

## Plan tillgänglighetsprojektet

Projektet kring intellektuell tillgänglighet av äldre kulturinstitutioner har hittills definierat problemområde, skapat samarbeten och arbetsgrupper samt haft en introducerande diskussion kring tillämpning av teknik. Projektet har kartlagt och tagit hänsyn till politiska mål och utgångspunkter, samt valt två aktuella miljöer utifrån vilkas ramar och förutsättningar en digital tillämpning utvecklas. Visionen är att tillämpningen ska vara användbar av flera olika skyddade kulturmiljöer, och därför har en miljö med utomhusområden och en med enbart inomhusmiljöer valts. För mer information om projektets inledande fas hänvisas till rapporten: *Intellektuell tillgänglighet till äldre kulturmiljöer. Rapport från forskningsprojektets inledande fas.*

### Fas 2

Nästa fas i tillgänglighetsprojektet bör bli att genomföra två workshops, i syfte att utveckla ett koncept för lämplig prototyp till äldre kulturmiljöer.

Förutom projektets projektgrupp och referensgrupp bör deltagare vara teknikutvecklare och forskningsinstitutioner, samt tongivande institutioner inom områdena antikvariskt bevarande och tillgänglighet.

Förslag på intressanta deltagare:

- Projektgrupp: Hallwylska museet, Örebro läns museum, v4m/ii
- Refugen (ytterligare målgruppsrepresentant?)
- Referensgrupp: Skokloster, Läckö, Löfstad, Konstnärshuset
- NVIS/ Linköpings universitet
- Smart/ The Interactive Institute
- CID/ KTH
- Smart on tour(?)
- Centrum för handikappforskning/ Uppsala universitet
- Centrum för tvärvetenskaplig forskning om funktionshinder och handikapp/ Göteborgs universitet
- FunkHa-gruppen/ Lärarhögskolan
- Centrum för handikappvetenskap/ Umeå universitet
- Institutet för handikappvetenskap/ Linköpings universitet, Örebro universitet
- Handikappförbundens samarbetsorgan
- NSH – hjälpmedel och ny teknik
- Independent living institute
- Funka nu
- Enkelriktat.com
- Hjälpmedelsinstitutet
- Handikappombudsmannen
  
- Statens fastighetsverk
- Riksantikvarieämbetet

Under den första workshopen genomförs följande:

- presentation av problematiken (antikvariska kontra tillgänglighetskrav)
- presentation av liknande genomförda projekt i Sverige och utomlands (kartläggning av v4m?)
- de olika representerade områdena presenterar sina tankar kring problematiken och tänkt lösning (ex. handikappforskning/Refugen, teknikutvecklare, kulturmiljöer)

Under den andra workshopen genomförs följande:

- utifrån den första workshopens diskussion kring olika aspekter för en digital lösning arbetas ett koncept för en prototyp fram (ex. är VR-miljö eller internetbaserad lösning mest intressant, vilken grad av interaktivitet är vettig etc. etc.)

Beräknad kostnad: 80.000 sek

Arrangör: Visions for Museums, i samarbete med projektgruppen

### ***Vidare faser***

Efter fas 2 produceras prototyp efter utvecklat koncept. Arbetet görs i samarbete mellan projektgrupp, Refugen (ytterligare målgruppsrepresentant?) och teknikutvecklare. Diskussion kring utveckling och produktion förs med referensgrupp och andra intresserade och engagerade från workshoparbetet.

När färdig prototyp finns utvärderas den av de aktuella miljöerna inom projektgruppen, Hallwylska museet och Örebro läns museum. Lämplig metod för utvärdering är besökarstudier. Utifrån resultaten kan prototypen utvecklas och produceras för verklig tillämpning i aktuella miljöer.