

**Pressemitteilung****Fachhochschule St. Pölten****Mag. Mark Hammer**

15.12.2020

<http://idw-online.de/de/news760099>Forschungs- / Wissenstransfer  
Informationstechnik, Kunst / Design, Medien- und Kommunikationswissenschaften  
überregional**FH St. Pölten schafft digitale Museumserlebnisse**

**Smartphones, Touchscreens, Virtual Reality und Hologramme können Museumsbesuche zum digitalen und multimedialen Erlebnis werden lassen. So könnten etwa auf Tablets Bücher durchgeblättert werden, die aus Schutzgründen von Besucher\*innen nicht berührt werden dürfen. Oder auf das Skelett eines Dinosauriers lassen sich mit Virtual und Augmented Reality Fleisch und Haut projizieren. Das von der FH St. Pölten koordinierte Projekt MEETeUX (Multi-Device Ecologies Towards Elaborate User Experience) entwickelte Ansätze, Techniken und Guidelines für digitale Formen der Ausstellungsgestaltung.**

Das Forschungsprojekt analysierte in den letzten drei Jahren den Einsatz digitaler Technologien in Museen und entwickelte selbst Anwendungen, die letztes Jahr bei der Ausstellung „Des Kaisers neuer Heiliger“ im Stift Klosterneuburg anlässlich des 500. Todesjahres Kaiser Maximilians I. eingesetzt wurden. Für dieses reale Testszenario haben die Forscher\*innen der FH St. Pölten für die Jahresausstellung im Stift eine Museumsapp und 5 digitale, bildschirmbasierte Artefakte (Touchscreens) entwickelt und getestet.

Mehr als 1.000 Museumsbesucher\*innen hat das Projekt damit erreicht und deren Erfahrungen mit den digitalen Aspekten während der Museumsbesuche in die Auswertungen einbezogen. „Eine wichtige Schlussfolgerung war, dass für die nahtlose Integration der Smartphones über eine Museumsapp mit einer digitalen Ebene in der Ausstellung sehr viele Stolpersteine vermieden werden müssen“, erklärt Projektleiter Markus Seidl vom Institut für Creative\Media\Technologies der FH St. Pölten.

So müssen etwa Ausstellungsobjekte und Besucher\*innen bzw. deren Smartphones in der Ausstellung lokalisiert werden können und die Aufmerksamkeit der Benutzer\*innen muss gehalten werden, ohne zu stark von der Ausstellung selbst abzulenken. Einfacher sei im Vergleich dazu etwa das Verwenden digitaler Artefakte, die als Ausstellungsstücke integriert sind, so Seidl.

**Guidelines für Ausstellungsgestalter\*innen**

Zum Abschluss des Projekts entstanden nun Guidelines, die es Ausstellungsgestalter\*innen und Techniker\*innen in Zukunft erleichtern sollen, digitale Erlebniswelten zu entwerfen. 23 Ratschläge beschreiben, wie Apps, interaktive Installationen und deren technische Administration gelingen. Zu den Tipps gehört etwa, für Ausstellungsbesucher\*innen Anreize zum Nutzen der digitalen Technik zu bieten, ihnen aber den Einsatz optional zu überlassen.

„Der Einstieg in die Technik sollte leicht sein, gängige Funktionen auf gängigen Geräten wie etwa Smartphones sollten genutzt werden. Einstiegspunkte im Museum, gekennzeichnete Verbindungen zu den Ausstellungsstücken und technischer Support für die Besucherinnen und -besucher sind ebenfalls wichtig“, fasst Seidl die Guidelines zusammen. Sein Institut forscht zu den Schnittstellen zwischen Menschen und Maschinen, um diese benutzerfreundlicher gestalten zu können.

Smartphones könnten etwa als ‚Magic Lens‘ wie eine Lupe benutzt werden, bestimmte Informationen können – auch als 360-Grad-Video oder -Audio-Vorführung – automatisch abgespielt werden, sobald man sich in der Nähe einer Station befindet. Oder Ausstellungsbesucher\*innen können mit gesammelten Gegenständen und Informationen gemeinsam an der Lösung eines Rätsels arbeiten.

