

Tangible museum interaction design

Designet og projektet er en nytænkning af hvordan museer formidler deres fortællinger til de museumsbesøgende i overensstemmelse med Museumsreformen 2024. Dette vil vi gøre gennem elementer af indlevelse og rollespil for at skabe et anderledes og dybere form for engagement med museets udstilling. Vi bygger dette på over et halvt års research, herunder flere brugertests, flere iterationer af designet, og et velmodtaget speciale indenfor tangible interaction design og narrative design på IT-Universitetet i København.

Designet er i sig selv et fysisk artefakt, der agerer som 'hjemmebase' for museumsgæsterne. Designet afspiller ved start en fortælling, der lader gæsterne leve sig ind i museets narrativ, hvorefter de sendes ud blandt udvalgte museumsudstillinger. Gæsterne fordybes i fortællingen gennem rollespil, interaktion med museet, dybt lydlandskab og terningekast. Denne fordybning og øgede meningsdannelse giver gæsterne en unik oplevelse, der føles mere betydningsfuld, huskværdig og ikke mindst underholdende. Designet, og den tilhørende oplevelse, kan tilpasses de fleste museer og lignende kulturelle oplevelser.

Netop nu er vi i gang med et samarbejde med ENIGMA museet, hvor design-variationen hedder "Radio Resistance", som er startskud for at kunne udvikle vores design til flere af Københavns museer og andre offentlige institutioner bl.a. til simulationsundervisning på videregående uddannelser samt undervisning i folkeskoler. Vi forventer at arbejde med museumsbesøgende i kategorierne børn og unge og/eller unge voksne alt efter ENIGMAS ønsker.

Designteamet og stiftere af Red Kite Interaction I/S er Freja Katrine Mo Marple, Benjamin Lyng Clausen & John Nymann-Lynggaard.



BUDGETSKABELON, PROJEKTTILSKUD

Det er en forudsætning for udbetaling af Københavns Kommunes projekttilskud at tilskudsmodtager udarbejder et budget, der er opstillet i overensstemmelse med denne budgetskabelon. Budgettet skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Alle felter markeret med gult skal udfyldes. Der må gerne tilføjes linjer, under såvel indtægter som udgifter. Såfremt I ikke har indtægter fra eksempelvis fonde, honorarer eller billetindtægter, skriver i 0 i feltet ud for.

Aflyses eller ændres væsentlige dele af projektet skal budgettet revideres og sendes til Kultur- og Fritidsforvaltningen med en forklaring på ændringerne. Ændringerne og det reviderede budget skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Det senest godkendte budget skal sidenhen anvendes som grundlag for regnskabsaflægning, og væsentlige afvigelser fra budgettet skal årsagsforklares (se vedlagte regnskabsmodel og -instruks).

Tekst i kursiv er vejledningstekst.

Tilskudsmodtagers navn: Red Kite Interaction I/S
CVR: 45929779
Projektets navn: Tangible museum interaction design

Projektperiode: <i>Projektperioden er lig med udgiftsperioden, dvs. den starter når de første udgifter afholdes og slutter, når den sidste udgift er afholdt.</i> Januar 2026 – Marts 2026

Indtægter	Budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud året før)	<i>Notér om beløbet er ansøgt eller allerede bevilliget.</i>
Ansøgt tilskud fra Kultur- og Fritidsudvalgets disponible midler	219.000,0		<i>Ansøgt</i>
Øvrige tilskud, specificeret (<i>herunder øvrige tilskud fra Københavns Kommune, fra fonde, sponsorer mm. hvis I ingen har skrives 0. Posterne er eksempler, der kan ændres efter jeres konkrete indtægter</i>)	0		
a)			
b)			
c)			
Honorarer	0		
Billetindtægter	0		
Øvrige indtægter, specificeret	0		
a)			
b)			
c)			
INDTÆGTER I ALT	219.000,0		

Udgifter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov, men I skal oplyse til hvad I ønsker at anvende det ansøgte tilskud</i>	Budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud året før)
Løn og honorarer	180.000,0	
Konsulentudgifter	9.000,0	
Materialeudgifter	20.000,0	
Transportudgifter	0	
Opholdsudgifter	0	
Fortæring, herunder møder	0	
Diverse repræsentation	0	
PR og markedsføring	0	
Kontorhold (telefon, porto mv.)	0	
Revisionshonorar	0	
Øvrige udgifter, specificeret	0	
a) Grafik	10.000,0	
b)		
c)		
UDGIFTER I ALT	219.000,0	

RESULTAT	219.000,0	
-----------------	------------------	--

Kommentarer/forbehold:

Det endelige design foræres til museet vi samarbejder med, og vi forventer derfor ikke andre indtægter end de midler her ansøgt.

Til fondsansøgningen vedrørende projektet "*Radio Resistance*"

I samarbejde med ENIGMA har Freja Marple, Benjamin Clausen og John Nymann-Lynggaard udviklet projektet "Radio Resistance" på ENIGMA – museum for post, tele og kommunikation. Baseret på prototypen, der blev udviklet i den forbindelse, har Freja, Benjamin og John nu henvendt sig i forbindelse med videreudvikling af prototypen. Fokus er i den kommende fase at udvikle driftssikkerhed, at integrerer ENIGMAs udstillinger og historiske viden, samt i højere grad at orientere projektet mod familier.

ENIGMA er Danmarks eneste museum indenfor kommunikation og rummer en unik samling af infrastruktur fra det danske postvæsens fødsel op til AI og internet, der forbinder verden. Udover udstillinger om dansk kommunikationshistorie, har vi læringsforløb og familieaktiviteter, der alle omhandler at skabe generationsmøde og med fælles refleksion blive klogere.

Projektets tematikker falder derfor i naturlig forlængelse af ENIGMAs arbejde med at formidle kommunikationshistorien og skabe en fælles oplevelse for flere generationer. Samtidig gør ENIGMA meget ud af det fysiske, analoge møde. Her ser vi "Radio Resistance" som et originalt og væsentligt bidrag til ENIGMAs mission om kreativ og kritisk tilgang til oplevelsesbaseret historiefrembringelse. Projektet har et klart potentiale til at skabe oplevelse på tværs af generationer, og dermed en skabe et engagerende møde med historiske kommunikationsgenstande.

ENIGMA har interesse i at indgå i projektet. Det kunne eksempelvis tage form af:

- **Afholdelse af spillet** i en periode som en del af vores aktivitetsprogram i weekend eller ferie.
- **Bidrag til selve udviklingen** i form af faglig sparring samt adgang til relevante genstande og historisk materiale fra ENIGMAs samlinger.

Vi ser frem til at følge udviklingen af "Radio Resistance" og håber, at projektet opnår den nødvendige støtte til at realiseres. ENIGMA stiller sig gerne til rådighed for videre dialog om samarbejdets konkrete udformning.

Malene Dybbøl. Program- og udstillingschef. Md@enigma.dk. (+45) 9282 9102

Nanna Schmidt Nordestgaard. Aktivitets- og formidlingsansvarlig. Nsn@enigma.dk. (+45) 3341 0917