

Worüber sprechen wir?

Eine Begriffserklärung von App bis Augmented Reality

Christian Reinboth, Dipl.-Wi.Inf.(FH)



App

Microblog

Blog

Vlog

MOOC

Twitter

Facebook

Augmented Reality

Webseite

Instagram

Webcast

Digitorial

WhatsApp

Virtual Reality

Mixed Reality

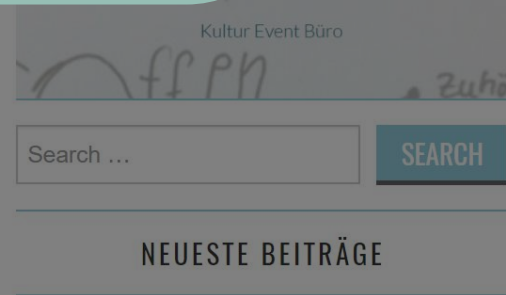
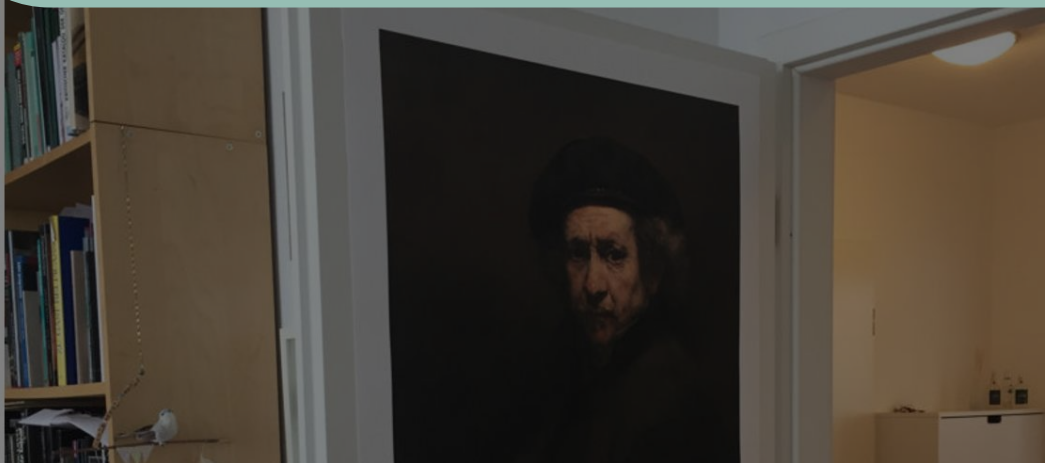
Social Media

Podcast

Snapchat

Weblog (Wortschöpfung aus „Web“ und „Logbuch“)

(Meist) öffentlich einsehbares Journal, in dem ein/e Blogger*in oder mehrere Blogger*innen regelmäßig Einträge – Blogposts – verfassen, die (wiederum meistens) durch Leser*innen kommentiert werden können. Blogs existieren in einer Vielzahl von Formaten (u.a. Foto-Blogs, Video-Blogs / Vlogs...) und zu einer Vielzahl von Themen. Es gibt erfolgreiche persönliche sowie auch institutionelle Blogs.



Aufwand: Mittel

Beispiele aus der Praxis:

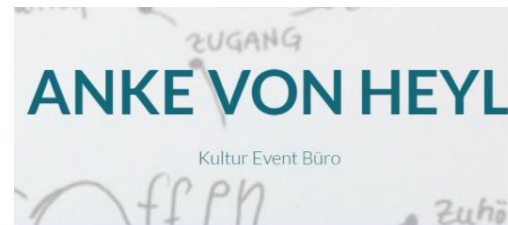
- „Kulturtussi“ (Anke von Heyl, Kunsthistorikerin / Pädagogin)
- „Kultur. Museum. Talk.“ (Dr. Tanja Praske, Kunsthistorikerin)
- „Kulturmanagement-Blog“ (Christian Henner-Fehr, Kulturmanager und Theaterwissenschaftler)

DAS DIGITALE UND DIE TEILHABE

27. APRIL 2017 / KULTURTUSSI / 1 COMMENT



MEHR ÜBER MICH UND MEINE ARBEIT



SEARCH

NEUESTE BEITRÄGE

Skulptur Projekte in Münster 2017

Der böse Blick

Lucas Cranach im Kunstpalast

Podcast (Wortschöpfung aus „Broadcast“ und „iPod“)

Eine abonnierbare Serie von Video-, meist aber von Audio-Aufzeichnungen, deren einzelne Episoden heruntergeladen und auf diversen (vor allem mobilen) Endgeräten abgespielt werden. Gelegentlich ist – produktneutral – auch von Netcasts die Rede. Erfolgreiche Podcasts sind meist persönlich, selten institutionell.

