

Pilotprosjekt for Nordic Handscape Norge

11.04.05

Innledning.....	3
Mål for Nordic Handshape Norge	4
Forutsetninger for prosjektet	5
Teknikk.....	5
Innhold.....	5
Evaluering.....	6
Prosjektbeskrivelse	7
Arbeidspakke 1 – Historiske hendelser eller skikkelser.....	8
Arbeidspakke 2 – Gjemte/skjulte ting/steder (”spice” og krydderier)	9
Arbeidspakke 3 – ”Film- og lydavisen”	9
Arbeidspakke 4 – ”Skattejakten”?.....	10
Prosjektplan	11
Prosjektorganisasjon og deltakere i prosjektet	12
Prosjektbudsjett	13

Innledning

Prosjektet er i den overgripende prosjektspesifikasjonen definert å ha som mål å finne nye veier å formidle kulturarven på, samt å bygge opp nettverk mellom relevante aktører innom området. De nye veiene som er aktuelle i denne sammenheng er digital informasjon via mobiltelefoner, gjerne med en tilhørende posisjonering som kan brukes for å gi riktig informasjon til riktig bruker på riktig plass.

Dette dokument omhandler Norges bidrag i relasjon til Nordic Handscape prosjektet, der ABM-utvikling er ansvarlig for planlegging og gjennomføring av det norske pilotprosjektet.

Den norske piloten har blitt planlagt med følgende temaer som fundament hva gjelder formidlingen av innhold:

- Innholdsproduksjonen skal ta høyde for en bred brukermasse, der alt fra skolebarn til turister eller en hverdagslig besøkende skal kunne finne noe av interesse. Dette inkluderer blant annet kontekstafhengighet for språk, brukerprofil, terminaltype m.v..
- Innholdet skal om mulig være av en slik art og presenteres på en slik måte at nye målgrupper (primært ungdommer og/eller personer med ikke-nordisk herkomst) kan nås.
- Den innholdsmessige presentasjonen skal prøve ut og eksperimentere med nye måter å fortelle historier på, der dramaturgiske grep som rollespill, teaterteknikker eller teknikker for multi-fortellinger fra Internett kan være blant de tenkbare metodene.
- Også et annet fokus på brukeren kommer til å undersøkes, der ikke bare de allerede "frelste" eller interesserte brukergruppene skal imøtekommes uten der også mindre "kjente" brukergrupperingers forventinger på en plass av kulturhistorisk verdi kan komme til tale.
- Interaktivitet er ytterligere et tema som kommer til å være en del av piloten, der respons på innhold, egen innholdproduksjon eller andre interagerende elementer skal testes.
- Til sist har også perspektivbegrep med ulike tenkbare fortellinger kring Kulturarven og dess miljøer blitt definert som et område som kommer til å bli undersøkes i løpet av piloten.

Mål for Nordic Handscape Norge

Det norske pilotprosjektet er tenkt å gi en del første-erfaringer med bruk av mobiltelefoner og mobilt Internett for formidling av innhold relatert til kulturvern og kulturarv i Norge. Disse erfaringene antas å spenne helt fra teknologiske forhold og valg, via form på og tilrettelegging av innhold, og frem til ulike brukergruppers reaksjoner og videre ønskemål på denne typen tjenester.

Nordic Handscape Norge retter seg mot en bred allmennhet hva gjelder å tilby tjenester, og mot de mange museene hva gjelder mulighetene å etablere disse tjenestene. Vi har valgt en teknologisk profil som ikke krever noen spesialtilpasninger hva gjelder utstyr for verken sluttbrukere eller innholdsprodusenter.

Teknologien som er valgt (mobilt Internett over eksisterende EDGE-/UMTS-nett) vurderes som relativt enkel å ta i bruk samt ha gode muligheter til å bli noe som får stor generell utbredelse. Nettverket for 2,5-/3G er under kontinuerlig utbygging, Internett-teknologien (tross at den appliseres på mobile terminaler) er både utstyrmessig rimelig og velkjent, både for sluttbrukere og innholdsprodusenter. Telefoner med standardutstyr for å kunne benytte seg disse tjenestene finnes, eller er på vei inn i markedet.

