

Skema til videndeling om museumsformidling

Følgende filer er vedhæftet indsendelsen:

Projektrapport Jernkysten. endelig.pdf

Referencenummer: 400377

Formularens ID: 249

Sendt til: lemvigmuseum@post.tele.dk

Sendt: 24-10-2013 10:42

## SKEMA TIL VIDENDELING OM MUSEUMSFORMIDLING

Kulturarvsstyrelsen  
Museer  
H.C. Andersens Boulevard 2  
1553 København V  
Telefon: 33 74 51 00  
E-mail: postmus@kulturarv.dk




Hvad skal skemaet indeholde?

Formidlingsprojekter, der har modtaget tilskud fra Kulturarvsstyrelsen, skal udarbejde en afsluttende rapport, som indeholder evaluering af projekter og refleksioner over medarbejdernes læringsudbytte. Rapportens konklusioner gengives i dette skema.

Hvad skal oplysningerne bruges til?

Oplysningerne er beregnet til offentliggørelse og systematiseret videndeling mellem danske museer om formidlingsprojekter inden for kunst-, kultur-, og naturarv, der har modtaget støtte fra formidlingspuljerne 2007-2010.

Gem kladde Hvis du vil gemme en kladde af din ansøgning, skal du klikke på  i menubaren øverst til højre.

Udfyldelse af skema

Klik på spørgsmålstegnet øverst i højre hjørne for information om udfyldelse af blanketten.

Projektets titel

Jernkysten - digitalformidling af strandingshistorien på et ubemandet udstillingssted.

Hvilken pulje/puljer har projektet modtaget støtte fra (der er mulighed for at tilføje og fjerne puljer)

Pulje 1. Udvikling af museernes formidling

Hvilket genstandsfelt/fagområde bygger projektet på? (max 300 tegn)

Nyere tid. Projektet bygger på Lemvig Museums omfattende samling af genstande og kilder til redningsvæsenet og strandingshistorien på den jyske vestkyst.

Hvem er projektets primære målgruppe? (max 300 tegn)

Projektets målgruppe fra 8 år og opefter. Projektet henvender sig til såvel borgere i Lemvig Kommune og danske og udenlandske turister, som færdes på kysten.

Hvad er projektets formål? (max 300 tegn)

At formidle strandingshistorie på kysten mellem Thyborøn og Thorsminde med afsæt i det ubemandede udstillingssted Flyvholm Redningsstation og gennem inddragelse af digitale formidlingsformer.

Hvilke formidlingsformer er projektet baseret på? (max 300 tegn)

Den klassiske kulturhistoriske udstilling kombineres med en digital installation bestående af lys og lyd. Derudover indeholder projektet en GPS baseret App og to spil til Smartphones, samt en hjemmeside.

En samlet formidling af rednings- og strandingshistorien på den 40 km lange kyststrækning mellem Thyborøn og Thorsminde. En løsning på, hvordan museer kan etablere ubemandede udstillingssteder ude i landskabet. Erfaringer med brugerudviklingsprocesser og samarbejder med eksterne aktører.

#### PRAKTISKE OPLYSNINGER

Kontaktperson	Mette Lund Andersen
Institutionens navn	Lemvig Museum
Kontaktpersons e-mail	lemvigmuseum@post.tele.dk
Institutionens netadresse	www.lemvigmuseum.dk
Link til projektrapport	
Samarbejdspartnere	

Meaning Making Experience (MMEx)  
Strandingsmuseum St. George, De  
kulturhistoriske museer i Holstebro  
Kommune.  
Lemvig Kommune  
Visit Lemvig-Thyborøn

LEMVIG MUSEUM

Præsenterer



# Jernkysten



FLYVHOLM  
REDNINGSSTATION

Anno 1847

Projektrapport

## Jernkysten. Digital formidling af strandingshistorie på et ubemandet udstillingssted

Støttet af Kulturstyrelsens formidlingspulje 2013  
Lemvig Museum september 2013



LEMVIG  
MUSEUM

## **Indhold**

<b>Projektet kort</b>	<b>2</b>
<b>1. Projektets formål</b>	<b>3</b>
1.1 Samarbejdspartnere og kompetencer	3
1.2 Arbejdsmetode og proces	4
1.3 Medudviklere	5
1.4 En oplevelse	6
1.5 Det ubemandede udstillingssted	7
<b>2. Overvejelser om projektføløbet</b>	<b>8</b>
2.1 Den iterative projektmodel	9
2.2 Styregruppens sammensætning og arbejde	10
2.3 Spørgsmål om rettigheder og open source	11
2.4 Levetid	11

Forside: Billedet som brugeren ser når Jernkysten app'en åbnes.

