

Opgradering af fysiske omgivelser samt artefaktens kognitive muligheder

Rainar Rye Larsen og Mathias Jimenez Jørgensen

Konkret tager dette oplæg udgangspunkt i et gennemført formidlingsprojekt på et vikingemuseum. Et formidlingsprojekt i form af et spil, hvor et interaktivt bord sammen med artefakter søgte at engagere brugerne i udstillingen samt udstillingens genstande på en måde, der placerede brugernes legmeliggjorte oplevelse i centrum, frem for at lade brugerne forsvinde ind i en skærm.

Gennem implementering af teknologi som NFC (Near Field Communication) kan allerede eksisterende artefakter og fysiske flader i vores omgivelser således opgraderes og understøtte brugernes oplevelse. Den anvendte teknologi er billig, nem at implementere og forudsætter ikke programmeringsmæssige færdigheder.

Oplægget vil demonstrere det interaktive bord, den udviklede software, og måden NFC-teknologien forvandlede artefakter og museets fysiske indretning til en test af en mere legmeliggjort formidlingsoplevelse.