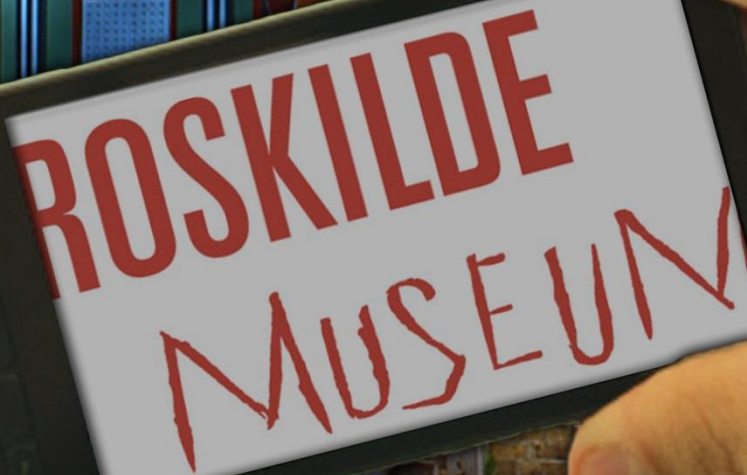


# SMART MUSEOLOGI

- SMARTPHONEAPPLIKATIONERS  
ANVENDELSE I PUBLIKUMSORIENTERED  
MUSEUMSOPLEVELSER



ROSKILDE  
MUSEUM

museum

Udstilling  
Exhibition

ROSKILDE MUSEUM

# Hvem er jeg?



- ❧ Cand.Comm. fra Roskilde Universitet (RUC) pr. November 2012
- ❧ Informatik og Performance Design
- ❧ Oplevelseskommunikation og oplevelsesdesign. Hvilke virkemidler fungerer. Hvordan agerer mennesker i givne rammer.
- ❧ It-design og it-kommunikation. Hvordan bruges et system. Hvordan kortlægger man de nødvendige funktioner. Hvordan sikrer man brugervenlighed.

# Smart Museologi



- ∞ Integreret Speciale
- ∞ Ligger på nettet. <http://rudar.ruc.dk/handle/1800/8782>
- ∞ Publikumsorienterede museumsoplevelser
- ∞ Smartphonedesign til understøttelse af mere tidssvarende museumsformidling
- ∞ Samarbejde med Roskilde Museum
- ∞ Der kommer en artikel i Arkæologisk Forum

# Hvorfor?



2007



# Primære Teoretikere



∞ Performance Design:

∞ John Falk, publikumsmotivation

∞ Nina Simon, personlig indgangsvinkel og sociale faktorer, stilladsering af deltagelsen

∞ Informatik:

∞ Morten Hertzum, usabilitybegrebet

∞ Donald Norman, godt design og menneskets evne til at fejle, design som ramme for interaktion

