



Projekttitel: Interact

Heart, ARoS og partnerskabet Mapping the Archive

I arbejdet med fremtidens museer og udvikling af nye formidlingsformer, spiller inddragelsen af publikum en central rolle. Ny teknologi og digitale medier bidrager med en ny slags oplevelser og helt nye måder at interagere. Publikum får nu i langt højere grad indflydelse på den måde, de møder kunsten, kulturhistorien og naturhistorien på. Nærværende projekt vil med udgangspunkt i tre forskellige delprojekter undersøge fremtidens digitale løsninger til publikumsinddragelse.

Mapping the archive, ARoS og HEART ønsker at indgå i et hidtil uprøvet tværfagligt samarbejde, hvor det fælles mål er at undersøge nye oplevelsesrige adgange til, og anvendelser af, museernes data om udvalgte kunstværker og genstande. Det gælder før, under og efter et museumsbesøg. De tre projektholere arbejder med et scenarium for fremtiden, hvor historier skabt af kulturinstitutioner og andre aktører inden for kulturlivet kan opsamles og tilgås fra et ´digitalt vidensreservoir´. Projektet vil undersøge og give eksempler på, hvordan man organiserer og laver meningssskabende indgange til store datamængder. Datamængder, der ofte kendetegnes ved "information overload", og som fra et brugerperspektiv umiddelbart er svært tilgængelige.

Projektet anlægger tre perspektiver på fremtidens brugerinteraktion, som undersøges i tre konkrete projekter. På tværs af disse gennemføres undersøgelser af brugeradfærd og interaktion, samt afprøvning af ny teknologi, nye interaktions- og fortælleformer. Ved at støtte ét projekt bliver tre projekter realiseret og medvirker til nye oplevelser på 7 museer. Samtidig udvikles ny viden af almenyttig værdi for alle regionens museer, som vil blive stillet til rådighed for den samlede danske museumsstand via Meaning Making Experience (www.mmex.dk). Desuden vil projektets resultater blive præsenteret på et åbent seminar foråret 2015.

De 3 delprojekter

- HEART, "På sporet af kunsten": Projektets mål er at realisere en digital "Discovery-sti" i Birk Centerpark, hvor leg og læring går hånd i hånd. En sti, der formidler Skulpturparken ved Angligården, De Geometriske Haver, kæmpeskulpturen Elia og den Indre Gaard i den tidligere skjortefabrik Angli med keramikfriser af Carl-Henning Pedersen. Det er tanken, at områdets historie og arkitektur, bl.a. HEART, Angligården og Utzons Skolebyggeri, medtænkes i det samlede digitale undervisningstilbud. Tiltaget er målrettet elever på mellemtrinnet og i udskoling og gøres tilgængeligt via et classesæt tablets, der udlånes ved museumsbesøget. Eleverne får mulighed for at dele den opnåede viden indbyrdes og har mulighed for at arbejde med skulpturerne før, under og efter.

- ARoS, "ART-Advice": Projektets mål er at realisere en platform for brugergenereret videndeling. Som vi ser "Trip-advisor" i dag, skal der udvikles en ART-advisor på ARoS, hvor brugere før, under

og efter kan kommentere værker. Fagligt udvalgte historier vil sammen med brugernes egne ideer og associationsrækker være det styrende element for brugerens oplevelse. En oplevelse som hele tiden udvikler sig i takt med at flere fagfolk og brugere fortæller historier, associerer og skaber sammenhænge. ART-advisoren skal gøres international, således at den er at finde på både dansk og engelsk.

Derudover udvikles en platform for "leg og læring" – der kan niveauiddeles på brugerens præmisser og konstrueres efter elementer hentet fra gamification.

- Mapping the archive, "Fælles digitalt vidensreservoir": Projektets mål er at udvikle en fælles digital løsning - et "vidensreservoir", som på nye måder kan præsentere, formidle og genbruge museernes historier - uafhængigt af platforme og på tværs af institutioner. Reservoirer skaber nye muligheder for nye historier og for anvendelsen af regionens kulturarv på et utal af forskellige platforme, der rækker ud over det enkelte museum. Der er et stort innovativt potentiale ift. indholdsproduktion og genbrug af samme, og det er netop dette mulighedsrum, som projektet ønsker at undersøge. Dels med udvikling af en prototype, der i praksis kan håndtere viden og historiefortælling på tværs, og dels brugerinteraktion og muligheder for at gå på opdagelse, interagere, udvælge og skabe egne historier.