28: Crossover-Folge: Mit Exponiert.Berlin im Medizinhistorischen Museum Berlin



MP3 Audio [248 MB] MPEG-4 AAC Audio [106 MB] Opus Audio [79 MB] Download Show URL Crossover Forte für leichte bis mittelschwere Neugierbeschwerden.
Inhaltsstoffe: – Die Ulrike vom Exponiert.Berlin-Podcast – Der Buddler (mit erstaunlich wenig Archäologie) – Das medizinhistorische Museum der Charité Berlin – Sonderausstellung...

7

NEUSTE FOLGEN

28: Crossover-Folge: Mit Exponiert.Berlin im
Medizinhistorischen Museum Berlin

27: Museumsrundgang mit Merkel – Das
archäologische Museum Hamburg-Harburg

26: Richtstättenarchäologie – Interview mit Dr.
Genesis

25: Out of Time and Place – unmögliche Funde

24: Die Vorkammer wird ausgeräumt – Eine Lesung
aus Howard Carters Grabungsbericht

Aufwand: Hoch

Beispiele aus der Praxis:

- „Angegraben“ (Mirko Gutjahr, Archäologe, LDA LSA)
- „Exponiert“ (Ulrike Kretzmer, Museologin, TU Berlin)
- „Kulturkapital“ (Tine Nowak, Kunstpädagogin, Historisches Museum Frankfurt / Uni Köln)



STARTSEITE

EPISODEN

NEUES

SHOWNOTES

ÜBER

IMPRESSUM

DATENSCHUTZ

28: Crossover-Folge: Mit Exponiert.Berlin im Medizinhistorischen Museum Berlin



MP3 Audio [248 MB] MPEG-4 AAC Audio [106 MB] Opus Audio [79 MB] Download Show URL Crossover Forte für leichte bis mittelschwere Neugierbeschwerden.
Inhaltsstoffe: – Die Ulrike vom Exponiert.berlin-Podcast – Der Buddler (mit erstaunlich wenig Archäologie) – Das medizinhistorische Museum der Charité Berlin – Sonderausstellung...

7

NEUESTE FOLGEN

28: Crossover-Folge: Mit Exponiert.Berlin im Medizinhistorischen Museum Berlin

27: Museumsrundgang mit Merkel – Das archäologische Museum Hamburg-Harburg

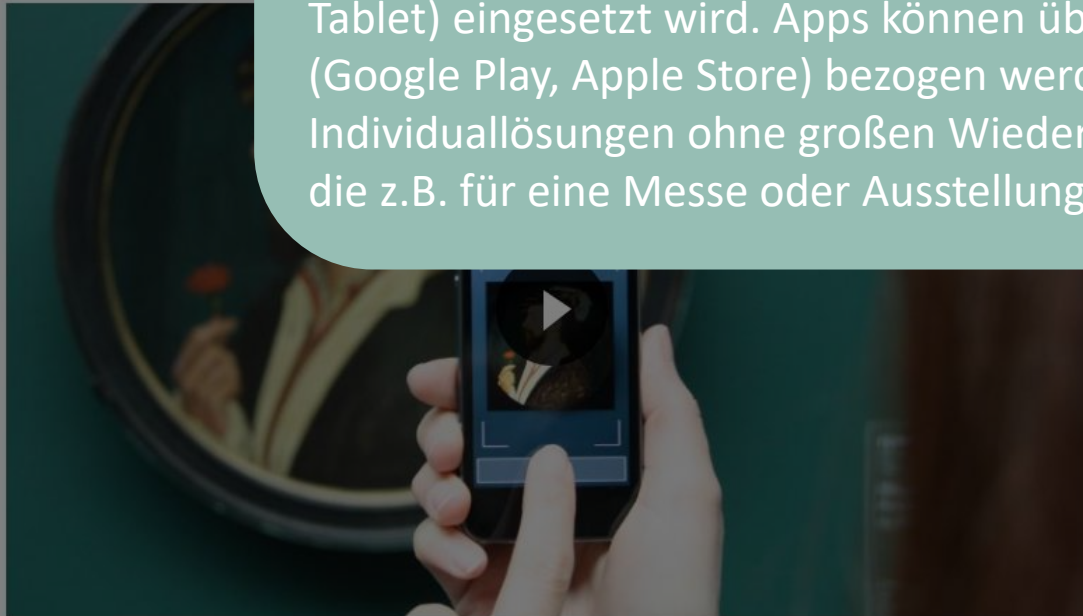
26: Richtstättenarchäologie – Interview mit Dr. Genesis

