

1. **Schönen guten Tag!**

Mein Name ist Kay Macquarrie.

Ich komme von der Fachhochschule Kiel in Schleswig-Holstein.

V-I-M-U – steht für virtuelles Museum und ist ein binationales Hochschulprojekt, gefördert durch die Europäische Union. Es zeigt die dänisch-deutsche Grenzgeschichte in der Moderne im Internet.

2. Zur **Begrüßung** möchte ich Ihnen einen 1:30 minütigen Werbefilm (nicht integriert) zeigen, der eine gute Einstimmung auf das Projekt gibt:

VIMU richtet sich an einen breiten Userkreis und möchte einen Einstieg in die Regionalgeschichte ermöglichen, ergänzend zu den bisher vorhandenen Medien, wie zum Beispiel einer Bibliothek.

3. **Was möchte VIMU?** Vimu zeigt und vermittelt Geschichte: spannend, multimedial und modular; spezifisch aufbereitet für das Medium Internet.

Leitbegriffe – nutzerorientiert (UCD), benutzerfreundlich, barrierefrei, individuell (personalisierbar), didaktisch geführt und explorativ erkundend, zeitgemäß

4. **Was sind die Besonderheiten** des Projekts? VIMU ist

- **Bilingual** – fast alle Inhalte in deutscher und dänischer Sprache (über 5000 Medienbausteine)
- **Multiperspektiv** – dänische Historiker haben auch über deutsche Themen geschrieben und deutsche Historiker über dänische Themen
- **Zielgruppenspezifisch** – Inhalte werden für verschiedene Zielgruppen unterschiedlich präsentiert
- VIMU ist ein **rein virtuelles Museum** ohne physikalische Entsprechung in Form eines Gebäudes

5. Spannungsfeld I: Die Form - der gemeinsame Nenner: 4 Partner von unterschiedlichen Instituten sind beteiligt: Historisches Institut aus Esbjerg, ein historisches Institut aus Schleswig/Flensburg, Humaninformatiker aus Kolding und Multimedia aus Kiel.

Hinzu kommen 2 Länder mit teilweise unterschiedlichen Kulturen.

6. Spannungsfeld II: Aufbereitung der Inhalte

Wie werden die Geschichten 1. aufbereitet, 2. miteinander verknüpft. 3. auf einem Screen dargestellt und 4. von den Usern rezipiert? Wie können die Inhalte zugleich spannend gestaltet sein und trotzdem seriös präsentiert werden für ein Publikum, das mehrerer Generationen umfasst und unterschiedliche Affinität zum Internet hat?

7. Der VIMU Lösungsansatz ist eine zielgruppenspezifische Darstellung der Inhalte

Die VIMU BesucherInnen wurden entsprechend ihren Motiven, die Seite zu besuchen in 6 Gruppen aufgeteilt: in den Entdecker (den allgemeinen Besucher), den Reisenden, den Lernenden, den Lehrenden, den Forscher und in den Spielenden (Kinder von 7-12).

Zu den spezifischen Seiten gehören 6 angepaßte Startseiten und 5 verschiedene Inhaltsseiten. Zunächst zu den Startseiten.

8. Jede Zielgruppe bekommt eine Startseite, auf der für sie relevante Links und Materialien zusammengestellt sind. Alle Startseiten bekommen einen eigenen Begrüßungstext.

Die Zielgruppe Entdecker (der allgemeine Besucher) kommen z.B. über eine Empfehlung eines Freundes auf die Seite. Von dort wollen sie abgeholt werden. Deswegen gibt es dort eine einstimmende Bildanimation und 6 Geschichten des Tages.

Die Zielgruppe Reisende (Touristen) bekommen einen geographischen Einstieg mit Informationen über Museen vor Ort.

Auf der Lehrerseite gibt es maßgeschneiderte Unterrichtsmaterialien zum Download und auf der Schülerstartseite viel Video und Animationsmaterial, und auch Geschichten, die Jugendthemen aufgreifen.

Die Kinderseite unterscheidet sich insofern, als dass alle Inhalte in 4 Spielen kindgerecht aufbereitet wurden.

