Audycja 1, Program Pierwszy Polskiego Radia

**Izabela Kostyszyn:** Zamiast poruszać się po muzeum z papierową mapką czy korzystać z pomocy opiekunów wystaw, wystarczy sięgnąć po smartfona. W nim znajdziemy stronę internetową emused.eu, która poprowadzi nas interaktywnymi trasami po muzeach i centrach nauki nad całym Południowym Bałtykiem, mówi profesor Jakub Swacha z Uniwersytetu Szczecińskiego, który był liderem projektu.

**Jakub Swacha:** Bezpośrednim rezultatem projektu są interaktywne trasy zwiedzania dostępne z urządzeń mobilnych, należących do zwiedzających, prowadzone przez 5 instytucji uczestniczących w projekcie: duński NaturBornholm, szwedzkie Muzeum Malmö, Litewskie Muzeum Morza w Kłajpedzie oraz Akwarium Gdyńskie i Centrum Nauki Eksperyment w Gdyni. Do korzystania z tych tras wystarcza smartfon i dostęp do Internetu.

**IK:** Trasy pozwalają zwiedzać we własnym tempie i dotrzeć do szczegółowych informacji, na które nie ma miejsca na plakietkach przy eksponatach.

**JS:** Co więcej elementy gamifikacji zawarte w udostępnionych trasach, zmieniają zwiedzanie w swego rodzaju grę, która bawiąc uczy. Po pierwsze poprawia to odczucia osób, które normalnie nudzą się zwiedzając muzea. Po drugie pomaga muzeom w wypełnianiu ich misji edukacyjnej.

**IK:** Tak jest choćby w NaturBornholm, dokąd zaprasza szef przewodników René Larsen Vilsholm.

**RLV:** Żeby zobaczyć w sposób w jaki gamifikacja wygląda w NaturBornholm, trzeba wejść w zdjęcie, które prowadzi do wszystkiego, to mogą być wewnętrzne wystawy albo to, co na zewnątrz. I kiedy poruszasz się wokoło masz różne pytania, filmy, masz informacje, to jest bardzo proste nabywać różne umiejętności, czy zmierzyć się z nauką, nawet dla małych dzieci.

**IK:** Ale żeby stworzyć takie rozwiązania, trzeba było włożyć mnóstwo wysiłku, ponieważ w projekcie uczestniczyło kilkadziesiąt osób oddalonych od siebie o setki kilometrów, większa część współpracy z konieczności odbywała się wirtualnie, wspomina profesor Jakub Swacha.

**JS:** Niemniej najlepiej współpracowało nam się na spotkaniach projektowych, często ciągnących się do późnych godzin wieczornych, gdzie mogliśmy wymieniać się swoimi pomysłami, dyskutować i dobre i złe strony, i podejmować wspólnie kluczowe decyzje.

**IK:** Podczas takich spotkań pasjonaci IT w tzw. hackathonach, czyli maratonach oprogramowania, opracowywali aplikacje stanowiące nowe produkty turystyczne z dziedziny przyrody i kultury z rejonu Południowego Bałtyku.

**RLV:** Mieliśmy wspaniały czas pracując wspólnie podczas hackathonów. Entuzjaści IT zebrali się i pracowali bardzo intensywnie. Z powodu relatywnie krótkiego czasu nie pracowali w trybie tygodniowym, ale byli razem. Wspólne przebywanie spowodowało, że mieli naprawdę burzę mózgów, przepływ informacji i muszę powiedzieć, że to było normalne nawet dla ludzi takich w moim wieku - ja mam 50 lat.

**IK:** Baltic Museums Love IT! to już trzeci projekt pod szyldem Baltic Museums, który dotyczył wspomagania muzeów technologiami informacyjnymi.

**JS:** Poprzedni z nich BalticMuseums 2.0 PLUS doprowadził do wdrożenia w muzeach przewodników elektronicznych wypożyczanych zwiedzającym, i to właśnie problemy z nimi związane, jak długie kolejki do punktów wypożyczeń, czy częste usterki, były inspiracją dla projektu Baltic Museums Love IT!

**IK:** Projekt w założeniach może stanowić wzór do naśladowania przez inne muzea.

**JS:** Opracowana w ramach projektu platforma emused.eu, poprzez którą udostępniamy trasę zwiedzania, jest otwarta dla wszystkich muzeów i operatorów innych atrakcji turystycznych, których serdecznie zachęcam do współpracy z nami. Całe niezbędne oprogramowanie jest już opracowane i gotowe do użycia, więc aby przygotować trasę dla nowego muzeum, wystarczy jedynie wprowadzić do systemu opisujące ją treści.

**IK:** Projekt Baltic Museums Love IT! był współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego z Programu Interreg Południowy Bałtyk przypomina Agnieszka Gintowt-Dziewałtowska z Ministerstwa Funduszy i Polityki Regionalnej.

**AGD:** W projekcie brało udział 9 instytucji z Polski, Niemiec, Dani, Szwecji i Litwy. Dodatkowo przedsięwzięcie wsparli partnerzy z Rosji, Estonii, Holandii, czyli państw spoza Programu Interreg Południowy Bałtyk. Interreg jest doskonałą platformą do międzynarodowej wymiany wiedzy, doświadczeń i wprowadzania nowych rozwiązań.

**IK:** Całkowity budżet projektu to milion 500 tys. Euro, z czego około milion 200 tys. Euro to wsparcie unijne.

**Komentarz ze studia:** A projekt Baltic Museums Love IT! był współfinansowany z Programu Interreg Południowy Bałtyk.

Projekt współfinansowany z Funduszu Spójności Unii Europejskiej. Audycja powstała przy współpracy z Ministerstwem Funduszy i Polityki Regionalnej.