

Projekt den Levende Miniby

Den levende Miniby er et Argumented Reality bestemt dilemma spil som opbygges på 5 karakterer med mulighed for udvidelser med tiden.

Den Levende Miniby er et udviklingsprojekt der har fokus på at kunne bidrage til en læringskultur hvor man tager den moderne teknologi som børn og unge er bekendt med i forvejen, og på den måde kan man lave en nytænkende og spændene historietime med udgangspunkt i Fredericia's unikke historie

Hensigten er ikke at erstatte den nuværende undervisningsform eller museumsoplevelser men derimod at bruge de muligheder og fysiske rammer som den nye teknologi og Den Historiske Miniby kan tilbyde.

Det konkrete mål med udviklingsprojektet er at implementere en innovativ Miniby, for derefter for derefter at undersøge hvordan de nye muligheder påvirker undervisning/uddannelse. Vi vil på den måde medvirke til at der udvikles nye pædagogiske metoder, der udvikler de besøgendes kreative evner.

Udover dette er vi af den overbevisning at vi kan nå en yngre målgruppe med den ovennævnte teknologi end det publikum vi normalt viser byen frem til. Dette vil så være et supplement til det tilbud vi allerede idag har til vores gæster

Spillet opbygges over 5 personer med forskellig baggrund som er virkelige personer i Fredericia i År 1849.

Beskrivelse

Dilemmaerne tager sit udgangspunkt i hverdagen i Fredericia under belejringen og udfaldet fra byen, der vil være forskellige opgaver for hver person og ligeledes forskellige dilemmaer, men under spillet vil man skulle interagere med de øvrige personer i spillet. I spillet er det selvfølgelig vigtigt for os at man kommer hele Minibyen rundt og at man på ruten vil komme forbi de bygninger med en særlig historie, og det er ca. 40 bygninger, fordelt på de 5 karakterer dvs. 8 bygninger/person under spillet skal man have en god historiefortælling om byen dens borgere og bygninger.

Personer

Soldat. Vi vil gerne prøve at opbygge en stemning af ufred og utryghed grundet bombardementer/belejring og frygt for ens helbred og fremtid men

også det her sammenhold man har i en enhed kunne være en stor del af fortællingen.

Fabrikant: For den mere velstående fabrikant/købmand vil vi have historien med om hvorledes man både profiterer på belejringen men samtidig har angsten for hvad der sker i fremtiden med ens forretning og den status man har opnået.

Borger For den jævne borger vil vi gerne have en stemning opbygget omkring det besvær der er med livet i en belejret by dvs. hvorledes man arbejder under en belejring med de udfordringer det giver og frygten for familiens sikkerhed og fremtid.

Præsten. i alle krige igennem historien har præsten altid fyldt meget og idet Fredericia har den specielle religionsfrihed med de 4 forskellige trosretninger kunne det være spændende at tage en præst med som karakter.

Barn/Ung. vi vil også gerne have et barn/ung med i vores dilemma spil fordi det vil give gode muligheder for at binde personerne sammen og det vil også kunne give en anden vinkel på fortællingen hvordan et barn oplever alt det her med soldater og eventyret der venter dem uden for byen. Og man kan også tage et barns tanker og forventninger med i dilemmaet de har ofte en helt anden måde at anskue tingene på.

Det der er vigtigt for os er at man oplever Minibyen og Fredericias unikke historie således at spillet kan bruges både til turisten men også til undervisningsbrug derfor skal spillet opbygges om noget faktisk både om tiden men også for tidsperioden, men der må som i ethvert godt manuskript pyntes lidt på historien for spændingens skyld, ud over dette lægger vi stor vægt på liv i byen med masser af dyr statuer og lyd vi vil også gerne inddrage både havnen og østre strand hvor der foregik en massiv udskibning af både krigsmateriel og mennesker.

Minibyen vil i samarbejde med guider skolelærere og historiker fra Fredericia Museum sørge for input til personerne. men den endelige drejebog og spilopbygning skal være et samarbejde imellem ovennævnte og leverandøren af spillet.

Ud over dette skal vi have muligheden for udbygge på spillet med nye personer og nye arealer idet vi hele tiden udvider på byen og det skal kunne implementeres i spillet, evt. kunne vi lave udfaldet igennem nogle stationære kikkerter dette skal ikke være med i tilbud i første omgang men spillet skal være forberedt til denne udvidelse.

