

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	3
VORWORT	8
PROGRAMM	10
WORKSHOP I	
KURATIERTES INTERNET SEMANTIC WEB UND MUSEUM CURATED WEB SEMANTIC WEB AND MUSEUM	18
Flexible Digitale Kuratierungstechnologien für verschiedene Branchen und Anwendungsszenarien	19
Unter der Spitze des Eisberges: Handlungsempfehlungen zur Anreicherung von (Meta)daten mit Linked Open Data	23
Metadaten für Objekte des kulturellen Erbes	25
Bilder der Kunstgeschichte in der Getty Ulan und in Wikipedia.....	33
Von lokalen Normdaten zur Datendrehscheibe – Neue Normdatendienstleistungen der VZG	43
Iconclass als Baustein des semantic web? Eine Positionsbestimmung.....	47
Semantische Segmentierung mit Hilfe neuronaler Netzwerke zur effizienten Verarbeitung digitalisierter Dokumente.....	54
Semantic Indexing of Figure Captions	62
Visuelle Erschliessung Computer Vision als Arbeits - und Vermittlungstool.....	67
WORKSHOP II	
DIGITALE BILDER UND MUSEUM DIGITAL IMAGE AND MUSEUM	74
Digitales Kuratieren – und dann?.....	75
Der digitale Referenz-Scan.....	83
Digitale Ausstellung und dann ...? Sicherungsstrategien für digitalen Content und digitale Objekte	85
Flipcode - Ein innovativer Farbbarcode zur intuitiven und realistischen Visualisierung digitaler Daten	92

WORKSHOP III	
KURATierter RAUM 3D UND MUSEUM CURATED DIGITAL SPACE.....	94
Angesicht zu Angesicht – quantitative Analyse von Scandaten zur Bestimmung attischer Kopfgefäße	95
Hochgenaue 3D-Digitalisierung von Objekten des kulturellen Erbes	96
IPS – ein System für eine mobile Datenerfassung in Innenräumen.....	97
Deckenmalerei und Architekturdokumentation in 3D.....	101
 KONFERENZ I CONFERENCE I	
TALKING BITS DIGITAL NARRATION	102
 SESSION I	
VIRTUAL REALITY.....	103
Das virtuelle Bayern	104
Untersuchung des Altpiano Pranu Mannu bei Collinas, Provinz Medio Campidano auf Sardinien	116
Digitization of People and Objects for Virtual Museum Applications	119
Augmented Reality with a Web-Browser instead of a separate App - Lessons learned from the Pop-Up exhibition "The Parsonage" (Das Pfarrhaus).....	125
 SESSION II	
DIGITAL NARRATION	129
"Multilineare Narration in musealen Umgebungen" (muna).....	130
Archive zum Sprechen bringen – Semantic Storytelling oder der Redaktionsworkflow der Zukunft	135
„Curating the Content in the Digital Space Oder: Wie man mit Twitter und Facebook einer historischen Person folgen kann.“	142
 SESSION III	
SHARED CONTENT	149
Culture Collaboratory: Digitale forschungsumgebungen – Neu Gedacht!.....	150
Stadtlabor Digital – eine partizipative Sammlungsplattform	159
Sie wussten mehr! Vielen Dank! „Offenes“ Crowdsourcing im Bildarchiv der ETH-Bibliothek.....	163
Warum „Access“ nicht genug ist. Die MKG Sammlung Online und das Potenzial von Offenen und nachnutzbaren Sammlungen.....	169

SESSION IV	
CURATING DIGITAL CONTENT	175
360°- Panorama und VR-Anwendung für einen Garten - Bild und Klang	176
Hören statt Sehen.	
Audiodeskriptive Strategien zur Übersetzung von Bildern in gesprochene Sprache.....	179
Novel Designer Plastic Trumpet Bells for Brass Instruments: Experimental comparisons	181
Akustische Szenographie: Nischen, Resonanzen & Hörwege Im Ausstellungsraum	186
AUSSTELLUNG EXHIBITION POSTERSESSION	187
Berlin 1880 - Geschichte erleben	189
Digitale und Analoge Archivierung	190
Kulturerbe, kuniweb, Kenom –	
Service für digitale Sammlungen und archive in niedersachsen	191
KONFERENZ II CONFERENCE II	
KULTUR UND VIRTUELLER RAUM CULTURE AND VIRTUAL EXPERIENCE	194
SESSION I	
KULTUR ONLINE CULTURE ONLINE	195
The Nation in the Network:	
Co-link analysis of Online Networks for The British Museum	196
Documenting Media Art and beyond: Possibilities and Challenges of Online Exhibitions	203
MUSEALIA	
– Dokumentation der wichtigsten Werke von Kunstschaffenden aller Länder.....	211
SESSION II	
KULTUR UND VIRTUAL EXPERIENCE CULTURE AND VIRTUAL EXPERIENCE	213
Neue Wege stadtgeschichtlicher Forschung und Vermittlung	214
Eine 360° VIP-Führung durch das Alte Museum in Berlin	222
SESSION III	
DIGITALE STRATEGIEN DIGITAL STRATEGIES	226
Museale Bestände im Web: Eine Untersuchung von acht Digitalen Sammlungen.....	227
Ein archäologisches Fachinformationssystem für das AMH	237
Free Birds	240
Bericht über ein partizipatorisches Netzwerkprojekt mit Mobile App:	
Send Protest - a participatory art project.....	245
The battle of Comcomroe	257

ABENDVERANSTALTUNG EVENING EVENT	266
The Lumen Prize at EVA Berlin 2016	267
DAM Projects, Ein Beitrag zur Vermittlung Digitaler Medien in der Kunstszene	269
Rattle – A Multimodal Visualization of Seismic Data.....	272
Sneak Peak - An installation using Surveillance Imaging.....	274
Post-Penetration - A Video Sculpture	277
Global Engine – A multimodal Installation showing Global Greenhouse Gas Emissions Data.....	281
Agency – Properties of Pseudo-Public Spaces as a Prelude	284