	Projekt	Kontext	Beschreibung	Technik	Zeitraum	Nachnutzbarkeit insgesamt	Idee nachnutzbar	zum Beispiel	konkrete Anwendung technisch nachnutzbar	Aufwand zentral mittel hoch	Aufwand Technik	Was wird erkrankt?	Aufwand Personal	Aufwand Inhalt	Was wird erkrankt?	Aufwand Zeit	Umfang des Projektes auf der Ausstellung besonders	Nachhaltigkeit	Mehrwert für Museum	Sonstiges	Gesamteindruck zum Wort
	AR																				
1	**AR-Diorama holistische Tiefenerlebnis**	in der Ausstellung, auf einem bestimmten Ausstellungs-Objekt Pop (Diorama) bezogen, Detail in einer Vitrine	Über die AR-Demo werden die Handlungen einiger Figuren zentriert dargestellt und mit weiteren Texten näher erläutert. Das Ausstellungsobjekt wird lebendig	Lokal App (iOS, Android), Prototyp	alle Besucher, anhaupten an meinem Smartphone	mittel bis zentral	sehr/auf nachnutzbar	Thomas Cookers der Tiere können lebendig werden, sprechen/tritt zu den Tieren aktuellar, ergänzende Szenen können eingebaut werden. Wolf begleitet Lu Zacher, Zeitzeitzeit Squeeze im Sand (Erklärung der Spuren), Detailliertere Erklärung der Wesenspflanzen, Darstellung von Symbiosen mit anderen Tieren und Pflanzen, Interaktion zwischen Tieren, Erklärung Zusätzlich	nicht nachnutzbar, nur die Nutzerführung und Struktur. Die gesamte Animationen müssten neu erstellt werden.	hoch	hoch	ein Mensch und muss erstmal nachgeholt werden + mehrere einzelne Objekte werden neu gemacht werden	zentral	mittel	Konzepte und Beschreibungen von Bewegt Inhalten/Szenenen + eiberen wissenschaftliche Erklärungen dies	hoch	sprachlich, mittel, aber beinhalt erweiterbar	sehr nachhaltig, weil in der Dauerausstellung langfristig integrierbar, ohne zusätzliches Personal und Textbar erweiterbar	hoch, weiteren inhaltliche Ebene für Besucher, inhaltliche Qualitätssicherung	evtl tiefs Nachnutzbarkeit für Vulkan Lanzarote?	Überraschungseffekt + szenische Bewegtbilder ja schon vorhandenen
2	**AR-Erlebniswelt Menschenbaum**	in der Ausstellung, auf mir nicht vorhandenen Ausstellungs-Objekt bezogen, wenn Maske wird mit 3-D-Animation erfüllt	ein nicht vorhandenen Objekt wird sichtbar und erkennbar gemacht, sogar wie interaktivabar + Spiel	Lokal App (iOS, Android), Prototyp	alle Besucher, anhaupten an iPad	mittel bis zentral	sehr/auf nachnutzbar	Ausstellungsobjekte, die nicht anwesend sind (sondern an einem anderen Ort, oder nur als Bild vorhanden) können zeitweil werden	nicht nachnutzbar, nur die Nutzerführung und Struktur. Die gesamte Animationen müssten neu erstellt werden.	mittel	mittel	ein Objekt wird 3D dargestellt, bewegbar unterzuhalter	mittel	hoch	mittel, sehr/ist fiksiszent auf ein Thema, dies ganze Ausstellung ist erweiterbar	mittel bis hoch	hoch, Bsp. Ausgestaltetere Texte in Sonderausstellung sichtbar machen	evtl tiefs Nachnutzbarkeit für Vulkan Lanzarote?	Erweiterung der Ausstellung
3	**Kosmos Kaffee – Augmented Reality-Anwendung zur Sonderausstellung**	in der Ausstellung an einer bestimmten Stelle markiert oder überall	spielerisch in 3D-eine Pflanze wachsen lassen, Bedingungen kennen lernen, Detail und Zusätzeitzu anzeihaben	Lokal App (iOS, Android), Serbar App im Pflaystore	alle mit entsprechem Smartphone	mittel bis zentral	auf	Pflanzen/Tiere/Wesen/Mit Aufmerksamkeit und Geduldes Tieren	Original direkt in Regenwald-Ausstellung wachsen lassen	zentral	zentral	sichtbar + Mit in Ausstellung	zentral	zentral	Einbindung des Originals in die Bestandsbeschreibung	digital	sehr/ist fiksiszent auf ein Thema	abhängig von externer Wartung der App	easy nachnutzbar, aber mehr Begleitungen ist sicherlich hilfreich
