

Projektstöd till kulturutveckling

Ärendenummer: #90279 | Inskickat av: JENS PETER RUDVALL (signerad) | 2021-11-01 13:39

✓1. Sökande

Kontaktperson för projektet

För- och efternamn

JENS PETER RUDVALL

Telefon

0300838095

E-postadress

peter.rudvall@kungsbacka.se

Notifieringar

E-post

Ansöker du som enskild firma eller för en organisation?

Du kan inte ansöka som privatperson

Organisation

Organisation**Organisationens namn**

Kungsbacka kommun

Organisationsnummer

212000-1256

Postadress

Stadshuset, Storgatan 37

Postnummer och ort

434 81 Kungsbacka

Telefon

0300-83 40 00

E-post

info@kungsbacka.se

Webbplats

<https://www.kungsbacka.se/>

Projektets namn

<https://www.kungsbacka.se/>

Projektperiod**Datum från**

2022-01-01

Datum till

2022-12-31

✓2. Projektidé

Projektidé

Vad har du/ni tänkt att göra inom projektet? Skriv en kort beskrivning av vad du/ni planerar.

För att föregå framtida prövningar, av exempelvis pandemikaraktär, vill vi skapa en VR-tjänst som bidrar till en tryggare och mer hållbar ekonomisk situation för de som verkar inom kultursfären. Vi vill också motverka känslan av isolering för kulturkonsumenten, då kulturen är en sammanhållande kraft i samhället som ingen ska behöva stå utanför oavsett bakgrund, kön, funktionsnedsättning eller geografisk placering.

Kungsbacka kommun har under 2020 och våren 2021 tillsammans med Eskilstuna kommun och RISE utvecklat mjukvara för att sända VR-ström mellan en kamera och ett headset: Inclubit-360. Tillämpningen återfinns idag inom elevhälsan i skolan och är en åtgärd för till exempel hemmasittare att närma sig skolan.

<https://www.ri.se/sv/vad-vi-gor/projekt/inclubit-360-for-okad-inkludering-genom-vr-360>

Med Inclubit-360 2.0 vill vi ta konceptet vidare till kultursektorn. Målet är att med hjälp av VR-teknik och 360-video göra konst- och kulturupplevelser mer tillgängliga för en bredare publik, men också tillgängliggöra ytterligare en arena som kulturaktörer kan verka inom.

✓3. Syfte och mål

Syfte

Varför vill du/ni genomföra projektet?

Syftet med projektet är att med hjälp av VR-teknik och 360-video tillgängliggöra scenkonst och kultur till en bredare och större publik än vad som idag är möjligt. VR och 360-video har öppnat upp nya banor som kan gynna kulturbranschen och tjänsten Inclubit-360 2.0 kan skapa ytterligare en arena för kulturlivet att nå ut genom. Tjänsten kan även attrahera en ny publik då VR-utrustning blir allt vanligare. Det gör i sin tur att steget till att möta scenkonst blir kortare.

Mål

Vad vill du/ni uppnå med arbetet?

Målet är att utveckla en ny VR-tjänst med multipla kameror för att distribuera interaktiva kulturevenemang och möten i realtid i 360-video.

Betraktaren ska i direktsändning kunna förflytta sig mellan olika 360-kameror som är utplacerade på scen. Den förväntade effekten är att skapa förutsättningar för att utveckla konstuttrycken, berättartekniker samt samspel mellan publik och scenkonstutövare.

En annan effekt är att vi ger kulturutövare tillgång till en ny arena där publiken inte behöver befina sig på plats. Projektet kommer ge alla möjlighet att nyttja tekniken i egen regi. Det möjliggör för alla att likvärdigt och demokratiskt distribuera kulturevenemang, vilket leder till en mer stabil och ekonomisk hållbarhet.

✓4. Målgrupper

Målgrupper

Beskriv projektets målgrupper.

Hur ska du/ni arbeta för att nå målgruppen och för att göra målgruppen delaktig?

Kultursektorn har drabbats hårt av Covid-19 och vi har kunnat bevittna hur föreställningar tvingats ställa in. Det har inte enbart bidragit till ett inkomstbortfall hos en hel yrkeskår utan också till att utbudet av scenkonst och kultur blev mer eller mindre obefintligt. Kultursektorn behöver nu ta sig an de möjligheter som digitalisering erbjuder för att säkerställa förutsättningarna att kunna bibehålla ett rikt och varierat kulturliv. Vi vill därmed tillhandahålla ytterligare en arena för kulturutövare att tillgängliggöra sin repertoar på ett kvalitativt sätt och där publiken ska få tillgång till scenkonst i realtid genom VR.

