

# MUSEUM

Web 2.0-Technologien bieten für Museen und Science Center neue und effiziente Möglichkeiten im Bereich der wissenschaftlichen Inventarisierung kulturgeschichtlicher und naturhistorischer Objekte und zur Realisierung neuer Ausstellungskonzepte. **myexhibit** ist die professionelle Lösung zur Dokumentation, Präsentation und Diskussion von Exponaten, Sammlungen und Ausstellungen in Museen und Science Centern. Dabei unterstützt **myexhibit** sowohl die museologische Arbeit als auch die Erstellung von Ausstellungen mit Publikumsbeteiligung.

Als Werkzeug zur Inventarisierung und Katalogisierung ermöglicht **myexhibit** die komfortable digitale Erfassung vorhandener Exponate und kombiniert dabei die Vorzüge freier und formaler Klassifikationssysteme. **myexhibit** erleichtert die digitale Erfassung von Sammlungen und erhöht mit den Möglichkeiten des gemeinschaftlichen und freien Indexierens die Qualität der fachlichen Dokumentation. Eingepflegte Exponate lassen sich bequem zu Ausstellungen gruppieren und können mit den unterschiedlichsten Medien und Kommentaren angereichert werden. Über die integrierte Suchoption kann sowohl innerhalb der Datenfelder als auch in den Volltexten der angehängten Textdokumente gesucht werden.



# MEDIEN ENERGIE MUSEUM

Digitale Exponate 2009



## ÜBERBLICK

- plattformunabhängig (Mac/PC)
- Datenfelder gemäß Empfehlung des DMB und Vergabe freier Kategorien
- Integration nahezu aller Medienformate zur begleitenden Dokumentation
- bestehende Datenbanken können bei der Grundeinrichtung in das System importiert werden
- Datenfelder und Interface-Design können individuell angepasst werden
- Kommentar und Rating-System

Als Ausstellungssleitsystem bildet **myexhibit** eine unmittelbare Schnittstelle zwischen Dokumentation und Präsentation, zwischen Museum, Exponat und Besucher. **myexhibit** ermöglicht nicht nur die Präsentation des digitalen Katalogs mit ausgewählten Inhalten sondern bietet als Plattform die Möglichkeit zur Interaktion. Das „Where am I?“-Widget zeigt dem Besucher an, wo er sich befindet und an welchem Ort das gesuchte Exponat. Über das Eingabeinterface können die Besucher zu jedem Exponat Kommentare hinterlassen, Tags vergeben, Medien anfügen (je nach Ausstattung z.B. Audiokommentare, Webcam-Videos oder eigene Fotos über USB) und die Beiträge anderer Besucher bewerten. Auf diese Art und Weise rücken die Lebenswelt und Expertise der Besucher in den Fokus und erweitern so stetig die Inhalte der Ausstellung.

Wir passen **myexhibit** den speziellen Anforderungen Ihrer Einrichtung an.

scienceintermedia  
agentur für digitale wissenschaftskommunikation

Telefon: 0421. 167 62 36 -0

Fax: 0421. 167 62 36 -9

E-Mail: info@science-intermedia.de

www.science-intermedia.de

# MEDIEN

An der interaktiven Zeitungsstation können Youngster und Junggebliebene aller Altersklassen zum Chefredakteur werden. Hier diktieren sie den wichtigsten Gazetten des Landes nicht nur ihre ganz persönlichen Schlagzeilen, sondern rücken sich gar selbst ins rechte Licht - mit dem eigenen Konterfei auf der Titelseite.

In wenigen einfachen Schritten lassen sich an der Zeitungsstation originalgetreue Zeitungsseiten erstellen und großformatig ausdrucken. Wer möchte, kann sich vor unterschiedlichen Hintergründen ablichten lassen und anschließend mit Hilfe des Zeitungsseiteneditors die passende Schlagzeile und Story zum Titelfoto texten.

Die Bedienung der Station ist denkbar einfach: Das auf die Erfordernisse von Kindern angepasste Interface führt Schritt für Schritt zur fertigen Zeitungsseite. Es sind keinerlei Kenntnisse von Text- oder Bildbearbeitungsprogrammen notwendig.