## Projektet kort

Projekt "Jernkysten" er udført af Lemvig Museum i samarbejde med Meaning Making Experience (MMEx) og Strandingsmuseums St. George. Projektet har haft til formål, at give formidlingen af rednings- og strandingshistorien på vestkysten et løft, hvad angår nærheden til stedet, det formidlingsmæssige indhold og brugernes egen aktivitet. Derudover har projektet skulle finde en løsning på, at gøre Flyvholm Redningsstation til et ubemandet udstillingssted, hvor brugerne har adgang året rundt.

Projektets slutprodukt er en samlet formidling af strandingshistorien, hvor digitale formidlingsformer bruges til at kæde steder og fortællinger sammen på den ca. 40 km lange kyststrækning mellem Thyborøn og Thorsminde. De digitale formidlingsformer er:

- En installation på det ubemandede udstillingssted Flyvholm Redningsstation, der iscenesætter redningsstationens originale genstande ved hjælp af lys og lyd.
- En app til Smartphone (IOS og Android), der leder brugerne ud til 12 udvalgte strandinger på kysten med afsæt i de skibe, der er gået på grund netop der.
- En spil-App med to spil "Redningsbåden" og "Redningsraketten", som går ud på at redde nødstedte sømænd i sikkerhed.
- Kampagnesitet [www.jernkysten.dk](http://www.jernkysten.dk), der viser vej til redningsstationen og gør det muligt at downloade App'en, foruden at give brugeren et indtryk af de oplevelser, der venter ude på kysten.

### Fakta:

Projekt ejer: Lemvig Museum  
Samarbejdspartnere: Meaning Making Experience (MMEx),  
Strandingsmuseum St. George (De Kulturhistoriske Museer i Holstebro  
Kommune), Lemvig Kommune.

Digitale løsninger: Redia A/S

Projektperiode: 1. september 2012 til 31. august 2013.

Samlet budget: 1.23 mio. kr.

Finansiering: Meaning Making Experience (MMEx), Kulturstyrelsen og  
Region Midtjylland.

Kontakt: Museumsleder Mette Lund Andersen,  
[lemvigmuseum@post.tele.dk](mailto:lemvigmuseum@post.tele.dk)

**Besøg Jernkysten på [www.jernkysten.dk](http://www.jernkysten.dk)**

## 1. Projektets formål

Projektet *Jernkysten. Digital formidling af strandingshistorien på et ubemandet udstillingssted*, har haft til formål, at give formidlingen af rednings- og strandingshistorien på vestkysten et løft, hvad angår nærheden til stedet, det formidlingsmæssige indhold og brugernes egen aktivitet.

Formålet afspejler i vid udstrækning de satsningsområder, som er formuleret i Lemvig Museums arbejdsplan for 2011-14:

1. At skabe en fremtidssikret løsning omkring bedre tilgængelighed på Flyvholm Redningsstation og fornyelse af udstillingen på stedet.
2. At udvikle flere tilbud til familier med børn – gerne uden for museets åbningstid.
3. At arbejde for at formidle kulturarven i byen og i landskabet og synliggøre de bevaringsaspekter, det indebærer.
4. At opprioritere museets synlighed på nettet samt at udvikle flere interaktive formidlingstilbud, som kan bruges uden for museets åbningstid.
5. At arbejde på, at kunne tilbyde formidling på tysk og engelsk.



TV. Flyvholm Redningsstation på Harboøre. Redningsstationen blev etableret i 1847, som landets anden første efter Redningsstation Tuskær, som også ligger i Lemvig Museums ansvarsområde. TH. Den primære genstand på redningsstation Flyvholm er redningsrobåden.