### 360-Grad-Videos und Smartphones als Lupe

„Für eine sinnvolle und integrierende Verwendung von Smartphones, Tablets und Touchscreens oder Augmented und Virtual Reality in halböffentlichen Bereichen wie Ausstellungen und Museen fehlten erprobte Konzepte für das Gestalten der Interaktionen und das Nutzungserlebnis für Anwender\*innen“, erklärt Seidl den Ausgangspunkt des Projekts. Dieses Wissen sei jedoch wichtig, um die Technologien möglichst niederschwellig und für alle zugänglich einsetzen zu können.

Genau hier setzte das Projekt MEETeUX an. Im Zentrum stand die Forschung an der Schnittstelle von Mensch und Maschine zum Interaktionsdesign und dem Erlebnis für Nutzer\*innen. Partner\*innen im Projekt waren mehr als zehn Museen sowie Anbieter\*innen von Museumsinstallationen.

### Einbinden von Studierenden

Die Forscher\*innen der FH haben im Projekt Studierende über Abschlussarbeiten und wissenschaftliche Publikationen in ihre Arbeiten eingebunden.

Der Projektbeirat umfasste Vertreter\*innen unter anderem von Museen, Sammlungen, KMUs, die für Museen digitale Dienstleistungen erbringen, sowie akademischen Einrichtungen zum kulturellen Erbe.

###

### Forschungsprojekt MEETeUX (Multi-Device Ecologies Towards Elaborate User Experience)

Das Projekt wurde im Rahmen der Programmlinie COIN Aufbau von den Bundesministerien für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort sowie Verkehr, Innovation und Technologie (Bundesministerium für Klimaschutz, Umwelt, Energie, Mobilität, Innovation und Technologie) durch die Österreichische Forschungsförderungsgesellschaft FFG finanziert. Partner\*innen im Projekt MEETeUX waren mehr als zehn Museen sowie Anbieter\*innen von Museumsinstallationen.

<http://meeteux.fhstp.ac.at>

Guidelines: <http://meeteux.fhstp.ac.at/2020/09/13/guideline-booklet>

Open-Source-Software aus dem Projekt auf der Software-collection-Seite der FH St. Pölten:  
<https://github.com/fhstp>

###

### Über die Fachhochschule St. Pölten

Die Fachhochschule St. Pölten ist Anbieterin praxisbezogener und leistungsorientierter Hochschulausbildung in den sechs Themengebieten Medien & Wirtschaft, Medien & Digitale Technologien, Informatik & Security, Bahntechnologie

& Mobilität, Gesundheit und Soziales. 25 Studiengänge und zahlreiche Weiterbildungslehrgänge bieten ca. 3400 Studierenden eine zukunftsweisende Ausbildung. Neben der Lehre widmet sich die FH St. Pölten intensiv der Forschung. Die wissenschaftliche Arbeit erfolgt zu den oben genannten Themen sowie institutsübergreifend und interdisziplinär. Die Studiengänge stehen in stetigem Austausch mit den Instituten, die laufend praxisnahe und anwendungsorientierte Forschungsprojekte entwickeln und umsetzen.

#### Informationen und Rückfragen:

Mag. Mark Hammer  
Fachverantwortlicher Presse  
Marketing und Unternehmenskommunikation  
T: +43/2742/313 228 269  
M: +43/676/847 228 269  
E: mark.hammer@fhstp.ac.at  
I: <https://www.fhstp.ac.at/de/presse>

