

Rapport til Kulturstyrelsen – *Kunsthistorier mobil*

J. nr. 2011-7.42.03-0053

Rapport v/ projektleder Merete Sanderhoff, Statens Museum for Kunst

Deltagende museer

Ribe Kunstmuseum, VejleMuseerne – Kunstmuseet, Fyns Kunstmuseum, Faaborg Museum, J. F. Willumsens Museum, Sorø Kunstmuseum, KØS – Museum for kunst i det offentlige rum, Thorvaldsens Museum, Den Hirschsprungske Samling, Ny Carlsberg Glyptotek, Statens Museum for Kunst

Design og teknisk udvikling

Oncotype

Oversigt

Pilotprojektets opdrag	2
Iterativ udviklingsproces	2
1. Fri Billeddeling	3
2. Eksisterende platform som base	3
3. Demokratisk brugerinvolvering	4
International bevågenhed	5
Implementering og drift	6
Udbytte af projektet	7
Udviklingsperspektiver	7
Efter pilotprojektets afslutning	8
Appendix 1: Brugertests af HintMe	9
Appendix 2: Præsentationer og omtaler af HintMe	10
Appendix 3: Et brugerperspektiv på HintMe	11

Projektets opdrag

I juli 2011 modtog SMK, på vegne af en gruppe af 9 danske kunstmuseer, en bevilling på 300.000 kr. til pilotprojektet *Kunsthistorier mobil*. Projektet var formuleret således:

"Værker fra danske kunstmuseer samlet i én mobil applikation og forbundet til et netværk, så brugerne kan gå på opdagelse i kunsten når og hvor de vil. *Kunsthistorier mobil* tilbyder interaktiv formidling om kunst, både onsite og on the go. Brugere deltager i udviklingen og præger aktivt, hvilke interaktionsmuligheder den rummer. Alle museer, der lægger indhold i *Kunsthistorier mobil*, deler og har ejerskab til den."

Begrundelsen for bevillingen lød: "Det er Kulturarvsstyrelsens vurdering, at der er tale om et modelprojekt med udviklingspotentialer. Derfor har Kulturarvsstyrelsen (...) besluttet at yde delvis bevilling til projektet." To år senere er det blevet tid til at afslutte pilotprojektet, aflægge regnskab og afrapportere. Resultatet af pilotprojektet er den fælles mobile formidlingsplatform HintMe <http://hintme.dk> udviklet i tæt samarbejde mellem museerne og interaktionsdesignerne Oncotype. Grundidéen i HintMe er at give brugerne hints om kunsten, som hjælper dem til at se og opdage interessante detaljer og betydninger i værkerne. Derudover kan brugerne også selv give et hint, dvs. dele deres viden og oplevelser, stille spørgsmål til værkerne og få direkte svar.

Iterativ udviklingsproces

I projektperioden har mange ting ændret sig, i forhold til projektbeskrivelsen i ansøgningen. Det hænger bl.a. sammen med, at projektet modtog en bevilling på halvdelen af det oprindeligt ansøgte beløb, som lød på 600.000 kr. Vi traf tidligt i projektføreløbet en principiel beslutning om at finde mulighederne og styrkerne i at arbejde indenfor et begrænset budget. Tidligt valgte vi at gå bort fra den oprindelige plan om at udvikle en mobil applikation, og i stedet satse på et såkaldt 'responsive website', som udmærker sig ved automatisk at tilpasse sig enhver form for digitalt device, lige fra smartphones og tablets til laptops og pc'er, samt at fungere både på Android og iOS baserede devices. Det har gjort os i stand til at udvikle en mobil platform, der dynamisk opdateres, uden at brugeren skal foretage sig noget. Derudover er et responsive website så fleksibelt, at det kan understøtte mange forskellige brugerscenarier, fx kan det tilgås via smartphone eller tablet under et museumsbesøg, i forbindelse med pendling og rejser, samt på pc og laptop fx på kontoret og hjemme i sofaen. Vi formulerede desuden tidligt tre grundprincipper eller "dogmer" for projektet, som skulle holde omkostningerne nede og samtidig sikre, at vi fik udviklet et mobilt formidlingsværktøj, som der reelt var behov for.

