

Crowdsourcing längs Sidenvägarna

Ange projektets titel. Beskriv projektet med 2–3 meningar som kan komma att användas i ett pressmeddelande om finansierade projekt.

[Wikimedia Sverige](#) (WMSE), [Världskulturmuseerna](#) (SMVK) och [Re:Orient](#) (Re:O) har initierat projektet *Crowdsourcing längs Sidenvägarna* där prototyper utvecklas för att personer med kunskaper om kulturer och språk från de områden sidenvägarna sträckte sig igenom från ska kunna bidra med information till bilder i museernas samlingar – ge dem rikare detaljer, översätta deras beskrivningar eller identifiera var de är tagna. Genom crowdsourcing engagerar vi nya grupper i samhället i det svenska och globala kulturarvet och gör därmed kulturarvet mer tillgängligt, användbart, av högre kvalitet och angeläget för flera. Prototyperna är öppet licensierade och utvecklade för att fungera för inte bara för SMVK:s samlingar utan vilka öppet licensierade bildsamlingar som helst, nationellt och globalt.

Vem, när och var?

Vilket är problemet eller utmaningen som er tjänst syftar till att lösa och för vem? Hur, i vilken kontext (eller vilket sammanhang) och med vilket tidsperspektiv påverkas medborgaren av er tjänst?

Studier visar att flera grupper i samhället är underrepresenterade i museernas framställningar av förhistorien och historien¹, vilket också bedöms vara en bidragande orsak till att dessa grupper i mindre utsträckning ser utställningar och museer som angelägna för dem. En av dessa underrepresenterade grupper är svenskar med utländsk bakgrund. Det finns god anledning att anta att detsamma gäller för museiupplevelserna online.

Samtidigt har svenska museer samlingar – insamlade av svenska upptäcktsresande, vetenskapsmän och missionärer – som relaterar till de länder och språkområden flera invandrargrupper i Sverige har anknytning till. Kulturarvet är såväl lokalt som globalt, det svenska kulturarvet är mångfaldigt. De internationella samlingar som Sveriges museer förvaltar är dock så gott som alltid beskrivna enbart på svenska. Detta kan utgöra ytterligare ett hinder för invandrade till Sverige att kunna ta till sig dessa samlingar – såväl online som i fysiska utställningar. Utöver det gör det också det svårare för icke-svenskspråkiga användare att upptäcka, utforska och analysera samlingarna.

I vårt projekt kommer personer med olika kulturella och språkliga bakgrunder att bjudas in till att med sina kunskaper berika och översätta utvalda delar av Världskulturmuseernas fotografiska samlingar, där delar av samlingarna som en del av projektet för första gången görs tillgängliga online. Vår tes är att genom att aktivt bjuda in dessa medborgare till att förbättra museisamlingar de har kunskaper om, ökar deras förtroende för detta museum.

¹ Se t.ex. rapporten “[Att vidga sin publik handlar om att vidga sig själv](#)”, s. 31-42.

Metoden, och de utvecklade prototyperna, är överförbar till andra museer (och arkiv och bibliotek), andra samlingar och andra segment av medborgare.

Projektet kommer att skapa kunskap om och intresse för SMVK:s samlingar från de som deltar i crowdsourcingen. Målet är att bygga en långsiktig relation och engagemang så att deltagarna i crowdsourcingen bidrar med att utveckla material på Wikimediaplattformarna över tid, även efter att projektet formellt avslutats. Även det material som produceras kommer omgående att finnas tillgängligt på Wikimediaplattformarna, där en miljonpublik kan ta del av kunskapen. Efter en tid kommer ett kurerat urval även att inkluderas i SMVK:s auktoritativa samlingsdatabas.

Genom att publiceras på Wikimediaplattformarna når fotografierna en mångfalt större och mångfaldig publik. Kontexten är framförallt digital – långt fler människor kan möta samlingarna online – men även fysiska utställningar kan göras mer tillgängliga genom t.ex. flerspråkiga digitala guider till utställningarna. På kort sikt, inom projektets livstid, gäller detta utvalda mindre delar av SMVK:s mycket omfattande samlingar. Kulturarvsektorn, och Wikimediarörelsen, arbetar dock långsiktigt och vi bedömer att uppskalat kommer våra prototyper och metoder steg för steg göra avsevärda delar av SMVK:s och andra kulturarvsinstitutioners samlingar rikare, mer flerspråkiga och därigenom mer användbara.

