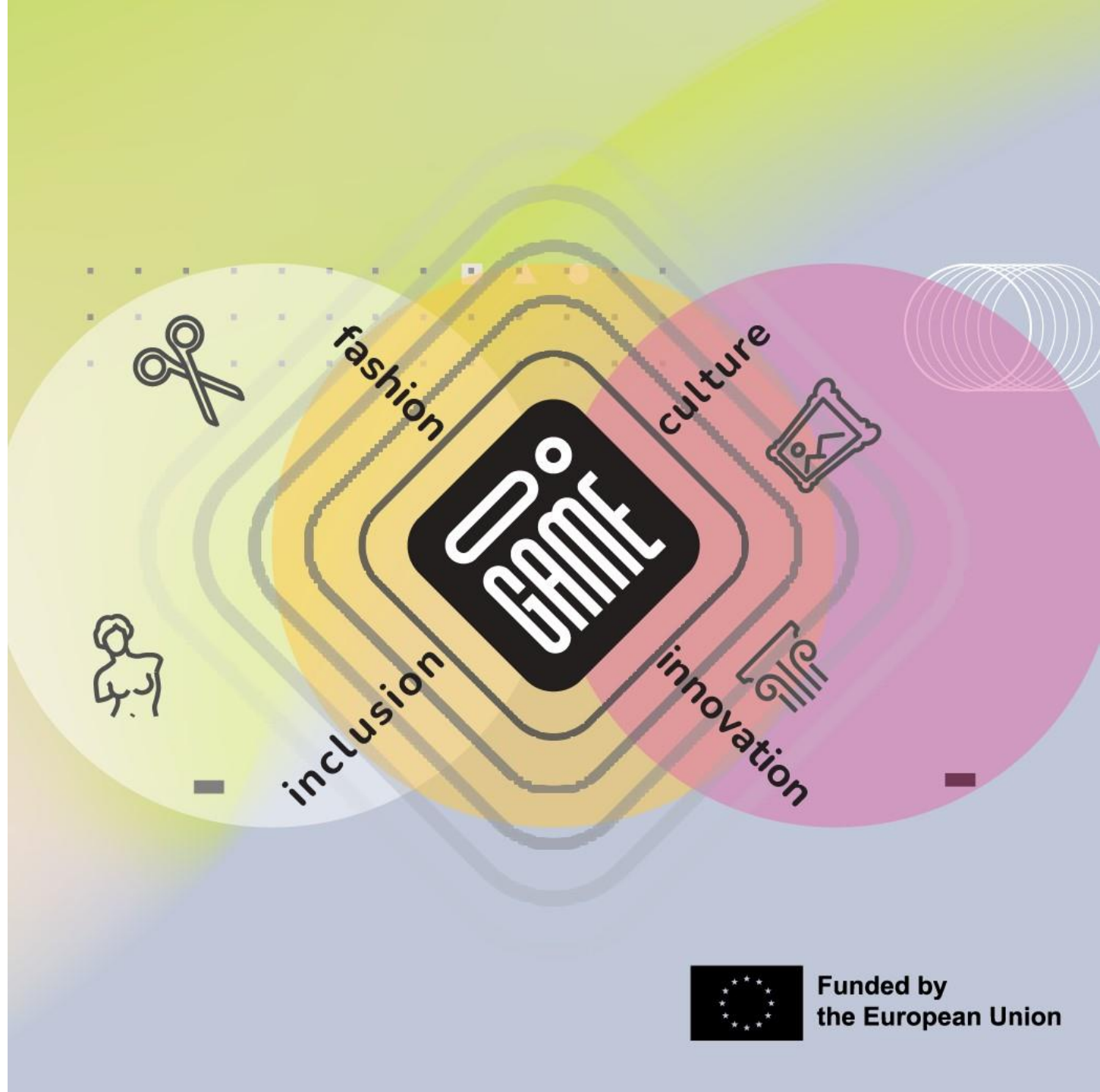


Muuseum digimaailmas: ERMi kogemusest „Euroopa horisondi“ taotleja ja projektipartnerina