25: Out of Time and Place – unmögliche Funde

24: Die Vorkammer wird ausgeräumt – Eine Lesung aus Howard Carters Grabungsbericht

App (Kurz für „Application“ = Applikation / Anwendung)

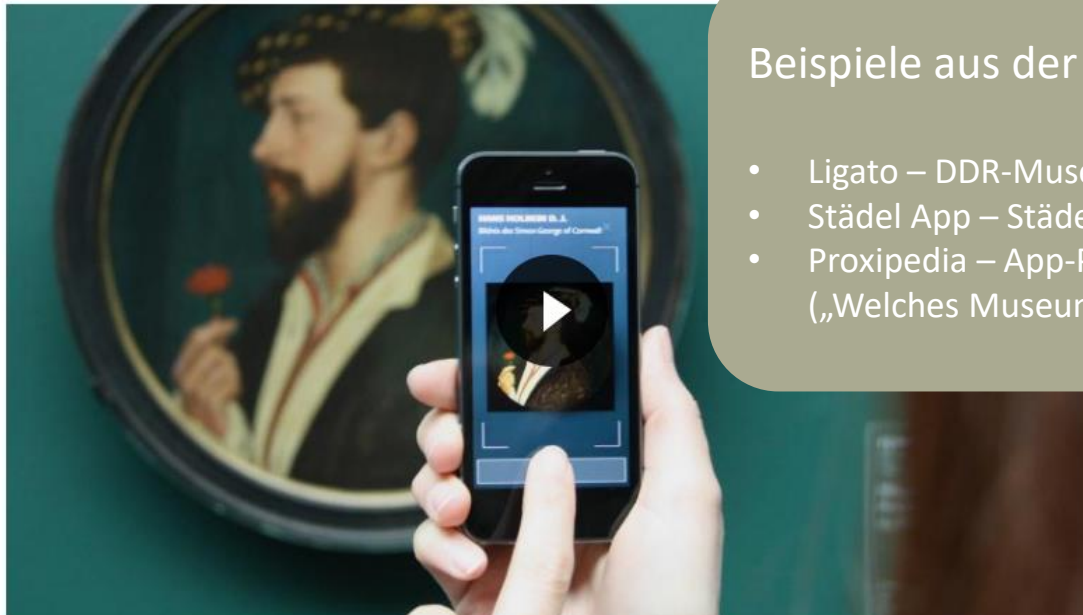
Eine Applikation ist im Grunde jede EDV-Anwendung – von der Textverarbeitung bis hin zum E-Mail-Client. Allerdings hat sich in der Alltagssprache die Kurzform „App“ für eine Anwendung eingebürgert, die auf einem mobilen Endgerät (Smartphone, Tablet) eingesetzt wird. Apps können über einen App Store (Google Play, Apple Store) bezogen werden. Viele Apps sind Individuallösungen ohne großen Wiederverwendungswert, die z.B. für eine Messe oder Ausstellung entwickelt werden.



Aufwand: Hoch (teuer)

Smartphones ist der ideale Begleiter für Ihren
Sie die Highlights der Städel'schen Sammlung mit
und multimedialen Funktionen.

STÄDEL APP



Beispiele aus der Praxis:

- Ligato – DDR-Museum Berlin (Spiel)
- Städel App – Städel-Museum Frankfurt
- Proxipedia – App-Plattform für deutsche Museen („Welches Museum befindet sich in meiner Nähe?“)

Die kostenlose Städel App für Smartphones ist der ideale Begleiter für Ihren Museumsbesuch. Entdecken Sie die Highlights der Städel'schen Sammlung mit unterhaltsamen, informativen und multimedialen Funktionen.

MOOC (Massive Open One Course)

(Oft kostenloser) Online-Kurs, der Texte mit multimedialen Elementen (z.B. Videos), Foren und interaktiven Tests kombiniert. Anbieter sind meist Universitäten, zunehmend aber auch kulturelle Einrichtungen und andere Institutionen. Ein Großteil aller MOOCs gestattet den Austausch zwischen Teilnehmer*innen und Lehrenden. Man unterscheidet zwischen xMOOCs („Klassische“ Vorlesungen auf Video mit Prüfung) und cMOOCs (Online-Workshops).

