STADT UNTER!
Entdecke Düsseldorfs Tunnel, Grotten, Tiefgaragen

Das Mapping Game der Kunstsammlung
zur Ausstellung *Unter der Erde. Von Kafka bis Kippenberger*

Alissa Krusch
Digitale Kommunikation,
Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen

KUNST SAMMLUNG NORDRHEIN WESTFALEN

© Tomás Saraceno

Foto: Andreas Hamacher

Foto: Kunstsammlung

Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen:
K21 Ständehaus

KUNST SAMMLUNG NORDRHEIN WESTFALEN

Installationsansichten im K21, Foto: Achim Kukulies,
Für Thomas Demand, Max Ernst, Thomas Schütte, Gregor Schneider, Jeff Wall © VG Bild-Kunst, Bonn

---

Ausstellung im K21:
Unter der Erde. Von Kafka bis Kippenberger
5. April bis 10. August 2014

KUNST SAMMLUNG NORDRHEIN WESTFALEN

Ausgangssituation:

- Kommunikativ-spielerische Verlängerung des Themas
- Neue Kommunikationsanlässe
- Stärkung digitaler Kanäle
- Erprobung in Anwendung digitaler Medien/Apps
- Ansprache junger Zielgruppen

KUNST SAMMLUNG NORDRHEIN WESTFALEN

1
K21 Ständehaus, UG

2
Tunnel zwischen dem K21 und dem Gebäude K2 auf der Kronprinzenstraße (geschlossen)

3
Die verrohrte Düssel

4a
U-Bahn, Gleisverlauf

4b
U-Bahn, Gleisverlauf, (Wehrhahnlinie, in Betrieb ab 2015)

5
U-Bahnhof Kirchplatz (Wehrhahnlinie, in Betrieb ab 2015)

6
Tiefgarage unter dem Kirchplatz

7
Historische Luftschutzräume unter dem Kirchplatz

8
Tiefgarage Friedrichstraße, Einfahrt Herzogstraße

9
U-Bahnhof Graf-Adolf-Platz (Wehrhahnlinie, in Betrieb ab 2015)

10
reinraum e.V.

11
Mehrzweckanlage (MZA)/ Tiefgarage Hohe Straße

12
KiT – Kunst im Tunnel

13
Rheinufertunnel

14
Historische Luftschutzräume unter dem Carlsplatz

15
U-Bahnhof Benrather Straße (Wehrhahnlinie, in Betrieb ab 2015)

16
MZA/Tiefgarage Königsallee

17
U-Bahnhof Steinstraße/Königsallee

18
U-Bahnhof Oststraße

19
Historische Luftschutzräume Hbf

20
U-Bahnhof Düsseldorf Hbf

21
Fußgängerpassage unter dem Worringer Platz (geschlossen)

22
U-Bahnhof Heinrich-Heine-Allee B-Ebene

23
Mündung der südlichen Düssel in den Rhein

24
Mündung der nördlichen Düssel in den Rhein

25
Historische Luftschutzräume, heute Teil der Mahn- und Gedenkstätte der Landeshauptstadt Düsseldorf (wegen Bauarbeiten bis zum Frühjahr 2015 geschlossen)