Projekterne vil bidrage til en fælles undersøgelse af:

- Anvendelse af indhold på tværs af kulturinstitutioner
- Nye præsentationsformer og interaktion med forskellige målgrupper
- Afprøvning af teknologi
- Brugerfokus (adfærd, involvering/medudvikling, test)

Samarbejdet mellem de tre projekter skaber en unik mulighed for at undersøge publikums adfærd, teste ny teknologi og interaktionsformer på tværs af tre projekter, vis omdrejningspunkt er brugerinvolvering. Fordelen ved samarbejdet er et mere realistisk grundlag for at undersøge generiske og skalerbare løsninger, som dækker flere museers behov. Gennem fælles udvikling, kvalificering, erfarings- og vidensudveksling, får de enkelte delprojekter desuden tilført viden og kompetencer, som ellers ikke ville være det enkelte projekt beskåret.

Leverancer, der går på tværs af de tre delprojekter

HEART

- Brugerinvolvering - 2 klasser, ideudviklingsfasen/entrepreneurship-dage
- Formidlingsløsning: Mobil guide i det åbne landskab målrettet undervisningsområdet herunder crowdsourcing, eleverne bidrager med historier og viden.

ARoS

- Med udgangspunkt i prototyper skal der gennemføres antropologiske undersøgelser af brugernes adfærd og reallivsteste interaktionen med løsningen.
- Bruger-rapport på tværs af tre projekter - antropologisk adfærdsundersøgelse

Mapping the archive

- Fungerende prototype på en fælles teknisk løsning til genbrug af indhold og historier på tværs af museer. Løsningen vil bestå af en database og brugergrænseflade, som gør det muligt for brugere og museumsfagligt personale at skabe, dele og genbruge historier.
- Videndeling om model for museers udvælgelse og præsentation af indhold på tværs af museer (Viden fra projekt i regi af More.creative)

HEART, ARoS, Mapping the archive

- For at skabe historier på tværs af museer og for at den fælles tekniske løsning kan bruges til løsninger til de enkelte museer, er der brug for, at museerne deler data og indholdsproduktion. HEART, ARoS, Museum Østjylland, KUNSTEN og Naturhistorisk Museum skal derfor bidrage med data til den fælles løsning, der skal bidrage til at teste: 1) Hvordan "historier på tværs" fungerer i praksis fungerer 2) Hvordan indhold kan genanvendes til museers egne formidlingsløsninger.

Fælles v/ Meaning Making Experience (MMEx)

- Samarbejdsaftaler
- Overordnet projektledelse og koordinering af fælles workshops
- Videndeling på sociale medier, mmex.dk samt afholdelse af seminar åbent for alle interesserede.

Tidsplan (på projektniveau) jf. bilag 1

Økonomi og organisering

De tre projekter eksisterer som tidligere nævnt hver for sig og har deres egne formidlingsmæssige mål. Det betyder, at hvert projekt består af både en egen del og en fælles del.

Projektet organiseres med en styregruppe, koordinerende teams og del-projekternes individuelle projektgrupper.

Projektlederen har ansvaret for at lede projektet frem til vellykket afslutning i overensstemmelse med projektets rammer, aktiviteter og ønskede effekter. Projektlederen står for den daglige ledelse af projektet og skal sikre kommunikationen mellem de koordinerende teams, styregruppen og del-projekterne. Projektlederen refererer til styregruppen. Styregruppen har ansvaret for projektets fremdrift i overensstemmelse med bevillingsgiver og sikre projektets økonomi. Styregruppen står for projektets overordnede strategi og ledelse. Når styregruppen konstitueres udpeges en styregruppeformand.

