

Skjemainformasjon

Skjema	Søknadsskjema for museumsprogrammer 2015
Referanse	1005607
Innsendt	05.05.2015 16:08:28

Opplysninger om søker

Søker

Navn på organisasjonen	Museum Vest
Institusjonens leder	Stig Stark Johansen
Postadresse	Museumsvegen 11
Postnr / Poststed	5337 RONG
Tlf. til organisasjon	53006120
E-post til organisasjon	post@museumvest.no
Prosjektets kontaktperson	Vigleik R Mathisen
Tlf. til kontaktperson	97645556
E-post til kontaktperson	vigleik@museumvest.no
Nettside	http://www.museumvest.no
Org. Nr	987669586

Opplysninger om prosjektet

Prosjekt

Søknaden gjelder

Digital utvikling

Tittel på prosjektet

Total museumsoppleveling med mobilteknologi

Sammendrag av prosjektet

Fjell festning er eit komplekst krigshistorisk anlegg som dekker eit stort område. Tradisjonell museumsformidling kjem til kort her. Vårt prosjekt søker å utvikle ein applikasjon til mobiltelefonen for kulturminneformidling. Applikasjonen henter opp informasjon om kulturminner som finnes i landskapet, over og under bakken og kartfestar desse ved hjelp av telefonens GPS eller Bluetoothmottakar. Når besøkende går i landskapet får dei melding om dei ulike atraksjonene i nærleiken.

Mål med prosjektet

Målet med prosjektet er å gjere å gjere informasjonen som finnes om kulturminnet Fjell festning lett tilgjengeleg. Sidan dei aller fleste av oss i dag har ein smarttelefon, brukar vi denne som utgangspunkt og plattform. Det vi vil oppnå, i tillegg til å gi dei besøkande informasjon, er høve til å hente inn tilgjengeleg kunnskap om Fjell festning, ved hjelp av ein applikasjon. Vi ønsker å forsterke opplevinga av ei tidsreise dei besøkande allereie får, ved å inkludere lydtekst, animasjonar, foto, digitale forteljingar og anna.

For å klare det, tek vi i bruk nyskapande teknologi knytt til mobiltelefonen sin GPS og Bluetooth-sendar. GPS-en kontaktar den eksisterande infrastrukturen ute, medan såkalla beacons kommuniserer med telefonen inne. Det er inne vi tenker å inkludere lydtekst. Desse lydtekstene gir den besøkande det vi vel å kalle ein tredje dimensjon, det som beriker museumsopplevinga. I tillegg til å gi dei besøkande denne tredje dimensjonen, ønsker vi å samanfatte det som finnes av informasjon og samle denne på ein stad. Per dags dato, finnes det mykje skriftleg materiale, blant anna i bygdebøker, andre monografier, nettsider, munnlege kjelder og foto. Ingenting av dette er gjort tilgjengeleg på ein stad. Den store forteljinga om Fjell festning er mangslungen og difor vanskeleg å gripe for dei som vitjar anlegget berre ein gong. Denne applikasjonen vil bli ein kunnskapsbank for dei som vil vite mest mogleg om anlegget i krigstid og i fredstid. Svært mange nyttar friområdet kring festninga til rekreasjon og om dei lastar ned applikasjonen vil dei få tilgang til informasjon som dei kan benytte i stor eller mindre grad medan dei er på tur med barnebarna eller på fisketur for den saks skull.

Eit anna aspekt som gjer formidling utfordrande, er anleggets geografi. Sidan 2003 har Fjell kommune kjøpt opp eit område på over 600 mål. I tillegg kjem det 67 mål store området som inneheld dei største krigsminna, blant anna hovudanlegget med kanonbrønnen og tunnellsystemet i samband med denne. Dette overdrog Forsvaret til Fjell kommune i 2004. Det er dette området på kring 700 mål ålmenta oppfatar som Fjell festning. Innan dette området er det nødvendig nødvendig med kulturminneformidling. Dette kan vi klare mykje betre når kvar den som lastar ned applikasjonen blir sin eigen kjentmann i området og kan sjølv oppsøke dei kulturminna han synes er mest interessante.

Eit tredje moment er dei russiske krigsfangane som bygde festninga. Deira leir var eit stykke unna det som i dag blir oppfatta som festningsområdet og soleis ikkje ein naturleg del av det store friområdet. Historia til dei russiske krigsfangane er av avgjerande betydning og har så langt berre unntaksvis blitt inkludert i forteljinga om Fjell festning. Eit viktig mål for dette prosjektet er å la deira stemme bli høyrte. Vår teknologiske løysing gjer formidlinga av deira historie mogleg på ein heilt annan måte enn det som har vore mogleg tidlegare. Ved at foto, munnlege kjelder og anna historisk materiale blir lagt inn og gjort tilgjengeleg, kan publikum på ein heilt annan måte enn før orientere seg og skaffe seg kunnskap om denne delen av saga.

