**Titelblad**

**Om opgaven må offentliggøres eller ej**

Opgaven må gerne offentliggøres

**Uddannelsesstedets samt uddannelsens navn**

Erhvervsakademi Aarhus, Multimediedesigner

**Navnet på den aflagte prøve**

Eksamensprojekt 2. semester

**Projektets titel på dansk**

Egypten – besat af livet

**Gruppens fulde navn(e)**

* Charlotte Xenia Nørgaard (eaa22cxn)
* Julie Lykke Kaihøj Sloth Nielsen (eaa22jlksn)
* Mads Als Andersen (eaa22maa)
* Safa Daoudi (eaasdao)

**Vejlederes navne**

* Hanne Skjærlund Andersen
* Christinna Jacobsen
* Andreas Kure Thorngreen

**Navnet på evt. Virksomhed/organisation**

Moesgaard Museum

**Projektperioden inkl. Årstal**

21/11- 18/12 2023

**Upload-adresse**

**Link til Github**

https://github.com/CharlotteXenia/moesgaard

**Link til video**

**Antal normalsider**

Egypten – besat af Livet

- en Moesgaard Museum specialudstilling, 2023-2024

2. semestereksamen, Multimediedesignuddannelsen, Erhversakademi Aarhus

# Forord

Denne rapport er udarbejde i forbindelse med eksamen på 2. semester af Mutimediedesigneruddannelsen på Erhvervsakademi Aarhus.

.

I rapporten er der opstillet problematikker, som løses multimedialt gennem research, design og programmering.

Projektet tager udgangspunkt i den Egyptiske særudstilling på Moesgaard Museum, Egypten – besat af livet, og et ønske om, gennem bla bla bla, at trække flere besøgende ud til den fysiske udstilling.

Al data indsamlet gennem desk-, fieldresearch og analysearbejde vil danne grundlag for den endelige løsning.

- af Charlotte Xenia Nørgaard

Indholdsfortegnelse

[Forord 2](#_Toc151984248)

[Indledning 4](#_Toc151984249)

[Projektstyring 1](#_Toc151984250)

[Problemstilling 1](#_Toc151984251)

[Problemformulering: 1](#_Toc151984252)

[Målgruppe beskrivelse 1](#_Toc151984253)

[Målgruppens behov 1](#_Toc151984254)

[Research 1](#_Toc151984255)

[Desk 1](#_Toc151984256)

[Field 1](#_Toc151984257)

[Konkurrentanalyse 1](#_Toc151984258)

[Tone of Voice 2](#_Toc151984259)

# Indledning

- af Charlotte Xenia Nørgaard

Du har en aftale med … om at mødes den kommende weekend, men I har endnu ikke planlagt, hvad I skal. Et museumsbesøg er op at vende, men I ved ikke, hvilke aktuelle udstillinger der er mulighed for at besøg. Du sætter dig derfor ved computeren for at undersøge, hvilke muligheder der er, og om noget fanger din interesse.

Du lander på Moesgaard Museums hjemmeside, hvor du på forsiden bliver præsenteret for deres særudstilling ”Egypten – besat af livet”. Du klikker ind på udstillingens side og bliver mødt af en skydedør. Som du scroller ned, åbner døren sig, og du bliver taget med på rejsen gennem balsameringen, videre gennem dødsriget og slutteligt ind i efterlivet. På denne rejse vil du blive præsenteret for små sneak peaks af ritualer, som alle har til formål at skabe og muliggøre det bedst mulige efterliv, hvor man vil finde sin plads hos guder og forfædre, hvorfra man vil medvirke til videre eksistens.

Denne oplevelse

# Projektstyring

- af Charlotte Xenia Nørgaard

I projektets begyndelse blev der i fællesskab udarbejdet en gruppekontrakt, som har fungeret som fundament og guideline for samarbejdet gennem projektperioden. Gruppekontrakten har skabt mulighed for vekslende arbejde, hvor man har kunnet regne med hinanden, men også skabt rammerne for konflikthåndtering, hvis behovet skulle opstå. Gruppekontrakten kan ses i *Bilag 1.1 – Gruppekontrakt.*

Til projektet er der anvendt Trello samt Planyway udvidelsen som projektstyring. Trello er brugt til at skabe overblik over projektets delopgaver, hvor Planyway har hjulpet med at skabe overblik over den tid, som har været til rådighed.

Planen er løbende blevet rettet til efter behov. Et eksempel på ændringer har været, at de planlagte interviews med kunden er blevet flyttet. Udsnit af tidsplanen kan ses i *Figur 1 – Tidsplan*, den fulde tidsplan kan ses i *Bilag 2.1 – Tidsplan.*

Der er desuden anvendt mindmaps for at skabe retning. Både for at vælge retning på projektet men også i designprocessen. Disse kan ses i *Bilag 3.1-3.2 – Mindmaps*.

