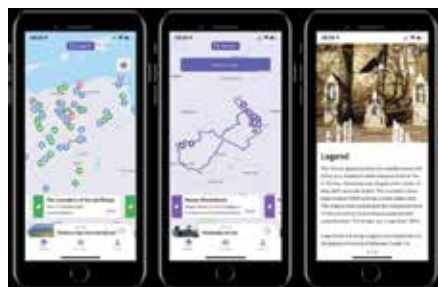


# Spacetime Layers: aplikacija za zajedničko mapiranje baštine

Patrick Trentelman

Google Maps nevjerojatan je alat za pronalaženje puta do odredišta. Google pretražuje internet i mapira tvrtke, telefonske brojeve i radno vrijeme. Ali ima velika ograničenja kada je u pitanju prikazivanje sadržaja na karti. Ako je neki arhiv ili kulturna organizacija htjela mapirati baštinu i na karti prikazivati informacije, priče i medijski sadržaj, morala je izraditi vlastitu aplikaciju. Do sada! Aplikacija Spacetime Layers nudi gotovu platformu za prikaz informacija na karti, organiziranje avanturističkih obilazaka pa čak i igre s proširenom stvarnošću. Ovo je priča o uspjehu koja je započela u učionici jedne osnovne škole.

Na temelju načela vremena i prostora, aplikacija se fokusira na vašu lokaciju i prikazuje vam slojeve s informacijama različitih organizacija. Umjesto da izrađuju vlastite skupe aplikacije, ove organizacije koriste web-portal za upravljanje svojim sadržajem u stvarnom vremenu. Kako dijele svoj sadržaj u slojevima na istoj karti, tako dijele svoju publiku i povećavaju svoj doseg! No dijeljenje platforme i korisničke baze samo je jedna od mnogih prednosti zbog kojih je aplikacija uzletjela u prvoj godini nakon pokretanja.



## Izrada vremenske kapsule

Sve je započelo kao školski projekt za izradu vremenske kapsule. Učitelj Patrick Trentelman se 2018. obratio lokalnoj softverskoj tvrtki za pomoć u izradi aplikacije za slanje poruka u budućnost. Ideja je bila napraviti

aplikaciju za slanje poruka kao što je WhatsApp putem koje bi se poruke slale kroz vrijeme i prostor i koja bi omogućila biranje KADA i GDJE će se poruke poslati. Dok je učitelj razmišljao o zapanjujućoj brzini tehnološkog napretka uspoređujući SMS poruke od prije deset godina s trenutačnim značajkama pametnih telefona, ideja je bila slati poruke s uvidima, mislima i motivacijama samome sebi u budućnosti. Prošla je puna godina dok su stručnjaci programeri, vlasnici proizvoda i dizajneri pomogli učenicima u svim koracima koji su bili povezani s izradom stvarne aplikacije. Kada je gradonačelnik pokrenuo aplikaciju, prva poruka bila je upućena Marku Zuckerbergu u budućnosti: „Žao mi je što smo veći od vas“, našalio se gradonačelnik. No, ubrzo nakon pokretanja aplikacija je dospjela u masovne medije i Spacetime je postala druga najskidanija aplikacija, ispred aplikacija Facebook (3. mjesto) i Messenger (4. mjesto)!

## Tragovi povijesti su svuda oko nas

Nekoliko mjeseci prije pokretanja, tijekom Dana sjećanja na Drugi svjetski rat, razred je išao u obilazak grada s vodičem. „Stajali smo u uličici za koju smo mislili da je znamo napamet, kad nas je turistički vodič zaustavio na svakih deset metara i pričao nam nevjerojatne priče koje su se skrivale u pozadini. Bila su to tajanstvena vrata koja su pokrenula ideju za Spacetime Layers. Stara ulazna vrata postala su umjetničko djelo koje nikada prije nismo primijetili. Predstavljala su tužnu sudbinu židovske obitelji tijekom racija u toj uličici koja se tada nalazila u židovskoj četvrti. O tome nije bilo objavljenih informacija, pa čak i da smo primijetili ta tajanstvena vrata, nikada ne bismo mogli saznati za priču koja stoji iza njih. Sad kad smo znali naziv tog umjetničkog djela, mogli smo ga guglati. Ali shvatio sam da ne postoji

veza između virtualnog i fizičkog svijeta informacija. Rekao sam jednom od svojih učenika: „Što kažeš da te podatke stavimo na prostorno-vremensku kartu? Mogli bismo istražiti baštinu i staviti informacije na lokacije na karti kako bi ih svi mogli vidjeti.“ Stoga smo posjetili lokalni arhiv i priornuli na posao.