26
Tiefgarage unter dem Grabbeplatz

27
Mauer – Club und Cocktails

28
Opernhaus, Fundus, Passage

29
Straßentunnel Kö-Bogen

30
Tiefgarage unter dem Gustaf-Gründgens-Platz

31
U-Bahnhof Schadowstraße (Wehrhahnlinie, in Betrieb ab 2015)

32
U-Bahnhof Jacobistraße / Pempelforter Straße (Wehrhahnlinie, in Betrieb ab 2015)

33
Fußgängerpassage von der Tonhalle zum Rheinufer

34
U-Bahnhof Nordstraße

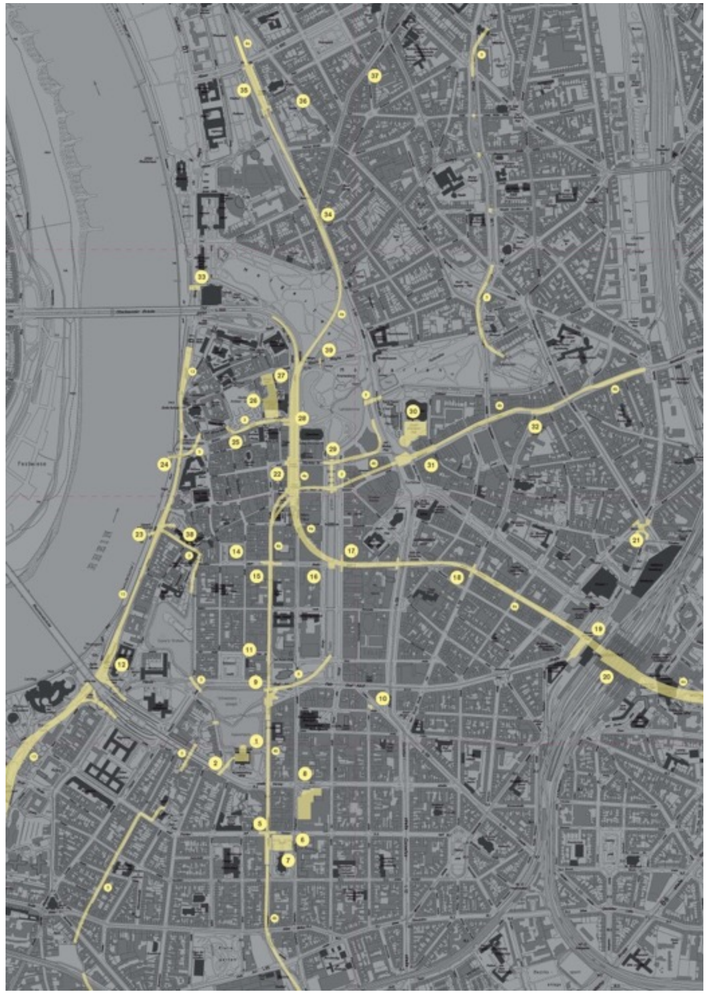
35
U-Bahnhof Victoriaplatz/Kleverstr.

36
MZA/Tiefgarage Kaiserpark, Kaiserwerther Str. 26

37
MZA/Tiefgarage Goebenstraße

38
Hetjens Museum, Erweiterungsbau Untergeschoss mit Blick auf Teile der historischen Stadtbefestigung

39
Weyhe-Passage



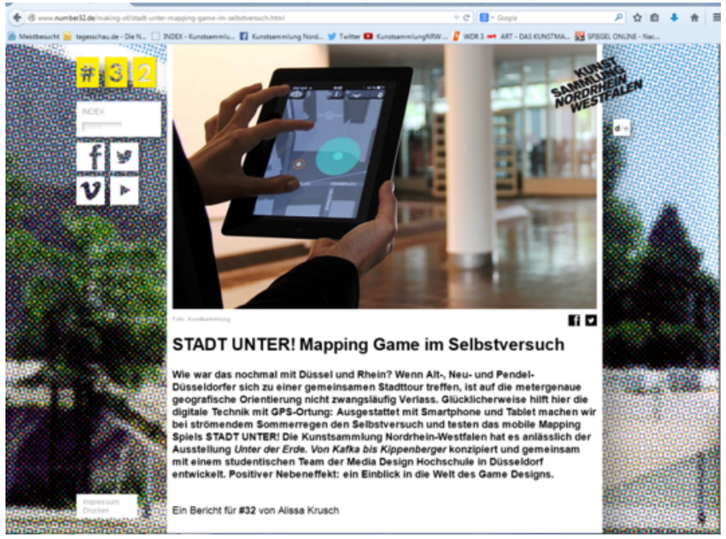
Begleitmedium: Stadtplan zum unterirdischen Düsseldorf

KUNST SAMMLUNG NORDRHEIN WESTFALEN

Stadt unter!

Die Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen realisiert im Rahmen einer Ausstellung erstmals ein Computerspiel

Der Landtag zeigt seine Kunst



Integrierte Kommunikation über das Game

KUNST SAMMLUNG NORDRHEIN WESTFALEN

Foto: Wilfried Meyer

Foto: Kunstsammlung

Foto: Kunstsammlung

Impressionen

Alissa Krusch
Bereichsleitung Digitale Kommunikation

STIFTUNG KUNSTSAMMLUNG NORDRHEIN-WESTFALEN
Grabbeplatz 5 | D-40213 Düsseldorf
Fon (+49) (0)211-8381-117
krusch@kunstsammlung.de
http://www.kunstsammlung.de

Kontakt

KUNST SAMMLUNG NORDRHEIN WESTFALEN

MOBILE SERIOUS GAMES

Was ist der Unterschied zwischen Spielen und Lernen?

“Fun is the original educational technology.”
– Chris Crawford

Image: Simon Blackley, http://www.flickr.com/photos/sblackley/8130334415/sizes/h/in/photostream/

Wie können wir Spielen und Lernen im Kontext vereinen?