De tre dogmer lød:

1. Alt indhold udenfor copyright må genbruges frit af alle
2. Projektet udnytter en eksisterende digital platform i stedet for at bygge en ny fra grunden
3. Platformens koncept og indhold udvikles i samarbejde med brugerne

Med disse tre dogmer har vi forpligtet hinanden på, dels at omsætte erfaringerne fra det tidligere pilotprojekt Billeddeling og udvikling af digitale værktøjer (2009-11, J.nr. 2009-7.41.04-0026) i praksis – ikke kun i form af fri udveksling af billeder museer imellem, men deling af dem med offentligheden generelt – dels at udvikle et fælles mobilt formidlingsværktøj, som er nemt og omkostningslet for museerne at opdatere og vedligeholde. Endelig har vi arbejdet målrettet på at skabe et formidlingsværktøj, der understøtter brugernes reelle behov og kan motivere dem til at tage aktiv del i dialog og vidensudveksling omkring museernes kunstsamlinger.

1. Fri billeddeling

Museerne i projektet har vedtaget at sætte Creative Commons licenser på de billeder, vi hver især bidrager med til platformen. Creative Commons er et universelt licenssystem, som er et praktisk alternativ til copyright - populært sagt "nogle rettigheder forbeholdes", i stedet for "alle rettigheder forbeholdes". Creative Commons tilbyder fire elementer, der kan sammensættes i forskellige konstellationer til seks grundlicenser, alt efter det enkelte museums ønsker og behov. Man kan fx vælge at forbeholde sig eneretten til kommerciel udnyttelse af billederne, men tillade brugerne at benytte dem til alment oplysende formål som undervisning og forskning. Vi er i pilotprojektets forløb blevet opmærksomme på, at der er mulighed for at eksponere vores samlinger mere effektivt, når vi sætter åbne licenser på, fordi de så kan sættes i cirkulation på nettet, i blogs, på sociale medier, og i Wikipedia-artikler. For at opnå dette må museerne imidlertid sætte lempelige licenser på deres billeder, der tillader kommerciel brug. Det har 9 ud af projektets 11 deltagende museer valgt at gøre.

2. Eksisterende platform som base

I forbindelse med mit studieophold i USA, oktober 2011 (støttet af Kulturstyrelsen, J. nr. 2011-7.42.07-0011) fik jeg som projektleder for *Kunsthistorier mobil* dét råd at undersøge, hvorvidt der i forvejen fandtes et socialt medie, som havde de funktionaliteter vi planlagde at udvikle, og benytte dette som base i stedet for at bygge et system op fra grunden. Argumenterne for dette var, at vi dermed ville få en åben platform, som i forvejen havde brugere, og som automatisk blev videreudviklet og opdateret, frem for et lukket system, som vi skulle tiltrække brugere til og selv vedligeholde. Efter grundige overvejelser og research faldt valget på Twitter, et mikroblogging site

som har millioner af aktive brugere verden over, og er i vækst i Danmark. Twitter udmærker sig ved at al kommunikation foregår i ultrakorte beskeder, såkaldte "tweets", som kan linke videre til dybere indhold på nettet. Her så vi en mulighed for at realisere den vision, som lå til grund for websitet Kunsthistorier <http://www.smk.dk/udforsk-kunsten/kunsthistorier/>, nemlig at skabe et netværk af forbundne kunstsamlinger ved at skrive korte kommentarer til hinandens værker, linke videre til hinandens hjemmesider, og på den måde sende brugere videre til hinanden. Et andet plus ved at anvende Twitter som base for indholdsproduktion og interaktion er, at det er et socialt medie. Det giver os mulighed for at tilrettelægge formidlingen som en demokratisk dialog, hvor enhver kan have en stemme og blande sig i udvekslingen af viden og oplevelser om kunst. Alt indhold produceres på Twitter, hvor alle projektets museer har oprettet en profil og lært at arbejde indenfor platformens særlige format (max. 140 tegn ad gangen, brug af 'hashtags' (#) ved emneord, brug af 'handles' (@) for at kommunikere direkte med andre brugere etc.) Oncotype har ved hjælp af Twitters åbne API (Application Programming Interface) skabt en integration, således at alle hints, der benytter museernes hashtags, suges fra Twitter-strømmen ind i HintMe og tilknyttes de relevante værker. På den måde samler og arkiverer vi de hints, som vi selv og vores brugere skriver til museernes værker. Ved at bygge ovenpå Twitter har vi reduceret behovet for teknisk udvikling og vedligehold, og minimeret indholdsproduktionen for de deltagende museer. Vi har imidlertid også erfaret, at der er en læringskurve for alle – såvel brugere som museumsmedarbejdere og tekniske udviklere – ved at lære Twitters opbygning, funktionaliteter og kommunikationskoder at kende.