# Publikumskategorier



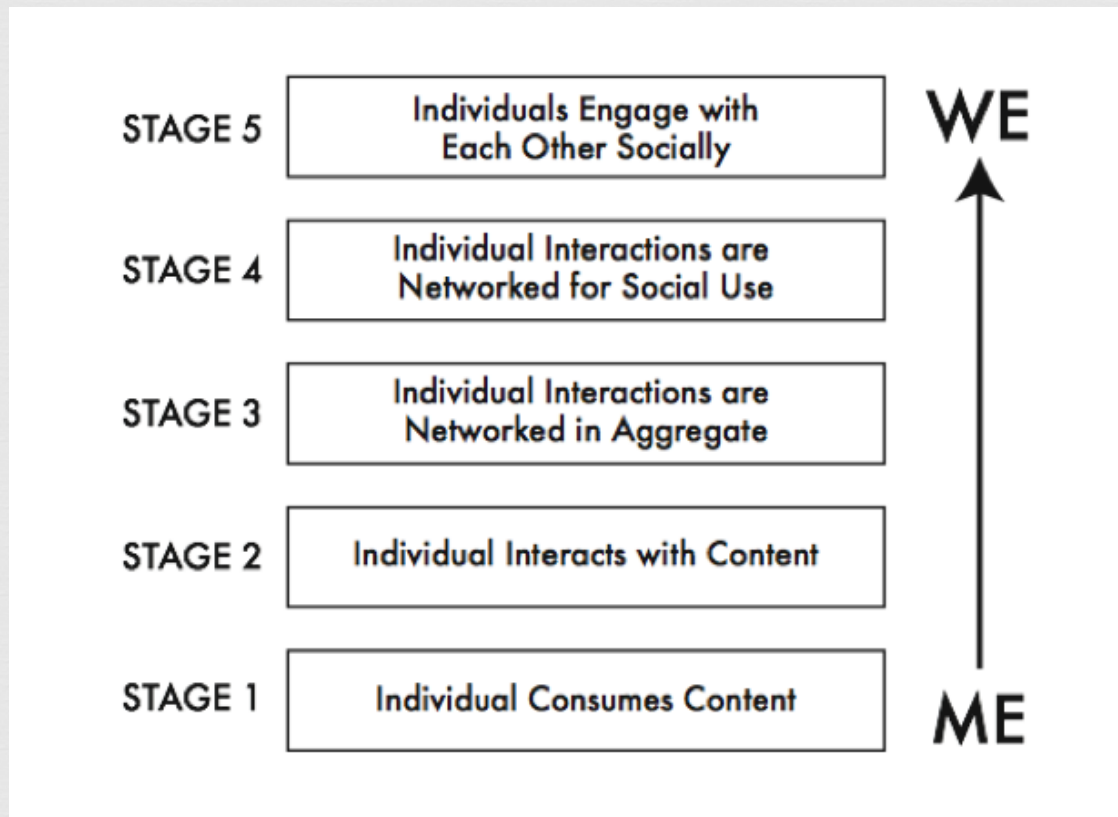
## ☞ Motivationskategorier

- ☞ Opdagelsesrejsende
- ☞ Formidlere
- ☞ Professionelle/hobbydyrkere
- ☞ Oplevelsessøgende
- ☞ Genopladere

## ☞ Deltagende kategorier

- ☞ Skabere
- ☞ Kritikere
- ☞ Samlere
- ☞ Medløbere
- ☞ Observatører
- ☞ Inaktive

# Sociale oplevelser



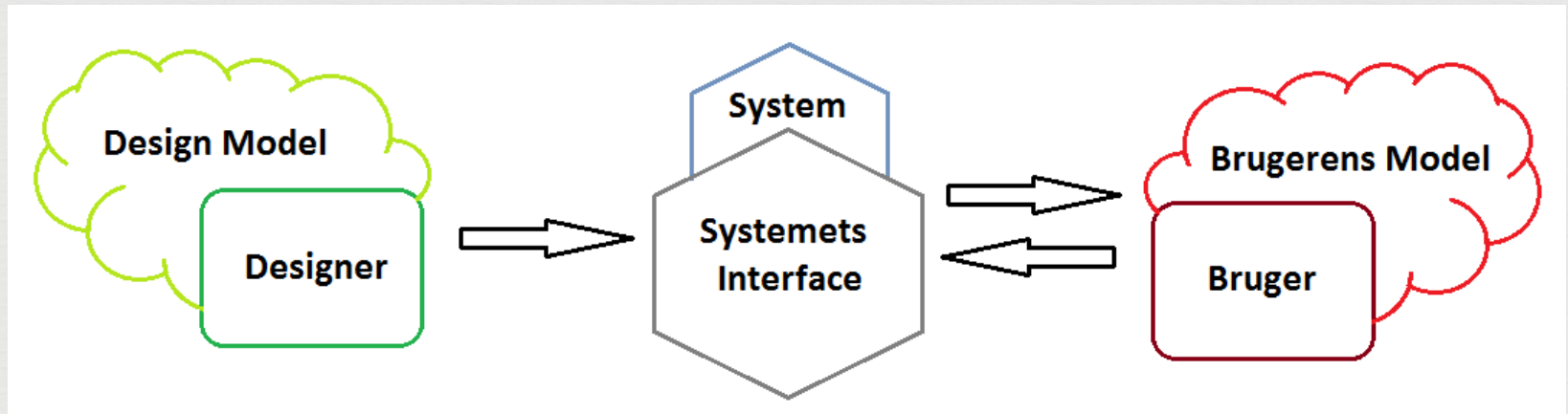
# Smartphones?