## Istraživanje našeg susjedstva

Obrazovanje o prostoru i vremenu temelji se na izuzetno jednostavnom načelu: započnite s pitanjem. Samo izađite van i postavljajte pitanja! Tko je bio taj po kojem je moja ulica dobila ime? Koja se priča krije iza spomenika kraj kojeg se svakodnevno vozim? Što nam arhitektonski elementi govore o povijesti našega grada? Pitanjima se može obuhvatiti većina školskih predmeta. Pretpostavimo da pored škole prolazi kanal. Možete saznati kamo kanal ide (topografija), kada je iskopan (povijest) i zašto (geografija), kako funkcionira brodska prevodnica (tehnologija) ili koje životinje žive u kanalu (biologija) – i svi će predmeti biti pokriveni. Napišite pjesmu o krajolik, pronađite informacije na Wikipediji i razgovarajte o tome kako se mogu sažeti. Oko nas se nalazi čudesni svijet koji samo treba istražiti! Patrick zagovara stav da su najbolja iskustva u učenju potaknuta istinskim zanimanjem, „Stoga je moj posao kao učitelja angažirati učenike. Izvrstanje učionice postavljanjem pitanja.“



### Wikipedija o lokaciji

Stjecanje znanja je zabavno, ali još je korisnije što to znanje zatim možete širiti dalje. Umjesto plakata, mape ili rada koji se predaje učitelju, učenici predstavljaju informacije koje su saznali u multimedijskoj poruci koja se dodaje na interaktivnu kartu. Nacionalni spomenički savez i drugi najveći nizozemski izdavač zainteresirali su se za ovaj pristup i trenutno rade na Danu spomenika (*Monument Day*) 2.0, gdje pozivaju sve nizozemske škole da posjete neki spomenik i dodaju priču o njemu na kartu. UNESCO je nominirao ovu aplikaciju za nagradu za inovacije u području obrazovanja (finale je odgođeno zbog epidemije bolesti Covid-19), a osvojila je Ford Motors nagradu „Make it Driveable“, jer se brzo pokazalo kako se Spacetime Layers može upotrebljavati u mnoge druge svrhe osim obrazovne!

### Kulturne i baštinske organizacije

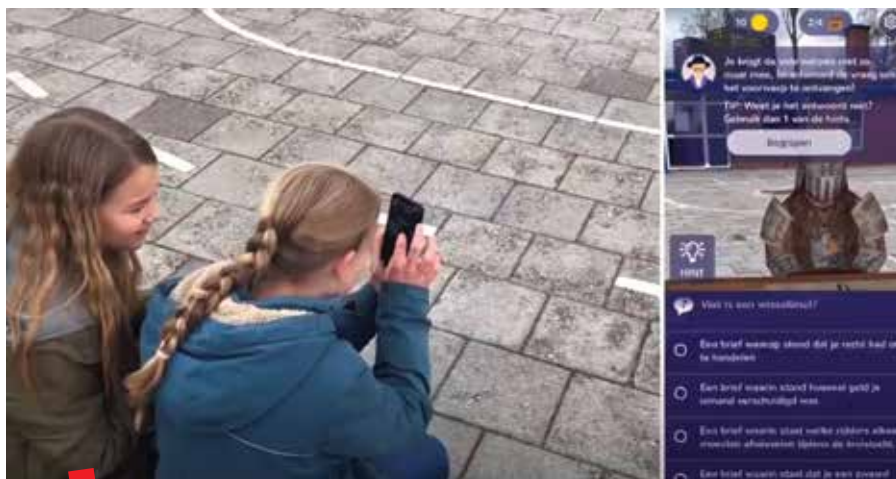
Tijekom jednog od Patrickovih posjeta arhivu, arhivisti su ga pitali mogu li i oni upotrebljavati platformu i objavljivati arhivska blaga o lokacijama. Patricku se ideja svrdjela, no shvatio je da profesionalni sadržaj ne bi smio imati isti status kao poruke učenika. To je bio trenutak u kojem je došao na ideju da se sadržaj razdvoji u slojeve. Sada svaka organizacija može imati svoj račun na web-portalu i upravljati svojim sadržajem u stvarnom vremenu. Mogu napraviti nove slojeve, objaviti informacije o lokaciji i organizirati (vođene) ture. Spacetime Layers je poput YouTube kanala za sadržaj koji se temelji na lokaciji. Poruke na karti mogu se sastojati od više stranica i sadržavati sve vrste medija: zvukove, video zapise, a krajem ove godine čak i proširenu stvarnost (virtualne predmete i pokretne holografske likove).

### Regionalni marketing

Kulturna povijest i lokalne priče pokazale su se kao velika vrijednost za regionalne marketinške agencije. Nisu dovoljno stručne da ih same mapiraju, ali kako su različite znanstvene institucije počele zajedno mapirati povijest na jednoj platformi, sadržaj se pokazao kao velika prednost u promotivnim aktivnostima. Također, turističke organizacije pridružile su se organiziranju biciklističkih tura od jednog do drugog hotela. Jedan od arhiva, koji je organizirao veliki broj obilazaka grada za škole, došao je na ideju da te obilaske pretvori u igre.