4	**Kosmos Kaffee – Augmented Reality-Anwendung zur Sonderausstellung**	in der Ausstellung an einer bestimmten Stelle markiert oder überall	spielerisch in 3D-eine Pflanze wachsen lassen, Bedingungen kennen lernen, Detail und Zusätzeitzu anzeihaben	Lokal App (iOS, Android), Serbar App im Pflaystore	alle mit entsprechem Smartphone	mittel bis zentral	auf	eigene Ausstellungsobjekte, z.B. "eigene Wiese pflanzen" oder "Sorgenkinder wachsen lassen" oder eigenes Pflanzen oder Pflanzen der Ausstellung wachsen lassen. (Wenig zu ausstellendem Lebensbaumen aus Kulturwelten durch Überschneme, Meere)	Struktur, Spielprinzip ja, aber neue Animationen müssten neu erstellt werden.	mittel	mittel	ein Objekt wird 3D dargestellt, bewegbar unterzuhalter	zentral	zentral	mittel, sehr/ist fiksiszent auf ein Thema	mittel	sehr/ist fiksiszent auf ein Thema	mittel bis hoch	neuer Weg zu einer Pflanze oder Wiese, die erfährlich wird	mittel bis hoch	neue szenische Ebene zu einem Objekt
5	**Trumpe Card: Ein Augmented Reality-Prototyp für die Dauerausstellung**	in der Ausstellung, auf bestimmte Objekte bezogen	eine neue AR-Ebene für zusätzeitlile Ausstellungsobjekte - Zusatzinformationen erhalten + überraschende neue animierte Bildwerke/ auf einzelne Objekte	Lokal App für Tablets (vom Museum anzubieten)	alle, speziell Explorer & Experience Seekers im Alter von 12-20 Jahren	mittel bis zentral	auf	Ausgewählte Objekte bekommen eine neue visuelle Ebene, die neue ergänzende Inhalte zeigt, die bereits vorhanden sind oder neu erstellt werden. z.B. der Schäfer wird komplettiert dargestellt, eine Karte bekommt eine neue Inhaltsebene, man bekommt einen Einblick in die Präparation eines Chiptils, (nähere analysiert wird, wie es ans Innen aussieht)	mittel bis hoch	mittel bis hoch	Konzepte und Beschreibungen von Inhalten/Szenenen + eiberen wissenschaftliche Erklärungen dies	mittel	mittel	Konzepte und Beschreibungen von Inhalten/Szenenen + eiberen wissenschaftliche Erklärungen dies	mittel	sprachlich, mittel, aber beinhalt erweiterbar	mittel, gut erweiterbar, neue Ebene im Museum, aber abhängig von Bereitstellung der Technik durch das Museum	hoch, weiteren inhaltliche Ebene für Besucher, inhaltliche Qualitätssicherungen	evtl tiefs Nachnutzbarkeit für Lanzarote?	Ergänzende Ebene zu schon vorhandenem
6	**AR Interactive Guide Tool – interpersonelle Guide-Tassen-mittlung mit AR-neu derkes**	in Ausstellung, bei Führungen, auf bestimmte Objekte bezogen	Führungen werden digital angereichert. Objekte können von den Besucherinnen auf einem Tablet in 3-D detailliert betrachtet werden und erhalten Zusätzeitlile, z.B. Texte, Bilder, Videos. Der Guide kann für alle gleichzeitig im Objektcaster Video-Lichtbilder und/oder eine Story-Tour zusammenstellen	Pflaik-nutzbare VR 19.1.1 Anbieter	für anschulte Museums-Guides, Besuchsteinem-Gruppen	mittel bis zentral	sehr/auf nachnutzbar	Datazoma-Inhalte, Führungen durch das Museum werden mit neuen Inhalten erstellt	Nutzer-führungund Struktur (was hier schon ensigen ist). die 3D-Objekte und weiterer Content müssten neu erstellt werden.	mittel bis hoch	mittel bis hoch	ein/es bis mehrere Objekte werden 3D dargestellt, bewegbar, unterzuhalter, Bilder und Texte und Videos werden erstellt	hoch	hoch (aber Datazoma-Inhalte schon dir	mittel	sprachlich, mittel, aber beinhalt erweiterbar	durch Einbung im Personal sowohl nachhaltiger als auch bestimmter	sehr/sprachliche Nutzung, neues Tool für Museumsmitarbeiterin, eine Ebene	evtl. nachnutzbar für Datazoma-Inhalte	easy nachnutzbar, aber komplexer Begleitungen und zu begleiten, schaht um die vielen Inhalte, welche die Pädagogen auch anderen Klasse vermitteln, ohne dass man dazu Videos aufnimmt und Fülldrand schaut