3. Demokratisk brugerinvolvering

Brugernes stemmer er en integreret del af såvel udviklingsprocessen som den resulterende mobile platform. Udviklingen af HintMe er foregået i en åben iterativ proces, hvor vi så tidligt som muligt åbnede en betaversion på nettet, hvor vi dels kunne teste vores indhold i praksis, dels modtage kommentarer og feedback fra konkrete brugere.

I processen har vi inviteret brugere til at deltage i udviklingen af konceptet, samt afprøve platformen i praksis, og har i det omfang, det har været teknisk og økonomisk muligt, justeret platformens funktionaliteter efter brugernes behov (se Appendix 1: Brugertests af HintMe)

I resultatet – den mobile platform HintMe – har vi åbnet op for, at enhver bruger kan bidrage med kommentarer til værkerne, links til relateret online materiale, samt spørgsmål til museets medarbejdere og hinanden. I forbindelse med betatests har vi erfaret, at kun de færreste brugere indtil videre føler behov for at involvere sig aktivt i dialogen. Til gengæld værdsætter de, at HintMe

opfordrer til demokratisk dialog, og de får meget ud af at følge andre brugeres samtaler med museerne og hinanden. Allermest værdsætter de, at museernes medarbejdere øser af deres viden om værkerne, og tør vise deres egen personlige stemme og passion for kunsten. Vi har lyttet til brugernes feedback og tilpasset vores *tone of voice* efter dette udtalte ønske.

I pilotprojektets slutfase, fra marts 2013, har specialestuderende ved Æstetik og Kultur på Aarhus Universitet, Rikke Mosberg, været tilknyttet som ekstern evaluator af brugerinvolveringen i HintMe. Som en del af sit produktspeciale gennemgår hun i løbet af sommeren 2013 det samlede materiale fra brugertests af HintMe og omsætter det til en evaluering af processen samt et sæt anbefalinger til, hvordan vi fremadrettet kan involvere brugerne af HintMe mere aktivt i dialogen.

International bevågenhed

Ved at bygge en ressource af åbent licenserede og forbundne museumsbilleder, som kan tilgås mobilt, ønsker vi at sende en strøm af digitaliseret kulturarv i cirkulation på internettet, hvor den kan deles, kommenteres, bearbejdes kreativt og bruges til læring og undervisning. HintMe er således tænkt som et knudepunkt for åbne danske kunstsamlinger i miniskala - et første skridt i retning af en ressource af frit tilgængelige billeder i høj kvalitet af dansk kunstnerisk kulturarv. HintMe har, med sin forpligtelse på tværinstitutionelt samarbejde, demokratisk dialog med brugerne og åbne licenser på billeder i høj opløsning, formået at skabe international bevågenhed. Siden opstarten i 2011 er pilotprojektet blevet præsenteret på 7 internationale konferencer, samt omtalt på 8 blogs og online nyhedsmedier (se Appendix 2: Præsentationer og omtaler af HintMe). Den video, som vi producerede om HintMe til konferencen Computers in Libraries i Washington D.C. april 2013, har – udover at blive set af ca. 200 delegerede ved konferencen – haft 640 views på YouTube <http://www.youtube.com/watch?v=Sle3uQEdeNA>

På trods af, at HintMe indtil videre kun omfatter et par hundrede åbent licenserede billeder, så er signalværdien i at 11 kunstmuseer enes om at benytte Creative Commons licenser på digitaliserede kunstsamlinger betydelig. I januar 2013 blev HintMe præsenteret i Paris på en workshop om værdien af åbne kulturarvsdata, arrangeret af Europeana. Efterfølgende er et omfattende case studie om HintMe blevet publiceret på Europeanas PRO blog <http://pro.europeana.eu/pro-blog/-/blogs/1640887>. Projektet er blevet fremhævet som et eksempel på den retning, Europeana ønsker at arbejde videre i, og har sikret os en plads i The Europeana Network, hvor jeg repræsenterer projektet i en arbejdsgruppe for fælles adgang til og genbrug af den digitaliserede europæiske kulturarv.