INFORMATIONEN ZUM WERK

CLAUDE MONET
HÄUSER AM UFER DER ZAAN
1871

Technik
Öl auf Leinwand

Maße
47,7 × 73,7 cm



Aufwand: Sehr hoch



Häuser am Ufer der Zaan, Claude Monet, 1871



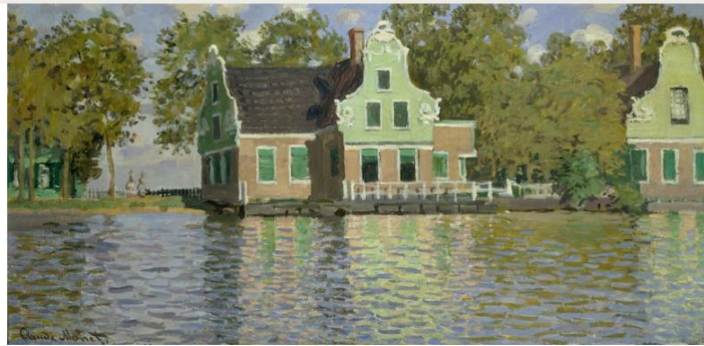
WERK

INFO

BEZÜGE

Unmittelbar nach dem Deutsch-Französischen Krieg, den Claude Monet im Londoner Exil verbrachte, reiste der Künstler nach Holland. Er hielt sich mit seiner Familie in dem kleinen, damals bei Touristen beliebten Ort Zaandam nahe Amsterdam auf. „Man hätte hier ein ganzes Malerleben lang zu tun“, schrieb der Künstler begeistert an seinen Freund Camille Pissarro. Während Paris in Trümmern lag, malte Monet heitere

Landschaftsszenen. Das weiche Licht eines Sommertags flirrt über den pittoresken, sich im Wasser spiegelnden Häusern am Ufer der Zaan. Mit impressionistischem Strich fängt der Künstler die unbeschwerte Atmosphäre des idyllischen Ortes ein.



INFORMATIONEN ZUM WERK

CLAUDE MONET
HÄUSER AM UFER DER ZAAN
1871

Beispiele aus der Praxis:

- „Kunstgeschichte Online“
(Städel-Museum Frankfurt)
- „Photography: A Victorian Sensation“
(National Museums Scotland Edinburgh)
- “Behind the Scenes at the 21st Century Museum”
(University of Leicester, National Museums Liverpool)

Aufwand: Niedrig



[BLOG](#) [NEWSLETTER](#) [PRESSE](#) [KONTAKT](#) [ÜBER UNS](#)

[BESUCHERINFO](#) [MUSEUM & TAL](#) [KIDS & FAMILIEN](#) [SCHULEN & LEHRER](#) [GRUPPEN & VERMIETUNG](#) [FORSCHUNG](#) [SHOP](#)

PRESSE

[Pressemitteilungen](#)

[Pressefotos](#)

[Presseverteller](#)

[Pressekontakt](#)

Das Museum per WhatsApp erreichen

0157.77 400 718

WhatsApp (Wortschöpfung aus „Application“ und „What’s up?“)

Ein 2009 gegründeter und 2014 von Facebook erworbener Dienst für den Echtzeit-Austausch von Nachrichten (Instant Messaging) und von Dateien, der die Anfang der 2000er im Kurznachrichten-Bereich dominante SMS fast vollständig verdrängt hat. WhatsApp kann von Institutionen als reiner Push-Kanal (Nachrichten werden zentral an alle Abonnent*innen verschickt) oder als ein bilateraler Kommunikationskanal (z.B. Frage-Antwort-Chats) genutzt werden. Der Dienst hatte 2014 weltweit ~ 600 Millionen Nutzer*innen.

