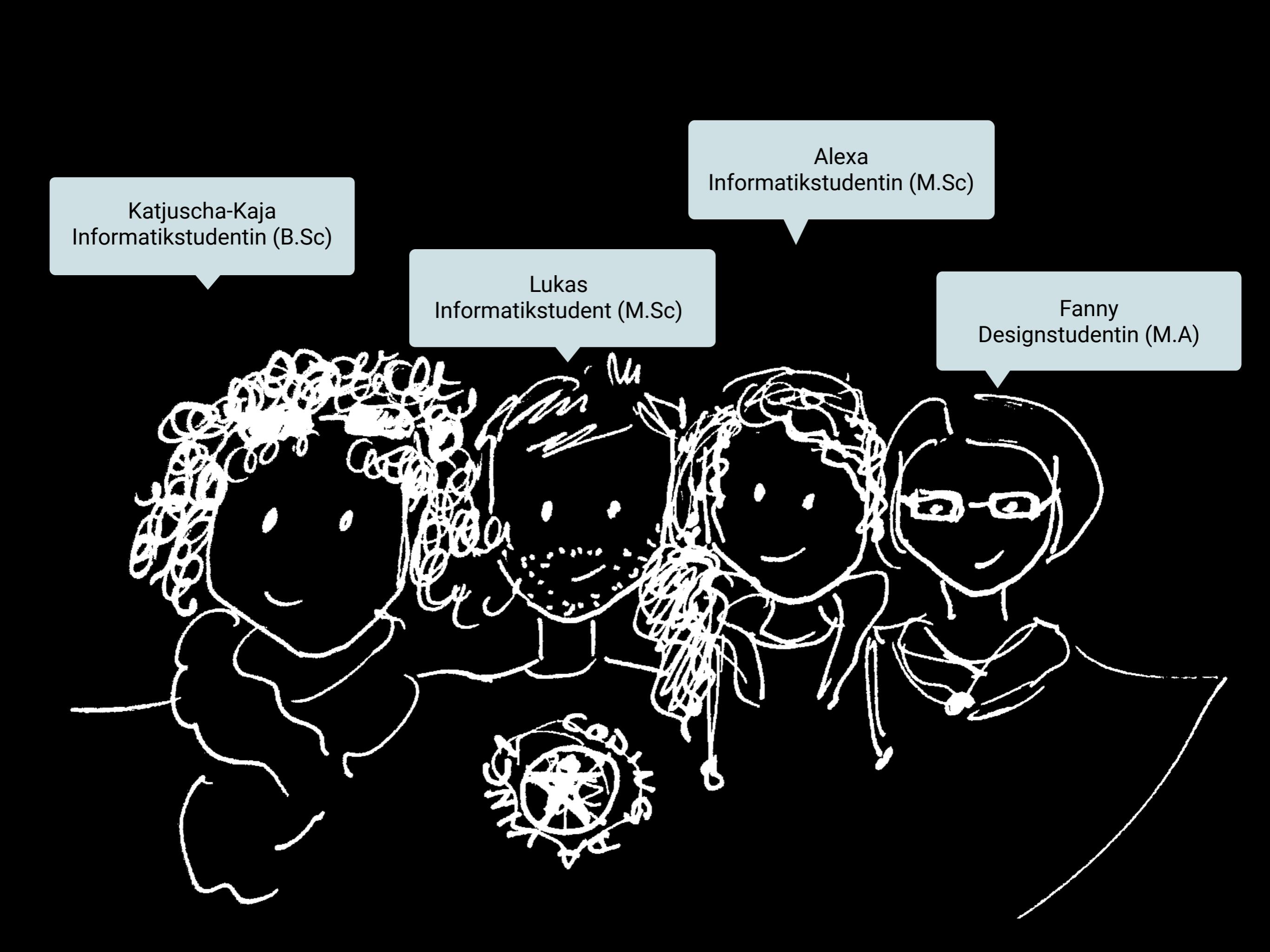


Kurbelkamera





Katjuscha-Kaja
Informatikstudentin (B.Sc)

Alexa
Informatikstudentin (M.Sc)

Lukas
Informatikstudent (M.Sc)