Pille Runnel, Eesti Rahva Muuseum, teadusdirektor

Agnes Aljas, Eesti Rahva Muuseum, teadussekretär



Funded by
the European Union





KULTUURI-
INSTITUTSIOON

KULTUURIASUTUS

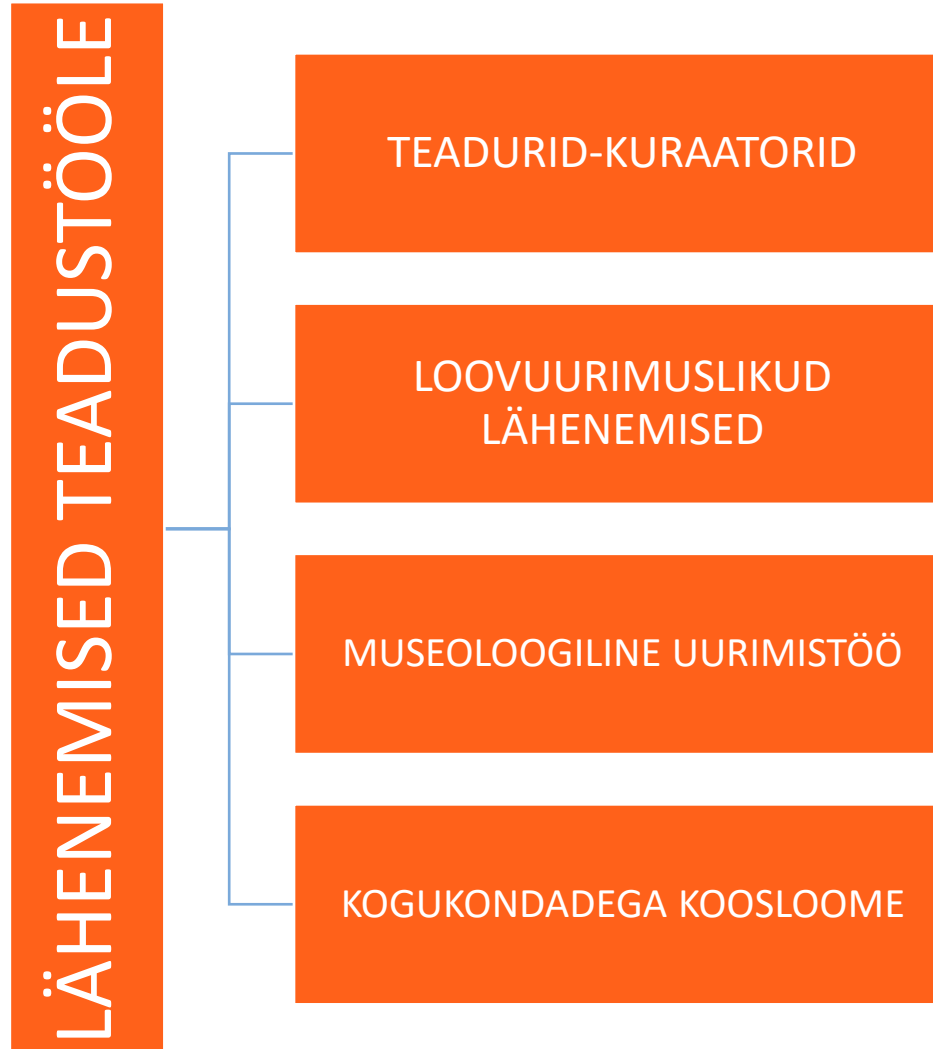
MAJANDUSLIK
INSTITUTSIOON

AVALIK
INSTITUTSIOON

jätksuutlikkus

A Venn diagram consisting of three overlapping circles. The top circle is labeled 'KULTUURIASUTUS'. The bottom-left circle is labeled 'MAJANDUSLIK INSTITUTSIOON'. The bottom-right circle is labeled 'AVALIK INSTITUTSIOON'. A horizontal dashed line passes through the center of the three circles, with the word 'jätksuutlikkus' written to its left.