Image: Monobanda Fusionplay, http://www.flickr.com/photos/monobanda/8241276188/sizes/h/in/photostream/

Schnitzeljagd heisst jetzt Geocaching

Image: cachemania, https://secure.flickr.com/photos/mycachemania/3988147164

Wir sammeln keine Briefmarken mehr

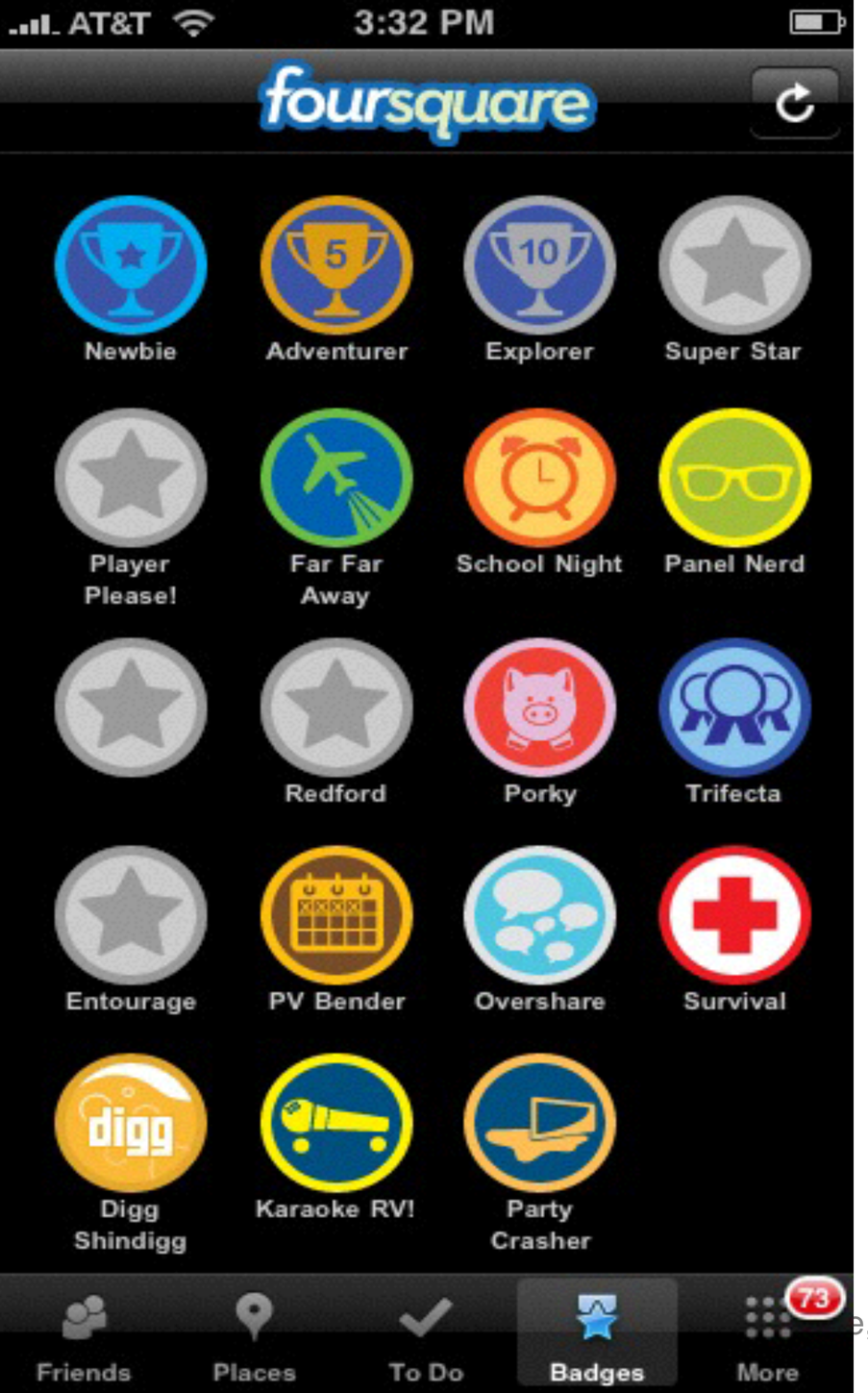


Image: dpstyles, https://secure.flickr.com/photos/dpstyles/3367761841

Kontextualisiert
Kontext explorieren und verwenden
Erweitert die Realität

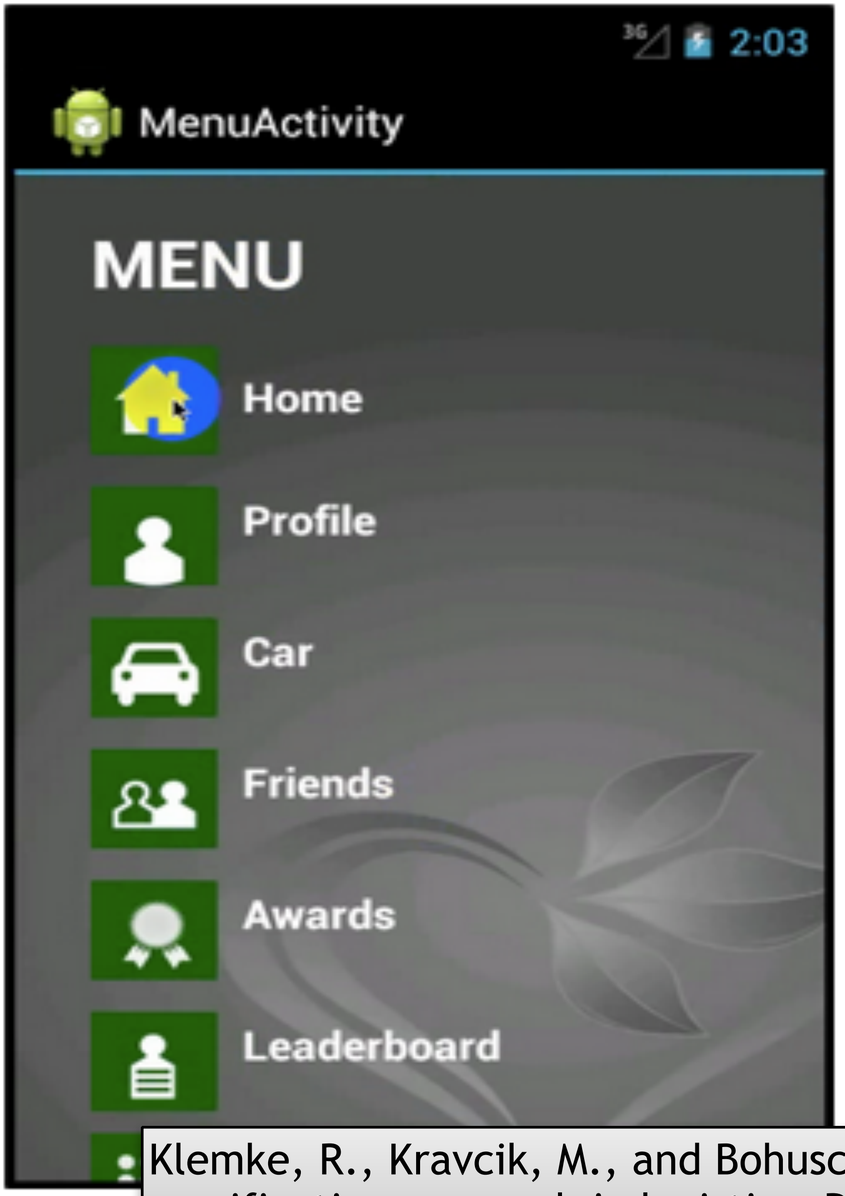
Was ist ein Mobile Serious Game?