Implementering og drift

Ved afrapporteringen af projektet er HintMe godt på vej i drift. Henover sommeren og efteråret 2013 vil de deltagende museer løbende implementere platformen i deres fysiske sale, med skiltning ved værkerne og/eller vejvisende postkort med angivelse af værkernes placering. Implementeringen sker i forskellige tempi, fordi de enkelte museer har hvert sit individuelle udstillings- og arrangementsprogram, som dette projekt skal passes ind i. Oncotype har designet et sæt fleksible templates, som de enkelte museer kan benytte til at udarbejde værkskilte, infoplakater og postkort med grundplaner, som de besøgende kan tage med rundt i salene.

I forbindelse med betatests af HintMe erfarede vi, at brugen af QR-koder som indgang til hints om værkerne udgjorde en meget stor barriere for brugerne. De færreste havde i forvejen en QR-scanner applikation på deres smartphone. De skulle derfor først downloade en sådan, inden de kunne tage HintMe i brug. Der er mange forskellige scanner apps at vælge imellem, og de giver meget forskellige brugsoplevelser. Flere apps lagde fx reklamer ind over indholdet i HintMe, hvilket var desorienterende og uhensigtsmæssigt. Af samme grund er vi gået bort fra QR-koder, og benytter i stedet hashtags (symbolet # efterfulgt af et emneord) som søgeredskab, når man skal finde hints om et specifikt værk. Hashtags er i stærk fremgang på sociale medier og i mediebildet generelt (ordet "hashtag" blev ligefrem kåret til årets ord i USA i 2012:

http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2013/01/07/tweet-this-hashtag-named-word-of-the-year-by-american-dialect-society/?_r=0). Vi har derfor tiltro til, at brugerne i stigende grad vil kunne genkende og aflæse dette symbol, når vi benytter det i museumsformidlingen.

I projektperioden har vi gjort en indsats for at invitere flere museer med i samarbejdet ud fra devisen om, at ethvert museum, der kan sige ja til de tre dogmer, er velkomne til at tage HintMe i brug. Vi har haft dialog med bl.a. ARoS, Randers Kunstmuseum, Medicinsk Museion, som alle har vist interesse for projektet, men desværre ikke alle har haft mulighed for at afsætte medarbejdertimer til at deltage for nuværende. KØS og Glyptoteket har i løbet af projektperioden tilsluttet sig som projektpartnere og har deltaget i udviklingen af HintMe's koncept og formater. Glyptoteket har imidlertid måttet sætte deres bidrag af indhold i venteposition indtil eftersommeren 2013, da de p.t. mangler en medarbejder der kan allokeres til at deltage aktivt. Ligeledes har Fyns Kunstmuseum i projektets slutfase sat sin deltagelse i venteposition, i forbindelse med at museet skifter ledelse og derfor må afvente den nye direktørs strategiske disponeringer i forhold til projektet.