Metod och teknik

Beskriv er tänkta medborgarnära tjänst och på vilket sätt tjänsten är digital. Beskriv den digitala teknik ni valt att använda i er tjänst. Beskriv också på vilket sätt medborgarnas engagemang fördjupas och tas tillvara i er tjänst. Om relevant, beskriv på vilket sätt ni öppnar upp den offentliga förvaltningen och nyttjar öppna resurser som t ex öppna data.

Trots att kulturpolitiken har uttalade mål om delaktighet är crowdsourcing/citizen science väldigt sällan använt i digitaliseringen av kulturarvet och när så skett har det varit i mycket begränsad omfattning. Mycket av det som digitaliseras når inte heller ut till medborgarna – alls eller på ett språk de förstår. Där det når medborgarna är det oftast fråga om envägskommunikation – att medborgare bjuds in som medskapande är mycket ovanligt. Detta är en förlorad möjlighet till ett ökat medborgerligt engagemang i kulturarvet, ett engagemang som också skulle kunna kanaliseras till att göra digitaliserade kulturarvssamlingar än rikare och i samverkan med museerna utveckla samlingsinformation med utökade perspektiv.

Genom crowdsourcing får medborgare direktkontakt med materialet. Nya perspektiv kan lyftas fram och de personliga kopplingarna stärkas till kulturarvsinstitutionerna och deras samlingar. Det ökade folkliga mandatet och ökad institutionell öppenhet gentemot digital medborgarsamverkan stärker grunden för kulturarvets långsiktiga relevans och bevarande.

Vi kommer därför att designa och utveckla två prototyper som avsevärt underlättar för SMVK och volontärer/medborgare att tillsammans publicera fotografier på Wikimedia Commons och där översätta, metadatasätta, koordinatsätta och på andra sätt berika dem. Prototyperna utvecklas och driftas på Wikimedia Foundations delade utvecklingsmiljö som ger oss enkel tillgång till Wikimedia Commons API:er. Genom att använda dessa API:er och Wikimediarörelsens utvecklingsmiljöer minskar vi utvecklingsarbetets behov att lägga resurser på funktionaliteter och miljöer som redan finns, till förmån för att istället lägga resurser på god design och nyckelfunktionaliteter. Att vi använder existerande teknisk infrastruktur ökar också möjligheterna för oss att vidmakthålla och vidareutveckla prototyperna efter projektets slut, då det sänker våra driftskostnader.

Prototyperna avser att radikalt underlätta för användare att:

- Skapa ny eller förbättra deskriptiv strukturerad och flerspråkig metadata för mediefiler på Wikimedia Commons. Detta kan t.ex. vara att identifiera specifika byggnader och andra motiv som figurerar i ett foto eller att ange en mera specifik geografisk plats för var ett foto är taget.
- Översätta bildtitlar, beskrivningar och metadata till flera språk, framförallt till de språk som volontärerna kan och som talas i de områden i vilka fotografierna togs.

En prototyplösning kommer också att utvecklas för att möjliggöra för SMVK att:

- Skapa, publicera och bevaka crowdsourcingkampanjer på Wikimedia Commons.
- Skapa och redigera strukturerad metadata för mediefiler som laddas upp till Wikimedia Commons som del av hela samlingar av mediefiler (massuppladdning).
- Exportera ut den på Wikimedia Commons volontärskapade informationen i ett standardformat² för att SMVK själv ska kunna nyttja informationen.

Tillsammans gör prototyperna det möjligt att på Wikimedias plattformar skapa och genomföra crowdsourcingkampanjer med fokus på insamling av strukturerad, flerspråkig metadata, och importera urval av dessa data till sin egen samlingsdatabas.

Urval och exempel på samlingar från SMVK

Urvalet av fotografier utgår från geografiska områden i Centralasien och Mellanöstern utefter Sidenvägarna. De flesta fotona är från olika expeditioner och från svensk missionsverksamhet, bl.a. ingår bilder från [John Törnquist](#), [Sven Hedin](#), [T. J. Arne](#), [Johan Gunnar Andersson](#). Fotona är fantasieggande och har även högt forskningsvärde inom forskningsfält som t.ex. klimatforskning, geografi och antropologi. Den största delen av bilderna är från första halvan av 1900-talet och återger ofta både urbana och agrara miljöer, och hela samhällen, som har genomgått stora förändringar.

