



## PRESSMEDDELANDE

Stockholm, 6 mars 2014

# APP GÖR MUSEIBESÖKET TILL EN SKRÄDDARSYDD OCH INTERAKTIV UPPLEVELSE

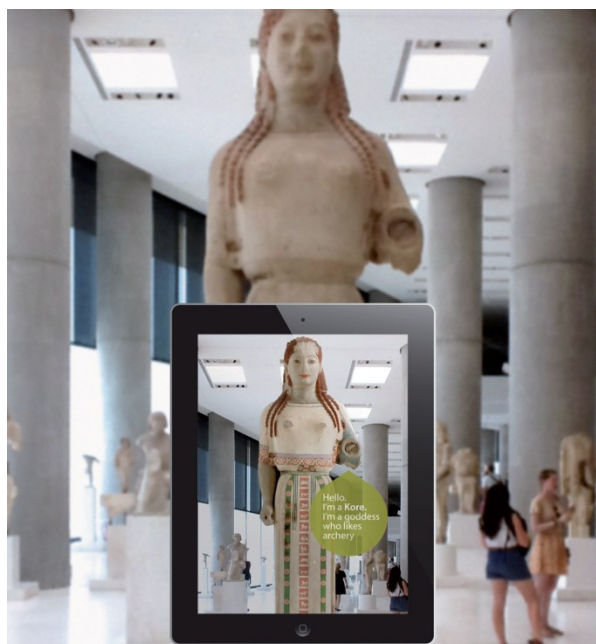
**Museibesökare över hela Europa kan snart specialutforma sina kulturupplevelser innan de ens gått ut genom dörren. Tack vare en innovation som använder mobilteknik, förstärkt verklighet och geolokalisering förvandlas vanliga museibesök till skräddarsydda och interaktiva berättelser.**

Ett konsortium bestående av universitet, kulturinrättningar och företag över hela Europa har med hjälp av EU-investeringar utvecklat författarverktyg och mobilteknik som gör att turister kan förhöja sina kulturupplevelser. Tillsammans med museerna kan de skapa personliga, skräddarsydda och interaktiva program. Med appen CHES, som kommer att kunna laddas ner till smarttelefoner och datorplattor från vanliga appbutiker, kan det förflutna väckas till liv igen, så att historien och kulturen blir ännu mer fängslande och lättillgänglig för var och en.

– En guidad tur är en linjär upplevelse och besökaren är ganska passiv. Med CHES blir museibesöket mer som en spelupplevelse. Besökarna aktiveras och blir själva delaktiga i kulturarvet. De får information, men de blir också utmanade, retade och roade. Det är viktigt för att behålla besökarnas intresse, speciellt de yngre besökarna som gillar att spela spel på sina konsoler och smarttelefoner, säger dr Olivier Balet från DIGINEXT, det franska företaget som samordnar projektet.

### En mer engagerande upplevelse

Projektet CHES ("Cultural-Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling") stöds med över 2,8 miljoner euro av Europeiska kommissionen, för att göra museibesöken till en mer attraktiv och engagerande upplevelse för alla.



För att åstadkomma detta har projektet tagit fram ett antal innovativa verktyg som museum och andra kulturinrättningar kan använda för att skapa och publicera skräddarsytt innehåll för sina besökare. I onlineenkäten "*CHES visitor survey*" får besökare fylla i vad de har för intressen, vad de gillar och ogillar. Här kan museerna skapa korta, attraktiva enkäter där svaren används för att avgöra vilken slags profil besökaren har. Med författarverktyget "*CHES authoring tool*" kan museiintendenter och annan personal utan speciella IT-kunskaper enkelt och behändigt utveckla dynamiska berättelser med många olika handlingsvägar och avancerat multimediainnehåll. En "*Berättelsemotor*" tar besökaren genom en handling som utgår från dennes profil, och som uppdateras och anpassas under resans gång beroende på de val besökaren gör.

Till skillnad från vanliga museiguider så ger CHES-appen varje besökare en unik historia, fokuserad på de utställningar som passar besökarens intressen bäst, och med så mycket eller lite detaljer som besökaren önskar. Berättelserna kan förhöjas med multimedia, 3D och spel med "förstärkt verklighet" och ibland kan föremål prata med besökarna och bjuda in dem till att interagera med dem. Även museipersonal och riktiga guider kan bli en del av upplevelsen.

Efter museibesöket får besökaren en digital souvenir från sin egen berättelse på museets webbplats, t.ex. en video eller en bild, som blir ett personligt minne som de kan dela med familj och vänner. Enligt dr Maria Roussou på University of Athens har projektet potential att revolutionera hur vi betar oss och deltar när vi besöker museum.

– Med CHES förhöjer vi och specialutformar upplevelsen för varenda besökare genom att skraddarsy berättelser som passar deras olika smak, hobbyer och intressen. Genom att leda besökarna till de artefakter som intresserar dem mest och bjuda på interaktivt innehåll såsom frågesporter och spel så kan vi avsevärt förhöja behållningen från besöket. Och det är inte bara bra för besökarna, utan också för museerna som får nöjet att bjuda på bästa möjliga upplevelse och se sina kunder komma tillbaka igen och igen, säger professor Yannis Ioannidis från University of Athens.

