

Informasjonskapsler i de faste utstillingene ved Bergens Sjøfartsmuseum

Prosjektbeskrivelse til KUP 2018, programområde A: formidling og deltaking

Bergens Sjøfartsmuseum ønsker å teste ut et system med brukertilpasset informasjon i museets faste utstillinger. Dette skal gjøres ved bruk av utplasserte informasjonskapsler i museet, med tilpasset informasjon etter brukerens ønsker og behov. Vi søker om støtte til å etablere ni informasjonspunkt.

Prosjektet er et pilotprosjekt i skjæringspunktet mellom for- og hovedprosjekt. Det blir i liten skala, men alle komponenter er inne. Prosjektet vil avklare om systemet skal utvides og danne basis for informasjonsflyt i alle museets faste utstillinger i framtiden.

Museet søker om et tilskutt på 145.000 fra Kulturelt utviklingsprogram, innenfor programområdet A: Formidling og deltaking.

Prosjektet

Det forholdsvis nye systemet med informasjonskapsler til bruk i museum, såkalte beacons, blir utviklet og levert av IT-selskapet *Utviklerne.no* i Kristiansand. Det legger til rette for at publikum skal kunne bevege seg i museet med nettbrett eller telefon, og få mulighet til å hente informasjon knyttet til ulike informasjonspunkt, hvor det er utplassert informasjonskapsler. Gjestene har på forhånd definert hvilken målgruppe han/hun tilhører, og tilbys derfor et differensiert innhold. De vil også ha tilgang til materialet etter avsluttet besøk.

Systemet kan implementeres i den størrelsesorden man selv ønsker, med ett eller flere titalls informasjonspunkter. Systemet kan utvides og reduseres med enkle grep, og er også svært fleksibelt i forhold til formidlingsform.

Bergens Sjøfartsmuseum ønsker å teste ut systemet med et gitt antall informasjonskapsler- og punkt i museet. Vi vil prøve ut ulike formidlingsformer i disse; tekst, tale, dramatiseringer, film, animasjoner, rebus-løyper, quiz, mm. Det vil følgelig bli et samarbeid med ulike aktører innen disse sjangerne. Ettersom systemet også gir tilbakemeldinger om publikums bruk av/bevegelse i utstillingene, kan dette brukes i utviklings- og planleggingsarbeid.

Gjennomføring

Etableringen av systemet er en prosess i flere deler, hvor utvikling og produksjon av informasjonskapslenes innhold er den mest krevende. Denne prosessen vil også bli svært lærerik for museets ansatte.

1. Velge fokuspunkter i museet

Vi starter med 9 fokuspunkter i museet. Når disse er valgt, skal det utvikles innhold til informasjonskapslene, en kapsel pr. fokuspunkt.

2. Differensiert innhold for ulike målgrupper

Brukeren kan velge sin målgruppe ved ankomst museet. Vi lager differensiert innhold, for å optimalisere informasjonen – både i innhold og form – etter publikums preferanser og forutsetninger. Det kan være differensiert på kriterier som:

- Alder
- Språk/nasjonalitet
- Funksjonsgrad/mobilitet

- Grad av interesse

3. Valg, utvikling og produksjon av typer innhold

Gode valg i forhold til *hvilket* innhold som skal formidles og *hvordan*, samt *tilpasning til målgrupper*, er helt avgjørende for utfallet av prosjektet. Arbeidet med innholdsproduksjon blir omfattende. Samme gjenstand skal presenteres på flere ulike måter, både når det gjelder innhold og form. Innholdet kan for eksempel bli presentert som

- Tekst
- Tale
- Film
- animasjoner
- bilder
- sang og musikk
- Det kan også være quiz, rebusløyper, eller annen type aktivitet.
- Annet

For øvrig vil en del av utviklingsarbeidet bestå i å finne nye formidlingsformer, f.eks. som har en særlig appell til ungdom. Kanskje vi får en eller flere kjente bloggere, musikere eller andre profilerte personer til å formidle stoff? Eller hva med å presentere en gjenstand ved hjelp av rapping? Eller dramatisering? For barn eller funksjonshemmede i rullestol som har begrenset synsinngang til monter pga. lav høyde, kan man for eksempel la nettbrettet presentere en 3D-fotografering av gjenstanden. Mulighetene er uendelige.

Produksjonen vil være mangesidig, og vil kreve at oppgaver – som f.eks. å lage en kort animasjonsfilm eller få en tekst opplest av en skuespiller – blir gjort av aktører utenfor museet. Dette blir spennende samarbeid som kan lede til andre, nyskapende prosjekter i museet.

4. Produksjon av fokuspunkter, innstilling i utstilling

Dette blir gjort av Utviklerne. no.

5. Rapportering

Når gjestene bruker systemet blir de posisjonert i forhold til punktene i nærheten. Posisjonene blir lagret i systemet, og danner grunnlag for avanserte besøksrapporter som ellers ville vært vanskelig å etablere. Denne informasjonen er svært verdifull i vårt videre arbeid med utstillinger og brukertilpasset informasjon.

