

## X10DR

Digitalisierung ist ein durch Technologie induziertes gesamtgesellschaftliches Phänomen, das unser aller Leben und Arbeiten beeinflusst. Dabei ist Kultur als Kern unserer Gesellschaft zu verstehen und bereits stark von Effekten der Digitalisierung durchdrungen. Kulturelle Institutionen müssen sich nun innerhalb dieser digitalen Evolution „den neuen technischen Entwicklungen stellen und sie in eigener Anwendung auf ihre Potenziale und Fallstricke hin untersuchen“ (Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur 2019: 5). Im Kontext der Digitalisierung müssen sie damit beginnen, individuelle digitale Strategien zu entwickeln, um darüber zu reflektieren, welche Position sie zu digitalen Anwendungen einnehmen wollen und welche Technologien für die jeweiligen Vermittlungsstrategien sinnvoll sind und integriert werden können (ebd.: 8).

Um die Chancen der Digitalisierung sowohl für das mobile Internet als auch innovative Medientechnologien für die Kulturlandschaft in Schleswig-Holstein nutzbar machen zu können, wurde am Fachbereichs Medien in enger Kooperation mit dem *Interdisziplinären Labor für Immersionsforschung* (LINK) das Projekt X10DR ins Leben gerufen. Das Projekt versteht sich als Experimentalraum, um Kulturinstitutionen über die Potentiale und Herausforderungen von medienübergreifenden Erzählformaten sowie Virtual und Augmented Reality – Technologien zu informieren, innovative Anwendungen zu konzipieren und umzusetzen. Es richtet sich vor allem an alle Kulturinstitutionen, die noch keine digitale Strategie besitzen und/oder Kulturinstitutionen, die Interesse haben an der digitalen Erweiterung bestehender und künftiger Ausstellungen bzw. der narrativen Verknüpfung bestehender Objekte und Informationen.

Die Ziele des Projekts liegen in der Entwicklung prototypischer Anwendungen der Virtual und Augmented Reality für mobile Endgeräte und entsprechende Datenbrillen sowie der Konzeption transmedialer Erweiterung und Verknüpfungen von Objekten, Inhalten und Geschichten (d.h. dass die jeweiligen Inhalte medienübergreifend aufeinander abgestimmt werden). Durchgeführt wird das Projekt X10DR hauptsächlich als kooperativer Kontext innerhalb der Module „VR-Anwendungen“ im BA-Studiengang Multimedia Production sowie „Medienkonvergenz“ im MA-Studiengang Medienkonzeption.