7	**Storyteller – ein Augmented Reality Prototyp**		Ist der Prototyp von Yck zum Verstehen, wieviel Tiefe ist. Die unterstützt auch die Entwicklungsmöglichkeiten, die Ausstellung mit Augmented Reality auf eine Ganz angemessen. Dabei unterschiedliche Rollen/Perspektiven von Besucherinnen (versch Orte eingebunden eingebunden und visualisiert (Zitaten, Videos und Authentizität	Lose Tablets-Prototyp, mobile App für jeden, iOS-nutzbar Geräte ab Betriebssystem 10.x	jeder mit Lust auf Technische Vermittlung von Wissen, alle	mittel, diese nur als Interaktionsmedium, Plattform für weitere Inhalte, AR (Schlüsselbilder) ist hier nur Spielerei,	mittel	auf diesen Inhalte/Vielfältigkeit der Objektivität - auf diese Kontext	nur die Interaktionen Mitarbeiter	mittel	mittel	Umsetzung neuer Karter-Plattform AR	zentral	mittel	Konzept, Texte, Bilder, Videos	mittel	sprachlich, mittel, aber beinhalt erweiterbar	auf		sicht/ und AR -abhängig		Kleinere Interaktionsmed. zum Halten von Inhalten, sehr sprachlich Interessenten auf Kinder
8	**future Walk. Ein interaktives Hörerlebnis für das Weltkulturerbe und seine Besucher**	Moderator und Öffentlicher Raum	Location-based interactive Storytelling: ortsspezifischer, auditiver Rundgang auf immersive und interaktiver Weise zu erleben: eine Szenatische Erzählung durch die sprach, Mehr, u. in die Architektur, einzelnen Bereichsbilder	Mobiele Anwendung (iOS und Android)	sofort/bei Lust	nahe/und nachnutzbar	auf einer Hörerlebnis einer Wissenschaftlichkeit auch die SMMS	ortsspezifische Marker mit Interaktion - könnte Objektbezogen sein	mittel bis zentral	zentral	ein ausgeprägtes Spannenden Hörerlebnis	mittel	zentral/sehr hoch	Mitarbeiterbuch	nahe zur Schlüsse	hoch				Kleine einfache Anwendung, bei der man sich ausleben kann
	3D																				
9	**Realgenuss? – das „Display" Starterkit bildet die Grundlage zur Web-App „Museen wie Display"**	Website, überall abrufbar	Ausstellungsobjekte über Website als 3D-Modelle auf dem Smartphone erhaltbar	Website-Baukasten, Framework-Display	alle	sehr/ auf	auf	Objekte der Dauerausstellung werden abgerbildet und digital mit Inhalten erstellt	ja	zentral, alles intern machbar	3D-Modelle nachbauen, Inhalte und Struktur in Website bauen	alles da, nachnutzbar, 3D-Modelle nachbauen	zentral	zentral bis mittel	nicht aufwendiger aufbauende Zusätzeitlile zu den Objekten	zentral	überzeitlend	Nachhaltigkeit ist gegeben, aber evtl. abhängig von der externen Version?	mittel		können auch Videos eingebunden werden? Welche Objekte lohnen sich aus dem SMMS für 3D-Vermittlungen? Remixen?	Jiggy. Ist ist einfach zmittelbar, aber auch sehr simpel und flat. Wenn Chat ja vorhanden, könnte es eine Alternativlöschbarkeit
10	**Chatbot**																				
10	**Museum Bot für den Facebook Messenger**	Facebook, überall	über eine Chatfunktion werden allgemeine Fragen zu Öffnungszeiten, Preisen, aktuellen Ausstellungen, usw. automatisiert beantwortet	Chat bei Facebook	Menschen, die im Vorraeuge ihres Besuchs Informationen zum Museum suchen	mittel	auf														einfach nachnutzbar, aber bereits die Nutzerwahrgleich Bedürfnisse Klärbeteiligung der Dk - kommerziell oder Aufbewerb?