Udbytte af projektet

Pilotprojektet er resulteret i en funktionel fælles mobil museumsplatform, som alle deltagende musser er i færd med at tage i brug. Platformen er designet med henblik på at være fleksibel, bæredygtig i drift og skalerbar, så flere museer i fremtiden også kan tage den i brug. Udover den konkrete platform HintMe har projektet udmøntet sig i et styrket fagligt og kollegialt netværk, der deler en formidlingsplatform, og i fællesskab har høstet værdifuld viden om brugerbehov og -adfærd i forbindelse med interaktive mobile tilbud på museerne. De deltagende museer udgør i dag et stærkt netværk, der samarbejder aktivt om at danne relationer mellem vores samlinger, og nedbryde betalingsmure og konkurrencementalitet mellem vores institutioner. Der er i løbet af projektperioden skabt konsensus om at frigive dele af museernes samlinger, som er udenfor copyright, samt at yde en koordineret indsats for også at inkludere værker, som er omfattet af copyright. Vi har nedsat en lille arbejdsgruppe i projektet, som undersøger mulighederne for at tilbyde nulevende kunstnere samt arvinger muligheden for at sætte Creative Commons licenser på digitale optagelser af deres værker. Vores hidtidige research peger imidlertid på, at ændringer af copyright-vilkår kan være politisk vanskeligt og kræver stor omtanke for ikke at skræmme nogen af partnerne væk fra forhandlingsbordet. Vi anser derfor en sådan koordineret indsats for at udgøre et projekt i sig selv, som vi meget gerne ser allokeret i et samarbejde mellem museerne og Kulturstyrelsen.

Udviklingsperspektiver

Eftersom projektet er gennemført på halvt budget i forhold til den oprindelige plan, er der flere aspekter i den oprindelige projektbeskrivelse, som ikke er realiseret i denne omgang. Vi har ikke prioriteret at sætte koordineret produktion af formidlingsvideoer i værk, da dette ville lægge beslag på en betragtelig del af det samlede budget. Vi har efter research og rådgivning fra den tilknyttede Augmented Reality ekspert Hein Wils (tidligere Stedelijk Museum, nu Beeld en Geluid) fravalgt at arbejde med Augmented Reality i HintMe, eftersom vi fandt at teknologien befinder sig på et umodent stadie, hvor den er vanskelig at forene med brugerinteraktion. Endelig har vi måttet udskyde udviklingen af en engelsk version af HintMe, da det kræver at alle museerne udarbejder indhold på to sprog, samt at de kan tilbyde gratis Wi-Fi til turister, som sjældent har adgang til mobile netværk når de er i udlandet. Det har vi indenfor pilotprojektet ikke haft kapacitet til. En engelsk version tilbyder imidlertid nogle meget spændende muligheder for at få brugen af HintMe til at skalere. I betafasen har vi fået en meget aktiv hollandsk bruger, Peter Soemers, som er stødt på projektet via vores præsentationsvideo på YouTube og efterfølgende har fulgt projektet tæt via Twitter. Peter Soemers har på baggrund af engageret brug af HintMe sendt en række velovervejede forslag til udvikling og forbedring af platformens funktionaliteter, der blandt andet

indebærer hvordan platformen kan opgraderes til international brug (se Appendix 3: Et brugerperspektiv på HintMe). En sådan udveksling med konkrete brugere kan kun ske, fordi vi har valgt at arbejde med en åben betaversion, der inviterer brugerne til at byde ind med deres kritik og idéer før vi selv betragter platformen som "færdig", og dermed præge udviklingen og optimeringen af interaktionsmulighederne. Dette anser vi for en meget frugtbar læring i projektet.

Efter pilotprojektets afslutning

HintMe rummer en række potentialer for målrettet brugerinvolvering, som skal udforskes i de kommende måneder. Vi planlægger en række outreach events til specifikke målgrupper, som med fordel kan tage HintMe i brug. Det gælder fx skoler og gymnasier, der kan benytte HintMe som et interaktivt læringsredskab i forbindelse med museumsbesøg, undervisningsforløb m.m. Vi har allerede en god dialog med organisationer som Lær-IT og Danmarks IT-vejlederforening m.fl. om, hvordan HintMe og platformens åbent licenserede billeder kan gavne undervisningen. Der vil blive gjort et stykke oplysningsarbejde om platformens muligheder på formidlingsnet.dk samt i forhold til Skoletjenesten. Vi påtænker at lave målrettede arrangementer ude på museerne for aktive danske Twitter-brugere, for at sætte gang i den flerstemmige dialog på HintMe. Derudover er vi i kontakt med Wikimedia Danmark for at sikre, at de museumsbilleder, der er forsynede med åbne licenser, fremover vil ansøre til oprettelsen af nye Wikipedia-artikler om dansk kunst, samt anvendes til at illustrere eksisterende Wikipedia-artikler.

