

# DEN DIGITALE LEGEPLADS



ROSKILDE  
KOMMUNE



# Projektparter

---

Følgende parter har deltaget i udviklingen af projektet



**ROSKILDE**  
KOMMUNE

 **bymusen**  
- digital kommunikation



  
**ROSKILDE FESTIVAL**



**Hal 12**  
**Skate & Event**

 **roskilde esport**

## Kontakt

Trine Tybjerg  
Sekretariatsleder,  
Musicon Sekretariatet  
Rabalderstræde 1  
4000 Roskilde  
Trinest@roskilde.dk  
Tlf. 46 31 68 66/20 91 64 79

Brit Tholander  
Bymusen Digital Kommunikation  
Rabalderstræde 1  
4000 Roskilde  
brit@bymusen.dk  
Mobil 31 10 30 33

# Indholdsfortegnelse

<b>1. Opsummering af udfordringer, vision og proces.....</b>	<b>1</b>	Andre aktører.....	11
Lokal forankring.....	1	Rådgivere og leverandører.....	11
Præcisering af målgruppen.....	1	Bymuseen Digital Kommunikation.....	11
Formulering af mål og udviklingsprincipper.....	1	Alexandra Institutet.....	11
Udviklingsprincipper.....	2		
<b>2. Opsummering af fakta om det udvalgte område og bymæssige sammenhæng.....</b>	<b>3</b>	<b>6. Forankring og implementering.....</b>	<b>12</b>
<b>3. Projektforslagets idé og arkitektoniske koncept.....</b>	<b>4</b>	Workshop for borgere.....	12
Det kreative koncept.....	4	Udlån af multimediekufferter.....	12
RABALDERSTRÆDE – en legende velkomst.....	4	Litterær leg.....	12
DAILY MOVE – 365 bevægelser.....	5	Rabalder 2011.....	13
BRAIN - den digitale byggelegeplads.....	5	Event på Roskilde Festival.....	13
HEART – den centrale plads.....	6	Events i det centrale Roskilde.....	13
PULSE – danseinstallationen (DigiDance).....	6	Aftale med områdets skoler.....	13
BREATH – gyngestationen (SwingScape).....	7	Sjov Ferie arrangement.....	13
RUN - løbeklubben på Musicon.....	8	Samarbejde med Klimalegepladsen.....	13
EXPLORE – audiovisuel oplevelsestur.....	8	Samarbejde med DSB.....	13
IMPULSE – en hjemmeside med fællesskab.....	8	Borgerrundvisninger.....	13
		Events for virksomheder.....	13
<b>4. Projektets succeskriterier.....</b>	<b>10</b>	<b>7. Økonomi.....</b>	<b>14</b>
<b>5. Projektets organisering.....</b>	<b>11</b>	Finansieringsplan.....	16
Projektgruppen.....	11	<b>8. Drift.....</b>	<b>17</b>
Roskilde Kommune.....	11	<b>9. Tids - og handlingsplan.....</b>	<b>18</b>

# 1. Opsummering af udfordringer, vision og proces

---

Det har været en intensiv og spændende proces at udfolde visionen om en digital legeplads, der motiverer alle aldersgrupper til leg og bevægelse.

Mange har bidraget med gode ideer til projektet, og det er lykkedes at skabe en særdeles god lokal opbakning. Der er derfor stort håb om, at Roskilde får mulighed for at realisere visionen.

Visionsoplægget tog udgangspunkt i at børn og unge bruger over tre timer om dagen foran computeren og tv-skærmen. De mange stillesiddende timer er en væsentlig faktor i forhold til den voldsomme stigning i antallet af overvægtsproblemer. Men i stedet for at se ny teknologi som et sundhedsskadeligt problem, vil vi bruge it til at skabe nye, sjove bevægelsesmuligheder. Fysisk aktivitet kombineres med interaktive installationer, spil og sociale medier. Ved at inddrage elementer fra computerverdenen vil vi demonstrere hvordan digital teknologi kan udnyttes kreativt til at forbedre folks mentale og fysiske velvære og dermed livskvalitet.

I det følgende beskrives kort, hvordan projektet har udviklet sig siden visionsoplægget blev formuleret.

## Lokal forankring

Det er lykkedes at forankre projektet bredt på Musicon, hvor mange forskellige aktører har bidraget med kreative ideer.

Undervejs har projektet også indgået samarbejde med Roskilde Festival, da der er mange fælles visioner om digital leg. Eksempelvis er Festivalen ved at udvikle en klimalegeplads, har søsat projekter med it-studerende og investeret i nogle større digitale installationer. Ideen er, at elementerne fra den digitale legeplads skal bruges på Roskilde Festival om sommeren, mens den bor på Musicon resten af året.

Der har også været fokus på at give områdets skoler en aktiv rolle. Teknisk Skole vil eksempelvis bidrage med bistand i realiseringsfasen.

Internt i Roskilde Kommune er projektet ligeledes blevet bredt forankret, da stor set alle forvaltninger har bidraget aktivt.

Der er således skabt en bred forankring af projektet i Roskilde. Der er skabt et liv omkring projektet, som er vigtig nu – og endnu vigtigere, når legepladsen skal implementeres.

## Præcisering af målgruppen

Visionen er at skabe en digital legeplads, der appellerer til alle aldersgrupper. I udviklingsfasen har det dog været nødvendigt at operere med en primær målgruppe, der kunne bruges til at holde løsningsforslagene op i mod. Eksempelvis har vi afprøvet flere af de etablerede legepladsproducenters digitale løsninger på unge over 14 år. Testpersonerne oplever ikke, at løsningerne appellerer til dem, og kritiserer dem bl.a. for at være for barnlige i det visuelle udtryk, computergrafikken og spillene.

For at få et effektivt styringsredskab har vi defineret de 12-26 årige som projektets primære målgruppe. Denne aldersgruppe vægter tungt på Musicon - via skaterne, eSport, ungdomsboligerne, teknisk skole osv. Denne målgruppe fylder også meget på Roskilde Festival. Indsnævringen skal primært ses som et strategisk styringsredskab. Alle er stadig velkomne på den digitale legeplads!

## Formulering af mål og udviklingsprincipper

Vi har gennemført en grundig research, der har skærpet bevidstheden om, hvilke elementer vi vil lægge vægt på i projektet. Vi har testet digitale legeløsninger i Danmark, Holland og Finland. Desuden har vi foretaget en omfattende online research og været i dialog med relevante udviklere og producenter. Gennem hele processen har vi haft en tæt dialog med brugere og aktører. Denne dialog kulminerede i en stor workshop, hvor over 50 IT-specialister, skolebørn,

interaktionskunstnerne, aktører og lokale beboere bidrog med ideer til projektet. Workshopen mundede bl.a. ud i et idékatalog, der sammen med billeder fra dagen kan ses på hjemmesiden [digital-playground.dk](http://digital-playground.dk).

Den dialogbaserede research har skærpet opmærksomheden på at en digital legeplads er andet og mere end at sætte strøm til traditionelle legeredskaber. Researchen har sat projektgruppen i stand til at formulere en række udviklingsprincipper, der ligger bag det kreative konceptforslag.

