



Durch den Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien hat sich das Spektrum musealer Präsentationsformen erweitert. Es sind neue Möglichkeiten zur begleitenden Vermittlung von Inhalten im realen Museum entstanden. Weiterhin bieten viele Museen einen ortsunabhängigen Zugriff auf Museumsinformationen durch ein „virtuelles Museum“ über das Internet an. Dieses wird jedoch meist nur zur Öffentlichkeitsarbeit genutzt und schöpft somit das Potenzial einer der heterogenen Besuchergruppe gerechten Präsentation von Museumsinhalten im Internet noch nicht aus.

Im Ansatz des Blended Museums wird dem Konzept des Blended Learnings folgend versucht, durch die Kombination verschiedener Medien und Methoden eine didaktisch sinnvolle Verknüpfung zwischen dem realen und virtuellen Museum zu erzielen. Dies spiegelt sich auch in der folgenden Definition wieder:

Durch Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien und die Vermischung des virtuellem mit dem „klassischen“ Museum entsteht das Blended Museum, welches vielfältige Besuchererfahrungen (Visitor Experience) ermöglicht.

Zur Steigerung der Visitor Experience können IuK auf verschiedene Weisen beitragen. Einerseits kann durch die Gestaltung interaktiver Systeme eine hohe „User Experience“ erreicht werden und andererseits können durch den gezielten Einsatz von IuK neue Vermittlungsstrategien entstehen, welche die Interaktivität und somit die Partizipation des Besuchers steigern.

Bei der Vermittlung von Museumsinhalten verfolgt das Blended Museum folgende Strategien:

Gestaltung eines einheitlichen Informationsdesign

Damit der Besucher Museumsinformationen kontextualisiert über das virtuelle und das reale Museum erfahren kann, ist es nötig, bei beiden Arten des Zugangs ein einheitliches Informationsdesign zu verwenden. So können die virtuell und real präsentierten Informationen zu einem ganzheitlichen Wissensraum zusammengeführt werden.

Kohärente Zugriffsmöglichkeit auf personalisierte Inhalte

Hat der Besucher im Vorhinein bereits Museumsinhalte virtuell betrachtet, müssen ihm diese auch im realen Museum zugänglich gemacht werden, damit er die reale Erfahrung direkt an die virtuelle anknüpfen kann. Weiterhin soll es ihm daraufhin auch wieder möglich sein, die real erfahrenden Inhalte im virtuellen Museum nachzubearbeiten. Dies wird durch einen kohärenten Zugriff auf gesammelte und erfahrende Inhalte ermöglicht.

Netzwerkartige Exploration des realen Museums

Durch das virtuelle Museum kann die lineare Struktur der an Räume gebundenen Inhalte aufgelöst werden. So entstehen Wissensnetzwerke, welche die Besucher auf unterschiedlichen Wegen erfahren können. Im Ansatz des Blended Museum wird versucht, diese Möglichkeit der netzwerkartigen Navigation und Exploration auch auf das reale Museum zu übertragen.

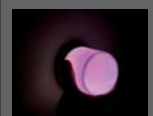
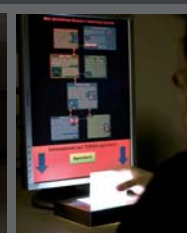
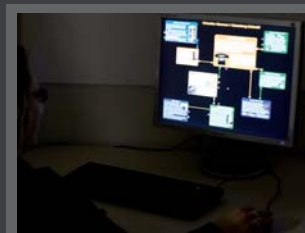
TOKENS

Im Konzept der Tokens wird versucht, die beschriebenen Strategien zu realisieren. Als Token bezeichnen wir einen geometrischen Körper, auf dem zu Beginn des realen Besuches virtuell gesammelte Information gespeichert werden können.

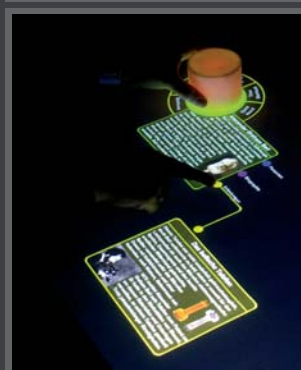
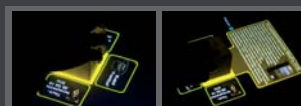
Hat im Vorhinein kein virtueller Besuch stattgefunden, können die Tokens auch vordefinierte Informationen und Wege beinhalten.

Zugriff auf virtuelle
Museumsinhalte

Speicherung von Informationen
im realen Museum



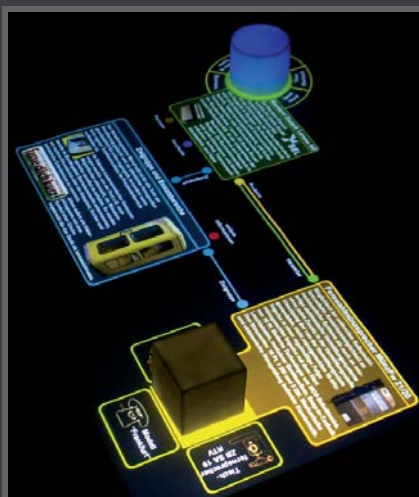
Informationsselektion
und Exploration



Das Token begleitet den Besucher im realen Museum und ermöglicht ihm während des Besuchs weitere Informationen zu speichern. Diese kann er an interaktiven Tischen explorieren und verknüpfte Informationen und Objekte entdecken.

Diese Exploration kann auch kooperativ mit anderen Besuchern geschehen und somit die Kommunikation zwischen diesen fördern.

Nach dem Besuch können die gesammelten Informationen wiederum virtuell zugänglich gemacht werden und als Vorbereitung für den nächsten Besuch dienen.



Kooperative Interaktion