

Eiszeit digital erleben – Zur Entwicklung eines nutzerorientierten Produkts

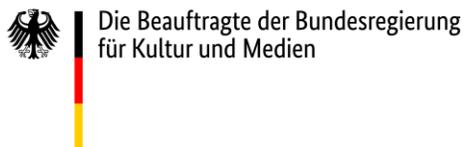
Wissenschaftlicher Volontär,
Stiftung Neanderthal Museum,
Rick Springer M.A.



ARCHÄOPARK
VOGELHERD



Gefördert von:





Ziel: Die Entwicklung eines digitalen Angebots, dass Nutzer:innen auf eine Reise durch die Eiszeit nimmt.

PLAYMOBIL - Sammlung Oliver Schaffer "Archäologische Weltreise"



Videoführung zur Sonderausstellung
Videotrailer zur Sonderausstellung

November 2020 bis Mai 2021

← → ↻ <https://neanderthal-blog.de/2022/04/live-dabei-die-evolution-unserer-online-fuehrungen/>

HOME ALLGEMEIN BILDUNG & VERMITTLUNG EVENTS & HIGHLIGHTS FORSCHUNG

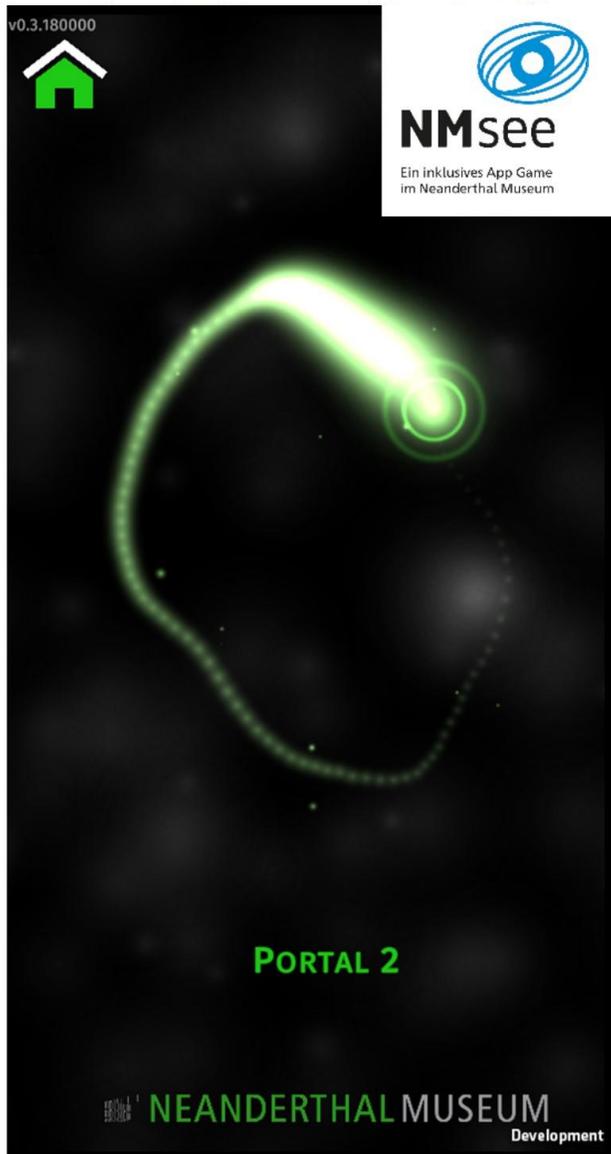
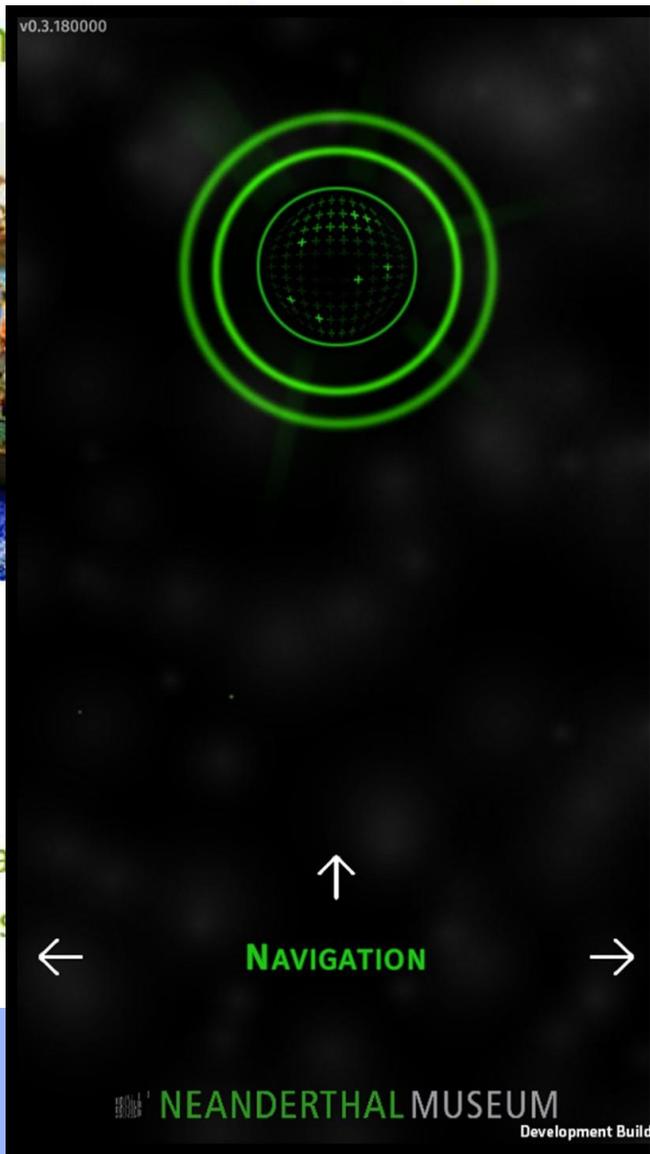
LIVE DABEI: DIE EVOLUTION UNSERER ONLINE-FÜHRUNGEN

