

Skjemainformasjon

Skjema	Søknadsskjema for arkiv og museum 2013
Referanse	527590
Innsendt	15.10.2012 23:57:12

Opplysninger om søker

Søker	
Navn på organisasjonen	Institutt for meider og kommunikasjon, UiO
Institusjonens leder	Maren Kristine Moen
Postadresse	Gaustadalleen 21 Postboks 1093 Blindern
Postnummer / Poststed	0317 Oslo
Tlf. til organisasjon	22850407
Prosjektets kontaktperson	Gunnar liestøl
Tlf. til kontaktperson	22850439
E-post til kontaktperson	gunnar.liestol@media.uio.no
Nettside	http://media.uio.no
Org. Nr	

Opplysninger om prosjektet

Prosjekt	
Søknaden gjelder	Formidling og dialog
Tittel på prosjektet	IN SITU

Sammendrag av prosjektet

Museer og samlinger skapt sentralisering av løse kulturminner. Med lokasjonsbasert teknologi er det mulig å føre digitale versjoner av artefaktene tilbake til sine opprinnelige lokaliteter. IN SITU bygger på arbeidet i prosjektet 'Virtuell vikingtid i Vestfold'. Aktuelle steder er nå Gokstad og Avaldsnes. Simuleringene retter seg både mot populær og spesialisert formidling og legger vekt på tilgjengeliggjøring av arkeologiske databaser og kunnskap samt brukermedvirkning og dialog in situ.

Prosjektbeskrivelse

IN SITU

Bruk av situerte simuleringer for smarttelefoner og nettbrett til formidling av arkeologisk og historisk kunnskap lokalt.

Prosjektbeskrivelse

Aktiviteten i IN SITU baserer seg på erfaringer som er utviklet i prosjektene Fjernt & nært (tildeling 2010) og Situerte Simuleringer & Virtuell Vikingtid i Vestfold (tildeling 2012). I begge disse prosjektene har hensikten vært å utvikle digitale løsninger på problemet som skapes når distriktene tømmes for kulturminner som samles i sentrale museer og samlinger. Formålet er å bruke lokasjonsbaserte medieplattformer som smarttelefoner og nettbrett for å utvikle applikasjoner og grensesnitt for å tilbakeføre digitale versjoner av gjenstandene til deres opprinnelige sted og kontekst. Ved Institutt for medier og kommunikasjon har vi utviklet publiseringsplattformen situerte simuleringer (sitsim). Med denne teknologien er det mulig å rekonstruere en fortidig versjon av et gitt sted, for eksempel basert på arkeologisk kunnskap og historiske kilder. Så langt har vi utviklet simuleringer fra Oseberghaugen og Borreparken. (For mer informasjon se Liestøl, Doksrød, Ledas og Rasmussen 2012; og Liestøl, Rasmussen og Stenarson 2011; samt Liestøl og Rasmussen 2010, mer informasjon om situerte simuleringer er tilgjengelig på nettstedet: www.sitsim.no).

I prosjektet som fikk støtte i inneværende år blir det utviklet nye versjon av applikasjonen Borrehallen, Androidversjon av sitsim-plattformen, samt nye prototyper av Kaupang, Oseberg og Gokstad. Midlene ble imidlertid redusert og det er ikke mulig å gjennomføre alle prosjektene i planlagt omfang. Med IN SITU ønsker vi å fokusere på to lokaliteter, som samtidig er to arkeologiske utgravningsprosjekter: Gokstad i samarbeid med prof. Jan Bill og Avaldsnes i samarbeid med prof. Dagfinn Skre. Herværende søknad er dermed tett knyttet til siste tildeling og delvis overlappende. Gokstadhaugen med omgivelser undersøkes nå på nytt i prosjektet Gokstad revitalisert (ledet av prof. Jan Bill). Her er formålet med utviklingen av den situerte simuleringen ikke bare å formidle en rekonstruksjon av vikingtidens Gokstad og relatert innhold, men også å samarbeide nært med de pågående arkeologiske undersøkelsene og utprøve nye måter å bruke resultatene i formidlingsøyemed, spesielt hvordan situerte simuleringer kan fungere som et hjelpemiddel for arkeologens arbeidet på

På Avaldsnes i Rogaland har Dagfinn Skre de siste årene foretatt omfattende utgravninger. I følge sagalitteraturen var Avaldsnes blant annet sete for Harald Hårfagres kongsgård. På bakgrunn av utgravningene ønsker vi nå å utvikle en simulering med rekonstruksjoner basert på kunnskapen som er generert.

