
Projekt treści i teksty na witrynę internetową Baltic Museums LoveIT!

ZAMAWIAJĄCY: UNIwersYTET SZCZECIŃSKI W SZCZECINIE

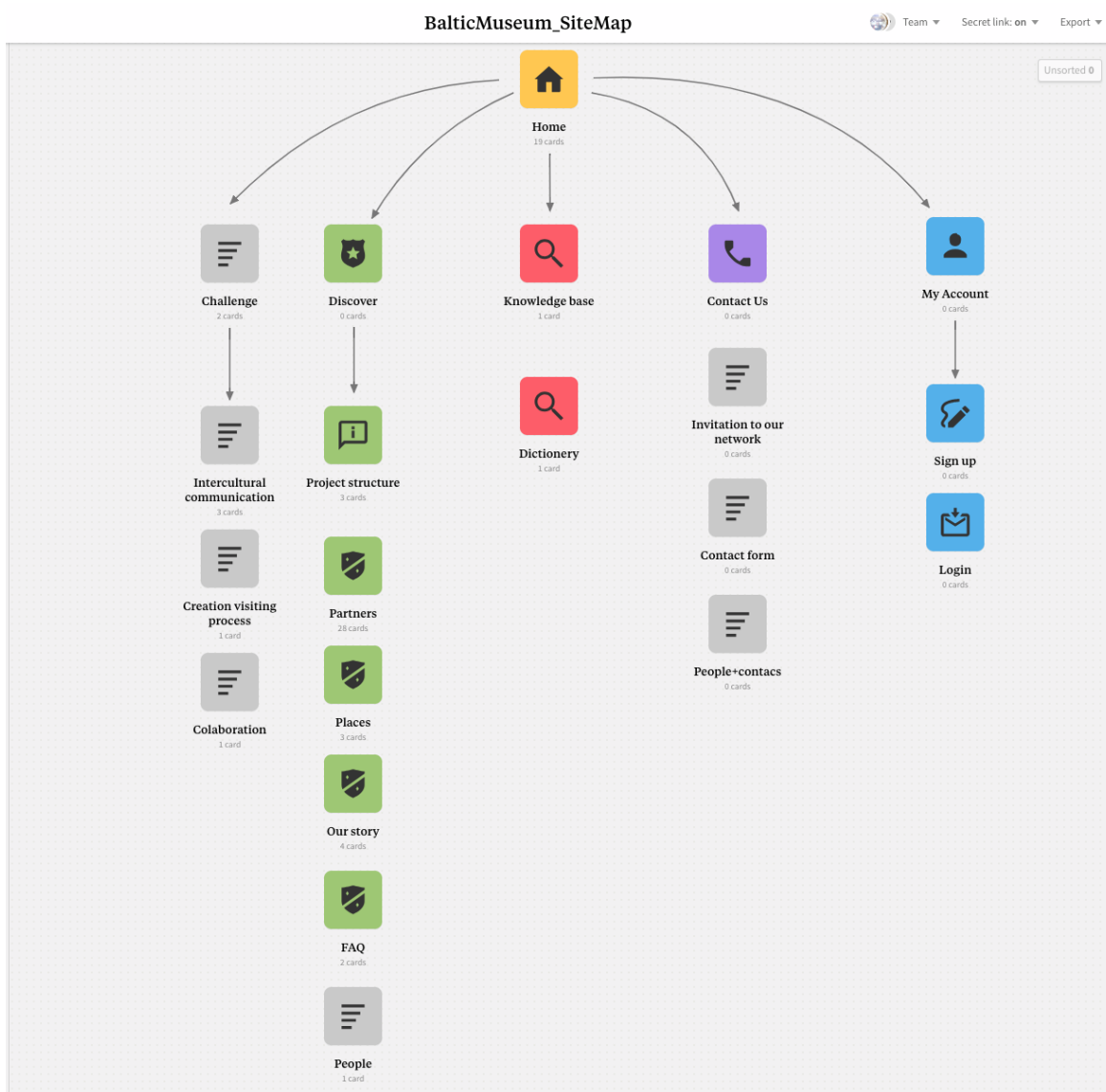
REALIZACJA: KAMILA PARADOWSKA, DOBRA TREŚĆ

Sekcje dokumentu:

- **Przykładowy** projekt treści:
 - mapa strony
 - formy rozwiązań
 - projekt treści dla strony głównej
 - projekt rozwiązań na stronie głównej i metaopis
- Teksty:
 - W języku polskim
 - W języku angielskim
- Zalecenia

• Przykładowy projekt treści:

- mapa strony



- formy rozwiązań (dotyczą treści w poszczególnych sekcjach z sugestiami ikonograficznymi)

Our story Team

Historia projektu

Historia projektu - artykuł
1 card

https://docs.google.com/document/d/1DpgnwtV9E_xlfajfJf5oRz76D12ACDSoCFAr841KZw/edit?usp=sharing

3 infografiki o historii projektu - tekst
1 card

https://docs.google.com/document/d/16gEBypIz_jiECcbbPt4nlbWFG2XGuPib28cvUMoCE/edit?usp=sharing

■ Intercultural communication

Intercultural communication

Artykuł
1 card

<https://docs.google.com/document/d/1o4w70SE5iUT5BDfkySH7JHLDCSbbUasm3-Iph0snoE/edit?usp=sharing>

Photo by [rawpixel](#) / [Unsplash](#)

Places Team Secret link: on

Należy zbudować mapę z naniesionymi miejscami - mapa musi uwzględniać teren projektu Południowy Bałtyk

Uniwersytet Szczeciński (Lead Partner)
Uniwersytet Nauk Stosowanych, Stralsund (Scientific Partner)
Akwarium Gdyńskie
Litewskie Muzeum Morskie
Muzeum Malmö
NaturBornholm
Netcamp
Północna Akademia Biznesu

- Projekt treści dla strony głównej



- Projekt rozwiązań na stronie głównej i metaopis

Unsorted 0

Treści na stronę powitalną

Title: BalticMuseums LoveIT!

Meta Description Tag:

We cooperate to develop IT-enabled Games, Apps and Tours to make you love visit at our institutions

Call to action:

Find your perfect place to discover / Find your perfect place to fall in love / Znajdź miejsce, w którym się zakochasz / Miejsca do odkrycia i pokochania

Inspiracje

Strona powitalna zawiera:

- jedno zdjęcie / grafikę / ewentualnie galerię
- slogan (ew. dłuższy opis)
- menu
- ikony mediów społecznościowych

animowana fotografia w tle + slogan, logo w centrum, możliwość użycia slidera i wielu sloganów

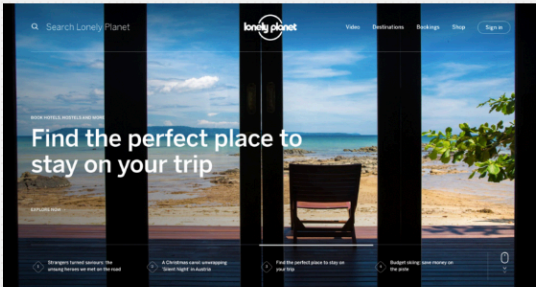
<https://www.lonelyplanet.com/>

Najciekawsza inspiracja

Do zrobienia:

Akceptacja sloganu

Akceptacja formy ekranu powitalnego




Zdjęcie + slogan + tekst + fotografie detali

<https://vstorm.pl/>

Newsy:

Droga do aplikacji
1 card

<https://docs.google.com/document/d/1He6oyNeSzg-0NvYsmYuzn5o5rzoUn8DZ30Sjxgqdx3A/edit?usp=sharing>

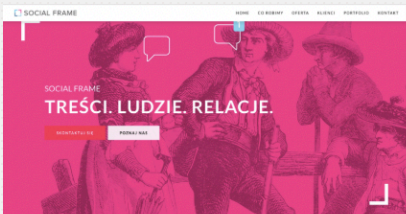


Zdjęcie + slogan + menu + przyciski

<https://www.socialframe.nl/>

Paper prototyping
1 card

<https://docs.google.com/document/d/1Fj9fCaM3yurV3rO4Z-x49CGgQg9TV36w-hWfkSubpws/edit?usp=sharing>



Zajrzyj do bazy wiedzy
1 card

<https://docs.google.com/document/d/1z15Go5yHnC67BC11oNvfmPy1giciCbTxFg3nCv4Wl/edit?usp=sharing>

Teksty w języku polskim

Wyzwanie > Komunikacja międzykulturowa

Komunikacja międzykulturowa

Nawiązanie komunikacji międzykulturowej jest jednym z priorytetów naszego projektu. Wpisuje się jednocześnie w strategię zrównoważonego rozwoju i wyrównywania szans realizowaną przez Program Południowy Bałtyk.

Specyfika naszego projektu zobowiązuje nas przede wszystkim do skupienia się na komunikacji w specyficznych warunkach. Przedstawiciele różnych krajów i kultur łączą te same miejsca - budynki instytucji kultury - muzeów i ogrodów zoologicznych. Wobec tych miejsc zasadne jest zadanie wielu pytań - o zachowania, oczekiwania, doświadczenie miejsca i architektury, czy sposoby prezentacji.

Wyszczególnione poniżej pytania stanowią punkt wyjścia do badań przeprowadzonego dla projektu Baltic Museums Love IT! przez Tanję Titel z Uniwersytetu Nauk Stosowanych w Stralsundzie.

1. Jak goście reprezentujący różny poziom wiedzy i wychodzący z różnych kultur powinni zostać przyjęci w danej instytucji? Jak powinni zostać powitani?
2. Jak pracować w przypadku konieczności znajomości szerokiego kontekstu przez odbiorcę? Jak pracować z odwiedzającym, kiedy kontekst musi być znany w małym zakresie?
3. Czy mamy pewność, że ludzie z innych krajów i innych kultur otrzymują dokładnie te same informacje? (Rzecz dotyczy nie tylko wystaw, czy procesu zwiedzania, ale także informacji technicznych dotyczących budynku.)
4. Jakich metod można użyć, aby wzbogacić wizytę gości międzynarodowych?
5. W jaki sposób muzea mogą zwiększyć ocenę jakości ich prezentacji wyrażoną przez odwiedzających?
6. Jak instytucje powinny reagować na negatywne opinie?