14. April 2022

PLAYMOBIL - San



Videoführung zur Sonderausstellung
Videotrailer zur Sonderausstellung



NMsee

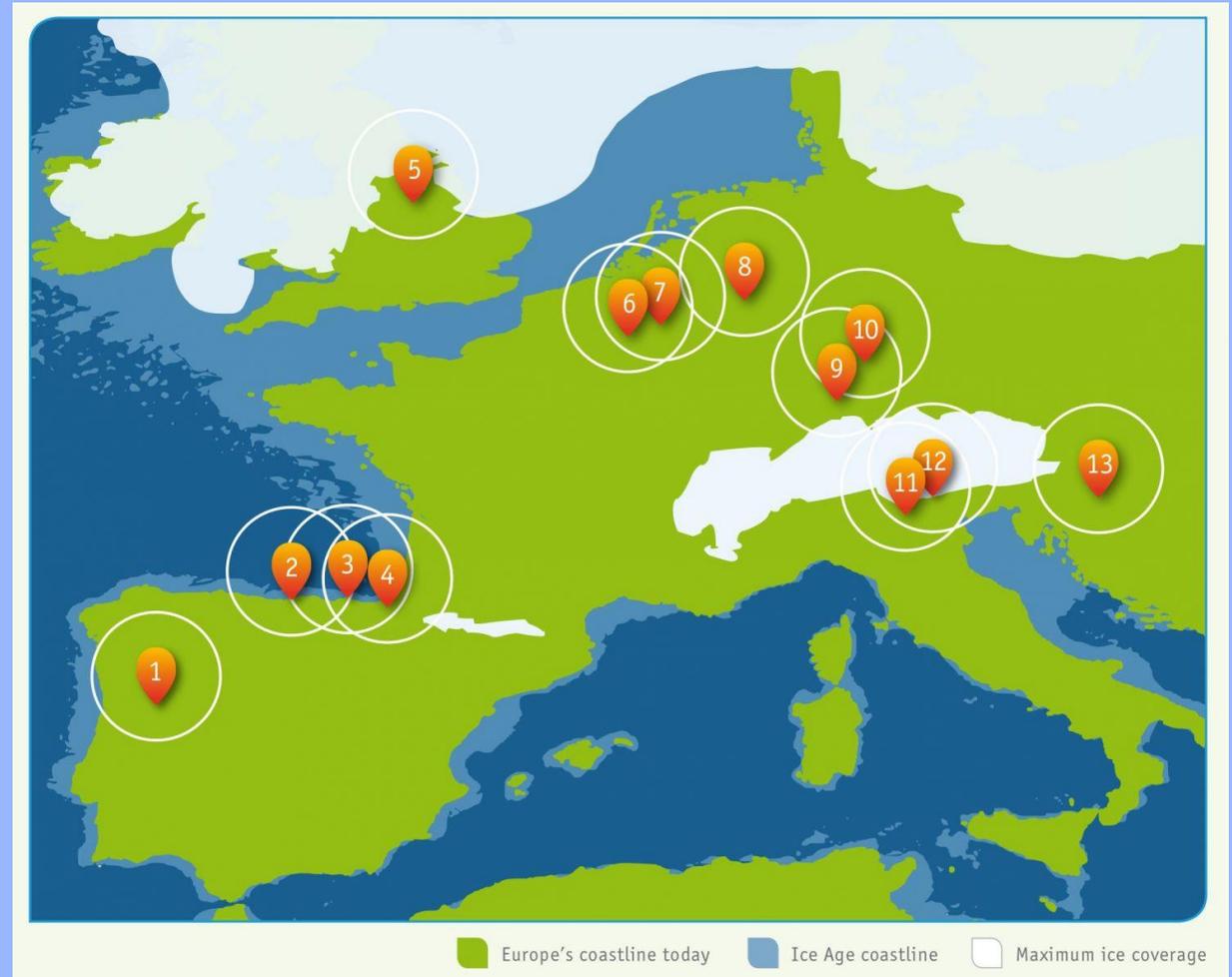
Ein inklusives App Game
im Neanderthal Museum