Det er dog viktig å presisere at mobilt Internett ikke skal erstatte menneskelige guider, men være et supplement. Tanken er ikke heller at kulturelt innhold tilrettelagt via mobilt Internett skal erstatte tradisjonell skilting eller andre formidlingsmetoder, men snarere kunne utdype disse der slike finnes eller. Der det ikke finnes skilting eller på stedet guidning skal mobilt internett kunne utgjøre en alternativ måte å informere og aktivere besøkende på. Den skal heller ikke erstatte tradisjonell webformidling, snarere komplimentere denne og utvides til bruk på stedet. En viktig nøkkel til suksess er å se på gjenbruksfaktoren av både de teknologiske byggeklossene og av selve informasjonen, i nye anvendelsesområder.

Det arbeid som kommer til å bli gjort foreslås oppdelt i ca 3-5 temaer eller arbeidspakker med til dels forskjellige formål og innhold. Hensikten med dette er å få anledning til å prøve ut ulike måter å formidle innhold på, samt en enklere måte å kunne evaluere hvordan dette innholdet oppleves av de forskjellige brukergruppene.

Forutsetninger for prosjektet

Tekniske, pedagogisk og innholdsmessige forutsetninger som legges til grunn for den norske delen av Nordic Handshape omhandles nedenfor.

Teknikk

De tekniske forutsetningene for prosjektet kan kort sammenfattes som følger:

- EDGE- (2,5G) og UMTS-nettet (3G) kommer å benyttes som teknologisk basis (større byer i Norge per september 2004 men kontinuerlig utbygging). For EDGE vil nedlastingshastighet være 100-200 kbit/s, mens sending av data vil være 50-75 kbit/s. UMTS støtter nedlastingshastighet inntil 384 kbit/s. Ved sending av data tilbys hastighet inntil 64 kbit/s.
- Alt innhold tilpasses til fremvisning og/eller avspilling i weblesere på mobiltelefoner - (primært Opera for symbian OS og ev. Pocket Internett Explorer for Smartphone/PDA)
- Innenfor rammen for mobilt Internett kommer forskjellige teknologier og medier til nå benyttes og prøves ut (dvs ikke bare tekst og bilder, men også lyd, video m.v.)
- Systemet som settes opp skal kunne benyttes/kopieres også til andre steder (Legoklosser er prinsippet)
- PATS-labben hos NTNU i Trondheim kommer til å benyttes som arena for teknologisk tilrettelegging/tilpassing via Telenor FOU

Innhold

Forutsetningene for hvilken type innhold som skal tas frem i prosjektet og hvordan denne skal presenteres, er i korthet som følger:

- Prosjektet skal ha et fokus på koblingen objekt (plass) og mobilt innhold – aksessen av dette innhold skal gi besøkende en merverdi i relasjon til besøket på plassen, og også i relasjon til å aksessere tilsvarende informasjon via nettet. Dette innebærer blant annet at prosjektet ønsker å utforske og prøve ut følgende temaer:
 - Gi publikum basisinformasjon og kunnskap om kulturhistoriske kilder ute i landskapet, dvs. på stedet – altså på en digital måte svare på spørsmålet ”Hva er det her?”
 - Forandringer over tid – å belyse endringer i et objekt/kulturlandskap/naturlandskap på forskjellige måter
 - Flere perspektiv på objektet(ene)– kjønn, sosial status, kulturelt mangfold m.v..
 - Storytelling og mobilitet – fortellingen finnes i landskapet (beveg deg og du skal få høre mer av hva jeg har å fortelle)
 - Interaktivitet - send (gi meg) videre informasjon om objektet/tematikken via for eksempel quiz-funksjonalitet eller e-post (temporær nettside med info og kanskje videre lenker)
 - Bakteppe av informasjon (faktaark) som det kan lenkes til fra flere objekt - eksempelvis arkitektonisk stil, bronsealder, kunstretning eller objektet i en lokal/regional kontekst der man kan vise til andre resurser, funksjoner, symboler eller foreteelser i landskapet (et eksisterende eller siden lenge svunnet landskap)
- Tilrettelegging av innhold skal ta høyde for følgende momenter:
 - Flerspråklighet (skandinavisk og engelsk) skal etableres for deler av innholdet
 - Behovene hos flere brukergrupper (barn/unge/skoler, allment publikum/turister, ev mer interesserte) skal også prøves å imøtekommes