### 1.1 Samarbejdspartnere og kompetencer

Projekt Jernkysten har eksisteret på idéplanet i en årrække. For Lemvig Museum har udfordringen imidlertid været, at få skåret konceptet til og finde

en sparringspartner omkring udvikling af digital formidling. Forud for ansøgningsfristen til Kulturstyrelsens formidlingspulje 1 i 2012 fik museet imidlertid kontakt til det nystartede MMEEx – Meaning Making Experience, hvorefter arbejdet med at afsøge muligheder inden for digital museumsformidling gik i gang.

For at kvalificere projektets form og koncept indkaldte museet i april 2012 til en idéworkshop med repræsentanter fra MMEEx, Strandingsmuseum St. George, Lemvig Kommune, og eksperter fra CAVI og The Animation Workshop. Formålet var at afsøge hvilke digitale muligheder, der eksisterede på markedet og diskutere, hvordan de kunne evt. kunne understøtte de fortællinger og konkrete steder, som museet gerne ville have formidlet. Herunder især Flyvholm Redningsstation, der siden starten af 1970'erne har været sæsonåbent som udstillingssted under Lemvig Museum.

De overvejelser og det koncept, som workshoppen resulterede i, medvirkede til at kvalificere Lemvig Museums ansøgning til formidlingspuljen. Men processen omkring var også et vigtigt redskab i forhold til gensidigt at afsøge muligheder for samarbejde. Lemvig Museum havde brug for en partner med viden om digitale løsninger, brugerprocesser og projektstyring, mens det nystartede MMEEx så en mulighed for at høste erfaringer omkring, hvordan mindre museer kan inkorporere digitale løsninger i sin formidling. Derudover var der et udviklingspotentiale i projektet og et særligt interessepunkt var i den sammenhæng ideen om et "ubemandet udstillingssted".

Som en naturlig samarbejdspartner omkring indholdsproduktion indgik Strandingsmuseum St. George i Thorsminde desuden i projektet. I forbindelse med idé-fasen og modning indgik Lemvig Kommunes kulturkonsulent desuden i projektplanerne og fulgte siden projektet som medlem af projektets styregruppe.

## **1.2 Arbejdsmetode og proces**

I samråd med MMEEx blev det besluttet at strukturere produktudviklingen i projekt Jernkysten, som en iterativ udviklingsproces, hvor opgaveløsningen struktureres i mindre forløb. Fordelen ved den iterative tilgang er, at løsningens dele gradvist indsnævres i et samarbejde mellem projektejer, leverandører og slutbrugere. Valget afspejler således også et ønske om, at inddrage brugere i projektet fra start til slut.

Den iterative tilgang kom bl.a. til udtryk ved, at de overvejelser og ideer, som lå til grund for museets ansøgning om projektmidler, blev prøvet i forbindelse med et "kick-off" arrangement for museumsfolk hos MMEEx i maj 2012 og i

forbindelse med en Co-creation for kreative producenter i august.<sup>1</sup> Dette skete dels for at holde momentum i projektet og udfordre det formulerede koncept, dels for at synliggøre projektet i relevante udviklermiljøer før opgaven blev sendt i udbud. Men der blev også tænkt i iterative processer i forbindelse med test og implementering af løsningen. Da Jernkysten blev lanceret i juni 2013 var det som en betaversion, hvor de følgende måneder blev brugt på test og tilretning af den endelige løsning. I projektplanen var der dermed afsat tid til brugertest og tilpasning i overgangen fra implementering til drift.

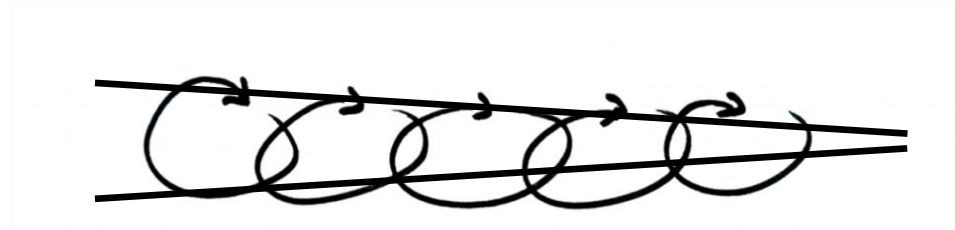


Illustration viser den iterative arbejdsproces, hvor udviklingen sker gradvist hvorved den endelige løsning gradvist snævres ind.