## Udviklingsprincipper

At lave en digital legeplads er et innovativt eksperiment. For hvad er en digital legeplads egentlig? Der er en risiko for, at man bliver forført af de mange muligheder, og at ren teknologifascination bliver styrende. For at blive i stand til at træffe bevidste valg, har vi formuleret 13 udviklingsprincipper, som ligger til grund for den digitale legeplads i Roskilde.

I kort form lyder udviklingsprincipperne:

- Teknologi er kun et hjælpeværktøj. Fokus skal altid være på gode ideer og brugerbehov
- Løsningerne skal motivere til fysisk bevægelse
- Løsningerne skal understøtte sociale fællesskaber
- Brugerne skal intuitivt kunne forstå, hvordan han/hun kan interagere med løsningen, de skal være oplevelsesorienterede
- Brugerne skal have mulighed for selv at producere indhold til legepladsen
- Legepladsen skal være dynamisk, og der skal løbende produceres nyt indhold
- Konkurrenceelementet skal vægtes højt, da det virker motiverende på legen
- Aktiviteterne skal både indbyde til spontan leg og fordybelse
- Det samlede løsningsforslag skal tale til flere sanser – fx det taktile
- Projektet skal skabe en tættere forbindelse mellem Musicon og Roskilde midtby
- Løsningerne skal være mobile
- Da digital leg stadig er i sin spæde vorden, skal projektet som helhed afprøve forskellige muligheder. Der skal være en balance mellem store installationer og mindre omkostningstunge lege.



## 2. Opsummering af fakta om det udvalgte område og bymæssige sammenhæng

---

Roskilde Kommune købte i 2003 en nedlagt betonfabrik med det formål at skabe en levende bydel, hvor det musiske (i bred forstand) er overordnet tema. Boliger, erhverv, butikker, kultur- og fritidsaktiviteter skal blandes, så der skabes liv i bydelen det meste af døgnet. Bydelen skal skabe værdi for hele byen og regionen i form af nye spydspidsvirksomheder, gode boliger, inspirerende parkområder og kulturelle attraktioner.

Den nye bydel har fået navnet Musicon, og dækker et areal på 250.000 m<sup>2</sup>, hvilket svarer til Holmen i København eller 40 fodboldbaner. De eksisterende ca. 20.000 m<sup>2</sup> industrihaller anvendes i dag til bl.a. kunstnerværksteder, skaterhal, dansescene og forskellige kulturelle events. Desuden rummer området bl.a. kontorfaciliteter for en række kreative iværksættervirksomheder, øvelokaler for forskellige bands, et mobilt hotel, en skulpturpark og en løberute, der bringer løbere på kryds og tværs gennem bydelen.

Over de kommende 15-20 år vil området blive solgt i mindre bidder til projekter, der kan realisere visionen om en ny, kreativ bydel. Der er allerede solgt jord og opført 104 ungdomsboliger, og yderligere 94 skal indvies i december 2010. Teknisk Skole har købt et stort areal, og er ved at projektere en større udvidelse af den eksisterende skole. Danmarks Rockmuseum åbner i 2013, Roskilde Festival vil bygge nyt hovedkontor og Roskilde Festival Højskole vil ligeledes etablere sig på Musicon og bidrage med liv og aktivitet. Når bydelen er færdigudviklet om 20-25 år, vil det være en bydel med mere end 2000 arbejdspladser og flere end 650 familie og ungdomsboliger.

Roskilde Kommune arbejder med en byudviklings-strategi, hvor "Liv før Byen" er et vigtigt element. Det sker bl.a. gennem midlertidige installationer, events og eksperimenter i byrum og haller, samt udlejning af lokaler til relevante foreninger og erhverv. For at drive denne byudviklingsproces har kommunen nedsat

Musicon-sekretariatet, der har kontor i et af bydelens kontorfællesskaber. Sekretariatet varetager koordineringen mellem de mange projekter og kontakten med aktører, borgere, investorer og relevante kommunale parter.

Musicon ligger i Roskildes sydlige del, og det er en del af målsætningen med den nye bydel at bidrage til en positiv udvikling i Roskilde Sydby. Her er flere udsatte boligområder, og aktiviteter og udvikling på Musicon skal også give en række nye tilbud til borgere i disse bebyggelser. Flere af aktørerne på Musicon har allerede projekter med fokus på social og sundhedsmæssig ulighed. Eksempelvis er det Foreningen eSports erklærede formål at gøre computerspil socialt og sundt, og Roskilde Egnsteater Åben Dans er bl.a. involveret i projekter med overvægtige børn.

Blandt kommende initiativer på Musicon kan nævnes "Det Digitale Hus", hvor projekter, virksomheder og foreninger, der fokuserer på ny teknologi samles under ét tag. Huset skal blive et kraftcenter, der udforsker nye, kreative måder at udnytte digitale medier på. "Det Digitale Hus" vil også tegne sig for en del aktiviteter, hvor it bruges til at motivere til mere bevægelse i byrummet.



# 3. Projektforlagetets idé og arkitektoniske koncept

I det følgende beskrives projektforlagetets idé og arkitektoniske koncept.

## Det kreative koncept

Kroppen fungerer som metatema for hele projektet. Der arbejdes både konkret og abstrakt med temaet. Konkret handler det om at skabe lege, der aktiverer forskellige kropsoplevelser. Eksempelvis løbet som sætter pulsen i vejret, og dansen som får koordinationen og rytmen i højsædet. Ideen er at skabe en balance mellem de forskellige bevægelsesformer og tilknyttede kropsoplevelser. På det mere abstrakte plan er der arbejdet med menneskekroppens forbindelse til "noget større" end os selv. Denne idé skal forstås i lyset af, at vi taler os ind i en meget selviscenesættende kultur, hvor det i høj grad handler om at den enkelte bliver set. De digitalt indfødte bliver ofte forbundet med denne kultur, men tendensen gælder også for mange andre aldersgrupper. Visionen er at skabe en stille kommentar til denne mig-fokusering. Eksempelvis skaber projektets gyngende en poetisk forbindelse mellem dig og stjernehimmelen, når du sidder i den ene sen aften.

## RABALDERSTRÆDE – en legende velkomst

Allerede før folk går ind på Musicon, skal det være tydeligt, at de nu bevæger sig ind i et område, hvor leg og bevægelse står i centrum. Derfor har vi valgt at give hovedstrøget - Rabalderstræde - en ny puls.

