
MuViPlan – Autorenumgebung für Museen und Besucher

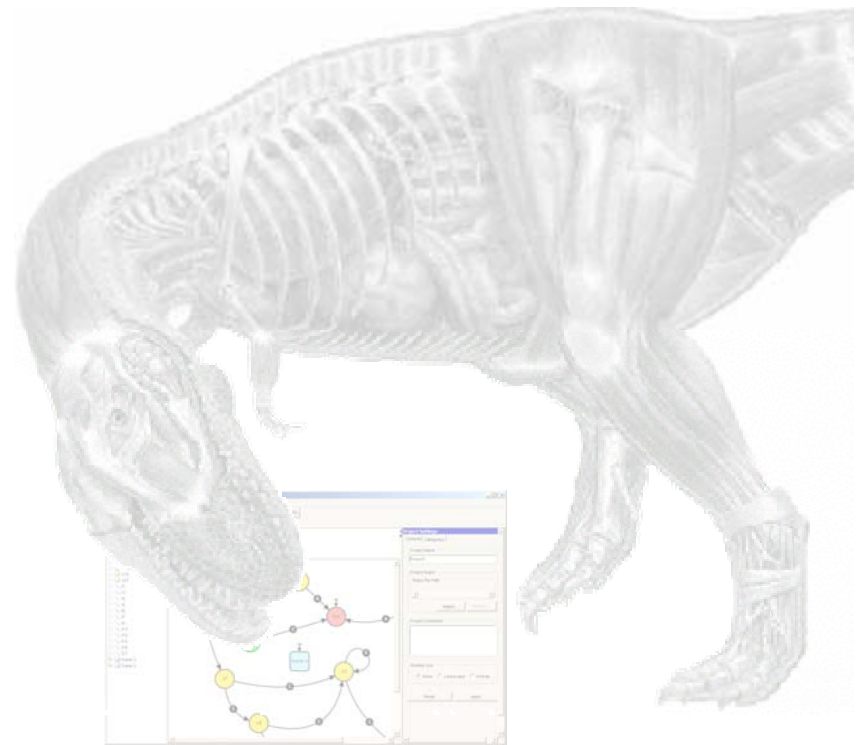
Museumsanwendungen mit Storytelling

Dr. Stefan Göbel

Digital Storytelling

www.zgdv.de/distel

stefan.goebel@zgdv.de



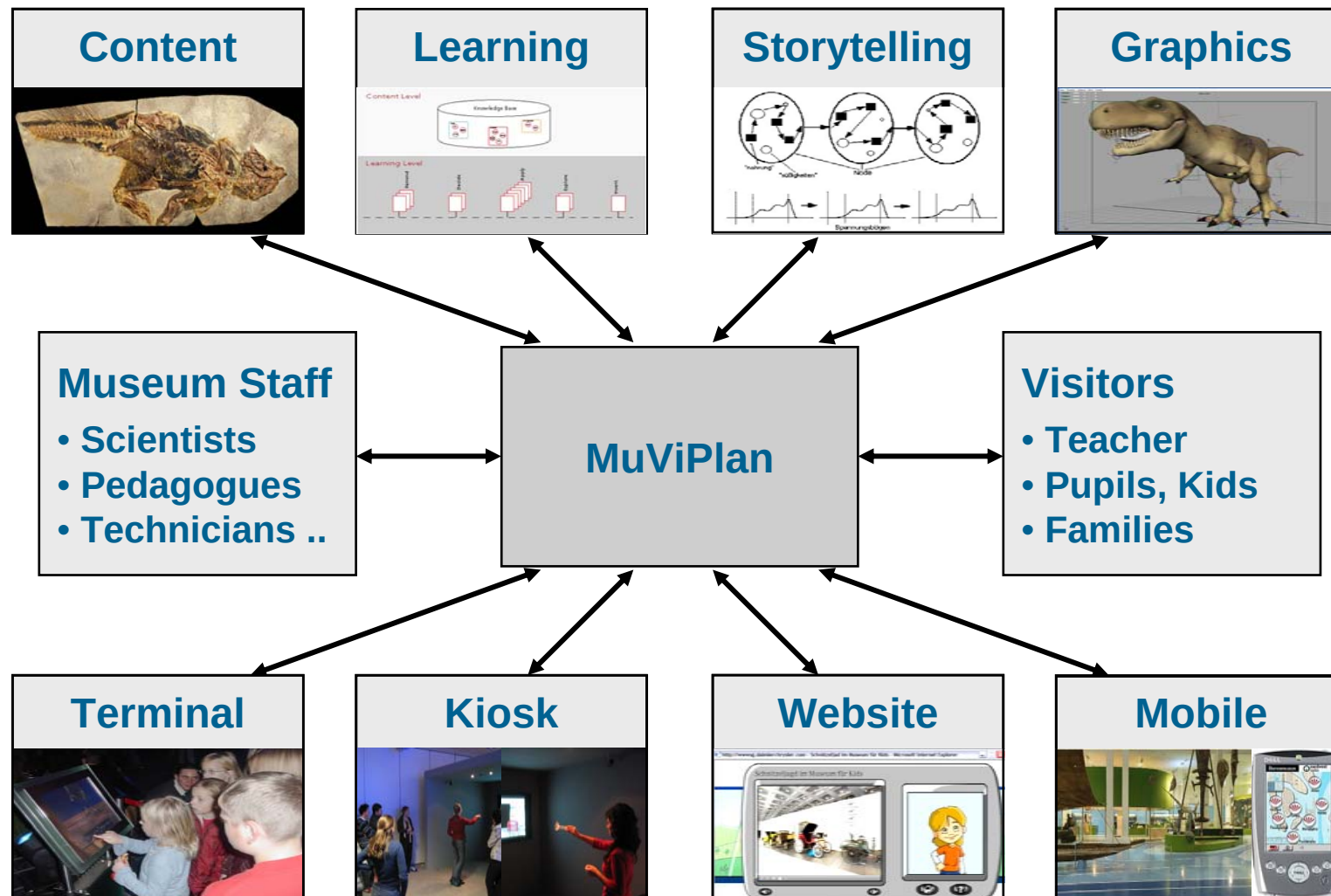
Zentrum für Graphische
Datenverarbeitung e.V.

Stefan Göbel, MuViPlan
MAI-Tagung, Frankfurt, 20.5.2005

(1)



MuViPlan - Framework



Motivation

- Lessons Learned – Konferenzen (MW, ICHIM, EVA, DMB)
 - Storytelling ist „trendy“
 - Vielfalt an vorhandenem Content
 - Technische Aspekte: XML, Metadaten, ALM
 - Möglichst automatisierter und harmonisierter Webzugriff, Content Browser etc. ermöglichen
 - Technologie prinzipiell vorhanden: Real (interactive, mobile, audio, ..) und virtuell (online)
 - Trend beide Teile zu kombinieren
 - Kulturelle Unterschiede und Akzeptanz bzgl. CH: D vs. Europa vs. US/CAN
 - Z.B. MW 2005 registrierte Teilnehmer:
UK (54), Italy (13), France (7), Germany (6), NL (5), SUI, SCO (3)
NOR, SWE, FIN, DK, BEL, ESP, POR, AT (1)
In total: ~450 Teilnehmer