## Das Redaktionsbüro - Mehrplatzlösung

Für Schulklassen in Museen bietet die Arbeit an der eigenen Zeitung einen aktiven Zugang zu den Themen der Ausstellung. Die Schülerinnen werden von Betrachtern zu Akteuren. Die Entdeckungen der Reporterinnen und Reporter können mit Digitalkameras dokumentiert und anschließend in die Zeitungsseite eingebaut werden. Für größere Gruppen bietet scienceintermedia eine beliebig erweiterbare Mehrplatzlösung.

Im Handumdrehen entsteht im Redaktionsbüro ein individuelles Souvenir, das den Museumsbesuch zum unvergesslichen Erlebnis macht. Optional kann die Station mit einer Mailanwendung zum Verschicken der fertigen Zeitungsseiten ausgestattet werden.



## ÜBERBLICK

- ➔ 24"-Display
- ➔ integrierter Mini-PC
- ➔ Acrylglas-Kubus mit Zeitungen befüllt (H:1000/L:1200/B:800)
- ➔ Edelstahl tastatur
- ➔ integrierter A3-Laserdrucker (optional: externe Printstation)
- ➔ seitlich montierte Webcam
- ➔ 2 USB-Anschlüsse
- ➔ Kiosksoftware

### Optionale Erweiterungsmodul

- ➔ Münzeinwurf für Druckstation
- ➔ Archivbaum mit Seitenhalter
- ➔ Monitor mit Foto-Vorschau
- ➔ integrierte E-Mail-Funktion

# ENERGIE

Klimaschutz findet auf vielen Ebenen statt. Mit dem interaktiven Energiecheck hat scienceintermedia ein spannendes Exponat entwickelt, das auf unterhaltsame Art und Weise das Potenzial effizienter Energienutzung im Haushalt und die Möglichkeiten persönlichen Klimaschutzengagements aufzeigt.

Die Botschaft des Spiels lautet: Wer seinen privaten Stromverbrauch senkt, schont Ressourcen, spart Geld und hilft dem Klima. Mit dem interaktiven Energiecheck soll altersübergreifend eine aktive Auseinandersetzung mit Fragen rund ums Thema Energie und Haushalt angeregt werden.

Im Mittelpunkt des Energiespiels steht ein virtuelles Eigenheim, in dem sich der Nutzer auf die Suche nach den stillen Energiefressern begibt. Alle Parameter, wie Wohnungsgröße, Baujahr und Personenzahl, können vom Spieler individuell eingestellt werden. Ausgestattet mit einem Startbudget können energiesparende Geräte angeschafft werden. Dabei erhält der Besucher wertvolle Tipps, wie Heiz- und Stromkosten durch zum Teil einfache Maßnahmen im Haushalt gesenkt werden können.



## ÜBERBLICK

- ➔ Korpus aus MDF (H:2500/L:1200/T:400)
- ➔ integrierter Mini-PC
- ➔ 22"-Touchscreen-Display
- ➔ 150cm Acrylglas-Wassersäule mit Farbwechsler
- ➔ Verbrauchsanzeige mit LED-Effekten

### Optionale Erweiterungsmodul

- ➔ integrierte E-Mail-Funktion
- ➔ integrierter A4-Laserdrucker

Die erzielten Einsparungen, der aktuelle Energieverbrauch und der CO<sub>2</sub>-Ausstoß werden dem Besucher unmittelbar und multimodal präsentiert. Neben einer analogen Verbrauchsskala mit LED-Effekten bietet die Station im Industrielook ein digitales Budget-Display und eine farbwechselnde Wassersäule zur Anzeige des CO<sub>2</sub>-Ausstoßes. Durch das Spiel führt ein pfliffiger Roboter, der den Spieler nicht nur bei der Navigation durch das digitale Modellhaus unterstützt, sondern auch als charmanter Moderator im Energiequiz agiert. Wer hier punktet, verbessert seine Energiebilanz und erhöht gleichzeitig sein Investitionsbudget. Am Ende des Spiels steht die persönliche Auswertung mit wertvollen Energiepartipps für Zuhause und weiterführenden Links. Diese kann direkt ausgedruckt oder per E-Mail versendet werden.