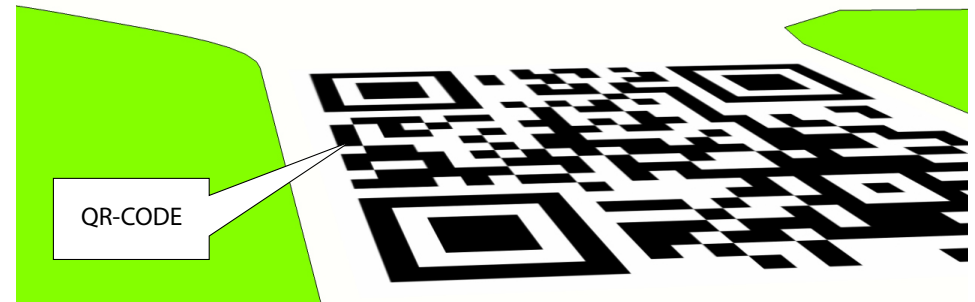
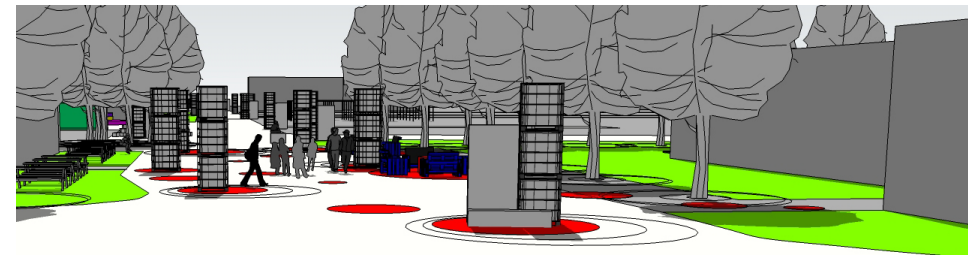
I hver ende af Rabalderstræde opbygges en "byport" i palletanke og træ. Tårnene, som har indbygget solcellelys, placeres på hver sin side af gaden. Tårnene fungerer samtidig som plakatsøjler og siddeinstallation.

Tårnene indeholder projektets første leg: DAILY MOVE – 365 bevægelser. Til legen bruges mobilstregkoder – såkaldte QR-koder (Ordet forklares i faktaboksen).

På vejen mellem indgangstårnene laves en kæmpe QR-kode på asfalten. Det fungerer som et flot grafisk element, der vækker nysgerrighed. For den primære målgruppe vil det signalere, at der foregår noget interaktivt på området.

Koden indeholder et kort over Musicon. Områdets muligheder for leg og bevægelse er fremhævet - eksempelvis med opfordringer til at besøge nogle af legepladsens attraktioner eller deltage i konkrete aktiviteter. Kortet kan også indeholde filmklip, der viser stemningsbilleder fra kunsthallen, skaterfesten, øvelokalerne osv.

Langs Rabalderstræde placeres palletanke med farvet lys. Dette er et stemningsskabende element, der skal være med til at understrege, at man befinder sig i en legende bydel.



## QR koder- leg via mobiltelefonen

QR er et stregkodesystem, der i al sin enkelhed går ud på, at brugeren scanner en stregkode med sin mobiltelefon – og herefter får direkte adgang til det indhold, der er "gemt" i koden. Det kan eksempelvis være en video, et lydclip eller en opgave, der skal løses. Stort set alle typer af indhold kan gemmes i koderne.

I Japan ser man QR koder overalt i gadebilledet. På plakater, billboards, lysreklamer, T-shirts mm. I vesten er teknologien også i eksplosiv vækst. Eksempelvis har Anders And bladet fornylig lavet et QR mobilspil, der fik over 100.000 børn til at spille med.

QR står for Quick Response – og det er netop den hurtige respons, der er en af teknologiens helt store forcer. En anden styrke er, at det er gratis at oprette selve koden. Sidst men ikke mindst er det ekstremt nemt at lave en QR kode. Det betyder, at brugerne får reel mulighed for at bidrage med indhold til legepladsen.



holde et par "Flash Mobs" - eksempelvis en opfordring til, at mødes på Søjlepladsen tirsdag den 29/11 klokken 16.00 til en fælles dans.

Via projektets hjemmeside kan brugerne bidrage med flere sjove bevægelser eller uploade film, hvor de viser deres måde at udføre dagens udfordring på. På hjemmesiden bliver det også muligt at tilmelde sig en service, der giver automatisk besked om dagens bevægelse. På denne måde kan legen ikke bare bruges på Rabalderstræde, men eksempelvis også i byens virksomheder og institutioner.

## Flash Mob

En Flash Mob er en gruppe af mennesker, der forsamlles pludseligt på et offentligt sted, og fælles udfører en usædvanlig og ofte morsom handling, hvorefter de spredes igen.

## DAILY MOVE – 365 bevægelser

DAILY MOVE er en daglig opfordring til at lave en sjov bevægelse. Udfordringen kunne eksempelvis lyde:

"Stå stille i 30 sekunder med lukkede øjne. Gnid hænderne mod hinanden. Før dem rundt om hovedet og lyt til lyden. Hvis du er sammen med en ven: Skab kropskontakt. Stå stille med lukkede øjne"

Udfordringen vil altid bestå af en bevægelse man kan gøre alene – og en anden man kan gøre, hvis sammen med en ven. Konceptet udvikles i samarbejde med den kunstneriske leder af Dansescenen på Musicon.

Der kommer automatisk en ny bevægelse hver morgen. Brugerne kan vælge at gå hen til tårnet og scanne dagens udfordring via mobiltelefonen. Legen vil inde-

## BRAIN - den digitale byggelegeplads

På den centrale plads ved Det Digitale Hus, etableres en digital byggelegeplads. Udenfor skabes et "udstillingsvindue", hvor unge it-talenter kan vise deres hjemmebyggede installationer og øvrige eksperimenter. Som på alle andre byggelegepladser, emmer her af passioneret hjemmegarage.

For at sikre aktivitet helt fra start, vil vi indgå i samarbejde med Medialogy, som er en it-uddannelse under Ålborg Universitet. (Fysisk placeret i Ballerup). Ideen er, at studerende herfra skal udvikle installationer til den digitale legeplads som en del af deres studie. Omdrejningspunktet vil være interaktive installationer, der opfordrer til leg og bevægelse.

De bedste projekter bliver udvalgt til at komme med på det kommende års Roskilde Festival. Samarbejdet er en udvidelse af et pilotprojekt som Roskilde Festival og Medialogy gennemførte med succes i 2010.



Produktionerne udskiftes løbende og vil skabe et flow på legepladsen. Samarbejdet vil sikre, at den digitale legeplads løbende kan vise helt nye og innovative løsninger. Mere overordnet vil det bidrage til, at unge udviklere får interesse for interaktiv leg som udviklingsområde - hvilket vi anser for værende meget væsentligt, da der i høj grad mangler løsninger og produkter, der til fulde udnytter den digitale legs potentiale.

Der arbejdes på at skabe flere samarbejder, som sikrer kontinuerligt liv i BRAIN. Teknisk Skole er en oplagt samarbejdspartner i denne forbindelse. Desuden arbejdes der i andet regi på etablering af et digitalt undervisningstilbud for skoleelever. Disse vil også kunne bidrage med eksperimenterede produktioner. Hvis der opstår perioder uden udstillinger, vil der være nogle "byggekloster" til rådighed for de besøgende - eksempelvis i form af palletanke, hvor man kan lege med forskellige lys sammensætninger.

Byggelegepladsen vil skabe liv på området, hvilket vil trække folk til. Dette så vi med al tydelighed, da vi afviklede idéworkshoppen dette efterår. Rundt om på Musicon lå studerende og baksede med ledninger, lydprøver, tonsvis af adskilt elektronik osv. Et fascinerende syn, der fik mange tilfældigt forbigående til at stoppe op, og spørge nysgerrigt ind til projektet. Det blev en positiv anledning til at tage aktivt del i legen!