Styregruppen vil bestå af følgende repræsentanter:

- Mapping the archive, Lone Hedegaard Kristensen
- ARoS, Birgit Pedersen
- HEART, Anja Lemcke Stær

Ansvaret for den overordnede projektledelse placeres hos Mapping the archive / Meaning Making Experience ved projektleder Lone Hedegaard Kristensen.

Koordinerende teams som går på tværs af de tre delprojekter:

- Teknisk udvikling
- Brugeradfærd og undersøgelser
- Indhold og interaktion

Budget for projektet "Interact" samt delprojekter

Aktør		ARoS	Heart	MTA	Ialt
Indtægter	RM	450.000	450.000	450.000	1.350.000
	Stat		500.000		500.000
	Kommune				
	Fonde			200.000*	200.000
	Egen finansiering	200.000	50.000	50.000	300.000
Indtægter i alt		650.000	1.000.000	700.000	2.350.000
Udgifter					
Konsulentbistand		263.000	590.000	450.000	
Materialer		25.000	100.000	50.000	
Inholdsproduktion		200.000	131.000		
Workshops mv.		77.000	85.000	40.000	
Transport			24.000	10.000	
Videndeling		35.000	20.000	100.000	
Projektledelse		50.000	50.000	50.000	
Udg. I alt.		650.000	1.000.000	700.000	2.350.000

*Under ansøgning hos private fonde mhp. finansiering af specialtilrettet installation på KUNSTEN, Museum of Modern Art, Aalborg. Det sker i samarbejde med Aarhus Universitet, Museologi v/ Ph.D. stipendiat Theis Vallø Madsen.

Delprojekt 1: På sporet af kunsten

Birk Centerpark, Herning

(Tidsramme: okt. 2014 - marts 2016)



Formål og kortfattet projektbeskrivelse

Projektets formål er at realisere en digital "Discovery-sti" i Birk Centerpark, hvor leg og læring går hånd i hånd. En sti, der formidler Skulpturparken ved Angligården, De Geometriske Haver, kæmpeskulpturen Elia og den Indre Gaard i den tidligere skjortefabrik Angli med keramikfriser af Carl-Henning Pedersen. Det er desuden tanken, at områdets historie og arkitektur bl.a. HEART, Angligården og Utzons Skolebyggeri medtænkes i det samlede digitale undervisningstilbud. Tiltaget er målrettet elever på mellemtrinnet og i udskoling og gøres tilgængeligt via et klassesæt tablets, der udlånes ved museumsbesøget.

Mål og indhold

Projektets mål er at udvikle et kvalificeret digitalt undervisningstilbud, der giver brugerne mulighed for at se og opleve kunst i det fri. Hermed bliver fysisk aktivitet en integreret del af kunstoplevelsen. Discovery-stien vil indeholde en række forskelligartede opgaver og øvelser. Vi forestiller os, at der f.eks. kunne indgå: produktioner af virtuelle malerier, anmeldelser, fortællinger, resultater fra fysiske opgaver (tidtagning, optælling forsøgsresultater), videoproduktion samt brug af andre eksisterende apps f.eks. videoredigeringsapps, kunst-apps o.l.). Løsninger på opgaverne sendes løbende til en server/pc og til MTA's (Mapping the archive) prototype, hvor de lagres. Man kan efterfølgende finde resultaterne på projektets hjemmeside. Dvs. vi forestiller os, at hver klasse får sin egen indgang på hjemmesiden, hvorfra gruppernes produktioner kan tilgås. Oplevelsesruten kombinerer således fysisk og intellektuel udfoldelse og skaber sammenhæng mellem museumsoplevelsen og det efterfølgende undervisningsforløb. Der bliver desuden mulighed for, via MTA's prototype, at gå på opdagelse i kulturarven og inddrage genstande og viden fra andre museers samlinger og arkiver.

