

# Kulturpool neu gedacht: Entwicklung eines virtuellen Museums für interaktiven Kulturzugang

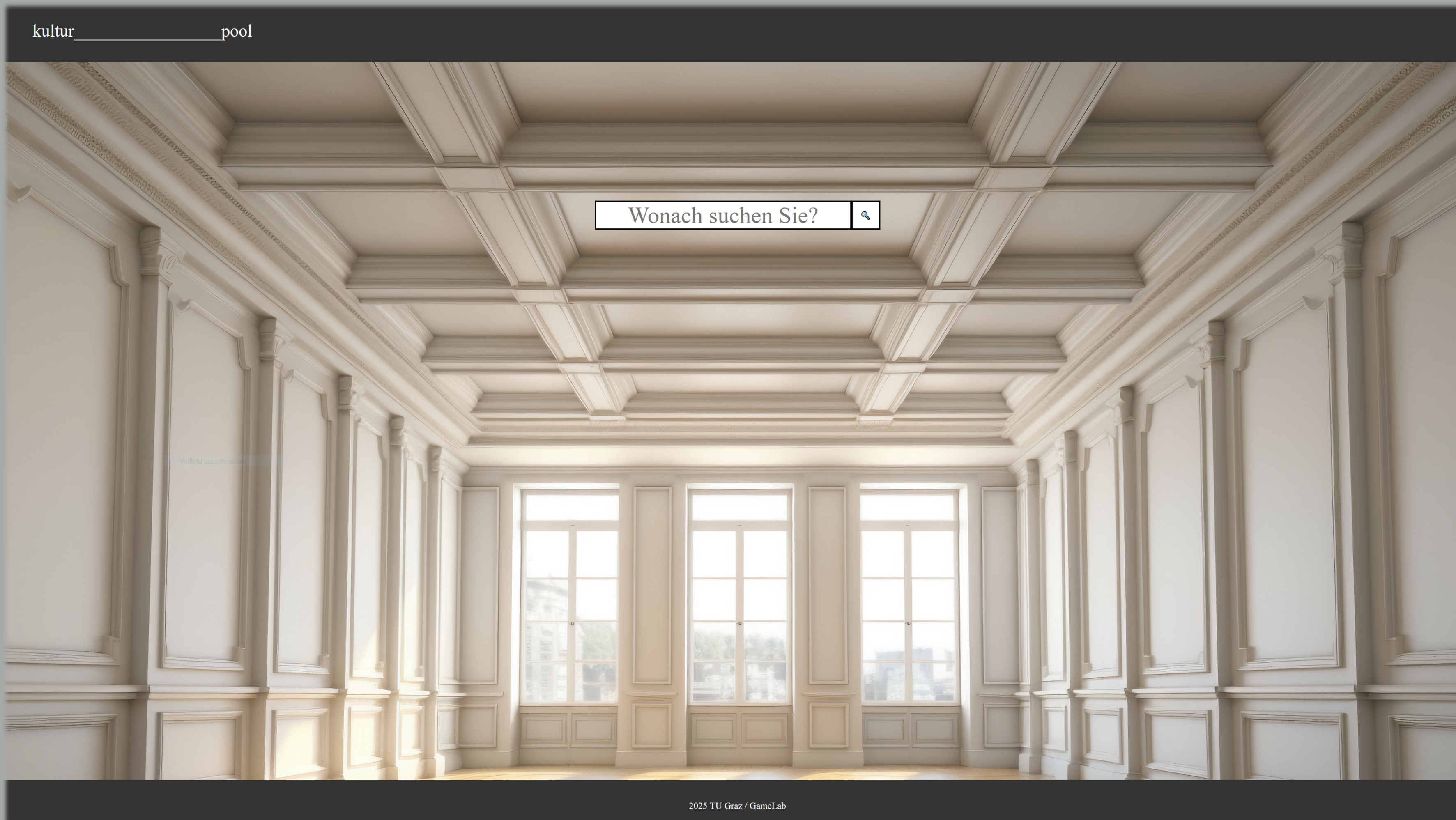
Jonas Glaser (Technische Universität Graz)

# Warum Gamification?

- Kulturpool: Umfangreiche Sammlung
- Geringe Bekanntheit bei jüngeren Generationen
- Größere Zielgruppe erreichen

