

Skjemainformasjon

Skjema	Søknadsskjema for museumsprogrammer 2015
Referanse	1005900
Innsendt	05.05.2015 13:37:19

Opplysninger om søker

Søker

Navn på organisasjonen	Østfoldmuseene - Borgarsyssel Museum
Institusjonens leder	Gunn Mona Ekornes
Postadresse	Gamlebygata 8
Postnr / Poststed	1721 SARPSBORG
Tlf. til organisasjon	69115650
E-post til organisasjon	postmottak@ostfoldmuseene.no
Prosjektets kontaktperson	Hege-Beate Lindemark
Tlf. til kontaktperson	95917382
E-post til kontaktperson	heglin@ostfoldmuseene.no
Nettside	http://www.ostfoldmuseene.no
Org. Nr	994963910

Opplysninger om prosjektet

Prosjekt

Søknaden gjelder

Digital utvikling

Tittel på prosjektet

Visualisering og digital formidling ved museet

Sammendrag av prosjektet

Mye av vår historie og kulturarv lar seg ikke formidle på tradisjonelt vis. Vi vil utforske ulike verktøy innen 3D-teknologi, utvidet virkelighet og dataspill for å rekonstruere miljøer som ikke lenger eksisterer. Med en pedagogisk tilnærming vil vi la publikum utforske dette universet. I tillegg ønsker vi med dette prosjektet å innlede et tett samarbeid med regionens forskningsmiljø som Høgskolen i Østfold og Institutt for Energiteknikk.

Mål med prosjektet

- Ta i bruk dataspillet Minecraft i formidlings- og undervisningssammenheng som vil berike vår forståelse og opplevelse av vår egen kulturarv.
- Ta i bruk applikasjoner for utvidet virkelighet for å visualisere og formidle utgjengelig historie.
- Etablere et samarbeid med fag- og forskningsmiljøer innenfor IT, multimedieproduksjon og pedagogikk.
- Øke intern kompetanse på utvikling av digitale verktøy i formidlings- og undervisningssammenheng.

Beskrivelse av prosjektets overføringsverdi

Østfoldmuseene ønsker å være nyskapende og ta i bruk teknologi og digitale løsninger i formidlingen. Med høyt kompetente fagmiljøer som bidragsytere og samarbeidspartnere tror vi prosjektet har unike muligheter for å kunne lykkes. Det vil kunne tilføre et museumsbesøk stor verdi for både formidling og opplevelse, så vel som pedagogisk utbytte. Prosjektet vil gi våre egne ansatte stor kompetanseheving på dette fagområdet, noe som ytterligere vil styrke oss i å ta i bruk nye formidlingsmetoder, nye brukergrupper og utvikle oss i takt med tiden. Museet, og derfor vi ansatte, må bli en naturlig del av samfunnet og legge til rette for å være en arena for samhandling, historieformidling, mangfold, opplevelser og læring. Arbeidet som blir lagt ned nå vil ha stor overføringsverdi for andre institusjoner som jobber innenfor kultur, historieformidling, opplevelser og utdanning.

Prosjektbeskrivelse

I 2016 feirer Sarpsborg 1000 år. I den forbindelse ønsker Borgarsyssel Museum å utforske og utvikle nye digitale formidlingsløsninger som skal fylle museet med nytt innhold og nye opplevelser.

For å gjennomføre prosjektet søkes det midler for å tilføre kompetanse og ressurser i form av en prosjektleder. Det vil også være behov for å investere i teknologisk utstyr.

Museene besitter et stort materiale av både gjenstander og bygninger, men ikke alt lar seg formidle på en god måte. Vi ønsker å imøtekomme publikums endrede museumsvaner og gi det tradisjonelle museumsbesøket økt verdi ved å tilføre ytterligere dimensjoner. Vi vil gi publikum nye opplevelser der vi kombinerer vår kunnskap, vår historie og vår gjenstandssamling med formidling ved hjelp av moderne formidlingsteknologi.

