

Heldagsseminar om Oplevelsesteknologier og Gamification i en museums- og kulturkontekst

Fredag d. 5. maj kl. 9-15.15.

Sted: Nordkraft 10. etage, seminarrum 10.14

Program

9.00-9.15: Velkommen og introduktion v/Jens F. Jensen

9.15-9.45: Ramesh Krishnasamy, phd-studerende, AAU: **(U)kendte Teknologier ved Ubemandede Udstillingssteder**

For hver ny iteration eller rekonfiguration af en given teknologi-type, skyller der en ny bølge af digitale oplevelseslag over udstillingssteder i museums konteksten. En udfordring, der udforskes og udfoldes under dette oplæg, er – bl.a. gennem *state of the art* indenfor oplevelsesteknologier i museums konteksten – introduktion og ibrugtagning af teknologi, der byder på anderledes interaktion end de, der fletter sig ind i dagligdags ritualerne. Særligt peges der på udfordringer, der rejser sig, når der ikke er mandskab til at hjælpe nye brugere i gang, og hvordan dette, muligvis, kan afhjælpes ved brug af spil principper.

9.45-10.15: Kristina Maria Madsen, phd.-studerende, AAU: **Animationsfilm som formidling og storytelling i museumsudstillinger**

Dette oplæg vil præsentere overvejelser og muligheder ved at anvende animation i museumsudstillinger, som katalysator til at formidle historiske fortællinger eller begivenheder, der ikke kan præsenteres gennem genstande. Oplægget stiller blandt andet spørgsmålene: Kan vi anvende animationer til visuelt at formidle fortællinger fremfor at anvende lange tekster eller personlig formidling? Kan animation være med til at fordre interaktivitet eller deltagelse i museumsudstillingen? Kan animation bidrage til gamification i museumsudstillingen.

10.15-10.30: Kaffepause

10.30-11.00: Vashanth Selvadurai, ph.d.-studerende på AAU og Nordsøen Oceanarium: **Strategier for brugerdeltagelse ift. nye teknologier**

Oplægget lægger vægt på undersøgelsesmetoder og strategier for at gøre udstillinger og kulturinstitutioner mere dynamiske og relevante i samarbejde med brugeren. Der er fokus på processer og eksempler med participatory forandringer og dens påvirkning på de traditionelle udstillinger og kulturinstitutioner.

11.00-12.00: Camilla Gyldendahl Jensen, lektor på UCN, Bygningskonstruktøruddannelsen; ph.d.-studerende, AAU: **Gamification som metode til at skabe refleksionsprocesser i forhold til refleksiv praksis læring**

Oplægget vil præsentere en didaktisk tilgang med afsæt i gamification, der kan bidrage til at styrke literacy, refleksion og problemløsning på tværs af fag gennem multimodale læringsaktiviteter. Nyere forskning inden for læring har vist, at det særligt er igennem kombinationen af forskelligartede aktiviteter, at mennesket transformere læring via refleksionsprocesser. Anvendelsen af gamification repræsenterer et betydeligt skifte væk fra den typiske lærerorienterede tilgang mod et mere aktivitetsbaseret fokus, hvor sociale og multimodale interaktioner er omdrejningspunktet. Gamification som didaktisk model tilbyder derfor en form for selvfacilitering, hvor underviseren gennem undervisningsdesign sætter en ramme, hvori de studerende kan udforske og eksperimenter med et givet stofområde.

12.00-12.30: Frokostpause

12.30-15.15: Sune Gudiksen, adjunkt, AAU: **Spil til organisatorisk udvikling, læring & refleksion**

Oplægget sætter fokus på spil, der kan bruges i organisatoriske sammenhænge til udvikling, læring og refleksion. Det ser på de forskellige elementer i et organisatorisk spil-design, herunder specielt hvordan man skaber sammenhæng mellem organisatorisk udfordring, didaktik og spilmekanik, samt facilitering. Der tages udgangspunkt i en *upcoming* bredt formidlende bog, der præsenteres på dagen, ligesom der vil blive afprøvet et par udvalgte spil inden for ovennævnte genrer.

Arrangører: Dansk Center for Museumsforskning, Studienævnet for Kommunikation og Digitale Medier samt Invio – Innovationsnetværk for oplevelsesøkonomi