

MeDiUM

Meningsfulla digitala upplevelser i museer

**STATENS
HISTORISKA
MUSEER**



**GÖTEBORGS
UNIVERSITET**

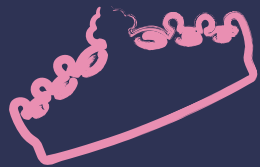


MeDiUM

Verktyg för **M**eningsfulla **D**igitala **U**pplevelser i **M**useer

... är en workshop som stärker din kompetens som producent eller beställare av digitala upplevelser. Du får konkreta verktyg för att använda det digitala på sätt som fördjupar och förstärker museets kunskapsuppdrag.

Workshopen passar för såväl större produktioner som mindre projekt.
Tänk på att ju tidigare i processen verktygen används,
desto större nytta får du av dem.



Syftet med workshopen

Oavsett om målet är att använda digitala verktyg för att tillgängliggöra kunskap eller för att skapa estetiska, stämningsskapande miljöer, så innebär **museets roll som kunskapsinstitution** att vi alltid behöver vara tydliga med vad som bygger på fakta och vad som är ett gestaltat uttryck eller tonläge.



I digitala produktioner flyter gränserna lätt ihop, och därför arbetar vi här med metoder som stärker transparens, trovärdighet och pedagogisk tydlighet, **utan att kompromissa med upplevelsen.**





Utgångspunkt: besökarens perspektiv

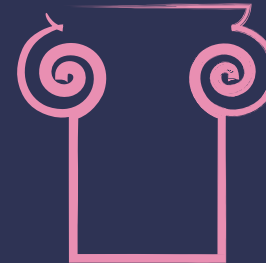
Genom hela workshopen utgår vi från besökarens upplevelse och kundresa. Vi lyfter blicken från tekniken och in i helheten:

Vad möts besökaren av när hen stiger in i rummet?

Vilken känsla ska det digitala förstärka?

När i upplevelsen ska det digitala stötta lärandet?

Hur bygger vi en röd tråd genom hela besöket?



Nyckelbegrepp



Fakta

Det innehåll som bygger på etablerad kunskap, forskning eller dokumenterade källor.

Källa

Det underlag som vår kunskap bygger på: föremål, texter, bilder, data m.m.

Källkritik

Metoder för att bedöma materialets trovärdighet, ursprung och syfte oavsett om det är historiska källor, digitala rekonstruktioner eller AI-genererat innehåll.



Äkthet

Tydlighet kring vad som är fakta, tolkning eller gestaltning.

Workshopen ger dig verktyg att...

- Använda digitala format för att skapa känslomässigt engagerande upplevelser där lärandemålen fortfarande står i centrum
- Bygga vidare på museets trovärdighetskapital och skapa upplevelser som uppmuntrar nyfikenhet, reflektion och källkritik — snarare än passiv informationskonsumtion
- Låta tekniken förstärka lärandet och samtidigt bevara upplevelsen av närvaro, omslutning och fördjupning



Nu kan du sätta igång!

Det här är vårt projekt

Definiera vilket projekt ni kommer arbeta med under workshopen

Arbetsnamn

När ska det vara klart?

Vilken typ av upplevelse vill vi erbjuda?

Vilka är projektets mål?

Handlar det om en enskild digital upplevelse eller om en utställning som helhet?

Vem är besökaren?

Det digitalas mervärde

När tekniken används med tydlig avsikt kan den öppna dörrar till nya sätt att förstå, göra innehåll mer tillgängligt eller låta besökaren komma närmare berättelsen. Mervärdet i det digitala ligger i vad det faktiskt tillför och hur det stärker det du vill lyfta fram.

Samtidigt står det digitala aldrig för sig själv. Det blir en del av något större – rummet, utställningen och inte minst besökarens förväntningar när hen kliver in i ett museum. Många utgår automatiskt från att allt de möter är förankrat i kunskap, även delar som främst är stämningsskapande. Därför behöver du tidigt fundera på hur den digitala upplevelsen möter besökaren i just denna kontext och hur du kan vara tydlig med vad som är kunskapsbaserat och vad som är gestaltning.