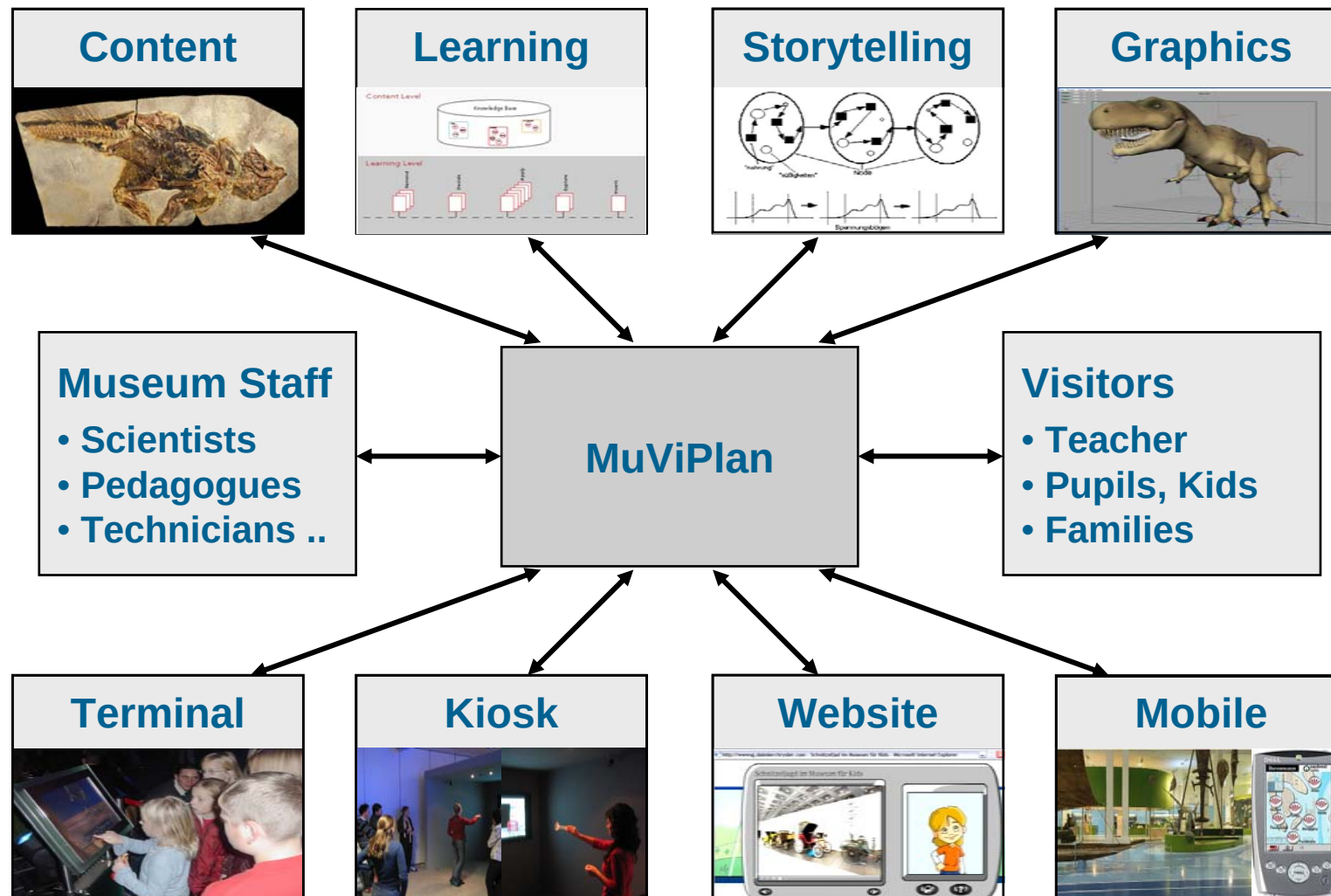
Motivation

■ Lessons Learned – Alltag & Projekte

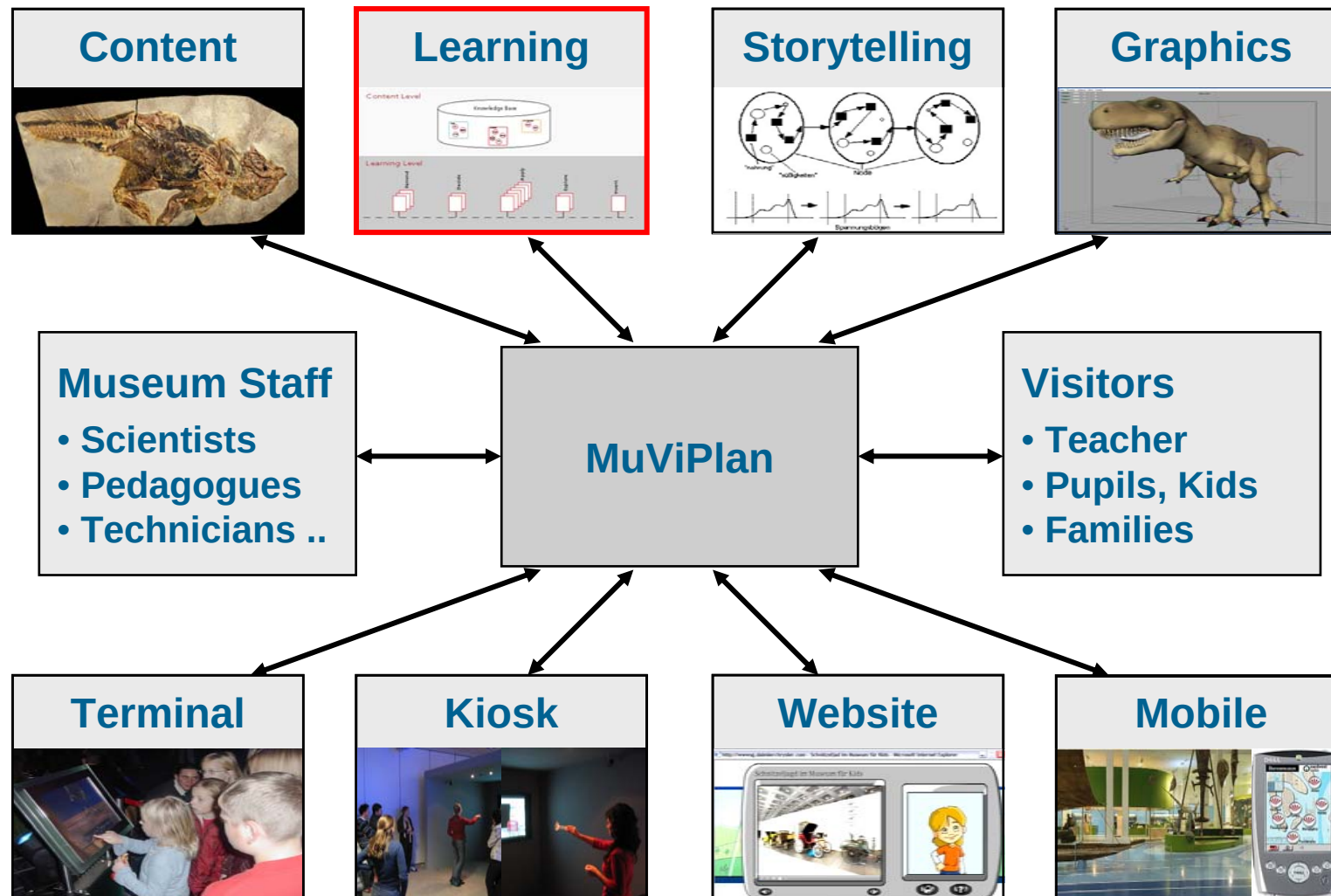
- Technologie und Hardware vorhanden
- Inhalt vorhanden, (Metadaten) zur Aufbereitung?
- „Neue Medien“
- Stabilität, Robustheit, 24h-Betrieb..
- Copyright Thematik: Real-Objekte als auch Online
- Business Modelle benötigt
 - Kosten für Hardware, Rahmenverträge mit HW-Anbietern
- Zeit(mangel)
 - .. Zur multimedialen Aufbereitung
 - .. Zur (online) Zusammenarbeit zw. Wissenschaftlern u. Besuchern



MuViPlan - Framework



MuViPlan - Framework



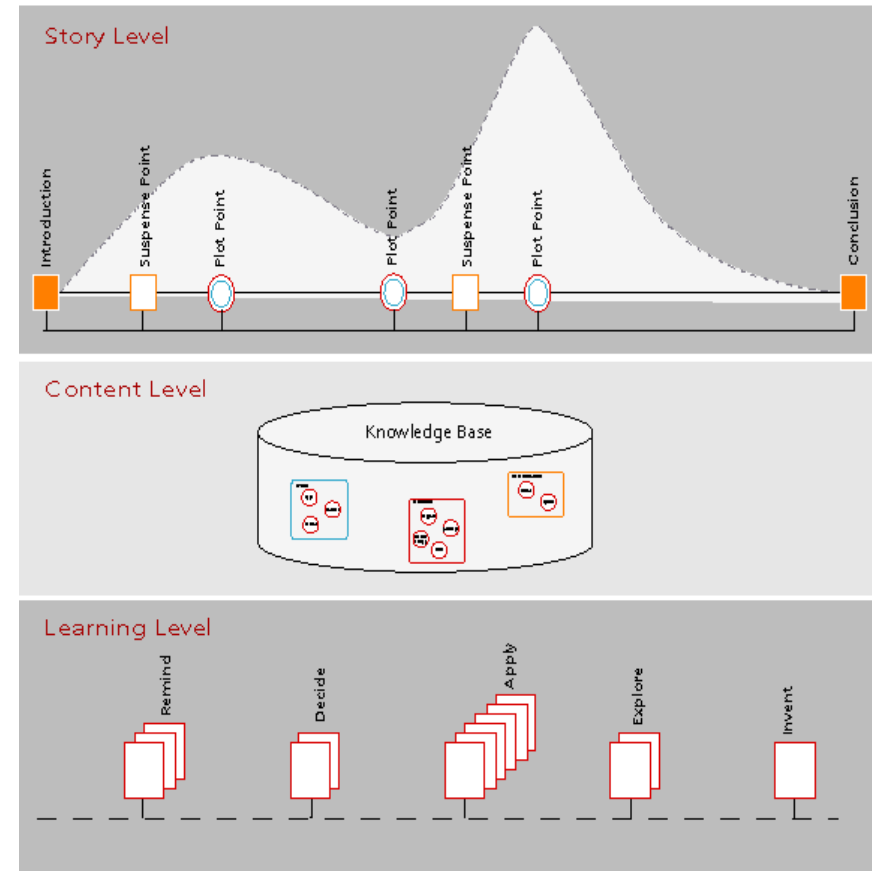
Lernen

■ 3 Ebenen-Modell

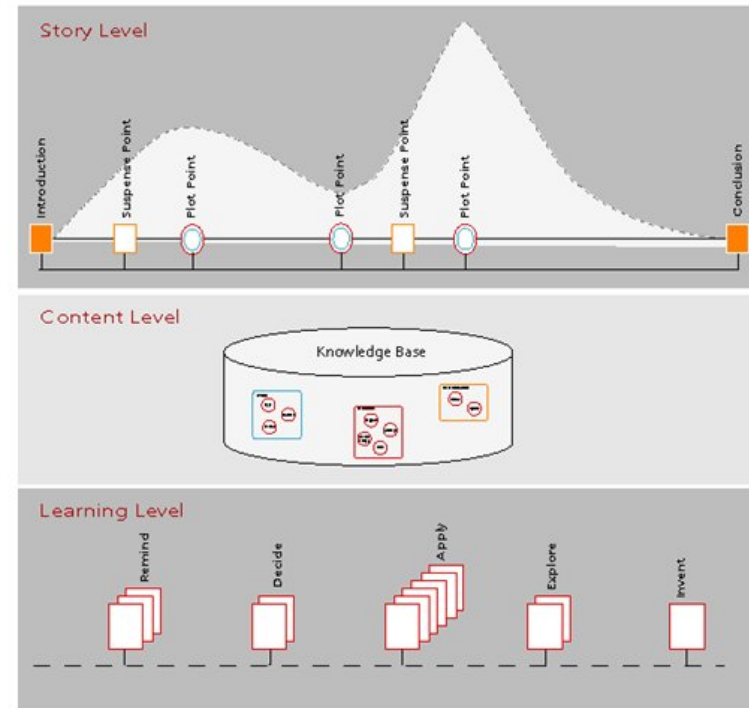
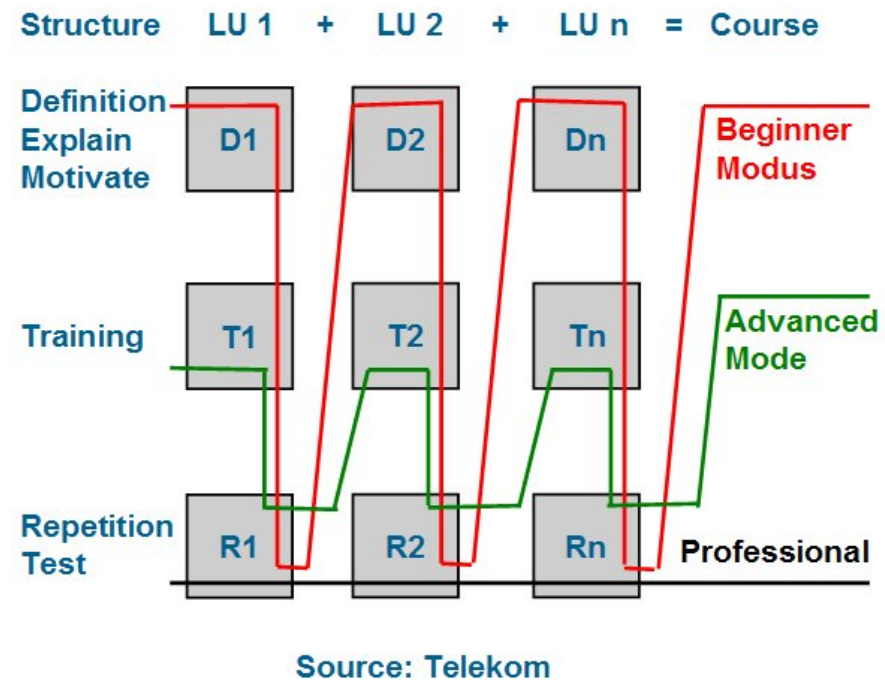
- Learning Level (Curriculum++)
- Content Level (Objekte, Assets, ..)
- Story Level (Spannung, StoryModell)

