



Fact Sheet Utrecht Interactive

November 2010

Targets van het project:

- Engagement van inwoners en gasten(uit binnen- en buitenland) met cultureel erfgoed van Utrecht, stad en regio, te beginnen met een miljoen gebruikers tijdens de Vrede van Utrecht-herdenking 2012-2013;
- Duurzame ontsluiting van geschiedenis en cultuur door inzet toegankelijke, interactieve nieuwe media; na 2013 komt het in beheer van de Gemeente/VVV.
- *Cutting edge* technologie ontwikkelen met lokale professionals;
- Het profileren van Utrecht als stad van dialoog, diplomatie, kennis en cultuur;
- ‘Glokale’ allure van de regio onderstrepen: lokaal creatief talent laten samenwerken met internationale kopstukken;
- Aanvullend werken met betrekking tot bestaande culturele infrastructuur door brede participatie van onderwijsinstellingen; verbindingen versterken tussen culturele instellingen in de stad en de regio.

Primeur voor Utrecht:

Utrecht Interactive realiseert vier interactieve multimediale producten die het culturele erfgoed van Utrecht ontsluiten voor inwoners, hun gasten, en inwoners van locaties wereldwijd relevant aan de Vrede van Utrecht van 1713:

- locatie gestuurde, interactieve GPS-wandelingen (fietstochten, boottochten) voor zowel *high end* Ipad-types als reguliere mobiele telefoons;
- een interactieve web game *Balance The Power*;
- interactieve portals met live videoverbindingen tussen Utrechtse locaties en Vrede van Utrecht-locaties van betekenis (o.a. Rio de Janeiro, Calcutta, Willemstad, Ottawa);
- een interactieve website die alle content en producten met elkaar verbindt.

Partners tot nu toe:

- Universiteit Utrecht: Media and Culture Studies (prof. dr. W. Uricchio - UU, MIT, University of Stockholm, Dr. N. Verhoeff); Interfacultaire Focus Group *Cultures and Identities* (prof. dr. A. Rigney);
- Het Utrechts Archief (drs. S. van Dockum, Directeur);
- Stichting Vrede van Utrecht (ir. P. Remmen, Zakelijk Leider; drs. C. Wilson, Projectleider) alsmede alle partners van de stichting – de professionele organisatie met als opdracht het herdenken van de Vrede van Utrecht in 2013;
- Advies- en ingenieursbureau Grontmij (drs. G. Dral, drs. O. Zwart en drs. E. van Klaveren).





Kenmerken per product:

GPS Tours: Heden Ontmoet Verleden:

- Geo tours via twee systemen:
 - 4G preloaded large screen: uit te checken met borg bij VVV/Uitburo;
 - Via downloads op (eigen) 3G smart phones.
- Historische personen dan wel fictieve personages uit heden en verleden: *visiting professors*, studenten, wijkbewoners, middenstand, kunstenaars en ambachtslieden van zowel toen als nu zijn de gidsen;
- Samenhang tussen historische objecten: huizen, straten, tuinen en kerken;
- *Top-down* en *bottom-up*: keuzemogelijkheid voor alle informatie voor een enkele bezoeker, of toegesneden informatie voor kleine groepen bezoekers, waarbij elk groepslid afwijkende informatie krijgt om groepsinteractie te stimuleren;
- Locatiegebaseerde GPS-technologie stuurt het publiek en biedt vooraf geplande (sub) routes, maar biedt iedereen ook de mogelijkheid een eigen pad te kiezen en een eigen dialoog te initiëren;
- *Webisodes* en *soundscales*.

Game: Balance The Power:

- Een *massively-multiplayer, location-based* game getiteld *Balance The Power*;
- Spelers via hun mobieltjes (op pad) en pc's (thuis) raken geëngageerd in de sleutels tot het succes van de 1713 Vrede:
 - 1 respect voor andermans identiteit;
 - 2 culturele kennis en begrip;
 - 3 dialoog en diplomatie.

Video Portals: Hier Ontmoet Daar:

- 24/7 video links in grote zuilen met beeldschermen;
- Opvallende plekken: Utrecht CS, Hoog Catherijne, Domplein, winkelcentra Overvecht en Leidsche Rijn;
- Tevens op plekken in de wereld met een relatie tot de Vrede: Canada, Willemstad, Brazil, Gibraltar, Shanghai, Calcutta;
- Beeldschermen aan voor- en achterkant;
- Voorbijgangers worden aangemoedigd interactief beelden en uitspraken achter te laten welke voor toekomstige deelnemers beschikbaar blijven, alsook voor de mensen aan de andere kant van de poorten.



Website:Utrecht Interactive: Let's Connect:

- Multifunctioneel inzetbaar voor:
- Onderwijs
- Recreatie/entertainment
- Toerisme
- Verrijkend voor oorspronkelijke content
- Valorisatie van de synergie tussen universiteit, stad en regio
- Duurzaam aan te vullen door partners van kennisinstellingen, culturele infrastructuur en city marketing.

Proces:

- Collaboratief
- Een ontmoeting tussen kunst en wetenschap
- Interactief
- Transformatief: bewustzijn verhogend.

Planning:

- Fase 0: fondsenwerving en Xpert meeting: mei t/m november 2010
- Fase 1: uitwerken scenario, ontwikkeling basisontwerp: januari t/m mei 2011
- Fase 2: data collectie en content productie: januari t/m november 2011
- Fase 3: Eindontwerp en bouw: november, 2011 t/m juni 2012
- Fase 4: lanceren en testen: juni 2012
lancering voor het publiek, september 2012
- Fase 5: onderhoud en uitbreiding, oktober 2012 t/m maart 2013.

Kosten: €2.750.000

Baten:

Target is om 1/3 ondersteuning vanuit het bedrijfsleven te bemachtigen -deels *in natura* - 1/3 van privatefondsen, 1/3 van diverse overheden. Sommige onderdelen zijn gemakkelijker onder te brengen bij een bepaalde soort ondersteuning, bijvoorbeeld video portals bij een (internationaal) bedrijf. Voor *high end* machines voor tours worden zowel Apple als android-producenten benaderd. Wij zijn reeds in gesprek met zowel Provincie als Gemeente Utrecht.
Zie verder Dekkingsplan.