Ice age EUROPE

NETWORK OF HERITAGE SITES

- 1 Côa Museum and Archaeological Park
- 2 Museum of Altamira
- 3 Caves of Santimamiñe & Bizkaia Museum
- 4 Ekainberri - The Replica of the Ekain Cave
- 5 Creswell Crags Museum & Heritage Centre
- 6 Scladina Cave Archaeological Centre
- 7 Prehistomuseum
- 8 Neanderthal Museum
- 9 Museum of Prehistory Blaubeuren
- 10 Archaeopark Vogelherd
- 11 Fumane Cave
- 12 MUSE - The Science Museum of Trento
- 13 Krapina Neanderthal Museum



© Ice Age Europe Network of Heritage Sites, Katrin Hieke



Von der *virtual exhibition* zur *virtual experience*

An wen richtet sich das Angebot?

Was macht es besonders?

Was können Besucher:innen sehen, lernen, entdecken?

Welche *features* muss es haben?

Von der *virtual exhibition* zur *virtual experience*

An wen richtet sich das Angebot?

- An Besucher:innen und Noch-nicht-Besucher:innen

Was macht es besonders?

- Es nutzt die Stärken des virtuellen Raumes

Was können Besucher:innen sehen, lernen, entdecken?

- Sie können das eiszeitliche Europa erkunden

Welche *features* muss es haben?

- Es muss niedrigschwellig und mitreißend sein



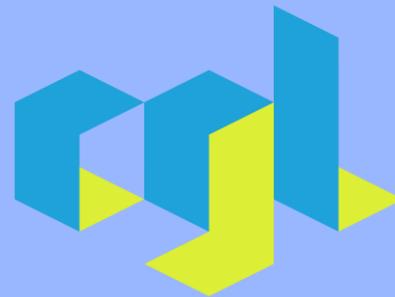
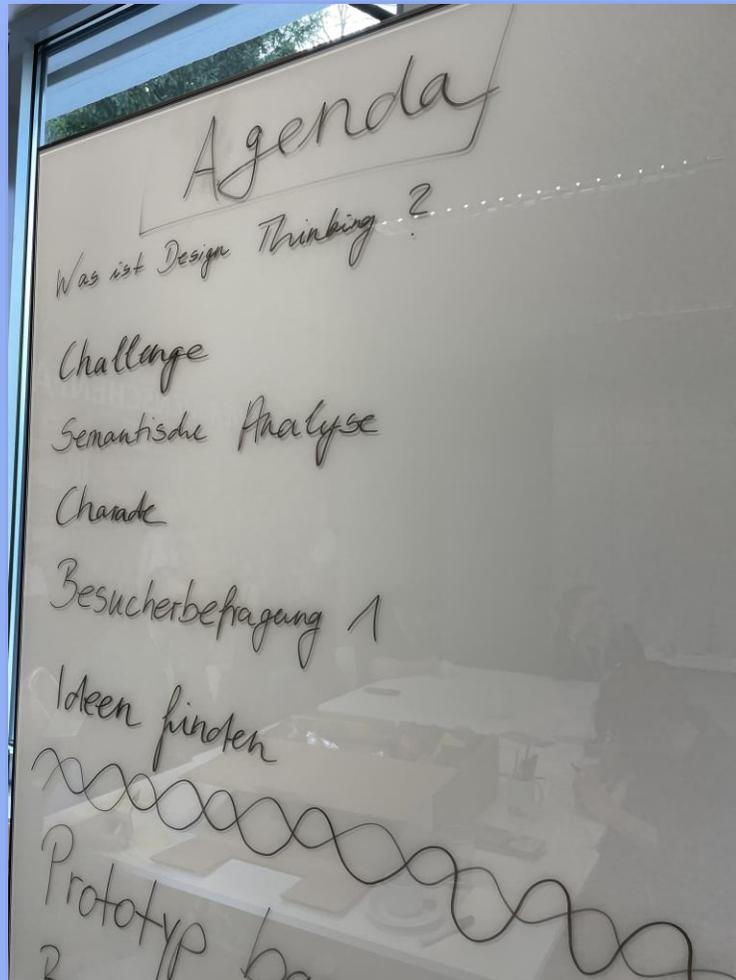
Are you telling me that you built a time machine out of a DeLorean?