11	**Audioguides**																				
11	**3D-Indoor Navigation – Prototyp zur nachlesenen Wegführung durch das Museum**	zB Museum	ein Ziel im Museum wird gewählt. Die App des mobilen Endgeräten ermittelt fortlaufend Standort und Orientierung der Nutzerinnen und zeigt eine auf das Kameralabl der Smartpuna augmentierte Wegführung an.		alle	zentral	auf														extrem sicherung, bisher, Nutzer wenig
12	**App**																				
12	**App Mein Objekt – spielerisch durchs Museum**	App, überall, vorzugsweise im Museum	interaktiver Führer, spielerischer Dialog mit einem Objekt der Ausstellung, Wissenstest und Bilderfindung	App (iOS und Android)	alle	mittel	auf	nicht vorm Meer	ja												
13	**VR**																				
13	**360-Grad-Filme der Fachschule in Virtual Reality**	vor Ort, ein externer Platz dafür	360-Grad-Filme von Fachschülerinnen Veranstaltungen erstellt. Diese können über Virtual Reality-Brillen betrachtet werden.	VR-Brille (Oculus Quest (Brille + Verschlüsselt 1000 €)	alle	zentral	auf		wurde im Internet gekauft (Meistbietbar) und dann mit Inhalt gefüllt. Kann/wenn/auch gelöst werden, ist ein ganz weiter Nachhaltigkeit. Ich denke, was im Vordergrund entstanden ist, sondern das ein Wahrnehmen der Idee	nein	nein	360°-Videos oder Bilder müssen, was VR-Brillen sollen, Technik online kaufen, Inhalt erstellen								wichtige Überlegung: wo wird der Platz für solche Brillen sein? Braucht extra Platz zum Stehen - kann nicht einfach irgendwo mit einer bestimmten Reihe: ist dann auch der Platz ausnutzen	mittel bis gut, abhängig von Konzept
	Institutionelle Struktur																				
15	**VRLab – Glaserne Testäuler für innovative Vermittlung mit VR und AR**	vor Ort, eigener Raum und Mitarbeiterin nötig dafür	Technik hinter 3D-Anwendungen erklären und gemeinsam mit den Besucherinnen testen, weitere Vermittlungsansätze im Museum umsetzbar und „Testen", in dem wir mit Partnerinnen aus Forschung, Industrie und Kunst innovative Vermittlungsansätze in VR & AR angen und testen. neue Vermittlungsansätze. Direktmittlile und Ideen entwickeln			mittel	nettel	ein lauffrisiges Studentenkonzept für das SMMS, was erforscht, weitere Technologien wie eingesetzt werden können, ein regelmäßig geöffneter Raum in Form von Aktionen, in dem neue Ideen und Konzepte entstehen und ausgetestet werden, Kooperationen mit Hochschule, Firmen -> also Angebotsebene ?	nur das Konzept und Evaluationsmaterial	mittel bis hoch	verschieden	institutionelle Verankerung mit einem Mitarbeiter, der neuaktionsmanagement und Evaluationen macht		hoch, teils nachnutzbar	hoch, lauffrisiche			der dadurch geschaffene Struktur ist in einer modernen institution sehr wichtig, um Entwicklungen zu integrieren. Ergebnisse sind sinnlich begreifbar und immer wieder neue Technologien, die wieder neue Konzepte erfordern – damit ist zu Ende, sondern immer wieder zukünftig				wurde teils in möglichkeiten im SMMS umgesetzt (z.B. mit VR-Brille und dem Evaluation)	sehr wertvoll, um eine langfristige nachhaltige digitale Strategie angesetzt an das SMMS zu entwickeln
16	**Evaluation des VRLab und seiner Innovationen**	vor Ort	Evaluation des Nutzungsverhaltens, Interviews und Fragebögen, Beobachtungsdaten aus Tagebüchern der VR-Betreuungsperson, Fragen beziehen sich sowohl auf die Inhalte der VR-Sequenzen als auch auf die Technik und die Interaktion mit Personal	Excel	Mitarbeiter des Museums	auf	auf	eigene Evaluationen	Konzepte und Evaluationsmaterial und Ergebnisse vorhanden	zentral	zentral	nichts	mittel, Personal für Konzeption, Durchführung und Auswertung	mittel	eigene Fragebögen und konkret zugeschnittene Fragen	zentral bis mittel	unfassend	auf		gut, kann direkt sichtbaren Mehrwert nach außen, sondern langfristig für Strategie und Nachhaltigkeit der Entwicklungen sprichst		wurde teils schon gemacht	guter Fundament, teils schon vorhanden
