

Museum 2.0 - *Virtual Environments for Collaboration*

Fruchtbare Kooperation: Ein virtuelles Museum entsteht



Museum 2.0 - *Virtual Environments for Collaboration*

Warum ein virtuelles Museum?

- eine neue Zielgruppe ansprechen (junge, technik- und spieleaffine Menschen)
- Kunst online erlebbar machen
- während der Neubauphase die Online-Präsenz des Museums stärken

Museum 2.0 - *Virtual Environments for Collaboration*

Umsetzung – Grundlegende Anforderungen

- niedrige Hemmschwelle
 - einfach online zugänglich (über Museums-Website)
 - keine Software erforderlich
 - intuitive Nutzung → kurze Eingewöhnungszeit
- Interaktion und Kommunikation ermöglichen

Museum 2.0 - *Virtual Environments for Collaboration*

Umsetzung – Das Projekt

- 2-jähriges Projekt (Nov 2011 bis Nov 2013) mit Förderung der LWL-Kulturstiftung
- Kooperation des LWL-Museums für Kunst und Kultur und der Forschungsgruppe Kommunikations- und Kollaborationsmanagement der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster (WWU)
 - Museum: Konzeption, Koordination, kuratorische Arbeit
 - WWU: Auswahl der Plattform, technische Umsetzung (Programmierung innerhalb eines projektbezogenen Master-Seminars)

Museum 2.0 - *Virtual Environments for Collaboration*

Ergebnis – Das (fast) fertige virtuelle Museum

- insgesamt **11 virtuelle Räume**, die optisch an die Ausstellungsräume des Neubaus erinnern (kein 1:1 Nachbau des Neubaus!), Unterstützung durch Design-Agentur zur visuellen Optimierung der virtuellen Räume
- **gut 200 Werke** zu Themen wie Landschaften & Porträts, Mythologie & Abstrakte Kunst usw. → nicht identisch mit der Sammlungspräsentation ab 2014, sondern eigens fürs virtuelle Museum ausgewählte Werk
- Zugriff auf alle Rahmen und Texte über ein **Content Management System** (erstmalig CMS für virtuelle Welt, entwickelt von Studenten des Projektseminars!)

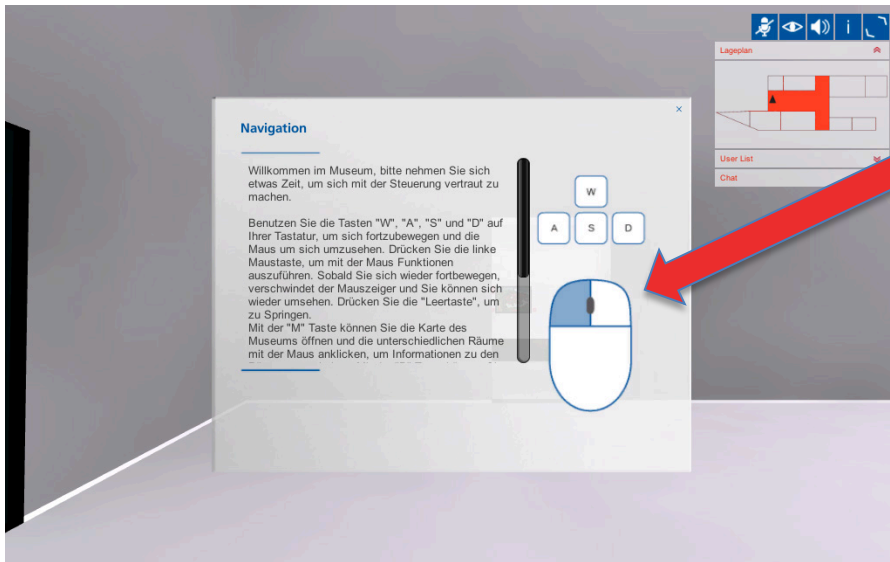
Museum 2.0 - *Virtual Environments for Collaboration*

Ergebnis – Kommunikation und Interaktion im virtuellen Raum

- neben Standard-Funktionen wie Abrufen von Bildinfos vor allem Kommunikationskanäle, ergänzt durch spielerische Elemente (Beispiele folgen)
- Funktionalitäten entwickelt anhand von
 - eigenen Überlegungen des Museumsteams
 - Vorschlägen der programmierenden Studenten
 - Einreichungen beim Ideenwettbewerb 2011 (<http://bit.ly/GAjK34>)
 - Impulsen von Besuchen diverser Tagungen, StartCamps, Workshops etc.

Steuerung & Räume

Besucher des virtuellen Museums nutzen Tastatur und Maus, um sich durch die Räume zu bewegen.



Wie die Steuerung in den virtuellen Räumen funktioniert, wird dem Besucher direkt zu Beginn per Text und Grafik erläutert.

