



TOURIST-INFORMATION

Ein animiertes Landschaftsmodell ergänzt die üblichen touristischen Informationen aus gedruckten Führern, Faltblättern und Kartenmaterialien.

Da touristische Hinweise und Anregungen in der Regel einen geographischen Bezug haben, ist deren räumliche Zuordnung für die Besucher wichtig. Die konventionellen Medien sind aber häufig schwierig einzuordnen oder zumindest medial weniger ansprechend und reduziert; assoziative Verknüpfungen von Inhalten sind nur bedingt möglich.

Durch die Verbindung eines verkleinerten Abbildes der Landschaft mit einer geeigneten Software, die Informationen sowohl auf dem Modell als auch über einen Steuerbildschirm bereitstellt, erhalten Interessierte aller Altersstufen ein ungewöhnlich vielfältiges und reizvolles touristisches Informationsangebot.

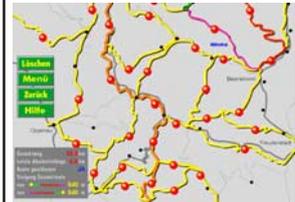
Internetseiten lassen sich ebenso in diese Installation integrieren. Damit eröffnen sich erweiterte Möglichkeiten der Informationsvernetzung. Besonders interessant ist diese Option in Bezug auf Sponsoring- und Marketing-Ansätze, weil bestehende Internetpräsentationen von unterstützenden oder werbenden Partnern unkompliziert eingebunden werden können.

Karteninhalte wie z.B. Wege, Orte oder Sehenswürdigkeiten werden auf diese Weise gezielt ausgewählt und auf dem Landschaftsmodell dargestellt.

Verknüpfte Hintergrundinformationen stehen dann am Steuerterminal in beliebiger Tiefe zur Verfügung. Sie lassen sich in Bild, Film, Text und Ton wiedergeben. Ein zusätzlicher optionaler Bildschirm macht diesen Teil der Präsentation auch größeren Besuchergruppen sichtbar.

Beispiel: Touristisches Informationssystem des Naturschutzzentrums Ruhestein im Nordschwarzwald. Hier lässt sich der Besucher Wander- und Mountainbikerouten anzeigen und erläutern. Dazugehörige Themen können in Bild und Text studiert werden. Mit einem speziellen Modul sind Wanderer in der Lage, eigene Routen freizusammenzustellen.

Die Installation erlaubt vielfältige Erweiterungen. Zum Beispiel kann ein Drucker hinzugefügt werden, der Informationsblätter wahlweise ausgibt. Hörmuscheln geben Erläuterungen akustisch wieder.



Referenzen

- Eifel-Vulkanmuseum Daun
- Naturschutzzentrum Ruhestein/Schw.
- Haus der Natur Feldberg/Schwarzwald
- Naturpark Südeifel, Teufelsschlucht, Erzen
- Kleinwalsertal Tourismus, Walserhaus
- Haus der Natur, Waldau, Bonn
- Nationalpark Eifel, Gemünd
- Nationalpark Bayerischer Wald, Frauenau



TERMINAL-SPIELE

Spielend lernen! Museumsdidaktische Konzepte können durch den Einsatz von Computern mit geeigneter Spiel- und Simulationssoftware wesentlich erweitert und vertieft werden.

Dabei steht die sinnvolle Vernetzung der Ausstellungsinhalte mit einem entsprechenden Softwareangebot im Vordergrund. Gesehenes kann kausal mit u.U. komplexen Zusammenhängen verknüpft und abgefragt werden.

Beispiel: Freistehender Infoterminal im Eifelvulkanmuseum Daun zum Thema Geologie/Plattentektonik, der dem Besucher spielerisch Simulationmöglichkeiten zur Verschiebung der Kontinente im Laufe der Erdgeschichte anbietet.

Unterhaltende Aspekte sollten dabei aber nicht zu kurz kommen. Hier sind die Empfänger Kinder und Erwachsene zugleich. Dramaturgie und die grafisch animierende Gestaltung derartiger Software fördern die Bereitschaft, sich mit einem Thema intensiver und vor allem spielerisch auseinander-

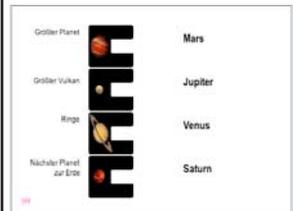
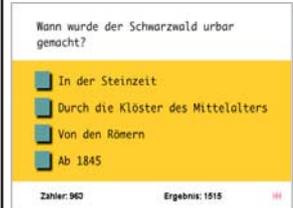
Spielterminals werden bevorzugt mit einem berührungsempfindlichen Bildschirm (Touch-Screen) ausgestattet. Dadurch wird die Benutzung vereinfacht und die Lebensdauer der Installation wesentlich erhöht.

zusetzen. Selbst tiefgestaffelte Zusammenhänge lassen sich auf diese Weise ohne akademische Strenge entschlüsseln. Simulationen und Trial-and-Error Spiele vertiefen den Lerneffekt.