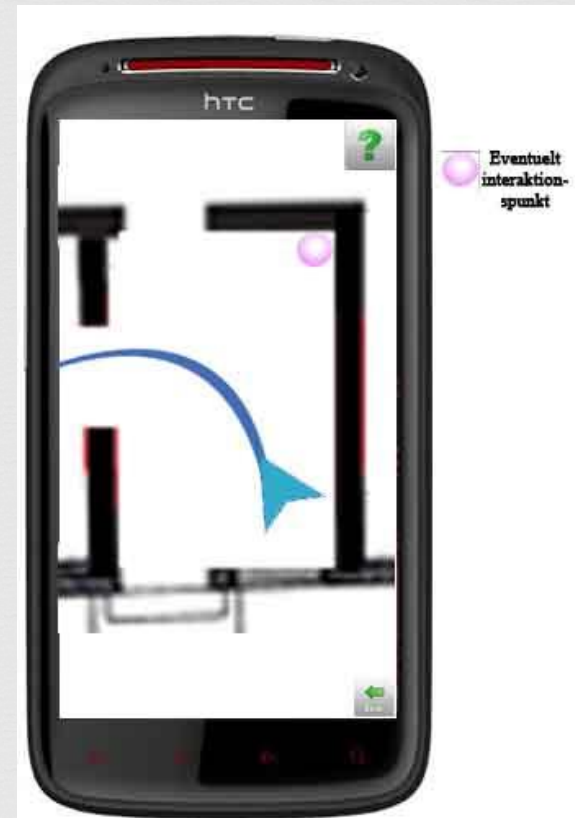
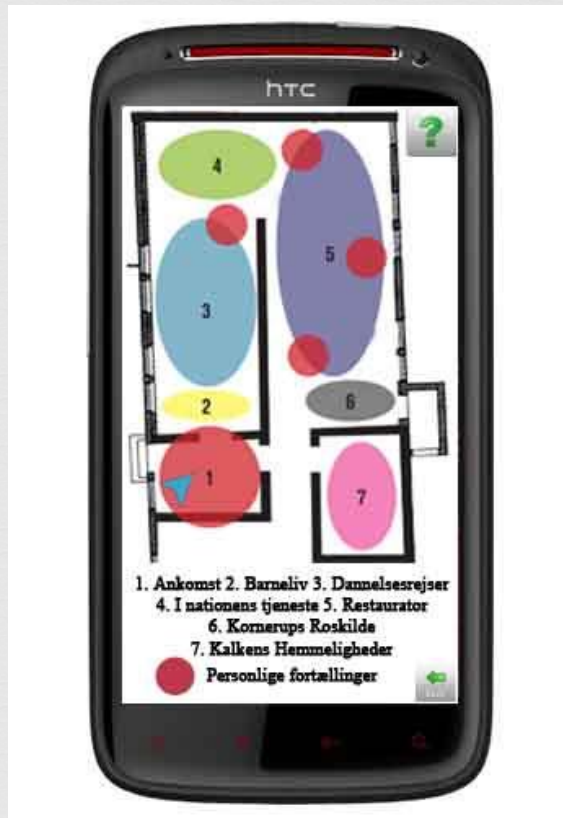
- ❧ Billig distribution
  - ❧ Flexibelt
  - ❧ Personligt
  - ❧ Nyhedsværdi i museumssammenhæng
  - ❧ Dataindsamling
- 
- ❧ Et gennemtænkt interface, som gør det klart hvad der kan gøres og hvordan man gør det
  - ❧ Et system som er muligt at anvende på forskellige niveauer, så der tages højde for forskellige behov



# En mental model



# Det personlige Museumskort



# Den udvidede udstilling

---



# Konklusioner



- ☞ Museernes relevans
  - ☞ Publikum som postmodernistiske forbrugere
  - ☞ Der må i højere grad udvikles og udbydes oplevelser på mange forskellige niveauer.
- 
- ☞ Undervisningsforløb
  - ☞ Designerens blindhed
  - ☞ Sammenhæng mellem demografi og motivation?