

**Robin Palleis und Susanne Kiesenhofer
Milla & Partner Innovationslabor**

Abstract

Gamification und Mixed Reality

Museen aller Art befinden sich permanent im Zwiespalt zwischen ihrem Bildungsauftrag und der konkurrierenden Rolle als attraktives Freizeitangebot. In diesem Kontext spielen digitale Vermittlungsarten eine wichtige Rolle, um das Museumserlebnis interaktiver, individueller und immersiver zu gestalten. Doch welche Technologien und Lösungen eignen sich, um sowohl dem Erlebnisanspruch als auch der Aufgabe der Wissensvermittlung gerecht zu werden?

Robin Palleis und Thomas Frenzel vom Milla & Partner Innovationslabor zeigen Chancen, Risiken und Nebenwirkungen von aktuellen digitalen Trends, wie Gamification, Serious Games, Virtual und Augmented Reality und diskutieren diese mit dem Publikum.