Skapa något
som inte är
möjligt
analogt

Gör det lättare
för fler att
ta del av
innehållet

Förstärka
eller
fördjupa den
fysiska upp-
levelsen

Möta publi-
ken där den
är, utanför
museet

**Varför ska vi ha en digital upplevelse i utställningen?
Hur bidrar den till utställningens mål?**

Anteckna här...

**Hur förhåller sig den digitala upplevelsen till utställningen som helhet?
Vad har besökare med sig när de kliver in i upplevelsen?**

Anteckna här...

Lärandemål

En digital upplevelse kan ha många effektmål – att väcka nyfikenhet, skapa hänförelse, eller locka till skratt. Allt detta är värdefullt i sig men upplevelsen behöver fortfarande förhålla sig till helheten: museet som avsändare och de lärandemål som präglar utställningen eller sammanhanget.

De pedagogiska ingångar som presenteras här hjälper dig att knyta ihop dessa nivåer och gör det lättare för besökaren att orientera sig mellan olika delar av upplevelsen. Varje ingång tar avstamp i redan etablerade pedagogiska grepp, men har kompletterats med nya element som anpassar och förflyttar pedagogiken från en fysisk till en digital miljö. Genom att välja rätt ingång – eller kombinera flera – kan du skapa en upplevelse som både engagerar och förtydligar.

Föremålsbaserat lärande

Föremål används som utgångspunkt för utforskande, reflektion och förståelse.

Tidsresa

Låter besökaren kliva in i en annan tid och uppleva historien som om den skedde här och nu.

Fakta i fokus

Fördjupning i fakta där datamängder av siffror, platser, namn eller årtal står i centrum.

Multisensorisk ingång

Aktiverar kroppen och sinnen genom en fysiskt förankrad upplevelse där kroppen är central.

Empati och igenkänning

Skapar känslomässig närhet genom att koppla ämnet till samtiden och den egna identiteten.

Ställ egna frågor

Utforska på egen hand och anpassa upplevelsen utifrån kunskapsnivå genom att ställa frågor.

Spelbaserad ingång

Utnyttjar människans lust att leka, utforska och tävla för att aktivt engagera besökaren i sitt lärande.

Den spektakulära upplevelsen

Väcker förundran och engagemang genom starka sinnesintryck, scenografi och visuell dramatik.

**Vrid och vänd på de pedagogiska ingångarna.
Vilken/vilka passar bäst för projektets lärandemål?**

Anteckna här...



