

---

---

# VR Ausstellung

Sandra Petersen, Benjamin Pfaff, Frank  
Hasenbalg

---

# Interaktive Ausstellung

Wir wollen mit unserem Tool den Nutzer für einen **Rundgang durch eine virtuelle Welt** begeistern. Audio, Videos und Bilder sollen virtuell präsentiert werden und diese sollen leicht auszutauschen sein.

# Ergebnis

Wir wollen eine Tour als  
Beispielprojekt erstellen,  
der den Rundgang an  
unserer Hochschule  
präsentieren soll.





## Potentielle Nutzer?

- Studieninteressierte
- Schüler
- Studenten
- Eltern
- Professoren

## Wann, wo, wie und wieso?

Die Software könnte auf dem Rundgang selbst vorgestellt und genutzt werden.

Die Besucher würden einen Teil des Rundganges auf diese Weise auf einer besonderen Art erleben.

Sie könnte auch zuhause, in Schulen oder an anderen Universitäten genutzt werden.

---

## Key-Features

Zeitlich und Räumlich unabhängig eine Ausstellung betrachten

Inhalte sind flexibel austauschbar

Nichts soll vom Ausstellungsstück ablenken

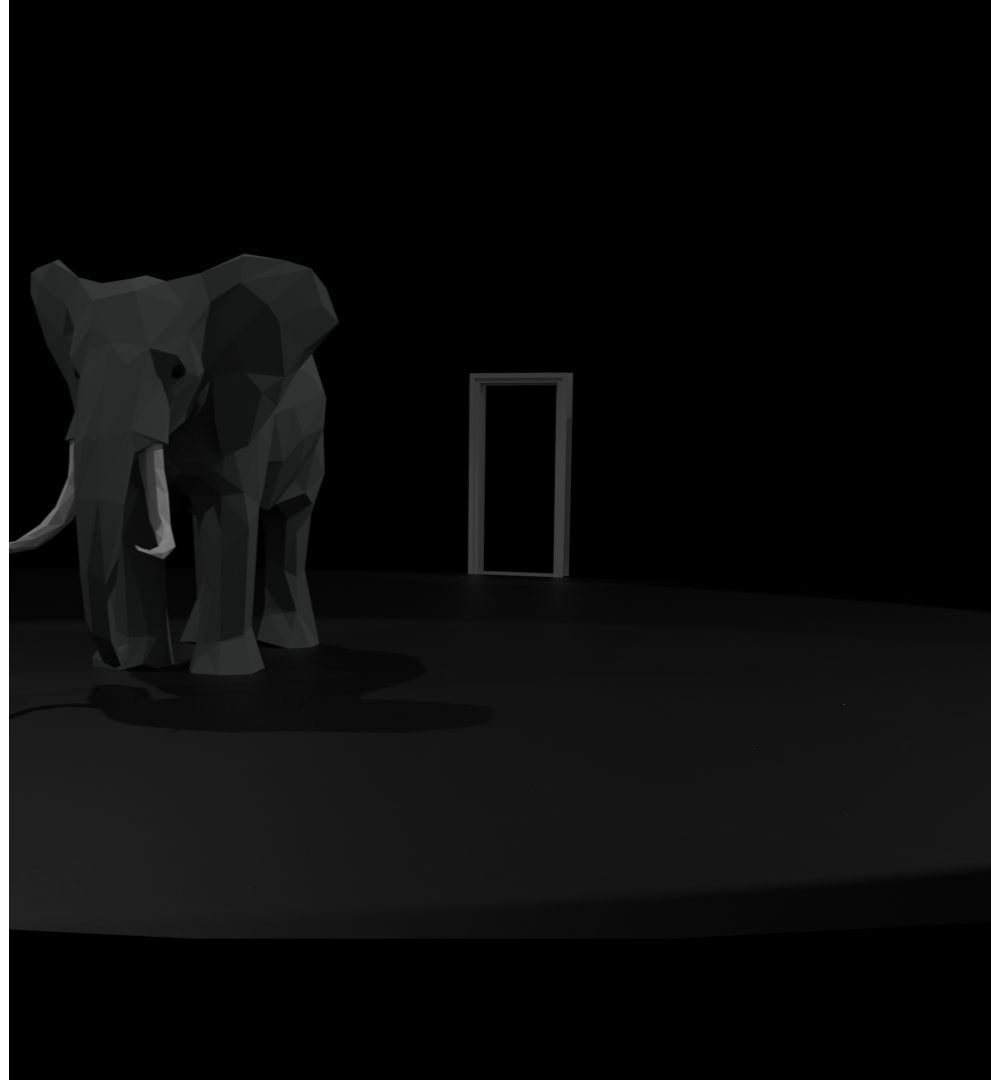
# Rollenverteilung

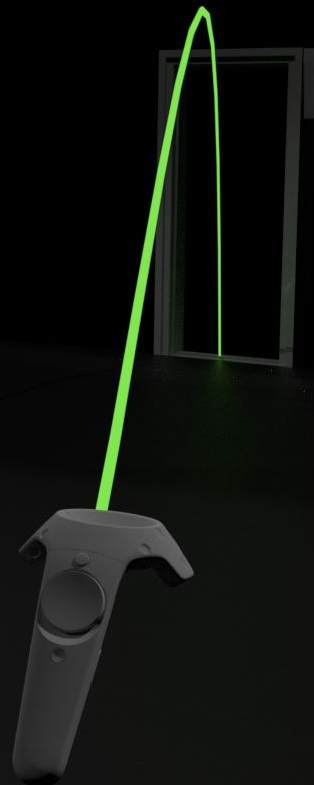
## Aussteller

- wählt Ausstellungsstücke aus
- ordnet sie sinnvoll an
- recherchiert sie
- rückt sie in Szene

## Besucher

- konsumiert Rechercheergebnis
- guckt Ausstellungsstücke an
- bewegt sich durch die Galerie
- recherchiert selbst weiter / stellt Exponat in Kontext









## Vielseitigkeit

Ob **Schüler, Studenten** oder **Berufstätige**, unsere Software soll vielseitig nutzbar sein. Dadurch dass wir unser Tool so aufbauen wollen, dass die **Inhalte der Ausstellung leicht zu ändern** sind, kann sie im späteren Verlauf für viele verschiedene Anlässe verwendet werden.



# Wofür könnte sie genutzt werden?

- Für alle möglichen Formen an  
Ausstellungen
- Museeumskuratoren
- Werbetreibende

**Wann, wo, wie  
und wieso?**



## „Teilhaben an einem Ereignis das man sonst nicht erleben kann“

Unsere Software kann von den Leuten von zuhause aus genutzt werden um sich z.B. eine Ausstellung virtuell anzusehen die sie sonst nicht hätten sehen können.

## „Weiterbilden auf virtuelle Art“

Es wäre auch denkbar die Software in Firmen oder Schulen zu verwenden und den Nutzern neues Wissen durch einen Rundgang in einer entsprechenden Ausstellung zu vermitteln.



## „Vor Ort“

Um auf interessante Weise Wissen zu vermitteln könnte man die Software z.B. in Museen in einer Ausstellung selbst einsetzen und einen Teil von ihr virtuell präsentieren.

# Quellen

- HTC Vive (9).jpg, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:HTC\\_Vive\\_\(9\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:HTC_Vive_(9).jpg)
- „Studentische Leistungen präsentieren und erhalten“, <https://hs-flensburg.de/hochschule/aktuelles/2017/10/4/studentische-leistungen-praesentieren-und-erhalten>
- Virtual Reality, Medieninformatik, Hochschule Flensburg, <https://www.youtube.com/watch?v=6aKGSk2AleY>