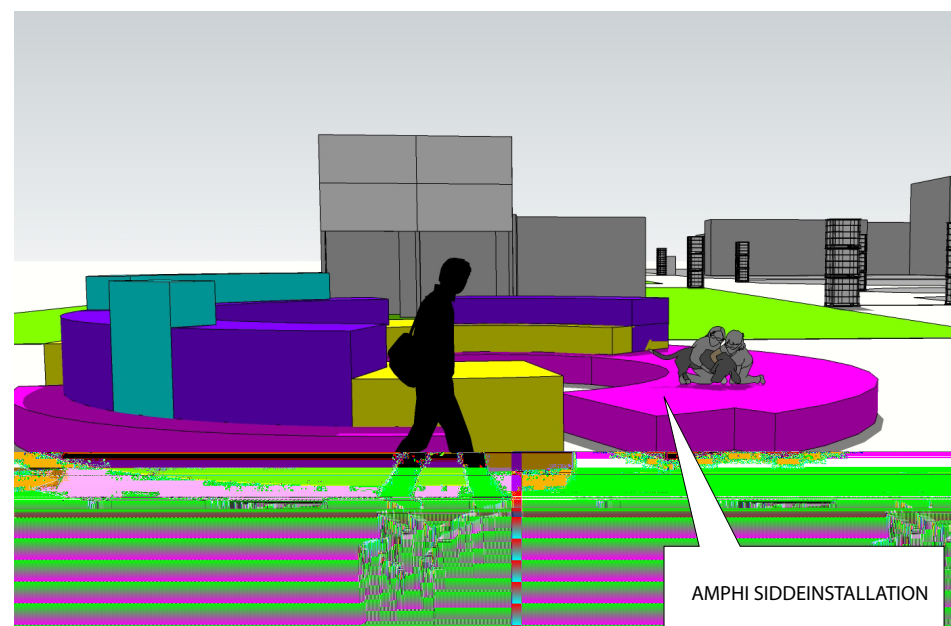
## HEART – den centrale plads

Hovedpulsåren i projektet bliver området omkring Det Digitale Hus (Kantinen). Husets facade dekoreres af to unge kunstnere, og der opbygges en siddeinstallation, hvor brugerne kan sidde stille og "hænge ud". Siddeinstallationen kan samtidig bruges til at lege på - eksempelvis øve parkour eller blot klatre spontant.

På pladsen bliver der en Open Air zone. En stor, malet plade og en kraftig projektor giver mulighed for at arbejde med levende billeder i det åbne rum. Open Air skal eksempelvis bruges til, at skaterne viser deres sejeste hop, musikerne de nyeste numre fra øvelokalet eller eSport transmitterer en turnering live. Vi kan også vælge at spotte nogle af 365 bevægelser. Open Air vil trække bruger-

ne ind i de "huler", der er rundt omkring på Musicon, og på den måde tydeliggøre hvor meget aktivitet, der allerede syder i området. Samtidig kan installationen bruges til at lave direkte invitationer til at bruge og bevæge sig mere i området.

Open Air vil også fungere som udendørs biograf, hvor bl.a. bibliotekerne kan invitere til utraditionelle filmaftener.

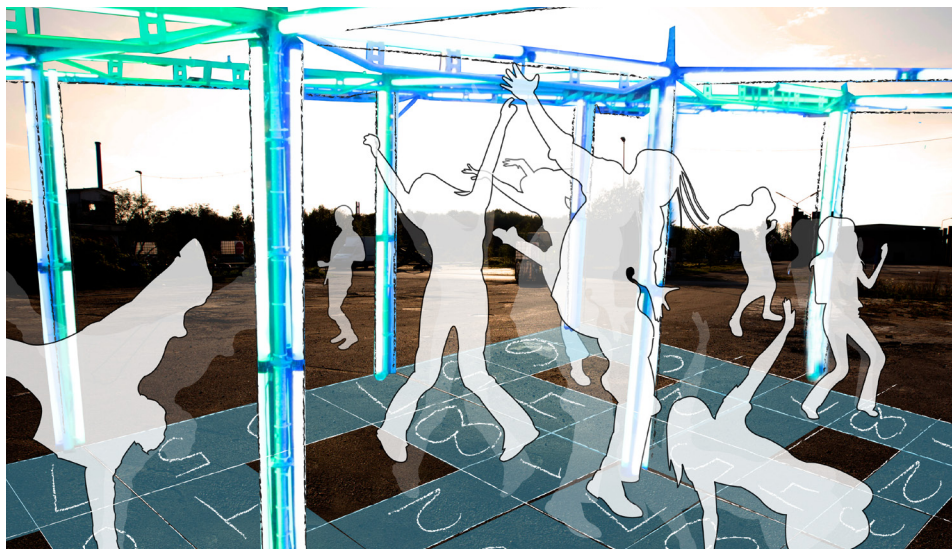


## PULSE – danseinstallationen (DigiDance)

Legepladsens første store installation er en interaktiv dansesampler. Her er fokus på dans gennem tempo, rytmik og koordination. Installationen kan bruges af 1-9 personer af gangen. Der kan være flere med, hvis de koordinerer deres bevægelser med de øvrige deltagere. Når brugeren går ind i installationen tændes lyset i toppen af den zone, han har stillet sig i. Her skal brugeren via en fysisk knap vælge mellem 5-10 forskellige

modes/spil. Ud fra et valgt mode starter en puls/metronom. Et dansetrin bliver vist. Når man har lært det, og danser i takt, aktiveres ens egen portal yderligere. Der kommer mere lys og et ekstra lydspor føjes til det eksisterende lydbillede. Hvis flere hopper ind i dansen kan man skabe hele musiknumre og koreografier. Installationen har tydelige referencer til computerspilsverden. Ligesom i computerspil kan man vælge mellem forskellige "baner" og sværhedsgrader. Brugeren vælger også om han vil lege alene eller konkurrere mod andre, og der arbejdes med highscorelister mm. Brugeren kan f.eks. følge de berømte koreografier, og vinde point før vennerne. De parametre, der bestemmer den valgte legs sværhedsgrad er bl.a. tempo, trinnes kompleksitet, koordineringen mellem deltagere, varigheden af de enkelte dansetrin osv. Brugers valgmuligheder tydeliggøres ved brug af respons i lyd og lys. Eksempelvis rød, gul og grøn til at signalere start og stop. Installationen er desuden koblet sammen med et interaktivt billboard.

I realiseringsfasen vil vi konkretisere de lege. Vi vil bl.a. lave en nytolkning af traditionelle spil, f.eks. huskespil. Her kan det transformeres til en fysisk lydversion, hvor man skal finde lyde der passer sammen. Vi vil også udvikle lege, hvor brugerens egne bevægelser skaber forskellige rytmiske lydbilleder.



## BREATH – gyngestationen (SwingScape)

Projektets anden store fysiske installation er en stemningskabende gyngestation, som kan bruges af op til 10 mennesker på en gang. I centrum for denne installation er den kendte interaktionsform; at gyngest. Når man bruger installationen, kobles den fysiske aktivitet med lyd og lys og oplevelsen bliver intens og taktil.

