



16C – „Virtuelles Museum Rostock“ Gymnasium Reutershagen Rostock

Langfristiges Ziel unseres Projektes ist es, historische Ausstellungsstücke des Kulturhistorischen Museums Rostock originalgetreu in digitaler, dreidimensionaler Form darzustellen und über die Webseite des Museums publik zu machen. Interessierte sollen also online durch das Kulturhistorische Museum Rostock gehen können. Damit wollen wir vor allem junge Besucher anregen, ins Museum zu gehen.

Die fertigen 3-D-Modelle wollen wir in einem Video auf einer eigenen Webseite präsentieren und in ein Spiel mit einbinden. Auf unserer Webseite wollen wir einen Link zu den Videos und zum Spiel und den Neuigkeiten rund um das Virtuelle Museum einfügen.

Das Spiel soll einen virtuellen Rundgang durch die historische Altstadt von Rostock sowie durch das Kulturhistorische Museum Rostock umfassen. Des Weiteren wird es in der virtualisierten Altstadt überall besondere Dinge, sogenannte „Easter Eggs“, geben. Diese haben immer ein besonderes Aussehen und sind meist versteckt und eigentlich fehl am Platz. Die „Easter Eggs“ werden eingebaut, damit der Spieler Bonuspunkte bekommen kann.

Außerdem wird es zu jedem Ausstellungsstück ein Quiz geben, in dem der Spieler Punkte sammeln kann. Am Ende werden die Punkte zusammengerechnet, und wer die meisten hat, kommt in die „Bestenliste“. Wir haben uns für eine spielerische Umsetzung entschieden, da es eine jüngere Zielgruppe anspricht, die normalerweise nicht allzu oft ein Museum besucht.

Wir werden nach Fertigstellung halbjährlich statistische Untersuchungen vornehmen, in denen wir feststellen wollen, ob einerseits die User im Rahmen des Spiels etwas über die Rostocker Kultur gelernt haben und andererseits, ob sie durch ihren Besuch in unserem „Virtuellen Museum“ angeregt worden sind, das Kulturhistorische Museum zu besuchen.

In der Umsetzung dieser Ziele wollen wir die Online-User am Ende des virtuellen Rundgangs befragen, ob sie vorhaben, das Kulturhistorische Museum Rostock zu besuchen. Außerdem möchten wir, wenn möglich, eine Besucherbefragung vor Ort durchführen. Diese Daten wollen wir dann zur möglichen Verbesserung unseres Konzepts nutzen.

Wir müssen für die Umsetzung des Projektes verschiedene Programmiersprachen erlernen. Zum einen HTML, womit wir unsere Webseite gestalten. Zum anderen PHP für die Umsetzung des Spielkonzepts. Weiterhin arbeiten wir mit 3-D-Grafikprogrammen, größtenteils Google SketchUp, um die einzelnen Ausstellungsstücke in 3-D darzustellen, da diese einen großen Teil in unserer Spielgestaltung einnehmen.



Beteiligte Schüler:

vier Schüler (10. und 11. Klasse, klassenstufenübergreifend)

Beteiligte Wissenschaftseinrichtungen:

- » Universität Rostock, Institut für Informatik (Mario Donick, Wissenschaftlicher Mitarbeiter)
- » Fraunhofer-Anwendungszentrum für Großstrukturen in der Produktionstechnik
- » Kulturhistorisches Museum Rostock

Beteiligte öffentliche Institution:

Kulturhistorisches Museum Rostock

Kontakt:

[Rostock denkt 365°] e.V.
Ulmenstraße 69, Haus 3
18057 Rostock

Fon: 0381-498 56 90

E-Mail: denken@rostock365.de

Web: rostock365.de/sdjf und www.stadt-der-jungen-forscher.de/content/language1/html/11353.asp