

Workshop 1 am 11.11.2009

DISKURS: KUNST UND TECHNOLOGIE

Markus Wabersky (Kunstprojekt ZentralLabor, Berlin)

Zentral@Vcf` Kunst und Technologie als Prozess	15
Bastiaan Maris Chemo-akustische Apparate und Installationen, Frequenz- und Klangexperimente, Puls- und Dampfmotoren	
Frank Blum Physikalisch-technische Objekte und Installationen, Videoprojektionen, Computeranimationen, Film- und Bühnenbilder	
Jens Hikel Lichtinstallationen, Kinetische Apparaturen, Elektro-, Hydro-, Opto-akustische Installationen	
GFal e. V. / gfai tech GmbH Akustische Kamera	

Workshop 2 am 11.11.2009

MARKT, MEDIEN UND MUSEEN

Prof. Dr. Ralf Böse (Fachhochschule Schmalkalden)

Wie können Museen, Sammlungen oder Archive Bildangebote an verschiedene Nutzergruppen generieren und neue Erlösquellen entwickeln?	23
<i>Stefan Geiser (geiser-consulting, Berlin)</i> <i>innerhalb eines Pilotprojektes mit dem Deutschen Technikmuseum, Berlin</i> <i>(Renate Förster und Jörg Schmalfuß)</i>	
Museen als Orte crossmedialen Dialog Marketings	26
<i>Dr. Stephan N. Barthelmess (Stiftung Preußischer Kulturbesitz, Berlin)</i>	
Präsentation- und Marketingmöglichkeiten von Kulturgütern mit Hilfe von virtuellen Globen und 3D Präsentationen	31
<i>Sabine Bischoff (4you2, Arnstadt), Prof. Dr. Ralf Böse (FH Schmalkalden),</i> <i>Jens Büttner (Bießmann+Büttner ARCHITEKTEN und INGENIEURE, Schmalkalden)</i>	
Antenna Audios Pentimento™ - Das weltweit erste Kunst-App für Apples iPhone	39
<i>Rosemarie Wirthmüller (Antenna Audio GmbH, Berlin)</i>	

Konferenz am 12.11.2009

EINLEITUNGSVORTRAG

Manuscripta Mediaevalia – Erfassung und Präsentation eines Verbundkatalogs zu Buchhandschriften	45
<i>Dr. Robert Giel (Staatsbibliothek zu Berlin)</i>	

MUSEUM UND HYPERMEDIA – EINIGE ANREGUNGEN ALS PERSPEKTIVEN

Design & Integrierte Multimediatechnik für die Mobilität eines Museums	48
<i>Anton Mezhiborskiy, Stefan Schöbinger, Prof. Dr. Jürgen Sieck (Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin)</i>	
Blended Museum - Steigerung der Besuchererfahrungen durch Interaktions- und Informationsdesign	51
<i>Daniel Klinkhammer, Harald Reiterer (Universität Konstanz)</i>	
Garden of Memories – Storytelling with digital media in the museum	60
<i>Thomas Duncan, Noel McCauley (Duncan McCauley, Studio for Architecture and Digital Media, Berlin)</i>	
Rekontextualisierung von Kunstwerken im Internet durch Multimedia - lohnenX oder nicht?	65
<i>Christina Hemsley, Köln</i>	
Die Leiden des jungen Twitter. Das (Un)behagen bei der Adaption technologischer Trends im Kulturbetrieb am Beispiel Twitter	69
<i>Simon A. Frank (Institut für Kulturmanagement Ludwigsburg)</i>	
Social Media Production in Cultural Heritage	71
<i>Hans W. Giessen (Universität des Saarlandes, Saarbrücken)</i>	

DATENBANKEN UND ARCHIVE

HyperColumn : Säulen-Ordnung	78
Ein interaktives Bildnetzwerk als Werkzeug der Kunstgeschichte	
<i>Prof. Dr. Hubertus Günther (Universität Zürich), Susanne Schumacher (Zürcher Hochschule der Künste)</i>	
The new database of the Munich Central Collecting Point (MCCP)	84
<i>Dr. Angelika Enderlein (Bundesamt für zentrale Dienste und offene Vermögensfragen, Berlin)</i>	
Vernetzte Archive - Das Gateway to Archives of Media Art (GAMA)	91
<i>Gabriele Blome (Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung, Linz), Jürgen Enge (Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe), Andree Lüdtke (Universität Bremen)</i>	
Exploration of Digitalized Information Platform At the Beijing Capital Museum	98
<i>Qi Qing Guo (Photography and Information Center, Capital Museum, Beijing)</i>	

REKONSTRUKTIONEN, BEWAHREN, ERHALTEN, LANGZEITBETRACHTUNGEN

KEEP - EU-Projekt zur Nutzung der Emulation im Rahmen der Langzeitarchivierung	99
<i>Winfried Bergmeyer (Computerspiele Museum Berlin)</i>	
Reconstruction of Torn Manuscripts/Notes: Preliminary Determination of Snippet Features	103
<i>Florian Kleber, Markus Diem and Robert Sablatnig (Vienna University of Technology)</i>	
Die virtuelle Rekonstruktion mittelalterlicher Fassungen	110
<i>Prof. Christian Barta (Hochschule Ansbach), Dr. Arnulf v. Ulmann (Institut für Kunsttechnik und Konservierung, GNM Nürnberg), Sybille Herkner (Universität Bamberg)</i>	
Acquisition of 3D Coin Models and Their Potential in Numismatic Research	114
<i>Sebastian Zambanini¹, Mario Schlapke², Andreas Müller¹ and Martin Kappel¹ ¹Institute of Computer Aided Automation, Vienna University of Technology, ²TU Ilmenau</i>	

