

# Intresseanmälan för produktion av datorhistorisk utställning på Östergötlands museum

## Projektägare

Östergötlands museum

## Kort om oss

Östergötlands museum är ett regionalt museum med utställningar, evenemang, aktiviteter, föreläsningar och samarbeten över hela länet. Huvudbyggnaden från 1939 finns i Linköping men museet innefattar också Löfstad slott och flera museigårdar. Organisationen utgörs av ca 70 anställda. Museets samlingar utgörs av både konstverk, historiska och arkeologiska föremål.

## Uppdragsbeskrivning

För Östergötlands museums nya flexibla basutställning kopplat till internationell, svensk och östgötsk datorhistoria undersöker vi möjligheten att upphandla tjänster för formgivning, interaktion och processarbete. Vi eftersöker presentation kring hur ni skulle kunna bistå med följande:

- Formgivning av utställningslokal
- Idéarbete och formgivning av digital och analog interaktion (interaktioner kan skapas av extern part men behöver passa ihop med form och innehåll).
- Processtöd/ledning i nära samarbete med innehållsansvarig.
- Hållbar design gällande funktion och materialval.
- Möjlighet att arbeta med grafisk profil och eventuell animation/rörlig media.
- Erfarenhet av att arbeta med tillgängliga upplevelser.

Utgångspunkt för projektet går att läsa mer om i bifogad synopsis men beskrivs kortfattat här:

Enligt Östergötlands museums beviljade projektansökan till Westman-Wernerska stiftelsen ska projektet:

"Skapa en ny kreativ arena och mötesplats för att visa upp och inspirera genom data- och teknikhistoria."

Projektet syftar till att låta besökarna möta regionalt kulturarv kopplat till teknik- och innovationshistoria samt ta del av exempel på samtida innovationer och spjutspetsteknik. Platsen ska visa ett innehåll kopplat till en dåtid, samtid och framtid, där datorer spelar eller har spelat en stor roll. Ambitionen är att integrera ämnena teknik, kulturhistoria och konst för att skapa ett sammanhang med Östergötlands museums övriga utställningar. Utställningens innehåll ska gå att variera över tid och uppmuntra besökare att vara aktiva medskapare.

Platsen ska tala till en bred målgrupp, från barn och unga till specialintresserade och noviser. Målet är att väcka eller underhålla intresse för datorer och teknikutveckling i kontexter som rör humaniora, samhälle och historia.

Låter det intressant att anta utmaningen att skapa en nytänkande utställningslokal med smarta lösningar för att förmedla ett omfattande, spännande och högst relevant innehåll på en liten yta? Läs mer om förutsättningarna nedan.

### **Museets resurser**

Projektägare: Gabriela Huk, avdelningschef för Publika avdelningen

Innehållsansvar: Karin Lundahl, Museipedagog

I organisationen finns också:

2 utställningstekniker.

2 kommunikatörer med ansvar för text/webb/SoMe respektive grafisk formgivning.

2.5 pedagoger med konst respektive historieinriktning.

1 föremålsantikvarie.

Tillgång till eget snickeri.

Programvara: Pixilab Blocks.

Samarbetspartners för digital förmedling: Kalmar Mediespecialist AB och Knowit.

### **Yta:**

Utställningslokal: ca 100 m<sup>2</sup> + förrum, trappa och introdel (se bifogade bilder + planritning).

### **Förslag på tidplan:**

Innehållsunderlag klart sensommar 2024 (manusarbete pågår).

Koncept/form/prototyparbete klart årsskiftet 2024/25.

Slutgiltig form/grafisk design klar vår 2025.

Utställningsbyggnation påbörjas sommar 2025.

Färdigt höst/vinter 2025.

### **Produktionsbudget**

Totalt: 1.4 miljoner kr (exl. arvode och interna kostnader)

Bygg 500 000 kr

Ljus 600 000 kr

Teknik 300 000 kr

### **Utmaningar**

En omfattande berättelse ska förmedlas på en liten yta.