The way I see it, if you're going to build a time machine into a car, why not do it with some style?

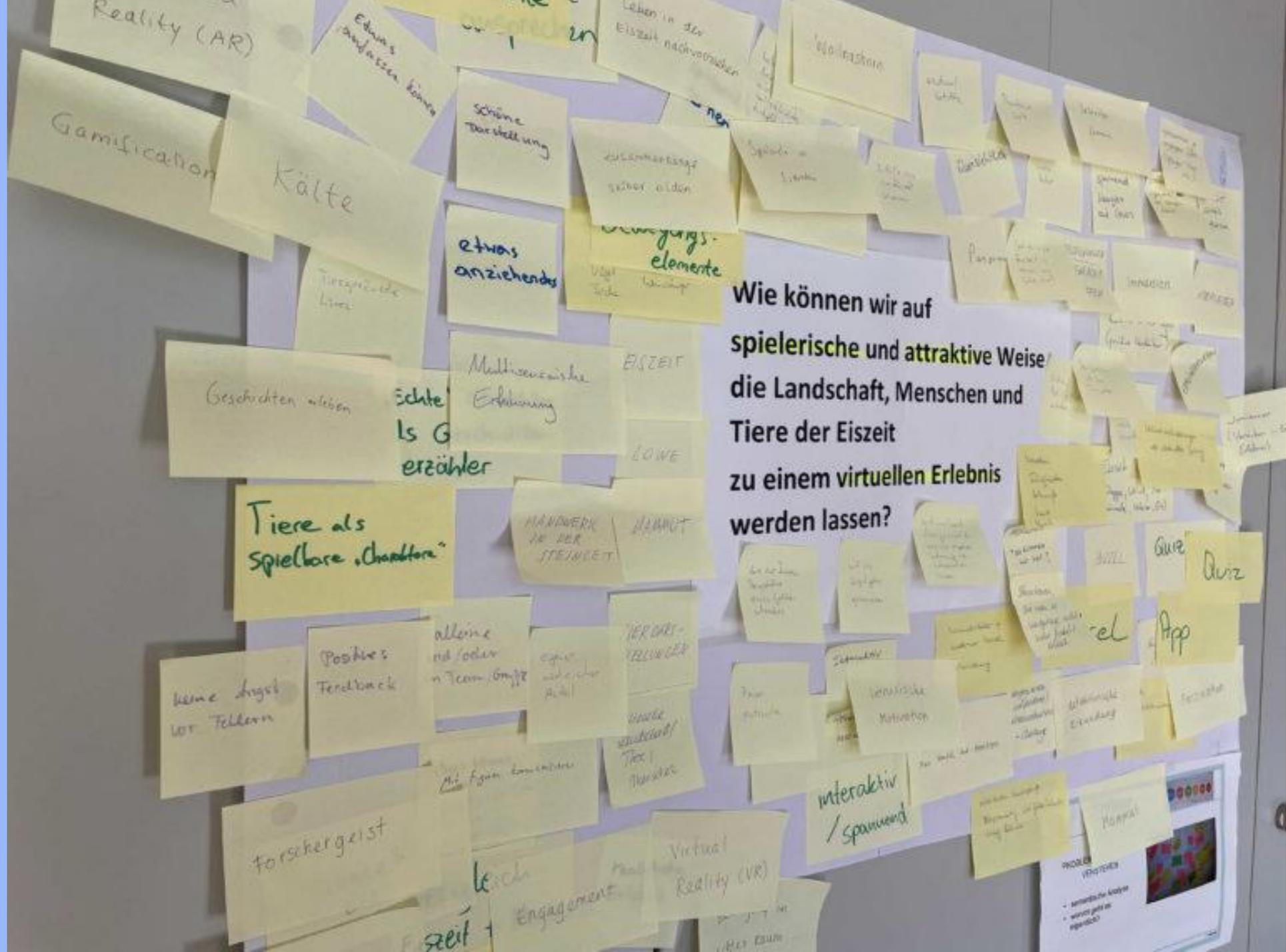
© Picture Quotes

Design Thinking mit Besucher:innen und Nichtbesucher:innen



PROJEKT **EMPAMOS**

Empirische Analyse motivierender Spielelemente



Gamification

Reality (AR)

Kälte

Schöne Darstellung

etwas anziehendes

Zusammenhang
gibt es schon

Übergangs-
elemente

Wie können wir auf
spielerische und attraktive Weise
die Landschaft, Menschen und
Tiere der Eiszeit
zu einem virtuellen Erlebnis
werden lassen?

Geschichten erleben

Echte
Is G
erzähler

Mathematische
Erkenntnis

EISZEIT

LOWE

Tiere als
spielbare „Charaktere“

HANDWERK
IN DER
STEINZEIT