Teknik.

Det vi har arbejdet på indtil videre har været en App som kun kører på Android styresystem vi har selv hardware til Appen dvs. 30 enheder Mobiltelefon med tilhørende kikkerter af en forholdsvis god kvalitet der kan holde til daglig brug

Derved undgår vi opdateringer og dyr systemvedligeholdelse dette udstyr skal være indeholdt i tilbud. Grundet skala forhold 1:10 er det vigtigt at vi har en meget præcis placering enten via GPS eller tags, vi hælder nok mest til det sidste.

Når man ankommer til Minibyen skal man via info skærm guides i gang med spillet, idet vores butik passes af ældre mennesker der ikke er teknisk kompetente skal det være let forståeligt således at hvis man kan læse, kan man komme i gang, vi forestiller os at man ved denne indtjekning vælger den person som man vil være i dilemma spillet således at der er mulighed for at gå Minibyen igennem 5 gange hvis man vil have det fulde udbytte af besøget, samtidig åbner det en ny mulighed i en undervisnings situation idet man kan lave gruppeopgaver med de forskellige personer.

Vi er har endnu ikke valgt den tekniske løsning men det kunne også være en webbaseret løsning. men hvis det er det vi vælger skal den kunne snakke sammen med vores egen hjemmeside, vores hjemmeside er opbygget på platformen Drupal version 7 som også er en mobilvenlig platform dette skal nærmere undersøges i forløbet

Med hensyn til design af personerne skal det ligne mennesker mest muligt og vi vil gerne have et naturligt bevægelses mønster, dette åbner AR teknologien op for.

Udviklingen på spillet kunne være at placere 3 AR kikkerter på strategisk vigtige placeringer med disse kikkerter kan man lave en del forskellige oplevelser af mere stationær karakter dvs. billeder af Fredericia anno 1849 før under og efter belejringen. Og man kan tilføje nye karakterer efterhånden som byen bliver udbygget, vi vil ud fra den feedback som vi får fra kunderne arbejde med udviklingen.

Vi tror på at vi med den rette markedsføring kan vi mere en fordoble antallet af besøgende i Den Historiske Miniby og at det vil være med til at gøre Fredericia endnu mere attraktiv for turister.

Med venlig hilsen

Kent Jensen

2018-09-07

Leder Den Historiske Miniby

Bilag: arbejdsplan og Budget til fondsansøgning

Handlingsplan Fundraising Minibyen

Ansøgninger udsendes efteråret 2018

Følgende punkter skal være på plads inden vi starter med at kontakte fonde.

Hvem søger. ?

Miniby eller Danske Seniorer

Hvem må vi søge ? (må vi søge AP Møller Fonden ?)

Hvem er juridisk ansvarlig

Hvem er projektansvarlig

Egenbetaling

Opbakning fra Kommune skriftlig tilkendegivelse

Økonomisk støtte fra kommune (kan være løntimer)

Værdi af det frivillige Arbejde i Den Historiske Miniby

Fremtiden/udvikling på projektet

Beløb der søges om total beløb inkl. Værdi af eget arbejde.

Disponering af mandskab i forbindelse med projektopstart

Tidsplan for projektet. (afhænger af støtten fra fonde ved hurtig støtte 2019)

Formål med projektet (fortælling af Fredericia s historie som en fæstningsby.

CVR NR, Bank og konto nr.

Vi har allerede et liste klar med ca. 15 fonde som vi kan søge hos men starter ikke op før vi har en tilkendegivelse fra Kultur og fritids udvalget

Det vil være en fordel hvis Kommunen vil støtte det med et beløb

Budget til den Levende Miniby

Tilbud leverandør	DKK
520.000,00	
Implementering eget arbejde	DKK
100.000,00	
Historiske konsulenttimer Museum	DKK
48.000,00	

I alt		DKK
	668.000,00	
Moms		DKK
	167.000,00	
Total ekskl. Egenfinansiering		DKK
	835.000,00	

Egenfinansiering

Værdi af eget arbejde 6 mand i 4 uger á 37 timer

I alt 888 timer á 100 kr.	DKK
88.000,00	

Samlet omkostning for projektet	DKK
923.000,00	

Evt. tilskud Fredericia kommune		Dkk
50.000,00		

Finansieringsbehov		DKK
785.000,00		