Utställningslokalen har lågt till tak med utrymningsväg som skär igenom.

### **Intresseanmälan**

Vi ser fram emot att höra hur ni skulle hjälpa oss att skapa en innovativ och inspirerande utställning om datahistoria på Östergötlands museum! Utifrån det underlag ni fått, motivera varför ni är mest lämpliga genom att besvara följande punkter:

- Vilka samarbetsformer har ni och hur skulle ni vilja lägga upp arbetet med det här projektet?
- Vilken kompetens skulle ni kunna bidra med? Beskriv gärna både "drömalternativet" som kan inkludera alla roller ni skulle vilja bidra med, samt "minimiönskemål" som inkluderar de kompetenser ni ser krävs utifrån givna förutsättningar. Ange uppskattad kostnad för respektive alternativ.
- Beskriv hur ni skulle arbeta med de olika faserna i utställningsprojektet: koncept, bearbetning av underlag för form, interaktivitet och prototyper i dialog med uppdragsgivaren och innehållsansvarig, fram till slutprodukt
- Ge en uppskattning av hur mycket tid ni skulle behöva för varje del i produktionen samt vad kostnaden skulle bli (ange timpris för ert arbete).
- Presentera tidigare projekt som visar er kompetens inom formgivning och interaktivitet.
- Ange varför detta projekt vore intressant att arbeta med för er, och ert intresse för teknikhistoria.
- Hur skulle ni lägga upp arbetet för att skapa en användarvänlig och engagerande upplevelse för en varierad målgrupp?
- Hur brukar ni arbeta med att skapa tillgängliga upplevelser?
- Hur är er syn på långsiktig hållbarhet i design och produktion av utställningen?
- Har ni exempel på, eller idéer kring, hur det går att arbeta med innehåll på ett flexibelt sätt? Det kan handla om hur det går att skapa ett koncept som tillåter att variera vilka föremål som visas, innehåll i form av interaktiva moment, text och bild eller hur den fysiska ytan skulle kunna fungera flexibelt.
- Ange relevanta samarbetspartners ni brukar använda.
- Ange referenskontakter från tidigare projekt.

### **Utvärderingskriterier**

I bedömningen kommer vi att lägga stor vikt vid följande:

- Förmåga att se helheten, från innehåll till besökare.
- Användarupplevelse, med hänsyn tagen till en bred och varierande målgrupp.
- Funktionell och flexibel formgivning som gör det möjligt att påverka innehållet över tid.
- Intresse för/kunskap kring/erfarenhet av teknisk eller datorrelaterad historia.
- Flexibilitet och samarbetsförmåga.
- Kunskap kring att arbeta hållbart och kostnadseffektivt.
- Erfarenheter av tidigare projekt.
- Kreativa idéer.
- Kostnadsuppskattning.

### **Upphandlingens värde**

300 000 – 400 000 kr

**Bifogat underlag:**

Synopsis

Utkast på innehållsunderlag (manus)

Ritning lokal.

Foto lokal.

Exempel på föremål som ska visas.

**Frågor**

Ni är välkomna att ställa frågor under utlysningstiden!

Kontakta Gabriela Huk, [gabriela.huk@ostergotlandsmuseum.se](mailto:gabriela.huk@ostergotlandsmuseum.se)

**Villkor**

Sista dag att ställa frågor om intresseanmälan: 15 maj

Sista dag att lämna anbud: 31 maj

Utvärderingen planeras att pågå mellan: 1-15 juni

Beslut om vilken leverantör som tilldelats uppdraget planeras att skicka ut 17 juni

Beslut fattas av museichef (Olof Hermelin), projektägare (Gabriela Huk) och innehållsansvarig (Karin Lundahl).

**Anmälningförfarande**

Intresseanmälan och underlag skickas i samlat pdf-dokument till:

[gabriela.huk@ostergotlandsmuseum.se](mailto:gabriela.huk@ostergotlandsmuseum.se)

Märk med diarienummer: **0085/24**