■ Vergleich zu Lernsoftware

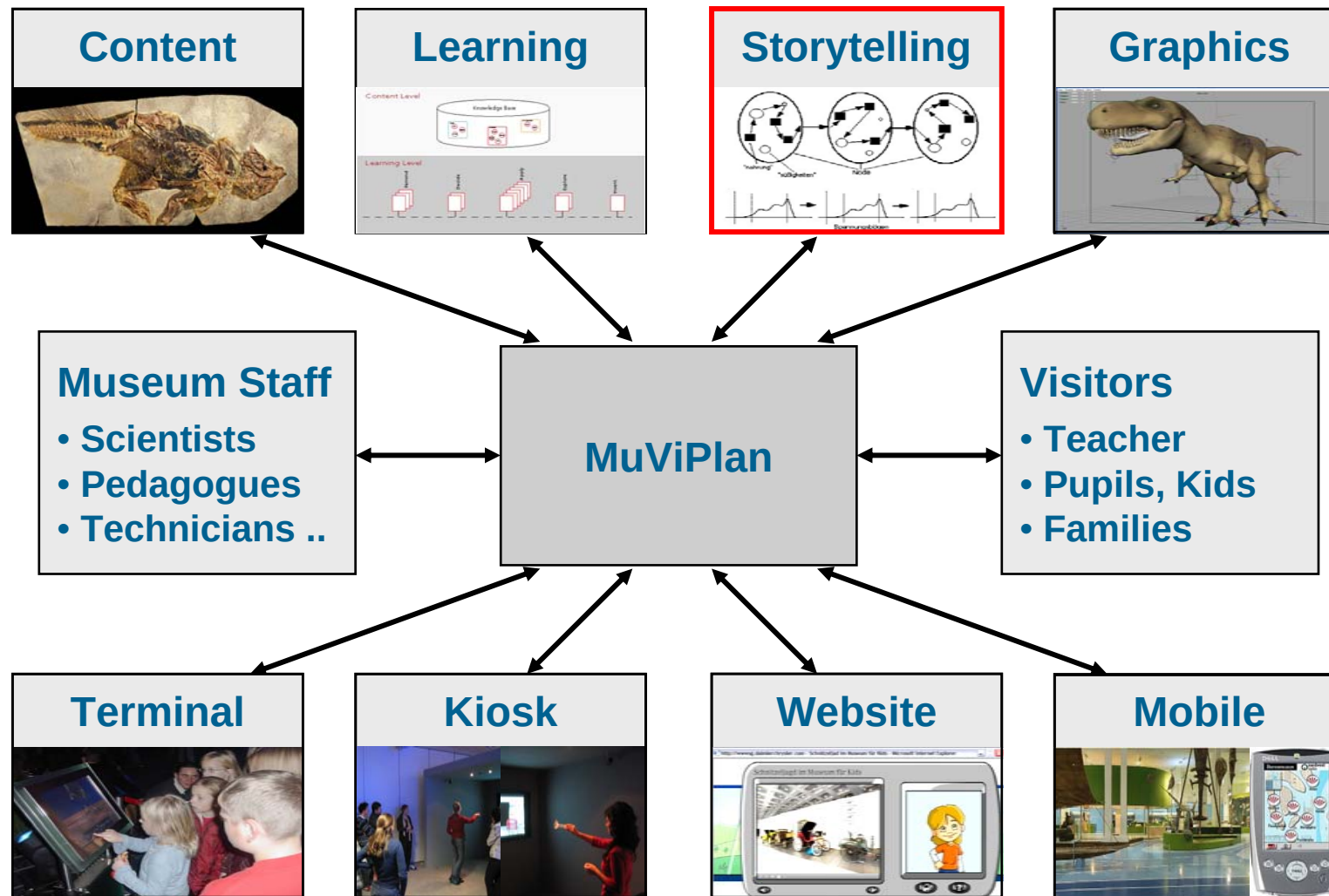
- Telekom
- SAP
- GIUNTI
- „Storytelling“ & „Dramaturgie“



Learning



MuViPlan - Framework



Storytelling

- Wissensvermittlung durch interaktives Erzählen
- Emotionale und soziale Wissensräume
- Neugierde und Interesse wecken
- Aktiver Wissenserwerbsprozess
- Nutzung von dramaturgischen Elementen aus Film, Theater, ..



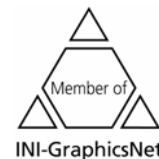
www.art-E-fact.org



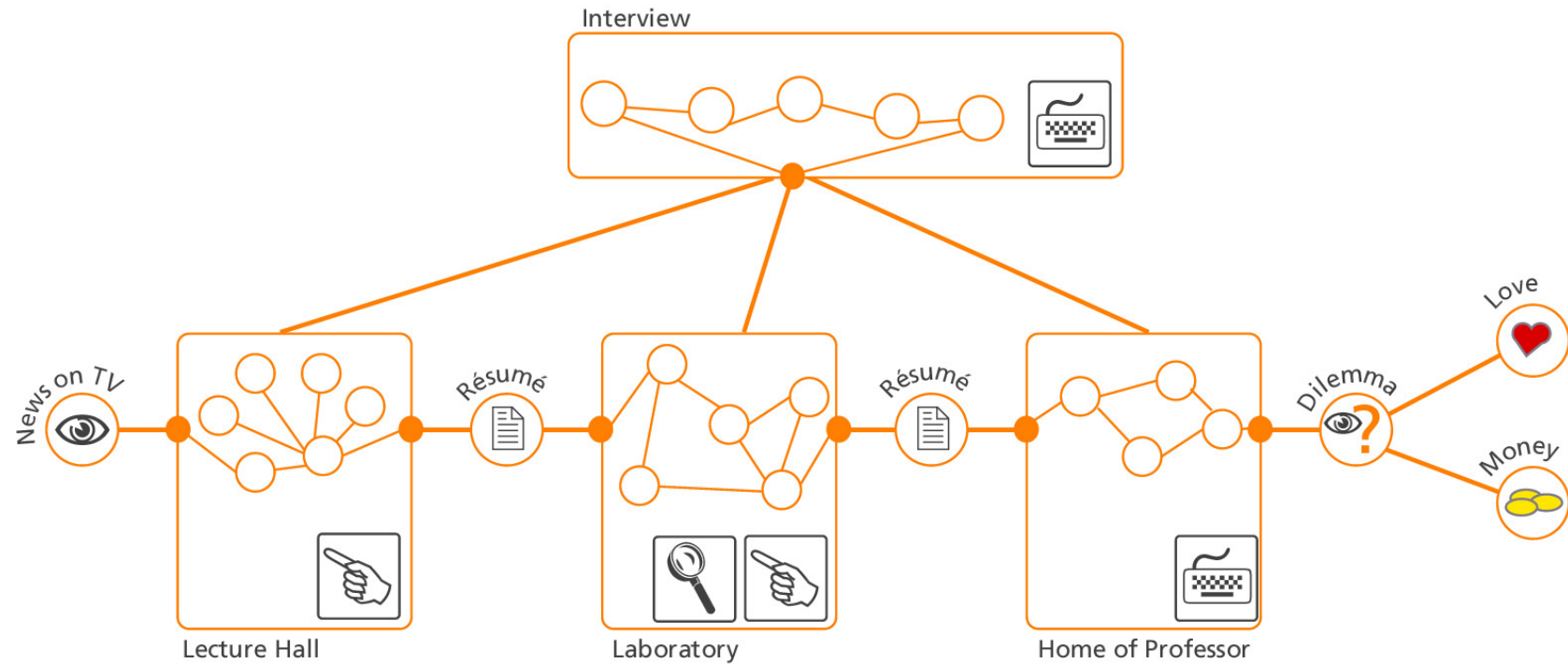
Zentrum für Graphische
Datenverarbeitung e.V.