Verden, publikum og deres vaner er i endring, og museet må endre sine formidlingsmetoder i takt med tiden. Vi må møte publikum der de ferdes og utnytte tilgjengelige plattformer, kanaler og teknologi for å imøtekomme deres ønsker og behov. I tillegg har vi et samfunnsoppdrag om å være inkluderende i et mangfoldsperspektiv og vi ønsker å være tilrettelagt for både mennesker med ulike funksjonshemninger og mennesker med minoritetsbakgrunn. Verktøyet vi tar i bruk har mange dimensjoner i seg og kan tilpasses ulike brukergrupper.

Kan vi ved hjelp av digitale formidlingsverktøy gi den besøkende en ny, og annerledes museumsopplevelse? Kan det også bidra til å endre publikummerens tradisjonelle passive mottakerrolle og endre denne til en mer aktiv rolle der han eller hun også kan være en bidragsyter? Kan det i tillegg øke graden av samhandling og øke læringsutbyttet? Ikke minst, kan vi ved hjelp av teknologiske verktøy og plattformer gjenskape og visualisere noe som en gang var, for så å formidle historier og miljøer som ikke lenger eksisterer?

METODE

Våren 2015 startet et samarbeidsprosjekt mellom Østfoldmuseene og fire studenter fra IT-avdelingen ved Høgskolen i Østfold. Det er få rester igjen av Middelalderbyen Borg som Olav den hellige grunnla i 1016. Studentenes prosjekt har som mål å kartlegge hvilke muligheter museet har for å visualisere og formidle den rike historien som ikke lenger eksisterer. Gruppen kom frem til flere forslag, og et av dem er å ta i bruk dataspillet Minecraft i formidlingen.

Ved å ta i bruk Minecraft kombinert med kartdata som nylig er tilgjengeliggjort vil det være mulig å gjenskape terreng og miljøer

slik de tidligere har sett ut. Ny teknologi innenfor utvidet virkelighet vil kunne knytte det digitale og det fysiske sammen i museumsformidlingen i tillegg til at det kan skape noe vi ikke har klart å formidle på andre måter.

MINECRAFT SOM ET FORMIDLINGS- OG UNDERVISNINGSVERTØY

Minecraft er nåtidens Lego i digital form der du kan bruke din egen fantasi til å konstruere bygninger og miljøer. Spillet passer for alle og er enkelt å sette seg inn i, også for de som aldri har prøvd det før. På verdensbasis har Minecraft flere millioner aktive spillere og også i Norge er spillet veldig populært, spesielt blant barn og unge.

Ved å ta utgangspunkt i reelle kartdata er det mulig å konstruere digitale omgivelser og miljøer basert på faktiske forhold. Dette i kombinasjon med museets historiske kilder og arkeologisk materiale gjør det mulig å gjenskape bygninger, miljøer og omgivelser som ikke lenger eksisterer.

Vi ser for oss at spillet kan benyttes i tilpassede skoleprosjekter, men også av den generelle publikummer for å utforske historiske omgivelser. Vi ønsker at publikum selv skal utvikle egne miljøer i terrenget basert på det materialet vi gjør tilgjengelig. Videre skal publikum kunne utforske dette, ta i bruk redskaper, løse oppgaver, samarbeide og konkurrere. I kombinasjon med tilpassede pedagogiske opplegg vil dette egne seg for bruk i utdanningsammenheng for flere forskjellige klassetrinn. Ved å etablere et "spillerom" i utstillingslokalet vil vi legge til rette for sosial samhandling og læring der skoleklasser kan møtes for å utforske middelalderbyen. Det vil gjøre utstillingslokalet om til en sosial arena for læring og opplevelser der barn og unge kan utforske historien.

I en eventuell videreutvikling ser vi for oss at det vil være mulig å opprette flere parallelle terrengmiljøer der vi tilrettelegger for ulike tidsepoker. Publikum vil kunne foreta en reise i tid, bygge tidsriktige samfunn helt fra middelalderen og fram til moderne tid. Kanskje vil det også være mulig å bygge fremtidens by.

