

Digitala verktyg



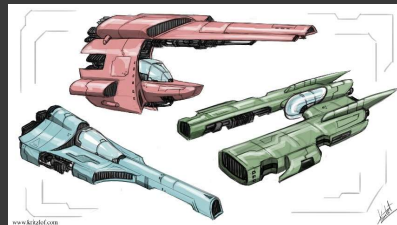
Dacapo Mariestad

- YH-utbildningar
- Samarbeten
 - Göteborgs Universitet
 - Högskolan i Skövde
 - Karlstads Universitet



Vem är jag?

- Illustratör/Grafiker
- Spelutvecklare
- Spel och kulturarv
- Lärare inom media och digitala verktyg



Digitalisera kulturarv

Vad vill vi digitalisera, och vad
menar vi exakt med att digitalisera?



Kanske inte betyder samma sak för er alla

Förhoppningsvis är det jag pratar om relevant för
er på något sätt.

Jag kommer att presentera lite exempel, lite
blandade tips från mig och presentera de kurser
vi ger på Dacapo mariestad.

Digitalisera kulturarv

- Viktigt att "digital kompetens" inte bara finns hos några få



För en hållbar utveckling behövs ett bredare kunskapslyft

Därför försöker jag fokusera på att sänka trösklar och börja från grunden

Börja med att nämna några exempel. Kanske är dessa bekanta?

ENTER Mölndal

- Två vandringar
 - Kvarnbyn
 - Tulebosjön
- Digitalt material
- Ljudguide



Får ta del av många olika berättelser ifrån Kvarnbyn

Mölndals stadsmuseum i samarbete med RISE interactive och Marika Hedemyr. Projektpengar från Torsten Söderbergs stiftelse.

Här finns liv

- Biosfärområdet
Vänerskärgården med
Kinnekulle
- Kommunikations-
projekt
- App-spel



Mål att sprida kunskap om biosfärområdet

Spel som ger förståelse för vad som händer i biosfärområdet och anknyter ens egna egenskaper till naturen

<https://vanerkulle.org/wp-content/uploads/2020/05/Digital-folder-Svensk-A4.pdf>

KASTIS

- Samarbeten
- Berättelser - KLUB
- Igenkänningsbarhet



Utforskar hur man kan använda spelteknologi för kulturarvsförmedling

Projekt på HiS, drivet av Lars Vipsjö.

15-20 böcker

Flera spel och appar utvecklade inom projektet.

Utställning på Skövde museum samt brädspel under utveckling

<https://www.his.se/forskning/informationsteknologi/media-technology-and-culture/kastis/>.

Fornbyäventyret

- Fornbyn i Skara
- Äventyr med QR-koder



Efter examensarbete om berättande med QR-koder, Niclas Loodus-Dristig, Dynamisk hemsida, liknar ett spel men kräver ingen app.

Får göra uppgifter och kan gå runt i byn i egen takt och ordning.

Samarbete med HiS. Finasierat med pengar från EU, Leader

<https://vastergotlandsmuseum.se/fornbyaventyret/>

Enkelhet

- Exempler finansierade med projektmedel
- Vad kan man göra med mindre resurser?



Alla platser måste inte ha ett eget spel, men vi kan lära oss saker från dessa projekt.

På olika sätt förmedla berättelser. För att göra det är det inte nödvändigt att utveckla en hel app.

Mina tips

- Vad vill ni att er digitala produktion ska göra?
- Vilken effekt ska den få?



Handlar det framförallt om marknadsföring och sociala medier, att tillgängliggöra material på distans eller att skapa en upplevelse på plats?

Mina tips

- Inventera era kompetenser
- Vad är era möjligheter?
 - Bild
 - Ljud
 - Video



Mycket kan göras med smarta telefoner!

Learning by doing

Hemsidor och QR-koder

- Koppla digitalt material till platser och föremål



- Hur gör man en QR-kod?



Mina tips

- Integrera lek och utforskning –
tänk escape room
- Samla, leta efter eller
lista ut något



Om man vill tänka i spelliknande banor.

Det handlar ofta inte om det digitala i sig utan om hur man använder de digitala möjligheterna.

Samarbeten

- Ungdomar, skolor eller andra verksamheter
- Involvera i skapandet



Kan bidra med kunskap

Sociala medier

- Långsiktighet
- Bygg relation
- Våga vara personlig => Relaterbar
- Skapa en strukturerad plan, men våga vara spontan



Avsätt tid, gör en plan

Våra kurser

- Introduktion till digitalt berättande
- Livestreaming
- 3D-skanning och Augmented reality
- 360-foto och film



Livestreaming

- Vad behöver man för att komma igång?

