

## Onderzoeksopdracht Crossmedialab

### Titel

Crossmedia Museum Monitor

### Probleemomgeving

Met de toenemende invloed van informatietechnologie en digitalisering is er vanaf de jaren negentig een nieuw elan ontstaan bij musea om problemen rondom beheer en de slechte toegankelijkheid van de collecties het hoofd te bieden. Dit elan is in de jaren negentig vooral vertaald in activiteiten voor cultuurbehoud c.q. digitale conservering. De inspanningen van de afgelopen vijftien jaar, hebben echter vooralsnog de droom van een 'Virtuele Collectie Nederland' niet echt dichterbij gebracht: de digitalisering van de objecten zelf stond in 2008 nog steeds in de kinderschoenen. Inmiddels laten de laatste jaren een verschuiving zien bij de instellingen van aandacht voor basisdigitalisering (inscannen, conserveren) naar het gebruik van digitale middelen voor beter publieksbereik, zoals meer digitale ondersteuning voor bezoekers bij het doorzoeken en ontdekken van collecties.

Er is inmiddels geen gebrek aan multimediale en crossmediale presentaties van museumcollecties. Het huidige aanbod van digitaal cultureel erfgoed kenmerkt zich door een rijke schakering van initiatieven en een bonte verzameling van websites, mobiele applicaties en multimediale interactieve opstellingen. Enerzijds bevestigt dit de drang bij cultureel erfgoed instellingen om met nieuwe media aan de slag te gaan en de laagdrempelige mogelijkheden die de huidige nieuwe media bieden. Anderzijds komt het geheel ook erg over als trial and error, waarbij onderbuik gevoel belangrijker lijkt te zijn dan een uitgewerkte strategie. Helaas zijn deze toepassingen dan ook meestal een kort leven beschoren. Ze hangen aan enkelingen binnen musea, ze zijn niet ingepast in werkprocessen binnen het museum, en ze passen niet bij de bestaande technische infrastructuur die met beperkte middelen bloot staat aan het dagelijkse 'geweld' van een groot publiek.

### Onderzoeksvraag

Welke crossmediale diensten hebben musea ontwikkeld? Hoe zijn deze onderling te vergelijken? Wat is de onderlinge samenhang tussen de vormen van media? En welke sector specifieke eigenheden hebben deze crossmediale diensten?

### Relatie met het onderzoek van het Crossmedialab

Dit onderzoek is onderdeel van het project 'Museumkompas'.

### Bedrijfsomschrijving:

Het Crossmedialab (<http://www.crossmedialab.nl>) is de werkplaats binnen de Faculteit Communicatie & Journalistiek waar toegepast onderzoek plaatsvindt naar crossmedia. Het onderzoek begeeft zich op de domeinen media, cultureel erfgoed, marketing, onderwijs en richt zich op de individuele beleving van crossmedia, de (organisatorische) veranderingen in processen van waarde-uitwisseling en de maatschappelijke ontwikkeling van mediawijsheid. Het onderzoek wordt middels projecten uitgevoerd door projectteams waarin studenten, docenten en externe onderzoekers participeren.

**Gewenst profiel onderzoeker:**

Je bezit over goede schriftelijke uitdrukkingsvaardigheid, bent proactief en hebt een positief-kritische houding. Je hebt brede interesse binnen het onderzoeksvak, en bent ambitieus. Je vindt het prettig te werken in een dynamische uitdagende omgeving.

**Contactgegevens:**

Naam mentor: Harry van Vliet

Functie: Lector

Telefoonnummer: 030-2193638

E-mailadres: [harry.vanvliet@hu.nl](mailto:harry.vanvliet@hu.nl)

### **Projectopdracht 30 ECTS (Afstuderen)**

Onderzoek en analyseer de crossmediale dienstverlening van 16 musea, en ontwikkel op basis daarvan (mede) een crossmedia museum monitor die ook voor andere musea gebruikt kan worden op hun 'crossmedialiteit' inzichtelijk te maken.