² T.ex. CSV.

Ett exempel på hur informationen om ett fotografi kan förbättras

Nedan ett fotografi ganska typiskt för de vi i projektet kommer att arbeta med. Det som är lite ovanligt är att metadatat är ovanligt sparsamt. Framförallt är motivet okänt och därmed också var i Iran fotot är taget. Vad skulle volontärer kunna göra för att ge detta fotografi en rikare beskrivning och därmed göra det mer tillgängligt för flera?



Fig 1. [Fotografi från SMVK:s samlingar](#). Fotograf: Okänd.

De skulle kunna:

- Identifiera vilken ruin det är som är avbildad – en [träff i Flickr](#) indikerar att det antagligen är en ruin i [Tabriz, Iran](#), och mer specifikt dess [Blå moské](#) (bilderna i Wikimedia Commons av denna moské bekräftar att fotot verkligen avbildar denna). Baserat på det kan de därmed:
 - Uppdatera beskrivningen (på flera språk) och lägga till strukturerad flerspråkig metadata med denna nya information.
 - Koordinatsätta bilden.
 - Skapa en svensk Wikipediaartikel om moskén, samt då den är väldigt kortfattad, uppdatera den [svenska artikeln om staden Tabriz](#).
 - Lägga till fotografiet till Wikipediaartiklarna om den Blå moskén i Tabriz (t.ex. de [engelska](#) och [persiska](#)).

Roundtripping – en god cirkel för datautbyte mellan institution och Wikmediaplattform



Fig 2. Skiss över hur data kan flöda i en “god cirkel” mellan en institutions samlingar och Wikimedias plattformar. Upphovsperson: Alicia Fagerving, [Vissa rättigheter förbehållna](#).

Denna typ av tillägg till och förbättringar av fotografiets information ska SMVK sedan kunna exportera ut från Wikimedia Commons för att i ett nästa steg importera till sin egen samlingsdatabas. Detta kallas inom Wikimediarörelsen för “roundtripping” och vi bedömer att det har potential att skapa stort mervärde för GLAM-institutioner att samarbeta med Wikimediarörelsen³. De tekniska förutsättningarna har enbart börjat utforskas och detta projekt skulle representera ett stort steg framåt i utvecklingen av roundtripping.

Nyhetsvärde

Givet era metod- och teknikval, hur särskiljer sig er tänkta medborgarnära tjänst i metod och teknik från redan existerande närliggande eller liknande tjänster i Sverige och/eller globalt?

Projektaktörerna har för första gången initierat ett samarbete runt crowdsourcing och nya metoder för samverkan utvecklas därför. Genom den nya mjukvara som tas fram kommer nya grupper engageras i det material som förvaltas av kulturarvssektorn och utveckla det.

Förutom att medborgarforskning i sig är relativt outforskat och underutnyttjat⁴ i svensk kulturarvssektor, är vissa metoder och tekniker vi avser använda i absolut framkant i utvecklingen av teknik för samverkan mellan allmänheten och kulturarvsinstitutioner genom crowdsourcing. Detta gäller såväl utvecklingen av verktygsstöd för “roundtripping” som verktygsstöd för att skapa och redigera strukturerad flerspråkig och maskinläsbar metadata för mediefiler i batch.

³ Se [denna artikel](#) och de rapporter och fallstudier den refererar.

⁴ Se [exempelprojekten på Medborgarforskningsportalen](#) – så gott som alla relaterar till naturmiljö- och naturarv. Det enda exemplet från kulturarvssektorn är också från just Naturhistoriska riksmuseet.

Det finns idag ingen öppen och fri⁵ svenskspråkig⁶ plattform på vilken kulturarvs- eller forskningsinstitutioner kan bedriva crowdsourcing eller citizen science. Wikimedia kan med de i detta projekt utvecklade prototyperna bli denna plattform för institutioner med fotografiska och andra bildsamlingar, vilket har en mycket stor potential uppskalat!

Hur?