17	**VRLab – Betriebskonzept für interaktive virtuelle Ausstellungen**		Der Ergebnisse aus dem anfänglichen Testbetrieb verschiedener VR-Angebote mit unterschiedlichster Vermittlungsansätzen werden aufbereitet und veröffentlicht, um andere Institutionen bei der Umsetzung von VR-Anwendungen zu unterstützen																		
17	**VR**																				
17	**Monumenaschichte digital erleben**		VR-Station vs. Bild und Mir-Erlebnis. Inhalt der VR wird nicht beschrieben			ja wenn Infos auf der Website															
17b	**Besiegt es mich? Virtual Reality und ihre Wirkung auf die Besucherbindung im Museum**		Evaluation VR – seine Haltung?			ja wenn															
	Analoge Formen																				
19a	**Monsterbe Modul**	extra Platz im Museum mit Schaum	Sammlungsstücke, Lebensgeschichten und Historie digital nahezuaber verknüpfen und sich mit ihnen eigenen Geschichte einbringen. Die interaktive Plattform erlaubt durch Objekte, Fotos, Videos und Texte einen exhibitionen Zugang zu Migrationsgeschichten. Kategorien wie Zerstäume, Migrationsarbeiten und Leben	ein Terminal, den man vor Ort bedienen kann, eine Bedienoberfläche mit Touchscreen in ausstellungsfähigem Maschine		zentral	auf	ein Terminal mit weiteren Informationen. Oder eine Online-Verknüpfung Nachhaltig auf der Website, das SMMS Ausstellungen	Kostenfrei ja	zentral bis zentral	zentral bis zentral	Terminal, Maschinebauer	Mittelfrist	zentral	Bilder, Texte, Videos	zentral bis hoch						Oder mit wenig Aufwand etwa digitales, über egnaschen Gegenstand mit mit mindestens Max Gäste im Museum wie zu Hause zuzuhaben
20	**VR "Mit dem Mönch am Meer"**	VR-Raumintallation	Besucher*innen stehen wie der Mönch im Gemälde am Meer und können diesem sogar begegnen. Auch die im Original heute nicht mehr sichtbaren Stellen der Entstehung werden so abrufbar und nachvollziehbar. Konstruktion der Virtual Reality (VR) ein Eintauchen in das Gemälde in zwei/aber Minuten eieinerin in den Bildraum, mit der Frage wie fühlte sich der einsame Mensch angesichts der Naturgewalten? Andererseits in die zahlreichen Schichten des Bildaufbaus, um in dem Meisterwerk der Caspar David Friedrich nachzusaimm	VR	alle	zentral bis mittel	auf	klassische VR-Erfahrung eines Ortes.	wenig, evtl. Bedienskraftkr											wie wird innerhalb der VR-Anwendung reihen in das Bild gewagt?	
21	**Evaluation**																				
21	**Besucherbefragung VR "Mit dem Mönch am Meer"**		Befragungen, mit Fragen wie "Ich habe das Gefühl, im virtuellen Raum Gemälde zu kommen", "Ich fühle mich angesprochen"			Ergebnisse und Fragen nachnutzen für eigene Ausstellungen															
22	**VR Moor**																				
20	**Das wunderte Moor. Auf dem weiten Meer – Eine Virtual Reality Spiel für Kinder und Jugendliche**	vor Ort. VR-Station	Spiel, bei dem man ein Boot navigiert. Interaktiv durch Blickbewegung	VR-Spiel	Kinder	zentral bis mittel	auf	ein Spiel zum Entdecken eines Naturthemas, z.B. ein Forscher, der Tiere fotografiert und sich dabei durch den Wald bewegt und Spuren entdeckt, auf den Spuren des Wolfes, Schwertfische und andere Insekten Bogen, Radioactive, usw.	evtl. als neue Ebene unserer Bodenster VR mnserer Spiele Elemente übernehmbar? Oder ist es eine ganz andere Programmierung?	hoch	hoch	neue VR-Anwendung programmieren	hoch, Betreuung der VR vor Ort	mittel	Konzept für eos kinderrechtes Spiel	mittel	gering, sprachlich, wohl ortsgebunden, kann aber auch eos Spiel sein, wird Objekte des ganzen Museums	Abhängig von VR-Technologie, hoher Betreuungsaufwand	sehr cool für Kids, hohe Wiederkhaue	besonders aufwendig in der Umsetzung, erstaunlich	ein hoher Wert zur Ansprache der Kinder wegl dem Aufwand sehr auf