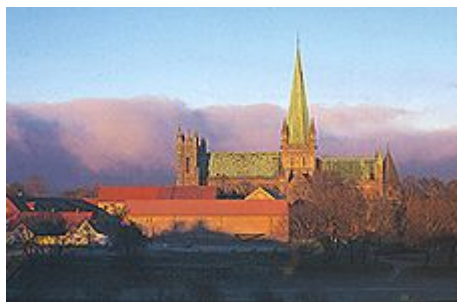
- Tilpassing til svaksynte kan til dels løses via for eksempel zoom-funksjonalitet i Opera
- Posisjonering – prosjektet planerer å se på både ”passiv” posisjonering via kartmodell og en mer ”aktiv” lokalisering (brukeren skal dog aktivt velge innhold – dvs ikke ”push”). Overordnet posisjonering/lokalisering av tjenesten kan omfatte skilting med www-adresse eller sms-nr (kan benyttes for en eventuell fremtidig betalingsløsning) på stedet eller en fremtidig geografisk navigering (GPS) på kartblad med klikkbare inntressepunkter (jf museum nær deg tjenesten)

Evaluering

- Skal i hovedsak basere seg på svar på spørreskjema fra både navngitte og på forhånd spurte brukere (for eksempel en skoleklasse, et antall pensjonister m.v.), og ulike grupperinger av tilfeldig utvalgte brukere (for eksempel et antall både nordiske og ikke-nordiske turister). Eventuelt kan også ”dybdeintervjuer” av enkelte brukere inngå.
 - Utformingen av spørsmål og skjema skal skje både i samarbeide med deltakerne i det norske pilotprosjektet og med prosjektgruppene i de andre nordiske landene samt i samarbeid med eksterne leverandører av slik kompetanse.
 - Videre utforming av spørsmål og skjema kommer også til å prøve å tilgodese det erfaringsgrunnlaget som finnes i Telenor FOU (primært omkring spørsmål om for eksempel betalingsvilje m.v.).
 - En viss differensiering i de enkelte spørsmålene kommer sannsynligvis å skje i relasjon til hvilke målgrupper en viss innholdstilpassing er ment for og hvilken funksjonalitet en spesiell tilpasning har (jf de forskjellige arbeidspakkene i kapitlet Prosjektbeskrivelse).
- Teknologisk sett kommer også serverstatistikk og annet som kan samles inn hva gjelder hvilke deler av tjenesten som blir mest besøkt at benyttes i en evaluering av struktur, innhold og generelt oppsett.

Prosjektbeskrivelse

Nidaros Domkirkes Restaureringsarbeider - NDR er underlagt Kultur- og Kirkedepartementet, KKD som en ytre etat og har fra oppstarten i 1869 hatt sine lokaler ved kirken.



NDRs virksomhet er todelt: Bygghytten med sine lange tradisjoner er i dag den største av de to hovedvirksomheter. Den andre er knyttet til formidlingsvirksomheten for besøkende ved Nidarosdomen og Erkebispegården. Hvert år ligger besøkstallet på rundt 400.000, og gjestene kommer fra alle kanter av verden. I tillegg har NDR ansvar for drift av begge anleggene.



