



# Datenblatt für den virtuellen „3D-Rundgang“ im Brüder-Grimm-Haus

## Informationen zur digitalen Anwendung

## Anmerkungen

### Typ der digitalen Anwendung

Diese digitale Anwendung wurde für die Vermittlung von IKE gewählt:

- Virtueller Museumsbesuch

### Beschreibung

- Mit dem virtuellen „3-D-Rundgang“ erhalten die Nutzer\*innen Informationen zu den Märchen der Brüder Grimm, ihren vielfältigen Präsentationen sowie zum Leben der Familie Grimm. Über eine Navigationsleiste können die Nutzer\*innen nach Themen suchen und so den virtuellen Besuch selbst gestalten.

### Vermittlungsansätze

Diese Vermittlungsansätze wurden mit der digitalen Anwendung umgesetzt:

- explorative Visualisierung
- immersive Formate

### Vermittlungsziele

Diese Vermittlungsziele werden mit der digitalen Anwendung verfolgt

- Verstehen
- Aktivierung

---

### Charakteristika der Benutzung

Die Benutzung der digitalen Anwendung hat diese Charakteristika:

- Einzelbenutzung
- selbständige Bedienung
- online
- Benutzung über privates Endgerät

---

### Zugänge

Die digitale Anwendung ist zugänglich:

- standortunabhängig

---

### Hardware & Infrastruktur

Folgende Hardware und Infrastruktur wurde bei der Erstellung und Benutzung verwendet:

- 360°-Filmtechnik

---

### Software & Daten

- Webseite
- 3D-Grafiksoftware
- Videosoftware
- 360°-Fotografie
- Filmdateien
- Textdateien

---

### Beteiligte an der Konzeption (intern + extern)

An der Konzeption der digitalen Anwendung waren beteiligt:

- Konzeption/Entwicklung: Agentur Gandayo

---

### Budget

Die Kosten für die Entwicklung der Anwendung betragen

- 1.000-4.999 €
-

---

## Finanzierung

Die Finanzierung der Anwendung wurde ermöglicht durch

- keine Angabe

---

## Folgekosten

Die Kosten für Instandhaltung und Wartung der digitalen Anwendung betragen im Jahr:

- 100-499 €

---

## Zielgruppen

Die digitale Anwendung richtet sich an:

- Nicht-Besucher\*innen
- IKE-Externe

---

## Potenzial für die Vermittlung

Das Potenzial des digitalen Angebots hinsichtlich der Vermittlungsmöglichkeiten wird darin gesehen:

- erweiterte Vermittlungsmöglichkeit
- leichtere Veranschaulichung
- umfassendere Zugänglichkeit

---

## Potenzial für das IKE

Das Potenzial des digitalen Angebots hinsichtlich der Pflege und Weitergabe des IKE wird darin gesehen:

- neue Formen des Austauschs
- Einbeziehung neuer Akteursgruppen

---

## Mehrwerte

Die Mehrwerte des digitalen Angebots werden darin gesehen:

- Permanenz

---

## Lessons learned

Das sind die wichtigsten Erfahrungen, die im Zusammenhang mit der Entwicklung und Verwendung der digitalen Anwendung gemacht worden sind:

- Die Entwicklung der Anwendung ist immer auch von zu Hause aus gedacht.
-

---

Weitere Informationen

- Link zur Anwendung:  
<https://my.matterport.com/show/?m=zKL6x6LZA2d>
- 

Informationen zum vermittelten IKE

---

IKE-Bereich

Dieser IKE-Bereich wird von der digitalen Anwendung aufgegriffen:

- mündlich überlieferte Traditionen und Ausdrucksformen (inkl. Sprache, Literatur, Ideengeschichte)
  - gesellschaftliche Bräuche, soziale Praktiken, Rituale und Fest
- 

Bezüge zwischen IKE und Sammlung

Die digitale Anwendung greift folgende Sammlungsbereiche auf:

- Märchen
  - Sprache
  - Ortsgeschichte
  - Kunst
- 

Museumsdaten

---

Museumsname

- Brüder-Grimm-Haus
- 

Ort

- Steinau an der Straße
-

---

Bundesland

- Hessen

---

Sammlungsgrößenklasse  
(Anzahl der Objekte)

- 501-5.000

---

Besuchszahlengrößenklasse  
(Anzahl der Besuche 2019)

- 10.001-25.000

---

Gemeindegrößenklasse  
(Anzahl der Einwohner\*innen vor Ort)

- 5.000-19.999

---

Trägerschaft

- öffentlich: Gemeinde

---

Homepage

- <http://www.brueder-grimm-haus.de>
- 

Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung  
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

museum4punkt0