W dyskusjach nad poruszonymi zagadnieniami ważne stają się:

- kwestie dostępności treści na stronach i w aplikacjach stanowiące przygotowanie do wizyty
- projektowanie tzw. fizycznego otoczenia, wewnątrz, ze szczególnym uwzględnieniem strefy powitalnej
- wycieczki z przewodnikiem, pokazy przygotowywane przez pracowników muzeów
- specyfikacje dotyczące procesu zwiedzania względem oczekiwań odbiorcy - dostosowanie ich do różnych grup i optymalizacja pod kątem multikulturowej wspólnoty
- kampanie marketingowe, współpraca między muzeami z różnych krajów oraz obecność w przewodnikach

Dobra komunikacja międzykulturowa jest jednym z podstawowych wyzwań dla współczesnej Europy. Muzea mają szansę zintegrować, informować, edukować i zaangażować odbiorców do podejmowania wspólnych doświadczeń, które będą łączyć odbiorców z różnych krajów.

tagi:

komunikacja międzykulturowa

wyzwania multikulturowości komunikacja międzykulturowa w Europie integracja europejska

Program Południowy Bałtyk

engaging visitors

Wyzwanie > Kreacja procesu zwiedzania

Kreacja procesu zwiedzania

Nowe formy doświadczenia - tak w skrócie można nazwać wyzwanie, przed którym staliśmy projektując rozwiązania dla turystów w ramach Baltic Museums Love IT!

Scenariusze zachowań, czyli potrzeby

Dzisiejsze społeczeństwa europejskie, coraz silniej, nie tyle w konsumpcji dóbr materialnych, a w poszukiwaniu doświadczeń znajdują rodzaj spełnienia. Często kilkanaście lat temu niedoceniane muzea, czy ogrody zoologiczne przeżywają prawdziwe oblężenie. Wielu z naszych partnerów w projekcie dawno zapomniała o problemach z frekwencją. Co jest więc dla nas wyzwaniem, jeśli nie osiągnięcie ludzi do muzeów?

Po pierwsze, ciągłego ulepszania i kreacji wymaga sam proces zwiedzania. Po to, aby zwiedzający przeżyli satysfakcjonującą przygodę i polecili to miejsce innym. Przewidzenie potrzeb widzów, otwarcie się na ich możliwości i to, czego poszukują było naszym głównym zadaniem. Do kreacji używaliśmy nowoczesnych narzędzi, jak choćby wiedzy z dziedziny UX, czyli projektowania doświadczeń użytkownika.

UX w muzeum

Pytając o doświadczenie zwiedzającego muzeum przewidzieć należy wszelkie drobne szczegóły: wejście, pierwsze chwile, informacje, które docierają do zwiedzającego i ścieżkę, którą podąża. Coraz istotniejsze - również w poprzednich edycjach projektu - było dla nas sfokusowanie się na rodzinie, a szczególnie najmłodszych uczestnikach wycieczki do muzeum. Jak wygląda ich przeżycie? Co nowego możemy im zaproponować? Jak aktywnie włączać do muzealnej narracji edukację? Jakie praktyki edukacyjne są nam bliskie i skuteczne?

BYOD jako dopełnienie

Od niedawna turysta przestał zwiedzać sam. Towarzyszy mu zarówno aparat fotograficzny, media społecznościowe, gdzie dzieli się treściami, jak i aplikacje. Turysta staje się więc w znacznie większym stopniu widzem i ambasadorem miejsca, które odwiedza, buduje zainteresowanie i zaufanie. Jednocześnie - poprzez aplikacje może przedłużyć swój proces obecności w danym miejscu.

Jednym z kluczowych elementów naszego kreowania procesu wizyty była więc filozofia BYOD - „bring your own device“ - „przynieś swoje własne urządzenie“. Założeniem działań było więc to, że odwiedzający wystawy mają własne urządzenia, takie jak choćby smartfon. Jaką aplikację możemy zaproponować? Jakim działaniem w obrębie mediów internetowych możemy zachęcić do głębszej

eksploracji wystaw? Czy do doświadczenia widza włączyć gamifikację? To tylko niektóre z pytań, które pozwały na otwarcie twórczego procesu wzbogacania przeżyć.

Tagi:

kreacja procesu zwiedzania BYOD

aplikacje dla muzeów

UX w muzeum projektowanie doświadczeń

Wyzwanie > Współpraca

Współpraca pomiędzy instytucjami

Region południowego Bałtyku to miejsce łączące ludzi z pięciu europejskich krajów. Skupieni wokół doświadczeń i opowieści związanych z morzem w każdym z krajów stworzyli instytucje, które wzbogacają, nazywają i identyfikują ten obszar. Na ścisłą współpracę i transfer wiedzy pozwala dziś projekt Interreg South Baltic.

Wiedza jako walor i waluta

Celem przyświecającym twórcom programu, z którego korzysta też Baltic Museums LoveIT!, jest przede wszystkim wyrównywanie poziomu i szans krajów europejskich tego obszaru. Co ważne, nie liczy się wyłącznie bazowa pozycja finansowa, czy dzielenie pieniędzy pomiędzy instytucje. Główną walutą gwarantującą sukces była wiedza i doświadczenie. Program Baltic Museums LoveIT! to zatem przede wszystkim wielki transfer wiedzy - możliwość zdobycia nowych umiejętności poprzez dedykowane szkolenia, ale także wymianę doświadczeń pomiędzy instytucjami.

Co dał nam Interreg South Baltic?

W ramach Baltic Museums LoveIT! realizowaliśmy nasze cele opierając się na możliwościach, które dał nam program europejskiej integracji. Poprzez udział w projekcie mogliśmy podjąć następujące wyzwania:

- wymiana wiedzy i doświadczenia związana ze współpracą transgraniczną
- transfer wiedzy związany z rozwojem branży IT dla instytucji kultury
- rozwój platformy współpracy samorządów lokalnych i sektora pozarządowego, które zwiększają ich zdolność do wpływania na polityki regionalne, krajowe lub unijne wpływające na rozwój lokalny
- wzmocnienie zdolności lokalnych organizacji do tworzenia sieci, uczestnictwa i współpracy, a także ich zdolność do angażowania się w dialog międzykulturowy
- tworzenie międzynarodowej sieci z organizacjami realizującymi tę samą misję; doświadczenie możliwości współpracy międzysektorowej w kontekście międzynarodowym

Trudności i próby pokonywania ich

Patrzyliśmy na budowanie małej, roboczej wspólnoty przy projekcie jako na jedno z kluczowych wyzwań. Dlaczego? Bo właśnie poprzez ludzi, ich nastawienie, chęć do wspólnej pracy przenosi się sens działania. Łącznie za nami ponad 10 wspólnych spotkań - całej drużyny przedstawicieli wszystkich partnerów. Zespół budowaliśmy zarówno zapraszając się nawzajem, do każdego z

partnerskich ośrodków, pracując wspólnie w czasie hackathonów i podczas licznych spotkań online, które pozwoliły poszerzać widzę ekspercką.

Silną formą integracji było zrozumienie wspólnych celów i wspólnej misji. Nasze instytucje działają podobnie i dziś, w dobie migracji - odpowiadają na potrzeby tych samych ludzi - turystów poszukujących w obrębie regionu południowego Bałtyku, miejsc do zwiedzania, eksplorowania i poszerzania wiedzy o swojej małej ojczyźnie.

Tagi:

Współpraca instytucji Integracja europejska
Region południowego Bałtyku Program Interreg South Baltic

Odkryj > O projekcie

O projekcie

Muzea, programiści i instytucje badawcze z Polski, Danii, Szwecji, Litwy i Niemiec postanowiły spotkać się we wspólnej pracy, aby stworzyć BalticMuseums: Love IT!. BalticMuseums: Love IT! to marka, która opracowuje nowe usługi dla zwiedzających muzea Południowego Bałtyku. Dziewięciu partnerów projektu i ośmiu stowarzyszonych partnerów tworzy narzędzia IT dla zwiększenia atrakcyjności instytucji kultury w tym regionie.

Trzyletni projekt jest współfinansowany przez Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Południowy Bałtyk (Interreg) za około 1,2 miliona euro, a całkowity budżet projektu wynosi 1,5 miliona euro.

Punktem wyjścia dla pracy projektowej jest założenie, że współcześni widzowie i uczestnicy wystaw prezentowanych w instytucjach mają przy sobie własne urządzenia. Smartfony, tablety i komputery wymagają jedynie właściwego oprogramowania, żeby móc poszerzyć doświadczenia odwiedzającego daną instytucję. „Bring your own device“ jest jednym z głównych haseł tej edycji projektu.

Dowiedz się więcej:

5 pakietów roboczych projektu ([link](#)) Zarządzanie i koordynacja Komunikacja i rozpowszechnianie Szkolenia i baza wiedzy

BYOD

Ocena, ewaluacja, naprawa i wdrożenie

Historia projektu ([link](#))

Poznaj partnerów projektu ([link](#))

Odkryj > Struktura projektu

Struktura projektu: jak pracujemy?

BalticMuseums LoveIT! opiera się na pięciu pakietach roboczych - formach pracy, które przyjęliśmy po to, aby jak najlepiej zrealizować wyznaczone przez nas cele.

Pierwszy pakiet roboczy: Zarządzanie i koordynacja

Wykonawcą tego działania jest partner wiodący projektu - Uniwersytet Szczeciński. Zarządzanie i koordynacja projektem trwa przez cały czas jego trwania. Przeprowadzając kolejne procedury i wykonując założony projekt stosujemy się do wymagań Programu Południowy Bałtyk stanowiącego źródło finansowania. Każdy z partnerów zobowiązany jest pisać raporty z przeprowadzonych działań dwa razy do roku. Partner wiodący kontroluje wdrażanie programu w każdej jednostce biorącej udział w projekcie.

Drugi pakiet roboczy: Komunikacja i rozpowszechnianie

Komunikacja i rozpowszechnianie jest zadaniem przeprowadzanym przez każdego z partnerów uczestniczących w projekcie. Naszymi celami są m.in. zwiększanie świadomości kooperacji oraz realny wpływ na frekwencję w każdej z instytucji biorących udział w projekcie. W tym pakiecie istotna pozostaje też promocja działań projektowych i ich produktów takich jak hackathony (maratony programowania), spotkania, czy publikacje. Pakiet ten nadzoruje partner naukowy ze Stralsundu - SUAS.

Trzeci pakiet roboczy: Szkolenia i baza wiedzy

Transfer wiedzy jest jednym z najważniejszych celów projektu, bo wiąże się z podnoszeniem kompetencji i inwestowaniem w zasoby ludzkie. Do tej pory odbyło się około dziesięciu szkoleń dla pracowników instytucji uczestniczących w projekcie. Szkolenia miały zarówno charakter spotkań warsztatowych, jak i prowadzone były w formie sesji on-line z ekspertami. Kursy dotyczyły nowoczesnych rozwiązań z dziedziny techniki i komunikacji (m.in. storytelling, video production, UX, paper prototyping, Generic Learning Outcome, Digital strategies in tourism). **Czwarty pakiet roboczy: „Bring your own device“**

„Bring your own device“ (BYOD) to punkt wyjścia - w całym projekcie - do myślenia o wdrażaniu nowoczesnych rozwiązań. Kierujemy się założeniem opartym na badaniach, wskazujących na to, że ludzie odwiedzający instytucje posiadają własne urządzenia przenośne (smartfony, tablety), które pozwalają na korzystanie z cyfrowej oferty np. instalację dedykowanej aplikacji. Nasza praca skupiona jest na projektowaniu doświadczeń - możliwych zachowań i potrzeb widzów, które mogą być realizowane przez nowe technologie. BYOD to m.in. wdrażanie gamifikacji jako sposobu na przedłużenie i wzbogacenie wizyty w danej instytucji.