### 1.3 Medudviklere

Arbejdet med medudviklere er inspireret af en etnografisk tilgang til brugerprocesser. Ved at tænke udvikling af koncept, indhold, form og helhedsoplevelse i iterationer er det muligt, at undersøge og observere, hvordan testpersoner tænker, handler og interagerer i forhold til formidlingsprojektet – og fra begyndelsen indarbejde deres forventninger og erfaringer i formidlingsprodukt. Som medudviklere vil brugerne derfor opleve, at de har en betydning for projektets fremdrift og det endelige resultat. Den store grad af indsigt i projektet skal dels motivere dem til at indgå i det lange projektforsløb, dels sikre at de som medudviklere bliver gode ambassadører for projektet.

Medudviklerne bestod af en gruppe på 7 personer i alderen 21-60 år. I gruppen var både personer, som var født og opvokset i Lemvig Kommune, og havde slægtninge der var redningsmænd, og personer der var flyttet til området som voksne. Undervejs i forløbet blev der afholdt 3 medudvikler workshops af 3 timers varighed med følgende fokuspunkter:

1. Motivation i formidlingsløsningen – hvilke historier skal fortælles og hvordan?
2. Kvalificering af oplæg fra leverandør (form og koncept).
3. Konkretisering af form og indhold med afsæt i mock-ups- hvilke fortællerperspektiver og greb virker?).

---

<sup>1</sup> Workshop tilrettelagt for Lemvig Museum af Shareplay. Se mere på <http://shareplay.ning.com/group/jernkysten>



I forbindelse med workshops blev det nøje indskærpet medudviklerne, at deres opgave var at tale ud fra deres egen opfattelse. Dette skete for at understrege værdien i deres synspunkt frem for hvad de mente børn, tyske turister, ældre etc. var interesseret i.



Første medudvikler workshop på Strandingsmuseum St. George, oktober 2012. Der diskuteres mulige vinkler på historien, mens konsulent Kitt Boding-Jensen fra MMEx lytter og noterer ned. Foto: Lemvig Museum

Den første workshop blev afholdt før projektet blev sendt i udbud og den sidste i overgangen fra udvikling til implementering. Ved projektets afslutning blev brugerne inviteret til at teste den endelige løsning og forløbet blev afrundet med et fokusgruppeinterview. MMEx stod for tilrettelæggelse og ledelse af workshops<sup>2</sup> samt erfaringsopsamling.

## 1.4 En oplevelse

Med Jernkysten fortælles strandingshistorien ude på kysten, hvor de dramatiske forlis fandt sted. Det giver en autenticitet i formidlingen, samtidig med at brugernes sanser og egne erfaringer med havet kommer i spil. Det giver en umiddelbarhed i fortællingerne, hvor havets kræfter, strøm og vind og spørgsmål om liv og død, blandes sammen og uvægerligt fører til overvejelser omkring, hvordan *jeg* ville handle, hvis jeg stod i den samme situation? Ville jeg turde, at være redningsmand? Hvad hvis det var min far eller bror, som sad i redningsbåden? Og hvad nu hvis det var mig, der var ude på et af de mange skibe, som forliste på kysten?

---

<sup>2</sup> Workshop 3 i samarbejde med leverandøren Redia A/S.

Formidlingsløsningen er tilrettelagt ud fra et ønske om, at skabe forbindelser mellem et "hjemme" og et "ude på kysten". Det var vigtigt, at brugerne kunne forberede sig og læse sig ind på emnet inden de tog ud på kysten, ligesom de skulle have mulighed for at søge nye oplysninger efterfølgende. I samarbejde med projektets leverandør Redia A/S blev derfor udviklet en løsning bestående af tre dele:

- 1) En udstilling på det ubemandede udstillingssted Flyvholm Redningsstation, som gør brug af digitale virkemidler i form af lys og lyd.
- 2) App'en Jernkysten til IOS og Android, som også indeholder spillene "Redningsbåden" og "Redningsbåden".
- 3) Sitet [www.jernkysten.dk](http://www.jernkysten.dk).



Tv. Skærbilledet på Jernkysten app fortæller brugerne, at de har lokaliseret, hvor skibet Bragdø af Kristiansand. Th. Konsulent Lone Hedegaard fra MMEx tester Android app på kysten ud for Vrist.