#### **Projectaanpak**

1. Verkennen theoretisch kader cultureel erfgoed en digitalisering en crossmedia.
2. Selecteer 16 musea.
3. Inventariseer de verschillende crossmediale diensten die deze musea aanbieden.
4. Analyseer de gevonden crossmediale diensten aan de hand van modellen en theorieën.
5. Ontwikkel (mede) een monitor om de crossmedialiteit van musea inzichtelijk te maken.
6. Test de monitor.

#### **Projectresultaten**

1. Scriptie
2. Crossmedia Media Monitor
3. Presentaties in kenniskring
4. Bijdrage aan publicatie 'LabRats'.

#### **Standaarddocumenten** (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/curious>)

- Handleiding afstuderen bij het Crossmedialab
- Templates voor onderzoeksvoorstel, - plan, en -rapportage
- Analyse kader voor casussen
- Literatuurverwijzingen

#### **Voorbeelden** (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/impact>)

- Cell Cahier Light 'Ikweetwatdits'
- Cell Cahier Light 'Museumkompas'
- Cell Cahier 'De Digitale Kunstkamer'
- Rapport 'Casusbeschrijving Universiteitsmuseum Utrecht en Museon'.

#### **Reageren**

Bekijk de afstudeerhandleiding van het Crossmedialab over te ondernemen stappen als je dit afstudeeronderzoek wilt gaan doen.

### **Projectopdracht 15 ECTS (Afstuderen)\***

Onderzoek en analyseer de crossmediale dienstverlening van 8 musea, en ontwikkel op basis daarvan een crossmedia museum monitor die ook voor andere musea gebruikt kan worden op hun 'crossmedialiteit' inzichtelijk te maken.

#### **Projectaanpak**

1. Theoretisch kader cultureel erfgoed en digitalisering en crossmedia.
2. Selecteer 16 musea.
3. Inventariseer de verschillende crossmediale diensten die deze musea aanbieden.
4. Analyseer de gevonden crossmediale diensten aan de hand van modellen en theorieën.
5. Ontwikkel een monitor om de crossmedialiteit van musea inzichtelijk te maken.
6. Test de monitor.

#### **Projectresultaten**

1. Scriptie
2. Monitor
3. Presentaties in kenniskring
4. Bijdrage aan publicatie 'LabRats'.

**Standaarddocumenten** (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/curious>)

- Handleiding afstuderen bij het Crossmedialab
- Templates voor onderzoeksvoorstel, - plan, en -rapportage
- Analyse kader voor casussen
- Literatuurverwijzingen

**Voorbeelden** (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/impact>)

- Cell Cahier Light 'Ikweetwatdits'
- Cell Cahier Light 'Museumkompas'
- Cell Cahier 'De digitale Kunstkamer'
- Rapport 'Casusbeschrijving Universiteitsmuseum Utrecht en Museon'.

#### **Reageren**

Bekijk de afstudeerhandleiding van het Crossmedialab over te ondernemen stappen als je dit afstudeeronderzoek wilt gaan doen.

\* Opmerking: het verschil met de 30 ECTS opdracht zit in het aantal te onderzoeken voorbeelden en de scope van het gekozen thema.

## **Projectopdracht 5 ECTS (Praktijkopdracht)**

Onderzoek en analyseer de crossmediale dienstverlening van 4 musea.

### **Projectaanpak**

1. Selecteer 4 musea.
2. Inventariseer de verschillende crossmediale diensten die deze musea aanbieden.
3. Analyseer de gevonden crossmediale diensten aan de hand van de modellen en theorieën in 'De Digitale Kunstkamer' (hoofdstuk 3).

### **Projectresultaten**

1. Casusbeschrijvingen
2. Essay over crossmedialiteit & musea
3. Presentatie in kenniskring.

**Standaarddocumenten** (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/curious>)

- Analyse kader voor casussen
- Literatuurverwijzingen.

**Voorbeelden** (alle te vinden op <http://www.crossmedialab.nl/impact>)

- Cell Cahier Light 'Ikweetwatdits'
- Cell Cahier Light 'Musuemkompas'
- Cell Cahier 'De digitale Kunstkamer'
- Rapport 'Casusbeschrijving Universiteitsmuseum Utrecht en Museon'.