Målgruppe, samarbejdspartnere og proces

HEART ønsker med et undervisningstilbud at imødekomme målgruppen 4.-9. klasse med et involverende, inspirerende og kvalificeret undervisningstiltag. Det er hensigten at skabe et undervisningsprodukt, der er i øjenhøjde med de unge, der formidles via et appellerende medie og på nytænkende vis fortæller historien om områdets offentlige værker, arkitektur og historie. Projektet bygger på et brugerinddragende koncept. Ønsket er at inddrage slutbrugeren allerede i udviklingsfasen i tråd med undervisningsafdelingens vision om, at involvere såvel slutbrugere som eksterne eksperter i processen og dermed etablere 'lærende partnerskaber'. 'Discovery-stien' udvikles derfor i samarbejde med to fokusgrupper bestående af elever fra udskoling og mellemtrinnet samt deres undervisere fra Herningsholmskolen, repræsentanter fra Herning Kommunes Læringscenter, medarbejdere fra Cordura og medlemmerne af et kompetent, tværfagligt Advisory Board. Alle parter bidrager løbende med knowhow og ekspertise gennem processen frem mod det endelige tablet-produkt. De medvirkende fokusgrupper, aktører og eksperter er således aktive med- og modspillere i udviklingsfasen, og fungerer ligeledes som 'testpersoner' gennem hele processen. Denne tilrettelæggelse bidrager således til at målrette og kvalitetssikre slutproduktet.

HEART/undervisning modtog i juni 2013 en generøs bevilling på DKK 500.000 fra Kulturstyrelsen til realisering af projektet "På sporet af kunsten". MTA, ARoS og HEART ønsker at indgå i et tværfagligt samarbejde, hvor det fælles mål er at indsamle og formidle såvel viden om udvalgte kunstværker, som viden om, hvordan denne viden formidles digitalt. Fremtidssceneriet er, at den viden der genereres på kulturinstitutioner og af øvrige aktører indenfor kulturlivet, kan opsamles og tilgås fra et 'digitalt vidensreservoir'. HEART kan i den forbindelse bidrage med konkret viden om de offentlige værker og den karakteristiske arkitektur i Birk Centerpark, give indblik i processer omkring brugerinddragelse og eventuelle potentielle konflikter mellem fokusgrupper og ekspertpanel, samt viden om konceptudvikling og realisering af et digitalt undervisningsprojekt.

Videndeling og fremtidsperspektiv

Projektet evalueres gennem den obligatoriske slutrapport. Men qua projektets brugerinddragende udviklingsforløb, forventes rapporten at indeholde ikke kun oplysninger om beslutninger, der har haft afgørende betydning for udformningen af det endelige tablet-produkt, men også mere procesorienterede problemstillinger set fra såvel et brugerperspektiv som fra et 'ekspertperspektiv' jvf. det tilknyttede Advisory Board. HEART/undervisning ønsker via et stærkt regionalt samarbejde med MTA og ARoS at kunne bidrage til at generere og formidle viden om specifikke kunstværker og særegen arkitektur, men også gennem videndeling at styrke og kvalificerer fremtidig virtuel kulturformidling til bl.a. undervisningssektoren i Regionen.

Aktiviteter og leverancer

- Brugerinvolvering med to klasser fra Herningsholmskolen i Herning: workshops mhp. ideudvikling, kvalificering og evalueringsfasen.
- Kvalificering via Advisory Board
- Formidlingsløsning: undervisnings-app målrettet elever fra 4. – 9. klasse, hvor eleverne har mulighed for indbyrdes at dele deres viden med hinanden.
- Data/indholdsproduktion til afprøvning af MTA prototype og bidrag til koordinering af snitflader og samarbejde på tværs af tekniske løsninger.

Tidsplan

Fase 1: Okt. 2014 – Jan. 2015 Idéudviklings- og planlægningsfase

- Idéudviklings- og planlægningsmøder med samarbejdspartnere
- Etablere Advisory Board.
- Afholdelse af 'entreprenørskabs-dag' for fokusgrupper fra Herningsholmskolen mhp. kvalificering af idéer.