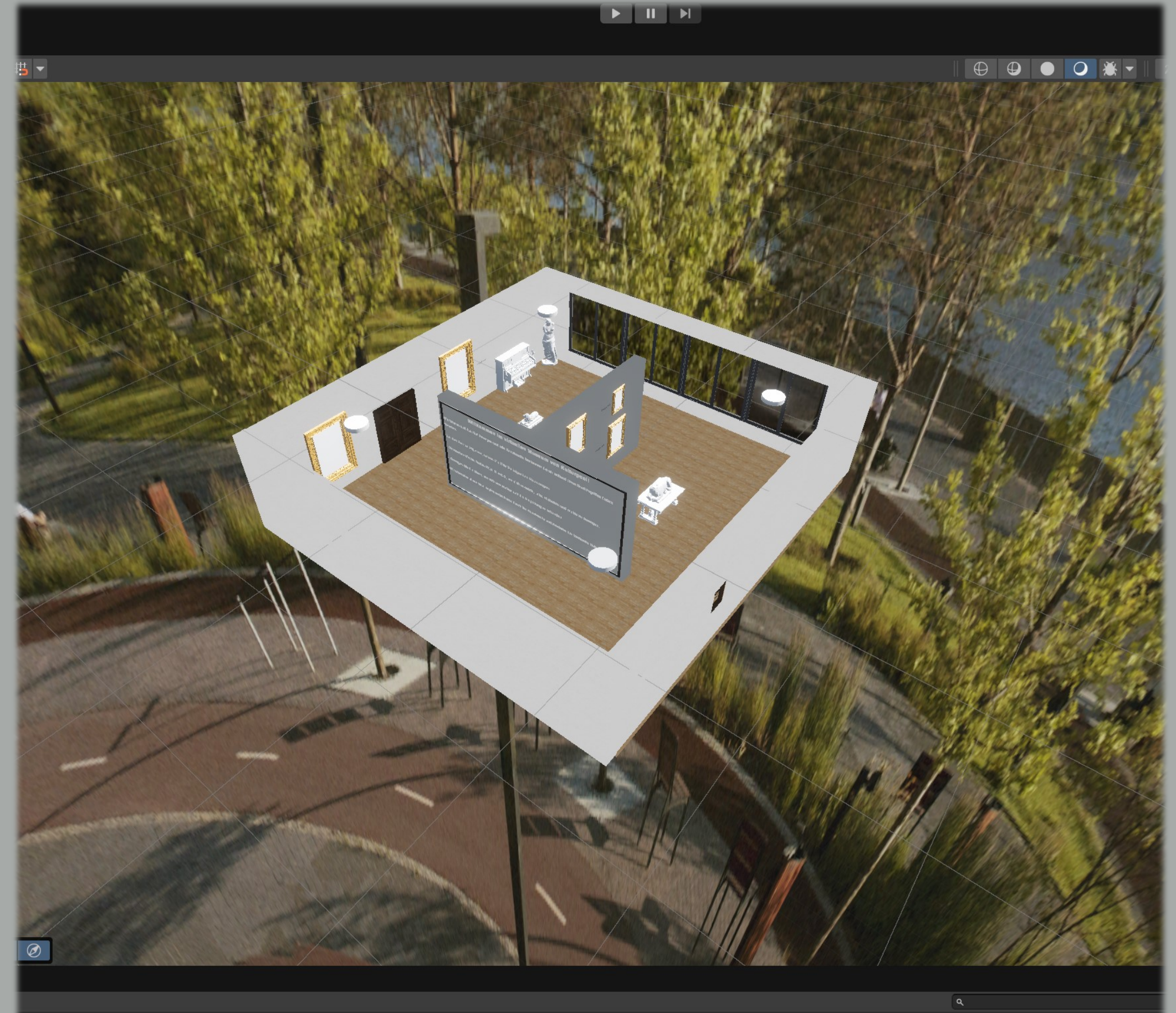
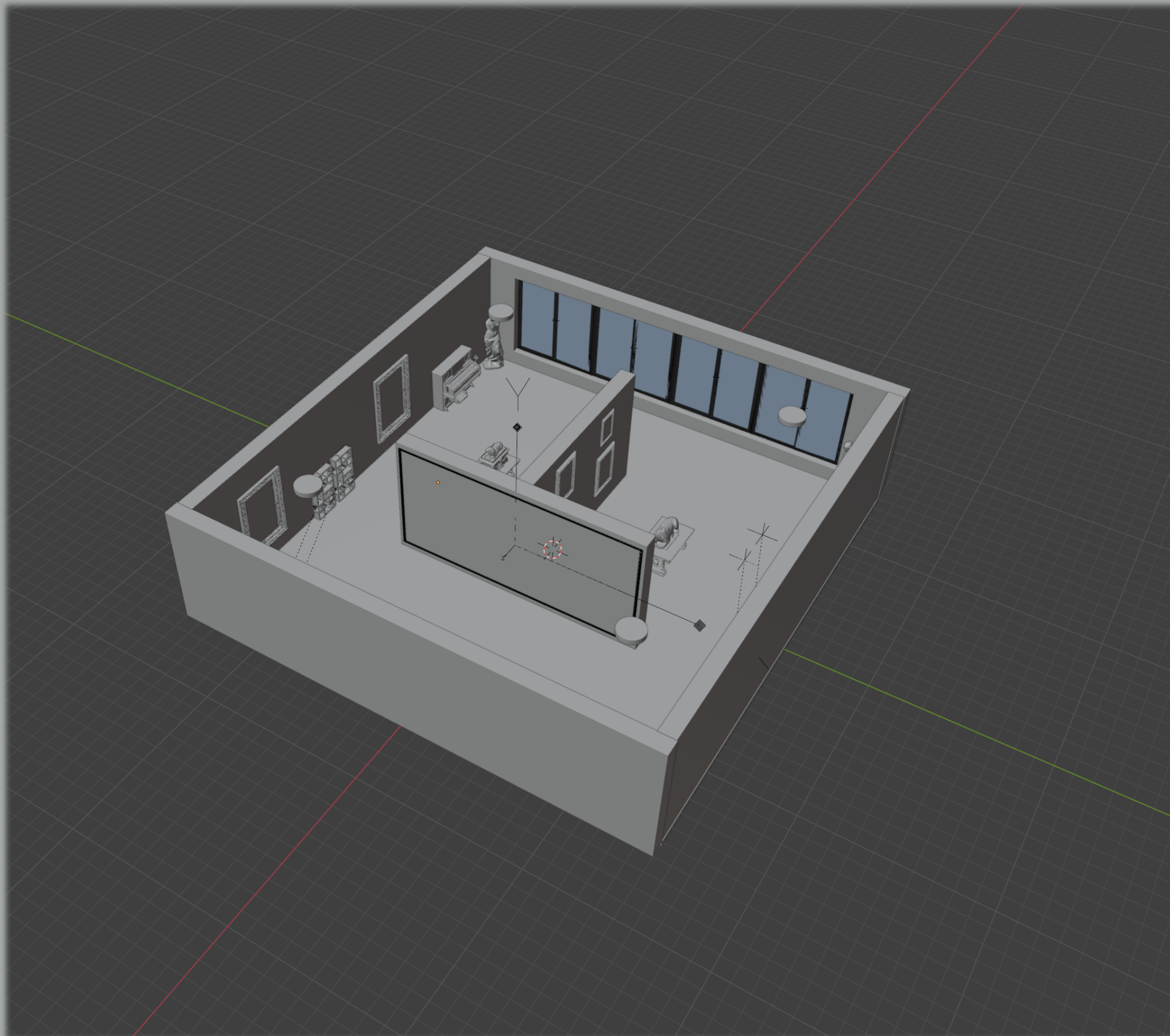