Stefan Göbel, MuViPlan
MAI-Tagung, Frankfurt, 20.5.2005

(10)



Interaktive Geschichte „The Big Coup“



User Interaction



Pointing



Physical Props



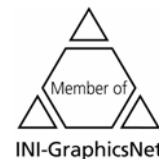
Chat by Keyboard



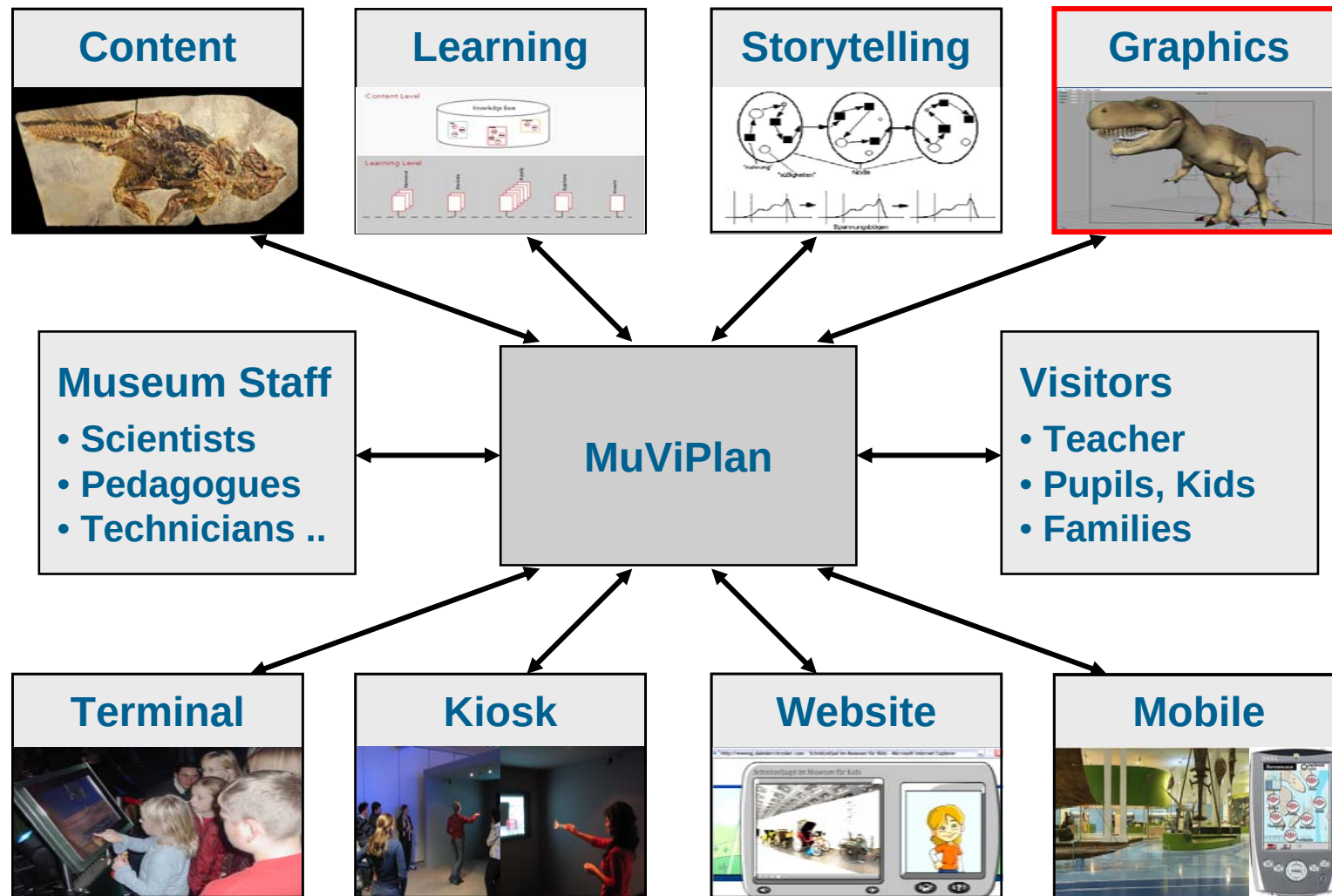
Zentrum für Graphische
Datenverarbeitung e.V.

Stefan Göbel, MuViPlan
MAI-Tagung, Frankfurt, 20.5.2005

(11)



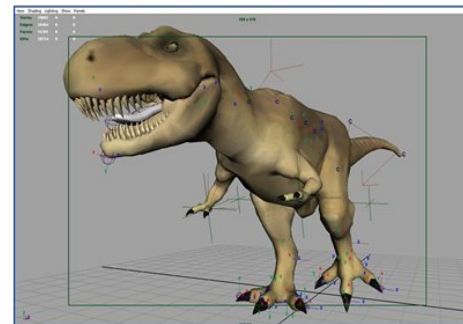
MuViPlan - Framework



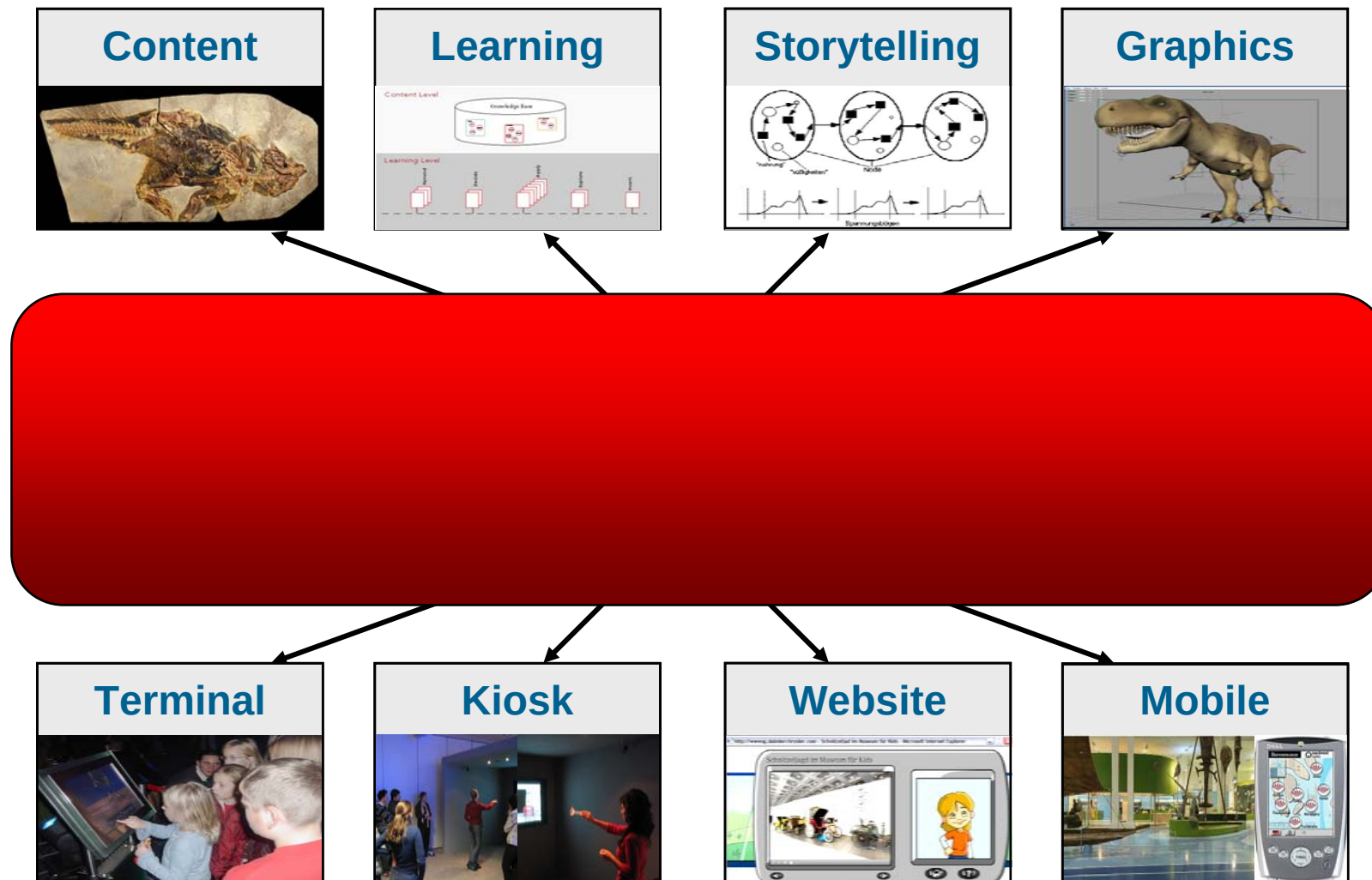
Computer Graphik



Creation of Storytelling based Edutainment Environments combining traditional techniques with Computer Graphics