Beispiel: Försterspiel für das Haus der Natur am Feldberg, das die Praxis einer nachhaltigen Forstpolitik durch eine zeitliche Simulation vermittelt. Der imaginäre Förster leitet als Identifikationsfigur durch das Spiel.

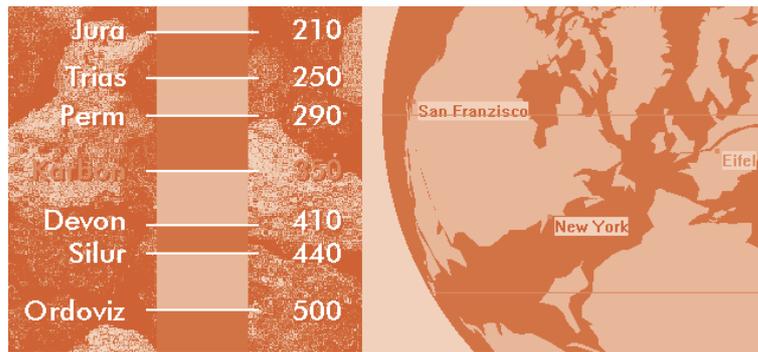
Viele einfache Spielideen lassen sich durch abwechslungsreiche mediale Kombinationen ganz wesentlich beleben. Text, Bild, Ton, Film oder grafisch animierte Tricksequenzen sind nicht mehr getrennte Informationseinheiten, sondern verschmelzen zu einem äußerst variablen „Multimediu-m“. Die Spieler haben dabei z.B. die Wahl zwischen gestaffelten Schwierigkeitsgraden, ergänzenden Informationsebenen oder dem Spiel als Einzel- oder Gruppen-erlebnis in einer vernetzten Umgebung.

Beispiel: Frage- und Antwortspiele sowie Bild-Text Zuordnungen und Puzzles vertiefen im Geomuseum Waxweiler geologische und paläontologische Zusammenhänge.



Referenzen

Haus der Natur Südschwarzwald
Landesforstverwaltung BW
Eifel Vulkanmuseum Daun



INFO-TERMINALS

Digitale Informationen stehen heute an vielen Stellen im öffentlichen Raum zur Verfügung. Freistehende Terminals oder in eine Installation integrierte Bildschirme sind den meisten Besuchern von Ausstellungen, Museen und gewerblichen Präsentationen vertraut.

Bei der Erstellung dieser Angebote stehen heute weniger technische Herausforderungen im Vordergrund als vielmehr die Frage, wie Informationen aufbereitet und in eine benutzerfreundliche mediale und didaktische Form überführt werden können. Eine flexible Softwarelösung ist dabei nicht nur der Schlüssel, sondern die Basis eines erfolgreichen Projektes.

Beispiel: Freistehender Infoterminal im Eifelvulkanmuseum Daun zum Thema Geologie/Plattentektonik, der dem Besucher spielerisch Simulationmöglichkeiten zur Verschiebung der Kontinente im Laufe der Erdgeschichte anbietet.

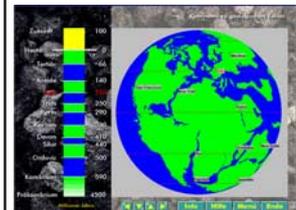
Infoterminals werden bevorzugt mit einem berührungsempfindlichen Bildschirm (Touch-Screen) ausgestattet. Dadurch wird die Benutzung vereinfacht und die Lebensdauer der Installation wesentlich erhöht.

Neben der reinen Information kommt den spielerischen bis unterhaltenden Aspekten besondere Bedeutung zu. Hier sind die Empfänger Kinder und Erwachsene zugleich. Selbst komplexe Zusammenhänge lassen sich auf diese Weise ohne akademische Strenge entschlüsseln. Simulationen und Trial-and-Error Spiele vertiefen den Lerneffekt.

Beispiel: Försterspiel für das Haus der Natur am Feldberg, das die Praxis einer nachhaltigen Forstpolitik durch eine Simulation vermittelt. Hier ebenso Frage- und Antwortspiele sowie Bild-Text Zuordnungen und Puzzles.

Das Internet ist mit einer geeigneten Fens-tergestaltung auch für berührungsempfindliche Bildschirme geeignet. Besonders für Terminals im öffentlichen Raum ergeben sich damit stets aktuelle Informationsangebote. Der Zugriff auf Datenbanken macht diese Schnittstelle darüber hinaus zu einem leistungsfähigen Zugang zu Archivsystemen.

Beispiel: Internetbasierendes Stadtinformationssystem der Stadt Reutlingen, das die lokale Stadtkarte zu einer universalen Such- und Informationsplattform werden lässt.



Referenzen

Naturkundemuseum Reutlingen Stadtkodaten
Eifel-Vulkanmuseum Daun
Naturschutzzentrum Ruhestein/Schw.
Haus der Natur Feldberg/Schwarzwald
Stadtkarte Info-Reutlingen
Kleinwalsertal Tourismus, Walsertalhaus