Fanny
Designstudentin (M.A)

Datensatz

Julius Neubronner



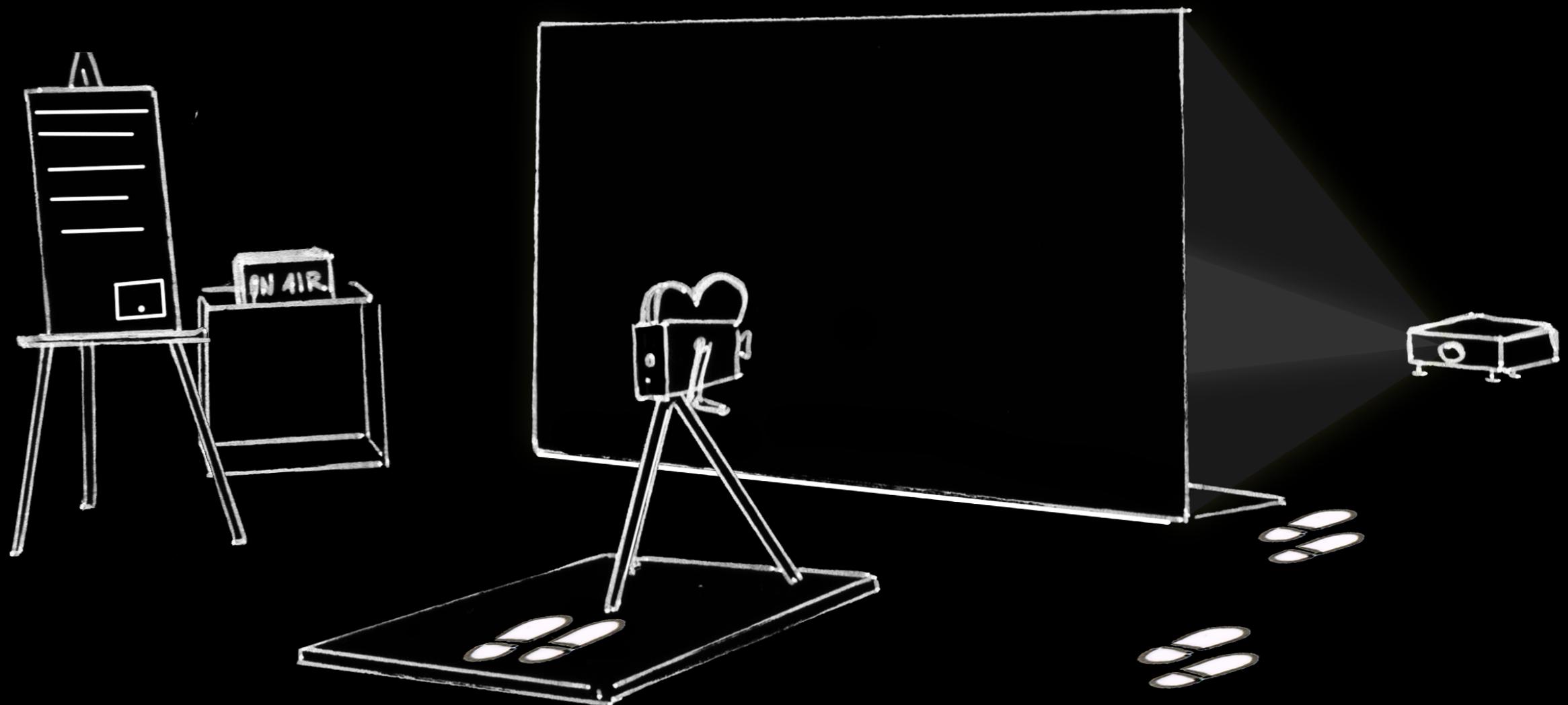
Challenge

Wie können wir Gruppen von Jugendlichen interaktive Anwendungen im Museum bieten, um verstaubte Informationen erlebbar und fühlbar zu machen, damit Lernen Spaß macht?