### Produktutveckling och kommersialisering

CHES har under sex månader testats med stor framgång på rymdparken "Cite de l'Espace" i Toulouse i Frankrike, och på Akropolismuseet i Aten i Grekland.

CHES har utvecklats av partners från fyra länder - Frankrike, Grekland, Storbritannien och Tyskland - och kommer att introduceras på marknaden av projektsamordnaren DIGINEXT som tar projektet från forskningsobjekt till färdig produkt. Projektsamordnarna tror att CHES kommer att lanseras på marknaden om två år.

– Utan finansiering från EU skulle det här projektet inte varit möjligt. Det har verkligen krävt en kombination av världsexperts inom en rad olika fält, vilket normalt inte går att hitta på nationell nivå i Europa. Med 55 000 museer över hela världen är möjligheterna verkligen globala, säger dr Balet.

Michael Jennings, talesperson för Maire Geoghegan-Quinn, EU-kommissionär med ansvar för forskning, innovation och vetenskap, tillägger:

– Europa har en rik historia, och teknik som CHES kan förmedla den till den digitala generationen, och göra den mer tillgänglig för alla. Att bygga ett mer inkluderande och reflekterande samhälle är ett av målen med programmet Horizon 2020, och innovationer som för fram det europeiska kulturarvet passar väl in där.

För att se hur CHES fungerar, gå till: <http://youtu.be/fZRiE7VR-xw>

#### Kontaktinformation

- Europeiska kommissionen:  
Michael Jennings : [michael.jennings@ec.europa.eu](mailto:michael.jennings@ec.europa.eu)
- Presskontakt:  
Joseph Borenstein: [joseph.borenstein@cohnwolfe.com](mailto:joseph.borenstein@cohnwolfe.com), +46-735 44 32 23

#### Om CHES

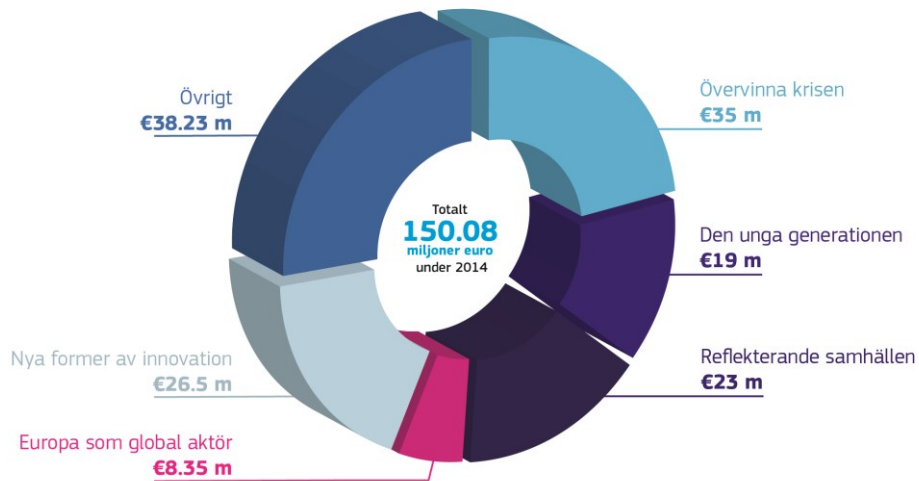
CHES ("Cultural Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling") är ett projekt som samfinansieras av Europakommissionen, som en del av Europeiska unionens sjunde ramverksprogram (FP7). Huvudmålet för CHES är att forska på, implementera och utvärdera både användarupplevelserna av de specialutformade, interaktiva berättelserna, och kulturspecialisternas författande av dem. CHES är ett resultat av ett samarbete mellan DIGINEXT (Frankrike), Athens universitet (Grekland), Nottinghams universitet (Storbritannien), Fraunhoferinstitutet för datorgrafik (Tyskland), Real Fusio (Frankrike), Akropolismuseet (Grekland) och Cité de l'espace (Frankrike).

#### Om finansieringen av europeisk forskning och innovation

Den 1 januari lanserade Europeiska unionen ett nytt, sjuårigt program för finansiering av forskning och utveckling vid namn Horizon 2020. De närmaste sju åren kommer nästan 80 miljarder euro att investeras i forsknings- och innovationsprojekt för att stärka Europas

ekonomiska konkurrenskraft och utvidga gränserna för människans vetande. EU:s forskningsbudget motsvarar fokuserar mest på vardagsnära områden såsom hälsa, miljö, transport, mat och energi (se sammanställningen nedan). Forskningsarbeten med företag i läkemedels-, flyg-, bil- resp. elektronikindustrin uppmuntrar också den privata sektorn att genomföra investeringar som kan leda till framtida tillväxt och högkvalificerade arbeten. Horizon 2020 kommer att ha ett ännu större fokus på att omvandla fantastiska idéer till produkter, processer och tjänster som kan säljas på marknaden.

## Inkluderande, innovativa och reflekterande samhällen



Mer information om europeisk forskning och innovation finns på:

<http://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/>

<http://www.facebook.com/innovation.union>

<http://twitter.com/innovationunion>