Konklusionen på pilotprojektet er, at vi selv betragter det som et modelprojekt med mulighed for udvikling. Flere nye tiltag til forbedringer og videreudvikling af HintMe er allerede kort beskrevet i denne rapport, og i samråd med Oncotype har vi udarbejdet en oversigt over opdateringer og justeringer, som vi på baggrund af brugerfeedback anser for ønskværdige. Det gælder fx udvikling af en engelsk version af HintMe, tilbud om audio-formidling på mobilen, som mange brugere efterspørger som alternativ til at læse på en lille skærm, optimering af integrationen mellem Twitter og HintMe, samt dynamisk træk af kunstværkers stamdata fra Regin/KID til HintMe-platformen. I efteråret 2013 fortsætter vi samarbejdet mellem museerne og afklarer indbyrdes, hvordan vi bedst fører HintMe videre, så den bliver et virkelig brugbart værktøj til at se på kunst og deltage i dialogen om den.

Appendix 1: Brugertests af HintMe*

Koncepttests på papir

- SMK, april 2012: Koncepttest med 4 informanter. Paper prototyping i museets sale, opfølgende spørgeskemaundersøgelse samt fokusgruppediskussion
- J.F. Willumsens Museum, august 2012: Koncepttest med 4 informanter. Paper prototyping i museets sale, opfølgende spørgeskemaundersøgelse samt fokusgruppediskussion

Betatests med funktionel mobil platform

- SMK, januar 2013: Praktisk brugertest med 3 informanter. Bundne og frie opgaver i museets sale på brugernes egne mobile devices, opfølgende spørgeskemaundersøgelse samt fokusgruppediskussion
- Faaborg Museum, februar 2013: Praktisk brugertest med 7 informanter. Bundne og frie opgaver i museets sale på brugernes egne mobile devices, opfølgende spørgeskemaundersøgelse samt fokusgruppediskussion

**Efter pilotprojektets formelle afslutning følger en gennemarbejdet evaluering af brugertests ved specialestuderende Rikke Mosberg, AU. Dette materiale eftersendes, når det ligger klar i efteråret 2013.*

Appendix 2: Præsentationer og omtaler af HintMe

HintMe er blevet præsenteret på en lang række internationale konferencer som MuseumNext, Open Knowledge Festival, Social Media Week, Computers in Libraries, samt i regi af Europeana.

HintMe har været omtalt på blogs og online medier som Riksutställningar, OpenGLAM, Europeana PRO, kunsten.nu, Berlingske Tidende og Technology in the Arts.

HintMe indgår desuden som case studie i hovedartiklen til den kommende antologi "Sharing is Caring. Koordinerede indsatser for deling og åbenhed i dansk museums kultur", der er planlagt til publicering i december 2013 og er støttet af Kulturstyrelsen (J. nr. 2012-7.42.00-0001).

En løbende opdateret liste over præsentationer og omtaler af HintMe findes på:

<http://msanderhoff.tumblr.com/>

Appendix 3: Et brugerperspektiv på HintMe

HintMe – It's all about a Mind Set: the Will to Share

Af Peter Soemers, Holland, @PSoemers – 20. juni 2013

Why would I use HintMe? – a user point of view

Situation 1: a Museum Visit (this is initially the 'regular situation')

Some art works 'strike' me. I like them (or hate them) / I want to know more about them, about the artist, the depicted object or person, about ... / I want to **share** my feelings / ideas / knowledge / memories / associations / questions with others. These 'others' could be: friends / curators / Museum people / followers / whoever.

HintMe gives me the possibility to do so, in an relatively easy way, and immediately [if I'm a Twitter user]. My engagement is bigger then a simple "Like" in Facebook: I have to put in some Text. I can pose my private special question --> maybe there will be communication with the usually completely absent curator ... And this in a rather 'democratic', non-hierarchic way. No "Herr Professor, Frau Professorin ..."

[cfr. philosopher Jürgen Habermas, *Universale Kommunikationsgesellschaft*]

Situation 2: outside the museum (this is initially probably the exception)

Outside the Museum, in HintMe on the Net, or just in Twitter (in the beginning a exceptionnal situation, but how more HintMe will be really embedded in Museum's website and social media accounts, this will grow ...)