Students' Session am 13.11.2009

Carpe Guide - ein barrierefreier, kontextsensitiver Multimedia-Guide für mobile Geräte	121
<i>Eileen Kühn¹, Ronny Pflug¹, Maurus Rohrer¹, Elisabeth Sieck², Jürgen Sieck¹ (¹ Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, ² Humboldt-Universität zu Berlin)</i>	
Online Media as a Framework for Public Creative Engagement with Digital Culture	127
<i>Violetta Dajanev (Loughborough University School of Art and Design)</i>	
Magic Mirror – Bewegen in virtuellen Welten	132
<i>Jan Stuth, Michael Rettig, Steven Schmidt (Fachhochschule Schmalkalden)</i>	
Die digitale Wunderkammer. Explorativer und kontextsensitiver Zugang zu multimedialen Datenarchiven	136
<i>Michael Witt, Jürgen Sieck (Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin)</i>	
Klosterpuzzle – Interaktives Lernspiel in 3D	143
<i>Martin Sell, Christopher Storch (Fachhochschule Schmalkalden)</i>	

Special Topic am 13.11.2009

INTERAKTION

Zwei Jahre www.smb.museum/ikmk. Erfahrungsbericht und Perspektiven mit dem Interaktiven Katalog des Münzkabinetts	149
<i>Dr.-Ing. Jürgen Freundel (Ing.-Büro Dr.-Ing. Jürgen Freundel, Ilmenau), Prof. Dr. Bernhard Weisser (Münzkabinett - Staatliche Museen zu Berlin - SPK)</i>	
Barrierefreiheit 2.0 – Neue Dimensionen der Barrierefreiheit in kulturellen Websites	156
<i>Brigitte Bornemann (BIT Design für Barrierefreie Informationstechnik GmbH, Hamburg)</i>	
Demonstrator eines Semantischen Museumsportals für Berlin	161
<i>Adrian Paschke, Radoslaw Oldakowski (Freie Universität Berlin), Johannes Krug (x:hibit GmbH, Berlin)</i>	
Interaktion als Wundermittel?	166
Vorteile (und Grenzen) nonlinearer Vermittlungsangebote im Museum - anhand von unterschiedlichen ‚best practice‘ Arbeitsbeispielen	
<i>Roland Syndicus (bluelemon Interactive GmbH, Köln)</i>	

Präsentationen der Ausstellung am 12.11.2009 *

Magic Mirror – Bewegen in virtuellen Welten <i>Fachhochschule Schmalkalden</i>	175
3D Webanwendungen im virtuellen Museum, virtuelle Globen und interaktive Lernspiele <i>4YOU2 HÖREN-SEHEN-TASTEN, Arnstadt</i>	177
easydb.museum – das web-basierte Museumsmanagement-System <i>Programmfabrik GmbH, Berlin</i>	179
Ausgewählte High End Input - / Output - Systeme und Beratung für die professionelle digitale Fotografie und Medienproduktion <i> XKONTOR MEDIA SUPPLIES, Seevetal (Hamburg)</i>	180
E. Staude GmbH – Analoge und digitale Archivierung <i>E. Staude GmbH, Dresden</i>	181
Verlagspräsentation DE GRUYTER <i>DE GRUYTER, Berlin</i>	182
Barrierefreiheit 2.0 – Kulturelle Websites auf Barrierefreiheit testen <i>BIT Design für Barrierefreie Informationstechnik GmbH, Hamburg</i>	184
Flügel – Weg – Brücke →... Bildung einer Digital Community <i>Gymnasium Groß Ilsede</i>	185
Klanganimierte Sparklines <i>Bissantz & Company GmbH, Nürnberg</i>	187
RecType - ein System zur Erkennung von Schreibmaschinendokumenten <i>Gesellschaft zur Förderung angewandter Informatik e. V., Berlin</i>	189
Cinemachine <i>Duncan McCauley, Studio for Architecture and Digital Media, Berlin</i>	191
Multi-Touch Exponat und Mixed-Reality-Technologien für Museen, Ausstellungen und Science-Center <i>[project: syntropy] GmbH, Magdeburg</i>	192
Scannerkamera PENTACON Scan 6000 <i>PENTACON GmbH Foto- und Feinwerktechnik, Dresden</i>	195
LaserSoft Imaging® stellt sich vor <i>LaserSoft Imaging AG, Kiel</i>	196
SMart - ein System für die Verwaltung und Bereitstellung von Daten zu Ausstellungen, Veranstaltungen, Räumen, Ressourcen und weiteren Museumsinformationen <i>Ing.-Büro Dr.-Ing. Jürgen Freundel, Ilmenau</i>	198
robotron*Daphne – Web-basiertes Museumsmanagement-System <i>Robotron Datenbank-Software GmbH, Dresden</i>	200

* Präsentationen, zu denen auch ein Vortrag gehalten wurde, finden Sie im Verzeichnis der Vorträge.