UTVIDET VIRKELIGHET

Se for deg at du står i toppen av et 28 meter høyt utkikkstårn og ser utover et friluftsmuseum. I ytterkanten av museumsområdet renner det en elv som munner ut i en foss. På nedsiden ligger det en fabrikk. Rett på hitsiden av der elva renner har det en gang i tiden gått en flere hundre meter lang forsvarsvoll. I dag er det ingenting som tyder på at det for mange år siden lå et middelaldersamfunn akkurat der. Du tar opp en håndholdt enhet og vips - en forsvarsvoll og et samfunn kommer til syne gjennom skjermen akkurat der det må ha ligget for flere hundre år siden.

En slik bruk av en utvidet virkelighet kan berike forståelsen og opplevelsen ved et museumsbesøk ved å visualisere og gi tilgang til kunnskap. Teknologien kan brukes både til å gjenskape eller komplettere fragmenter av gjenstander, bygninger eller hele miljøer. Publikum kan få se gjenstander i bruk, eller studere dem i 360 grader. En slik tilnærming til historiefremidling vil berike vår forståelse for vår egen kulturarv.

I enkleste form vil etablerte formidlingsløsninger som for eksempel Minecraft Reality kunne brukes som grunnlag for å kombinere den virtuelle verden med virkeligheten. Vi ser for oss at grunnlaget som blir lagt ved spillet Minecraft kan videreutvikles til å brukes i mixed/augmented reality.

Ved å involvere forskningsmiljøer som jobber med avansert 3D-visualisering i en utvidet virkelighet vil vi også undersøke mulighetene for å skape mer avanserte og virkelighetstro modeller og animasjoner. Disse miljøene vil kunne veilede og hjelpe oss med å foreta valg både hva gjelder innholdsproduksjon, implementering av innhold samt utstyr, det være seg håndholdte enheter eller mer statisk utstyr som f. eks fastmonterte kikkerter.

SAMARBEIDSPARTNERE

I slutten av april gjennomførte Østfoldmuseene en workshop der ansatte ble introdusert for Minecraft. På bakgrunn av kartdata frigjort av Kartverket genererte og modifiserte Høgskolen i samarbeid med fire ungdommer en terrenmodell av middelalderbyen Borg med forsvarsvollen slik vi mener den har sett ut. To elleveåringer demonstrerte hvordan dette terrenget kan nyttes til å utforske middelalderbyen, for så å bygges videre på, løse oppgaver og samhandle.

Dette arbeidet har dannet grunnlag for å etablere et mer formelt samarbeid mellom IT-avdelingen ved HiØ og Østfoldmuseene. Høgskolen mener dette prosjektet har et potensiale for samarbeid mellom flere av deres avdelinger. I tillegg til avdeling for informasjonsteknologi er også institutt for lærerutdanning høyst aktuell. Videre har HiØ pågående samarbeid med IFE (Institutt for Energiteknikk). IFE og Halden Virtual Reality Centre er et ledende forskningsmiljø innen VR, AR og mixed reality. Med sin spesialkompetanse vil de kunne være en avgjørende ressurs for å kunne realisere et prosjekt som involverer utvidet virkelighet. IFE har bred erfaring av komplekse bygge- byplanleggings prosjekter og har blant annet vært involvert i Bjørvika prosjektet der de visualiserte hvordan den nye arkitekturen ville se ut i fremtiden.

Østfoldmuseene og Borgarsyssel Museum vil ha ansvar for prosjektkoordineringen og være innholdsleverandør av historisk materiale, mens IT-avdelingen ved HiØ og IFE vil bidra med teknisk kompetanse og infrastruktur. Også instituttet for lærerutdanning ved HiØ er aktuelle samarbeidspartnere ettersom dette vil involvere pedagogiske tilnærminger fra barneskolenivå til programmering på videregående nivå.