Die folgenden Screenshots zeigen die konkrete Umsetzung auf dem Screen:

9. Die zentrale Startseite ist die der Entdecker – ein Großteil der Besucher wird über diese Seite auf das Angebot zugreifen. Eine visuelle und textuelle Zordnung ist durch die beiden zentralen Elemente im oberen Bereich gegeben. 6 täglich wechselnde Geschichten ermöglichen einen Direkteinstieg. Im unteren linken Teil werden die 5 zielgruppenspezifischen Seiten geteilt.

10. Die Seite für Reisende oder Touristen zeigt eine Landkarte mit der VIMU Region: Sie erstreckt sich über Esbjerg nach Kolding zur Insel Fynen, über Fehmarn nach Lübeck und Hamburg Alton bis nach Sylt.

11. Auf der Startseite für Kinder von 7-12 Jahren werden 4 Spiele gezeigt, die sich mit der Region befassen.

12. Neben den spezifischen Startseiten, werden auch die eigentlichen Inhaltsseiten angepasst, durch eingebettete Teaser, eine zielgruppenabhängige Reihenfolge des Zusatzmaterials und spezifischen Zusatzmaterialien (Materialien für den Unterricht in der Zielgruppe Lehrer, z.B.). In der Umsetzung zeigt sich die Anpassung folgendermaßen:

13. Der Screenshot zeigt eine Basisgeschichte. Von diesen Basisgeschichtsseiten existieren etwa 200. Eingebettet in die Geschichten sind Formate, das obere Format ist jeweils ein gleichbleibendes Foto, die unteren beiden Teaser sind zielgruppenabhängig. Auf der rechten Seite befindet sich Geschichtsspezifisches Zusatzmaterial. Die Reihenfolge wird pro Zielgruppe bestimmt. Auch kann redaktionell entschieden werden, welche Formate hier gezeigt werden: Unterrichtsmaterialien machen zum Beispiel nur Sinn für die Zielgruppe der Lehrkräfte. Die folgende Slide zeigt die Wahl der eingebetteten Teaser für eine Basisgeschichte:

13_b Eingebettete Teaser pro Zielgruppe. Das obere Foto als visueller Einstieg und Erkennungsmerkmal auf den Navigationsseiten bleibt bei allen Zielgruppen gleich. Die Zielgruppe der Entdecker hat eine Animation und ein Video. Die Zielgruppe Touristen bekommen eine Animation mit Karrikaturen und ein Foto. Lehrer- und Lehrerinnen Quellen und Zusatzmaterial für den Unterricht. Schüler- und Schülerinnen vorwiegend Foto, Animationen und Videos. Die Forschenden Fallbeispiele, Quellen, Tabellen und seltenes Videomaterial.

14. Um auf verschiedenen User Bedürfnisse und Erwartungen einzugehen gibt es noch weitere Möglichkeiten, um den Pfad durch das Museum zu individualisieren:

Einfache und lineare Navigationen (Links, textbasiert)

Explorative Navigation (Bildnavigation, "Spinne", bild- oder flashbasiert)

15. Das Bild zeigt eine Navigationsseite. Wir können dies nun live im Internet betrachten: die Bilder vermitteln einen visuellen Eindruck der Geschichten. Bei Mouseover beschreibt ein Text die Geschichte. User, die eine eher lineare Abfolge bevorzugen oder mit einem Hilfsmittel wie einem Screenreader im Internet surfen, wählen die Html Version: In dieser Version, werden die Inhalte in einer klassischen sequentiellen Abfolge dargestellt.

16. Das nächste Beispiel führt zur **Helgolandgeschichte**. Helgoland ist zum einen dargestellt als Basistext mit Zusatzmaterialien. Diese Darstellungsform zeigt in eher linearer Weise die Geschichte und Geschichten um die Hochseeinsel. Eine eher explorative Navigation findet sich in der Multimediaanwendung zu Helgoland (die optimalerweise im Basistext eingebettet sein sollte). Um einen wertungsfreien Einstieg in die Helgolandgeschichte zu ermöglichen, wurde die Links in Form eines Kreisels angeordnet. Steigen wir ein in die Zeit des Big Bangs, als das britische Militär Helgoland mit der bis dato größten nichtnuklearen Sprengung versah.