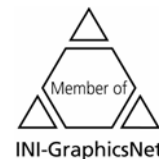
MuViPlan - Framework



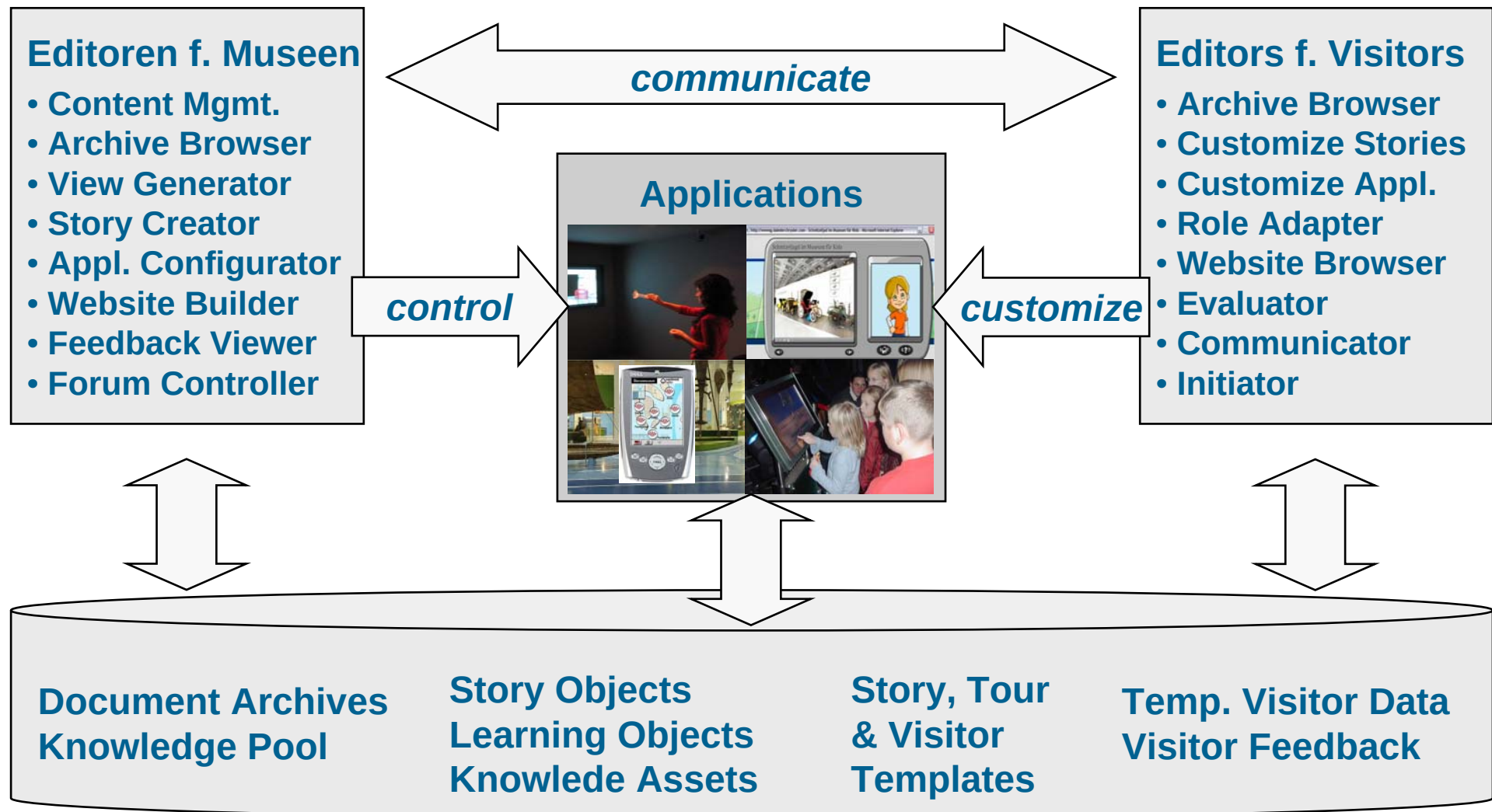
Zentrum für Graphische
Datenverarbeitung e.V.

Stefan Göbel, MuViPlan
MAI-Tagung, Frankfurt, 20.5.2005

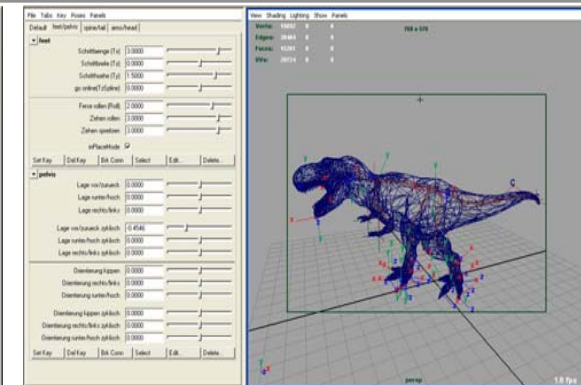
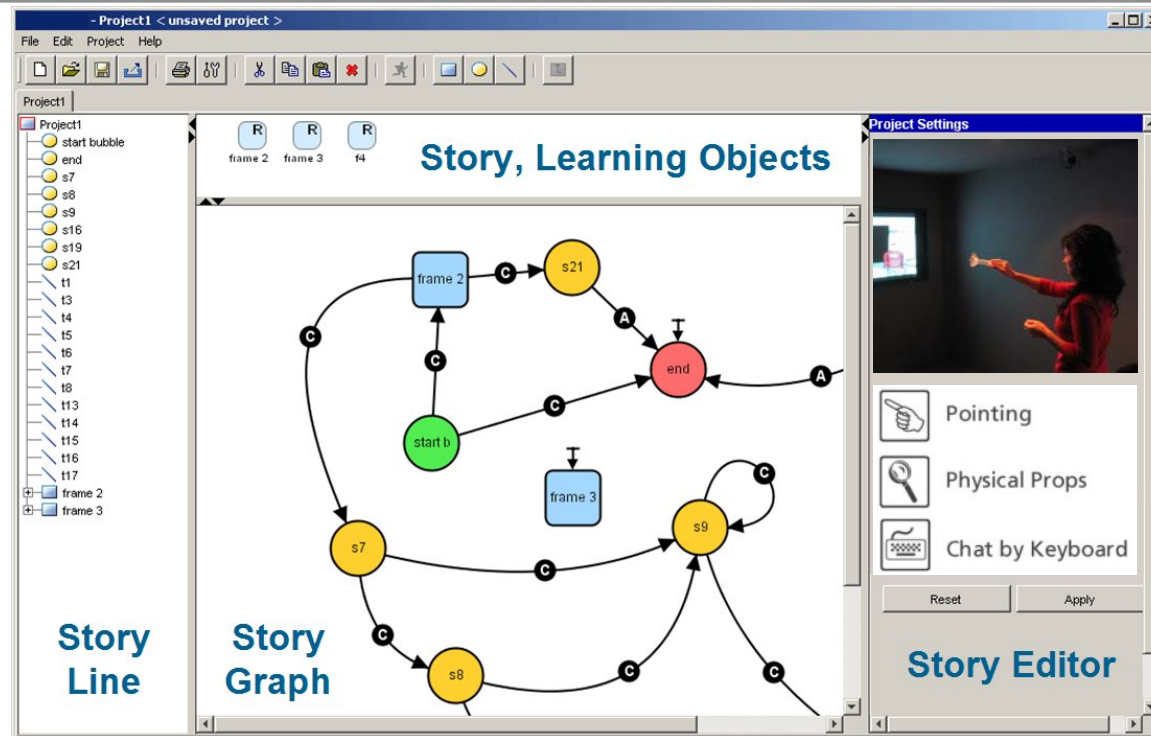
(14)



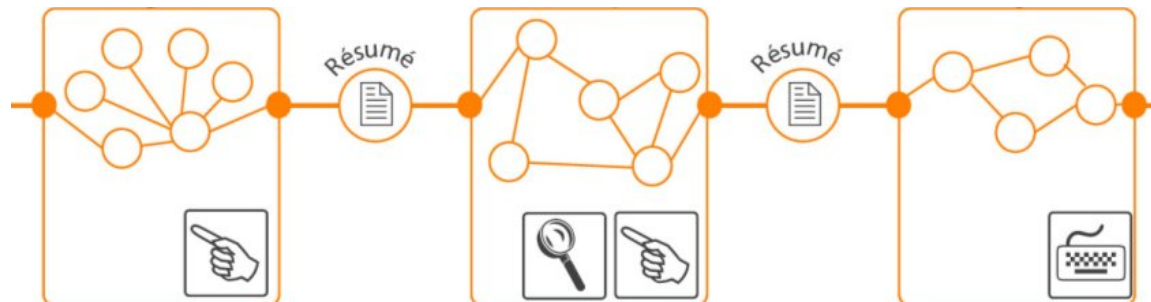
MuViPlan - Szenario



MuViPlan – Editoren



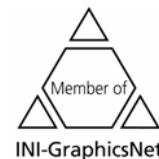
User ID	Lio 3a
Age	8-10
Time	60
Topic(s)	Dinos
#visitors	25
Form	Rallye
#groups	6
Medium	PDA, Sheet



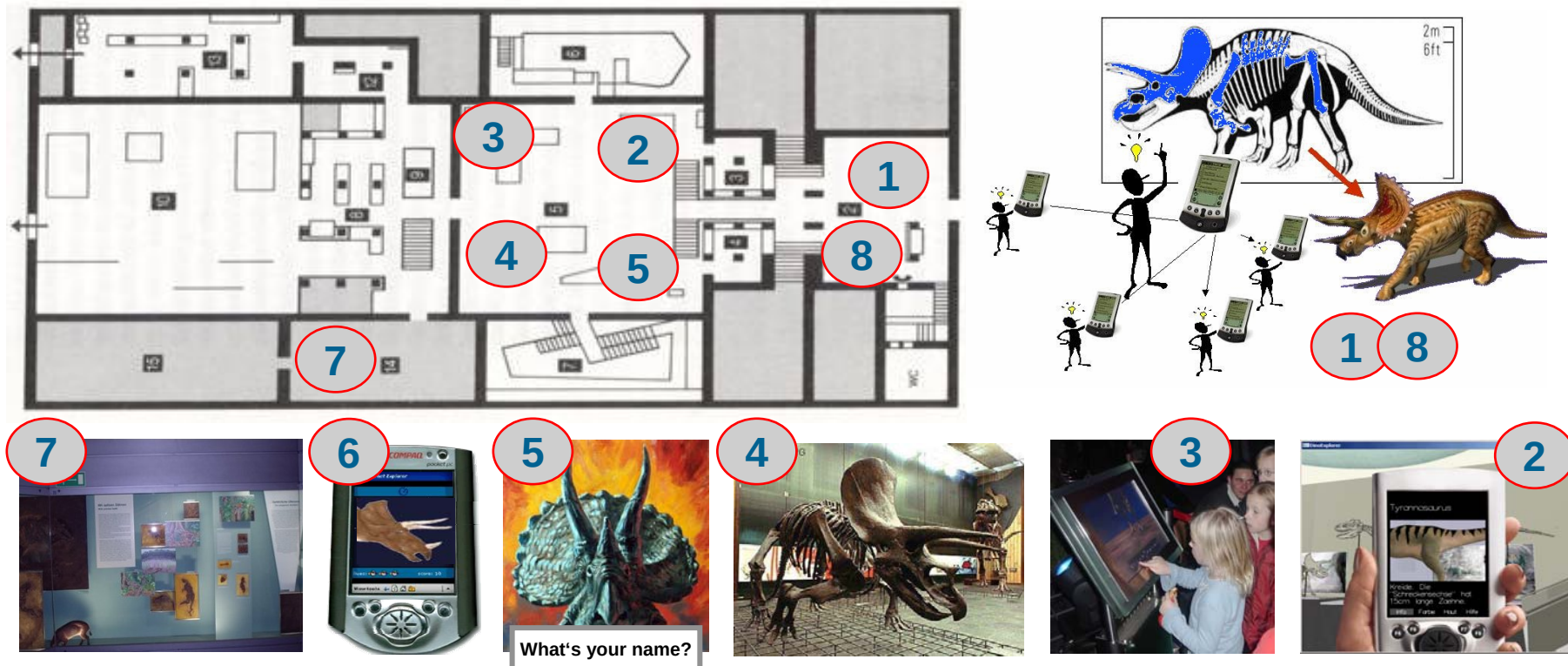
Zentrum für Graphische
Datenverarbeitung e.V.