Når vi dermed skal formidle Fjell festning er det fleire variablar, som gjer det vanskeleg å nytte tradisjonelle formidlingsteknikkar, som til dømes omvisingar eller skilting. Det fyrste er storleiken, det andre er dei mange historiene vi vil fortelje og det siste er at svært mykje av anlegget er under bakken.

Vi samlar difor alt dette på ei plattform, ein app, og gi brukaren høve til sjølv å velje ut dei historiane han meiner er interessante. Løysinga vi vil utvikle er slik, at du like gjerne kan vere heime og planleggje turen eller berre lese deg opp på Fjell festning som å bruke den når du er på staden.

Når det gjeld målgruppe, tenker vi oss det rettar seg mot dei som allereie i dag kjenner til og nyttar mobilteknologi. Det er særleg dei som kjem som del av mindre grupper eller aleine dette tilbodet rettar seg mot.

Beskrivelse av prosjektets overføringsverdi

I dette prosjektet tek vi bruk teknologi som til no i liten grad har blitt nytta innan kulturminnevernet, eg tenker då på iBeacons. Teknologien er utprøvd, særleg av kommersielle aktørar. Ved at vi no tek den i bruk, går vi føre og viser korleis denne typen teknologi kan brukast i formidlinga av særleg komplekse lokalitetar. iBeacons sender ut signal som telefonen sin Bluetooth-mottakar plukkar opp. Det gjer det mogleg å markere fortidsminne i eit kart. Punkt som markerer eit kulturminne vil innehalde fordjupingsstoff i form av digitale forteljingar, bilete av gjenstandar henta frå Digitalt museum, intervju med tidsvitne og animerte illustrasjonar som viser korleis anlegget fungerte og panoramabilder med stedsmarkeringar.

Mange museum kan gjere seg nytte av dette, men kanskje særleg dei som skal formidle komplekse lokalitetar. Det er naturleg å tenke seg at dette kan vere andre festningsverk, men og friluftsmuseum der området er stort og kanskje uoversikleg for dei besøkande. Det er sjølv sagt og mogleg å tenke seg dette brukt på andre lokalitetar ute i landskapet, Fornminner av ulike slag er og aktuelle å inkludere i eit slikt system.

Ved at ein aktiverer punkt når ein går gjennom eit område, det vere seg inne eller ute, er det berre fantasien som set grenser for kva informasjon ein slik app kan innehalde på eit anna museum.

Prosjektbeskrivelse

Prosjektet søker å gjere fesningsområdet kring Fjell festning, med alle sine historier, lett tilgjengeleg. Det betyr at alt som er av kjende kulturminner blir plotta inn i eit kart som er tilgjengeleg om ein lastar ned ein applikasjon. Historier frå tidsvitne eller informasjon om det imponerende radaranlegget som blei etablert der oppe, skal kunne finnast att i denne applikasjonen.

Men no er det og slik at mykje av det som er spennande med Fjell festning er under bakken. Samstundes skal publikum få ei auka oppleving ved å bevege seg ned i hovudanlegget bygga kring kanona som ikkje lenger er her. Ved å bruke hovudtelefonar kan lydar frå omgjevnadane vere med å forsterke ei opplevd stemning frå fortida. Ved hjelp av posisjonering kan til dømes ei vandring i tunellane kunne lydleggast slik at ein får ei kjensle av at festninga framleis er i drift, Til dømes kan lydbiletet endre seg etter som ein flyttar seg rundt inne i tunellane.

Då er det naturleg å tenke seg at vi inkluderer lydkulisser som illuderer lyden av generatoren som laga straum, klirring frå mannskapsmessa eller kanskje knirkinga frå eit ammunisjonstog på veg innover i festninga.