# Prototyp der Website





# Die Anfänge des Museums





# Das Museum in Aktion

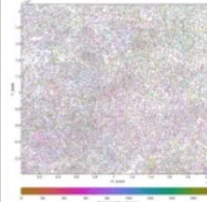
kultur\_\_\_\_\_pool

Gesucht: da vinci



// Search results from the API

DAKIST Austria Vernetzungstreffen



Termin

2025

2026

2027

2028

2029

2030



The Mona Lisa / Grand Palais  
Immersif, Musée du Louvre



The Mona Lisa / Grand Palais  
Immersif, Musée du Louvre



The Mona Lisa / Grand Palais  
Immersif, Musée du Louvre



The Mona Lisa / Grand Palais  
Immersif, Musée du Louvre



Last Supper Interactive / Franz  
Fischnaller, Haltadefinitione



Last Supper Interactive / Franz  
Fischnaller, Haltadefinitione



Last Supper Interactive / Franz  
Fischnaller, Haltadefinitione



Last Supper Interactive / Franz  
Fischnaller, Haltadefinitione



Last Supper Interactive / Franz  
Fischnaller, Haltadefinitione



Last Supper Interactive / Franz  
Fischnaller, Haltadefinitione

2025 TU Graz / GameLab



# Fazit

- Erfolgreiche Gamification-Integration
- Neue Zielgruppe erreichbar
- Brücke zwischen Kultur und digitalen Erlebnissen

# Ausblick

- VR-Anwendung als nächster Schritt
- Weitere Gamification-Elemente
- Inspiration für zukünftige Projekte



Fragen?