Fase 2: Feb. 2015 – aug. 2015: udvikling og brugertest af mock-up af undervisnings-app

- Udarbejdelse af skitse og mock-up for det samlede undervisningstilbud og ønsker til etablering af nye sti-systemer eller mindre anlægsarbejde i området.
- Brugertest af mock-up, fokusgrupper fra Herningsholmskolen. Underviserne samler elevernes kommentarer og idéer i en minirapport.
- Afholdelse af seminar med fokus på at viden dele og udveksle erfaringer fra det igangværende udviklingsarbejde. Til seminaret vil være repræsentanter fra de deltagende fokusgrupper, kommunale interessenter samt medlemmerne fra det etablerede Advisory Board. Seminaret er åbnet for interessenter fra såvel undervisningssektoren som fagfæller fra museumsverdenen.
-

Fase 3: sept. 2015 – dec. 2015: udarbejdelse af færdig undervisnings-app

- Den færdige undervisnings-app præsenteres for fokusgrupperne.
- De to fokusgrupper fra Herningsholmskolen laver en brugertest af det endelige undervisningstilbud, og underviserne afleverer en minirapport, hvori elevernes feedback indgår.
- Justering af undervisnings-app

Fase 4: Jan 2016 - marts 2016: evaluering og indvielse af projektet

- Opsamling og evaluering af erfaringer fra projektet med fokusgrupper og samarbejdspartnere.
- Indvielse af "Discovery- sti" og officiel åbning foråret 2016.

Budget

Aktør		ARoS	Heart	MTA	Ialt
Indtægter	RM		450.000		
	Stat		500.000		
	Kommune				
	Fonde				
	Egen finansiering		50.000		
Indtægter i alt			1.000.000		
Udgifter					
Konsulentbistand			590.000		
Materialer			100.000		
Inholdsproduktion			131.000		
Workshops mv.			85.000		
Transport			24.000		
Videndeling			20.000		
Projektledeelse			50.000		
Udg. I alt.			1.000.000		

Delprojekt 2: ART-Advisor

ARoS, Aarhus

(Tidsramme: marts - december 2014)



Formål og kortfattet projektbeskrivelse

Formålet med ansøgte pilotprojekt er at realisere en platform for brugergenereret videndeling. Som vi ser "Trip-advisor" i dag, skal der udvikles en ART-advisor på ARoS. ARoS arbejder bl.a. med en helt ny løsning, hvor brugere før, under og efter kan kommentere værker. Fagligt kuraterede historier vil sammen med brugernes egne ideer- og associationsrækker være det styrende element for brugerens oplevelse. En oplevelse som hele tiden udvikler sig i takt med at flere fagfolk og brugere fortæller historier, associerer og skaber sammenhænge. ART-advisoren skal gøres international, således at den er at finde på både dansk og engelsk. Derudover udvikles en platform for "leg og læring" – der kan niveauiinddeles på brugerens præmisser og konstrueres efter elementer hentet fra gamification.

Pilotprojektets slutprodukt

Ca. 3 tilrettede prototyper med et mindre udvalg af værker samt en platform til læring gennem leg. Efter pilotprojektet kan løsningen skaleres til øvrige museer og resten af udstillingen på ARoS.

Mål og indhold

Projektets mål er at udvikle en fremtidssikret løsning, hvor brugeren selv er med til at generere indhold. Det sker ved at lave brugertests på følgende teknologiske features:

1. Udvikling af Art-advisor, med brugergenereret indhold, der informerer om kunst på nye måder. Det valgte indhold vil blive formidlet på nye måder, både med augmented reality, videoklip etc. En måde at sætte rammerne for en god kulturoplevelse er, at gæsten kan gå ind i en udstilling og få stillet nysgerrigheden ad flere veje. Noget information gør sig godt som tekst, andet er oplagt at klippe sammen til film, andet igen kan fortælles af en levende kunstguide eller høres i hovedtelefoner. Det absolut mest lærerige er, når gæsten engageres, involveres og får stillet særlige muligheder til rådighed for selv at 'gå på opdagelse' i kunstværket. Endnu er det en stor udfordring at tilbyde formidling, der taler til alle museets målgrupper gennem de kanaler, de nu hver især måtte foretrække eller har behov for. Formidlingen skal foregå før, under og efter et museumsbesøg.

2. Engagerende kunstformidling

Der udvikles en platform for "leg og læring". En intelligent quiz, der på baggrund af brugerens interesser kan tematiseres og skaleres.