I formidlingen inviteres brugerne når de er ude på kysten til at følge 12 skibsforslis på nærmeste hold. Når app'en åbnes modtager de et opkald, hvor en mand på et bredt harboøre-mål fortæller, at et skib er på vej og søen den er høj, så man skal skynde sig ned til stranden. Via telefonens GPS ledes brugerne hen til 12 steder på kysten, hvor forlis har fundet sted. Ved hjælp af billedmateriale (fotos, tegninger, postkort mv.) fra museets samling og på baggrund af kilder, fortælles om de konkrete forlis. Kildematerialet er alt fra strandingsprotokoller, beskrivelser af skibe og samtidige avisartikler, men også øjenvidneskildringer, breve og nedskrevne erindringer, der gør det muligt at komme meget tæt på begivenhederne.

## 1.5 Det ubemandede udstillingssted

På Flyvholm Redningsstation er formidlingen centreret omkring redningsmandskabet fra Flyvholm Redningsstation, som eksisterede fra 1847-

1995. Den centrale genstand er stationens redningsrobåd suppleret med en komplet samling af udstyr. For at sikre båden og give plads til de besøgende er båden flyttet fra sin oprindelige plads midt i rummet og placeret i en glasmontre. Derved er båden beskyttet og på montrens glasflader er der blevet plads til tekster om det Det Nørrejske Redningsvæsen og mandskabet på Flyvholm Redningsstation. De digitale virkemidler i udstillingen er skiftende lys og en enkel lydskulisse med lyden af havet i stille vejr og i storm. Da 3G dækningen på kysten er meget svingende er der desuden etableret wifi på redningsstationen, så brugerne har mulighed for at downloade app'en, når de står i udstillingen.



Tv. Udstillingen på Flyvholm Redningsstation. Th. Døren til redningsstationen åbnes ved at taste en adgangskode på kodelåsen. Foto: Lemvig Museum.

For at beskytte udstillingen mod det hårde klima på kysten og for at museet kan holde opsyn med brugen af redningsstationen, er der en kodelås på redningsstationens dør. For at komme ind skal brugerne ringe til en telefonsvarer, hvor koden til døren bliver oplyst på dansk, engelsk og tysk. Brugere skal derefter taste de 4 cifre på kodelåsen, hvorefter der er fri adgang til udstillingen. Museet har mulighed for at registrere, hver gang der bliver ringet op til telefonsvareren ligesom en sensor registrerer hvor mange personer som går ind. Museet forventer derfor at få et nogenlunde retvisende billede af antallet af besøgende.

## 2. Overvejelser omkring projektføreløbet

Projekt Jernkysten blev gennemført på normeret tid. Det har været et ambitiøst projekt, når man ser på løsningens kompleksitet og den stramme tidsplan, der løb fra april 2012 til august 2013. Når projektet har kunnet gennemføres inden for rammerne skyldes det bl.a. en fælles forståelse af nødvendigheden af estimering og projektstyring, hvorfor udførlige tids- og projektplaner har været vigtige redskaber i projektføreløbet.

I forlængelse af dette arbejde og forud for projektets formelle start i september 2012, skete der desuden en forventningsafstemning, som resulterede i en samarbejdsaftale, som blev godkendt og underskrevet af ledelsen i de enkelte institutioner. Cand. mag. Sille Radoor Larsen var projektleder og ansvarlig for indholdsproduktion, mens MMEx stod for workshops og bidrog med sparring i forhold til bl.a. projektledelse, udbudsrunde og kontraktforhandling. Strandingsmuseet St. George forpligtigede sig derudover til at levere indholdsproduktion svarende til 1 måneds arbejde.

### **Projektproces:**

Idé → Modning → Udbudsrunde/tilbud → Forventningsafstemning →  
Udvikling → Implementering → Drift → Afvikling

Planerne og aftalerne har været vigtige redskaber i forhold til projektets ledelse. Den tid som blev brugt til forventningsafstemning var givet godt ud. Både i forhold til at skabe en fælles forståelse af projektet og de forventede mål, men også i forhold til at partnerne fik kendskab til hinandens måder at arbejde på, inden projektet kørte derudaf. Spørgsmål som; hvor lang tid tager indholdsproduktion? Hvordan sikrer vi momentum? Hvem får rettighederne til projektets resultater? blev alle vendt i den forbindelse.

