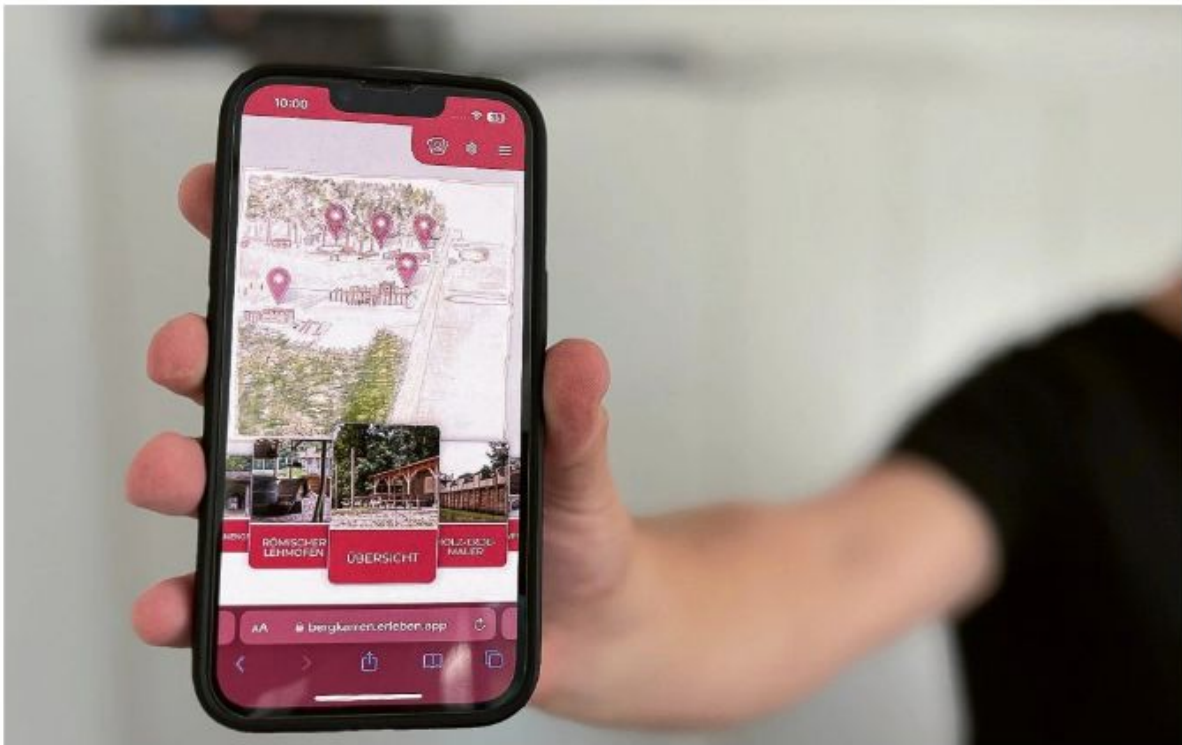


Hellweger Anzeiger v. 15.09.2023



Auf der neuen Kultur-App zeigt eine gezeichnete Karte nicht nur die Standpunkte an, sie zeigt auch, wie es damals ausgesehen haben könnte.

FOTO ALEXANDRA THÄTNER

Neue Kultur-App lässt die Geschichte der Stadt erlebbar werden

Wer die Geschichte von Bergkamen hautnah erleben möchte, hat jetzt die Chance dazu. Die neue Kultur-App haucht der Historie neues Leben ein.

Bergkamen ist um ein Alleinstellungsmerkmal reicher. Beim vergangenen Kulturausschuss wurde die neue Kultur-App vorgestellt. Sie macht die Geschichte der Stadt erlebbar.

„Die ersten Inhalte der App handeln vom Römerpark. Damit starten wir. Als nächstes Thema möchten wir die Geschichte des Bergbau in Bergkamen in die App einbauen“, gibt Tobias Seeger, Leiter der Entwicklungsfirma der App, einen Einblick in die zukünftigen Pläne.

Aktuell umfasst die App fünf Attraktionen des Römerparks, wie zum Beispiel die Holz-Erde-Mauer, die jetzt um ein Nord-Tor erweitert werden soll. Interessierte finden dazu Informationen zur Historie, Bilder, einen Audio-Guide, ein Modell, aber auch interaktive Elemente wie eine Fotobox. Das Highlight: Durch Augmented Reality (AR) baut sich die Mauer im eigenen Zimmer auf.

Anders als eine VR, die eine virtuelle Realität erzeugt, erweitert AR die bestehende Realität. Das Modell, das man sich auf dem Handy ansieht, steht vor dem Hintergrund des eigenen

Zimmers. So kann durch AR ein römischer Soldat mitten im eigenen Wohnzimmer stehen – Geschichte hautnah erlebbar.



Durch Augmented Reality ist es sogar möglich, dass unsere Redakteurin Alexandra Thätner einen römischen Soldaten in der Redaktion treffen kann.

FOTO KONIETZKA

Der Audioguide ist in drei unterschiedlichen Ausführungen verfügbar: Deutsch, Kinder-Deutsch und Englisch. „Wir möchten die Inhalte so einfach und barrierefrei wie möglich übermitteln“, erklärt Seeger. Auch über zukünftig weitere Sprachausgaben wird nachgedacht. Durch diese Vielfalt und verschiedenen Lernmöglichkeiten sollen, laut Seeger, möglichst viele Zielgruppen angesprochen werden. Am Ende der verschiedenen Inhalte kann das Erlernte spielerisch, zum Beispiel durch ein Quiz, getestet werden. Zu jeder Einheit in der App gibt es ein eigenes Spiel. Wie man bei diesen Tests abgeschnitten hat, kann man auf den sozialen Medien mit seinen Freunden teilen und sich so mit ihnen vergleichen. Da all diese technischen Inhalte große Datenmengen beinhalten und immer weitere große Dateien hinzugefügt werden sollen, haben sich die Verantwortlichen gegen eine normale Handy-App und für eine Cloud-App entschieden. Diese ist im Internet unter bergkamen.erleben.app auf allen Geräten aufrufbar. „Außerdem sind an allen in der App zu findenden Orten QR-Codes befestigt worden, über die man direkt auf die App weiter geleitet wird“, erklärt Seeger einen weiteren Weg, wie man zu den Inhalten gelangen kann.

Gekostet hat die Entwicklung der App etwas mehr als 20.000 Euro. Nach der Vorstellung zeigte sich der Ausschuss begeistert. „Die App ist wirklich sehr gut. Ich stelle mir jetzt aber noch eine Frage. Brauchen wir dann eigentlich noch das Museum“, fragte ein Ausschussmitglied scherzhaft nach.