21	**360° Kritik. Evaluation**		In zwei 360°-Filmen wird der Zustand der Tiergartenhalle um 1920 thinkcultural und der Widerspruch Kaufhaus aus seiner Zeit heraus erklärt. Es ist eine Zeitreise in die Kaiserzeit des 19. Jahrhunderts. Die Besucher*innen nehmen auf dem Bänken im Raum Platz und betrachten mittels VR-Brillen die Bilder der jeweils gegenüberliegenden Wandseite. In Anlehnen their historischen Wahrnehmung erklärt. Vor und nach der Themenfilmen bleibt Zeit, sich in virtuell rekonstruierten Raum umzusehen und den ursprünglichen Zustand der Tiergartenhalle zu erkunden.	360°-Brillen mit Filmen		mittel bis auf		360°-Filme zu Themen der Dauerausstellung. Ein Blick in die Vergangenheit, wie sah der Ausstellung früher aus.	mittel bis auf												
21	**Konzeptionsforschung 360°-Anwendung „30 Jahre Neues Museum"**	Evaluationsbögen und Beobachtungsmatrix	Quantitative Befragung mit Fragebögen, Verdeckte Beobachtung, Qualitative Fragebogen			mittel bis auf. Ergänzend dies Studie Anzeit - Besucherstudie von 360° Vermittlungsformaten Welche Zielgruppen werden angesprochen? Mit welchen Erwartungen, Wünschen und Bedürfnissen sollte die Konzeption eines digitalen Vermittlungsformates >> Einstieg gefracht werden? Welche neuroiden Inhalte können durch eine 360°-Anwendung bestmöglich transportiert werden? Welche Nutzergruppe bietet das Medium zur Vermittlung														
22	**Website**																				
22	**virtuelles Fachschülermuseum**		Website, die wie eine Ausstellung Inhalte zum Thema vermittelt			mittel bis auf, aber wo liegt der Mehrwert für uns?	auf														
23	**Display – Starterkit zur Erstellung von Web-Apps für 3D-Objekte in Museen**		Starterkit zur Erstellung von Web-Apps für 3D-Objekte in Museen (wie eine Website, mit einem Icon auf Smartphone möglich, teilweise offline nutzbar)			auf															
24	**Ausstellung „Monkeyl Forum Duisburg"**		konkrete Anwendung von Display																		
26	**Digitales Begleitmedium zur Sonderausstellung „Museum und Bellne"**		Website, die spielerisch zum Entdecken des Themas der Ausstellung einlädt			auf. Interaktionsdesign nicht für uns ausreichend	auf														
27	**Online-Sammlungen der Staatlichen Museen zu Berlin**		Online-Datenbank aller Sammlungsobjekte			mittel bis gut, was liegt der Mehrwert? es ist sehr aufwendig und muss gut gepflegt werden (SMMS ist viel kleiner, da wird nicht so viel Redundanzen zudem vorhandenen Ausstellungsobjekten? Oder doch? Wenn Acht Sammlungsobjekte dargestellt werden? Mir lasse dies schauen, was alles im SMMS zudabdeh ist	auf														
28	**Visualisierung – Visuelle Exploration zweier monatlar Sammlungen**		wird den Nutzer/innen, über einen verständlichen Prototyp, ein explorativer Zugang zu den Beständen ermöglicht. Hierbei werden Bezeichnungsmöglichkeiten und Bedeutungsmöglichkeiten angeboten. Über eine Weiterwandel erhalten die Nutzer/innen eine interaktive spielerische Möglichkeit die Objekte zu betrachten. Ähnlichkeiten zwischen den Objektbildungen werden mittels eines maschinellen Algorithmus, anhand ihrer Thematik/Farben generiert. Durch Möglichkeiten der Vergleichens- und Verknüpfens der Ansichten lassen sich unterschiedliche Zusammenstellungen der Bestände erkennen.			mittel, vielleicht, aber "jetzt mittelalter" – eine gute, spielerische, intuitive Darstellung ein schon umfassend aufbaubaren Inhalten fase eine digitale Sammlung														
29	**Retten die Spielsteicher – Rules gegen die Auenfresser**		Website, Spiel, Thematische Einführung in ein Thema. für Kinder			mittel bis gering, design auf Nutzer umgestaltbar, aber sehr aufgesetzt, kannsch mit Nützeler eine Naturwelt zu schaien															
	Hanse Deutschland	verbal als Wiedemeier einzuordnen und den dabei																			