I hjertet av det historiske Trondheim ligger katedralen og bispegården side om side. Sagaene og historien har gitt Nidarosdomen og Erkebispegården en verdig posisjon blant Norges turistattraksjoner. På denne møteplassen finnes et levende gudshus, en populær konsertarena og et skattet museum.

Nordic Handscape Norge planlegger å ta utgangspunkt i det rike kulturhistoriske materiale som katedral og bispegård representerer og utvikle denne informasjonen til bruk på mobiltelefoner for 3-4 temaer eller "arbeidspakker". NDR, Telenor FOU og Klipp og Lim Media deltar i prosjektet som norske samarbeidspartnere.

Rent konkret kommer altså en mobilt tilpasset webbplass at tas frem. Navigasjon skjer som på webben (menyvalg) og innhold også kan nås fra enkelte sider (ikonbruk og lenker fra tekst/bild). Prosjektet kommer å ta frem følgende momenter (struktur, innhold, tilrettelegging og testing):

- Design og arkitektur (forslag og endelig versjon) inklusive ikoner for bruk på "siten"
- Ca 40 sider (+ ca 10 på engelsk) med tekst, bilde, lyd m.v.
- Ca 15 minutter lyd (+ ca 4 engelsk) inklusive innlesing, tekniker, tilrettelegging m.v.
- 10-20 illustrasjoner/animasjoner eller lignende
- Programmering og tilrettelegging av tekst, bild, lyd, video m.v.
- Uttesting på mobile terminaler og nettlelere

Neden et tenkt eksempel på hvordan en startside til tjeneste skulle kunne se ut.



En mer spesifikk og målrettet beskrivelse av det arbeid som det planeres å få gjennomført i løpet av prosjektet, omtales under arbeidspakkene 1-4 under. Disse "pakkene" utgjør delvis overlappende temaer som tatts frem etter diskusjon med NDR, KLM og Telenor.

Arbeidspakke 1 – Historiske hendelser eller skikkelser

Objekt: Kirken og Erkebispegården (nå og da).

Applisering: Bruk av blant annet den informasjon som eksisterer på webben til et mobilt format med oversetting av en del tekster, menyer osv til engelsk (flerspråklighet). Eventuelt lenke opp denne informasjon mot "faktasider" som forteller om for eksempel arkitektoniske stiler (anglo-normannisk romansk stil) med eksempler fra kirkebygget (bilder med posisjonsanvisninger?). I tillegg ta utgangspunkt i personer som har levd og virket i området (virkelige eller fiktive). Så som for eksempel den erkebiskop som falt ned fra byggestillas, den siste erkebisen og brenningen og plyndringen av Erkebispegården 1532 samt påfølgende overgang til protestantismen i Norge

Hensikten her er å arbeide med formidling av informasjon kring utviklingstrinn i anleggene, dramatiske hendelser, virkelige eller fiktive personer som forteller m.v. Neden følger en del korte eksempler på mulig innhold:

Nidarosdomens historie - skritt for skritt

De middelalderse katedralene var sin tids største byggeprosjekter, og det tok lang tid å bygge dem. Mange generasjoner med håndverkere arbeidet i hele sitt liv på Nidarosdomen uten noensinne å få se den ferdig. Det ble arbeidet sammenhengende et eller annet sted på kirken i over 450 år. Her kan du følge kirkens mer enn 900 år lange historie.



Annen halvdel av 1100-tallet

I 1152/53 ble Norge skilt ut fra resten av Norden og ble en egen stor kirkeprovins med Nidaros som hovedsete. Årsaken til valget av Nidaros var Olav den Helliges store popularitet og tilstrømningen av pilegrimmmer til Olavsskrinet som sto over høyalteret i Kristkirken. De to første erkebiskopene, Jon og Øystein, satte i gang et stort byggeprogram for å gjøre Kristkirken mye større. De nye delene er bygget i anglo-normannisk romansk stil, og mange av håndverkerne var uten tvil engelske, trolig fra Lincoln. Tverrskipet, Kapittelhuset og litt av skipet var ferdig før arbeidene ble innstilt da erkebiskop Øystein måtte dra i eksil i England i 1180.