Simuleringene fra Gogstad og Avaldsnes skal henvende seg både populært til besøkende og interesserte samtidig som det skal være mulig å hente og anvende spesialisert arkeologisk kunnskap i simuleringen og på stedet. I forbindelse med disse to lokalitetene vil det bli utviklet situerte simuleringer med følgende funksjonalitet:

- brukers mulighet for å legge inn eget innhold i form av skrift, posisjonerte lenker, lydopptak (egen kommentar) og bilder som kombinerer den reelle og den virtuelle omgivelsen.
- diskusjonsfora og kommentarfunksjoner der brukere/besøkende kan kommentere på hverandres postinger i den virtuelle omgivelsen, for eksempel en lærer som kommenterer en elevs oppgaveløsning i den virtuelle omgivelsen.
- søking og filtrering av databaseinformasjon fra utgravningene når bruker er på stedet med smarttelefon og nettbrett. Funnene fra søket vises så i den virtuelle omgivelsen. På denne måten kan ulike enheter i den arkeologiske databasen vises frem i sin rette kontekst. Vi antar at dette vil kunne bli et viktig redskap for arkeologer i deres studier av en bestemt lokalitet, for eksempel knyttet opp mot en utgraving.
- tidslinjer, dvs. fremstilling av hvordan et sted utvikler seg over tid. Ofte avdekker en arkeologisk utgraving flere lag med f. eks. bebyggelse fra forskjellige tider. I simuleringen kan en studere relasjonene mellom de ulike utnyttelsene av et område.
- on- & off location bruk. Poenget med en situert simulering er at rekonstruksjonen vises på stedet. Vi ønsker nå å eksperimentere med hvordan in situ bruk kan kombineres med etterarbeid f. eks. i skolearbeidet. Elever besøker lokaliteten og anvender simuleringen, men kan også gjenbruke den i ettertid f. eks. i klasserommet i videre arbeid med temaet

Vi vil også vurdere andre nye funksjoner, men dette er primært de viktigste. Vi er i gang med å forberede flere av disse. I IN SITU-prosjektet ønsker vi også å gjøre konkrete erfaringer med brukere gjennom brukerundersøkelser og –evalueringer. Siden arbeidet med situerte simuleringer startet i 2008 har vi konsekvent gjennomført brukerevaluering. Det er et viktig bidrag til design og utviklingsprosessen.

Institusjonene det samarbeides med

Prosjektledelsen vil være ved Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo (IMK, UiO) ved prof. Gunnar Liestøl (som også har ledet Situert simulering og virtuell vikingtid i Vestfold). IMK, UiO vil håndtere utviklingsarbeidet: programmering, design og 3D-modellering og brukerundersøkelser, samt koordinere samarbeidet med de andre deltakerne.

Den viktigste samarbeidspartneren er:

Kulturhistorisk museum (KHM) ved UiO har ansvaret for Historisk museum og Vikingskipshuset i Oslo. Her finner en funnene og dokumentasjonen fra de fire stedene. Spesielt viktig blir kontakten og samarbeidet med prof. Jan Bill og Gokstad revitalisert med oppfølging og formidling av funnene som gjøres. I tillegg blir kontakten med MUSIT ved KHM (ved senioringeniør/arkeolog Espen Uleberg) avgjørende, slik at vi kan få tilgang på databaseinformasjonen for de fire lokalitetene og gjort den tilgjengelig på adekvat måte i simuleringene. Vi har også avtalt samarbeid med prosjektet Norgeshistorien på Nett ved IAKH, UiO (ved prosjektleder Unn Pedersen). Fra databasen deres vil vi kunne inkludere artikler om en rekke gjenstander og tema fra de forskjellige områdene.

Midgard historisk senter (Vestfoldmuseene). Her finner lokal koordinering sted i forbindelse med Gokstadssimuleringen. Den lokale koordinatoren ved Midgard er også arkeolog og vil også være en sentral samarbeidspartner i tilretteleggelsen og kvalitetssikring av det faglige stoffet.

Formidling

Prosjektet handler om utvikling av nye formidlingsformer basert på lokative medier. I tillegg vil det bli lagt stor vekt på både populær og vitenskapelig formidling av prosjektet. Vi vil aktivt bruke sosiale medier (YouTube, Twitter og Facebook) for å presentere resultater. Samtidig vil vi samarbeide tett med radio, fjernsyn og presse, både lokalt, regionalt og nasjonalt. Vi kommer også til å publisere minst en artikkel i fagfellelvurdert tidsskrift. Eksempler på slike publikasjoner fra tidligere faser av prosjektet finnes under 'Relevant litteratur' og på forskningsprosjektets nettside: .