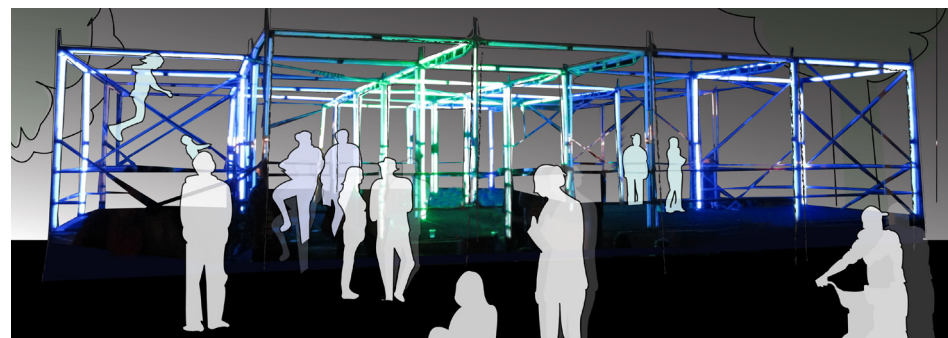
Ti gyngestænger hænger i et stort stillads, delt op i forskellige zoner, som er forsynet med blå og grønne lyskilder. Lysene aktiveres, når man gyngest. Lyset følger efter gyngestens bevægelser i kubeformer. Om aftenen danner lyset et intenst og stemningsfyldt "rum i uderummet".

Når gyngesten ikke er i brug er der 10 bøjler, som altid er tændt, og derved giver en stemning til området og samtidigt indbyder til, at man tager den i brug.

Der er tilknyttet et lydspor til hver gyngest. Brugere kan på forskellig vis påvirke lyd-billedet. Eksempelvis opstår der gradvist et musikstykke, hvis flere gyngest på en gang og man kan gennem sammensætningen af forskellige gyngest skabe forskellige remixes. På denne måde skaber brugerne adskillige 3-dimensionelle lyd-universer.

Installationen udnytter på mange måder lydens potentiale i relation til digitale, interaktive medier, og undersøger i høj grad hvordan man kan skabe et auditivt univers i det fysiske rum med den samme type indlevelse, som man kan opleve i blandt andet film og musikvideoer.

Der er også gode muligheder for at lægge nye lydspor ind i installationen, hvilket kan bruges til at skabe flere aktiviteter. For eksempel en konkurrence, hvor unge musiktalenter får mulighed for at producere musik til gyngesten. Præmien kunne være, at der valgtes tre-fire numre ud, som kom i installationen på Roskilde Festival. Formålet med installationen er således også at bidrage til en engagerende brugeroplevelse og en dynamisk form for interaktion.



## RUN - løbeklubben på Musicon

Musicon har en løberute, som er udviklet af den nærliggende it-virksomhed BEC. Hvert forår bruger BEC løberuten i forbindelse med et stort stafetløb for medarbejdere, kunder og samarbejdspartnere. Det er et arrangement med over 1000 deltagere. Resten af året er løberuten til fri afbenyttelse af alle. Ruten kunne bruges af mange flere ruten, men tilbuddet er lidt skjult. Vi vil gerne bruge dette projekt til at eksperimentere med, hvordan man med små greb kan gøre løberuten mere interessant.

For det første opbygges en tydelig startposition, bestående af en søjle med teksten "Løb på Musicon". På søjlen vil der være en kort info om løberuten. Der arbejdes endvidere med en forbedring af de betonklodser, der i dag markerer ruten.

For at gøre det sjovere at motionere, vil vi etablere en løbeklub, der både fremmer det sociale og konkurrenceelementet. Denne online løbeklub baseres på det prisvindende gratisprogram Endomondo.

Endomondo virker på alle mobiltelefoner med en indbygget GPS-enhed. Det er et super simpelt program, hvor man blot skal trykke start før man løber og stop, når man er færdig. Oplysninger om hvor langt, længe og hurtigt man har løbet bliver automatisk uploadet til ens personlige profil på Endomondo, så man kan analysere sine workouts. Lidt alá Facebook kan man have Endomondo venner, som man kan udfordre og konkurrere med på alle mulige måder.

Vores primære opgave er at synliggøre en eksisterende mulighed og hjælpe med at opbygge et fællesskab. Dette er et eksempel på, hvordan man for ekstremt små midler kan bruge digitale medier til at fremme bevægelse i byrummet.

## EXPLORE – audiovisuel oplevelsestur

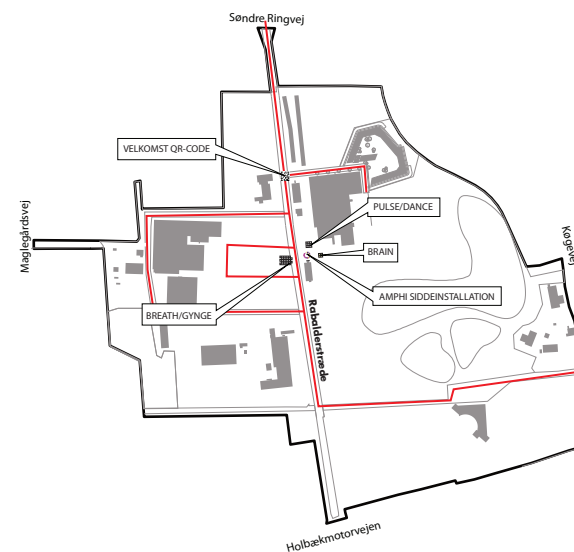
Som tidligere nævnt dækker Musicon et område svarende til 40 fodboldbaner. Altså et kæmpe område med masser af bevægelsesmuligheder. Men lige nu er der mange, som ikke bevæger sig væk fra hovedstrædet, da man kan komme i tvivl om, hvor man må færdes.