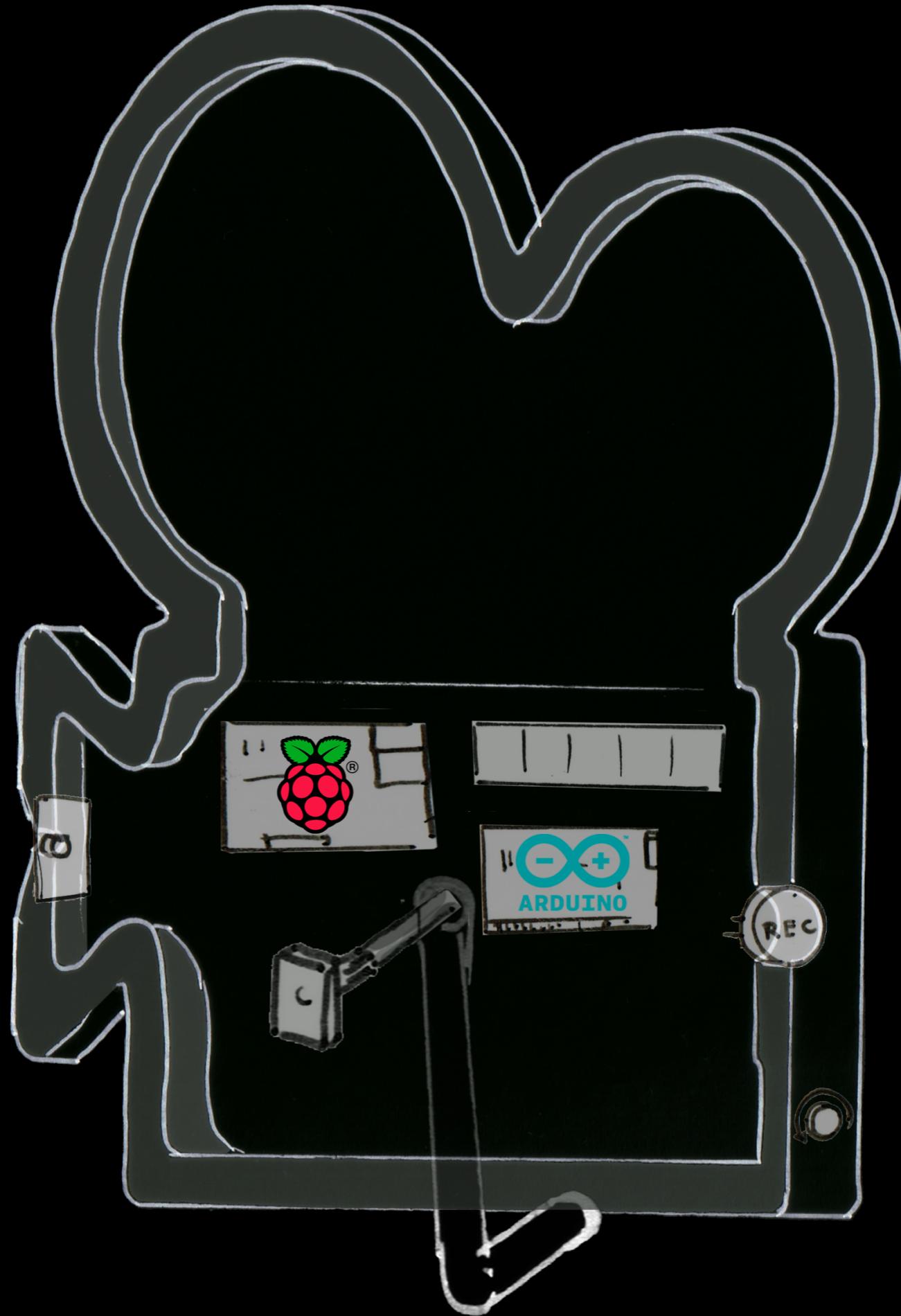
Konzept

Mit diesem interaktiven Exponat kann eine Gruppe ein Gefühl für die Anfänge der Filmkamera entwickeln, indem sie einen alten Film über Kurbeln auf einer Leinwand abspielen, mit diesem interagieren, ihn aufzunehmen und den neu entstandenen Film teilen.

Aufbau



Umsetzung





ON AIR

