

Skjemainformasjon

Skjema	Søknadsskjema for arkiv og museum 2013
Referanse	527557
Innsendt	15.10.2012 17:22:29

Opplysninger om søker

Søker	
Navn på organisasjonen	Oslo Museum
Institusjonens leder	Lars Emil Hansen
Postadresse	Postboks 3078 Elisenberg
Postnummer / Poststed	0207 Oslo
Tlf. til organisasjon	23284170
Prosjektets kontaktperson	Oskar Seljeskog
Tlf. til kontaktperson	99021882
E-post til kontaktperson	oss@oslomuseum.no
Nettside	http://www.oslomuseum.no
Org. Nr	989285661

Opplysninger om prosjektet

Prosjekt	
Søknaden gjelder	Formidling og dialog
Tittel på prosjektet	Spill som formidling (mobilapp)

Sammendrag av prosjektet

Oslo Museum ønsker å teste spill som formidlingsform ved hjelp av egne foto fra Oslobilder.no og materiale fra Digitalt Museum.no.

Hensikten er å få presentert fotosamlingen på en ny måte, for nye brukergrupper og på mobiltelefonen.

Det overordnede målet med tiltaket er å øke bruken av digitalisert innhold, kunnskapsdeling og kunnskapsunderholdning.

Søknaden gjelder forprosjekt for å se på mulighetene videre.

Prosjektbeskrivelse

Vi søker med dette om midler til et forprosjekt som skal se på mulighetene for å lage et mobilspill/ mobilapp som skal gjøre ny museumsbrukere bedre kjent med dagens Oslo og det historiske Oslo.

Utvikling av digitale tjenester har vært fremhevet i flere Stortingsmeldinger de siste årene som et viktig utviklingsområde for museene.

Prosjektet er et tiltak for å nå unge målgrupper, på målgruppens egne premisser.

I Stortingsmelding nr 49, (2008-2009) "Framtidas museum", framkommer det at nettbrukere utgjør en viktig ressurs for museene:

Museenes viktigste ressurser i dag er samlingene og de tilsatte. I morgen kan også nettbrukerne utgjøre en viktig ressurs. Mange av dagens nye museumsbrukere er barn og ungdom som både skaper, deler og distribuerer informasjon og medieinnhold på nett. Sosial nettverksteknologi kan gi brukeren muligheter til å delta på nye måter. Ny teknologi og nye formidlingsmuligheter fører til at institusjonene vil ha behov for å utvikle formidlingskompetansen i tverrgående samarbeid på hele abm-feltet, men også i samarbeid med universitets- og høyskolemiljøer nasjonalt og internasjonalt. (Kapt 13.1)

I Stortingsmelding nr 10 (2011-12) «Kultur, inkludering og deltaking», understrekes dette ytterligere

Om dei etablerte kunst- og kulturmiljøa ikkje tilpassar si verksemd til nye generasjonar og andre publikumsgrupper, vil deira samfunnsrelevans med tida bli mindre. Institusjonane må evne å møte dei såkalla digitale innfødde på deira premisser. (Kap. 7.8.3)

Også Stortingsmelding nr 23 (2011-2012) «Visuell kunst», som fokuserer på at det er en utfordring for institusjonene at det trengs ny kompetanse:

De overordnede målene og tiltakene i digitaliseringsmeldingen og museumsmeldingen innebærer at institusjonene skal gjøre bruk av mulighetene i ny teknologi for å forvalte samlinger og gjøre dem tilgjengelig for et størst mulig publikum.

Med digital formidling [i motsetning til digital tilgjengeliggjøring] menes at innholdet er bearbeidet, tilpasset definerte målgrupper og at institusjonen eller en annen innholdsleverandør aktivt vender seg til målgruppene som tilbudet er tenkt rettet mot. (Kap. 18.6)

Et mobilspill/ moblilapp har som mål å formidle den «nye» netthverdagen. Dette er i tråd med nevnte satsinger i de tre stortingsmeldingene.

Selve spillet/appen

Spillet tar utgangspunkt i 500 steder i Oslo som presenteres gjennom nye og historiske bilder.

- Brukeren skal gjette kjente og ukjente steder i Oslo som er avbildet.
- Stedene grupperes i nivåer / brett
- Brettet / nivået må løses før brukeren får nye brett / nivåer med flere steder å løse.
- Brukeren samler opp poeng / belønning
- Poengene / belønningen gir hint som kan benyttes om brukeren står fast.
- Brukeren blir oppfordret til å bruke nettressurser som wikipedia / digitalt museum / Oslobilder for å løse oppgavene.
- De tre øverste på topplisten blir premiert av Oslo Museum.

Bildene blir hentet fra allerede digitaliserte kilder hos Oslo Museum, men det forutsettes noe nyfotografering, som vil være et tilskudd til museets samling av samtidsfoto.