Prosjektbudsjett

Prosjekt

Startdato / Sluttdato	01.06.2015 - 01.07.2016
Søknadssum kulturrådet for hele prosjektperioden	250000
Budsjettramme for prosjektperioden	461500

Budsjett for første år

UTGIFTER

Hva	Beskrivelse	Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Prosjektleder i 50% i 5mnd	kr 142 700,00
Varer/utstyr		kr 0,00
Tjenester kjøpt av andre		kr 0,00
Andre utgifter (spesifiser)		kr 0,00
Totale utgifter		kr 142 700,00

INNTEKTER

Beskrivelse	Tilskudd bekreftet	Sum
<u>Søknadssum Norsk kulturråd</u>		<u>kr 125 000,00</u>
Egne midler	Ja	kr 17 700,00
Totale inntekter		kr 142 700,00

Kommentar til budsjett neste år

For å gjennomføre prosjektet søkes det midler for å tilføre kompetanse og ressurser i form av en prosjektleder. Det vil også være behov for å investere i teknologisk utstyr. Utgifter første år vil i hovedsak gå til prosjektlederstillingen, mens andre året vil også gå til investeringer i teknologisk utstyr. Vi har fått signaler fra våre samarbeidspartnere om at det kan finne sponsormidler innen for næringslivet, så deler av budsjettet er basert på støtte derfra.

Budsjett for andre år

UTGIFTER

Hva	Beskrivelse	Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Prosjektleder, 50% stilling i 5mnd	kr 142 700,00
Varer/utstyr	Diverse teknisk utstyr	kr 176 500,00
Tjenester kjøpt av andre		kr 0,00
Andre utgifter (spesifiser)		kr 0,00
Totale utgifter		kr 319 200,00

INNTEKTER

Beskrivelse	Tilskudd bekreftet	Sum
<u>Søknadssum Norsk kulturråd</u>		<u>kr 125 000,00</u>
Egne midler	Ja	kr 132 300,00
Sponsorer fra næringslivet	Nei	kr 61 900,00
Totale inntekter		kr 319 200,00

Framdriftsplan

Framdriftsplan for hele prosjektperioden

Startdato / Sluttdato

01.06.2015 - 01.07.2016

Fyll ut aktivitetsplan for prosjektet under

Tittel

Fra dato / Til dato

Formalisere prosjektet

01.06.2015 - 30.06.2015

Etablere prosjektgruppen

17.08.2015 - 01.09.2015

Oppstart samarbeidsprosjekt

01.09.2015 - 30.06.2016

Innholdsproduksjon

01.10.2015 - 30.04.2016

Katlegging og anskaffelse av nødvendig utstyr

01.10.2015 - 30.04.2016

Implementeringsfase av innhold og utstyr

01.04.2015 - 01.07.2015

Åpning av utstilling

29.07.2016 - 29.07.2016

Start for undervisningstilbud for skoler

15.08.2016 - 30.09.2016

Andre opplysninger

Samarbeidspartnere

Samarbeidspartnere

Har du en samarbeidspartner

Samarbeidspartner 1

Navn på samarbeidende organisasjon/institusjon

Høgskolen i Østfold, Avdeling
for informasjonstekn

Er det inngått formell samarbeidsavtale

Postadresse

Postboks 700

Postnr / Poststed

1757 HALDEN

Kontaktperson

Beathe Due

Tlf. til kontaktperson

69215000

E-post til kontaktperson

beathe.due@hiof.no

Rolle i prosjektet

Utføre forsknings- og utviklingsarbeid. Legge til rette for bachelor- og/eller masteroppgaver for HiØ-studenter som del av prosjektet. Være en samtalepartner og rådgiver, og bidra med teknologisk kompetanse.

Samarbeidspartner 2

Navn på samarbeidende organisasjon/institusjon

Institutt for energiteknologi

Er det inngått formell samarbeidsavtale

Postadresse

Os Alle 5

Postnr / Poststed

1777 HALDEN

Kontaktperson

Michael Nicholas Louka

Tlf. til kontaktperson

69212200

E-post til kontaktperson

michael.louka@hrp.no

Rolle i prosjektet

Forskningsmiljø med stor kompetanse på 3D-teknologi. Vil bli en viktig rådgivende samarbeidspartner for vårt prosjekt.

Vedlegg

Vedlegg

- Intensjonsavtale_mellom_Borgarsyssel_Museum_og_Hoegskolen_i_OEstfold.pdf
- Prosjektbeskrivelse_med_bilder.pdf