### Zajedničko stvaranje

Arhiv je htio dodati aspekt igre u obilazak i učiniti ga interaktivnijim. Imao je financijska sredstva i umjesto da ih potroši na novu, zasebnu aplikaciju, udružio je snage i iskoristio proračun za dodavanje funkcije Mysterytour u Spacetime Layers: avantura koja se odvija kako se lokacije predstavljaju na karti, popraćene pitanjima i fotografskim zadacima. To je pokrenulo koncept zajedničkog stvaranja, gdje su svi pozvani na sudjelovanje i dodavanje značajki, čineći aplikaciju održivom u budućnosti! Najnoviji dodatak je igra s proširenom stvarnošću koju je naručila koalicija nizozemskih i njemačkih gradova. Projekt se fokusira na povijest rijeke Berkel koja je uvijek bila pokretačka snaga i veza između tih regija. Do prosinca posjetitelji regije mogu tražiti virtualne predmete te ih zamijeniti s holografskim povijesnim likovima za bodove, koji se onda mogu potrošiti u lokalnim poduzećima skeniranjem QR kôda.



### Vrijeme i mjesto

Na temelju ideje o vremenskoj kapsuli, aplikacija uzima vrijeme i mjesto kao središnju točku za razmjenu informacija. OVDJE i SADA ili TADA i TAMO. Korisnik može dodati vlastiti sadržaj na kartu po svojem izboru. Slojevi na karti daju pristup svim organizacijama relevantnim za tu lokaciju. Na ovaj način biciklističku turu može pratiti sloj karte s mjestima za punjenje, podacima povijesnog društva, centrom za posjetitelje parka, kafićima na trasi, fontanama s vodom za piće itd. Kombinacija ovih

**INFO**

Za više informacija posjetite: [www.spacetimelayers.com](http://www.spacetimelayers.com)

Povežite se s Patrickom Trentelmanom na društvenoj mreži LinkedIn: [linkedin.com/in/patrick-trentelman](https://www.linkedin.com/in/patrick-trentelman)



izvora dodaje stvarnu vrijednost. Što se tiče festivala i događanja, postavljanje aplikacije u Groningenu pokazat će rasporede i lokacije konferencije Climate Adaptation Summit, odnosno, javne informacije, s obzirom da postoje i slojevi skriveni od javnosti koje organizacija može interno upotrebljavati. Članovi osoblja skeniraju QR kôd koji daje izravan pristup tim skrivenim slojevima, što je još jedna značajka koja je rezultat zajedničkog stvaranja.

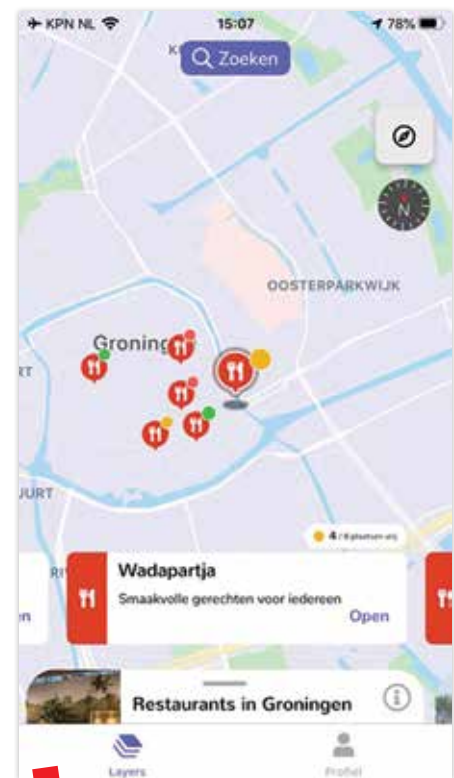
**Besplatno ako se prijavite do kraja 2020. godine**

U mjesecima prije plasiranja na tržište postalo je jasno kako nema smisla pokretati praznu platformu, stoga je svaka organizacija koja se prijavila do kraja godine imala trajni besplatni pristup. Kako Spacetime Layers neprestano raste izvan nacionalnih granica, Patrick ponovno poziva sve zainteresirane organizacije izvan Nizozemske da se besplatno prijave! Dakle, ako je vaša organizacija zainteresirana, prijavite se do studenoga 2020. i imat ćete besko-nadni besplatni pristup. ■



Postavljanje dostupnosti/kapaciteta

**Covid-19: gužve na karti**  
 Dok se nizozemski premijer obraćao naciji s uputom da trebamo izbjegavati gužve, Patrick je pomislio kako je to teško ako ne znamo gdje su gužve. Dodao je funkciju koja muzejima i drugim javnim ustanovama omogućuje postavljanje prometnog znaka na kartu koja ukazuje na njihov kapacitet. Portal je također nadograđen i sada omogućuje dodavanje web-mjesta u poruke na karti. Osim što karta pokazuje kamo (ne) treba ići, sada je moguće kupiti i ulaznice izravno s web-mjesta muzeja. Ili piće na terasi, ako postoji web-mjesto s jelovnikom.



Prikazivanje kapaciteta/gužve s pomoću prometnih znakova na karti