Paus

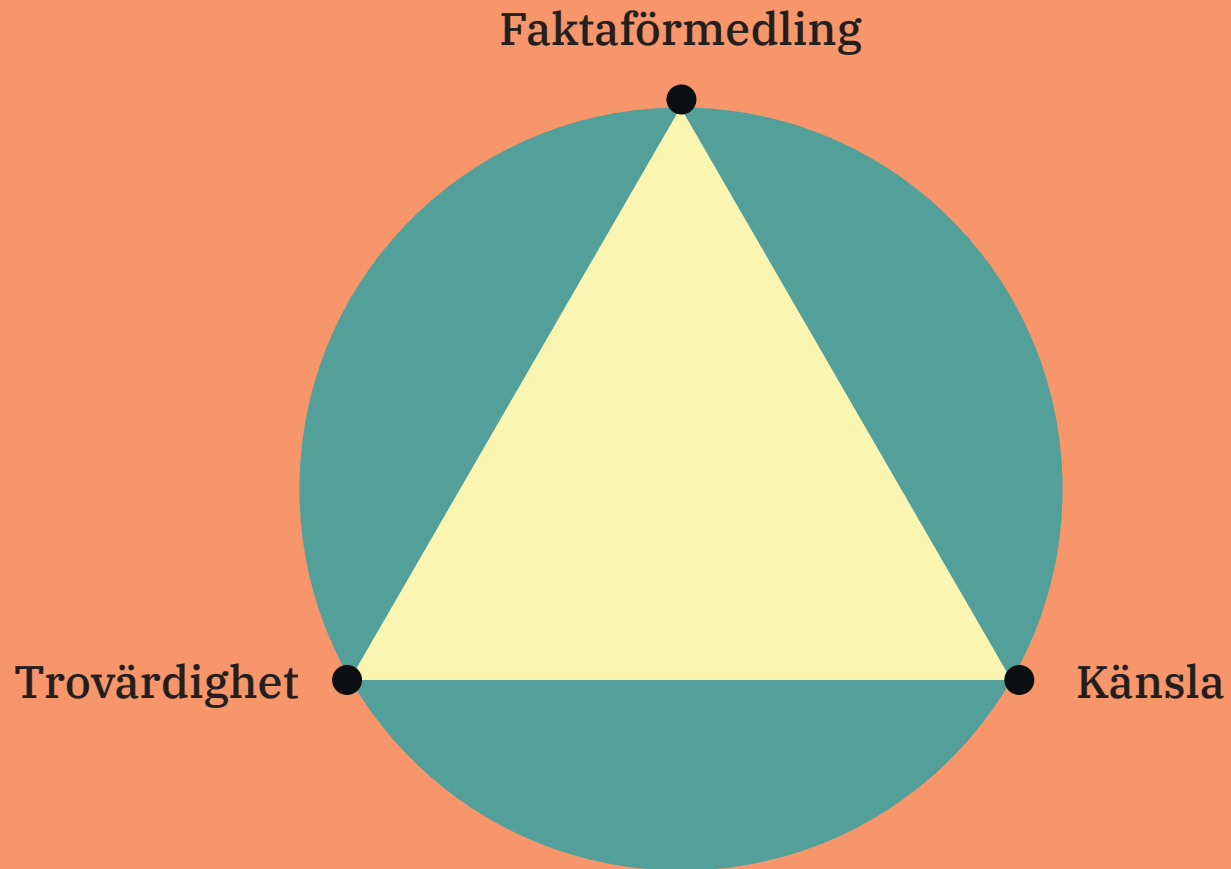
En meningsfull digital museioplevelse

I museer utgår alla upplevelser från samlingarna: faktiska föremål, kunskap ur dem, och berättelser vi skapar kring dem. Museer har alltid varit upplevelsearenor, och idag sker mycket av den upplevelsen genom bild, ljud och digitala uttryck.

Nuförtiden finns det många olika typer av aktörer som skapar digitala upplevelser baserade på samlingar, och besökaren navigerar mellan flera avsändare. För att museer ska fortsätta vara trovärdiga kunskapsinstitutioner behöver vi vara öppna och tydliga med hur fakta, känsla och gestaltning samspelar. Det är när vi lyckas med det, som det digitalas verkliga mervärde uppstår.

På nästa kort presenteras "Upplivelsetriangeln" – ett verktyg för reflektion kring de tre samspelande värden (trovärdighet, faktaförmedling och känsla) som tillsammans skapar en meningsfull digital museiupplevelse.

Upplevelsetriangeln



Projektets mål avgör hur du väger mellan dessa ingredienser för att skapa en meningsfull museiupplevelse.

Var i triangeln skulle du vilja placera din digitala upplevelse?

Markera i upplevelsetriangeln och anteckna era reflektioner...

Källkritik: fakta, tolkning, fantasi

Källkritik är en av museernas starkaste byggstenar för trovärdighet. När besökare kliver in i ett museum förväntar de sig att det de möter har stöd i kunskap – oavsett om uttrycket är dokumentärt, tolkande eller stämningsskapande. I digitala format kan de gränserna snabbt flyta ihop, och det är lätt att anta att allt som visas är fakta.

Just därför behöver vi vara tydliga. Källkritik handlar här inte om att undervisa besökaren i metod, utan om att ge dem något att hålla i handen: tillräckligt med orientering för att förstå vad som är fakta, vad som är tolkning och vad som är gestaltning eller fantasi – utan att ta bort närvaron i upplevelsen. När vi gör det stärks både berättelsen och museets trovärdighet.

Jag utgår ifrån att museer är trovärdiga aktörer och då är jag kanske inte så källkritisk.

Är det här sant?

Jag vill lära mig mer om det här!