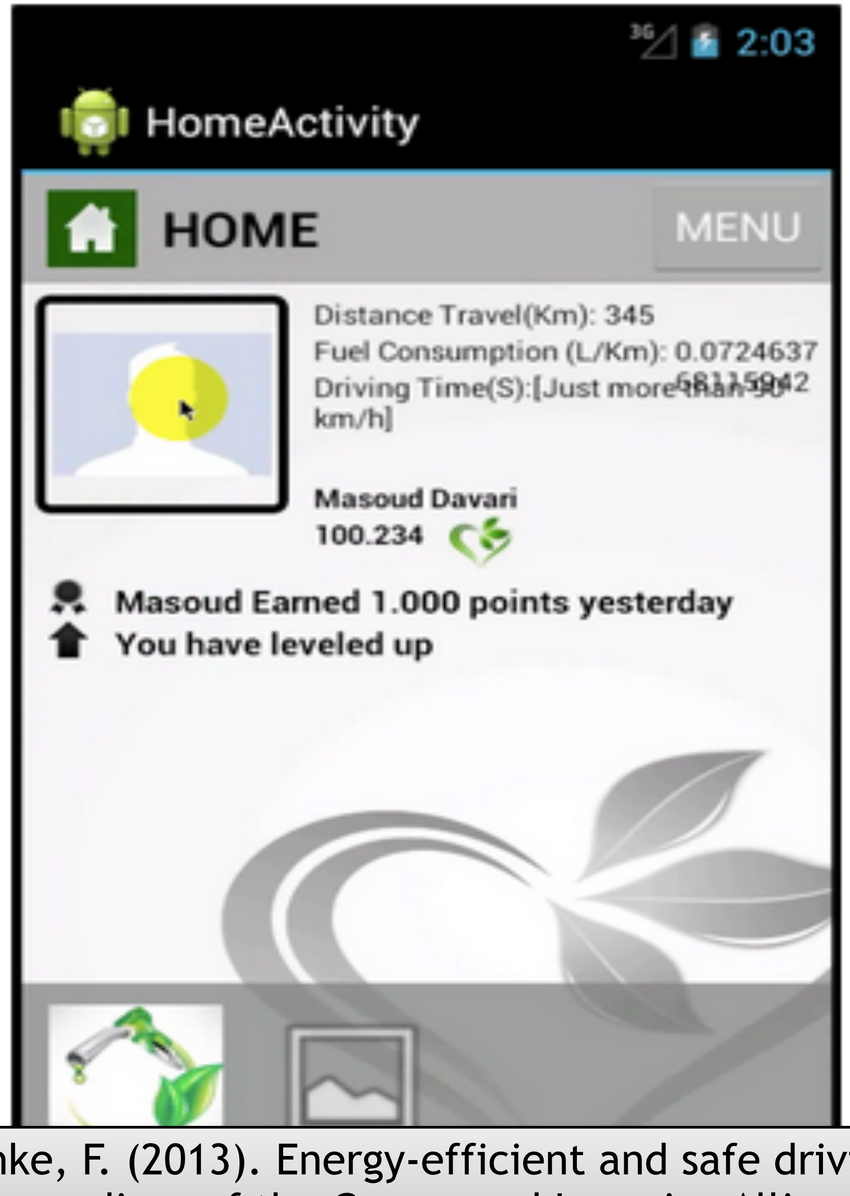
Image: Phil Rogers, http://www.flickr.com/photos/erase/5572308872/sizes/l/in/photostream/

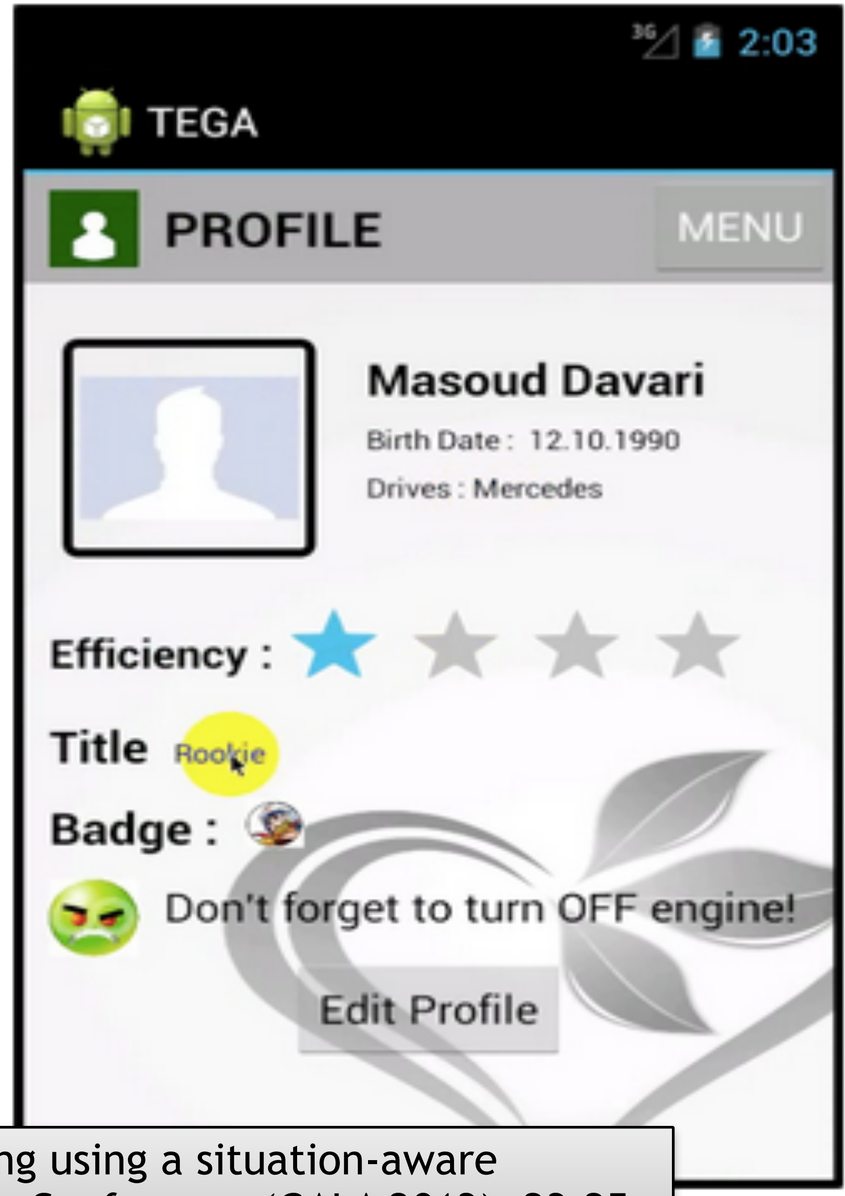
TEGA
Ein Spiel, dass anregt sicher und sparsam zu fahren