Piąty pakiet roboczy: Ocena, ewaluacja, naprawa i wdrożenie

Ostatni pakiet roboczy pozostaje nie mniej ważny. Jest procesem weryfikacyjnym zmierzającym do optymalizacji podjętych wcześniej działań. Ewaluacja, czyli dokładne zebranie informacji na temat efektów projektu, poznanie słabych i mocnych stron pozwala wyeliminować błędy, które naturalnie się zdarzają. Ostatni z etapów łączy się także z realnym wdrażaniem wcześniej zaprojektowanych działań.

tagi:

pakiety robocze koordynacja projektu BYOD
gamifikacja szkolenia komunikacja promocja
ewaluacja

Odkryj > Partnerzy > Uniwersytet Szczeciński

Uniwersytet Szczeciński

Uniwersytet Szczeciński to największa uczelnia wyższa w północno-zachodniej Polsce posiadająca pełną autonomię akademicką. Na dziesięciu wydziałach w czterdziestu czterech obszarach tematycznych nadawane są tytuły licencjata, magistra, doktora i profesora.

Uniwersytet Szczeciński zatrudnia ponad 1100 nauczycieli akademickich i kształci 20 tysięcy studentów. Uniwersytet Szczeciński jest zaangażowany we współpracę potwierdzoną dwustronnymi umowami z około 50 uniwersytetami i instytucjami badawczymi na całym świecie.

Za projekt BalticMuseums Love IT! odpowiada Wydział Ekonomii i Zarządzania, gdzie prowadzone są badania i projekty m.in. z zakresu ekonomii, finansów, zarządzania, a także informatyki, przedsiębiorczości i inwestycji. Jeden z kierunków jest też realizowany w języku niemieckim wspólnie z Fachhochschule Wismar. Kierunek ten miał charakter pionierski dla działalności uniwersyteckiej i jego polsko-niemieckich kontaktów. Został stworzony przez prof. Tadeusza Wierzbickiego oraz prof. Zygmunta Drażka, a jego naturalną kontynuacją stał się duży, międzynarodowy projekt, który rozpoczął się w roku 2009 i w pierwszej edycji nosił nazwę Baltic Museums 2.0.

Poznaj historię projektu [link do opisu]

W ostatnich latach Uniwersytet Szczeciński zrealizował wiele działań, pozyskując fundusze w wysokości ok. 5 mln euro. US plasuje się w czołówce uniwersytetów w regionie skutecznie wdrażających rozwiązania dla biznesu, ekonomii i rozwoju nowoczesnych rozwiązań informatycznych.

Tagi: Uniwersytet Szczeciński, uczelnia w Zachodniopomorskim, fundusze europejskie dla uczelni, projekty z zakresu ekonomii i zarządzania, lider projektu Baltic Museums Love IT!,

Odkryj > Partnerzy > Hochschule Stralsund

Hochschule Stralsund - Uniwersytet Nauk Stosowanych w Stralsundzie

Uniwersytet Nauk Stosowanych w Stralsundzie to młoda, innowacyjna uczelnia zorientowana na praktykę.

HOST odpowiada na konkretne zapotrzebowania na rynku pracy, dla którego ważny jest rozwój nowoczesnych technologii. Cechą uczelni jest przede wszystkim to, że studenci żywo wchodzą w rynek pracy w regionie i wspierają go m.in. jako konsultanci biznesowi.

HOST to 27 kierunków akredytowanych studiów licencjackich i magisterskich w języku niemieckim lub angielskim. W programie studiów znajdziemy tradycyjne kierunki, takie jak inżynieria, administracja biznesowa, czy elektrotechnika oraz innowacyjne programy, takie jak bezpieczeństwo IT, systemy mobilne, strategie rozwoju turystyki czy nawet inżynieria motoryzacyjna. W tej ostatniej dziedzinie uniwersytet może pochwalić się studenckimi zespołami, które projektują wysokiej klasy samochody wyścigowe.

Uczelnia prowadzi działalność międzynarodową zarówno dziedzinie nauczania, jak i badań. Położenie w północno-wschodniej części Niemiec pozwala na aktywne wspieranie regionów nadbałtyckich i wschodnioeuropejskich. Uniwersytet posiada certyfikat „przyjazny rodzinie“ i jest pozbawiony barier dla osób niepełnosprawnych.

Hochschule Stralsund - Uniwersytet Nauk Stosowanych jest jednym z partnerów naukowych przedsięwzięcia BalticMuseums LoveIT! Grupa projektowa pracuje pod kierunkiem prof. Dr. Michaela Klotza i czerpie m.in. z doświadczeń aktywnego udziału w poprzednich projektach: BalticMuseums 2.0 i BalticMuseums 2.0 Plus (HOST było wiodącym partnerem projektu).

Tagi:

The Business Academy North, lokalne przedsiębiorstwa, szkolenie w zakresie IT, rynek pracy w Meklemburgii, projektowanie mediów, opieka zdrowotna

Odkryj > Partnerzy > Akwarium Gdyńskie

Akwarium Gdyńskie

Znakiem rozpoznawczym Akwarium Gdyńskiego jest konik morski - jeden z najbardziej uroczych pływaków podwodnego świata. Można go znaleźć wśród mieszkańców ogromnej rafy koralowej, która jest jedną z największych atrakcji muzeum - ogromnego ogrodu zoologicznego, w którym znajdziemy prawie dwa tysiące zwierząt wodnych i wodno-łądowych. Modernistyczny budynek Akwarium Gdyńskiego z trzech stron otoczony jest wodą, bo nie mieści się on na lądzie, a... na molo. Wodny świat muzeum wypełniony 140 tonami wody łączy się naturalnie z widokiem na Zatokę Gdańską i Morze Bałtyckie. Jest ono jednym z siedmiu tematów ekspozycji (można tu zobaczyć m.in. mapę dna Bałtyku). W muzeum znajdziemy też olbrzymie akwaria odzwierciedlające naturalne środowisko Amazonii, przybrzeżnych wód Atlantyku, Północnego Pacyfiku czy Indopacyfiku. Dreszcz emocji wśród 68 akwariów gwarantują zarówno stada piranii czerwonych, jak i anakondy zielone czy węgorze elektryczne.

Akwarium Gdyńskie, którego historia sięga lat dwudziestych ubiegłego wieku, aktywnie zajmuje się edukacją i badaniami naukowymi będąc częścią Morskiego Instytutu Rybackiego. Znajdziemy tu szereg zajęć (laboratoria, eksperymenty, nauka przez zabawę) dla młodszych i starszych zwiedzających - zarówno z zakresu wiedzy o morzu, oceanie i lądach, jak i świadomości ekologicznej. Muzeum prowadzi m.in. współpracę międzynarodową w zakresie wiedzy o oceanie i jego realnym wpływie na życie każdego z nas.

(artykuł zawiera nagrania z ekspozycji - z przewodników audio)

tagi: Akwarium Gdyńskie, Morski Instytut Rybacki, konik morski, budowanie świadomości ekologicznej, mapa dna Bałtyku

Odkryj > Partnerzy > Netcamp

Fundacja Rozwoju Branży Internetowej „Netcamp“

Netcamp to inspirujące spotkania, dzielenie się wiedzą oraz budowanie największej społeczności technologicznej i startupowej w północno-zachodniej części Polski. Od 2007 roku fundacja wspiera rozwój, edukację i integrację regionalnej branży IT w województwie zachodniopomorskim oraz partnerami z Polski i zagranicy.

Twórcy Netcampu odpowiadają na potrzeby rozwoju przedsiębiorców z branży IT, startupów i studentów zainteresowanych wykorzystaniem nowych technologii w biznesie.

Jak na co dzień działa i co daje regionowi zachodnio-północnej Polski Netcamp?

Fundacja Rozwoju Branży Internetowej ze Szczecina to przede wszystkim spotkania odbywające się cyklicznie. Ich główne tematy to: startupy, zastosowania technologii IT w biznesie, e-commerce, social media, marketing internetowy oraz transfer wiedzy na temat tego, co nowego dzieje się regionie w przestrzeni IT.

Fundacja stoi m.in. za takimi przedsięwzięciami jak polsko-niemiecki Startup Weekend i Nethack oraz TEDxSzczecin. Netcamp partnerował też wielu wydarzeniom technologicznym / startupowym w Europie.

Organizacja, której wizją jest zbudowanie „Doliny Krzemowej wewnątrz ludzkiego umysłu“, jako ekspert w branży informatycznej, jest odpowiedzialna w projekcie BalticMuseums Love IT! za organizację wydarzeń tematycznych. Hackathony, czy maratony programowania, którym z racji pracy nad tematyką związaną z Morzem Bałtyckim nadaliśmy wspólną nazwę Balathon, to w dużej mierze organizacyjne i merytoryczne wyzwanie dla Netcampu.

Tagi:, Netcamp, Rozwój branży internetowej w Szczecinie, Hackathony, Startupy, nowe technologie w biznesie, IT

Odkryj > Partnerzy > Litewskie Muzeum Morskie

Litewskie Muzeum Morskie

Unikatowe muzeum położone w dawnym forcie otoczonym fosą u wejścia do portu w Kłajpedzie. To miejsce, w którym przede wszystkim królują delfiny, a nie mniej ważne pozostają wystawy fauny morskiej, historii żeglugi i życia codziennego rybaków oraz akwaria.

Nowoczesna wystawa fauny morskiej przedstawia imponującą kolekcję muszli i koralowców. Wystawa historii żeglugi przedstawia modele statków i morskie znaleziska, a także pokażą kolekcję kotwic. Możemy tu też podziwiać prawdziwe statki, w oryginalnych rozmiarach. Odwiedzając Litewskie Muzeum Morskie możemy znaleźć się także w centrum rybackiego gospodarstwa z XIX-wieku i podpatrzeć życie codzienne rybaków i ich rodzin sprzed ponad 100 lat.

Prawdziwą atrakcją są odkryte baseny, w których spotkamy się twarzą w twarz z pingwinami, bałtyckimi szarymi fokami, czy kalifornijskimi lwami morskimi. Najbardziej aktywnymi mieszkańcami litewskiego muzeum są jednak delfiny, które można podziwiać m.in. w trakcie specjalnych pokazów - spektakli mających swoją dramaturgię i oprawę świetlno-muzyczną.