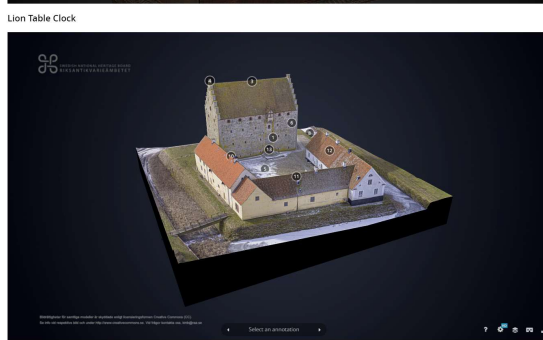
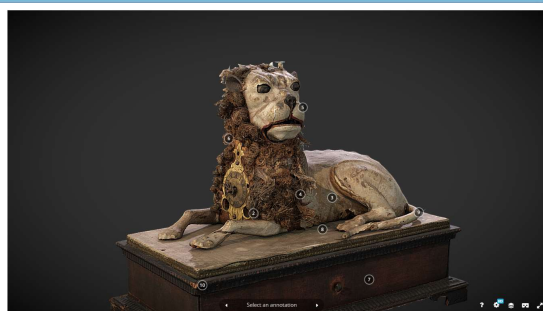
- Utrustning
- Programvara
- Tips



Många av er har säkert redan behövt göra detta under det senaste året.

3D-skanning

- Visa objekt i 3D



Om man har samlingar som man vill visa på nya sätt

3D-skanning

. Dynamiskt och interaktivt

The screenshot shows a 3D model of a grand piano in a room, with a detailed information panel overlaid on the piano. The panel contains the following text:

The Grand Piano

This **Steinway** Grand Piano was delivered in 1896 with a relatively simple, brown pear wood case. The architect, [Gustaf Gullberg](#), was asked to design a new case in a Baroque-inspired style, more in keeping with the decoration of the room.

The instrument, which is unique of its kind, was restored in 1990 and is kept in concert pitch.

Inventory number: **W1C.431**

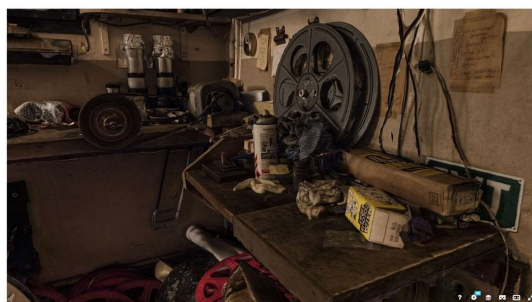
DACAPO
MARIESTAD

The Great Drawing Room

The interface also includes a search bar at the top with the text "Search 3D models", a navigation menu with "EXPLORE", "BUY 3D MODELS", and "FOR BUSINESS", and a sidebar on the right with sections for "MY COLLECTIONS" and "SUGGESTED 3D MODELS".

3D-skanning

- Använda i projekt
- Placera dem i olika miljöer och konstellationer



Crystal Palace Cinema from realityvirtual.co



Lewis Chess Set

3D-skanning

- 3D-printa replikor



Tekniker för att 3D-skanna

- Areaskanner
- Strukturerat ljus
- Linjelasertriangulering
- Fotogrammetri



Areaskanner – roterar och skannar ett område
Strukturerat ljus – skickar ut et ”raster” av ljus och en kamera läser av mönstrets böjning från en vinkel

Linjelasertriangulering – liknande funktion som strukturerat ljus men med en laserlinje

Dessa alternativ är tyvärr mycket dyra. Ofta hundra eller flera hundra tusen. – kan vara möjligt om ni hittar samarbeten

Fotogrammetri – Bygger upp en modell utifrån foton

Fotogrammetri

- Billiga verktyg?