HANDW

keine Angst
vor Fehlern

Positives
Feedback

alleine
oder
in Team Gruppe

exploratorische
Akte

HERDENS-
VERHÄLTNISSE

Wohlfühl-
Tage /
Mentale

Forschergeist

Mit Figuren kommunizieren

Leicht

Engagement

Virtual
Reality (VR)

Interaktiv
/spannend

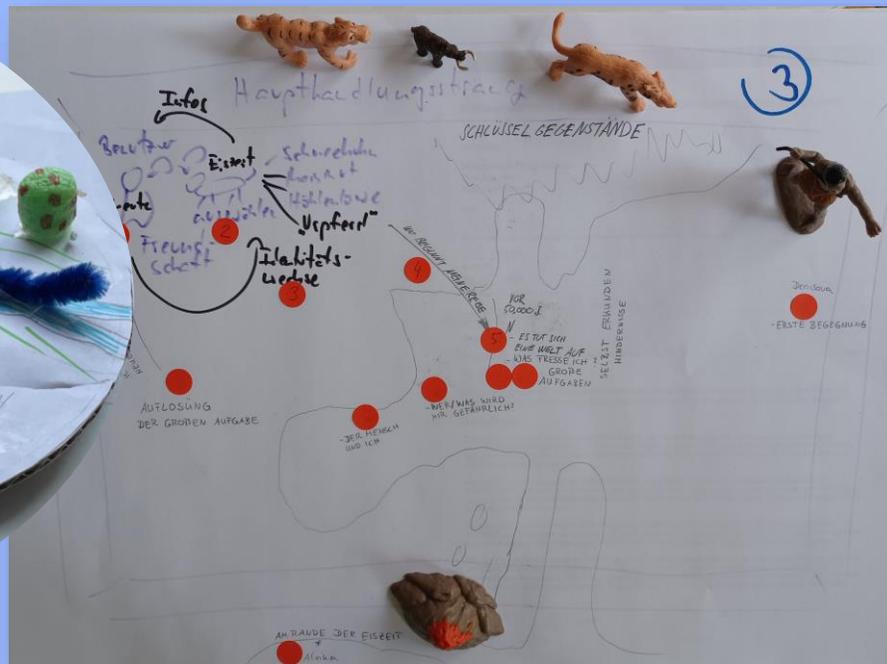
- sensorische Analyse
- was ist gut an VR/AR/COO







Prototyp 1
Eine VR-Karte dient als Anker für viele kleine Rätsel im analogen und digitalen Raum



Prototyp 2
Identitätstausch – Die Reise als eiszeitliches Tier durch die Mammutsteppe



Prototyp 3
Mit einem Schneehuhn als Begleiter muss ein Weg in die Gegenwart gefunden werden

Ausblick





Danke für die Aufmerksamkeit!



ARCHÄOPARK
VOGELHERD