Eftersom kulturupplevelsen blir digital ökar också tillgängligheten för publiken, så att den oavsett ålder, geografisk plats eller funktionsvariationer får en möjlighet att gå på teater, dans eller konsert. Tjänsten skulle därför kunna förebygga isolering och känslan av utanförskap och vi kommer med Inclubit-360 2.0 kunna presentera scenkonst på ett nytt och professionellt sätt för en bredare publik.

✓5. Konstform

Konstområde

Välj inom vilket område som projektet huvudsakligen ingår.

Områdena beskrivs i Hallands kulturstrategi och kulturplan 2021-2024

Breddat deltagande i kulturlivet

✓6. Relevans för Region Halland

Relevans för Region Halland

Varför är det angeläget att Region Halland medfinansierar projektet?

Vilken/vilka kommuner i Halland berörs av projektet?

Pandemin har lärt oss att vi måste våga tänka nytt inom kultursektorn och dra nytta av teknik som ett led i digitaliseringen, det vill säga publikens förändrade behov av nya digitala mötesplatser.

Inclubit-360 2.0 är vidareutvecklad tjänst med öppen källkod och kan laddas ner för att installeras på en lokal server och nås därefter via internet av vem som helst. I förlängningen kommer kulturutövare och andra organisationer få tillgång till tjänsten utan kostnad vilket kan få stor betydelse för de halländska kulturaktörerna, men också för hallänningarnas tillgång till kvalitativa kulturupplevelser.

Under projektet planerar Kungsbacka kommun att erbjuda en testmiljö dit kulturaktörer får tillgång för att labba och lära känna tekniken. Den geografiska placeringen gör att de aktörer som verkar inom Halland enkelt kommer att kunna ta sig till testmiljön.

✓7. Information och marknadsföring

Information och marknadsföring

Hur planerar du/ni att arbeta med information och marknadsföring?

För att sprida lösningen bygger vi inom ramen för projektet en fysisk miljö på plats i Kungsbacka kommun där kulturaktörer får tillgång till tekniken för att använda och testa tjänsten. Där kan vi börja genomföra piloter, tester samt utvärdera i en liten skala. Projektet tar även fram användarguider och utbildningspaket åt den offentliga sektorn inom Region Halland.

Inom projektet kommer vi också att sprida resultat och teknisk kunskap genom webinarium, men även försöka få med föreläsare inom den moderna scenkonsten för att få ytterligare perspektiv på den kulturella samtiden. På så sätt kommer vi under lång tid framöver kunna hålla tjänsten tillgänglig och uppdaterad efter de behov som lyfts.

Vi ser även Region Halland som en viktig aktör i arbetet med att sprida kunskap om tjänsten.

✓8. Samarbetspartner

Samarbetspartner

Vilka samarbetsparter har bekräftat att de ska vara delaktiga i genomförandet?

Vilka andra samarbetsparter planerar du/ni att kontakta?

Kommunerna Kungsbacka och Eskilstuna har RISE som samarbetspartner i innovationen kring ett VR verktyg som med hjälp av 360-video ska kunna hjälpa elever som lider av ohälsa få uppleva högre skolnärvaro. Det är utifrån detta samarbete som projektet som denna ansökan rör har uppkommit, då vi under processens gång insåg att tekniken även skulle kunna skapa nytta för kulturaktörer och tillgängliggörandet av deras verksamheter.

Inom projektgruppen ingår kompetenser och roller som programutvecklare och enhetschef från enheten För livslångt lärande från RISE, projektledare, utvecklare, IT-tekniker, pedagog och Kultur & Fritids utvecklingschef från Kungsbacka samt digitaliseringsstrateg och IT-arkitekt från Eskilstuna kommun.

Vi planerar också ett nära samarbete med en lokal teatergrupp under aktiviteten Genomförande scenframträdande, då vi kommer vara i behov av en aktör som kan testa att arbeta med tjänsten, men också bidra till en kortare föreställning att spela för publik.

Kontaktpersoner

Ange vem som är er kontaktperson hos bekräftade samarbetspartner.

Under handläggningsprocessen kan Region Halland kontakta samarbetspartner som anges.