Stärkt förtroende mellan medborgare och offentlig sektor är en långsiktig effekt som vi vill se av satsningen och som de finansierade projekten sammantaget ska bidra till. Observera att förtroendet kan påverkas på längre sikt än den tid som projektet pågår. Förtroendet kan handla om medborgarnas förtroende för offentlig sektor eller offentlig sektors förtroende för medborgarna. Hur bidrar er tjänst till att stärka förtroendet mellan medborgare och offentlig sektor? Beskriv vilken er hypotes om förändring är och hur den styrks av fakta.

Öppenhet från det offentliga sida för medborgardeltaktighet leder till ökad tilltro till de offentliga institutionerna. I detta projekt tar vi öppenheten ett steg längre och bjuder in medborgare med kunskap om eller personlig anknytning till ett specifikt kulturarv, att bli medskapare av digital information om det kulturarvet. De minoritetsgrupper som bjuds in att delta får ett större förtroende för SMVK, och i förlängningen andra kulturarvsinstitutioner, genom att de konkret visar att målgruppens kunskaper och kulturarv är högt värderade.

De förbättringar som tillkommit genom medborgarsamverkan förbättrar också samlingsobjektens sökbarhet online, vilket på sikt leder till ökad användning av öppna kulturarvssamlingar och därmed också stärkt legitimitet för digitaliseringen av kulturarvssamlingar.

En öppen och inkluderande diskussion om det problematiska historiska språkbruk som finns representerade i samlingarna gör att materialet systematiskt kan förbättras och att förståelsen hos allmänheten ökar. Projektet och dess crowdsourcingmetodik kan sätta fokus på detta på ett naturligt sätt.

Dessa effekter inträffar enbart till liten del inom projektets livstid. Det är först efter projektets avslut, när sätt att samarbeta mellan kulturarvsinstitution – medborgare – Wikimediarelsen alltmer blir rutin som en mer långtgående effekt uppstår.

Normkritik, etik och säkerhet

För att projektresultaten ska kunna bidra till ökad jämställdhet och jämlikhet behövs det ett normkritiskt perspektiv i såväl projektplanering som projektets genomförande. Beskriv hur projektet ska arbeta med detta och på vilket sätt er lösning kommer att bidra till ökad jämställdhet och jämlikhet. Beskriv även de viktigaste överväganden som ni gör för att uppnå etiska och säkra utfall.

⁵ Med det menar vi en avgiftsfri plattform baserad på öppen källkod och avsedd för öppna data.

⁶ Vi känner till ett fall där Naturhistoriska riksmuseet har genomfört en crowdsourcingkampanj på den engelskspråkiga Zooniverse-plattformen.

Projektet kommer att säkerställa en jämn könsfördelning i bemanning av personal samt eftersträva en jämn könsfördelning bland test-deltagarna. En insats kommer att ske för att involvera personer med funktionsnedsättning i utvecklingsprocessen. Riktade insatser kommer också att göras för att nå ut till kvinnor i de berörda minoritetsmålgrupperna.

De fotografiska samlingar som vi kommer att arbeta med är från en tid, sent 1800-tal till tidigt 1900-tal, då europeisk imperialism och kolonialism var starkt närvarande i de områden fotografierna togs. Valet av motiv är gjorda av upptäckare, missionärer eller besökande vetenskapsmän. Katalogiseringen är gjord i Sverige av svenska museitjänstemän.

Genom att bjuda in personer med anknytning till de områden i vilka fotografierna togs att beskriva fotografierna på sitt eget språk, läggs flera perspektiv till fotografierna och det dominerande europeiska perspektivet utmanas och breddas. Prototypen kommer att utvecklas för att kunna lokaliseras till flera språk. Detta omfattar även stöd för språk som skrivs från höger till vänster som t.ex. arabiska och persiska, vilka båda kommer att vara prioriterade givet urvalet av samlingar från SMVK. Wikimediavolontärer, vana vid att lokalisera volontärutvecklade applikationer, kommer att översätta användargränssnittet till flera språk.

Projektet blir också ett tillfälle att identifiera äldre och idag problematiska termer för etniciteter och religioner vilka användes vid tidpunkten då fotografiet togs eller katalogiseringen gjordes. Därefter kan termerna kontextualiseras och kompletteras med samtida termer⁷.

För att fungera väl för personer med funktionsnedsättningar kommer den specialiserade prototypen för att komplettera och översätta mediefilers metadata att designas och utvecklas enligt [WCAG 2.1 AA-standarden](#). Användbarhetsutvärdering baserad på heuristik och verktyg kommer att genomföras.