Det er dog - naturligvis! - ikke det samme som, at alt er gået som forventet. Der vil altid ske uventede ting og man vil altid blive klogere på projektet undervejs. I det følgende vil centrale ændringer i projektet samt konsekvenserne af disse blive gennemgået.

## **2.1 Den iterative projektmodel**

I projektet blev det tilstræbt, at udvikle og styre projektet efter en iterativ projektmodel. Både i samarbejdet omkring processer med MMEx og i forhold til leverandøren Redia A/S. Baggrunden for valget af en iterativ tilgang var, at strukturere opgaveløsningen i mindre forløb, for gradvist at indsnævre den endelige løsning i en stadig dialog mellem projekt-ejer, leverandører og slutbrugere.

I projektet har der været momenter af iterative processer. Særligt i opstartsfasen og i forbindelse med de tre medudvikler workshops. Men i forbindelse med samarbejdet med leverandøren, der blev koblet på projektet i december 2013, blev processerne mere løsrevne og selvstændige, hvorfor de forventede testforløb med mock-ups ikke blev gennemført med medudviklere.

På de afholdte workshops havde der været fokus på app'en og installationen på Flyvholm Redningsstation, hvorfor medudviklerne i høj grad har bidraget til formidlingsløsningerne her. Men på grund af økonomiske hensyn og en presset tidsplan hos leverandøren, blev medudviklerne kun i begrænset omfang inddraget i udviklingen af hjemmesiden og overvejelser omkring, hvordan der kunne skabes forbindelse mellem den og de øvrige dele.

Overordnet må brugen af en iterativ tilgang dog siges at have været givende for udviklingen af den samlede formidlingsløsning. En vigtig erfaring er samtidig, at vi, ved at åbne processerne op for de fremtidige brugere, har fået adgang til perspektiver, overvejelser og diskussioner, som har været med til at drive projektet frem og kvalificere det endelige produkt.

## 2.2 Styregruppens sammensætning og arbejde

Projektets styregruppe var oprindeligt tænkt, som bestående af fem medlemmer, der hver især repræsenterede en interessegruppe og/eller et perspektiv:

- Museerne - konstitueret museumsleder Sille Radoor Larsen, Lemvig Museum (formand).
- Leverandørerne, - konsulent Lone Hedegaard, MMEx.
- Borgerne/lokale interesser - kulturkonsulent Amanda Christensen, Lemvig Kommune.
- Turisme - turistchef Dina Overgaard, Visit Lemvig-Thyborøn.
- Forskning i brugerprocesser - lektor Christian Ulrich Andersen, Aarhus Universitet.

Desværre faldt to af styregruppens medlemmer fra tidligt i processen, pga. jobskifte og den geografiske afstand mellem Lemvig og Aarhus. Hvis universitetet skulle have deltaget i styregruppemøder i Lemvig, ville det have krævet, at man var mere direkte involveret i projektet.

I forhold til turismeperspektivet var det tanken, at bruge projektet som afsæt for et samarbejde mellem turistbureauet og Lemvig Museum omkring kulturturisme. Set fra turistbureauets side havde Jernkysten et klart potentiale i forhold til branding af kysten mellem Thyborøn og Thorsminde - her var nogle historier og oplevelser, som er særlige for netop Nordvestjylland. Formidlingen på både dansk, engelsk og tysk gjorde ligeledes museet til en attraktiv samarbejdspartner. Set fra museets side ville et samarbejde have gjort det muligt, at trække på turistbureauets branche erfaring og nære kontakt til campingpladser, sommerhusudlejere og de handlende på kysten. Samtidig ville et nært samarbejde med turistkontoret have medvirket til at de ansatte følte et ejerskab til Jernkysten, som kunne forventes at komme til udtryk i deres daglige kontakt med turister og aktører på området.

Hvis turismeperspektivet og forskerens "helikoptersyn" havde været repræsenteret i styregruppens arbejde ville det formentlig have bidraget til en mere bevidst refleksion omkring brugere og oplevelse, som yderligere kunne have kvalificeret det endelige produkt. Med tre medlemmer, hvoraf den ene var også var projektleder, kom styregruppen i stedet til primært at fungere som rådgivende organ og øverste myndighed for projektet.

