijvoorbeeld publiek-prive]

2. Pak de plekjes post-its met w-antwoord tag uit de laatste colom van het matrix vel en rangschik deze plekjes langs de betekenis as

* verdeel de as in vijf gradaties [blauw, groen, geel, oranje, roze]

* Geef de gradatie van de plekjes aan door onder de gele plekjes post-its een gekleurde post-it per gradatie te plakken

* maak nog een kopie van de plekjes post-its met w-antwoord en met kleur gradatie, en laat de originelen op de betekenis as staan als legenda

* 4 het herverbinden van plekjes tot een verbondenere wijk-villa

* maak op het volgende vel met de kopieën van de gekleurde plekjes, aan de hand van de betekenis gradatie een nieuwe clustering van plekjes met verbindingslijnen tussen plekjes

* maak op het volgende vel vanuit de verbinding-clusters een nieuwe plattegrond van de wijk-villa voor deze user-story

* 5 het maken van een use-case adhv een routing door de wijk-villa

* doorloop de user-story in deze wijk-villa en maak op het laatste vel een use-case

* wie, wat, waar, waarom specificeren voor user-case, vanuit de route langs de plekjes door de wijk-villa

Itereer stappen waar gewenst om tot een passender resultaat te komen.

