



Projektübersicht

GLAMs – Galleries, Libraries, Archives, Museums, oder im Deutschen: Kultur- und Gedächtniseinrichtungen – haben oft einen großen Schatz an digitalen Kunstwerken und Objekten, der der Öffentlichkeit verborgen bleibt. Viele Einrichtungen sind dabei, das mithilfe virtueller Technologien zu ändern. Denn: Virtual und Augmented Reality ermöglichen Kultureinrichtungen eine innovative Art der Verwertung ihrer Digitalisate mit deutlichem Mehrwert für die Nutzer*innen.

Mit der Initiative „Open Culture BW meets VR“ unterstützt die MFG Baden-Württemberg GLAMs im Südwesten dabei, ihre Kulturdaten innovativ einzusetzen und bringt sie dafür mit Studierenden medientechnischer Studiengänge – also mit euch - zusammen.

Beim großen VR-Hackathon am 16. und 17. Mai 2020 startet ihr mit der Entwicklung neuartige VR- und AR-Anwendungen auf Basis offener Kulturdaten. Im Verlauf des Sommersemesters arbeitet ihr mit eurem Team weiter an eurem Prototypen und bei einem Besuch bei eurem Datengeber-GLAM vor Ort habt ihr die Gelegenheit den Kontext eurer Kulturdaten kennenzulernen und euren Zwischenstand zu besprechen.

Im Oktober werden eure finalen Prototypen der Öffentlichkeit präsentiert.

Projekttablauf



VR - Kulturhackathon

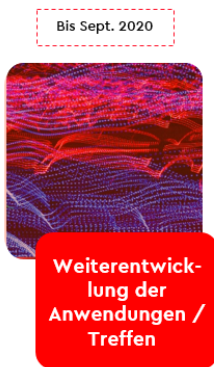


- Teambuilding + Ideenfindung + Start in die Projektarbeit
- Rolle der GLAMs: Vorstellung der geschärften Challenge / Präsentation des Datensatzes
- Austausch und Vernetzung zwischen den Studierenden und den GLAMs
- Unterstützung durch erfahrene Mentoren aus dem VR/AR-Bereich
- Geplante Zeiten:
 - Samstag 10:00-22:00 Uhr
 - Sonntag 10:00-17:00 Uhr
- Mit festen Streamingzeiten mit allen Teilnehmenden zur gegenseitigen Projektvorstellung
 - Alle nehmen remote teil.
- Für ein wenig Hackathon-Feeling: bestellt euch Essen, die MFG zahlt ;-)
- Wichtig: Rechnung aufheben zum Einreichen!

Gefördert von:

- Meldet euch hier für den Hackathon an:
<https://anmeldung.mfg.de/EventOnline/Event.aspx?contextId=D49B9648E0130E200BE87B8FA0037E16&event=0xA7A40788E82349A7BDD6E9925CCA996D>
- Gebt als „Firma“ bitte eure Hochschule an.
- Zur besseren Planung, Abstimmung und zum Kennenlernen könnt ihr mir auch gerne eine kurze Mail euren bisherigen VR/AR/MR -Erfahrungen und Schwerpunkten schicken. baumann@mfg.de

Besuch der Datengeber



- Weiterentwicklung der Anwendungen im Sommersemester 2020
- Die GLAMs stehen als Expert*innen des jeweiligen Datensatzes weiterhin zur Seite
- Es wird durch die MFG BW organisierte Treffen geben, bei denen sich Studierende und GLAMs austauschen und abstimmen können.
 - Der Besuch findet beim jeweiligen Datengeber-GLAM statt.
 - Je nach aktueller Lage werden die Besuche virtuell oder vor Ort stattfinden.

Wer macht mit?

Hochschulen

- Merz Akademie Stuttgart
- Hochschule Furtwangen
- Hochschule Karlsruhe
- Universität Tübingen
- Hochschule Ravensburg – Weingarten
- maHS

GLAMs

- Museum der Universität Tübingen
- Stadtmuseum Tübingen
- Staatliche Kunsthalle Karlsruhe
- Zeppelin Museum Friedrichshafen
- Landesarchiv Baden-Württemberg

Was bringt das?



VR - / AR - /
Mixed Realities Erfahrung



Unterstützung durch
erfahrene Mentor*innen



Direkter Kontakt zum Kulturbereich
und offenen Kulturdaten



Reales Projekt / Einblick in
potentielle Arbeitswelten



Prämierung
der besten Ergebnisse



Teamarbeit - Kompetenz

Gefördert von:



MFG
BADEN-WÜRTTEMBERG



digital@bw
Digitalisierung für Baden-Württemberg



Baden-Württemberg
MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

Kontakt:

Annekatriin Baumann
baumann@mfg.de , 0711 90 71 5-369