PRESSE

Pressemitteilungen

Pressefotos

Presseverteiler

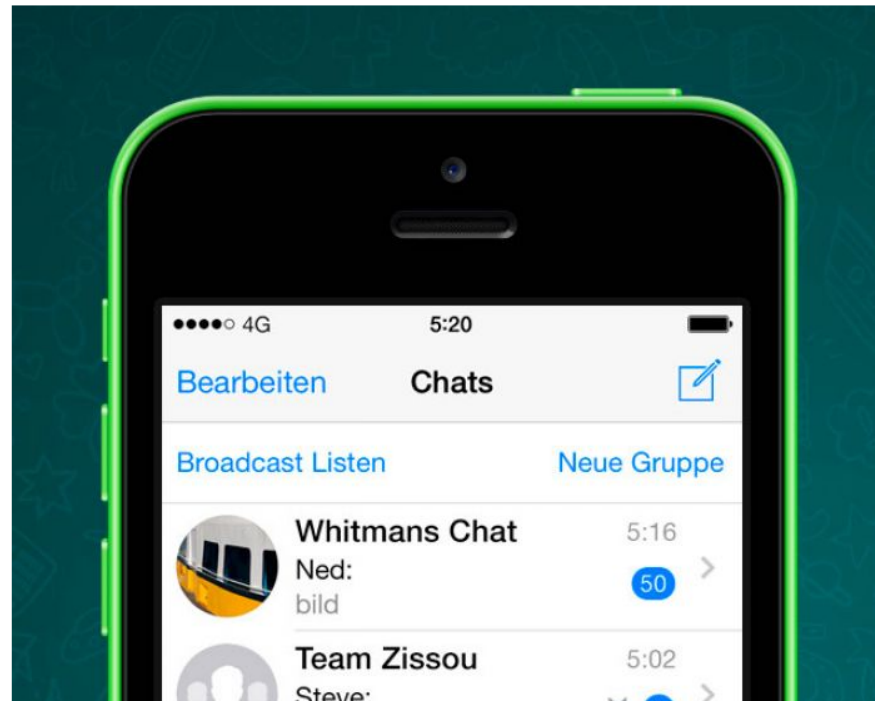
Pressekontakt

Beispiele aus der Praxis:

- Hochschule Harz (0173 39 762 78)
- Residenztheater München (0157 92 378 961)
- Neanderthal-Museum Mettmann (0157 77 400 718)
- Archäologisches Museum Hamburg (0152 34 714 514)

Das Museum per WhatsApp erreichen

0157.77 400 718



Snapchat (Wortschöpfung aus „Snapshot“ und „Chat“)

Bei Snapchat handelt es sich ebenfalls um einen Instant Messaging-Dienst ähnlich WhatsApp, der sich vor allem dadurch auszeichnet, dass die dort verbreiteten Inhalte nicht dauerhaft verfügbar sind, sondern nach kurzer Zeit automatisch (& unwiderruflich) gelöscht werden. Das ist im Hinblick auf aufwändig produzierte Inhalte zwar problematisch, bietet aber auch Freiheiten, die in anderen Medien nicht existieren. Die App entspricht somit eher einem Sender. Sie hatte 2016 ~ 100 Millionen aktive tägliche Nutzer*innen.

I cant find reception

Aufwand: Mittel

When u about to leave the party but u hear
someone say pizza

Beispiele aus der Praxis:

- Archäologisches Museum Chemnitz
- Archäologisches Museum Hamburg
- Historische Museen Hamburg
- Tate Gallery London





Instagram

Search

Get the app

Sign up

Log in



kunstmuseum_bonn

210 posts

3,925 followers

685 following

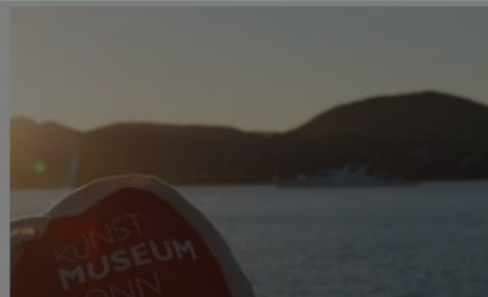
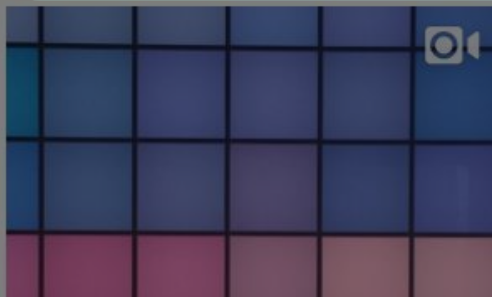
Kunstmuseum Bonn Das Haus für Malerei & ihre bildbezogenen Ausdrucksformen!

Folgt uns und tagt eure Bilder mit #kunstmuseumBonn und/oder @kunstmuseum_Bonn

Aufwand: Mittel

Instagram (Wortschöpfung aus „instant“ und „telegram“)

Bei Instagram handelt es sich um einen kostenlosen Online-Dienst, der dem Teilen von Fotos, Zeichnungen, Musik und Videos dient und auch deren Bearbeitung ermöglicht. Die auf diese Plattform geladenen Inhalte können auf anderen Social Media-Plattformen (wie z.B. Facebook) geteilt werden. Wie WhatsApp gehört auch Instagram mittlerweile zum Facebook-Konzern. Der Dienst hat gegenwärtig ~ 500 Millionen Nutzer*innen.