Remembering my favourite art works I want to 'return' to the original experience. Maybe my original experience was not even in the museum or the temporary

exhibition, but on the Web ... I should be directed back to the Museum of origin and/or to the HintMe Twitter Stream the easiest way as possible ...

Why a Museum would offer HintMe?

It's all about a Mind Set: the Will to share, the desire to 'gather' around the art works – they are central, not the increasing number of visitors and not the gain/spread of art historical information.

What is needed to make HintMe a succes?

The appropriate mind set on the side of the museum people involved:

the Will to share and to invest time in being a part of the discussion – also if it is not an academic one

a sense of getting usefull information from visitors, crowdsourcing ...Not only historic information (knowledge), but also art-by-the-heart: the meaning works of art obviously have for human beings (also art historians and curators are human beings ;-)

A smart marketing campaign, accentuating not primarily the 'clever technology' used but what could be meaningfull to users (and museums). Cfr. the recent debates, stressing the need for content and added user value instead of merely technical progress)

As much integration / embedding of HintMe in other digital media like website(s) and other social media (see below for some technical aspects)

Iterative evaluation of what is happening in the Tweet stream

Iterative evaluation of user input about HintMe as application

A sharp eye for everything that is going on in other museums / apps designers.
Iterative evaluations of what is going on there.

For example: Rijksstudio seems to be a success. I would like to know after the first enthusiasm: how many people do use Rijksstudio only once and never come back? The same in Hintme? Of course, that is allowed, life in today's world is like a butterfly, steady restless hopping ...

Skagens Museum (does not participate in HintMe) and SMK sometimes have similar discussions about a particular painting with visitors of their Facebook Page. What can be learned from there?

GM Collector in Groninger Museum .. (I should write you more on that and give you the opportunity to test with my account; it is not so smart as HintMe ;-)

Connecting several social Media:

Hashtags will be allowed in Facebook. What will go on there? Is it meaningful / possible to use the HintMe-hashtags also there? The future will learn.

Will HintMe offer me the possibility to share pictures / comments on my Facebook Page?

Pinterest, Instagram and so on ... ???

Technically – it is all about hashtags!

To make HintMe more international and 'global' accessible AND principally 'unlimited': a hash tag like #hintihavedoeren is for e.g. a Dutchmen something like an incomprehensible code, not much more than that. And of course the hash tags used should be unique for each work of art (imagine HintMe takes over all the Museums of the World ;-). Is something like a inventory number suitable as hash tag? #HM_SMK28364 ? Probably these codes are already unique in the whole world (?). The Museums involved could publish these numbers somewhere (website, social media, Hintme, Google Art, WikiMedia, Europeana) and/or add them as metadata?

Maybe there will be a need for HintMe Users & Museum Curators to filter out the 'curatorial tweets' in case the stream is getting big. How? Filtering with an additional hash tag (#cur)? --> could be 'abused' by others. Filtering by curatorial Twitter Account(s) (@msanderhoff) ?

Twitter should solve this, not you: the possibility in Twitter to create lists on the base of hash tags (now there is only the possibility on the base of accounts ...). In this way Art Lovers could make lists with their beloved HintMe hash tags in Twitter and follow easy in Twitter what is going on ...

It should be made to users as easy as possible to get the correct hashtags in their Tweets.

Examples: Visitors of pictures on your website should be able to click on a Twitter-button and get then automatically also the correct HintMe-hashtag in their partially precomposed Tweet ... The global world: art lovers come to website and museums from all over the world: in HintMe something like the Translate-link as offered in Facebook would be very nice ...

I should add as a 'final conclusion' of a user:

All essentials have already been said on http://pro.europeana.eu/web/guest/pro-blog/-/blogs/1640887/maximized?p_p_auth=RjgS5AcR plus related pdf and video.

Therefore HintMe is a reliable project! It is propagated with courage ('just do it') after well prepared thinking, research and evaluating.

*Tak til Peter Soemers for venlig tilladelse til at inkludere hans feedback
som appendix til denne rapport*