Nærværende projekt er et pilotprojekt, som indeholder udvikling af mock-ups, prototyper og brugertests. Prototyperne bliver først udviklet som mock-ups – altså en visualisering af løsningen. Herefter udvikles teknologiske løsninger på baggrund af bruger-feed back. Det vil sige prototyper af det vi forestiller os skal være de egentlige løsninger. Prototyperne reallivstestes i en del af udstillingen på ARoS. Hele metodesættet er med henblik på en stor grad af brugerinvolvering. Derfor kan selve de teknologiske prototyper ikke beskrives, da det er det, som nærværende pilotprojekt omhandler. At få brugernes input til dels indhold og features i prototyperne.

Målgruppe

Nedenstående liste er blot nogle af de målgrupper, der vil få en bedre oplevelse af kunsten og museerne via brug af nye teknologier. Listen er ikke udtømmende. Målgruppen skal via den digitale platform have viden tilgængelig **før, under og efter** et besøg. Børn og unge, institutioner og skoler, familier, voksne, turister. Det er projektets formål, at der kan tiltrækkes nye målgruppe, da kunsten formidles på nye måder.

Processen/leverance

Fase	Tid/Aktivitet	Milestone
1	Februar/Marts: Opstart Detailplanlægning	Handlingsplan er udarbejdet med alle involverede. Møder er fastlagte
2	Marts-maj: Udvikling af Mock-up og brugerstudier 1 Mock-ups udarbejdes. Observationer og fokusgruppeinterviewes. Gæstens værdikæde kortlægges	Mock-ups er udvikling Rapport med anbefalinger til prototyper
3	Maj-juli: Udvikling af prototyper På baggrund af specifikke anbefalinger udvikles prototyper til art-advisorer, gamificationelementer m.v. Indholdsgenerering og opsamling	Min. 3 prototyper er udviklet
4	Juli – november: Brugerstudier 2: Reallivstests Prototyper opstilles i dele af museet. Brugere observeres og interviewes med henblik på at tilrette prototyperne. Tilretning af prototyper	Rapport med anbefalinger til den endelige løsning. Filmdokumentation.
5	November - december: Formidlingsstrategi og plan for det videre forløb Halvdagsworkshop, hvor de tre museer mødes og laver en fælles plan for det videre forløb	Workshop afholdes, afrapportering udarbejdes

Undervejs deles viden og indhold med de to øvrige deltagende projekter: Mapping the archive og På sporet af kunsten samt med Art-advisors samarbejdspartnere HEART og Industrimuseet Horsens. Målet er at indsamle viden om brugerne, så nye digitale løsninger beror på brugerstudier, og ikke kun "en smart idé".

Fremtidsperspektiv

ARoS ønsker at være "first-mover" på anvendelsen af de nyeste digitale løsninger på nye måder. ARoS ønsker at ramme målgruppen samt "ikke-brugere" med formidling, der involverer og engagerer, samt tilvejebringe den læring, der passer præcist til målgruppen.

ARoS ønsker at være med i et samarbejde, hvor museer i regionen til stadighed har den nyeste viden om teknologiske muligheder ift. brugernes behov, så de mange kunst-, kultur- og naturskatte kan formidles på nye måder. Der skal udvikles en "state-of-the-art løsning, som giver merværdi for brugeren, og som bliver den første af sin art.

Art-advisoren og platformen for læring gennem leg kan på sigt konceptualiseres og sælges til andre dele af landet/udlandet. Dog vil det ikke være ARoS ønske, da det ligger udenfor kerneområdet, men det kunne være Trifork, der er IT-leverandør.

Budget

Aktør		ARoS	Heart	MTA	Ialt
Indtægter	RM	450.000			
	Stat				
	Kommune				
	Fonde				
	Egen finansiering	200.000			
Indtægter i alt		650.000			
Udgifter					
Konsulentbistand		263.000			
Materialer		25.000			
Indholdsproduktion		200.000			
Workshops mv.		77.000			
Transport					
Videndeling		35.000			
Projektledelse		50.000			
Udg. I alt.		650.000			

Der er udarbejdet to budgetmodeller. I nærværende budget er budgettet på udvikling af prototyper lidt skrabet. Der skal udvikles min. 3 prototyper for at have reel mulighed for at teste dels indhold og funktion overfor brugere. Selve gamification-delen skal være på flere niveauer. Derfor er der ansøgt Rethink om yderligere 250.000 som skal bruges til at lave mere nuancerede brugertests og prototyper.