## 2.3 Spørgsmål om rettigheder og open source

For at sikre museets rettigheder til det færdige formidlingsprodukt, blev det i kontraktprocessen besluttet, at hente juridisk bistand hos en jurist specialiseret i It-kontrakter. Det skete for at sikre, at Lemvig Museum fremover vil have frie hænder til at videreudvikle Jernkysten og på sigt vil kunne stille den digitale løsning til rådighed for andre museer med "Jernkyst". En vigtig overvejelse var i den forbindelse, at de digitale løsninger, så vidt muligt blev baseret på open source.

I udbudsrunderen blev de interesserede leverandører bedt om, at basere deres løsninger på open source. I samarbejdet med Redia A/S, der blev valgt som leverandør af den digitale løsning, viste det sig imidlertid, at det kun var muligt at lave hjemmesiden i open source. Al programmering af installation og App blev derfor udført i Redias systemer. Forklaringen er, at App udvikling endnu kun er tilgængeligt som open source i begrænset omfang, og løsninger er derfor – endnu – bundet til de systemer leverandørerne har udviklet internt i deres virksomheder. App-løsningens konstruktion betyder, at museet på godt og ondt, er bundet til de drifts- og supportaftaler, som leverandøren kan tilbyde.

## 2.4 Levetid?

Som digitalt projekt er Jernkystens levetid begrænset. Hjemmesiden og App'en forventes i udgangspunktet, at have en levetid på 3 år (før det virker forældet), mens udstillingen på Flyvholm Redningsstation forventes at holde væsentligt længere. Primært fordi det digitale setup er meget enkelt.

Et er imidlertid den fysiske levetid noget andet er den faktiske, som kræver at potentielle brugere gøres opmærksomme på formidlingstilbuddets eksistens. Ved at vælge, at lancere Jernkysten i en dansk, engelsk og tysk version og gøre app'en tilgængelig til IOS og Android, er forudsætningerne på plads i forhold til at gøre formidlingen tilgængelig for lokale borgere og turister. Samtidig er formidlingen tilrettelagt på en sådan måde, at løsningens enkelte dele fungerer uafhængigt af hinanden.

I udgangspunktet var det et mål, at de medudviklere som har været inde over projektet efterfølgende ville fungere som ambassadører for projektet. Som nævnt betød forsinkelser hos leverandøren undervejs imidlertid, at det fulde potentiale i kontakten til medudviklerne ikke blev realiseret. Fra de tilbagemeldinger vi har fået ved vi, at de har syntes det var spændende at være med og at de er glade for resultatet, men det er uvist om processen har gjort, at de føler ejerskab til projektet.

Den udfordring museet står over for nu, er at finde de kanaler og understøtte de ambassadører, som bærer projektet med sig. Det være sig andre kulturinstitutioner, som museet samarbejder med og personer, der har bidraget til udviklingen af projektet (bl.a. medudviklerne).

I sommeren 2013, har museet haft omvisninger på Flyvholm hver uge. Det lokale magasin Lemvig.nu har haft et særnummer omkring Redningsvæsenet før og nu med et fyldigt interview med projektleder Sille Radoor Larsen. Og op til åbningen d. 12. juni blev Jernkysten omtalt i Alle Tiders Historie på P1 ligesom der var fyldig dækning i de lokale medier.

På et mere strategisk niveau, fortsætter overvejelserne omkring, hvordan det fundament, som nu er etableret, kan danne afsæt for nye projekter. Allerede i foråret 2012 blev Jernkysten skrevet ind i MMEx bidrag til Kulturhovedstad Aarhus 2017. Derudover har det, som tidligere nævnt, været et mål, at gøre Jernkysten tilgængelig for andre museer, som kunne være interesseret i at udbygge projektet med strandings- og redningshistorie fra deres del af den jyske Vestkyst. Erfaringer fra projektet og ikke mindst Lemvig Museums samarbejde med MMEx vil derfor blive gjort tilgængelige i museumsfaglige kredse. Blandt andet gennem artikler i MID og Danske Museer.