Organisation	Kontaktperson	E-post	Telefon
Kungsbacka kommun	Peter Rudvall	peter.rudvall@kungsbacka.se	0300-838095
Eskilstuna kommun	Ranald MacDonald	ranald.macdonald@eskilstuna.se	016-7104230
RISE	Lars Lingman	lars.lingman@ri.se	0734-172005

✓9. Organisation av projektet

Organisation av projektet

Vem ansvarar för vad i projektet? (För- och efternamn samt ansvarsområde.) CV ska bifogas för konstnärliga upphovspersoner och projektledare. Filer bifogar du i steg 14 - Bilagor.

Kungsbacka kommun ansvarar för att driva projektet, med hjälp från Eskilstuna kommun och RISE.

Nyckelpersoner i projektet:

Namn: Peter Rudvall

Titel: Utvecklingsledare

Organisation: Kungsbacka kommun, Förvaltningen för Kultur och Fritid

Roll i projektet: Projektledare

Namn: Lèv Grünberg

Titel: Utvecklare

Organisation: Kungsbacka kommun, Förvaltningen för Förskola & Grundskola

Roll i projektet: Säkerhetsställa efterfrågad funktionalitet

Namn: Isabelle Kristensen

Titel: Utvecklare Digital delaktighet samt Medie- och informationskunnighet (MIK)

Organisation: Kungsbacka kommun, Förvaltningen för Kultur och Fritid

Roll i projektet: Pedagogisk resurs i aktiviteten Kunskapsspridande

Namn: Astrid Bayard

Titel: Utvecklingschef

Organisation: Kungsbacka kommun, Förvaltningen för Kultur och Fritid

Roll i projektet: Uppdragsgivare

✓10. Tidplan

Tidplan

När och var är det planerat att de viktigaste händelserna ska äga rum?

Aktivitet #1:

Utveckling och uppföljning

Tidsperiod: K1 2022 - K4 2022

Aktivitet #2:

Genomförande scenframträdande

Tidsperiod: K3 2022 - K4 2022

Plats: Kungsbacka

Aktivitet #3:

Kunskapsspridning

Tidsperiod: K3-K4 2022

Plats: Kungsbacka

✓11. Utvärdering

Utvärdering

Hur ska du/ni utvärdera projektet?

Hur planerar du/ni att ta tillvara och sprida resultatet och erfarenheterna?

Uppföljning och utvärdering av Inclubit-360 2.0 kommer att ske via löpande enkätundersökningar samt via intervjuer med publiken.

✓12. Sammanfattning

Sammanfattning

Sammanfatta kortfattat vad som står i ansökan: vad ska du/ni göra, varför, för vem och var ska genomförandet ske.

Genom Inclubit-360 2.0 får kultursektorn tillgång till en tjänst som bygger på VR och 360-video. Med tjänsten kan steget att uppleva kultur bli kortare och publiken görs delaktig på ett helt nytt sätt. Tjänsten blir ytterligare en arena där kulturaktörer kan tillgängliggöra sina verksamheter och har även potential att nå en ovan eller på olika sätt utsatt publik.

Genom VR och den projekterade mjukvaran Inclubit-360 som tjänst ska betraktaren i direktsändning kunna förflytta sig mellan olika 360-kameror som är utplacerade på scenen. Detta bidrar till ett nytt forskningsområde inom konstfilosofi och beteendevetenskap, exempelvis hur den nya kontexten och uttrycksätt påverkar scenkonsten, berättartekniken samt betraktarens upplevelse. Med tjänsten skulle exempelvis teatergrupper, musikensembler eller artister kunna iscensätta och centralisera sitt manus/föreställning med betraktaren som medelpunkt och publiken kan i sin tur då uppleva känslan av att vara delaktig i föreställningen på ett helt nytt sätt.

✓13. Ekonomi

Kostnader

Fyll i de kostnader som du beräknar att ha för respektive år. Ange 0 i de rutor som inte är aktuella.

Använd kommentarsfältet för att förtydliga vad kostnaden gäller.

	Kommentar	2021	2022	Total
Lön			548000	548000
Arvode till medverkande			50000	50000
Teknik			426700	426700
Resor/Transport				0
Administration				0
Marknadsföring			20000	20000
Lokaler				0
Övriga kostnader				0
Övriga kostnader				0
Summering		0	1044700	

Intäkter

Ange intäkter för projektet. Välj i rullisten och lägg till så många rader som du behöver.

Använd kommentarsfältet för att förtydliga vad intäkten gäller.

För bidrag ska du ange från vilken kommun, region etc som bidraget är sökt och om det är beviljat eller endast ansökt.