Demonstration

Vinnova kommer att ha ett event mot slutet av projekttiden då beviljade projekt ska demonstrera sina tjänster. Vad kommer ni att visa upp och hur kommer er tjänst att demonstreras?

Vi kommer att demonstrera prototyperna och visa hur användare kan ladda upp eller redigera existerande mediefiler på Wikimedia Commons med strukturerade flerspråkiga data, en fil åt gången eller flera på en gång. Demot kommer även att visa hur dessa medborgarskapade data kan exporteras ut från Wikimedia Commons för att sedan importeras till SMVK:s system.

En användbarhetsanalys och en vägkarta för eftersträvd framtida utveckling kommer att finnas tillgänglig. Vidare kommer vi också att presentera resultaten av en kvalitativ undersökning av av volontärernas attityder/inställning till/förtroende för SMVK, en effektmålsanalys av prototypens potential vid uppskalning, samt en god praxis för hur institutioner och Wikimedianer på bästa sätt kan arbeta tillsammans med liknande samlingar.

⁷ Se WMSE:s fallstudie [EMPOWER](#) om sådana "problematiska data".

Prototyperna kommer också att finnas tillgängliga online, i öppen beta-version, för vem som helst att testa. Källkod kommer att finnas tillgänglig från utvecklingens första dag.

Aktörer

Beskriv vilken roll de olika aktörerna har i projektet inom projekttiden. Vilken kompetens har aktörerna att utveckla tjänsten inom den digitala teknik ni valt att använda?

Roller

Volontärerna/medborgarna:

- Förbättrar eller lägger till metadata om fotografierna på Wikimedia Commons.
- Skapar eller förbättrar Wikidataobjekt för ökad flerspråkighet.
- Skapar eller förbättrar Wikipediaartiklar – på flera språk.

WMSE:

- Koordinerar detta projekt
- Designar, utvecklar och testar prototyperna.
- Hjälper volontärer som föredrar att använda andra språk än svenska att komma i kontakt med matchande Wikimediaföreningar/användargrupper
- Skriver white papers/best practices baserade på projekterfarenheterna.

SMVK:

- Identifierar urval av bilder och andra mediefiler att ingå i projektet samt säkerställer att de är fria från upphovsrätt eller kan ges en öppen licens.
- Nätverkar med grupper som har anknytning till eller kunskap om de områden som avbildas på fotografierna.
- Skriver artiklar och presentationer om erfarenheterna från projektet.

Re:Orient:

- Stödjer SMVK i arbetet med att nå ut till relevanta minoritetsmålgrupper.
- Stödjer SMVK och WMSE i genomförandet av kollaborativa "[skrivstugor](#)".
- Deltar i utvärderingen av prototyperna med specifikt fokus på hur samarbete med minoritetsgrupper kan utvecklas och skalas upp efter projektets avslutet.

WMSE och SMVK tillsammans:

- Genomför bild-/medieuppladdningar (med strukturerad metadata).
- Testar storskalig uppladdning av strukturerad data till Wikimedia Commons.
- Testar import av medborgarskapad data till SMVK:s samlingsdatabas.
- Utvärderar projektets effekt på deltagarnas förtroende och inställning till SMVK.
- Sprider lärdomar från projektet till relevanta målgrupper.

Kompetenser och förmågor

Wikimedia Sverige:

- Har erfarenhet av uppladdning av fotografiska samlingar till Wikimedia Commons.
- Har erfarenhet av metadatahantering i stort antal projekt.
- Har ett stort antal partners till vilka vi skulle kunna erbjuda prototypen.
- Har erfarenhet av att bygga MediaWikimjukvara och klienter till Wikimedias API:er.
- Har tillgång till en unikt stor och flerspråkig volontärgemenskap
- Säkrar att projektets levererade värden inte går förlorade efter avslutat projekt.

Statens museer för världskultur:

- Har deltagit i projekt med Wikimedia och bidragit med media till Wikimedia Commons.
- Har erfarenhet av samverkan med externa aktörer (forskare) och import av berikad metadata till den egna samlingsdatabasen.
- Har arbetat med flera olika externa organisationer/föreningar och skolklasser med syfte att berika och ge perspektiv på myndighetens samlingar.