Om teknologien:

Løysinga blir utforma som tidligare skrive som eit program til mobiltelefonen der dei besøkande til museet kan bruke sine egne telefonar som omvisar før, under eller etter besøket. Sidan anlegget under jorda er stort og uoversiktleg bruker vi tolags kartmateriell under bakkeplan. Når du er på staden vil applikasjonen på bakkeplan gjere bruk av telefonen sin innebygde GPS-sendar for å vite kor den er. Under bakkeplan vil prosjektet ta i bruk mikroposisjonering i form av Bluetooth 4-sendarar (beacons). Dette er sendarar som kontinuerleg sender signal til omverda, signal som kan nyttas til å posisjonere ei mobil eining. Dette opnar for posisjonering på stader som anten er satelittskygge, er innomhus eller under bakkeplan. Denne løysinga er allereie prøvd ut ved ein installasjon på Høgskolen i Bergen, i samband med eit kunstprosjekt. Posisjoneringa vil vere eit hjelpemiddel til å utforske det indre og det ytre festningsanlegget, i tillegg til kulturminne i bygda rundt, inkludert dei russiske fangane sin leir.

Både over og under bakkeplan vil ein til ei kvar tid vite kor ein er i høve til dei fysiske omgjevnadane. Om ein er til stades eller ikkje vil brukargrensesnittet og menyval vere knytt til eit kartlag som viser anlegget både over og under bakken.

Prosjektbudsjett

Prosjekt	
Startdato / Sluttdato	02.11.2015 - 02.05.2016
Søknadssum kulturrådet for hele prosjektperioden	750000
Budsjettramme for prosjektperioden	260000

Budsjett for første år

UTGIFTER

Hva	Beskrivelse	Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Prosjektleiing 2 månadsverk a 70000	kr 140 000,00
	Prosjektassistent 1*2 månadsverk a 60000	kr 120 000,00
Varer/utstyr		kr 0,00
Tjenester kjøpt av andre		kr 0,00
Andre utgifter (spesifiser)		kr 0,00
Totale utgifter		kr 260 000,00

INNEKTER

Beskrivelse	Tilskudd bekreftet	Sum
<u>Søknadssum Norsk kulturråd</u>		<u>kr 150 000,00</u>
Egenfinansiering	Ja	kr 110 000,00
Totale inntekter		kr 260 000,00

Budsjett for andre år

UTGIFTER

Hva	Beskrivelse	Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Prosjektleiing 4 månadsverk a 70000	kr 280 000,00
	Prosjektassistent 4 månadar a 60000	kr 240 000,00
Varer/utstyr	Produksjon av applikasjon	kr 500 000,00
Tjenester kjøpt av andre	Informasjonsbrosjyre	kr 20 000,00
	Kjøp av fotorettar/honorar/lyd/bilete/animasjonar	kr 80 000,00
Andre utgifter (spesifiser)		kr 0,00
Totale utgifter		kr 1 120 000,00

INNEKTER

Beskrivelse	Tilskudd bekreftet	Sum
<u>Søknadssum Norsk kulturråd</u>		<u>kr 600 000,00</u>
Egenfinansiering	Ja	kr 520 000,00
Totale inntekter		kr 1 120 000,00

Framdriftsplan

Framdriftsplan for hele prosjektperioden

Startdato / Sluttdato

02.11.2015 - 02.05.2016

Fyll ut aktivitetsplan for prosjektet under

Tittel	Fra dato / Til dato
Forprosjekt	04.01.2016 - 25.01.2016
Grunnleggende profil	25.01.2016 - 15.02.2016
Utvikle kartmatriell	01.02.2016 - 29.02.2016
Kartmotor m.m.	08.02.2016 - 07.03.2016
Implementering kartmotor	09.02.2015 - 07.03.2016
Testing teknisk løsning	25.01.2016 - 29.02.2016
iBeacons testing	01.02.2016 - 29.02.2016
iBeacons programmering	08.02.2016 - 07.03.2016
Innholdsproduksjon	01.02.2016 - 11.04.2016
Implementering innhold	04.04.2016 - 25.04.2016
Testing av App	04.04.2016 - 25.04.2016
Levering	25.04.2016 - 02.05.2016
Forprosjekt FoU	02.11.2015 - 01.02.2016

Andre opplysninger

Samarbeidspartnere

Samarbeidspartnere

Har du en samarbeidspartner

Samarbeidspartner 1

Navn på samarbeidende organisasjon/institusjon

Høgskolen i Bergen, Senter for nye medier

Er det inngått formell samarbeidsavtale

Postadresse

Høgskolen i Bergen, Senter for nye medier. Pb7030

Postnr / Poststed

5020 BERGEN

Kontaktperson

Øyvind Fosse

Tlf. til kontaktperson

55587766

E-post til kontaktperson

of@hib.no

Rolle i prosjektet

Prosjektleder-utvikling

Vedlegg

Vedlegg

- Intensjonsavtale.pdf
- Illustrasjonar_til_Kulturaad_soeknad.docx