# Problemstilling

- af Charlotte Xenia Nørgaard

Oldtidens Egypten er en kultur der, med sine storslåede pyramider, artefakter, skikke og myter, har fascineret og draget mennesker fra hele verden gennem flere tusinde år. På Moesgaard Museum danner den egyptiske udstilling bro mellem fortiden og nutiden, hvor besøgende kan træde ind i en verden af mystik og traditioner.

I den digitale tid vi lever i, hvor vores verden ofte er forbundet gennem skærme og virtuelle oplevelser, rejser et spørgsmål sig: Hvordan kan man skabe en digital og interaktiv fortælling, som er så dragende, at den guider brugeren ud til den fysiske udstilling?

Dette projekt udspringer af et ønske om at forene en digital oplevelse og den fysiske udstilling ved at skabe en fortælling som præsenterer den rige Egyptiske kulturarv på respektabel vis og samtidig fungerer som et redskab til at tilskynde den digitale bruger til at opleve udstillingen på Moesgaard Museum.

Gennem multimediale redskaber som video, billede, tekst og lyd stræber dette projekt efter at ”nudge” digitale brugere til at træde ind i en fysisk verden af historier, skikke og vidunderlige artefakter.

## Problemformulering:

* Hvilke brugere besøger Moesgaard Museums website, og er der en sammenhæng mellem den digitale bruger og de besøgende gæster?
* Hvordan kan man bruge grafiske virkemidler i en digital prototype til at stimulere den digitale bruger?
* Hvordan kan man skabe en digital prototype, som formår at engagere brugeren?

## Målgruppe beskrivelse

### Målgruppens behov

# Research

- af Charlotte Xenia Nørgaard og Julie Lykke Kaihøj Sloth Nielsen

I udarbejdelsen af målgruppen og dennes behov, er der i researchfasen arbejdet med både desk- og fieldresearch i form af artikler, statistikker, test og interviews. Disse metoder er brugt for at skabe indsigt og overblik og uddybes yderligere nedenfor.

## Desk

Moesgaard Museum har ofte haft mange særudstillinger, og i en årsrapport fra 2022 har de samlet op på deres udstillinger og besøgende, se Figur 1. I 2022 havde de omtrent 400.000 besøgende, hvor Moesgaards direktør Mads Kähler Holst har udtalt sig om at de forventer ca. 250.000 besøgende kun til denne særudstilling(Bryld, 2023).

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, Font/skrifttype, nummer/tal

Automatisk genereret beskrivelse

Figur 1 Nøgletal for Moesgaard Museum, kilde:(Moesgaard Museum, 2023)

Kulturministeriet har lavet en brugerundersøgelse over befolkningen som tager på museer. Heri indgår data omkring brugernes demografiske, geografiske og psykografiske variabler(Weber, 2022). Da Moesgaard anses for et kulturhistorisk museum (Danmarks Statistik, 2022), ville der holdes fokus på det i Kulturministeriets undersøgelse. Se figur ?? for tallene. Kvinderne er dem der kommer flest af på museerne og flest i alderen 30-49 år. Der er flest der tager på museer i Region Midtjylland og har en videregående uddannelse.

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, nummer/tal, Parallel

Automatisk genereret beskrivelse

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, nummer/tal, Font/skrifttype

Automatisk genereret beskrivelse

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, diagram, Font/skrifttype

Automatisk genereret beskrivelse

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, Font/skrifttype

Automatisk genereret beskrivelse

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, diagram, Font/skrifttype

Automatisk genereret beskrivelse Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, Font/skrifttype

Automatisk genereret beskrivelse

## Field

## Konkurrentanalyse

Der er i designfasen arbejdet med deskresearch for at se nærmere på andre museers websites, for at finde mulig inspiration. Der er her kigget på top ti på listen over Flest besøg i udstilling fra Danmarks Statistik.

Da der findes et stort antal museer i Danmark med forskellige fokusområder, er sammenligningen svær at lave, men fælles for de fleste er meget tekst. Nogle er enkle, andre kaotiske og andre igen kan virke overfyldte.

I brugertesten*, Bilag x.x – Tænkehøjttest – Experience map*, af Moesgaard Museums nuværende website udtrykte brugerne, at essensen af museets budskab omkring udstillingen gik tabt i mængden af tekst, og der var et ønske om at erstatte dele af denne tekst med illustrationer.

# Tone of Voice

- af Julie Lykke Kaihøj Sloth Nielsen

For Moesgaard Museum er der blevet analyseret på deres hjemmeside (Moesgaard Museum, [n.d.]), og besøg af museet og samlet til en Tone of Voice-model (Lund, 2021). Denne model vil blive brugt til at udvikle indhold til hjemmesiden i form af videoer, billeder og tekst. Se Figur 1.

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, Font/skrifttype, design

Automatisk genereret beskrivelse

Figur - Tone of Voice, udarbejdet af gruppen i fællesskab, kilde:(Lund, 2021)