Re:Orient:

- Har nätverk som gör det möjligt för oss att nå ut till projektets primära målgrupp.
- Har stor erfarenhet av att arrangera intresseskapande evenemang där kultur och kulturarv från Mellanöstern och Nordafrika är i fokus.

Nyttiggörande

Först när en tjänst kommer till användning kan den bidra till ekonomiskt värde och nytta för samhälle eller medborgare. Hur säkerställer ni att er tjänst kommer till användning, sprids, skalas upp och/eller utvecklas vidare efter projektets slut? Hur ska er lösning kunna kommunicera med andra system, så att rätt information kommer till rätt person vid rätt tillfälle? Kommer projektet att dela lärdomar, data, kunskap, metoder och/eller idéer med andra och i så fall på vilket sätt?

WMSE har [samarbeten med flera kulturarvsinstitutioner med fotografi- och bildsamlingar](#). Prototyperna kommer att vara till stor nytta i vidareutvecklingen av dessa partnerskap samt i nya – som ett resultat av detta projekt finns början till en generell, gemensam, öppen och avgiftsfri tjänst för kulturarvsinstitutioner att använda crowdsourcing i syfte att tillsammans med Wikimedianer berika och internationalisera sina bildsamlingar.

WMSE har tillgång till nätverk, nationellt och internationellt, samt förmågan att via de nätverken göra prototyperna kända samt demonstrera deras nytta och hur de fungerar. Detta är en typ av arbete vi redan gör och har stor erfarenhet utav. Wikimediarelsen är global och vi bedömer också att prototyperna kommer att mottas väl av rörelsen och användas av många samarbeten mellan institutioner och Wikimedianer. Vidare bedömer vi att några inom rörelsen kommer att välja att delta i vidareutveckling av prototyperna.

WMSE arbetar kontinuerligt och proaktivt med att informera, demonstrera och att lära ut hur institutioner har nytta av partnerskap med Wikimediarörelsen. Under projektet och omedelbart efter kommer detta arbete att intensifieras med projektet som ett drivande case. Se Aktivitet A4 nedan för mer om nyttiggörande och resultatspridning.

För att göra det så enkelt som möjligt för andra att bygga vidare på våra resultat gör vi alla leverabler och projektartefakter tillgängliga under öppen licens. Källkod licensieras [GPLv3](#), [MIT](#), eller annan [öppen licens](#). Alla rapporter, utvärderingar, inspelningar av seminarier, och annan dokumentation med verkshöjd publiceras med [CC BY-SA](#). Metadata som skapas eller genereras inom ramen för projektet efterger vi och användarna all upphovsrätt för och den märks [CC0](#). De fotografier som vi laddar upp på Wikimedia Commons som resultat av projektet är antingen fria från upphovsrätt, och märkta som [Public Domain](#), eller sådana som SMVK äger rättigheterna till och licensierar [CC BY](#).

Rent tekniskt driftsätter vi prototyperna i Wikimedia Foundations (WMF) [Toolforge](#) och [Wikimedia Cloud Services](#) och hanterar utvecklingen i [Phabricator](#). Detta är mycket kostnadseffektivt jämfört med om vi skulle drifva sådana lösningar själva eller köpa dem på marknaden. Prototyperna fungerar som klienter till officiella Wikimedia-API:er, t.ex. Wikimedia Commons API:er, vilka förvaltas och vidareutvecklas av WMF. WMSE:s tekniska förvaltningsåtagande blir således så minimerat det kan bli. Denna effektiva resursanvändning innebär att vi maximerar chanserna att underhålla och vidareutveckla prototyperna efter projektets slut.

Aktiviteter, budget och tidplan

Beskriv hur projektet ska genomföras, det vill säga vad ni tänker göra och hur ni tänker arbeta. Ni kan lägga till flera aktiviteter genom att kopiera tabellen. Ange för varje aktivitet:

Titel	A1. Planering och research
Start- och slutdatum	M1-4
Kort beskrivning	Vi tar fram en projektplan och genomför 2-3 Design Sprints .
Kostnad och antal arbetstimmar	280h Projektledare (WMSE); 160h Digitaliseringskoordinator (SMVK); 120h Bildintendent (SMVK); 120h Programmerare (WMSE). Totalt: 680h 50 tkr konsultkostnader (UX-research och UI-design) Budget: ca 250 000kr.
Vem som är ansvarig	WMSE
Vilka aktörer som deltar	SMVK
Vilka resultat ni förväntar er	En fullödlig projektplan föreligger. Den omfattar, förutom de typiska projektartefakterna, en initial kampanjplan samt ett fastställt urval fotografiska bäst lämpade för projektet;

