



Fachgruppe Knowledge Media Design

KMD-Track: Blended Learning auf der Mensch und Computer 2007, Weimar

Block I:

Dienstag, 04.09.2007: 09.30-11.00 Uhr

Seminarraum 101

Marienstraße 7

Ralf Böse, Stefan Gorsboth, Henry Hamatschek, Ulrike Spierling, Georg Struck Virtual Cultural Heritage- eine multimediale Anwendung am Beispiel des Klosters Georgenthal

In diesem Beitrag werden die Konzeption, prototypische Umsetzung und Bewertung der musealen Umsetzung eines stereoskopischen Kurzfilms in Verbindung mit einem 3D Soundsystem auf Basis der Wellenfeldsynthese beschrieben. Dies ist weltweit die erste Installation in diesem Anwendungskontext. Für den geplanten barrierefreien Erlebnispark „Klostervision“ in Georgenthal wurde nach einer dramaturgischen und technischen Planungsphase im BMBF-Projekt „InnoTP“ das Projekt mit verschiedenen Partnern als ca. 20-minütiger Hörfilm umgesetzt. Besondere technische Herausforderungen waren die stereoskopischen Realaufnahmen und computergrafischen Rendering- Szenen, das 3D- Composing und die Integration in das räumliche Audiosystem IOSONO.

Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss, Thomas Goldstrasz, Matthias Krauß, Kresimir Simunic

Virtual Book – das Buch als Interface.

In diesem Artikel beschreiben wir das Virtual Book als Simulation eines realen Buches und als eine Schlüsselkomponente zur Erschließung von Digitalen Bibliotheken. Es bietet eine Wissenstruktur, die das Lernen mit dem digitalen Medium unterstützt. Das virtuelle Buch sieht aus wie ein wirkliches Buch, ist weder sperrig noch schwer und blättert die Seiten durch Antippen eines Touchscreens weiter. Über eine Schlagwortsuche können wichtige Textstellen sofort gefunden werden. Für Bibliotheken ist das virtuelle Buch eine gute Möglichkeit, den Benutzern beispielsweise auch empfindliche historische Bücher zugänglich zu machen, die zu wertvoll sind, um sie in andere Hände zu geben. Das dreidimensionale Modell eines virtuellen Buches ermöglicht die Repräsentation von Texten in unbegrenztem Umfang und erlaubt Besuchern in Museen, Bibliotheken und Archiven alte Handschriften und Bücher auch mehrsprachig zu lesen, wenn sie einmal eingescannt sind, auf Microfilm oder als PDFDokument vorliegen. Mit dem Virtual Book wird das traditionelle Medium Buch durch Hypertextstruktur, semantische Analyse und der Möglichkeit der Verknüpfung mit weiteren Datenquellen zu einem cross-medialen Interface. Es dient gleichermaßen als Werkzeug zur Informationserschließung wie zur Wissensbildung und wird durch Online-Anbindung zum Eingang in die digitale Bibliothek.

Jens Weber, Rike Brecht, Heidi Krömker

Holografische Projektion im Museum

Das Transparent Data System (kurz TDS) ist eine interaktive nahezu tageslichttaugliche holografische Projektionsscheibe mit spezifischen Softwaretools. Die Transparenz bietet eine direkte Sichtverbindung zwischen realem Objekt und virtueller Informationsebene, wodurch beides assoziativ miteinander in räumliche Verbindung gebracht wird. Die Informationen erschließen sich durch eine intuitiv bedienbare Menüführung. Das TDS kann sowohl Bilder, Texte und Videos präsentieren und eignet sich damit hervorragend als interaktives Informationssystem für Museen, kann aber auch als interaktives Steuersystem für Licht und Ton im öffentlichen Raum fungieren.

Block II:

Dienstag, 04.09.2007: 11:30-13:00 Uhr

Seminarraum 101

Marienstraße 7

Werner Schweibenz

Besucherverhalten im traditionellen und virtuellen Museum. Eine Beschreibung des Forschungsstandes und möglicher Konsequenzen für den Einsatz von Wissensmedien.

In der neueren museologischen Literatur und Forschung werden Museen häufig als Massen- und Wissensmedien betrachtet, die einen entscheidenden Beitrag zum lebenslangen Lernen in der Informationsgesellschaft leisten können. Um dieser Aufgabe gerecht zu werden, müssen Museen sowohl in ihrer traditionellen Form als auch als virtuelle Museen im Internet ihre Besucher und deren Informationsbedürfnisse kennen, um ihren Bedürfnissen gerecht zu werden und sie stärker an sich zu binden, gleichzeitig aber auch neue Besuchergruppen zu erschließen. Dazu ist es notwendig, sich intensiver mit dem Stand der Besucherforschung im Museum auseinanderzusetzen. Die Besucherforschung hat ein Phänomen beobachtet, das als Informations-Shopping bezeichnet wird. Es ist gekennzeichnet durch ein Verhalten, wie es beim Konsum von Massenmedien üblich ist: Besucher stöbern durch eine Ausstellung und wenn sie auf ein Objekt stoßen, zu dem sie bereits einen Bezug haben oder zu dem sie über Vorwissen verfügen, bleiben sie kurz stehen und betrachten dieses Objekt, um es in ihre Wissensstrukturen einzuordnen - alle anderen Objekte werden lediglich als Ablenkung betrachtet. Erste Untersuchungen über das Verhalten von virtuellen Besuchern von Museumsauftritten im Internet weisen ähnliche Verhaltensmuster auf, hier spricht man von einem "educational browsing". Die neuere Forschung hat aber auch einige Besonderheiten im Verhalten und bei den Informationsbedürfnissen virtueller Museumsbesucher identifiziert, die eine Studie auf die einfache Formel "Less clicking, more watching" bringt und damit für "guided tours" wirbt. Diese Forschungsergebnisse legen einige Konsequenzen für die Vermittlung und das Lernen mit Wissensmedien nahe. Dazu gehört beispielsweise, dass der häufig angebotene Zugriff auf Museumsinformation im Datenbankformat für eine erfolgreiche Vermittlung nicht ausreichend ist und von den Besuchern nicht gewünscht wird. Um einen Lernprozess und eine Bedeutungsproduktion seitens der Besucher anzustoßen, müssen Wissensmedien verstärkt das Vorwissen der Besucher aktivieren. Dazu bieten sich geführte Touren und narrative Vermittlungsstrukturen an, die stark auf die Schaffung von Kontext abzielen. Dies gilt sowohl für die Informationspräsentation im traditionellen wie auch im virtuellen Museum. Dabei können hypermediale Wissensmedien in beiden Bereichen einen wesentlichen Beitrag leisten.

Thomas Wilmer

Thema: Rechtliche Aspekte eines Museums im Internet

Peter Hegwein

Museen und Medien