Mobilspillet bygger på Oslo Museum mangeårige satsing «Kjenn din by» som presenterer Oslohistorie i byen «der folk er» på en faglig, men også underholdende måte.

Målet er 5000 nedlastinger over en 12 måneders periode, men dette kommer i hovedprosjektet

Bakgrunn

Bakgrunnen for søknaden er at spill ikke er nytt innenfor museumsformidling, men vi ser for øyeblikket få som lykkes med formidling gjennom digitale spill. Flere stortingsmeldinger og andre føringer viser til store håp for å nå unge museumsbrukere mellom 15-30 år gjennom uorganisert besøk. Til tross for gjentatte oppfordringer klarer svært få norske museer å engasjere denne gruppen (utover obligatoriske skolebesøk), hverken fysisk på stedene eller gjennom forskjellige tiltak på sosiale medier og på internett.

Kunnskap om spillutvikling må hentes eksternt, da museet ikke har denne kunnskapen internt. Nettutviklingsbyråer er i daglig dialog med institusjoner og brukere og vil gi kompetanse på brukervennlighet som ikke museene besitter i dag.

I 2013 ønsker prosjektet å gjøre følgende:

- Kontakte spillutviklere
- Kartlegge kostnader for et mobilspill
- Kartlegge egne ressurser
- Kartlegge overføringsverdier til andre museer
- Forberede hovedsøknad
- Rapportere på funn fra forprosjektet

Overføringsverdi

Dersom spillet lykkes kan det være en klar overføringsverdi til andre institusjoner, gjenstander eller temaer.

Museenes samfunnsrolle

Tilgjengeliggjøring av samlingene på nett gjennom mobilspill, vil gjøre at flere får tilgang til et materiale som allerede er digitalisert.

Framdriftsplan

Framdriftsplan for hele prosjektperioden

Startdato	01.03.2013
Sluttdato	31.12.2013

Aktivitetplaner

Tittel	Fra dato	Til dato
Kontakte aktuelle digitale byråer	01.03.2013	01.07.2013
Samkjøre egen info med byråets krav	01.05.2013	01.09.2013
Klargjøre hovedsøknad	01.10.2013	15.10.2013
Evaluering av 2013 til Kulturrådet	01.12.2013	15.01.2014

Andre opplysninger/kommentarer om framdrift-/aktivitetsplan.

Søknaden gjelder et forprosjekt for å se på muligheter til en søknad i 2014

Samarbeidspartnere

Har du en samarbeidspartner?	Nei
------------------------------	-----

Prosjektbudsjett

Prosjekt

Ettårig eller flerårig prosjekt? Flerårig

Er prosjektet pågående? Nei

BUDSJETT FOR FØRSTE ÅR

Utgifter

Hva	Beskrivelse	Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Prosjektopprettelse/koordinering	kr 20 000,00
Varer/utstyr		kr 0,00
Tjenester kjøpt av andre	Kjøp av utviklings tjenester hos digitalbyrå	kr 60 000,00
Andre utgifter (spesifiser)		kr 0,00
	Utvikling internt	kr 20 000,00
	Arbeid med samlinger	kr 50 000,00
Totale utgifter		kr 150 000,00

Inntekter

Beskrivelse	Tilskudd bekreftet?	Sum
<u>Søknadssum Norsk kulturråd</u>		<u>kr 80 000,00</u>
Egenfinansiering	Ja	kr 70 000,00
Totale inntekter		kr 150 000,00

Kommentar til budsjett neste år

Oppsettet gjelder for forprosjektet i 2013. Forprosjektet forsøke å anslå kostnader i neste års hovedprosjekt. Kostnader for hovedprosjekt er derfor ikke tatt med i denne søknaden.

BUDSJETT FOR HELE PROSJEKTPERIODEN

Utgifter

44a		Beskrivelse	Sum
Kostnader			
Personalkostnader (lønn/overhead)			kr 0,00
Varer/utstyr			kr 0,00
Tjenester kjøpt av andre			kr 0,00
Andre utgifter (spesifiser)		Foreløpig bare forprosjekt	kr 150 000,00
Totale utgifter			kr 150 000,00
Inntekter			
Beskrivelse		Tilskudd bekreftet?	Sum
<u>Søknadssum Norsk kulturråd</u>			<u>kr 80 000,00</u>
Egenfinansiering		Ja	kr 70 000,00
Totale inntekter			kr 150 000,00
Kommentar til hele prosjektperioden			
Oppsettet gjelder for forprosjektet i 2013. Forprosjektet skal også kunne anslå kostnader i hovedprosjektet. Dette er derfor ikke tatt med i denne søknaden.			

Vedlegg
Ingen vedlegg lastet opp