Stefan Göbel, MuViPlan
MAI-Tagung, Frankfurt, 20.5.2005

(16)



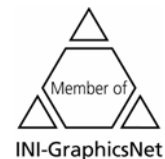
MuViPlan – Beispiel (individualisierte Rallye)



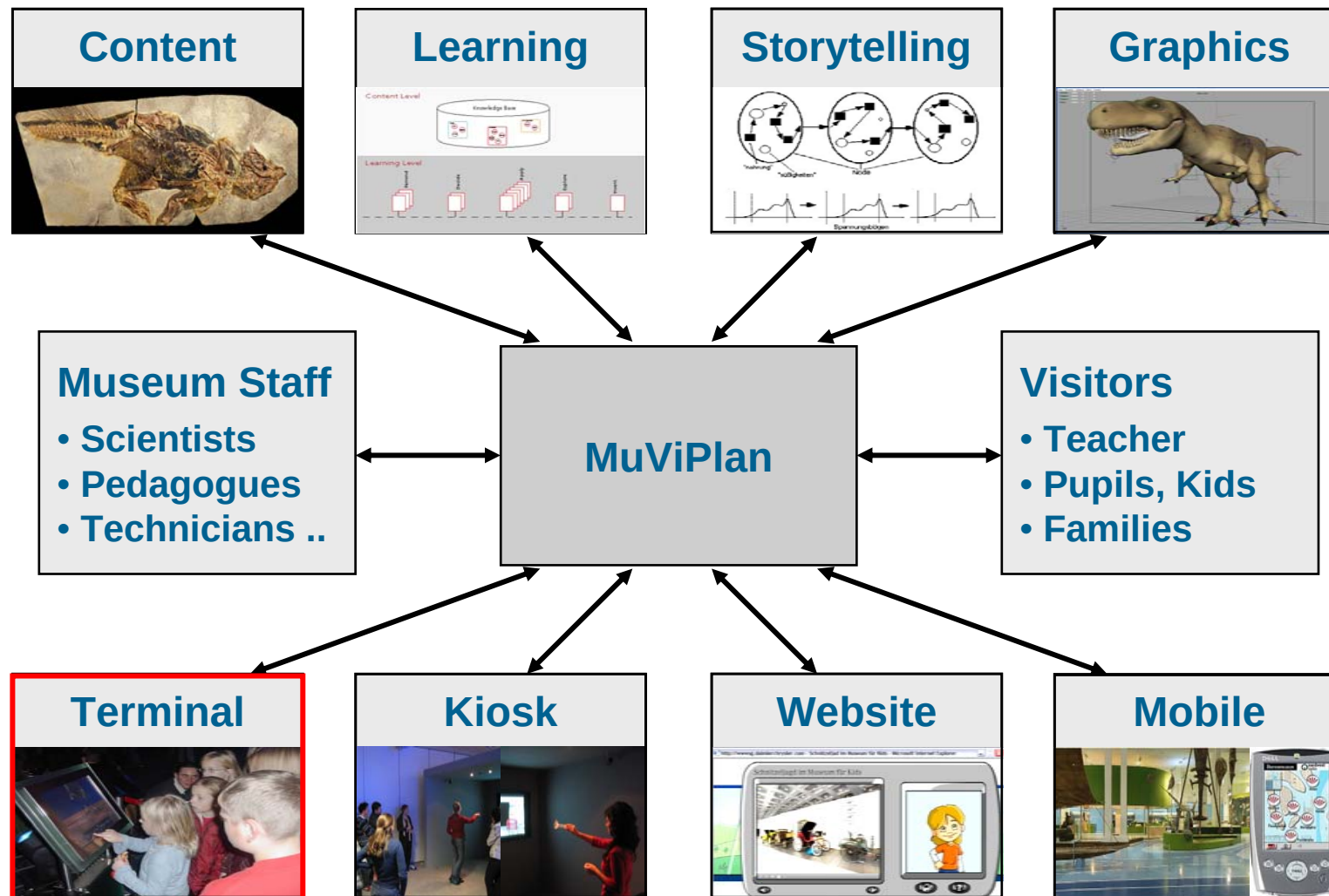
Zentrum für Graphische
Datenverarbeitung e.V.

Stefan Göbel, MuViPlan
MAI-Tagung, Frankfurt, 20.5.2005

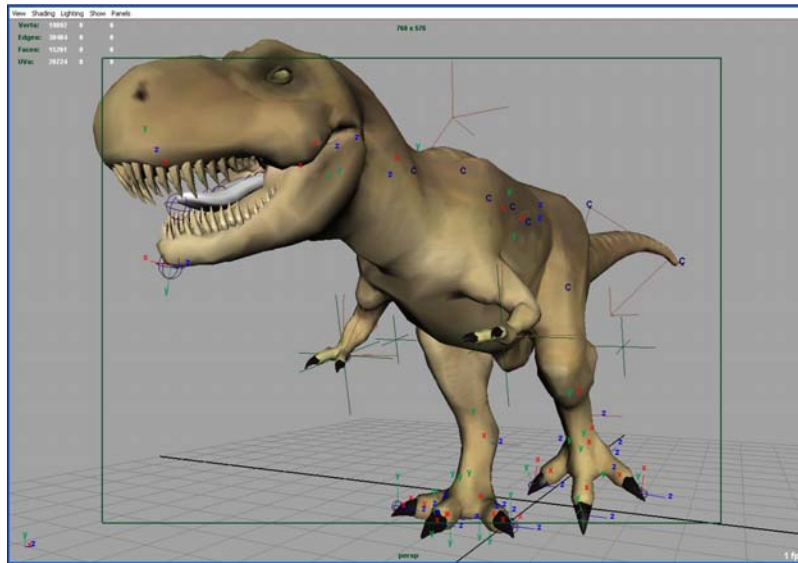
(17)



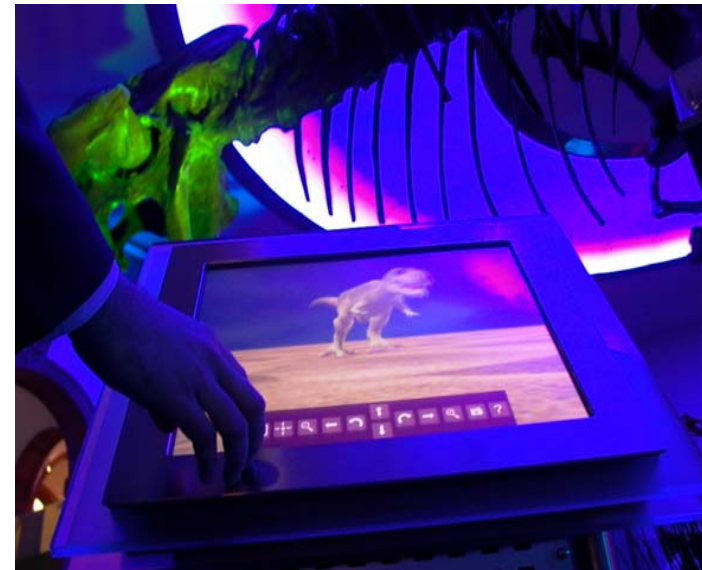
MuViPlan - Framework



Terminal – DinoSim Senckenberg



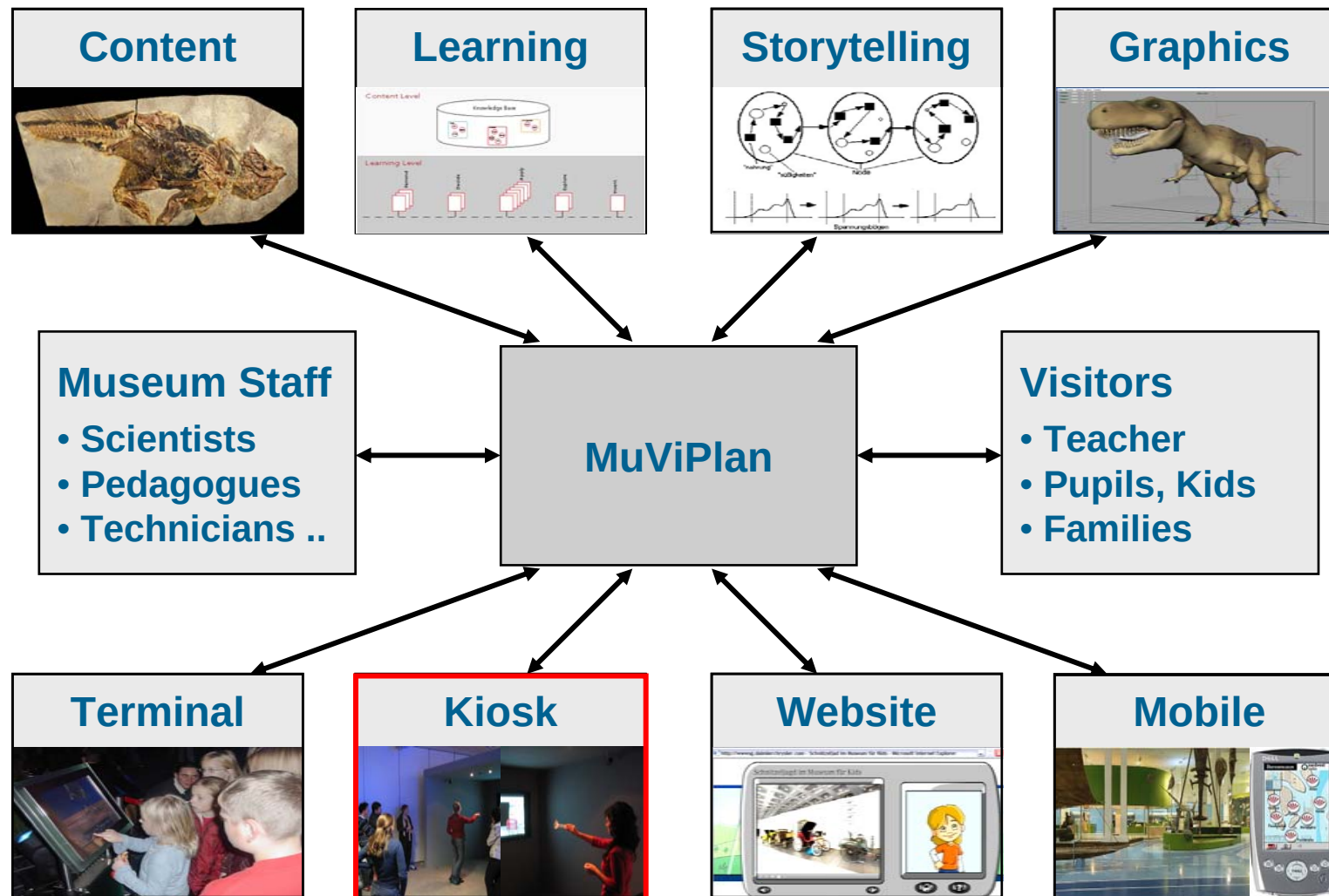
- Modellierung u. Animation
 - Maya Software
 - Explorer für Wissenschaftler
 - *“be a palaeontologists”*



