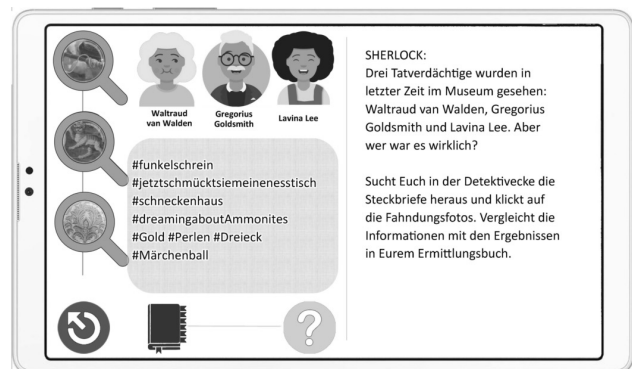
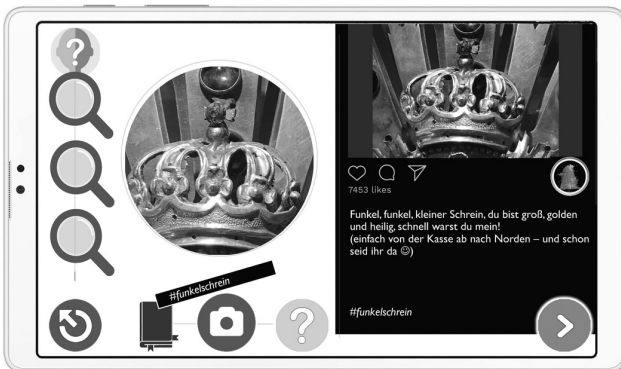


SherLOOK

Ein digitales

Suchspiel für Museen



Beteiligte: Rosgartenmuseum, Konstanz; Kunstmuseum, St. Gallen; Wissenschaftliche Werkstätten, Universität Konstanz

Kurzbeschreibung:

App für ein digitales Suchspiel in Museen entwickeln: kombinatorisch (fast) unendlich viele Rätsel generieren für Schulklassen, gemischte Gruppen, Individualbesucher:innen, drei Schwierigkeitsstufen ab 10 / 12 / 16 Jahren

- o Spielspaß & Wiederspielreiz erzeugen
- o Inhalte vermitteln, Geschichten erzählen, multiperspektivische Zugänge legen
- o Zu eigenen Entdeckungen / Beobachtungen einladen

Lehrinnovation (Methode / Konzept der LV)

Projektseminar vor Ort, im Museum	Museale Zugangsbedingungen nicht nur theoretisch reflektieren, sondern mit einem Spiel weiterentwickeln
Studien- und Prüfungsleistung: Entwicklung von Spielinhalten, Spielarchitektur und Einbindung in den Museumsbesuch	Zusammenarbeit mit Elektrotechnik der wissenschaftlichen Werkstätten der Universität Konstanz

Eigene Erfahrungen und Mehrwert für die Studierenden

Problemorientiertes Lernen, Förderung von Teamwork	Integration von digitalen Schlüsselqualifikationen (Bild- und Tonbearbeitung, Videoschnitt, Bilderkennung, Arbeit mit Bluetooth Beacons)
Hohe Motivation durch Prüfungs- und Studienleistungen mit Praxisbezug	
Einblick in verschiedene Berufsfelder und ihre Verknüpfung (Museumspädagogik, Gamedesign, Informatik)	

Förderzeitraum: SoSe 2019 bis SoSe 2023

Gefördert im Rahmen der Exzellenzstrategie von Bund und Ländern



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Ansprechpartner:

Prof. Dr. Steffen Bogen,
Professor mit
Schwerpunkt Lehre,
Universität Konstanz,
Kunstwissenschaft