UURIMISTÖÖ MUDEL



I AKTIIVNE TEGEVUS ERIALAVÕRGUSTIKES

- Akadeemilised väljaanded
- Rahvusvahelistel konverentsidel osalemine ja korraldamine
- Rahvusvaheliste ajakirjades avaldamine, toimetuskolleegiumis osalemine
- Võrgustike liikmelisus
- Populaarteaduslikteaduslik sisend
- Koolituste korraldamine
- Auhindade taotlemine
- Varasemad projektid
- jpm

Pille Runnel/Pille Pruiemann-Wengerfeldt
(eds.)

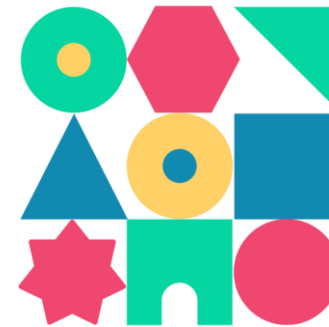
Democratising the Museum

Reflections on Participatory
Technologies



VARASEM KOGEMUS

- MOI! Museums of Impact
<https://www.museumsofimpact.eu/>
- Me-Mind. Museums and Events –
Measuring Impact on local eNvironment
with Data analytics
<https://www.memind.eu/>
 - Pilootprojekt 2021-2022
 - Jätakupjektide kirjutamine 2023, 2024
 - Uus projekt algab 2026



ME | MIND

Museums Events
Measuring Impact
on local eNvironment
with Data analytics

DIGITAALNE KULTUURIPÄRAND KUI ÜHISKONDLIK RESSURSS

- Projekti kestvus: 2024–2026
- Rahastaja: Eesti Kultuuriministeerium
- Eesmärk valdkonna arendamine
- Muuseumid aitavad muutustega toime tulla, kui nende ressursid leiavad ühiskonnas rakendust. Uurimistöö ülesandeks on arendada erinevate siht- ja sidusrühmade (loovsektor, koduloouurijad, seniorid) ja muuseumide võimekust digitaalse kultuuripärandi kasutamisel. Projekti eesmärgiks on arendada koosloome meetodeid digitaalse kultuuripärandi mõtestamisel, kasutamisel erinevates valdkondades ja pärandiga seotud teadmussiirdes.