Delfiny pełnią tu też inną, zaskakującą rolę. Są niezastąpionymi terapeutami w Dolphin Assisted Therapy Centre skierowanego dla osób niepełnosprawnych, starszych i wszystkim, którzy zdecydują się na „delfinoterapię“.

Litewskie Muzeum Morskie prowadzi także działalność edukacyjną, organizuje szereg spotkań i uczestniczy w festiwalach. Każdego roku odwiedza to miejsce 400 000 osób plasując je wśród najczęściej odwiedzanych muzeów na Litwie.

Tagi: Litewskie Muzeum Morskie, zbiór muszli, Centrum Terapii Dolphin Assisted, Działania edukacyjne, terapia delfinami

Odkryj > Partnerzy > Centrum Nauki Experyment w Gdyni

Centrum Nauki Experyment w Gdyni

Zachwycająca przestrzeń eksperymentu dla małych i dużych, jedna z największych w Polsce wystaw, której dotykane jest... obowiązkowe! Na 3500 metrów kwadratowych można znaleźć obiekty, dzięki którym wcielimy się w rolę inżynierów, lekarzy i naukowców jednocześnie doskonale się bawiąc. Konstruując i wprawiając w ruch skomplikowane mechanizmy nauczymy się praw fizyki, matematyki i chemii.

Centrum Nauki Experyment w Gdyni jest podzielone na pięć wystaw tematycznych, na których wiele rzeczy zrobimy po raz pierwszy w życiu. W dziale *Drzewo Życia* na własnej skórze można doświadczyć trzęsienia ziemi lub sprawdzić, jak widzą zwierzęta. W sekcji *Niewidoczne Siły* - podnieść samochód jedną ręką i poznać naturę dźwięku. Na wystawie *Akcja: Człowiek!* można przeprowadzić wirtualną operację oraz zobaczyć jak będzie się wyglądało za 30 lat, zaś w na największej wystawie *Hydroświat* wytworzyć ogromny wir wodny.

Co jeszcze? Doskonałą zabawę zapewnią Maszyna Goldberga (seria mechanizmów działających na zasadzie domina), niezbędną dziś wiedzę o profilaktyce zdrowotnej pozyskamy w dziale *Kierunek Zdrowie* (temat wystawy został wybrany przez gości centrum). Na odwiedzających czekają wystawy czasowe, zajęcia zorganizowane, warsztaty dla grup (od przedszkolaków po seniorów).

Gdyńskie centrum nauki jest zlokalizowane w nowoczesnym, przeszklonym budynku, a wszystkie wystawy znajdują się na jednym, łatwo dostępnym poziomie, bez barier

architektonicznych.

Tagi: Experyment w Gdyni, przestrzeń edukacji w Gdyni, nauka poprzez zabawę, Maszyna Goldberga

Odkryj > Partnerzy > Muzeum w Malmö

Muzeum w Malmö

Muzeum w Malmö to jedno z wielotematycznych muzeów tej części Europy ukazujących zarówno historię Szwecji, historię naturalną i dzieje żeglarstwa, jak i prezentującą wystawy dotyczące przyszłości i wynalazków.

Punktem wyjścia do poznania muzeum może być z pewnością jego niesamowita historia i położenie. Malmö Museer mieści się m.in. w byłej cytadeli, która pełniła też rolę fortu (Malmöhus). Mroczna przeszłość dawnego więzienia dopełniona jest obecnością najstarszego zachowanego renesansowego zamku w Skandynawii i prawdziwej łodzi podwodnej. W czasie jej zwiedzania można poznać członków załogi i posłuchać ich opowieści o codziennym życiu na U3.

Niezwykła historia muzeum prezentowana jest na wystawie „Witamy w Szwecji - obóz dla uchodźców w Muzeum w Malmö“. To dokumentacja wydarzeń z 1945 roku, kiedy to z publiczne muzeum zmieniło się w obóz dla uchodźców, którzy przeżyli nazistowskie obozy koncentracyjne.

Wraz z wystawami poświęconymi historii naturalnej możemy cofnąć się Skanii sprzed 4,6 miliarda lat, a na wystawie „Miasto wszech czasów“ poznać Malmö od lat 50. XX wieku. Muzeum posiada też sporo atrakcji dla dzieci, jak Ideas Planet, gdzie można eksperymentować, czy pokój zabaw, gdzie prowadzone są zajęcia dla najmłodszych.

Zarówno fort jak i zamek zostały pieczołowicie odrestaurowane i stanowią jedną z pereł szwedzkiego dziedzictwa kulturowego. Każdego roku pojawia się tu kilkanaście nowych wystaw tematycznych.

tagi: Muzeum Malmö, muzeum wielotematyczne, historia Szwecji, atrakcje dla dzieci, szwedzkie dziedzictwo narodowe

Odkryj > Partnerzy > NaturBornholm

NaturBornholm

W samym centrum niewielkiej, duńskiej wyspy na Morzu Bałtyckim mieści się wielki dom o powierzchni 3800 m². To miejsce, w którym nauka o przyrodzie spotyka się z rozrywką i szansą na bliskie spotkanie z tym niezwykłym światem.

NaturBornholm częściowo pełni rolę ogrodu zoologicznego dla takich gatunków zwierząt jak węże, czy krokodyle. Nie mniej fascynujące są wystawy poświęcone duńskim dinozaurom, które zamieszkiwały te tereny. Oryginalnej wielkości modele są wykonane z pieczołowitością i dbałością o szczegóły, podobnie jak ogromne bizona, które również można tu zobaczyć.

Niezwykłym doświadczeniem jest możliwość obcowania z ogromnym akwariem, w które wygląda jak przekrój Morza Bałtyckiego, poznać jego mieszkańców, a także historię tego akwenu wodnego.

Muzeum w dużej mierze stawia na edukację ekologiczną i w swojej działalności minimalizuje utratę energii stosując ekologiczne rozwiązania, m.in. panele słoneczne zamontowane na muzeum. Tego samego uczy się też dzieci poprzez zabawę przed muzeum, w otwartej przestrzeni, gdzie znajdziemy samochodziki napędzane energią słoneczną. Dzieci uczą się tam, jak zarządzać energią.

To zresztą nie jedyne miejsce, gdzie dzieci mogą pozyskiwać wiedzę. NaturBornholm posiada stały i bardzo rozbudowany program edukacyjny - zajęć tematycznych, eksperymentów i zabawy ze światem przyrody dla młodszych, starszych i grup zorganizowanych.

Muzeum jest otwarte czasowo - tylko w sezonie wiosenno-letnim, który zaczyna się 1 kwietnia i kończy 31 października.

tagi: Natur Bornholm, muzeum na wyspie Bornholm, Akwarium, ogród zoologiczny na wyspie Bornholm, rozbudowany program edukacyjny

Odkryj > Partnerzy > The Business Academy North

The Business Academy North

The Business Academy North to prężnie rozwijająca lokalny rynek usług wyższa szkoła zawodowa znajdująca się w hanzeatyckim mieście Greifswald w północnych Niemczech.

The Business Academy North powstała w 2012 roku dzięki staraniom lokalnych przedsiębiorstw początkowo kształciła m.in. w zakresie informatyki, elektroniki oraz projektowania mediów. Szkoła opieki zdrowotnej i pielęgnarska została założona w 2014 roku i zapewnia regionalne i krajowe wsparcie dla osób starszych, klinik i ośrodków zdrowia kształcąc wysoko wykwalifikowanych pracowników. Ponadto odbywają się tu zaawansowane szkolenia dla stałych pracowników w tych placówkach.

Szkoła cały czas rozwija swój potencjał i kierunki działalności. The Business Academy North oferuje także szkolenia zawodowe dla osób już będących na rynku pracy w zakresie projektowania mediów, projektowania graficznego, technologii informacyjnej, elektroniki, opieki zdrowotnej i opieki nad osobami starszymi.

The Business Academy North prowadzi także wiele projektów. Na liście znajdziemy sporo projektów szkolnych (m.in. dotyczących historii i dziedzictwa wyspy Rugia, czy dobrych praktyk w projektowaniu). Uczelnia współpracuje też ściśle z przedsiębiorcami (np. miejscowymi urzędami), czy też włącza się w projekty międzynarodowe dotyczące transferu nowych technologii i rozwiązań społecznych takie jak „Sieć dla samotnych rodziców i opiekunów“, DigiVision czy BalticMuseum: Love IT!

tagi: The Business Academy North, wyższa szkoła zawodowa w Greifswaldzie, szkoła opieki zdrowotnej

Odkryj > Historia projektu

Historia projektu

Jak rozwijać instytucje kultury - w szczególności muzea - wykorzystując najnowsze osiągnięcia komunikacji informatycznej? Jak przyciągać nowych zwiedzających? Jak łączyć instytucje i dzielić się wiedzą? Już ponad dziesięć lat te pytania stawiają sobie twórcy kolejnych edycji projektu zakładającego rozwój najnowszych technologii dla nowoczesnych instytucji kultury.

Wyzwanie - tchnąć nowoczesność

To, co dziś nosi nazwę BalticMuseums Love IT! i pozwoliło stworzyć rozwiązania informatyczne dla muzeów Morza Bałtyckiego, ma już niemal dziesięcioletnią tradycję. Każda edycja stawiała w centrum działań inne zadanie, a jej osiągnięcia miały charakter przełomowy na miarę czasu, w którym zostały stworzone. Szybko bowiem okazało się, że każdy z tworzonych komponentów wymaga ciągłego rozwoju - tak dynamicznego, jak dynamicznie rozwija się branża IT i doświadczenie użytkowników internetu, czy urządzeń elektronicznych.

Oficjalnie wszystko zaczęło się w roku 2009 od projektu Baltic Museum 2.0, choć sam projekt nigdy by nie ruszył na tak dużą skalę, gdyby nie wcześniejsze doświadczenia międzynarodowej współpracy. Od lat 90. Wydział Ekonomii i Zarządzania Uniwersytetu Szczecińskiego tworzy jeden z kierunków nauczania wspólnie z Fachhochschule Wismar w Niemczech. Prof. Tadeusz Wierzbicki oraz prof. Zygmunt Drażek, którzy nawiązali tę współpracę stali się też współtwórcami kolejnego kroku w rozwoju uczelni i wydziału - konsorcjum Baltic Museum 2.0.

Celem, jakim stawiali sobie uczestnicy projektu był rozwój istniejących, wartościowych, ważnych miejsc, jakimi są muzea. Zgodnie z duchem czasu należało wzbogacić zarówno samo doświadczenie zwiedzania, jak i udostępniać część wystaw on-line, czy też włączyć w proces doświadczenia również element zabawy, czyli grywalizację. Poprzez projekt możliwe stało się też przeniesienie doświadczenia bycia w muzeum, czy ogrodzie zoologicznym do świata internetu, gdzie nagle zaczęli być niemal wszyscy.