Klemke, R., Kravcik, M., and Bohuschke, F. (2013). Energy-efficient and safe driving using a situation-aware gamification approach in logistics. Proceedings of the Games and Learning Alliance Conference (GALA 2013), 23-25 October 2013, Paris, France.

TEGA App







Klemke, R., Kravcik, M., and Bohuschke, F. (2013). Energy-efficient and safe driving using a situation-aware gamification approach in logistics. Proceedings of the Games and Learning Alliance Conference (GALA 2013), 23-25 October 2013, Paris, France.

Bei Herzinfarkt kommt es auf schnelle Hilfe an …
… aber keiner hilft

Klemke, R., Ternier, S., Kalz, M., Schmitz, B., & Specht, M. (2013). Multi-stakeholder decision training games with ARLearn. In D. Milosevic (Ed.), Proceedings of the fourth international conference on eLearning (eLearning 2013) (pp. 1-9). Belgrade Metropolitan University, Belgrade, Serbia.

Rollenspiele können die Hilfsbereitschaft erhöhen

Verstehe, was zu tun ist und wie Hilfe organisiert wird

Schmitz, B., Ternier, S., Klemke, R., Kalz, M., & Specht, M. (2013). Designing a mobile learning game to investigate the impact of role-playing on helping behavior. Proceedings of European Conference on Technology Enhanced Learning (EC-TEL), LNCS 8095 (pp. 357–370). Berlin Heidelberg, Germany: Springer-Verlag.

ARLearn: Platform für mobile serious games

- Sensor enabled (GPS, Kamera, QR)
- Multi-user, multi-role game play
- Clients für Android und iOS
- Open Source
- http://ou.nl/arlearn
- https://code.google.com/p/arlearn/

Ternier, S., & Klemke, R. (2011). ARLearn and StreetLearn software for virtual reality and augmented reality multi user learning games (Version 1.0) [Computer software]. Heerlen, The Netherlands: Open Universiteit in the Netherlands.

