



HVORDAN KAN ET MUSEUM FØLGE MED UDVIKLINGEN?

- 1.** De yngre generationer er vant til teknologi og interaktive medier, derfor er det vigtigt, at museer skaber engagerende, interaktive udstillinger, hvor de besøgende kan være aktive deltagere.
De bør kunne opleve kunstværker eller historiske begivenheder på en helt ny og personlig måde.
- 2.** Brug af forskellige medieformater kan gøre informationen mere levende og tilgængelig.
Ved at kombinere visuelle og audio elementer kan museer fange deres opmærksomhed og gøre udstillingerne mere mindeværdige.
 - Video
 - Lyd
 - 3D-modeller
 - Lys
 - Animationer
- 3.** Personlige oplevelser, hvor teknologien tilpasser sig den enkelte besøgendes præferencer.
Det kan være i form af apps, wayfinding-teknologi og audioguides der guider besøgende gennem udstillingerne, mens de lærer om de emner der har størst interesserer.
Det kan endda være AR*, et godt eksempel på AR er Pokemon GO, som giver en skræddersyet oplevelse afhængig af brugerens interaktion.
- 4.** Nye teknologier som AI kan spille en rolle i at forbedre museernes interaktivitet og oplevelse.
Det kunne eksempelvis være AI-genererede, skræddersyede kunstopplevelser baseret på de besøgendes præferencer.
- 5.** Brug AV-teknologi til at sikre, at alle besøgende, uanset deres fysiske evner, kan få glæde af udstillingerne.
Det kan være lydbeskrivelser for synshandicappede, tegnsprogstolkning via skærme eller apps, samt teknologier, der hjælper personer med bevægelseshandicap med at få adgang til udstillingerne.
- 6.** AV-teknologi kan også spille en rolle i fastholdelse af interessen og sikre en god afslutning på besøget.
Det kan omfatte påmindelser om vigtige detaljer eller interaktive afslutninger, der inviterer gæsterne til at reflektere og dele deres oplevelse.

Det handler det om at kombinere teknologi med kreativitet for at skabe en oplevelse, der er relevant, engagerende og tilpasset de nye generationers forventninger og behov.

Museer, der omfavner disse muligheder, vil kunne fastholde relevansen i en verden, hvor teknologi og innovation spiller en større rolle i alle aspekter af livet.



HVAD ER AR?

AR (Augmented Reality)* betyder udvidet virkelighed på dansk.

Det refererer til en teknologi, der kombinerer den fysiske verden med digitale elementer, som kan ses gennem en skærm (f.eks. på en smartphone, tablet eller AR-briller).

I AR bliver computergenererede billeder, lyd eller andre data lagt oven på den virkelige verden, så man kan opleve en blanding af det, man ser rundt om sig, og digitale informationer i realtid.

Et klassisk eksempel på AR er, når du bruger en smartphone-app, der viser dig, hvordan et møbel vil se ud i dit hjem ved at placere en 3D-model af møblet i den fysiske verden gennem skærmen.

Et andet velkendt eksempel er spil som Pokémon Go, hvor digitale karakterer (Pokémon) vises i den virkelige verden, når man ser gennem sin telefon.

AR bruges også i museer til at tilføje ekstra lag af information, som besøgende kan se ved at bruge en app eller en speciel enhed. Det kan være alt fra at se historiske begivenheder udfolde sig i 3D foran sig til at få dybere indsigt i kunstværker.