Delprojekt 3: Fælles digitalt vidensreservoir

Mapping the archive, Region Midtjylland

(Tidsramme: Marts - december 2014)



Projektbeskrivelse

Projektet vil udvikle et proof of concept på en fælles digital løsning - et "vidensreservoir", som på nye måder kan præsentere, formidle og genbruge museernes historier - uafhængigt af platforme og på tværs af institutioner. Reservoirret bibringer nye muligheder for nye historier og anvendelse af regionens kulturarv på et utal af forskellige platforme, der rækker ud over det enkelte museum. Der er et stort innovativt potentiale ift. indholdsproduktion og genbrug af samme, og det er netop dette mulighedsrum, som projektet ønsker at undersøge. Dels med udvikling af en prototype der i praksis kan håndtere viden og historiefortælling på tværs, og dels undersøgelser af brugernes interaktion og muligheder for at gå på opdagelse, interagere, udvælge og skabe egne historier.

Der er ikke hidtil set løsninger af denne slags, der både kan håndtere sammenhænge og historiefortælling, når det drejer sig om museernes digitale registreringsdata af værker og genstande. Data som typisk er angivet ved periode, årstal, materiale, højde, dybde vægt mv., og som ikke umiddelbart appellerer eller motiverer til at fortælle engagerende historier. Det er netop Mapping the archives vision at skabe en fælles digital løsning, der kan give museer og brugere nye anvendelser, oplevelser og engagement med den danske kulturarv.

Målgruppe

Målgruppen er den nuværende museumsbruger såvel som ikke-brugeren. Projektet definerer ikke brugeren som en statisk størrelse, men et påvirkeligt, dynamisk individ. Et menneske, som har forskellig brug af museernes tilbud til forskellige tider. En bruger kan endvidere ændre behov og forventning til museet fra besøg til besøg. Projektets målgruppe er derfor opdelt efter følgende grundbetegnelser: Browsers, Followers, Searchers og Researchers (efter model af Morris Hargreaves McIntyre 2005).

Samarbejde

Mapping the archive er et innovativt partnerskab som opstod i regi af Shareplay (2012) og fortsatte samarbejdet i More.creative (2013). Partnerskabet består af Meaning Making Experience (MMEx), Kollision, Teater Katapult, Museum Østjylland, Naturhistorisk Museum, KUNSTEN, Museum of modern Art, Aalborg samt Museologi Aarhus Universitet.

Primære projektdeltagere i "Fælles digitalt vidensreservoir":

Andreas Lykke-Olesen, partner i Kollision

Lone Hedegaard Kristensen, Projektchef i Meaning Making Experience

Mål og indhold

I regi af Shareplay og More.creative har partnerskabet eksperimenteret med en fælles museumsløsning, "vidensreservoir", der præsenterer museumssamlinger på tværs af kunstmuseer, Natur- og kulturhistoriske museer. Ud af eksperimenterne (mappingthearchive.tumblr.com) er der formet en konkret ide til en løsning af, hvordan nye parametre for registrering af museumsgenstande kan medvirke til nye historier og præsentationer af kulturarven. Løsningen er kompleks og griber ind i en lang række af museernes arbejdsgange og ikke mindst tænkning om

digital formidling. Der er derfor brug for at afprøve ideerne i praksis, og sammen med museerne afklare konsekvenser, muligheder og potentialer. Det med henblik på at finde finansiering til udvikling af en løsning, der kan skaleres til de museer, der ønsker at anvende løsningen og bidrage til nye perspektiver på kulturarven. Det gælder både regionalt, nationalt og internationalt, hvilket vil blive undersøgt i regi af More.creative 2014.

Projektets slutprodukt

Projektet skal udvikle en funktionel prototype på "vidensreservoir" med henblik på "proof of concept". Prototypen skal automatisk sammenkæde og præsentere museernes data og gøre det muligt for fagfolk på museer og for brugerne at tage, skabe stier, historier og formidlingsforløb. Med løsningen som fundament og "historie-generator" skal det desuden undersøges, om specialtilrettede formidlingsløsninger på de enkelte museer kan "trække" data og historier fra vidensreservoir.