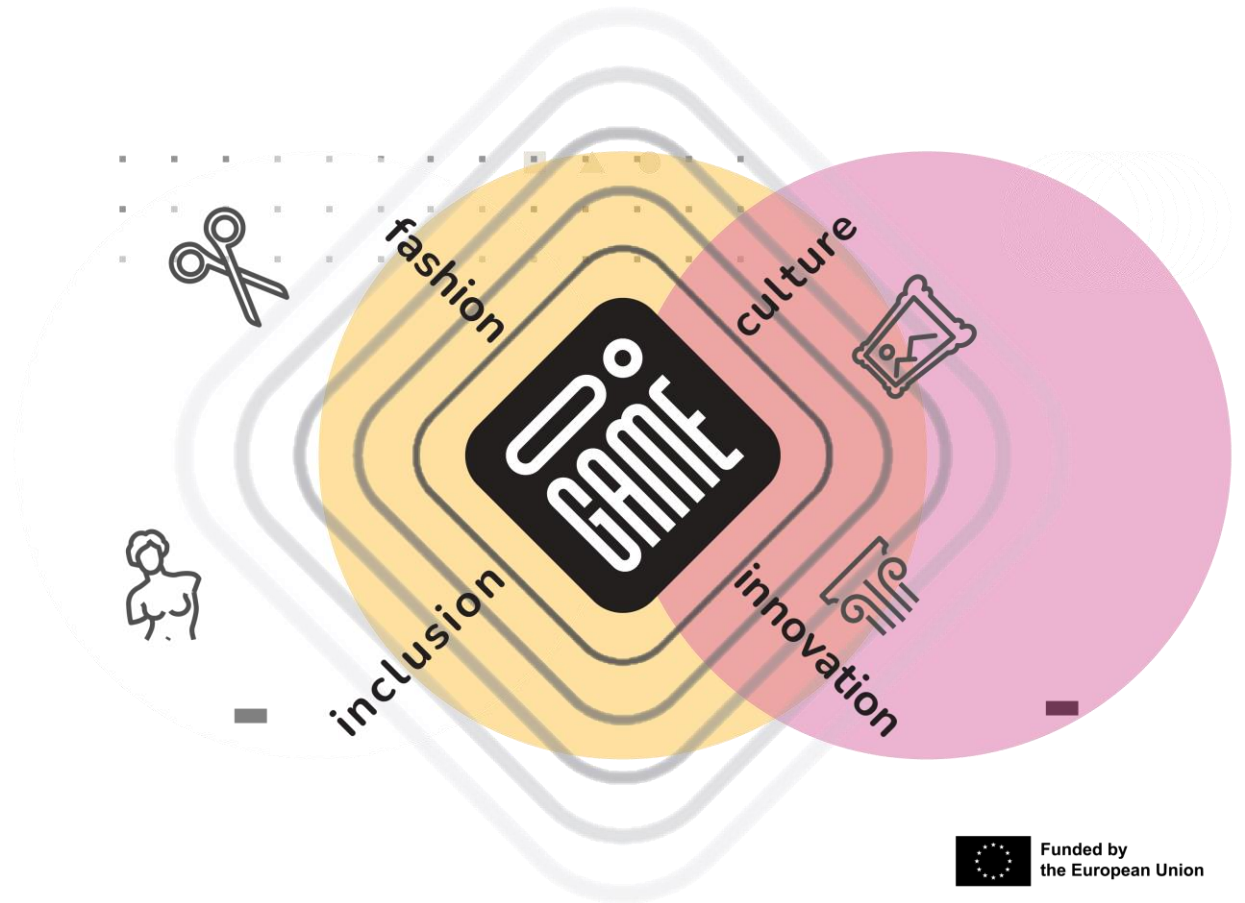
VALIKUD

- Pakkumised
- Mis on meie spetsialiteet?
- Mis on reaalsed võimalused ja vajadused?
- Jõukohasus? Julgus teemaga tegeleda?
- Partneritega varasemad kokkupuuted?
- Partnerite interdistsiplinaarsus?



HORIZON-RIA projekt i-Games

- Mängude koosloomekogukonna loomine, mis toetab innovatsiooni, jätkusuutlikkust, sotsiaalseid sidusust ja ühiskondlikku arengut
- Uurija vs arendaja lähenemised projektile
- Pilootprojektid



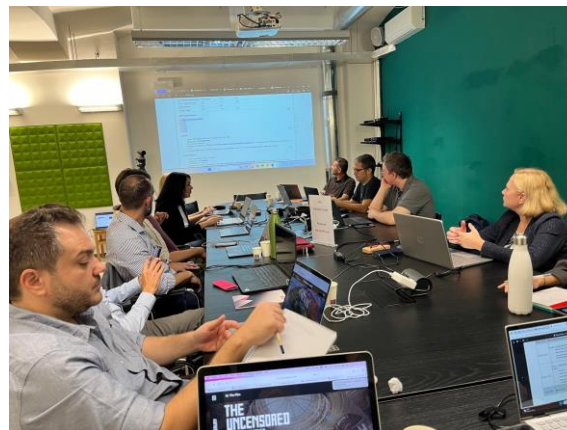
Koostöö teiste projektidega

EPIC-WE

Empowered Participation through Ideating Cultural Worlds and Environments

EPIC-WE is a Horizon Europe-funded project aiming to empower young people to participate in shaping European Culture and their own future by 'imagining, creating and exchanging cultural values and heritage through game-making'. It focuses on exploring and developing new models for cultural collaboration, empowered participation, cultural processes and design kits for games through and for culture which can help establish culture hubs across Europe.

Interdistsiplinaarse ja sektoriülese projektikoostöö rõõmud ja mured



KAVANDAMINE

- Kõik võtab rohkem aega kui algselt on planeeritud
- Oma sisendi andmine, kombineerimine teiste partneritega
- Väga erinevad taustad (kuigi tundub, et oleme ühel väljal, aga ei...)
- Süvenevad teadlased vs “tehnilised” partnered
- Hoiatused



KÜSIMUSED