

## Skema til videndeling om museumsformidling

---

Indsendt: 19-04-2010 13:19:55

Indsendt af: 87.54.60.222

Referencenummer: 72476

---

### SKEMA TIL VIDENDELING OM MUSEUMSFORIDLING

#### Kulturarvsstyrelsen

Museer  
H.C. Andersens Boulevard 2  
1553 København V  
Telefon: 33 74 51 00  
E-mail: postmus@kulturarv.dk




#### Hvad skal skemaet indeholde?

Formidlingsprojekter, der har modtaget tilskud fra Kulturarvsstyrelsen, skal udarbejde en afsluttende rapport, som indeholder evaluering af projekter og refleksioner over medarbejdernes læringsudbytte. Rapportens konklusioner gengives i dette skema.

#### Hvad skal oplysningerne bruges til?

Oplysningerne er beregnet til offentliggørelse og systematiseret videndeling mellem danske museer om formidlingsprojekter inden for kunst-, kultur-, og naturarv, der har modtaget støtte fra formidlingspuljerne 2007-2010.

**Gem kladde** Hvis du vil gemme en kladde af din ansøgning, skal du klikke på  i menubaren øverst til højre.

#### Udfyldelse af skema

Klik på spørgsmålstegnet øverst i højre hjørne for information om udfyldelse af blanketten.

---

Projektets titel

Følg mig! Virtuelle historiske guider gennem Vejle Museum

Hvilken pulje/puljer har projektet modtaget støtte fra (der er mulighed for at tilføje og fjerne puljer)

Pulje 1. Udvikling af museernes formidling

Hvilket genstandsfelt/fagområde bygger projektet på? (max 300 tegn)

Nyere tid - Renæssancen

Hvem er projektets primære målgruppe? (max 300 tegn)

Primære målgrupper:

1. Børn i aldersgrupperne 9-12 år

Sekundær målgrupper:

1. Børn i selskab med deres familier
2. Skoleklasser inden for ovenstående målgrupper

Hvad er projektets formål? (max 300 tegn)

Udvikling af en virtuelle og interaktiv historisk guide til Vejle Museums kommende permanente udstilling. Prototypen består af et interaktivt bord og en skærm, hvor gæster via et objekt med indbygget mønstergenkendelse kan levendegøre en historisk figur i en 3D-udgave af Vejles renæssancehavn.

Hvilke formidlingsformer er projektet baseret på? (max 300 tegn)

1. Dramatiserende fortælling
2. Digital formidling 3D
3. Brugerdeltagelse

Hvad er projektets resultater og læringsudbytte? (max 300 tegn)

- Tilrettelæggelse af formidling til målgrupperne 9-12 år.
- 3D digital formidling, herunder mulighederne og begrænsningerne:
- Ideer til hvordan man kan koble et fysisk aspekt på brugen af 3D og digital formidling.
- Viden om renæssancen og hvordan Vejles havneområde kunne have set ud.

## PRAKTISKE OPLYSNINGER

Kontaktperson

Jacob Knudsen

Institutionens navn

Vejle Museum

Kontaktpersons e-mail

jackn@vejle.dk

Institutionens netadresse

www.vejleegnensmuseer.dk

Link til projektrapport

Samarbejdspartnere

CAVI, Center for avanceret Visualisering og Interaktion, Aarhus Universitet  
- design og udarbejdelse af den tekniske løsning, samt medudvikler af  
fortællekonceptet.

Vejle Byhistoriske Arkiv & Stadsarkiv - Bidraget med kildemateriale til  
bagvedliggende research.

Historielærergruppen i Vejle - Har hjulpet med at læse tekstudkast  
igennem i forhold til målgruppen.