

Von der Fürstlichen Wunderkammer zum Erlebnisort: Entwicklung einer Virtual Reality Lernstation für das historische Museum Regensburg

Thema:

Von der Fürstlichen Wunderkammer zum Erlebnisort: Entwicklung einer Virtual Reality Lernstation für das historische Museum Regensburg

Art:

BA

Betreuer:

Martin Dechant

Student:

Marlena Wolfes

Professor:

Christian Wolff

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

Game Design, Museum, Virtual Reality, Experience Design, E-Learning, History

angelegt:

2017-05-01

Beginn:

2017-06-07

Ende:

2017-08-07

Anmeldung:

2017-06-14

Antrittsvortrag:

2017-05-08

Hintergrund

Für viele Besucher eines Stadtmuseums bietet sich immer wieder das erschreckend gleiche Bild: Ein modriger alter Raum, viele Vitrine und gähnende Langeweile. Doch diesem Eindruck möchte man in den jüngeren Diskussionen im Bereich der Museumspädagogik entgegenwirken und mit Hilfe von neuen Konzepten versuchen, den Museumsbesuch ansprechender zu gestalten. Gerade der Einsatz von neuen Lehrkonzepten oder gar Spielen ist dabei eine entscheidende Fragestellung. Wo früher reine Beschreibungstafeln oder Audioguides weiterhalfen, wird heute in modernen Museen auf deutlich mehr Hands-On Stationen gesetzt, um die Geschichte mit allen Sinnen begreifbar zu machen. Das Abtauchen in die Alltagsgeschichte der Stadt ist ein immer populär werdender Ansatz. Dadurch soll der Nutzer sich stärker angesprochen fühlen und einen Bezug zu seinem eigenen Wissen entwickeln können. Könnte dieser Ansatz mit Hilfe von digitalen Spielen in der Virtual Reality verstärkt

werden?

Zielsetzung der Arbeit

Im Rahmen des Projekts „Meisterwerke in Bewegung“ des historischen Museums Regensburg soll eine „virtual reality“ Anwendung entwickelt werden, die ein Kunstobjekt aus dem Depot des Museums im historischen Kontext inszeniert. Dabei steht nicht nur das reine Erlebnis im Fokus, sondern auch die Vermittlung der historischen Weiterentwicklung des Objekts sowie (nach Absprache mit den Projektpartnern) die Alltagsgeschichte des Regensburgs aus dem Jahre 1540. Der Kandidat übernimmt die Umsetzung eines Narratives des Konzeptes und fokussiert sich dabei auf die spielerische Auseinandersetzung mit den historischen Elementen. In Form eines einfachen Spiels soll Faktenwissen in der immersiven Umgebung konsumiert werden.

Konkrete Aufgaben

- Visualisierung einer historischen Kulisse in Regensburg im Jahre 1540
- Implementierung des vorgegebenen interaktiven Narratives über einen Teil der Regensburger Alltagsgeschichte
- Evaluation des Lernerfolg und des Spielerlebnisses sowie der Akzeptanz des Mediums im Musealen Kontext

Erwartete Vorkenntnisse

- Hervorragende Kenntnisse in der 3D Modellierung und Entwicklung von Spielinhalten
- Gute Experience Design Fertigkeiten
- Gute Kenntnisse Unreal Engine 4 (zur Not auch Unity 5)

Weiterführende Quellen

- Grünewald Steiger, Andreas: Information – Wissen – Bildung: Das Museum als Lernort, in: Walz, Markus (Hg.): Handbuch Museum, Geschichte, Aufgaben, Perspektiven, Stuttgart 2016, S. 278 – 282.
- Haller, Kerstin: Lernen im Museum und in Science Center, in: Noschka-Roos, Annette (Hg.): Besucherforschung in Museen, Instrumentarien zur Verbesserung der Ausstellungskommunikation (Public Understanding of Science: Theorie und Praxis Bd. 4), Parsdorf 2003, S. 144 – 156.
- Hille, Carmen: Geschichte im Blick – Historisches Lernen im Museum, in: Czech, Alfred/Kirmeier, Josef/Sgoff, Brigitte (Hg.), Museumspädagogik, ein Handbuch, Grundlagen und Hilfen für die Praxis, Schwalbach/Ts. 2014, S. 81 – 91.
- Kenkmann, Alfons, Kompetenzförderung im Museum?, in: Staupe, Gisela (Hg.): Das Museum als Lern- und Erfahrungsraum, Grundlagen und Praxisbeispiele (Schriften des Hygiene-Museums Dresden Bd. 10), Weimar 2012, S. 111 – 117.
- Noschka-Roos, Anette/Lewalter Doris: Lehren und Lernen im Museum, in: Walz, Markus (Hg.): Handbuch Museum, Geschichte, Aufgaben, Perspektiven, Stuttgart 2016, S. 282 – 286.
- Pfeiffer, Wolfgang Dr.: Regensburg, Neupfarrkirche (Kleine Kunstführer Bd. 877),

München/Zürich 1967.

- Pöhlmann, Wolfger: Handbuch zur Ausstellungspraxis von A – Z (Berliner Schriften zur Museumsforschung, Bd. 5), Berlin 2007.
- Schwan, Stephan: Lernpsychologische Grundlagen zum Wissenserwerb im Museum, in: Staupe, Gisela (Hg.): Das Museum als Lern- und Erfahrungsraum, Grundlagen und Praxisbeispiele (Schriften des Hygiene-Museums Dresden Bd. 10), Weimar 2012, S. 46 – 65.
- Vogel, Brigitte: Schlüsselkompetenzen im Museum, in: Wagner, Ernst/Dreykorn, Monika (Hg.): Museum Schule Bildung, Aktuelle Diskurse, Innovative Modelle, Erprobte Methoden, München 2007, S. 168.
- Writzmann, Martin: Stadtgeschichte erlebbar machen, Theorien, Methoden und Ideen für das Konzept eines Schülerbegleiters, Hamburg 2011.

From:

<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/fuerstliche_wunderkammer_zum_erlebnisort?rev=1505897645

Last update: **20.09.2017 08:54**