Intervju med
museibesökare,
september 2023

**Vilka element i form av fakta, tolkning och fantasi
finns med i din digitala upplevelse?**

Fakta

Tolkning

Fantasi

Lista här...

Lista här...

Lista här...

Hur vet besökaren vad som är vad?

Navigera i upplevelsen

När källorna blir en naturlig del av berättelsen hjälper de besökaren att både uppleva och förstå, utan att engagemanget går förlorat. Det är också ett sätt att svara på den viktiga frågan: hur vet besökaren vad som är fakta, tolkning eller fantasi?

Digitala format ger dig många möjligheter att visa detta på ett sätt som känns levande: genom scenografi, rekvisita, ljus, ljudlager, interaktioner, projektioner, skärmar, lekytor eller till och med i besökarens egen mobil. Museets uppgift är att göra dessa val tydliga och meningsfulla, oavsett uttryck.

Tänk på tillgänglighet och inkludering från start. Källorna behöver vara begripliga på flera sätt, så att alla besökare kan förstå vad berättelsen bygger på och varför de kan lita på den.

Informationspunkter



Erbjud mer information genom att aktivera interaktiva element placerade i upplevelsen.

Berättarröst



Spela upp ljudkommentarer när tolkningar eller spekulationer används.

Integrerade förklaringar



Tillåt ifrågasättande genom dialog med karaktärer inne i upplevelsen.

Visuell kodning



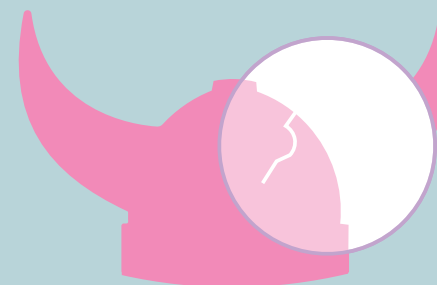
Förtydliga olika nivåer av säkerhet genom färg eller transparens.

Objekt från samlingarna



Använd digitiseringar av samlingarna för att synliggöra fysiskt källmaterial.

Analytiskt läge



Låt informationslager särskilja fakta, tolkning och fantasi i upplevelsen.

Kika på förra frågan igen. Får ni några nya idéer om hur besökaren kan få reda på vad som är fakta, tolkning eller fantasi?

Anteckna här...

Summering och reflektion

Summeringsmall – Vår digitala museiupplevelse

Vi arbetar med projektet [arbetsnamn],
som ska vara klart [tidsram]
och riktar sig främst till [besökare/målgrupp].

Upplevelsen vi vill skapa är [kort typ av upplevelse],
och det digitala inslaget finns med för att [mervärde],
vilket stödjer projektets övergripande mål genom att [hur det bidrar till helheten].

För att stärka lärandet i upplevelsen arbetar vi med [valda pedagogiska ingångar],
eftersom de hjälper besökaren att [vad ingångarna möjliggör].

I materialet vill vi att besökaren ska förstå att följande delar bygger på fakta: [lista fakta], att detta är våra tolkningar: [lista tolkningar], och att följande är gestaltade inslag eller stämningar: [lista gestaltningar].

För att göra detta tydligt för besökaren kommer vi att [strategi för källkritisk tydlighet].

De källor som ligger till grund för upplevelsen är [källor], och vi låter dem bli synliga genom [kreativa sätt att redovisa källor], utformat så att de är tillgängliga och begripliga för alla genom [tillgänglighetslösningar].

Upplevelsen är samtidigt en del av en större helhet som också omfattar [andra komponenter i helheten – rum, utställning, webb, audioguide m.m.], vilket tillsammans ska skapa en känsla av [önskad effekt/känsla] och hjälpa besökaren att ta med sig [det viktigaste lärandemålet] när upplevelsen är över.

Genom upplevelsetriangeln har vi reflekterat kring [hur trovärdighet, faktaförmedling och känsla samspelar i en meningsfull digital museiupplevelse].

Samtidigt behöver vi lyfta blicken och reflektera över hur den digitala upplevelsen förhåller sig till helheten (t.ex. till en utställning eller verksamheten i stort).