Trzy edycje, wiele odkryć i narzędzi

Pierwsza edycja projektu (Baltic Museum 2.0) łączyła siedem instytucji z czterech krajów, a jego naczelnym celem było stworzenie wspólnego portalu internetowego - nowoczesnej strony, która umożliwiałaby turystom z Europy odkrywanie stowarzyszonych instytucji. Ważnym elementem procesu było też zwrócenie uwagi na najmłodszych - integralną częścią portalu stała się strefa dziecięca z grami, kolorowankami oraz strefą wiedzy dla dzieci. Uwrażliwienie na najmłodszych, jako aktywnych zwiedzających miejsca muzealne przekładało się też na organizację i ubogacanie działań także w obrębie samych instytucji, na miejscu.

Centrum drugiej edycji - Baltic Museum 2.0 Plus (2010-2015) stanowiły przewodniki multimedialne (e-Guides) i ich zastosowanie dla zwiedzających instytucje kultury. Istotne stało się także stworzenie wspólnej platformy do dzielenia się treścią - Resource Space, która pozwala na swobodne udostępnianie materiałów, zdjęć, filmów do użycia przez dowolną instytucję. Każda instytucja zyskała konkretne narzędzie - iPody dla zwiedzających, na których pracownicy mogli samodzielnie rozwijać scenariusze fabularne dla gości muzeum. Jeśli dziś zdarzy Wam się zajrzeć do którejkolwiek instytucji biorącej udział w projekcie - znajdziecie tam właśnie te przewodniki.

Trzecia, trwająca właśnie edycja (BalticMuseums Love IT!) skupiona jest na tworzeniu oprogramowania dla użytkowników smartfonów, którzy odwiedzają dane miejsce, ale też mają możliwość - poprzez własny sprzęt - pogłębić swoją wizytę w danym miejscu. Punktem wyjścia stało się więc hasło „Bring your own device“ - to własne, osobiste urządzenie jest dziś centrum, w ramach którego można proponować kolejne rozwiązania - rozszerzoną rzeczywistość, gamifikację, rozwijać bazę wiedzy, czy w inny sposób angażować odbiorcę.

Kim jesteśmy dziś?

Centrum dzisiejszych działań nad BalticMuseums Love IT! to Wydział Ekonomii i Zarządzania Uniwersytetu Szczecińskiego. Nasze biuro mieści się w historycznej części kompleksu - niewielkim budynku umiejscowionym od frontu ul. Mickiewicza na jednej z najbardziej urokliwych dzielnic Szczecina - Pogodno.

Kierownikiem projektu jest dr hab. prof. US Jakub Swacha, który ściśle współpracuje z dr Karoliną Muszyńską oraz Agnieszką Miluniec.

Tak naprawdę jednak projekt zaangażował i angażuje znacznie więcej osób. W każdej instytucji, z którą współpracujemy znajdziemy osoby merytorycznie włączone w powstawanie nowych rozwiązań IT dla muzeów. Szczególną rolę pełnią partnerzy naukowcy mogący dzięki projektowi urzeczywistniać odkrycia, badania i realnie wdrażać je w życie nas wszystkich.

Poznaj naszych partnerów [\[link\]](#)

Nie mamy wątpliwości, że każde nowe rozwiązanie w dziedzinie informatycznej to maksymalnie trzy lata intensywnego życia. Potem następuje powolne odchodzenie do przeszłości, bo kolejne nowinki wypierają stare sposoby. Produkty IT szybko przechodzą do historii. Mamy nadzieję pisać kolejne jej rozdziały.

tagi: Wydział Ekonomii i Zarządzania Uniwersytetu Szczecińskiego, komunikacja informatyczna, produkty IT, Bring your own device

Baltic Museum 2.0 - infografika

4 countries

Germany, Poland, Lithuania, Russia

6 partners

Stralsund University of Applied Sciences (Lead Partner) German Oceanographic Museum

University of Szczecin

Gdynia Aquarium

Lithuanian Sea Museum

Museum of the World Ocean

Project budget

Total project budget: 1 139 632 ERDF: 963 635

National co-financing: 175 997

Funding

South-Baltic Cross-border Co-operation Programme - Interreg IV A; EU

Duration

October 2008 – September 2011

Baltic Museum 2.0 Plus - (infografika)

4 countries

Germany, Poland, Lithuania, Russia

7 partners

Stralsund University of Applied Sciences (Lead Partner) German Oceanographic Museum
University of Szczecin
Gdynia Aquarium
Lithuanian Sea Museum
Museum of the World Ocean
Klaipeda Tourism and Culture Information Center

Project budget

Total project budget: 1.120.200 Euro

ERDF: 947.920 Euro

National co-financing: 172.280 Euro

Funding:

South-Baltic Cross-border Co-operation Programme

Duration

December 2010 – November 2013

Baltic Museums LoveIT! (infografika)

5 countries

Germany, Poland, Lithuania, Sweden, Denmark

8 partners

University of Szczecin (Lead Partner)
Stralsund University of Applied Sciences (Scientific Partner) Gdynia Aquarium
Lithuanian Sea Museum
Malmö Museum
NaturBornholm
Business Academy North
Netcamp

Odkryj > FAQ

FAQ

Co jest główną treścią projektu?

Projekt BalticMuseums Love IT! skupiony jest na tworzeniu oprogramowania dla użytkowników smartfonów, którzy odwiedzają muzea morza bałtyckiego biorące udział w projekcie. Punktem wyjścia było hasło „Bring your own device“ - to własne, osobiste urządzenie jest dziś centrum, w ramach którego można proponować kolejne rozwiązania. Poszerzamy pole kontaktu odbiorcy z ekspozycjami poprzez rozszerzoną rzeczywistość, gamifikację, rozwijamy bazę wiedzy, aby aktywnie angażować odbiorcę.

Kto jest zaangażowany w projekt?

W projekcie BalticMuseums Love IT! pracuje dziewięciu partnerów i siedmiu partnerów stowarzyszonych:

Główni partnerzy:

Uniwersytet Szczeciński (Lead Partner)
Uniwersytet Nauk Stosowanych, Stralsund (Scientific Partner) Akwarium Gdyńskie
Litewskie Muzeum Morskie
Muzeum Malmö
NaturBornholm
Netcamp
Północna Akademia Biznesu

Partnerzy stowarzyszeni:

Muzeum Wszechoczeanu, Kaliningrad, Rosja Estońskie Muzeum Morskie, Tallin, Estonia IT-Lagune e.V., Greifswald, Stralsund, Niemcy IZITEQ B.V. , Niemcy
Mecklenburg-Vorpommern Tourist Board, Niemcy Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk, Polska
Expermentarium, Dania

Muzeum Lolland – Falster, Dania

W jaki sposób projekt jest finansowany?

Trzyletni projekt jest współfinansowany przez Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Południowy Bałtyk za około 1,2 miliona euro, a całkowity budżet projektu wynosi 1,5 miliona euro.

Gdzie znaleźć więcej informacji o Programie Południowy Bałtyk?

Więcej informacji o programie można znaleźć na stronie: www.southbaltic.eu.

Kto jest odbiorcą projektu?

Odbiorcą projektu są zarówno pracownicy muzeów, uczestniczący w projekcie partnerzy naukowci, jak i goście muzeów. W projekcie bardzo ważne jest wyposażanie pracowników instytucji w narzędzia do pracy z nowoczesnymi technologiami z branży IT. Niemniej istotne jest wdrażanie rozwiązań dla odwiedzających muzea.

Czy projekt miał wcześniejsze edycje?

Tak, były to BalticMuseums 2.0 (2008-2011) oraz BalticMuseums 2.0 Plus (2010-2015). Więcej o działaniach projektowych wcześniejszych edycji przeczytasz w zakładce historia projektu ([link](#)).

tagi

edycje projektu odbiorcy projektu Południowy Bałtyk partnerzy projektu treści w projekcie

Strona główna > news > paper prototyping

News: Paper prototyping - programowanie bez znajomości kodu i technika persony - warsztaty kreatywne

Prototypowanie na papierze jest jedną z najskuteczniejszych metod projektowania na wstępnych etapach wytwarzania produktów cyfrowych. Nie wymaga specjalnych umiejętności, a jest jednym z przydatnych, ważnych i pozwalających na oszczędność elementów planowania rozwiązań programistycznych. Wykorzystaliśmy tę metodę podczas spotkania partnerów po hackathonie w Malmö. Warsztat prowadziła Agnieszka Miluniec z Uniwersytetu Szczecińskiego.

Czym jest paper prototyping?

Szkicowanie jest podstawową formą projektowania. Wymaga niewiele wysiłku, jest bardzo tanie i zwykle nie opiera się na artystycznym poziomie umiejętności rysowania. Jego wartością jest użyteczność - nawet najprostsze i najbardziej prymitywne rysunki są skuteczne! Zilustrowanie koncepcji, po to, aby nie istniały w jednym umyśle daje szansę na dzielenie się nimi z zespołem w celu dalszej dyskusji i tworzenia idei.

Istnieje kilka podstawowych form paper prototyping - szkice, diagramy, projekty interfejsów, storyboardy, odgrywanie ról, modele, a nawet metoda oparta na używaniu klocków Lego. Pracując w ramach BalticMuseums LoveIT! posłużyliśmy się diagramami i projektowaniem interfejsu.

Jakie rezultaty dało nasze działanie z paper prototyping?

Metody „paper prototyping“ wykorzystywali przedstawiciele instytucji kultury skupieni wokół projektu BalticMuseums LoveIT! podczas spotkania partnerów projektu w Malmö. Każdy z zespołów będzie miał też szansę wdrożyć konkretne rozwiązania dla swoich instytucji - realnie rozpocząć projekt tworzenia nowych aplikacji poprzez podjęcie pierwszego kroku - rozpoznania i nazwania potrzeb gości muzeów.

W kolejnym warsztacie, prowadzonym przez Barbarę Ciach z Centrum Nauki Experyment, podstawą działania były diagramy określające persony, które odwiedzają muzea (np. rodziny z dziećmi, nastolatki). Chcieliśmy ustalić m.in.: czego potrzebują? Jak wygląda ich proces decyzyjny? Dlaczego pobierają aplikacje muzealne bądź z nich rezygnują? Jak poznają muzea? Jak ich pokierować, zatrzymać wokół tematów ekspozycji i pogłębić ich wiedzę?

Przedstawiciele muzeów pracowali z partnerami naukowymi (scientific partner), a hasło wyjściowe brzmiało: „poznaj swoją publiczność“.