Arbeidsmål: Teste ut sluttbrukerreaksjoner på aksess av informasjonen via mobiltelefon både hva gjelder norskspråklige og ikke-norskspråklige besøkere. Dette med henblikk på en senere etablering av en tilsvarende informasjonsstruktur også på andre plasser der skiltinformasjonen er mer begrenset eller savnes helt. Et sluttmaal er en form av digital skilting der man på en enkel måte (både teknisk og innholdsmessig) forteller ”Hva er det her”.

Videre at også teste ut sluttbrukerreaksjoner på denne typen av tilrettelegging både hva gjelder fortellerteknikken med utgangspunkt i for eksempel en fiktiv persons historie, bruk av sagn (kulturarvinformasjon det også) og dramatisering, og forskjellige måter å dramatisere/fortelle/formidle via forskjellige medier og fortellerteknikker.

Arbeidspakke 2 – Gjemte/skjulte ting/steder (”spice” og krydderier)

Objekt: Steinmusen ovenfor Vestfronten, kapeller i tornen, skulpturer, inskripsjoner på kirken (runer og annet), resultater fra utgravninger m.v.

Applisering: Tekst, bilde, audio, video, kart m.v.

Arbeidsmål: Løfte frem en del materiale eller områder som den ”normale” besøkeren aldri har noen mulighet å få tilgang til. Linke dette til den mer generelle informasjonen som tas frem i arbeidspakke 1 slik at tjenesten blir ”fyldigere” og forhåpentligvis inneholder noe som kan gi de besøkende en del spennende tilleggsopplevelser.

Arbeidspakke 3 – ”Film- og lydavisen”

Objekt: Anleggenes moderne historie via film/lyd (kroningen 1905, signinger 1958/1991, brann 1983, bryllup 2002, gamle bilder fra området m.v.)

Applisering: Tekst, bilde, audio, video, kart m.v.

Arbeidsmål: Løfte frem en del materiale som det ut fra guidenes erfaring er et stort interesse for ved besøk i kirken. Mange turister (både skandinaviske og ikke-skandinaviske) spør etter denne

typen av informasjon ved en guidning i eller rundt kirken. Linke dette til den mer generelle informasjonen som tas frem i arbeidspakke 1 slik at tjenesten blir ”fyldigere” og forhåpentligvis inneholder noe som kan gi de besøkende en del spennende tilleggsopplevelser.

Arbeidspakke 4 – ”Skattejakten”?

Objekt: Plass ved anleggene der det finnes materiale som kan benyttes til noen form for enkel Quiz eller søk, finn og lær opplegg

Applisering: Fokus på lek og lær med utgangspunkt i materialet. Eventuelt ta med momenter av ”feedback”-funksjonalitet? Kan også understøttes av en del tekst/bild guidning.

Arbeidsmål: Teste ut sluttbrukerreaksjoner på denne typen av tilrettelegging både hva gjelder lek og lær (Quiz) aspektet, og forskjellige måter å fortelle/formidle via forskjellige medier og fortellerteknikker. Primær fokusgrupper barn/unge?