DIE MD.H STELLT SICH VOR

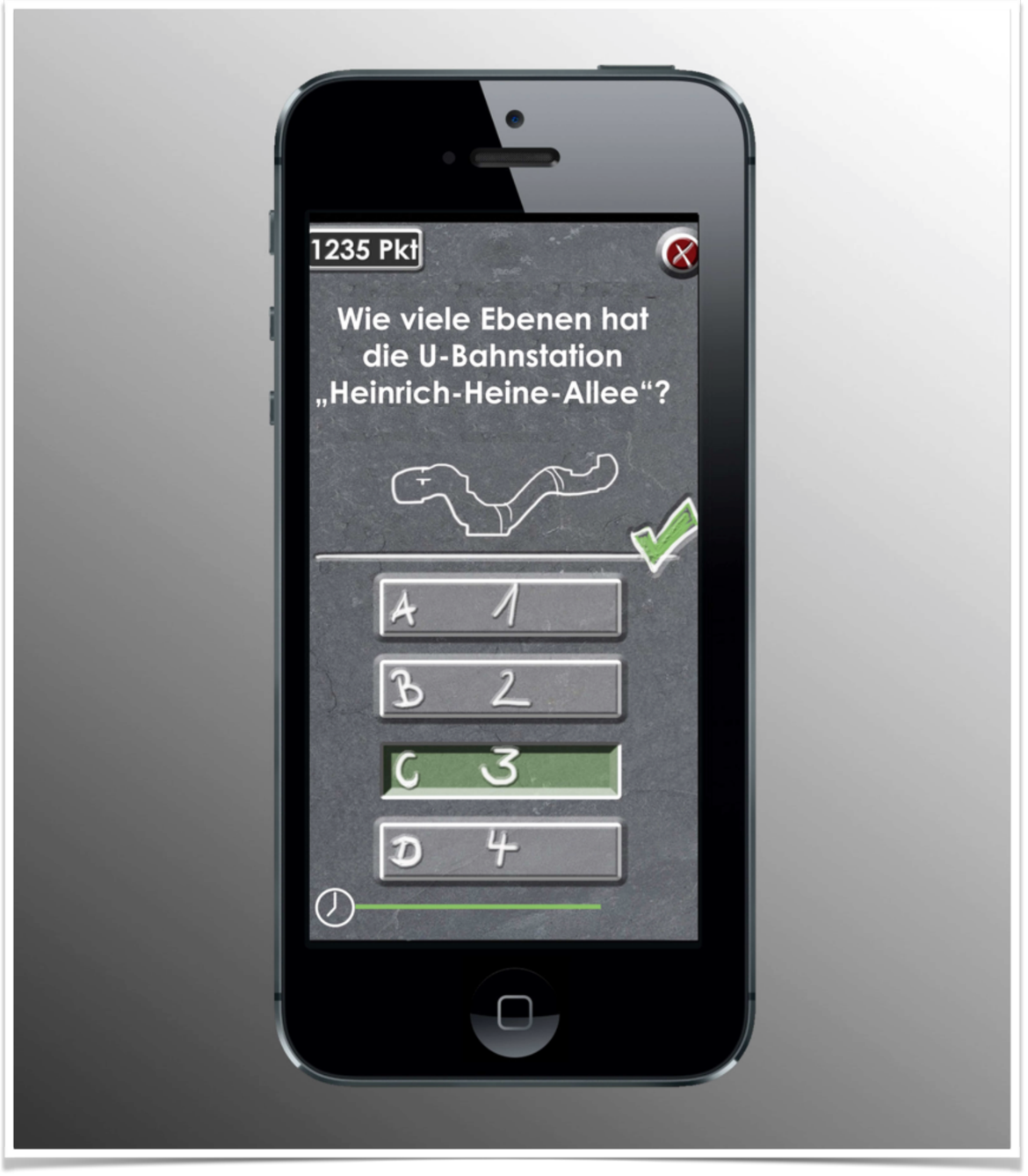
- 1987 gegründet
- seit 2004 als Hochschule staatlich anerkannt
- ca. 1.400 Studierende in Berlin, Düsseldorf und München
- Ausgezeichnet durch: Karriereservice, Praxisrelevanz
- akkreditierte Studiengänge