Podstawą działania warsztatowego były plakaty z diagramami określające persony, które odwiedzają muzea (zwykle - rodziny z dziećmi). Pierwszy plakat określał naszych odwiedzających i ich potrzeby. Pytaliśmy:

- Czego potrzebują?
- Jak wygląda ich proces decyzyjny?
- Co robią w wolnym czasie?
- Jakich aktywności szukają?
- Jak poznają muzea?
- Jak zatrzymać ich wokół tematów ekspozycji i pogłębić ich wiedzę?

Drugi z plakatów skupiony był na działaniach związanych z rezygnacją z korzystania z aplikacji. Pytaliśmy:

- Jakie błędy możemy popełnić?
 - Dlaczego aplikacja może zostać odinstalowana?
- Co będzie stawało na przeszkodzie w korzystaniu z aplikacji?

Ważnym narzędziem w dyskusjach o podjętych tematach były diagramy - rozpisane na dużej kartce papieru elementy składowe omawianych zagadnień. Pojawiły się tu zarówno kluczowe hasła, jak i pytania. Diagramy pozwoliły zwizualizować publiczność, nazwać realne zachowania i problemy, z którymi mierzymy się na co dzień.

Pytania o osoby służyły temu, aby wzbogacić doświadczenie osób zwiedzających muzea i rozwiązać ich problemy za pomocą dedykowanych aplikacji. Zobaczcie niektóre efekty naszej pracy.

tagi:

paper prototyping prototypowanie
persona technique projekty aplikacji
interfejs
nowe aplikacje programowanie bez kodu

aplikacje
diagramy
persony zwiedzający muzea publiczność

Strona główna > News > Baza wiedzy

News: Zajrzyj do bazy wiedzy i stań się beneficjentem projektu

Baza wiedzy na stronie BalticMuseums Love IT! to kompleksowa pomoc i wsparcie dla wszystkich, którzy chcieliby stać się beneficjentami naszych działań. Dzielimy się tam doświadczeniami publikując artykuły naukowe, filmy i nagrania prezentacji.

Baza wiedzy posiada cztery działy:

1. Hackathony w muzeach
2. Atrakcje i IT
3. Zarządzanie projektem
4. Metody pracy

Każdy z działów zawiera przede wszystkim pliki multimedialne, które pozwalają w łatwy i przystępny sposób zapoznać się z naszymi działaniami. Krótkie filmy reportażowe obrazują spotkania i warsztaty kreatywne. Wzbogacone są o wypowiedzi ekspertów podsumowujące dane procesy i odkrycia.

W bazie wiedzy znajdziecie także prezentacje przygotowane przez ekspertów, którzy dzielili się konkretnymi umiejętnościami z uczestnikami spotkań. Nie mniej ważną częścią są badania

naukowe, które można zobaczyć za pomocą prezentacji multimedialnych, jak i artykułów naukowych udostępnianych w formacie PDF.

Dodatkiem do bazy wiedzy jest słownik oraz wyszukiwarka, która pozwoli na szybkie odnalezienie poszukiwanych zagadnień.

tagi: baza wiedzy, multimedia, szkolenia, teksty naukowe, badania, prezentacje

Teksty w języku angielskim

Challenge > Intercultural communication

Intercultural communication

Establishing intercultural communication is one of the priorities of our project. It follows the strategy of sustainable development and also the strategy of equal opportunities implemented by the Southern Baltic Programme.

Specification of our project commits us most of all to focusing on communication in specific conditions. Representatives from different countries and cultures are brought together by the same places - buildings of cultural institutions - museums and zoos. In relation to those places it is fundamental to ask a number of questions - about behaviour, expectations, experience of the place and the architecture or the methods of presentation.

The questions listed below constitute a starting point for research conducted for the project Baltic Museums Love IT! by Tanja Titel from the University of Applied Sciences in Stralsund.

1. How should guests representing diverse levels of knowledge and stemming from different cultures be received in a given institution? How should they be greeted?
2. How to work in case of necessity of a visitor's awareness of a wider context? How to work with a visitor when the context has to be known to a lesser extent?
3. Are we certain that people from other countries and other cultures receive exactly the same information? (This concerns not only expositions or the process of visiting, but also technical information about a building.)
4. What methods could be used in order to enrich the visits of international guests?
5. In what way can the museums improve the evaluation of quality of their presentations expressed by the visitors?
6. How should institutions react to negative opinions?

Therefore, important things in discussions over the mentioned issues are:

- questions of access to the contents on sites and in applications as preparation to a visit. - designing of so called physical surrounding, interiors, with special consideration of the greeting zone.
- guided trips, demonstrations prepared by museum employees.

- specifications regarding the process of visiting in terms of recipient's expectations.
- adapting them to different groups
- optimisation in terms of multicultural community
- marketing campaigns, cooperation among museums from various countries and presence in guides.

Good intercultural communication is one of the basic challenges for modern Europe. Museums have an opportunity to integrate, inform, educate and engage visitors in participating in common experiences which will unite visitors from different countries.

tags:

intercultural communication multicultural challenges
intercultural communication in Europe European integration
the Southern Baltic Programme engaging visitors

Challenge > Creation of the visiting process

Creation of the visiting process

New forms of experience – this is how we can shortly call the challenge that we faced when designing solutions for tourists under Baltic Museums Love IT!

Behaviour scenarios: needs

There is an increasingly strong tendency in modern European societies to find some kind of fulfilment in seeking experiences rather than consuming material goods. The museums or zoos that were underestimated several years ago often attract huge crowds today. Many of our project partners have long forgotten about attendance problems. So, what is a challenge for us if not attracting people to museums?

Firstly, the visiting process requires constant improvement and creation. It should ensure that visitors experience a satisfying adventure and recommend this place to others. Our main task was to anticipate spectators' needs, open up to their possibilities and to what they are seeking. We made use of modern tools for creation, such as knowledge in the field of UX – designing user experience.

UX at the museum

Asking about the museum visitor's experience, we must anticipate all small details: entrance, the first moments, information reaching the visitor and the path followed by him. It was more and more important for us, also in previous editions of the project, to focus on the family, particularly the youngest participants of the trip to the museum. What does their experience look like? What new things can we offer to them? How to include education actively in the museum narration? What educational practices are close to us and effective?

BYOD as a supplement

The tourist has recently ceased to sightsee on his own. He is accompanied by a camera, social media where he shares his contents, and applications. Thus, the tourist becomes more extensively

a spectator and ambassador of the place that he visits and builds interest and confidence. At the same time, he can prolong his process of presence in the given place via applications.

Therefore, one of the key elements of our creation of the visiting process was the BYOD (bring your own device) philosophy. Our actions were based on the assumption that visitors of exhibitions have their own devices, such as a smartphone. What application can we offer? What action can we take within the scope of Internet media to encourage the visitor to explore exhibitions more deeply? Should gamification be included in spectator experience? These are only some of the questions that allowed us to open the creative process of enriching experiences.

Tags:

creation of the visiting process BYOD
applications for museums
UX at the museum
designing experiences

Challenge > Cooperation

Cooperation between institutions

The South Baltic region is the place that connects people from five European countries. Gathered around sea-related experiences and stories, they created institutions that enrich, name and identify this area in each country. Close co-operation and transfer of knowledge is made possible by the Interreg South Baltic project today.

Knowledge as an advantage and currency

The primary aim of the authors of the programme, which is also used by Baltic Museums LoveIT!, is to balance the level and opportunities of European countries from this area. It is worth stressing that the basic financial position or the division of money between institutions are not the only important criteria. The main currency guaranteeing success was knowledge and experience. Thus, the Baltic Museums LoveIT! programme is primarily a great transfer of knowledge – an opportunity to acquire new skills through dedicated training courses and an exchange of experiences between institutions.

What has Interreg South Baltic given us?

Under Baltic Museums LoveIT! we implemented our goals on the basis of opportunities created by the European integration program. Participation in the project allowed us to take up the following challenges:

- exchange of knowledge and experience in connection with cross-border co-operation
- transfer of knowledge in connection with the development of the IT industry for cultural institutions
- development of a platform for co-operation between local governments and the NGO sector that increases their capacity to influence regional, domestic or EU policies having an impact on local development
- reinforcement of the capacity of local organisations to create networks, participate and co-operate, as well as their capacity to engage in intercultural dialogue

- creation of an international network with organisations pursuing the same mission
- experience of the possibility of intersectoral co-operation in the international context

Difficulties and attempts to overcome them

We perceived the establishment of a small working community in the project as one of the key challenges. Why? Because the sense of action is carried through people, their approach and their will to work together. Altogether, we have held more than 10 joint meetings of the entire team of representatives of all partners. We built the team by inviting one another to each of the partner centres, by working together during hackathons and during numerous online meetings that allowed us to broaden our expertise.

A strong form of integration was the understanding of our common goals and common mission. Our institutions act similarly also today in the age of migration – they respond to the needs of the same people: tourists looking for places to sightsee, explore and broaden their knowledge of their small homeland within the South Baltic region.

Tags:

Co-operation
European integration
South Baltic region
Interreg South Baltic programme

Discover > About

About the project

Museums, programmers and research institutions from Poland, Denmark, Sweden, Lithuania and Germany decided to meet in the joint work in order to create BalticMuseums: Love IT!. BalticMuseums: Love IT! is the brand that develops new services for people visiting museums of the South Baltic Sea. Nine partners of the project and eight associated partners create IT tools in order to increase attractiveness of culture institutions in this region.

The three-year project is co-financed by the European Regional Development Fund under the South Baltic Program (Interreg) for approximately 1.2 million euros, and the total project budget is 1.5 million euros.

The starting point for the project work is the assumption that contemporary viewers and participants of exhibitions presented in the institutions carry their own device about. Smartphones, tablets and computers only need proper software in order to be able to broaden experiences of a person visiting a given institution. "Bring your own device" is one of the main slogans of this edition of the project.

Learn more:

5 working packages of the project (link) Management and coordination Communication and spreading around Training courses and knowledge base BYOD

Assessment, evaluation, repair and implementation The history of the project (link)
Get to know the partners of the project (link)

Discover > Project structure

Project structure: how do we work?

BalticMuseums LoveIT! is based upon five work packages - work forms we adopted in order to realise the objectives set by us as well as possible.

The first work package Management and coordination

The performer of this action is the lead partner of the project - the University of Szczecin. Management and coordination of the project lasts the entire time of its progress. While conducting subsequent procedures and performing the project we follow the requirements of the Southern Baltic Programme which constitutes the funding source. Each of the partners is obliged to write reports from the performed actions twice a year. The lead partner controls implementing of the programme in every unit taking part in the project.