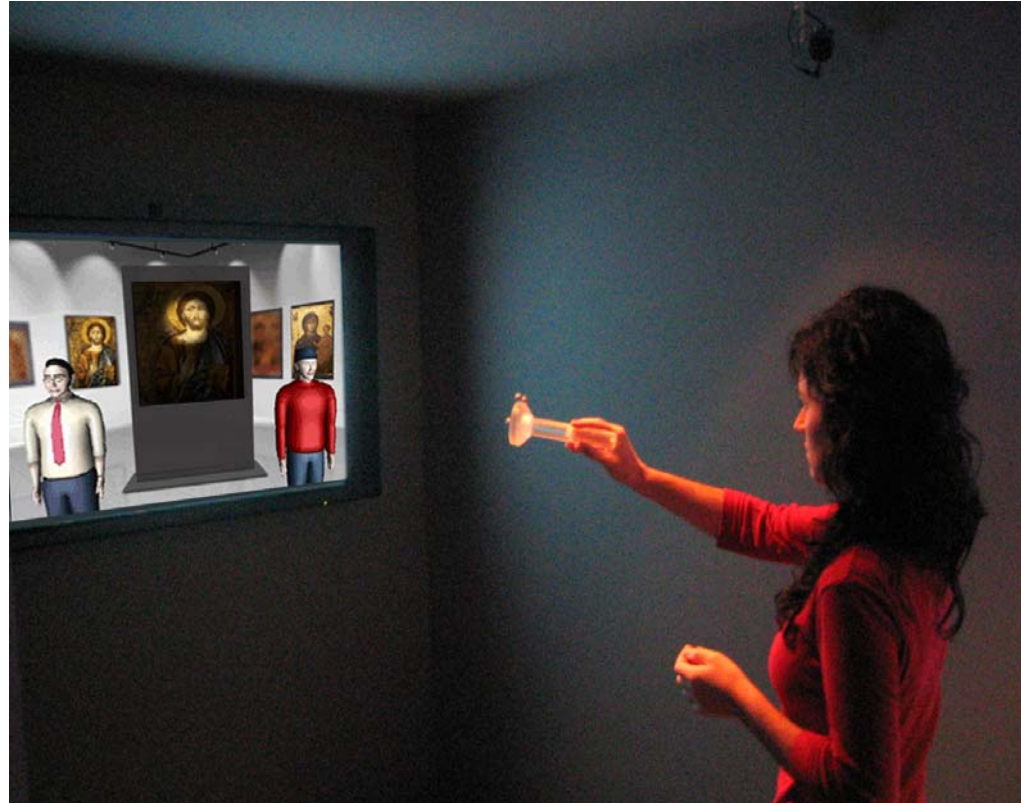
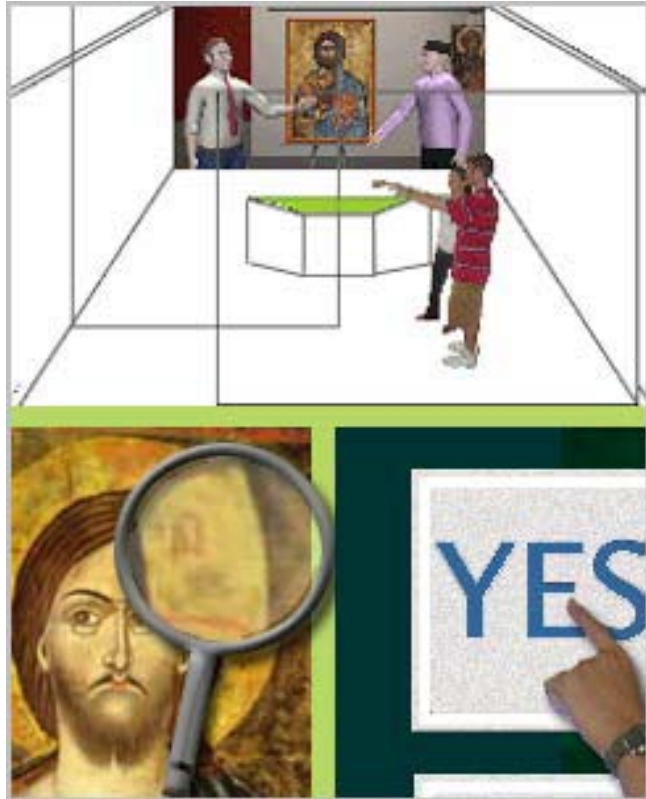
- Skelett + Neue Medien
 - Terminal vor dem Skelett
 - Touchscreen Anwendung
 - *“make the invisible visible”*

