

LEIKUM OKKUR MEÐ MENNINGARARFINN



Námsstefna um leikjavæðingu náttúru- og menningararfs

Borgarbókasafnið | Menningarhús Gerðubergi
Föstudaginn 16. mars 2018, kl. 9:30–16:00

Ekkert þátttökugjald. Skráning og dagskrá á
lets-play-with-heritage.eventbrite.com

Þrískipt námsstefna

Fyrir hádegi verða fluttir fyrirlestrar sem veita innsýn í þá möguleika sem eru til staðar.

Eftir hádegi verða haldnar vinnustofur og kynningar þar sem þátttakendum gefst færi á að kynna sér betur ákveðnar aðferðir, tækni eða verkefni.

Síðdegis verða umræðuhópar um framtíðarsýn og stefnu og hvernig hægt er að vinna saman að nýjungum og framförum á þessu sviði.

Í lokin verða pallborðsumræður og samantekt.

Þar sem námsstefnan er hluti af CINE-verkefninu sem nýtur styrks úr Norðurslóðaáætlun ESB fer hún að mestu fram á ensku.

Vinnustofur

Digital content creation - digital humans from all ages

Ari Knörr & Halldór Braga, PuppIT & Tækniskólinn

Game mechanics to enhance the learning experience

Niall Mc Shane, Ulster University

Engaging with the past, through mixing realities

Catherine Cassidy & Alan Miller, SMART History

Mobile applications workshop: engaging visitors with immersive experiences

Steinunn Anna Gunnlaugsdóttir, Locatify

Player participation in citizen science research

Pétur Örn Þórarinnsson, Sólfar

Liminal world - experience Iceland's hidden world

Krístín Mjöll, Ólöf & Sólrún, Jaðarmiðlun ehf.

Aðalfyrirlesari

The Future of Playing with the Past: New Opportunities in Interpreting Cultural Heritage



Ed Rodley

Stjórnandi á sviði miðlunar við Peabody Essex safnið í BNA

Ed Rodley vann sem sýningarhönnuður og -stjóri á Tæknisafninu í Boston í meira tvo áratugi og hefur frá 2013 stýrt samþættingu miðlunar við Peabody Essex safnið (PEM) í Salem sem er elsta starfandi safn í Bandaríkjunum.

Leikjavæðing (*gamification*) er hugtak sem hefur rutt sér til rúms við framsetningu og miðlun á upplýsingum og fræðslufni. Skólar, söfn og fyrirtæki nýta í auknum mæli snjallsíma og tölvur til nálgunar á viðfangsefni sín með aðstoð aðferðafræði og tækni úr heimi tölvuleikja. Á þessari námsstefnu verður skoðað hvernig nýjar aðferðir og ný tækni geta nýst þeim sem vinna að miðlun náttúru- og menningararfs til almennings, nemenda og ferðamanna og hvernig menningararfurinn getur orðið innblástur fyrir leikjaframleiðendur.

Aðrir fyrirlesarar



Playing with heritage, the digital & the real, a systems perspective

Alan Miller

Lektor við tölvudeild háskólans í St. Andrews í Skotlandi

Alan Miller kennir tölvufræði og miðlun með áherslu á sýndarveruleika og miðlun menningararfs.



Indirect augmented reality, cultural heritage and gamification

Gunnar Liestøl

Prófessor við miðlunardeild Oslóarháskóla í Noregi

Gunnar Liestøl hefur kennt margmiðlun um árabíl og tekið þátt í verkefnum á því sviði víða um Evrópu.



Gamification in interactive media for museums

Lemke Meijer

Hönnuður í gagnvirkni hjá Gagarín

Lemke Meijer stýrir gagnvirkri miðlun hjá Gagarín og hefur komið að fjölda sýningarverkefna á Íslandi og erlendis.

Skipuleggjendur og styrktaraðilar:



MENNTA- OG
MENNINGARMÁLARÁÐUNEYTIÐ