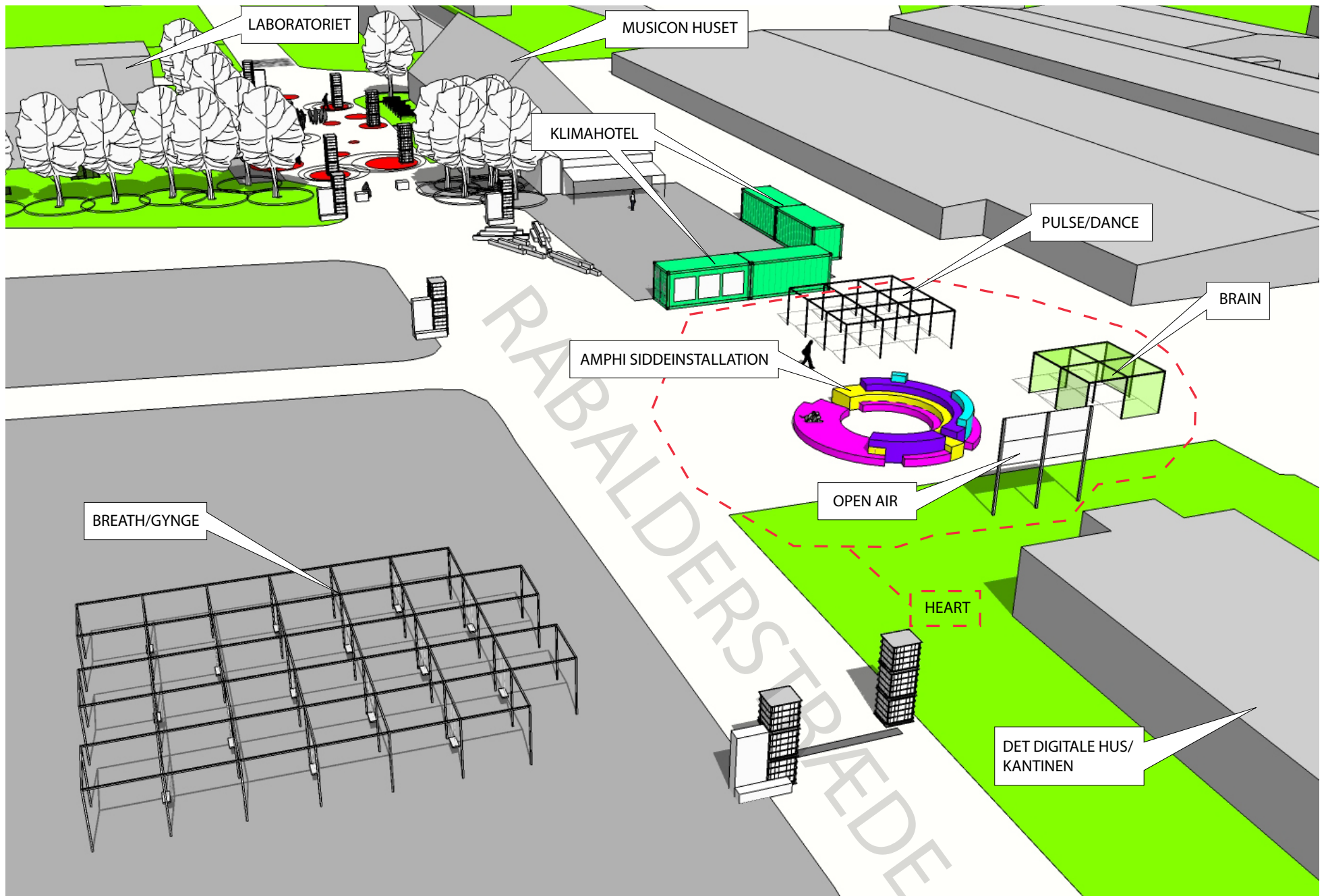
For at tage hele området i brug vil vi udvikle en QR-baseret skattejagt. Den gamle betonvarefabrik emmer af historie, og de rå industribygninger indbyder til historiefortælling. Skattejagten vil bl.a. indeholde imponerende lydoplevelser og mystiske gåder.

## IMPULSE – en hjemmeside med fællesskab

Bag den digitale legeplads ligger et community, som giver mulighed for at forlænge besøget, tage oplevelsen med hjem og indlemme legen i hverdagen. Installationerne på området er koblet op på en platform, hvor netværksadgang muliggør en kontakt til aktiviteterne på pladsen. Det hele er koblet sammen på en måde så brugerne kan påvirke installationerne via et forum på hjemmesiden. F.eks. kan man lave en afstemning, der afgør hvilke musiknumre, som skal ligge i gyngens Top5 liste, foreslå nye danse til PULSE/DANCE eller bestemme hvilke farver installationerne skal have.

Hjemmesiden bruges også til at fortsætte de mobile lege. Eksempelvis kan brugerne filme, hvordan de laver DAILY MOVE eller komme med forslag til flere sjove bevægelser.





## 4. Projektets succeskriterier

---

Projektets overordnede mål er at bruge ny teknologi til at fremme bevægelse i byrummet. Projektets succeskriterier er:

- Lokale skoler bruger legepladsen i deres daglige undervisning, og får derved mulighed for at koble forskellige fag sammen og lave projekter med den digitale legeplads i centrum. Mål: 3 skoler og 15 besøg p.a.
- Lokale institutioner, klubber og SFO'er, besøger legepladsen og er med til at udvikle den i fremtiden. Mål: 10 klubber/SFO'er bliver bekendt med stedet og besøger det jævnligt
- Samarbejde med Teknisk Skole, der implementerer Den Digitale Legeplads i deres undervisning på relevante mindst tre relevante linjer
- Samarbejde med to andre videregående uddannelser i området
- Bevægelsesmulighederne bliver synlige for byens borgere gennem lokale medier, facebookgrupper, kommunens hjemmeside etc.
- Den digitale legeplads skal skabe bedre forbindelse mellem Roskilde By og Musicon, så flere borgere ledes ud til Musicon og begynder at benytte legepladsen
- Musicons aktører tager ejerskab til legepladsen - og fungerer dermed som ambassadører for projektet. Dette vil tiltrække flere brugere.
- Legepladsen bliver kendt af de nærliggende store virksomheder, så disse også kender mulighederne for aktiv bevægelse i området. I løbet af legepladsens første år skal der være etableret samarbejde med BEC, som er en stor it-virksomhed, der er direkte nabo til Musicon og i forvejen arrangerer årlige motionsløb på Musicon. Senere skal der laves lignende samarbejder med større virksomheder i området.
- Der afvikles 1-2 årlige ferieaktiviteter for byens børn og unge i tilknytning til den digitale legeplads. Her kan de selv udvikle nyt indhold til legepladsen og derved opnå ejerskab til de forskellige installationer.

# 5. Projektets organisering

---

## Projektgruppen

Den eksisterende projektgruppe fortsætter i realiseringsfasen, da dette vil sikre kontinuitet i projektet. Projektgruppen skal igangsætte de aktiviteter, der er beskrevet i afsnittet om implementering og forankring. Projektgruppen samarbejder endvidere med kommunens kommunikationsafdeling om tilvejebringelse af de fornødne data i forhold til den forskningsbaserede evaluering. (Kommunikationsafdelingen har velfungerende procedurer for og systemer til borgerundersøgelser).

Projektgruppen skal sikre fortsat udvikling af den digitale legeplads.

Projektgruppen består af:

## Roskilde Kommune

- Musicon Sekretariatet (Sekretariatsleder Trine Tybjerg & Eventkoordinator Andreas Berner Høegh)
- Kultur og Idræt (Idrætskonsulent Pernille Hasløv)
- Veje og Grønne områder (Landskabsarkitekt Lene Madsen & Legepladskonsulent Christina B. Zingenberg)
- Roskilde Bibliotekerne (Kulturkonsulent Frida Marie Jensen & Vibeke Albrechtsen)

## Andre aktører

- Roskilde Festival (Underholdningsleder Signe Brink Pedersen og udviklingschef Esben Danielsen)
- Bymusen Digital Kommunikation (Digital rådgiver Brit Tholander)
- Åben Dans (Kunstnerisk leder Thomas Eisenhardt)

Projektet er således bredt forankret i kommunens forvaltninger, Musicon aktører og Roskilde Festival. Der vil blive trukket på andre kompetencer efter behov, bl.a. flere deltagere i Kom ud og Leg teamet.

Som projekt er den digitale legeplads forankret i Musicon sekretariatet. Sekretariatschef, Trine Tybjerg, udpeges til projektejer.

## Rådgivere og leverandører

Desuden indgås aftale med Alexandra Instituttet, der ligeledes har bidraget aktivt i udviklingsfasen.

## Bymusen Digital Kommunikation

Til realisering af den digitale legeplads indgås aftale med Bymusen Digital Kommunikation, der er initiativtager og idémand til projektet. Bymusen Digital Kommunikation har fungeret som projektleder i visions- og udviklingsfasen. De vil i realiseringsfasen stå for de interaktive lege med mobiltelefoner, realisering af BRAIN og overordnet projektledelse. Bymusens opgaver løses i samarbejde med andre Musicon Aktører, fx udvikles DAILY MOVE i samarbejde med Åben Dans.