Instagram

Search

Get the app

Sign up | Log in

Screenshot: <http://www.instagram.com>



kunstmuseum_bonn

Follow

210 posts

3,925 followers

685 following

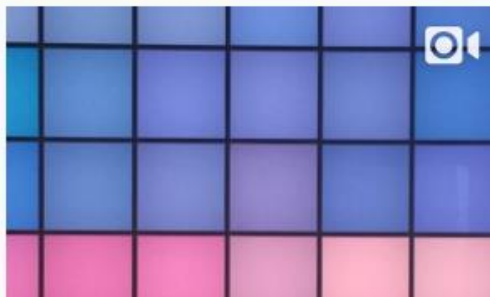
Kunstmuseum Bonn Das Haus für Malerei & ihre bildbezogenen Ausdrucksformen!

Folgt uns und tagt eure Bilder mit #kunstmuseumBonn und/oder @kunstmuseum_Bonn

kunstmuseum-bonn.de

Beispiele aus der Praxis:

- C/O Berlin
- Kunstmuseum Bonn
- Albertina-Museum Wien
- Rijksmuseum Amsterdam



Digital (Wortschöpfung aus „digital“ und „Tutorial“)

Ein Digital (ein von Max Hollein für Städel, Kunsthalle Schirn und Liebighaus erfundener Begriff) ist eine interaktive Webseite, auf der sich Besucher*innen auf den Besuch einer erklärungsbedürftigen Ausstellung vorbereiten können. Das Konzept wurde 2015 mit dem Grimme Online-Award ausgezeichnet.

Aufwand: Hoch



Stimmen Sie sich schon vor Ausstellungsbeginn online und kostenlos auf unsere Ausstellungen ein – und genießen Sie Ihren Besuch umso mehr!

BESUCH MUSEUM SAMMLUNG

→ Startseite / Programm A-Z / Digital

DIGITORIAL

Beispiele aus der Praxis:

- Bunte Götter – Liebighaus Frankfurt
- Geschlechterkampf – Städel-Museum Frankfurt
- Helene Schjerfbeck – Kunsthalle Schirn Frankfurt
- Dialog der Meisterwerke – Städel-Museum Frankfurt
- Fotografien werden Bilder – Städel-Museum Frankfurt



FOTOGRAFIEN WERDEN BILDER

Erfahren Sie online alles Wissenswerte zur Ausstellung „Fotografien werden Bilder. Die Becher-Klasse“.

[ZUM DIGITORIAL →](#)

Stimmen Sie sich schon vor Ausstellungsbeginn online und kostenlos auf unsere Ausstellungen ein – und genießen Sie Ihren Besuch umso mehr!

Virtual Reality („virtuelle Realität“)

Unter Virtual Reality (ursprünglich ein Begriff aus der Science Fiction) versteht man eine in Echtzeit computergenerierte und interaktive 3D-Umgebung, die für den/die Nutzer*in temporär die Wahrnehmung der Wirklichkeit ablöst. Das Eintauchen in eine virtuelle Realität wird als Immersion bezeichnet. Hierfür können u.a. VR-Brillen wie die Oculus Rift genutzt werden.



Beispiele aus der Praxis:

- Projekt Zeitreise – Das Städel-Museum im Jahr 1833
- Virtual Frick Tour – Henry Clay Frick House New York
- Dreams of Dalí: The 360° VR Experience – Salvador Dali Museum Sankt Petersburg (Florida)

Aufwand: Sehr hoch

◀ Zurück



Mixed Reality („gemischte Realität“)

Unter Mixed Reality wird die Vermischung von Virtual Reality und tatsächlicher Realität verstanden. Die Wahrnehmung erfolgt meistens über die Projektion digitaler Elemente in das Sichtfeld der Nutzer*innen einer Datenbrille (z.B. Google Glass). Auch für Smartphones existieren Mixed Reality-Anwendungen wie z.B. das bekannte Pokemon-Spiel. Mixed Reality wird auch als Augmented Reality („erweiterte Realität“) bezeichnet.

Powered by
Vuforia™

Beispiele aus der Praxis:

- Animierte Dinosaurier im Royal Ontario Museum
- NGA Experience – Cross-Plattform MR-Applikation
- Spielszenen zu Gemälden im Sukiennice Museum Krakau



**...dann kann es
jetzt ja losgehen...**