- Kräver endast programvara och vanlig kamera



Metashape

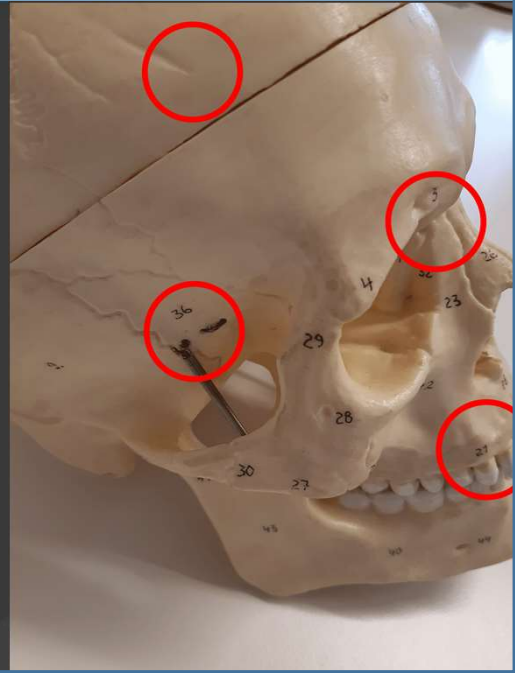
Meshroom

Blender

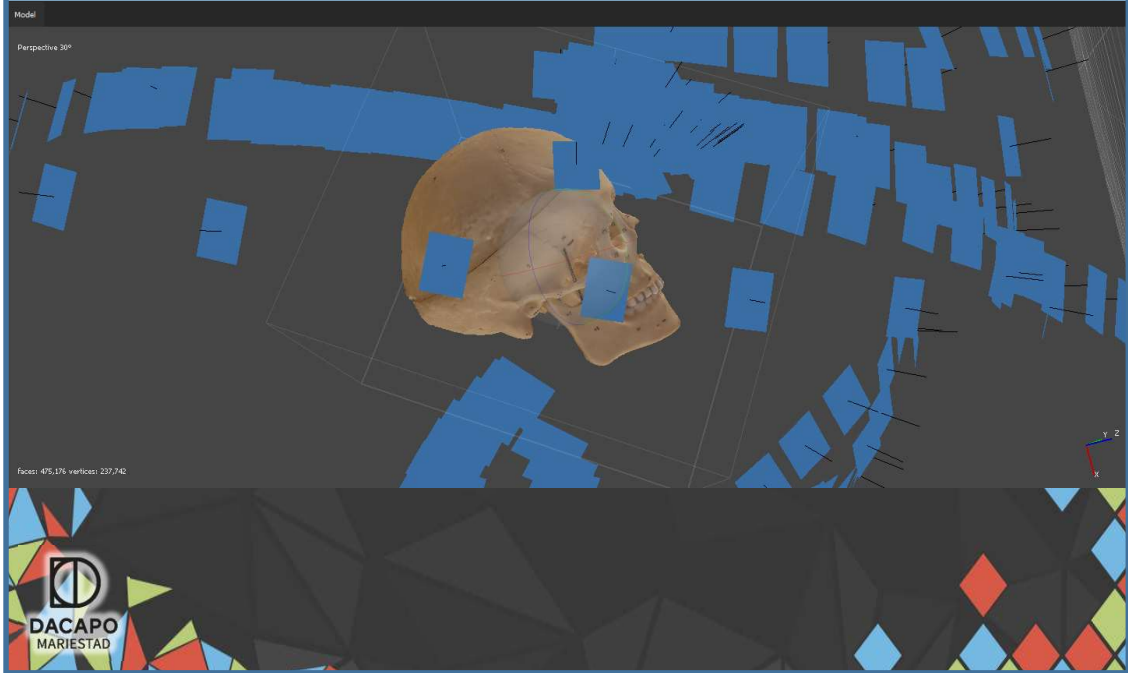
Kräver inläring

Fotogrammetri

- Skapa 3D-modell från flera foton av samma objekt



Fotogrammetri



360-foto

- Nyttor och användning

- Street view
- Sociala medier
- VR
- Tillgänglighet



360-foto - tillgänglighet



Tillgänglighetsdatabasen

360-kameror

- Sjunkit i pris
- Mer lättillgängliga
- Fler kanaler att publicera i



Kan fortfarande överväga om man hellre beställer in tjänsten, men en kamera kan ge frihet att själva producera material över längre tid.

Facebook

Youtube

Street view

Tjänster för virtuella guider

- Materialet kan användas på flera olika sätt

Eftersom det är högupplösta bilder kan man beskära och få ut mycket material från samma foto.

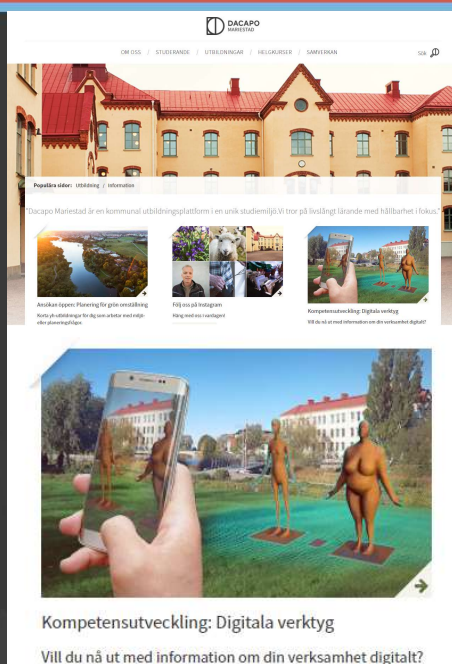
Google Street view

- Många tittar innan de besöker
- Google tillåter användning av egen logga

Avslutning

- Hitta våra kurser på hemsidan!

- Introduktion till digitalt berättande
- Livestreaming
- 3D-skanning och augmented reality
- 360- foto och film



Kontakt

. Kristofer.vaske@mariestad.se