Kontaktperson: Brit Tholander, Digital rådgiver

## Alexandra Instituttet

Til realiseringen indgås også aftale med Alexandra Instituttet, der ligeledes har bidraget aktivt i udviklingsfasen. Alexandra Instituttet har deltaget på workshops mm, og har på baggrund af dialog med projektgruppen konceptudviklet installationerne DigiDance og SwingScape. De har endvidere udviklet labyrinten DigiMaze, som søges realiseret på et senere tidspunkt. Færdigudviklingen af installationerne vil foregå i tæt samarbejde med projektgruppen

Kontaktperson: Liselott Stenfeldt, Arkitekt

## 6. Forankring og implementering

---

Den Digitale Legeplads er et vigtigt element i udviklingen af et legende Roskilde, der opfordrer borgerne til at bevæge sig, lege, træne og more sig, mens de gør det. Kommunen har flere politikker, strategier og tiltag, der danner grundlag for arbejdet med at udvikle kommunens udendørs rum og arealer, så de tiltrækker, inspirerer, opfordrer til og muliggør bevægelse.

I Idrætspolitikken er der bl.a. fokus på at udvikle yderligere aktivitet i byens rum, der skal gøres til et sted for fysisk udfoldelse baseret på nye og utraditionelle samarbejder og aktiviteter. Der skal oprettes faciliteter med legeprægede motionsredskaber til selvaktivering og etableres ruter med podwalks, podruns eller podskate tilknyttet.

Roskilde Kommune har desuden tre udviklingsstrategier, hvoraf den ene er Sundhed og Idræt. Der er som følge af denne vision blevet valgt fire indsatsområder, hvor den ene er let tilgængelighed.

I Roskilde Kommune er der desuden dannet et tværgående team, der hedder Kom ud og leg!, hvis formål bl.a. er at understøtte, kvalificere og udvikle projekter i byens rum, der kan aktivere befolkningen. Dette projektforslag er blevet lavet i et samarbejde med teamet, og der vil i november tillige blive indsendt en ansøgning til By - og Landskabsstyrelsen og Lokale- og Anlægsfonden om deltagelse i projektet Bevægelse i alle planer.

I projektet har vi lagt stor vægt på at tænke forankring og implementering ind allerede i udviklingsfasen. Allerede på nuværende tidspunkt er det lykkedes at engagere en lang række lokale aktører i projektet, bl.a. fordi de har haft en aktiv rolle i idéudviklingen.

Roskilde Bibliotekerne, der deltager aktivt i projektgruppen, vil bidrage med aktiviteter, som skaber synlighed om og liv på legepladsen. Der arbejdes på at etablere en digital platform på biblioteket, som brugerne kan lege videre med på Musicon.

Hertil kommer væsentlige bidrag fra Roskilde Festival og de lokale Musicon aktører, der vil søsætte events, som skaber liv omkring den digitale legeplads. På Musicon etableres en ambassadørgruppe, der løbende kommer med input til, hvordan legepladsen skal udvikle sig fremover.

Der arbejdes bl.a. med at gennemføre følgende aktiviteter:

### Workshop for borgere

Biblioteket arrangerer workshops, hvor borgere i Roskilde kan komme og lære at lave indhold til legepladsen - eksempelvis en ny skattejagt eller løberute. De får hjælp til at lave mobilstregkoder og uploade materialet, så det kan indgå aktivt på legepladsen.

### Udlån af multimediekufferter

Biblioteket udlåner i dag multimediekufferter til fagmedarbejdere i regionens biblioteker. Kufferterne indeholder videokameraer, trådløse mikrofoner, smartphones mm. Der arbejdes på også at kunne tilbyde udlån til borgerne af disse kufferter. Hvis dette lykkes, vil biblioteket kunne tilbyde flere aktiviteter, hvor borgerne får hjælp til at producere indhold til legepladsen. På længere sigt er målet, at kufferterne kan udlånes direkte på Musicon, eksempelvis i Det Digitale Hus.

### Litterær leg

Biblioteket arbejder pt. med et stort projekt om digital litteratur, og vil afsøge mulighederne for at bruge det på den digitale legeplads i denne forbindelse - eksempelvis via litterære DigiWalks.

## Rabalder 2011

Hvert forår afvikler Musicon en stor aktørfestival. Den digitale legeplads deltager med åbent værksted, hvor studerende fra bl.a. Medialogy bygger på deres installationer.

## Event på Roskilde Festival

Projektet times således, at de første installationer er klar afprøvning i forbindelse med Roskilde Festival 2011. I denne forbindelse iværksættes en række forskellige happenings og PR aktiviteter.

## Events i det centrale Roskilde

Roskilde Kom Ud og Leg! planlægger at gennemføre events, hvor elementer fra den digitale legeplads indgår. Disse events skal synliggøre, at hele byen kan få glæde af projektet. I sensommeren 2011 er Roskilde vært for VM i paracykling - og denne store begivenhed påtænkes at bruges som første test-event.

## Aftale med områdets skoler

Som det også fremgår af afsnit 3, er der lavet aftale med Teknisk Skole om elevernes assistance i forbindelse med den fysiske opsætning af legepladsen. Ud over at tilføre projektet håndværksmæssig hjælp, er ideen hermed også at skabe kendskab og ejerskab hos denne del af målgruppen. Håbet er, at deres aktive medvirken vil få flere til at bruge stedet - og passe på det. Der arbejdes på at etablere lignende samarbejder med andre skoler i området. Eksempelvis ønsker vi et samarbejde med Slagteriskolen, der netop har åbnet en ny oplevelsesgang. Vi er i dialog om udvikling af en leg med overskriften Det digitale måltid.

## Sjov Ferie arrangement

Som en del af projektet udbydes en ferieworkshop, hvor skolebørn bygger deres egne interaktive installationer. Dette sker i samarbejde med Det Digitale Hus og studerende fra Medialogy.

## Samarbejde med Klimalegepladsen

Der etableres samarbejde med Klimalegepladsen, hvor skoleelever fra hele regionen kommer til Musicon for oplevelse og læring. Klimalegepladsen er forankret i Roskilde Festival og Roskilde Kommunes klimateam.

## Samarbejde med DSB

DSB forsøger at skabe et projekt, hvor 2000 bycykler skal placeres i Roskilde. Vi vil undersøge mulighederne for at placere QR-koder på cyklerne, da dette kan opfordre til nye og sjove former for bevægelser. (Flere af denne projektgruppes medlemmer deltager i DSB-projektet).

## Borgerrundvisninger

Legepladsen gøres til en integreret del af de rundvisninger, der er for byens borgere på Musicon.

## Events for virksomheder

Musicon huser en række virksomheder, der arbejder med innovation og events. Den digitale legeplads vil gøre udearealerne på Musicon mere attraktive - og kan inspirere virksomhederne til at bruge "scenografien" til at afvikle nye og anderledes events.



