

SMK.dk / kunsthistorier



Gruppe 5

Martin, Christian, Esben og Cathrine

Problemformulering

Hvad er museum 2.0? Anvender SMK.
dk 'Kunshistorier' elementer herfra?

Og ansporer disse web 2.0-elementer
en brugers lyst til kunst?

SMK.dk/kunsthistorier

Statens Museum for Kunst: K x

www.smk.dk/kunsthistorier

SMK BESØG MUSEET
Statens Museum for Kunst
National Gallery of Denmark

UDFORSK KUNSTEN OM MUSEET

RSS Læs op Kontakt Copyright Sitemap English

Skriv søgeord her **Søg**

ÅBENT 10-20 **ONSDAG** Klik nedenfor for at se alle vores åbningstider [Link til siden](#)

Du er her: Forsiden > Udforsk kunsten > Kunsthistorier

KUNSTHISTORIER

INTRO

Hvad er Kunsthistorier? Et urhistorier, kunstnere og spor

Følg sporet

Carl Bloch: Fra et romersk osteria, 1866.

Vilhelm Lundstrøm: Manden der ser alt, 1919

C.N. Gijsbrechts: Trompe l'oeil. Bagsiden af et indrammet maleri, 1670

UDSTILLINGER

SAMLINGERNE

KUNSTHISTORIER

WEB TV

HOS KONSERVATOREN

UNDERVISNING

SPIL

UNGES LABORATORIER FOR KUNST

FORSKNING

SPOR

www.smk.dk/udforsk-kunsten/udstillinger/

eksempler på problemstillinger / Emner

web 2.0 + museum - links på lærred

(digital formidling, interaktiv udforskning, en online allegori til et museumsbesøg)

- Siden har et klart formål; at anspore brugernes lyst til kunst.
- Hvordan er produktet udformet, hvordan opfylder det formålet?
- Forstås det af brugeren? Hvad oplever brugeren?

Oplevelsen af smk.dk/kunsthistorier

- Hvordan opleves smk.dk/kunsthistorier af brugeren?
 - hvordan opleves det visuelle?
 - hvordan opleves formidlingen?
 - hvordan opleves indholdet?

Siden forsøger at give brugerne mere 'lyst til kunst'.

Lykkedes det? Og på hvilken måde?

Metoder og teori

Thorlacius og O'reilly Web 2.0

- Analyse af kommunikation mellem website og bruger
 - Analyse af smk.dk/kunsthistorier med indragelse af web 2.0 – sammenholdt med empiri fra interviews

Museer i oplevelsesøkonomi af Dorte Skot-Hansen

- Information > oplevelse

Kvale

- Til analyse af semistrukturerede dybdeinterviews

New Museology af Janet Marstine

- En ny type museum
- En ny slags gæster
- En ny form for kuration, fx user participation
- Kap. 9: "Visiting the virtual museum: Art and experience online"

Dybdeinterview

- Hvorfor vi har valgt at lave dybdeinterview.
- "Alle valg er også fravalg"
 - hvorfor vi har valgt *ikke* at lave fokusgruppeinterview.
- Målgruppen 16-24 er valgt da de er de mest aktive brugere af web 2.0 jævnfør Danmarks Statistik.

Disposition

Problemformulering (1 min) (Martin fremlægger den)

Vise smk/kunsthistorier-siden hurtigt (1 min) (Martin fremlægger den)

- **Eksempler på problemstilling / emne** (chriatian fremlægger den)
 - "lyst til kunst"
 - digitale medier og kunstformidling (1/2 min)
 - brugerens oplevelse og modtagelse(1/2 min)
- **Teori- og metodevalg** (Esben fremlægger den)
 - New museology (1/2 min)
 - Web 2.0 (1/2 min)
 - Digital storytelling (1/2 min)
 - Thorlacious (1/2)
- **Dybdeinterview** (1 min) (Cathrine fremlægger den)
 - Målgruppe (1/2 min)
 - Topicguide-resumé (1 min)