Prosjektplan

En tentativ prosjektplan omfatter følgende sentrale momenter:

- Høst/vinter 2004 - Prosjektetablering, samarbeidspartnere og overordnede prosjektplaner
- Januar-mars 2005 - Detaljspesifisering av prosjektplanene i samarbeid med prosjektdeltakerne
- April-juni 2005 - Tilrettelegging av teknikk og datamateriale
- Juni-august 2005 - Utprøving og testing
- Juni-august 2005 - Lansering med workshop/seminar
- Juli-oktober 2005 - Evalueringsarbeid
- Oktober-november 2005 - Sammenstilling av delrapport for NH Norge
- Desember 2005 - Prosjektavslutning

Prosjektorganisasjon og deltakere i prosjektet

Prosjektet vil bli fulgt av en intern referansegruppe hos ABM-utvikling. Denne består av følgende personer:

- Lars Egeland (avdelingsdirektør for Informasjonsavdelningen)
- Randi Ertesvåg (avdelingsdirektør for Utviklingsavdelningen)
- Merethe Frøyland (rådgiver i Utviklingsavdelningen)
- Anders Olsson (rådgiver i Informasjonsavdelningen og prosjektleder for Nordic Handscape Norge)

De samarbeidspartnere som er aktuelle i prosjektet er følgende:

- *Nidaros Domkirkes Restaureringsarbeider (NDR) – stiller materiale fra Nidarosdomen og Erkebispegården til disposisjon for prosjektet. NDR har dessuten interesse for og erfaringer med formidlingsvirksomhet, blant annet via den PDA-guidning som finnes i katedralen i dag. NDR kommer til å fungere som fagansvarlig og ha ansvar for tilrettelegging av informasjonen. Prosjektansvarlige hos NDR er Tove Søreide*
- *Klipp og Lim Media AS – har erfaringer med tilpassing av innhold for ”mobile” terminaler (primært PDA) samt arbeider med forskjellige formater (lyd, bild, video, osv) i relasjon til formidling. Klipp og Lim kommer til å ha ansvar for medieløsninger og for tilretteleggingen av innhold. Prosjektansvarlig hos Klipp og Lim er Per Jynge*
- *Telenor FOU – aktør innen infrastruktur og ”tjeneste” siden. Interesserte i konseptet og har tilbudt tjenesteplattformen for piloten via sitt såkalte PATS-lab i Trondheim. Telenor FOU kommer til å fungere som teknisk tilrettelegger. Prosjektansvarlig hos Telenor FOU er Steinar Brede*

Prosjektbudsjett

NH – Norges del av hovedprosjektet ca 490.000 DKK = ca 548.000 NNN					
Kostnadspost (i danske og norske kroner ut fra kurs 29/3-05)	Sum budsjett	ABM-utvikling egne tilskudd	Partner tilskudd	Forbruk (15/2-05)	Total gjenstående budsjett
Reiser i prosjektet (for ABM-utvikling og deltakerne)	45318 DKK <i>50000 NNN</i>	*		17978 DKK <i>19835 NNN</i>	27341 DKK <i>30165 NNN</i>
Tekniske kostnader (telefoner og andre tekniske investeringer)	17127 DKK <i>20000 NNN</i>			4969 DKK <i>5482 NNN</i>	13159 DKK <i>14518 NNN</i>
Evaluering (spørsmål, skjema, praktisk arbeid)	45318 DKK <i>50000 NNN</i>				45318 DKK <i>50000 NNN</i>
Oversetting (primært til engelsk)	17127 DKK <i>20000 NNN</i>				17127 DKK <i>20000 NNN</i>
Innholdsproduksjon (design, datavasking, produksjon, testing, kostnader for pilot m.v.)	344421 DKK <i>380000 NNN</i>				344421 DKK <i>380000 NNN</i>
Rapportkostnader (for sammenstilling av delrapport fra Norge)	9064 DKK <i>10000 NNN</i>				9064 DKK <i>10000 NNN</i>
Øvrig	11998 DKK <i>13198 NNN</i>				11998 DKK <i>13198 NNN</i>
Totalt	492375 DKK <i>541612 NNN</i>			22947 DKK <i>25317 NNN</i>	469428 DKK <i>516371 NNN</i>

* Abm-utvikling står for prosjektlederens tidsbruk og lønn i prosjektperioden og har i tillegg en intern "buffer" hva gjelder reisevirksomhet som kan benyttes ved et eventuelt behov.