# 7. Økonomi

BUDGET FOR DEN DIGITALE LEGEPLADS				
	ANTAL	PRIS/ST	TOTAL	
<b>ATTRACT - oplevelsestur fra midtbyen til Musicon</b>				
Manuskriptudvikling og indoldsproduktion. Oprettelse af QR koder.	100	750	75.000	
<b>Rabalderstræde – en legende velkomst</b>				
Palletanke	30	500	15.000	Roskilde Kommune
Soldrevet belysning palletårne	1	30.000	30.000	Roskilde Kommune
Montering mm	1	15.000	15.000	Roskilde Kommune
Kæmpe QR kode i asfalt - folie mm	1	10.000	10.000	
<b>DAILY MOVE</b>				
365 bevægelser - konceptudvikling, indholdsproduktion og upload	135	750	101.250	
<b>HEART – den centrale plads</b>				
Materialer til pladsen	1	50.000	50.000	Roskilde Festival
Materialer til projectortårn	1	38.000	38.000	
Facadeudsmykning	1	20.000	20.000	Roskilde Kommune
Tilpasning af have/udeareal så siddebjerg integreres og står stabilt	1	30.000	30.000	Roskilde Kommune
Projector	1	8.000	8.000	
<b>Brain – de digitale legeplads</b>				
Værkstedsleder	70	750	52.500	
Materialer til de studerendes brug (for at sikre udendørsbrug)	1	50.000	50.000	
Tilpasning af areal og opbygning af udstillingsplads	1	30.000	30.000	Roskilde Kommune
<b>EXPLORE – en audiovisuel oplevelsestur</b>				
Konceptudvikling, indholdsproduktion.	130	750	97.500	

<b>BUDGET FOR DEN DIGITALE LEGEPLADS</b>				
	<b>ANTAL</b>	<b>PRIS/ST</b>	<b>TOTAL</b>	
<b>IMPULSE - en hjemmeside med fællesskab</b>				
Udvikling, test og indholdsproduktion	115	750	86.250	
<b>RUN - løbeklubben</b>				
Etablering af port og forbedring af løberuten	1	7.000	7.000	
Optablering af fællesskab på Endomondo	1	0	0	
<b>PULSE - danseinstallationen (DigiDance)</b>				
Udvikling	1	195.000	195.000	
Hardware	1	389.700	389.700	
Koordinering af opsætning	1	12.000	12.000	
Tilpasning af areal og omgivelser så installationen integreres og står stabilt	1	30.000	30.000	Roskilde Kommune
<b>BREATH -gyngeinstallationen (SwingScape)</b>				
Grundudvikling af installation	1	540.000	540.000	Roskilde Festival
Tilpasning til helårs- og udendørsbrug	1	36.000	36.000	
Hardware	1	170.500	170.500	
Koordinering af opsætning	1	12.000	12.000	
Tilpasning af areal og omgivelser så gyngen integreres og står stabilt	1	30.000	30.000	Roskilde Kommune
<b>Generel teknisk platform til Alexandra-installationer</b>				
Hardware, arkitektur og udrulning af netværk	1	265.250	265.250	
Oplæring driftperson	20	600	12.000	
Projektledelse	90	750	67.500	
Administration	20	600	12.000	
<b>General teknisk platform for interaktive QR-løb</b>				
Udvikling og test af platform	100	750	75.000	
<b>Tværgående</b>				
Etablering af serverum	1	20.000	20.000	Roskilde Kommune
Tilladelser (Byggesag, ansøgninger, gebyrer mm)	1	10.000	10.000	Roskilde Kommune

BUDGET FOR DEN DIGITALE LEGEPLADS				
	ANTAL	PRIS/ST	TOTAL	
Skiltning og anden synliggørelse af legemuligheder	1	25.000	25.000	Roskilde Kommune
Åbningsevent og PR materialer	1	15.000	15.000	Roskilde Kommune
Rådgivning og projektkoordinering (Bymusen)	100	750	75.000	
Uforudsete anlægs- og IT-udgifter	1	195.000	195.000	
<b>SUM</b>			<b>2.902.450</b>	

## Finansieringsplan

Roskilde Festival	590.000
Roskilde Kommune	270.000
Ansøgt støttebeløb	2.042.450
<b>Samlet projektsum</b>	<b>2.902.450</b>

## 8. Drift

---

Allerede i udviklingsfasen er der truffet en række valg, der skal være med til at sikre, at projektets fremtidige driftsøkonomi bliver realistisk for kommunen. Eksempelvis arbejdes der med robuste materialer, der kan holde til at blive brugt. Samtidig arbejdes der med billige materialer, der er overkommelige at genafskaffe. Eftersom legepladsen skal bruges på Roskilde Festival, hvor tingene blive brugt kreativt og til tider hårdhændet, er det særlig vigtigt at arbejde med robuste materialer, der kan erstattes, hvis noget går i stykker.

Det påhviler it-leverandørerne, at de digitale løsninger er gennemtestede, drifts-sikre og har en meget høj opetid. I princippet kan installationerne "passe sig selv". Dog viser mange års erfaring med it-projekter, at der i praksis altid vil være behov for en vis grad af teknisk support, eksempelvis i forbindelse med ustabilitet på nettet og pludseligt opståede tekniske fejl.

For at sikre en god og smidig drift på den digitale legeplads, ansættes en it-håndværker, som både skal foretage mindre reparationer af materiel og tekniske fejl. Vedkommende har sin daglige gang i Det Digitale Hus på Musicon, og vil derfor hurtigt opdage, hvis der opstår driftsmæssige problemer. It-håndværkeren skal samtidig supporte den føromtalte klimalegeplads.

Kommunens legepladskonsulent og øvrige sikkerhedskyndige deltager aktivt i projektet, og vil løbende rådgive om, hvordan den højest mulige sikkerhed opnås på den digitale legeplads.

Der er afsat 500.000 kroner til drift, gældende for en treårig periode. Desuden har Roskilde Festival et særskilt budget, der dækker omkostningerne ved at flytte legeinstallationerne fra Musicon. Driftsmidlerne skal bruges til ansættelse af it-håndværkeren, materialer og udarbejdelse af en årlig sikkerhedsrapport.

## 9. Tids - og handlingsplan

AKTIVITET	PERIODE	ANSVARLIG/DELTAGERE	MILEPÆL / KOMMENTAR
Kontraktindgåelse med leverandører	Primo Januar 2011	Projektejer	
Finjustering af funktionalitet på installationer & mobilPlay	Ultimo januar	Projektgruppen og leverandører	
Etablering af samarbejde med Teknisk skole	Februar		
Etablering af samarbejde med Medialogy	Februar		
Teknisk udvikling/programmering	Februar- April	Leverandører	
Event Rabalder 2011	Maj	Projektgruppen	Medialogy bygger på installationer ved bydelsfesten
Første installation lanceres på Roskilde Festival	Juli	Leverandør Frivillige Projektleder	PR og events
GoMusicon lanceres	Juli	Leverandør	Barkode løb på cykler i forbindelse med Festival.
Opsætning af installationer	Medio september - medio oktober	Projektleder Teknisk skole	
Event i Roskilde	September		Mindre event v. VM i handicapcykling
Åbning af hele den digitale legeplads	Efterårsferien 2011	Projektgruppen	Medialogy udstiller/arbejder Slagteriskolen laver det digitale måltid Alle installationer og aktiviteter er i brug