Relevant litteratur

Liestøl, G., Doksrød, A., Ledas, S. and Rasmussen, T. 'Sensory Media: Multidisciplinary Approaches in Designing a Situated & Mobile Learning Environment for Past Topics' in International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM), Vol 6 (2012), pp 18–24 (Open access).

Liestøl, G., Rasmussen, T. and Stenarson, T. 'Mobile Innovation: Designing & Evaluating Situated Simulations' in Digital Creativity 2011, Vol. 22, No. 3, pp. 172–184. Abingdon: Routledge, Taylor & Francis Group (2011).

Liestøl, G. 'Situated Simulations between Virtual Reality and Mobile Augmented Reality: Designing a Narrative Space' in B. Furht (Ed.) Handbook of Augmented Reality, Springer (2011).

Liestøl, G and Rasmussen, T. 'In the Presence of the Past. A field trial evaluation of a situated simulation design reconstructing a viking burial scene' in Szűcs, A. and Tait, A. W. (Eds.) Media Inspirations for Learning. Proceedings of EDEN 2010. Budapest: EDEN Secretariat, % Budapest University of Technology and Economics 2010.

Framdriftsplan

Framdriftsplan for hele prosjektperioden

Startdato

01.01.2013

Sluttdato

31.12.2013

Aktivitetplaner

Tittel

Fra dato

Til dato

Utvelgelse av materiale som skal inkluderes

01.01.2013

01.04.2013

3D-modellering

01.03.2013

01.09.2013

Programmering, implementering

01.04.2013

01.09.2013

Brukertest, evaluering

01.06.2013

01.10.2013

Rapportering, publisering

01.11.2012

31.12.2013

Andre opplysninger / kommentarer om framdrift- / aktivitetsplan.

Samarbeidspartnere

Har du en samarbeidspartner?

Ja

Samarbeidspartner 1

Navn

Kulturhistorisk museum (Vikingskipshuset), UiO

Formell avtale?

Nei

Postadresse

Fredriksgate 2

Postnr / Poststed

0164 Oslo

Kontaktperson

Jan Bill

Tlf. til kontaktperson

22851900

E-post til kontaktperson

jan.bill@khm.uio.no

Rolle

Se prosjektbeskrivelse.

Samarbeidspartner 2

Navn

Kulturhistorisk museum, UiO

Formell avtale?

Nei

Postadresse

Fredriksgate 2

Postnr / Poststed

0164 Oslo

Kontaktperson

Dagfinn Skre

Tlf. til kontaktperson

22859565

E-post til kontaktperson

dagfinn.skre@khm.uio.no

Rolle

Se prosjektbeskrivelse.

Samarbeidspartner 3

Navn

Midgard historisk senter

Formell avtale?

Nei

Postadresse

Birkelyveien 9

Postnr / Poststed

3184 Borre

Kontaktperson

Lena Fahre

Tlf. til kontaktperson

33071850

E-post til kontaktperson

lena.fahre@vestfoldmuseene.no

Rolle		Se prosjektbeskrivelse	
Prosjektbudsjett			
Prosjekt			
Ettårig eller flerårig prosjekt? Ettårig			
BUDSJETT FOR FØRSTE ÅR			
Utgifter			
Hva	Beskrivelse		Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Lønn vit. ass.		kr 49 500,00
	Lønn prosjektleder (2.5 mnd.)		kr 220 395,00
	Lønn lokal fagperson/koordinator		kr 85 734,00
	Lønn brukerundersøkelse		kr 44 079,00
Varer/utstyr	Programvare og datautstyr		kr 25 000,00
Tjenester kjøpt av andre	Programmering		kr 175 000,00
	3D-modellering		kr 100 000,00
	Flerspråklig versjoner		kr 10 000,00
Andre utgifter (spesifiser)	Formidling/dokumentasjon		kr 45 000,00
Totale utgifter			kr 754 708,00
Inntekter			
Beskrivelse	Tilskudd bekreftet?		Sum
<u>Søknadssum Norsk kulturråd</u>			<u>kr 390 000,00</u>
2.5 måned av G. Llestøls forskningstid	Ja		kr 220 395,00
0.5 måned av T Rasmussens lønn	Ja		kr 44 079,00
50% av lønn til lokal fagperson koordinator	Ja		kr 42 869,00
Bidrag fra andre søknader under behandling	Nei		kr 50 000,00
Tilgang på utstyr og tjenester ved UiO	Ja		kr 7 365,00
Totale inntekter			kr 754 708,00
Vedlegg			
• Bill.pdf • Skre.pdf • Fahre.pdf • IN SITU.pdf			