Hvorfor et slikt prosjekt?

Bergens Sjøfartsmuseum har i lang tid sett behovet for å kunne tilby tilpasset og dynamisk informasjon – og formidlingsformer – til museets gjester. Dette for å fremme økt besøk, øke publikumsdeltakelse og interaktivitet, trekke til seg nye brukergrupper og for å kunne inkludere besøkende med ulike behov. Vi ser informasjonskapsler som en mulig – og svært sannsynlig – løsning. Teknologien er forholdsvis ny, men er tatt i bruk ved enkelte museer. Vi kan høste av deres erfaringer, men mener likevel at systemet må testes ut i eget museum, før evt. implementering i stor skala. På denne måten vil også personalet få verdifull innsikt i, og kunnskap om, hvordan innholdsproduksjonen skal foregå. Det vil også vise hvordan gjestene bruker *våre* utstillinger. Hvis det fungerer som forventet, vil dette impliseres i stor skala i museets faste utstillinger, som planlegges totalrenovert fram mot jubileumsåret 2021.

I Hordaland er dette systemet pr i dag kun tatt i bruk av Hardanger Fartøyvernssenter i Nordheimsund, men produsenten opplyser at Bymuseene, Kode og Kunsthallen ta det i bruk i løpet av høsten. Vi vil derfor bli blant de første i Hordaland og Bergen som tilbyr dette, og vil gjerne ta del i

denne nyskapingen. Bergens Sjøfartsmuseum forventes konsolidert med Museum Vest i løpet av året, og det er dermed en stor organisasjon – i tillegg til evt. utenforstående organisasjoner – som kan høste nyttige erfaringer av vårt arbeid. Overføringsverdien er stor.

Dette er et prosjekt med stor bærekraft og gjennomføringsevne. Bergens Sjøfartsmuseum har til nå hatt flere samtaler med leverandøren (Utviklerne.no), som er en solid aktør. Vi føler oss sikre på at systemet vil fungere svært godt, teknisk sett. Innholdsmessig er vi selv ansvarlig, og vil nedlegge en betydelig innsats. Vi vil knytte til oss utenforstående leverandører og aktører i prosessen (filmproduksjon, skuespill, etc.). Formidlingen skal være av høyeste kvalitet, både i innhold og form. Etter prosjektfasens slutt, vil systemet kunne brukes i mange år, og gi stadig nye besøkende en god museumsopplevelse. Bergens Sjøfartsmuseum vil påta seg de årlige leiekostnader knyttet til systemet.

Et prosjekt som dette vil definere Bergens Sjøfartsmuseum på en ny måte. Vi er et tradisjonelt museum, med mange flotte utstillingsgjenstander. Ved å løfte disse fram på en ny og kreativ måte, men likevel svært diskret, setter vi gjenstandene – og publikum – i fokus. Vi aktualiserer utstillingene våre på nytt, og vi inviterer til enda bredere publikumsdeltakelse – for de som ønsker det. Man kan selvsagt også ha stor glede av utstillingene *uten* å benytte systemet.

Prosjektet er et pilotprosjekt for museet; vi ønsker å teste hvordan slik formidling fungerer – på alle plan. Prosjektperioden er satt til 2 år. I løpet av denne tiden skal vi også avgjøre hvorvidt dette systemet skal impliseres i alle de faste utstillinger ved Bergens Sjøfartsmuseum.

Budsjett

Utvikling av innhold utgjør den største kostnaden i prosjektet, men gir innhold som kan brukes i mange år. Leverandør av tekniske løsninger betales årlig leie. Ved et høyere antall informasjonskapsler vil prisen pr informasjonspunkt i museet bli lavere.

Inntekter første år	
<i>KUP</i>	150.000
Bergens Sjøfartsmuseum (egeninnsats) 2 månedsverk	150.000
Sum inntekter første år	300.000
Inntekter andre år	
<i>KUP</i>	10.000
Bergens Sjøfartsmuseum, egeninnsats	75.000
Bergens Sjøfartsmuseum, leiekostnader	30.000
Sum inntekter andre år	115.000

Kostnader første år	
Leie basissystem fra leverandør pr år	10.000
Leie 10 bacon pr år	10.000
Leie 10 gps-punkter pr år	10.000
Heatmaps (logging av besøkendes bevegelser i museet)	10.000
Oppfølging fra leverandør i	10.000

oppstartsfase	
Utvikling og produksjon av innhold, eksterne tjenester	100.000
Utvikling og produksjon av innhold, interne tjenester (2 månedsverk)	150.000
Sum kostnader første år	300.000
Kostnader andre år	
Leie basissystem fra leverandør pr år	10.000
Leie 10 bacon pr år	10.000
Leie 10 gps-punkter pr år	10.000
Heatmaps (logging av besøkendes bevegelser i museet)	10.000
Oppfølging, analyse og vurderinger, interne tjenester (1 månedsverk)	75.000
Sum kostnader andre år	115.000

Bergen 01.06.18

Lilli M. Ingvaldsen
Undervisningsleder/prosjektleder