Second work package Communication and dissemination

Communication and dissemination are the tasks performed by each of the partners participating in the project. Our targets are e.g: increasing awareness of cooperation and actual impact on the attendance in each institution participating in the project. In this package still important are: the promotion of design activities and their products such as hackathons (programming marathons), meetings and publications. This package is supervised by the scientific partner from Stralsund - SUAS.

Third work package Seminars and knowledge base

Transfer of knowledge is one of the most important goals of the project, because it is related to competences and investing in human resources. Until now there were about ten seminars for

the employees of the institutions participating in the project. The seminars were conducted in the form of workshop meetings as well as on-line sessions with experts. The courses referred to modern solutions from areas of technology and communication (e.g. storytelling, video production, UX, paper prototyping, Generic Learning Outcome, Digital strategies in tourism).

Fourth work package

„Bring your own device“

„Bring your own device“ (BYOD) is the starting point - in the entire project - for thinking about implementing of modern solutions. We base our conduct on the assumption derived from the research indicating that the people who visit the institutions possesses their own portable devices (smartphones, tablets), which allow for using a digital offer e.g. installation of a dedicated application. Our work is focused on designing experiences - possible behaviours and needs of the

audience which can be fulfilled through new technologies. BYOD is, among others, implementing gamification as a way of extending and enriching the visit in a given institution.

Fifth work package
Assessment, evaluation, fixing and implementation

The last work package remains equally important. It is the verifying process aiming at optimisation of the previously taken actions. Evaluation, meaning a thorough collection of information on the project's results. Recognition of weak and strong aspects allows for eliminating mistakes, which naturally occur. The last stage is also connected with actual implementation of previously designed activities.

tags: work packages, project coordination, BYOD, gamification, seminars, communication, promotion, evaluation

Discover > Partners > University of Szczecin

University of Szczecin

The University of Szczecin is the biggest university in north-western Poland having full academic autonomy. Bachelor's, master's, doctor's and professor's degrees are conferred in 10 faculties in 44 thematic areas.

The University of Szczecin employs over 1,100 academic teachers and educates 20,000 students. The University of Szczecin is engaged in co-operation confirmed by bilateral agreements with over 50 universities and research institutions around the world.

The BalticMuseums Love IT! project is handled by the Faculty of Economics and Management, which conducts research and projects in the field of economics, finance, management, IT, entrepreneurship, investments, etc. One of the fields of study is taught also in German in co-operation with Fachhochschule Wismar. This field was trailblazing for the university's activities and its Polish-German contacts. It was created by Professor Tadeusz Wierzbicki and Professor Zygmunt Drażek, and its natural continuation was a large international project started in 2009, which was named "Baltic Museums 2.0" in its first edition.

Learn more about the history of the project [link to the description]

In the last few years, the University of Szczecin has carried out many initiatives and acquired funds in the amount of ca. 5 million EUR. The University of Szczecin ranks among the top universities of the region that effectively implement solutions for business and economics sectors and the development of modern IT solutions.

Tags: University of Szczecin, university in West Pomeranian Region, European funds for universities, economics and management projects, leader of Baltic Museums Love IT! project,

Discover > Partners > Hochschule Stralsund

Hochschule Stralsund - University of Applied Sciences in Stralsund

The University of Applied Sciences in Stralsund is a young, innovative practice-oriented university.

HOST responds to specific labour market needs, where development of state-of-the-art technology is key. The university's characteristic feature is the fact that students actively enter the job market in the region and assist it as, for example, business consultants.

HOST has 27 accredited bachelor's and master's study courses in German or English language. The study programme has traditional courses such as engineering, business administration or electro-technology, and innovative programs such as IT security, mobile systems, tourism development strategies or even automotive engineering. When it comes to this last discipline, the university can boast team of students who design high-class racing cars.

The university is active internationally, both in teaching discipline as well as in research. Its location in the North-Eastern part of Germany allows for active support to Baltic and East- European regions. The University has the "family friendly" certificate and has no barriers for the disabled.

Hochschule Stralsund - The University of Applied Sciences is one of the educational partners of the BalticMuseums LoveIT! program. The project group works under the supervision of professor Michael Klotz, PhD., and draws on the experience of active participation in previous projects: BalticMuseums 2.0 and BalticMuseums 2.0 Plus (HOST was a leading project partner).

Tags: Hochschule Stralsund, state-of-the-art technology, project partner, practice-oriented university

Discover > Partners > The Business Academy North

The Business Academy North

The Business Academy North is a higher vocational school which rapidly develops the local services market in the Hanseatic city of Greifswald in Northern Germany.

The Business Academy North was created in 2012 thanks to the efforts of local enterprises, and initially offered training in IT, electronics, and media design. The school of healthcare and nursing was established in the 2014 and ensures regional and country-wide support for the elderly, clinics and health centres, training highly-qualified workers. Moreover, advanced trainings for full-time employees take place in these facilities.

The school continuously develops its potential and directions of activity. The Business Academy North also offers vocational trainings for people already in the labour market. The trainings cover media design, graphic design, IT, electronics, healthcare, and care for the elderly.

The Business Academy North also conducts many projects. The list includes numerous school projects (e.g. on the history and heritage of the Island of Rügen or good design practices). The school also closely cooperates with business owners (e.g. local offices), or engages in international projects on transfer of new technologies and social solutions such as "Network for single parents and guardians", DigiVision or BalticMuseum: Love IT!

Tagi:

The Business Academy North local enterprises
training in IT
labour market
media design
healthcare

Discover > Partners > The Lithuanian Sea Museum

The Lithuanian Sea Museum

A unique museum located in an old fort surrounded by a moat at the entrance to Klaipeda port. It is a place where dolphins reign, but the exhibitions of sea fauna, sailing history and daily life of the fishers as well as aquariums are of equal importance.

A modern exhibition of sea fauna presents an impressive collection of sea shells and corals. The naval history exhibition presents ship models and sea finds, as well as an extensive collection of anchors. Here, we can also admire real ships in original dimensions. Visiting the Lithuanian Sea Museum, we can also find ourselves at the centre of the 19th century fishing village and peek into the daily life of fishers and their families from over 100 years ago.

A real attraction are open pools where we can meet face to face with penguins, Baltic grey seals, or Californian sea lions. The most active residents of the Lithuanian Sea Museum are, however, dolphins who can be also admired during special shows - performances with original dramaturgy and light and music background.

The dolphins play here yet another, surprising role. They are indispensable therapists at the Dolphin Assisted Therapy Centre aimed for the disabled, elderly and everyone who wishes to experience "the dolphin therapy".

The Lithuanian Sea Museum also offers educational activities, organises a range of meetings and participates in festivals. Each year this place is visited by 400 000 people, which makes it one of the most frequently visited museums in Lithuania.

Tagi:

The Lithuanian Sea Museum collection of sea shells
Dolphin Assisted Therapy Centre educational activities
the dolphin therapy

Discover > Partners > Netcamp

„Netcamp“ - The Foundation for Development of the Internet Industry

Netcamp means inspiring meetings, sharing of knowledge and building of the largest technology and start-up community in the north-western part of Poland. Since the year 2007 the foundation supports development, education and integration of regional IT sector in the West Pomeranian Voivodeship together with partners from Poland and other countries.

Creators of Netcamp respond to the needs of development for entrepreneurs from the IT sector, start-ups and students interested in implementing new technologies in business.

How does Netcamp operate on a daily basis and what does it give to the region of north- western Poland?

The Foundation for Development of the Internet Industry from Szczecin means above all regular meetings. Their main subjects are: start-ups, utilising of IT technologies in business, e- commerce, social media, Internet marketing and transfer of knowledge on the subject of what new is happening in the region in the area of IT.

The Foundation is responsible for such projects as Polish-German Start-up Weekend and also Nethack and TEDxSzczecin. Netcamp also cooperated with many start-up / technological events / in Europe.

The organisation, which envisions building „Silicon Valley inside of human mind“, as an expert in the informatics sector, is responsible in the project BalticMuseums Love IT! for organising thematic events. Hackathons, or software marathons, which due to working on subjects related to z the Baltic Sea we gave common name Balathon, are in large part organisational and meritorical challenge for Netcamp.

Tags: Netcamp, Development of the Internet Industry in Szczecin, Hackathons, Start-ups new technologies in business, IT

Discover > Partners > NaturBornholm

NaturBornholm

At the center of this small Danish island in the Baltic Sea there is a large house of 3000 m2. It is a place where natural science meets entertainment and a chance for a close encounter with an incredible world.

NaturBornholm partially serves as a zoo for such species of animals as snakes and crocodiles. Equally fascinating are the exhibitions on Danish dinosaurs which inhabited the land. Models of original sizes are made with exquisite attention to detail.

An incredible experience is a chance to witness the huge aquarium which resembles a cross-section of the Baltic Sea, giving opportunity to meet its inhabitants and learn about the history of this body of water.

The museum is largely focused on environmental education and minimize energy loss in it operations by implementing environmental solutions, such as solar panels mounted on the museum. The same is taught to children through play in front of the museum, in an open space where one will find solar-powered play cars. Children learn there how to efficiently manage energy.

It is not the only place, where children can gain knowledge. NaturBornholm has a permanent and very extensive educational program of thematic classes, experiments and play with natural world for the youngest, older children, and organized groups.

Museum is open periodically - only in the spring-autumn season which starts on the 1st of April and ends on the 31st of October.

Tags:

NaturBornholm

natural science

environmental education

implementing environmental solutions, extensive educational program

Discover > Partners > Malmö Museum

Malmö Museum

Malmö Museum is one of the cross-thematic museum of this part of Europe which shows both the history of Sweden, natural history and sailing history, but also presents exhibitions concerning future and inventions.

The starting point for learning about the museum could surely be its incredible history and location. Malmö Museer is partially located in an old citadel which also served as a fort (Malmöhus). The dark history of the old prison is enriched with the presence of the oldest survived Renaissance castle in Scandinavia and an authentic submarine. When visiting the submarine, one can meet members of the crew and listen to their stories about daily life on board U3.

The incredible history of the museum is presented in the exhibition entitled "Welcome to Sweden - refugee camp in the Malmö Museum". It is a documentation of the events from 1945 when this public museum transformed into a camp for refugees who survived the Nazi concentration camps.

Together with exhibitions on natural history we can go back to Skåne from 4.6 billion years ago, whereas on the "City of All Times" exhibition we can discover Malmö's development since the 50s of 20th century. The museum has also got many attractions for children, such as Ideas Planet where children can experiment, or a playroom where activities for the youngest take place.

Both fort and the castle were thoroughly renovated and constitute one of the pearls of the Swedish national heritage. Each year there are several dozens of new thematic exhibitions.

Tags: Malmö Museum, cross-thematic museum, history of Sweden, attractions for children
Swedish national heritage

Discover > History

History of the project

How to develop cultural institutions - especially museums - using the newest achievements of informatics communication? How to draw attention of new visitors? How to connect institutions and share knowledge? For more than ten years those questions were asked by the authors of subsequent editions of the project aiming at development of the newest technologies for modern cultural institutions.