Leverancer:

Database og online brugergrænseflade

Der skal udvikles en brugergrænseflade med tilhørende database, der online kan præsentere brugere for museernes samlede data og disses indbyrdes relationer. Det skal være muligt at få vist sammenhænge mellem data og få formidlede, guidede tours i forskellige præsentationsformer via sorteringer/filtre.

Automatiserede relationer

Prototypen skal kunne håndtere automatiserede relationer, der genereres på baggrund af metadata såvel som kvalitative og brugergenererede relationer.

Kobling mellem fysisk og online oplevelse

Kobling mellem den fysiske oplevelse og den digitale repræsentation skal gøre det muligt for brugeren at se, hvilke "stier" af historier, tankerækker og formidlingsforløb der knytter sig til den pågældende genstand eller position.

Back-end til redigering - evt. mobilløsning

Der skal udvikles en back-end som gør det muligt for museer og brugere at skabe sammenhænge mellem egne data såvel som andre museers data. Endvidere skal det være muligt at udvikle og videreudvikle historier, tankerækker og formidlingsforløb.

Specialtilrettede formidlingsløsninger på museer

På udvalgte museer skal specialtilrettede løsninger udvikles, der anvender og "trækker" data og historier fra vidensreservoir. Det skal undersøges hvordan indhold fra løsningen kan være indholdskanal til udvikling af nye formidlingsløsninger, der er skræddersyet til formidlingen på specifikke museer.

Konceptkatalog

Med henblik på udrulning til flere museer og videreudvikling, skal der udarbejdes et konceptkatalog, der kan bidrage til at synliggøre løsningens værdiskabelse.

Fremtidsperspektiv og strategi

Parallelt med nærværende projekt eksperimenteres der i regi More.creative 2014 på modeller for, hvordan museer sammen kan skabe nye historier og digitale oplevelsesruter i regionens fælles kulturarv. Dette sammenholdt med proof of concept vil skabe et godt fundament for at udrulle løsningen til flere museer i regionen, nationalt og evt. skabe grundlag for internationale projektpartnerskaber.

Tidsplan

Fase 0.1 (november 2013-marts 2014)

- Afklaring af roller/ansvar, procesplaner, tidsplaner, leverancer
- Gensidige aftaler om ejerskabsforhold og rettigheder
- Planlægning af udviklingsproces

Fase 1 (Marts-august 2014)

- Udvikling af teknisk løsning/fælles platform + database + design til håndtering af datagrundlag og udvikling af guidede tours (Kollision)
- Koordinering med øvrige projektaktiviteter, ART-Adviser og På sporet af kunsten, samt resultater fra More.creative 2014.
- Etablering af datagrundlag + metadata (3 museer/Mapping the archive + ARoS og Heart)

Fase 2 (august - november 2014)

- Afprøvning af specialtilrettet udvikling af konkret installation til formidling af mail-art arkivet på Kunsten i Aalborg, på baggrund af data i fælles platform.

Fase 3 (december 2014)

- Præsentation af resultater tilgængelige via mmex.dk samt evaluering
- Strategi og handleplan for udrulning af løsning til flere museer samt afklaring om nationale og/eller internationale samarbejder og partnerskaber.

Budget

Aktør		ARoS	Heart	MTA	Ialt
Indtægter	RM			450.000	
	Stat				
	Kommune				
	Fonde			200.000*	
	Egen finansiering			50.000	
Indtægter i alt				700.000	
Udgifter					
Konsulentbistand				450.000	
Materialer				50.000	
Inholdsproduktion					
Workshops mv.				40.000	

Transport				10.000	
Videndeling				100.000	
Projektledelse				50.000	
Udg. I alt.				700.000	

*Under ansøgning hos private fonde mhp. finansiering af specialtilrettet installation på KUNSTEN, Museum of Modern Art, Aalborg. Det sker i samarbejde med Aarhus Universitet, Museologi v/ Ph.D. stipendiat Theis Vallø Madsen.