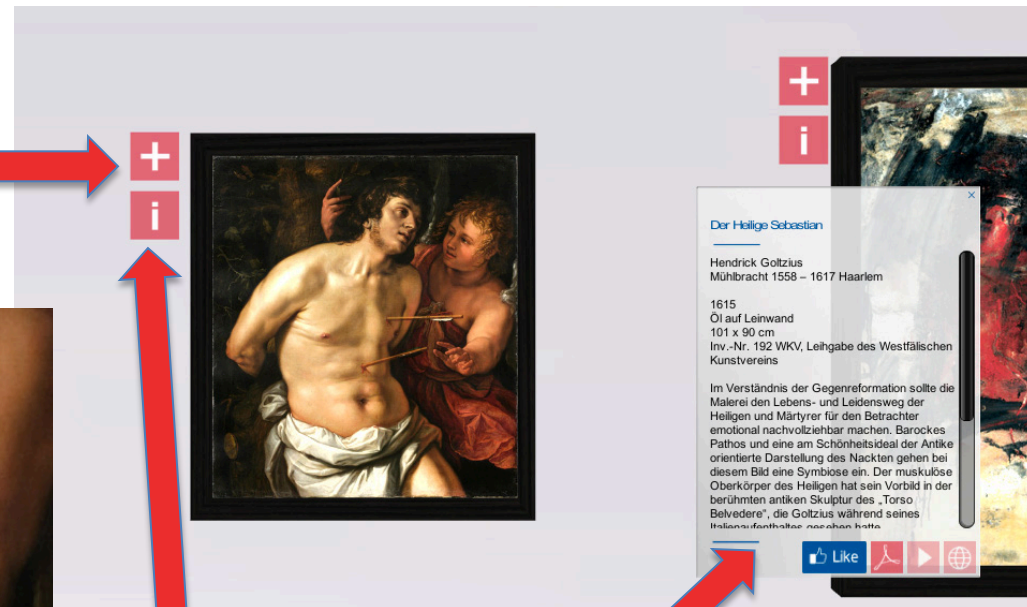
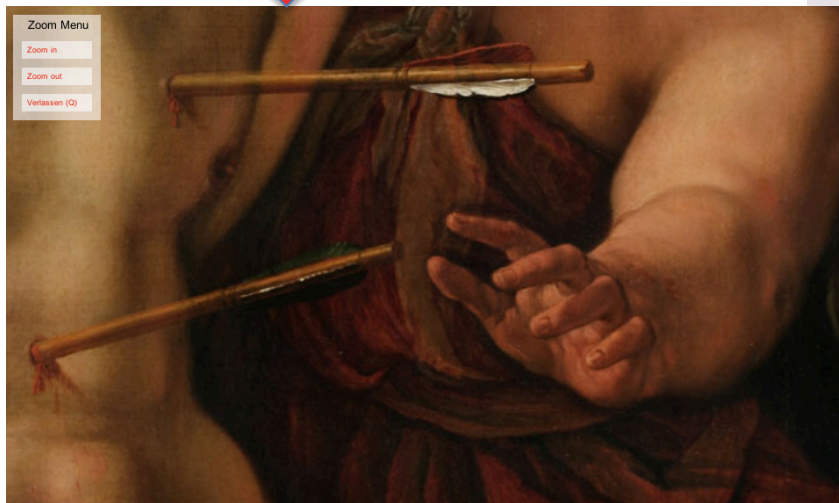
Danach kann die Erkundungstour durch die Räume starten – hier mal ein beispielhafter Blick in die virtuelle Ausstellung.



Standard-Funktionalitäten: Werkinfos und Zoom

Hinter jedem Bild können Werkinfos hinterlegt werden, ergänzt durch Links auf PDF-Dokumente, Filme/Audiospuren und Webseiten. Der Zoom ermöglicht einen genauen Blick auf Details.

Der Zoom wird über das „+“
aufgerufen.



Infos zum Werk werden über das „i“ aufgerufen und erscheinen in einem separaten Fenster. Alle Texte können per CMS eingepflegt und verändert werden, ebenso die Verlinkungen auf andere Medien.

Museum 2.0 - *Virtual Environments for Collaboration*

Funktionalitäten/spielerische Elemente

- eigene Hängung durch Besucher, Auswahl aus kleinem Archiv für verschiedene Rahmen im Raum
- begehbare Werke / virtuelle Parallelwelten
- Veränderung von Farben in den Werken durch Nutzer
- Memory-Spiel mit Werkmotiven
- Paintball auf Leinwand
- etc.

Museum 2.0 - *Virtual Environments for Collaboration*

Endspurt & Neuigkeiten

Noch befindet sich das virtuelle Museum in der Entwicklung.

Voraussichtliche Online-Schaltung: Oktober 2013

Zu finden über die Museums-Webseiten unter www.lwl-museum-kunst-kultur.de

Infos zu allen Aktivitäten unter auf facebook unter
<https://www.facebook.com/LWLMuseumKunstundKultur>

oder im Museums-Blog unter
<https://www.lwl.org/LWL/Kultur/LWL-Landesmuseum-Muenster/Blog/>

Wir freuen uns auf Ihren virtuellen Besuch!

LWL-Museum für Kunst und Kultur

Ansprechpartnerin: Katja Baron
Domplatz 10
48143 Münster

Telefon 0251. 5907-311
museum2.0@lwl.org

Museum 2.0 – *Virtual Environments for Collaboration*

Ein Kooperationsprojekt des
Landschaftsverbands Westfalen-
Lippe (LWL) und der Westfälischen
Wilhelms-Universität Münster
(WWU), Institut für
Wirtschaftsinformatik,
Forschungsgruppe Kommunikations-
und Kollaborationsmanagement.



Für die Menschen.
Für Westfalen-Lippe

Der Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2013 am 23./24. Mai 2013 in der Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Bonn.

Die MAI-Tagung 2013 ist eine Kooperationsveranstaltung des LVR-Fachbereichs Kultur, des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums sowie der Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland.

BUNDESKUNSTHALLE



Weitere Informationen unter:

www.mai-tagung.de

Anmeldung für den Newsletter:

www.mai-tagung.de/MAI-Ling

MAI-Ling[®]
http://www.mai-tagung.de



museums
and the
internet