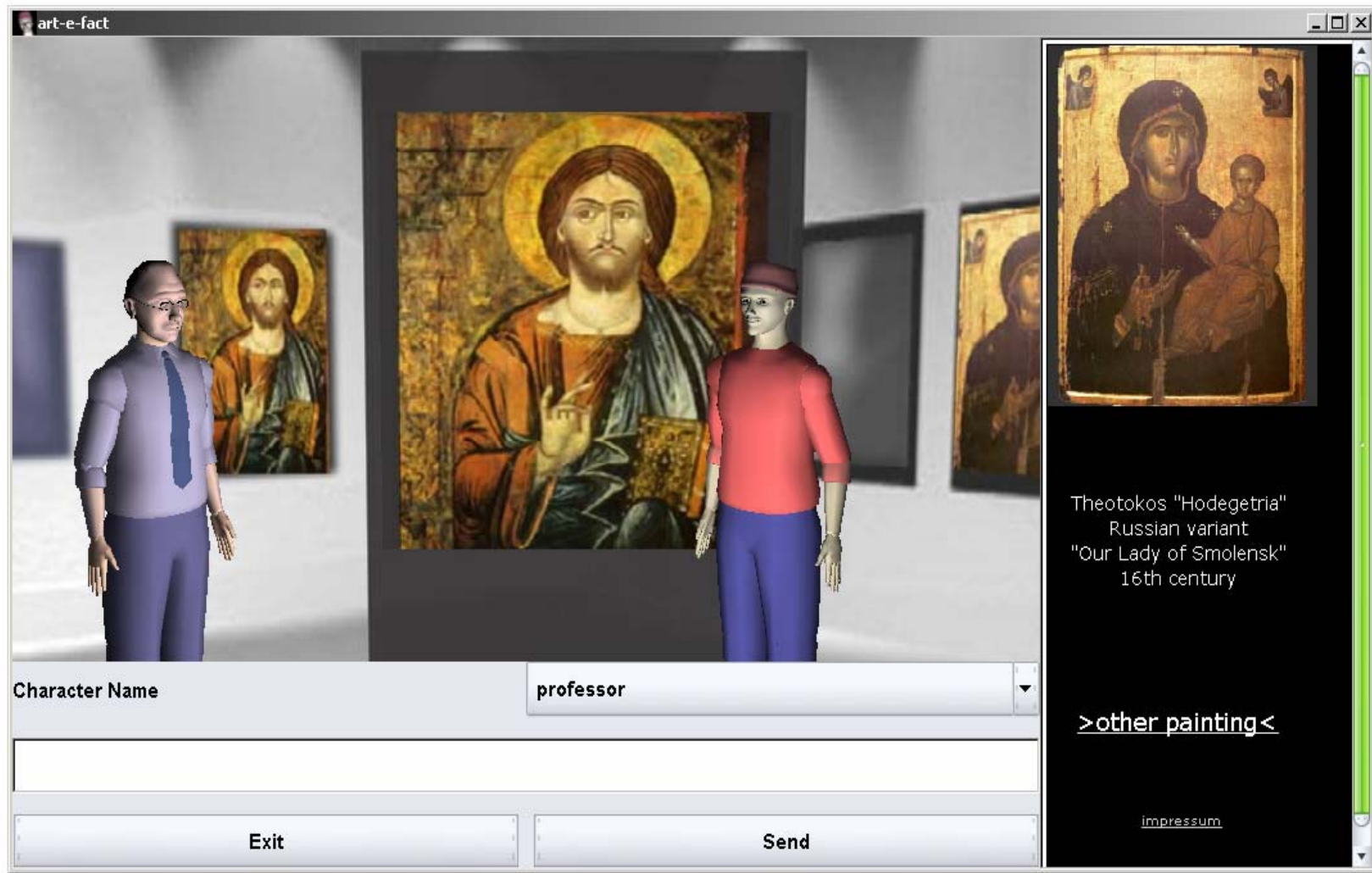


MuViPlan - Framework



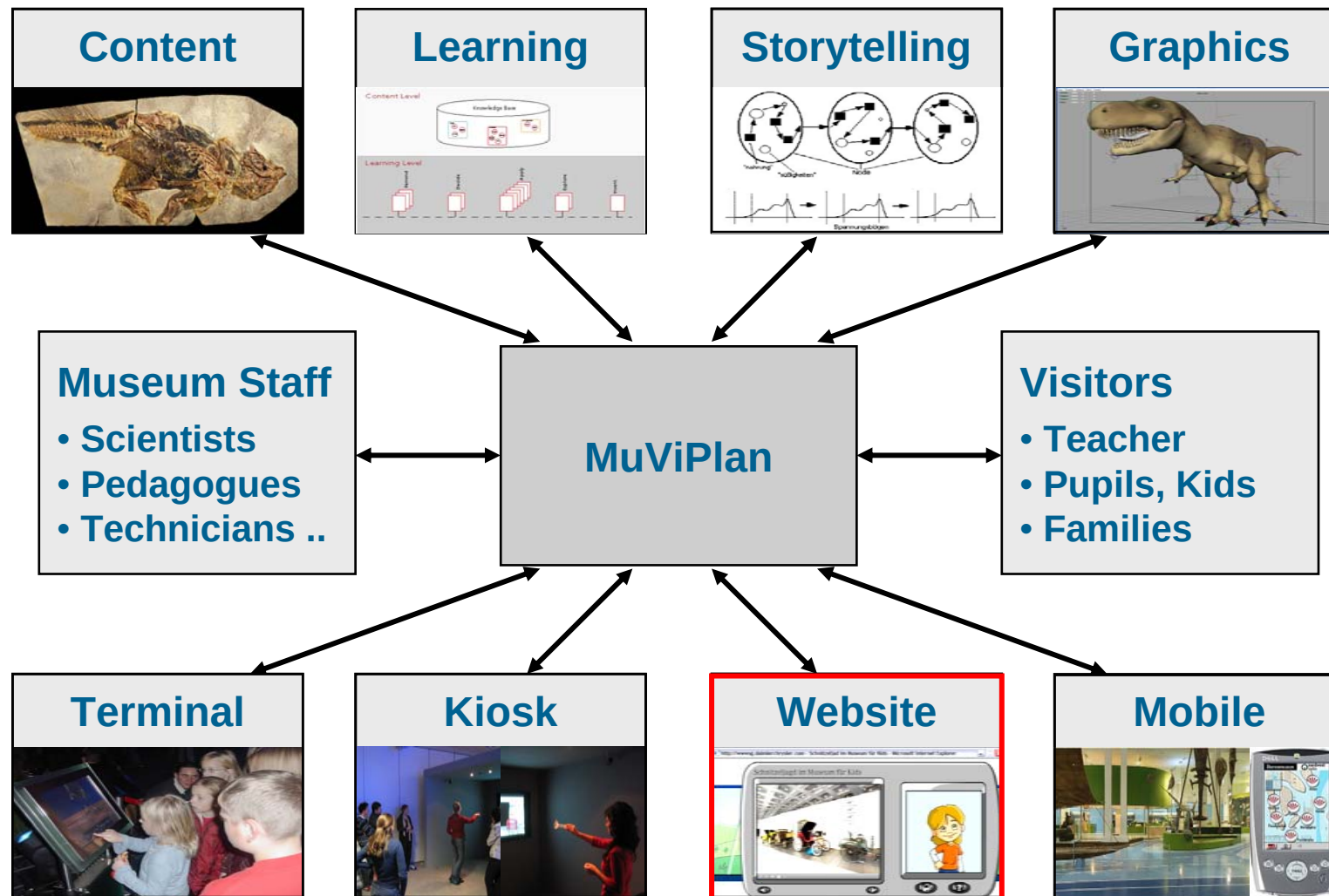
Interaktionsszenarien





art-E-fact

MuViPlan - Framework

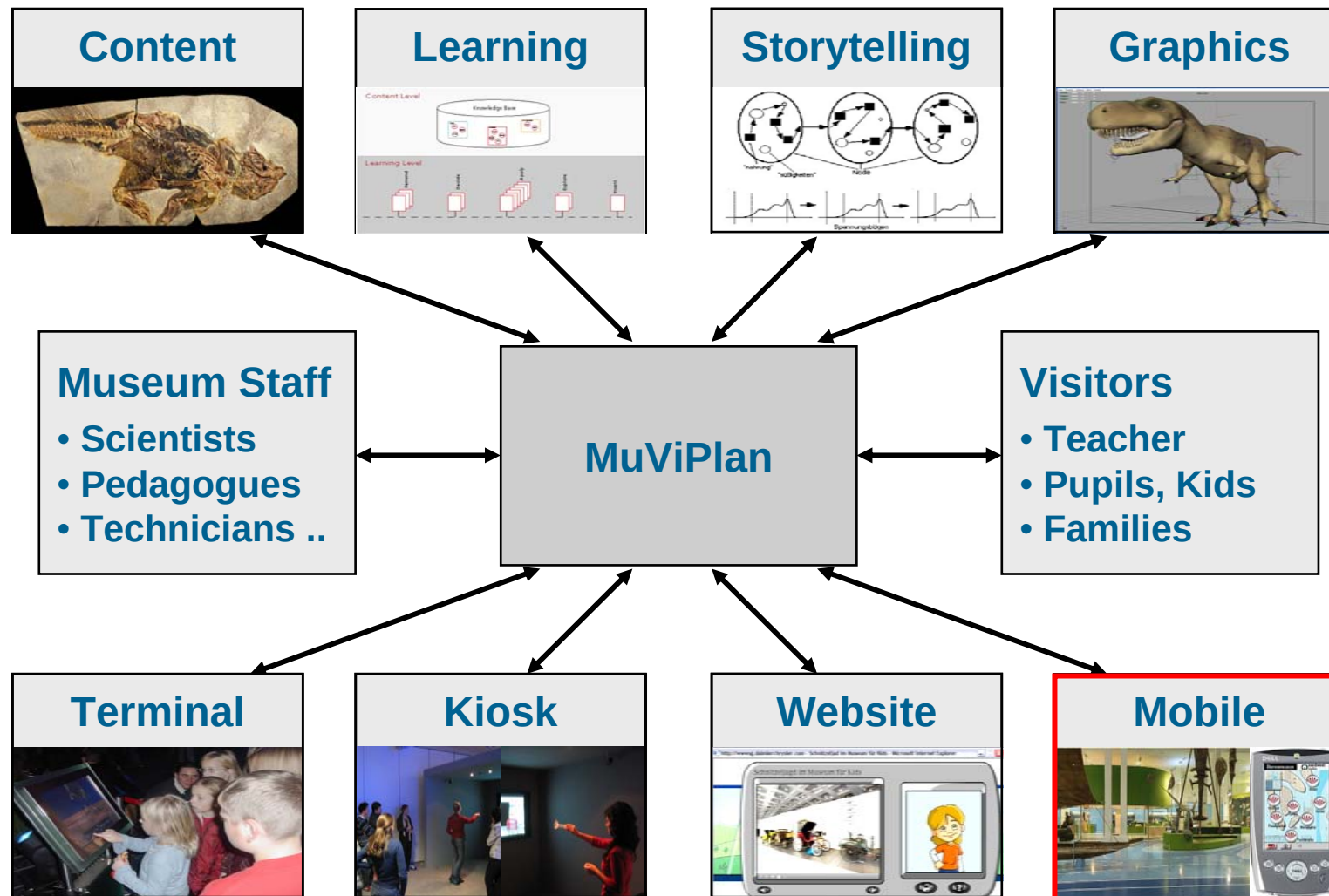


Online – DinoExplorer Senckenberg

- Suchspiel
- Online zum Download
 - kostenfrei
- Technisch
 - 3DS, Java3D
 - OpenGL, Maya
 - PC, Graphikkarte



MuViPlan - Framework



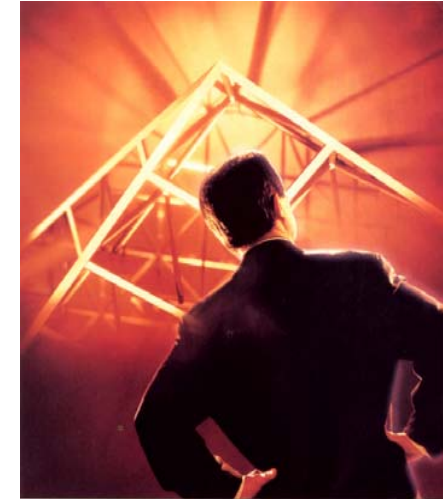
GEIST Projekt

- Story Model basiert auf morphol. Funktionen von Propp
- Mobile, spielerische Lernanwendung für Kinder, Schüler und Touristen in Heidelberg
- Anwendung: 30-jähriger Krieg in Heidelberg, historische Fakten plus erfundene Daten für Rahmenhandlung
- VR/AR, GIS, 3D Stadtmodell, GPS, Storytelling
- www.tourgeist.de



Zusammenfassung u. Ausblick

- MuViPlan: Autorenumgebung, Framework zur Erstellung von Storytelling-basierten Museumsanwendungen
- Zusammenarbeit Museum + Besucher
- Knowledge Media Design als neue Technologie der Wissensvermittlung und –generierung
 - www.kmd-forum.de
- Digital, Interactive Storytelling als Ansatz zur Strukturierung von Inhalten sowie spielerischen und spannenden Informationsvermittlung
 - www.inscapers.com (EU Projekt, FP6, IP)



For those who ask not why,
but why not...

inscape
storytelling



Kontakt

Abteilung Digital Storytelling

Dr. Stefan Göbel,
ZGDV Darmstadt e.V.
Fraunhoferstr. 5
64283 Darmstadt

URL: <http://www.zgdv.de/distel>
Email: stefan.goebel@zgdv.de
Tel.: +49(0)6151.155.632
Secr.: +49(0)6151.155.120
Fax: +49(0)6151.155.451

www.zgdv.de/GameDays2005

Computerspiele zum Anfassen

24.-25.5. *Science meets Business*

26.5. (Fronleichnam) Familientag



Zentrum für Graphische
Datenverarbeitung e.V.

Stefan Göbel, MuViPlan
MAI-Tagung, Frankfurt, 20.5.2005

(28)

