



### Projektauftrag im Fach TFVE

Thema: Virtual Reality und Augmented Reality in der Eventbranche

Datum:

Klasse: TF

Zeit: 90 min

Kompetenzen: Planen + Gestalten

Lehrkraft: RUEB

### Virtuell Gallery Walk: Kultur-/ Natur-Erbe digital erlebbar machen

Internationaler Museumstag	Tag des Schulgartens
	
<a href="https://icom.museum/en/our-actions/events/international-museum-day/">https://icom.museum/en/our-actions/events/international-museum-day/</a>	<a href="https://www.bag-schulgarten.de/tds2021">https://www.bag-schulgarten.de/tds2021</a>

### Situation

Sie sind als angehende/r Kaufmann/frau für Tourismus und Freizeit im dritten Ausbildungsjahr in der Abteilung Planung, Durchführung und Nachbereitung von Veranstaltungen eingesetzt. Die beiden **Sommer-Events** ([internationaler Museumstag](#) + [Tag des Schulgartens](#)) stehen an. In der Teamsitzung werden die Ergebnisse der letzten Umfeldanalyse präsentiert: „die Nachfrage junger Menschen habe sich durch Social-Distancing und Digitalisierung dahingehend verändert, dass hybride Events, aber mit sinnlich-emotionalen und ästhetischen Mitmach-Angeboten für Kultur- bzw. Natur-Erlebnisse (wie das [Grüne Klassenzimmer](#)) besonders gefragt sind.“ Nach umfangreichen Desk Research und verschiedenen Site-Inspektionen letzten Sommer, haben Sie geeignete Locations gefunden, die berührende Einblicke in die natürliche oder kulturelle Lebenswelt Berlin-Brandenburgs bieten und präsentieren Ihrem Team eine Liste relevanter Orte (siehe Anhang). Nach Durchführung einer Risikoanalyse zu verschiedenen Formaten, entscheiden Sie dafür, die anstehenden Events **als virtuellen Gallery Walk digital erlebbar zu machen**. Das Konzept sieht zwei Ausstellungsbereiche vor: den *Naturerlebnisraum* und den *Kulturerlebnisraum* und möchte junge Menschen als Zielgruppe erreichen.

**Auftrag:** **Zeit:** 5 Blöcke; **Materialabgabe:** **22.12.2021** 18:00 Uhr in MS Teams

- ⇒ **Planen** Sie die Ausarbeitung von **Erlebnisstationen**, die **Platzierung** im Gallery Walk und den **Launch** des Events als **Klassenteam**!
- ⇒ **Entwickeln** Sie individuell je einen **eigenen** Ausstellungsinhalt (*Erlebnis-Content*) und **veranschaulichen** Sie ihn sinnvoll für den Gallerywalk!
- ⇒ **Deadline** für Präsentation/ Launch, Auswertung/ Feedback, Dokumentation: **Jan/ Feb 2022**



**Tip:** Im Sinne einer *Win-Win-Situation* gestalten Sie Mitmach-Aktionen für prüfungsrelevante Orte (z.B. von touristischen Attraktionen inklusive Museen + Theater, Freizeitparks/ Erlebnisbäder, Rundfahrten, Reedereien, Hotels/ Hostels)!

**Hinweis** zum *Edutainment* (Mitmach-Aktionen zum Lernen, Entdecken, Experimentieren, Unterhalten): Der Auftrag kann mithilfe unterschiedlicher digitaler Inszenierungen (wie VR, Hörspiele/ Podcasts, Musikproben, Spiele, Vorträge, Schautafeln, selbständiges Arbeiten mit bereitgestellten Materialien im Gallery Walk, Quiz, Storytelling, Voice Search, Geo-Fencing, etc.) bearbeitet werden – wichtig ist, dass Sie die *formalen Vorgaben* einhalten +ggfs. *Hilfestellung* selbständig einfordern!

### **Mögliche Arbeitsschritte der Veranstaltungsplanung:**

**Wählen** Sie das [digitales Board](#) und die Methode für **Kreativtechniken** in der Inspirationsphase, zum Festlegen von Fokus und *Touchpoints* der Erlebnisstationen im Gallery Walk!

**Formulieren** Sie ein **Motto/ Slogan des Events** und begründen Sie die *themen-* bzw. *zielgruppenorientierte* Ausgestaltung im Gallery Walk (Programm- und Ablaufplanung)!

**Bestimmen** Sie nach den **Regeln** eines guten **Projektmanagements**:

- ⇒ **Zielgruppen** anhand sozio- und psycho-graphischer Merkmale
- ⇒ **SMART-Ziele** und den **Ressourcenbedarf** für dem Projektentwurf (digital)
- ⇒ Hauptaufgaben, Teilbereiche + Arbeitspakete im **PSP** (Mindmap)
- ⇒ Meilensteine, Verantwortlichkeiten und Timings im **PAP** (Excel)
- ⇒ Stolpersteine + Plan B für das **Risikomanagement** (SWOT)
- ⇒ **AR/VR Tools** für die Gestaltung des digitale Gallerywalks
- ⇒ ein digitales „**Board**“ zur Kollaboration und Projektdokumentation (padlet, etc)
- ⇒ **Regeln** für die Teamarbeit im Projektbericht (Handout)

**Nutzen** Sie die **Werkzeuge** eines guten **Veranstaltungsmanagements**:

- ⇒ Ergebnis-**Protokolle** für die Teamsitzungen
- ⇒ **Checklisten** für die Detailplanung und die Prozesskontrolle
- ⇒ **Stageplots** zur Raumplanung des Gallery Walk (Platzierung der Erlebnisstationen)
- ⇒ **Pressemitteilungen** für den Launch des Gallerywalks (Save-the-date)

Generalprobe (*Veranstaltungsdurchführung*): **Platzieren** Sie den *Content* und **testen** Sie Ihren **Prototypen**!

**Präsentieren** Sie Ihr fertiges Produkt in audiovisueller Form! (z.B. mithilfe einer App Ihres Smartphones)!

**Feiern** Sie Ihren Erfolg und **dokumentieren** Sie Ihre Lernerfahrungen im Projektbericht! (Veranstaltungsnachbereitung)