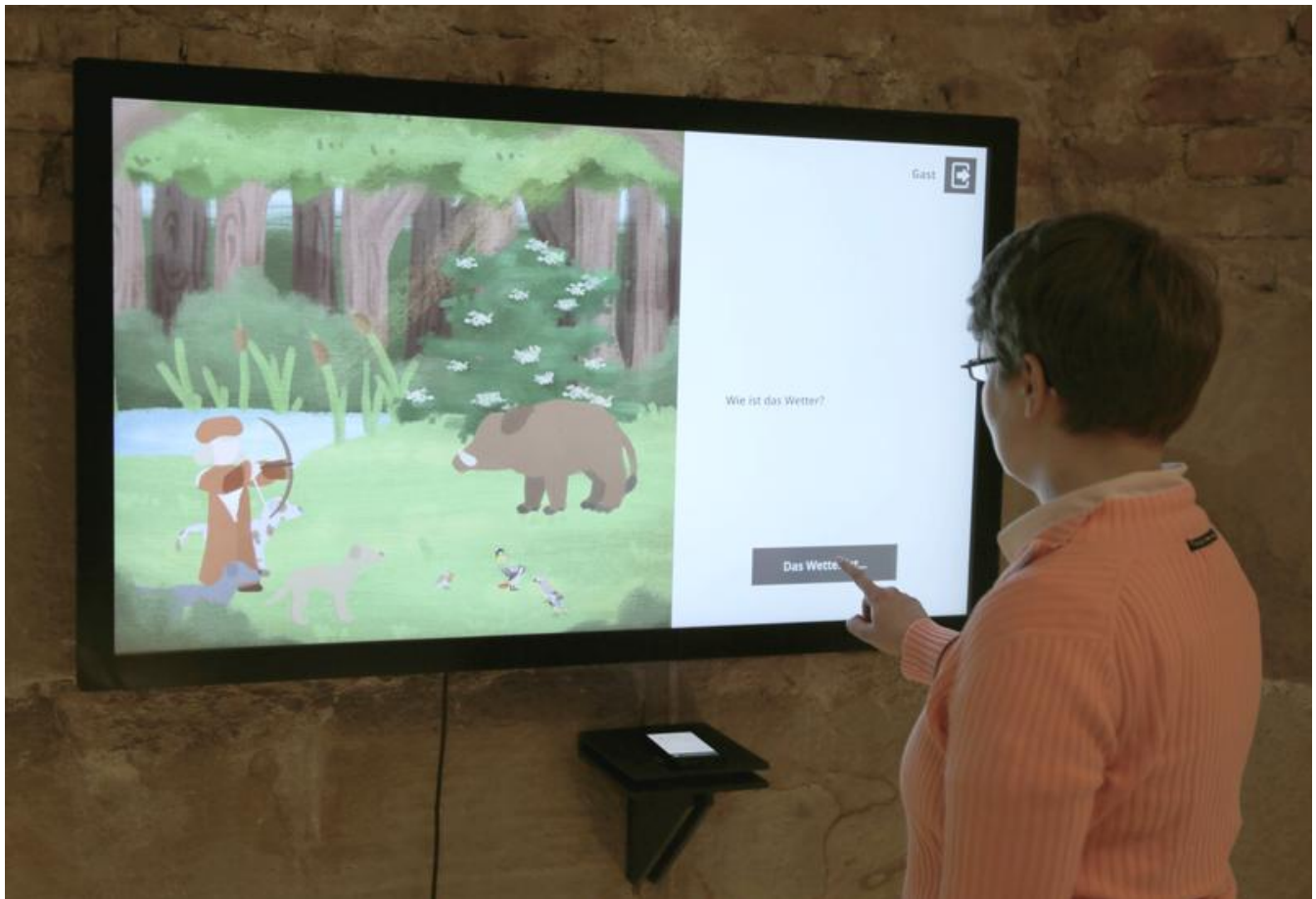
Presstext und Fotos zum Download verfügbar unter <https://www.fhstp.ac.at/de/presse>.

Allgemeine Pressefotos zum Download verfügbar unter <https://www.fhstp.ac.at/de/presse/pressefotos-logos>.

Die FH St. Pölten hält ausdrücklich fest, dass sie Inhaberin aller Nutzungsrechte der mitgesendeten Fotografien ist. Der Empfänger/die Empfängerin dieser Nachricht darf die mitgesendeten Fotografien nur im Zusammenhang mit der Presseaussendung unter Nennung der FH St. Pölten und des Urhebers/der Urheberin nutzen. Jede weitere Nutzung der mitgesendeten Fotografien ist nur nach ausdrücklicher schriftlicher Zustimmung (Mail reicht aus) durch die FH St. Pölten erlaubt.

Natürlich finden Sie uns auch auf Facebook und Twitter:

<https://www.facebook.com/fhstp>, [https://twitter.com/FH\\_StPoelten](https://twitter.com/FH_StPoelten).



Digitale Museumserlebnisse  
Markus Seidl  
FH St. Pölten / Markus Seidl



Digitale Museumserlebnisse  
Kerstin Blumenstein  
FH St. Pölten / Kerstin Blumenstein