Challenge - breathing modernity

What today is called BalticMuseums Love IT! and allowed to create IT solutions for museums of the Baltic Sea, already has ten years of tradition. Each edition put a different task at the centre of its actions, and its achievements had revolutionary character for their time. As it quickly turned out, each of the created components requires constant development - as dynamic as development of the IT sector and experience of users of the Internet or electronic devices.

Officially everything started in the year 2009 from the project Baltic Museum 2.0, although the project itself would never be launched on such a large scale, if not for the previous experiences of international cooperation. Since the 90s the Faculty of Economics and Management of the University of Szczecin has created one of the fields of study together with Fachhochschule Wismar in Germany. Prof. Tadeusz Wierzbicki and prof. Zygmunt Drażek, who entered cooperation here, also became co-creators of the next step in advancement of the university and the faculty - consortium Baltic Museum 2.0.

The aims that participants of the project set before themselves was the development of valuable, important places that museums are. According to the spirit of the times it was crucial to enrich the very experience of visiting, as well as provide access to some of the on-line expositions, or incorporate in the process of experience also the element of fun, which is gamification. Through the project it also became possible to transfer the experience of being in a museum or a zoo to the Internet world, where suddenly almost everyone started being.

Three editions, many discoveries and tools

The first edition of the project (Baltic Museum 2.0) joined seven institutions from four countries, and its major purpose was establishing a common Internet portal - modern site that would enable tourists from Europe to discover affiliated institutions. An important element of the process was also turning attention to the youngest - children's zone with games, colouring pages and knowledge area became an integral section of the portal. Raising awareness of the youngest, as active visitors in museum facilities reflected also in organisation and enrichment of activities also within the institutions themselves, on the spot.

The centre of the second edition - Baltic Museum 2.0 Plus (2010-2015) were the multimedia guides (e-Guides) and their application for the visitors of cultural institutions. An important thing became also the construction of a common platform for sharing contents - Resource Space, which allows for free sharing of materials, photos, films for using by any institution. Each institution gained specific tools - iPods for the visitors, on which the employees could individually develop screenplays for museum guests. If today you happen to visit any institution participating in the project - you will find the very guides there.

The third, ongoing, edition (BalticMuseums Love IT!) is focused on inventing applications for smartphone users, who visit a given location, but also have an opportunity - with their own hardware - deepen their visit in a given place. Therefore the slogan „Bring your own device“ became the starting point - today an own, personal device is the centre within which it is possible to suggest further solutions - expanded reality, gamification, advance knowledge base or engage the visitors in another way.

Who are we today?

The centre of current activities in BalticMuseums Love IT! is the Faculty of Economics and Management of the University of Szczecin. Our office is located in a historical part of the complex - a minor building located at the front of the Mickiewicz Street, in one of the most charming districts of Szczecin - Pogodno.

The project's director is prof. PhD Jakub Swacha, który who cooperates closely with dr Karolina Muszyńska and Agnieszka Miluniec.

However, actually the project has engaged and engages a lot more people. In each institution that we cooperate with we can find persons who are substantively involved in generating of new IT solutions for museums. A specific role is performed by scientific partners who are able due to the project to realise their discoveries, studies and actually implement them to the lives of each of us. Meet our partners [\[link\]](#)

We have no doubts that each new solution in the field of informatics is up to three years of intensive life. Afterwards a slow detachment from the past occurs, as another innovations supersede the old ways. IT products quickly become a history. We hope to write some new chapters of it.

tags: BalticMuseums Love IT!, IT products, applications for smartphone users in museum, ITsolutions

Discover > FAQ

FAQ

What is the main content of the project?

BalticMuseums Love IT Project ! is focused on creating software for smartphone users who visit the Baltic Sea museums taking part in the project. The starting point was the slogan "Bring your own device" - this personal device today is the center within which further solutions can be proposed. We extend the audience's contact field with exposures through augmented reality, gamification, moreover we develop a knowledge base to actively engage the recipient.

Who is involved in the project?

In the BalticMuseums Love IT Project ! work nine partners and seven associated partners:

Main partners:

University of Szczecin (Lead Partner)

University of Applied Sciences, Stralsund (Scientific Partner) Gdynia Aquarium

Lithuanian Sea Museum

Malmö Museum

NaturBornholm

Netcamp

North Academy of Business

Association partners:

The Museum of the World Ocean, Kaliningrad, Russia Estonian Maritime Museum, Tallinn, Estonia IT-Lagune e.V., Greifswald, Stralsund, Germany IZITEQ B.V. , Germany

Mecklenburg-Vorpommern Tourist Board, Germany Institute of Urban Culture, Gdańsk, Poland

Experymmentarium, Denmark Lolland Museum - Falster, Denmark

How the project is financed?

The three-year project is co-financed by the European Regional Development Fund under the South Baltic Program for approximately 1.2 million euros, and the total project budget is 1.5 million euros.

Where can I find more information about the South Baltic Program?

More information about the program can be found at www.southbaltic.eu. Who is the recipient of the project?

The recipients of the project are both museum employees, scientific partners participating in the project, as well as museum guests. In the project, it is very important to provide the employees of the institutions with tools to work with modern technologies in the IT industry. However, it is also important to implement solutions for museum visitors.

Has the project had previous editions?

Yes, they were Baltic Museum 2.0 (2008-2011) and Baltic Museum 2.0 Plus (2010-2015). Read more about the project activities of previous editions in the project's history tab ([link](#)).

Home > News > Paper prototyping

News: Paper prototyping - programming without the knowledge of code and a person's technique - creative workshops

Prototyping on paper is one of the most efficient methods of designing at introductory stages in creating of digital products. It does not require special skills and is one of the useful, important and allowing for savings elements of planning programming solution. We utilised this method during the partners' meeting after hackathon in Malmö. The workshop was conducted by Agnieszka Miluniec from the University of Szczecin.

What is paper prototyping?

Sketching is a basic form of designing. It requires little effort, is very inexpensive and usually is not based upon artistic level of drawing skills. Its value is usability - even the most simplistic and primitive drawings are effective! Illustrating of concepts so they do not exist in one mind provides a chance for sharing them with the team for the purpose of further discussion and creating ideas.

There are a few basic forms of paper prototyping - sketches, diagrams, interface designs, storyboards, role playing, models, and even a method based on using Lego blocks. Working within the framework of BalticMuseums LoveIT! we utilised diagrams and interface designs.

What results did our activity with paper prototyping bring?

The methods of „paper prototyping“ were used by representatives of cultural institutions gathered around the project BalticMuseums LoveIT! during the project partners' meeting in Malmö. Each of the teams will have an opportunity to implement specific solutions for their institutions - actually start the project of creating new applications by taking the first step - recognising and naming the needs of museums' guests.

In another workshop, conducted by Barbara Ciach from the Scientific Centre Experiment, the basis of activity were diagrams describing personas who visit museums (e.g. families with children, teenagers). We wanted to determine e.g.:

What they require? What their decision making process looks like? Why they download museum applications or decide to stop using them? How they learn about museums? How to direct them, keep them around the subjects of expositions and deepen their knowledge?

Museum representatives worked with scientific partners and the starting slogan was: „know your audience“.

The foundation of workshop activities were posters with diagrams describing the personas who visit museums (usually - families with children). The first poster described visitors and their needs. We asked:

What they need?
What their decision making process looks like?
What they do in their spare time?
What activities they seek?
How they learn about museums?
How to keep them around the subjects of expositions and deepen their knowledge?

The second poster was focused on actions related to deciding not to use applications. We asked:

What mistakes we can commit?
Why an application can be deinstalled?
What will stand in the way of using an application?

An important tool in discussions about the addressed subjects were diagrams - components of the discussed issues drawn on a large paper sheet. Key terms as well as questions emerged here. Diagrams allowed to visualise the audience, name actual behaviours and problems we face every day.

Questions about personas served the purpose of enriching experiences of people visiting museums and solving their problems with the help of dedicated applications. View some effects of our work.

tags:

paper prototyping prototyping persona technique application designs interface

new applications programming without codes

applications diagrams personas museum visitors audience

Home > News > Knowledge base

News: Look into the knowledge base and become a beneficiary of the project

The knowledge base on the site of BalticMuseums Love IT! is a thorough help and support for everyone who would like to become beneficiaries of our actions. That is where we share our experiences, publishing scientific articles, films and recordings of presentations.

There are four sections to the knowledge base:

1. Hackathons in museums
2. Attractions and IT
3. Project management
4. Methods of work

Each of the sections contains most of all multimedial files which allow to learn about our actions in an easy and accessible way. Short reportage films present meetings and creative workshops. They are enhanced with comments from experts summarising respective processes and discoveries.

In the knowledge base you will also find presentations prepared by experts, who shared specific skills with the participants at the meetings. Equally important part is scientific research, which can be viewed in the multimedial presentations and also scientific articles made available as PDF files.

An addition to the knowledge base is a dictionary and a search engine which will allow to quickly find searched issues.

tags: knowledge base, multimedia, seminars, scientific texts, research, presentations

Zalecenia dotyczące dalszej pracy z treścią

Zalecenia są ważnym elementem optymalizacji treści pod kątem wyszukiwania (SEO) i dostępności (WCAG 2.0).

1. Wewnętrzne linkowanie

Po zaimplementowaniu artykułu do systemu edycji strony należy wprowadzić wszystkie sugestie dotyczące linków. Jednocześnie, biorąc pod uwagę materiał ikonograficzny i multimedialny, który zostanie dopiero stworzony - należy dodać kolejne linkowania przewidując możliwy scenariusz zachowań użytkownika.

2. Linkowanie zewnętrzne

Należy zadbać, aby jak najwięcej linków prowadziło do stworzonej strony projektu.

3. Zdjęcia i grafiki towarzyszące artykułom muszą mieć przypisany atrybut alt (opis alternatywny zawierający słowa kluczowe oraz opis treści fotografii / grafiki).

4. Należy utworzyć kategorie wpisów (artykułów) w oparciu o docelowy układ treści ustalony we współpracy z programistą.

5. Należy zachować wyznaczoną dla artykułów strukturę nagłówków. 6. Tagowanie według zapisu pod artykułami.

7. W czasie programowania strony zalecam wdrożenie WCAG (“Web Content Accessibility Guidelines”, czyli „Wytycznych dotyczących dostępności treści internetowych”) - zbioru rekomendacji, których należy przestrzegać, aby zapewnić dostęp do treści internetowych możliwie szerokiej grupie użytkowników, włączając w to osoby niepełnosprawne.

Szczecin, 2019

DOBRA TREŚĆ