	UX-design är utvecklad till sådan grad att egentlig mjukvaruutveckling kan påbörjas.
--	--

Titel	A2. Prototyputveckling
Start- och slutdatum	M5-14
Kort beskrivning	Iterativ och intensiv prototyputveckling med regelbundna tillfällen för användartest och input från intressenter. Utvecklingsärenden, dokumentation, och källkod är publikt tillgänglig från start. I denna aktivitet genomför vi också uppladdningar av urval från SMVK:s fotografiska samlingar till Wikimedia Commons.
Kostnad och antal arbetstimmar	420h Projektledare (WMSE); 160h Digitaliseringskoordinator (SMVK); 80h Bildintendent (SMVK); 2180h Programmerare (WMSE). Totalt: 2840h. 50 tkr konsultkostnader (specialiserad systemdesign) 100 tkr konsultkostnader (UX-research och UI-design) Budget: ca 1 200 000kr
Vem som är ansvarig	WMSE
Vilka aktörer som deltar	SMVK
Vilka resultat ni förväntar er	En prototyp som möjliggör för användare att på olika sätt översätta, utöka och förbättra fotografiers metadata samt exportera ut tilläggen för import till SMVK:s samlingsdatabas.; En prototyp för att ladda upp och ladda ner ("roundtrippa") mediefiler med tillhörande länkade öppna metadata.; En stor mängd fotografier från SMVK:s samlingar har publicerats på Wikimedia Commons.

Titel	A3. Fullskaliga test av prototyperna
Start- och slutdatum	M10-14
Kort beskrivning	Under denna period kommer prototyperna att vara tillgängliga online för test och vi kommer systematiskt att samla in användarsynpunkter och feedback. Även expertutvärderingar av användbarhet och tillgänglighet genomförs i denna aktivitet. Då samarbete är centralt i Wikimediarelsen kommer vi även att anordna "skrivstugor", tillfällen där användare tillsammans och med tillgång till handledning, under en kort tidsperiod (halv- till heldag) arbetar tillsammans

	med att på olika sätt använda prototypen för att berika fotografierna. Vid varje skrivstuga kommer vi att samla in deltagarnas feedback och genomföra deltagarintervjuer.
Kostnad och antal arbetstimmar	120h Projektledare (WMSE); 160h Digitaliseringskoordinator (SMVK); 110h Bildintendent (SMVK); 100h Programmerare (WMSE); 120h Producent (Re:Orient). Totalt: 610h 50 tkr konsultkostnader (UX-research) 50tkr evenemangsutgifter (Re:Orient) Totalt: ca 250 000kr
Vem som är ansvarig	WMSE
Vilka aktörer som deltar	SMVK, Re:O
Vilka resultat ni förväntar er	Vi har genomfört minst 2 större kollaborativa skrivstugor. En användbarhet- och tillgänglighetsanalys av prototypens senaste version med rekommendationer för framtida utveckling föreligger

Titel	A4. Utvärdering och kunskapsdelning
Start- och slutdatum	M13-15
Kort beskrivning	Vi sammanställer, samlar in, och analyserar prototypen och projektets resultat i syfte att extrahera lärdomar, nyvunnen kunskap samt identifiera framtida möjligheter. Vidare kommunicerar vi analysernas resultat och sammanställer en god praxis för GLAMwiki-samarbeten av denna karaktär.
Kostnad och antal arbetstimmar	160h Projektledare (WMSE); 160h Digitaliseringskoordinator (SMVK); 120h Bildintendent (SMVK); 160h Programmerare (WMSE); 24h Producent (Re:Orient). Totalt: 624h 50 tkr konsultkostnader (effektmålsanalys) Budget: ca 300 000kr
Vem som är ansvarig	WMSE
Vilka aktörer som deltar	SMVK, Re:O
Vilka resultat ni förväntar er	En analys av hur deltagandet har påverkat deltagarnas engagemang och förtroende; En effektmålsanalys av prototypen i uppskalad verksamhet; En god praxis riktad till kulturarvsinstitutioner och GLAMwikimedier och ett öppet seminarium om denna med upp till 50 deltagare