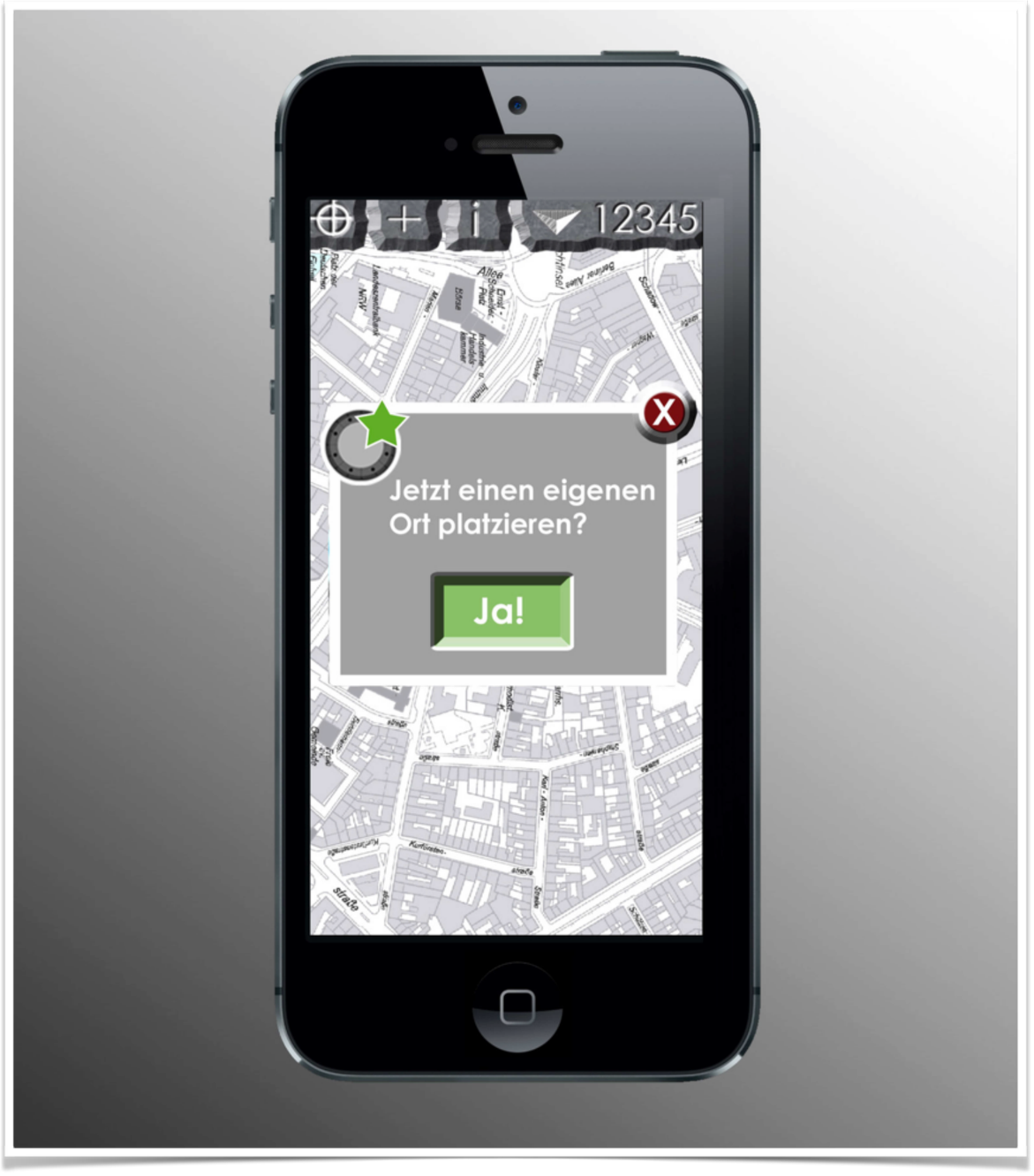
Bachelor	Master
Gamedesign B.Sc.	Gamedesign M.A.
Medien- und Komm.-Managmnt. B.A.	Medien- und Komm.-Managmnt. M.A.
Mediadesign B.A.	Mediadesign M.A.
Modedesign B.A.	
Digital Film Design B.A.	
Modemanagement B.A.	

i
12345

12345
Punktzahl
Infos
neuen Ort hinzufügen
zurück zum Standort
12345
besucht, aber noch nicht gelöst
besucht und gelöst
noch nicht besucht

Name des Ortes
i
Melden


1235 Pkt
Wie viele Ebenen hat die U-Bahnstation „Heinrich-Heine-Allee“?
A 1
B 2
C 3
D 4


12345
Jetzt einen eigenen Ort platzieren?
Ja!

Kontakt

Prof. Tim Bruysten
Fachbereichsleiter Gamedesign
MD.H University of Applied Science

Geschäftsführender Gesellschafter
richtwert GmbH
www.richtwert.eu

Grafenberger-Allee 128
40237 Düsseldorf

xing.com/profile/Tim_Bruysten
twitter.com/timbruysten

Alissa Krusch
Bereichsleitung Digitale Kommunikation

STIFTUNG KUNSTSAMMLUNG
NORDRHEIN-WESTFALEN
Grabbeplatz 5 | D-40213 Düsseldorf
krusch@kunstsammlung.de
http://www.kunstsammlung.de

Prof. Dr. Roland Klemke
Welten Institute
Open University of the Netherlands

Fachbereich Gamedesign
MD.H University of Applied Science

Vorstand
Humance AG
www.humance.de

Goebenstraße 10-12
50672 Köln

museums and the internet

2015 Jahre

www.mai-tagung.de

Dieser Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2015 am 11./12. Mai 2015 in der DASA: Arbeitswelt Ausstellung, Dortmund.

Die MAI-Tagung 2015 ist eine Kooperationsveranstaltung des LVR-Fachbereichs Kultur, des LWL-Museumsamtes, der DASA: Arbeitswelt Ausstellung und des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums.

Weitere Informationen unter:
www.mai-tagung.de

museums and the internet

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

MAI-Ling