

Total museumsoppleveling med mobilteknologi –statusrapport

Prosjektet, *Total museumsoppleveling med mobilteknologi*, er i skrivande stund i ferd med å avsluttas. I høve til den opphavlege søknaden til Kulturrådet har det blitt einskilde endringar. Eg vil i det følgjande gjere greie for dei viktigaste.

Den viktigaste endringa vi har gjort i høve til den opphavlege søknaden, er at vi har vald å dele applikasjonen i to. Grunnen er at datamengda vi legg opp til, ville gjort applikasjonen tung. Det vil seie at ganske mange ikkje ville hatt høve til å laste den ned og dermed ville dei gått glipp av formidlinga nede i anlegget. Per dags dato har vi vald å la del to bli førehandsinstallert på eit nettbrett. Vi har enno ikkje landa på ei teknisk løysing, men slik det ser ut no, kan det hende vi endar på iOS.

Del ein er ferdig og tilgjengelig her www.digitalfestning.no I høve til den opphavlege søknaden har denne løysinga blitt slik vi såg for oss. Ved hjelp av mobiltelefonen sin GPS-sendar, følgjer eit blått punkt brukaren. Når brukaren er i nærleiken av eit førehandsprogrammert punkt, kan han enkelt finne ut kva som er i nærleiken. Det er og viktig å merke seg at vi har gjort app-en stadnøytral, det vil seie at informasjonen er tilgjengelig om du lastar den ned heime og. Einaste skilnaden er at brukaren då ikkje får tilgang til GPS-funksjonen. Denne blir aktivert når ein er om lag 3 kilometer frå hovudområdet for formidlinga.

Det viktigaste formidlingsgrepet vi har gjort her, er å inkludere planteikningar, nye foto frå både Fjell og Austrått fort, nyskriven og litt eldre tekst følgje app-en. For å halde app-en lett, altså lett å laste ned, valde vi ikkje å inkludere digitale forteljingar. Når det er sagt, er redigeringsverktøyet programmert slik, at det vil vere lett å legge til levande bilete om det skulle vise seg at det er ønskelig. Kartlaget er som omtala i søknaden; det underjordiske anlegget er teikna inn og markert, slik at det er lett å orientere seg i høve til det som er under bakken. Del ein blei publisert medio mai og så langt har vi hatt om lag 200 nedlastingar. Dette er noko mindre enn det vi ønsker, slik at vi kjem til å bruke ein del ressursar på marknadsføring i løpet av sommaren. Det er likevel viktig å merke seg at sjølv om app-en no er lansert, vil vi halde fram med vedlikehalds- og utviklingsarbeidet. Vi har fått eit verkty vi kan nytte på fleire måtar enn det vi opphavleg tenkte. Til dømes vil eg undersøke korleis den kan nyttas i samband med undervising.

Del to fekk ei noko anna utforming enn det vi først såg for oss, sjølv om vi held oss innanfor rammene til den opphavlege søknaden. Vi har her utarbeida eit narrativ, der den besøkande saman med eit nettbrett deltek i ei tenkt hending i juli 1943. Ved å vere deltakar i forteljinga, blir den besøkande leia frå punkt til punkt i tunnellane. Vi bruker iBeacons til å aktivere app-en. Eit kartlag leier deg vidare og gjennom ei forteljing som tek om lag 30 minuttar. Dette blir eit tilskot til den ordinære omvisinga vi og tilbyr gjestene våre.

I denne delen av prosjektet har vi hatt einsskille tekniske vanskar som vi har vært nødt til å løyse. Det har å gjere med iBeacons som medium.

Den viktigaste erfaringa vi har gjort oss, er at iBeacons ikkje høver til presis posisjonering. Dette er eit problem som ein har støtt på fleire andre stader, men problemet blir ekstra aktuelt på Fjell festning. Radiosignala blir nær sagt umoglege å retningsstyre, då dei harde og glatte veggane i fjellanlegget gir for mange ekko. For å komme rundt dette, har vi vald å bruke funksjonen "immediate" på iBeacons sendaren. Det vil seie at brukaren må svært nær for å aktivere sendaren. Det vil seie at den har nokolunde den same funksjonaliteten som NFC-systemet. Grunnen til at vi likevel valde iBeacons er knytt til eit forskingsprosjekt som Senter for nye medier ved Høgskolen i Bergen har hatt i drift i to år. Dei har der nytta seg av iBeacons og driftstryggleiken har vist seg å vere svært høg.

Når det er sagt, vil vi nok framover prøve å eksperimentere litt med omsyn til bakgrunnslyden, der det ikkje er så viktig om posisjoneringa er heilt nøyaktig.

Konklusjonen i dette prosjektet, er difor at Bluetooth4 og iBeacons ikkje kjem til å bli nøyaktige nok i den nære framtida. Slutningen vi kan dra frå dette, er at applikasjonar som blir bygga med utgangspunkt i denne teknologien naturleg nok må faktorere dette inn. For vårt vedkommande har vi difor vald å la iBeacons bli ei kulisse i forteljinga vi fortel om Fjell festning. Med det meiner at vi har bygga ei kasse/boks kring sendaren og denne spelar i rolle i det førnemnde narrative.

I det følgjande har vi ein del punkt vi må krysse av på lista, sjølv om det meste stort sett er ferdig.

Tekstarbeidet er ferdig, det som gjenstår før vi kan lansere produktet er endeleg testing som vi vil bruke august på. Vi tenker å lansere produktet medio 2016, i samband med Kulturminnedagen 2016.