In dieser Anwendung kann sich der User auf verschiedenen Wegen durch 2 Jahrhunderte Helgoland bewegen: die globale Navigation funktioniert linear und vermittelt einen Überblick und einen Einstieg für Web Newbies. Diese Navigation wird am Fuß der Anwendung noch mal aufgenommen. Innerhalb der Anwendung gibt es vertiefende Text, Foto und Videobausteine.

17. Ein weiteres Beispiel zeigt die **Multimodalität** – also das Ansprechen verschiedener Sinne, die sich innerhalb der Animationen gut umsetzen lässt. Die Anwendung zeigt die Tagebücher von Fritz Solmitz, die er 1933 im Konzentrationslager Fuhlsbüttel geschrieben hat. Die einzelnen Blätter lassen sich umdrehen. Wer möchte, kann sich die Notizen, die in Sütterlin verfasst sind, vorlesen lassen. Eine Transkription des Textes ist verfügbar wie auch eine Lupe.

So wird der visuelle Sinn, der Hörsinn und im erweiterten Begriff auch der Tastsinn angesprochen beim Umblättern der Tagebuchnotizen.

18. Eine weitere Besonderheit stellt die sogenannte Spinne dar: Sie ist ein visuelles Abbild aller vorhandenen Geschichten und ihrer Formate. Sie ist einfach gesprochen eine Navigation in einer explorativen Umgebung. Doch enthält sie auch semantische Information: In welchen Geschichten taucht eine Person auf, wann und wo wurde sie geboren, was ist mit ihrer Heimatstadt an weiteren Geschichten verknüpft, usw.

19. Das Internet bietet viele Möglichkeiten, um den Pfad durch ein virtuelles Museum individuell zu gestalten. Letztendlich entscheidet der User, ob:

- ob der Pfad durch das Museum
 - eher linear oder eher explorativ ist; oder eine Kombination aus beiden ist.
 - text- oder bildorientiert ist.
- wo sie starten: inmitten einer Geschichte oder ganz am Anfang auf der Startseite.
- welcher Zielgruppe sie sich temporär zuordnen.

20. Lessons Learned

- Zweisprachigkeit bedeutet doppelte Arbeit bei der Produktion und Implementation.
- In neuartigen Projekten kann nur teilweise auf alte Erfahrungswerte zurückgegriffen werden.
- Das Web ermöglicht klasse Tools der Kommunikation (z.B. Skype: auch bei geografischer Distanz sieht man die Kollegen am Arbeitsplatz)

21. Ausblick

- Vimu.info ist „**interoperabel**“ – es basiert auf einer XML Ontologie. Das bedeutet das die Daten mit ähnlichen Web Portalen wie Archiven, Bibliotheken und Museen fusioniert oder ausgetauscht werden können.
- Der zweite Blick geht Richtung Web 2.0.: In den Kellern viel Menschen in der VIMU Region schlummern wahre Schätze: Bilder von Warften während Sturmfluten oder Schneekatastrophen beispielsweise oder der langjährigen Auseinandersetzung um das Atomkraftwerk Brokdorf. Vielleicht auch Bilder oder Zeichnung von Urahnern in landes- und zeittypischer Kleidung.

Die Herausforderung der Zukunft ist, wie solche Beiträge von Usern sinnvoll in die Seite integriert werden können.

Der Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2008
am 26./27. Mai 2008 im Sprengel Museum Hannover

Die Tagung wurde veranstaltet durch das
Fortbildungszentrum Abtei Brauweiler
Rheinisches Archiv- und Museumsamt
LANDSCHAFTSVERBAND RHEINLAND

Weitere Informationen unter:
<http://www.mai-tagung.de>

Anmeldung für den Newsletter:
<http://www.mai-tagung.de/MAI-Ling>



MAI-Ling[®]
<http://www.mai-tagung.de>