Intäkter	Kommentar	2021	2022	Total
Ansökt belopp från Region Halland			618000	618000
Egna insatser	KBA kommun köper in den tekniska utrustningen		426700	426700
Summering		0	1044700	1044700

Visa summering

Observera att inlämnad budget ska vara i balans. Det innebär att summan av intäkter och utgifter ska vara 0 (noll).

Summa 2021	Summa 2022
0	0

Kommentarer till budget

Budgetposten Lön består av lön för projektdeltagande personal från Kungsbacka kommun samt utvecklaren från RISE som kommer att ta fram den tekniska lösningen i VR-tjänsten. Tiden för att utveckla den tekniska lösningen är estimerad till 440 timmar.

Budgetposten Arvode till medverkande består av arvode till teatergruppen som kommer att delta i projektet.

I projektets budget har vi också lagt med Teknik, som i det här fallet innefattar inköp av utrustning.


Vi har inte tagit med kostnader för Eskilstunas medverkan i ansökan.

Har projektet fått stöd från Region Halland tidigare

Nej

✓14. Bilagor

Bifoga bilagor till din ansökan. I textfält nedan kan du bifoga eventuell webbplats.

 **CV projektansökan Inclubit-360 2.0 - till Region Halland.docx** (320 KB)

Samtliga filer ovan finns bifogade i detta dokument, se bifogade filer.

✓15. Försäkran

Jag har rätt att företräda sökanden och intygar att uppgifterna i ansökan är korrekta.

Signering

Följande parter har signerat detta ärende.

Namn: JENS PETER RUDVALL

Person ID: 197602214830

Datum: 2021-11-01 13:39

Signerad checksumma: 8EE4679E33E17DB861C4914691572190653763F5



Kungsbacka

CV nyckelpersoner i projektet Inclubit-360 2.0

Namn	Peter Rudvall
Organisation	Kungsbacka kommun, Förvaltningen för Kultur & Fritid
Titel/ansvar	Utvecklingsledare
Roll i projektet	Projektledare
Kompetens, erfarenhet i förhållande till projektet	Arbetar med utvecklingsfrågor inom kulturområdet med fokus på publik- och målgruppsarbete.
Motiv till varför personen är en nyckelperson	Leder utvecklingsuppdrag inom kulturområdet i Kungsbacka kommun och har brett kontaktnät.

Namn	Lèv Grünberg
Organisation	Kungsbacka kommun, Förvaltningen för Förskola & Grundskola
Titel	Utvecklare
Roll i projektet	Kommer att arbeta med att krav-/säkerställa funktionalitet i VR-tjänsten.
Kompetens, erfarenhet i förhållande till projektet	Projektledd Inclubit-360 1.0. Leder utvecklingsarbete på Förskola och Grundskola inom digitalisering, Mångårig erfarenhet av programutveckling samt har en pedagogisk utbildning.
Motiv till varför personen är en nyckelperson	Innovatör bakom Inclubit-360 1.0 samt inspiratör till 2.0. Har stor kunskap om lösningen och hur den kan användas i praktiken.

Namn	Isabelle Kristensen
Organisation	Kungsbacka kommun, Förvaltningen för Kultur & Fritid
Titel	Utvecklare Digital delaktighet samt Medie- och informationskunnighet (MIK)
Roll i projektet	I projektet kommer Isabelle framför allt att jobba med aktiviteter kopplat till kunskapsspridning om tjänsten och hur den kan användas.

Kompetens, erfarenhet i förhållande till projektet	Pedagog och före detta rektor med utbildning inom MIK och digital delaktighet. Är också projektledare för Kungsbacka kommuns satsning Mera digital lärcenter, som bl.a. syftar till att öka den digitala förmågan hos invånarna i Kungsbacka kommun.
Motiv till varför personen är en nyckelperson	Erfarenheter och pedagogiska kunskaper inom MIK och digital delaktighet för att öka delaktigheten i det digitala samhället.

Namn	Gunnar Oledal
Organisation	RISE
Titel	Researcher & developer
Roll i projektet	Teknisk utveckling av VR-tjänsten
Kompetens, erfarenhet i förhållande till projektet	Programmerare och applikationsutvecklare. Utvecklat flera lösningar tidigare med fokus på bl.a. VR, realtids-video, distansdeltagande och robotik.
Motiv till varför personen är en nyckelperson	Besitter nyckelkompetenser för den tekniska utvecklingen av den tilltänkta applikationen.