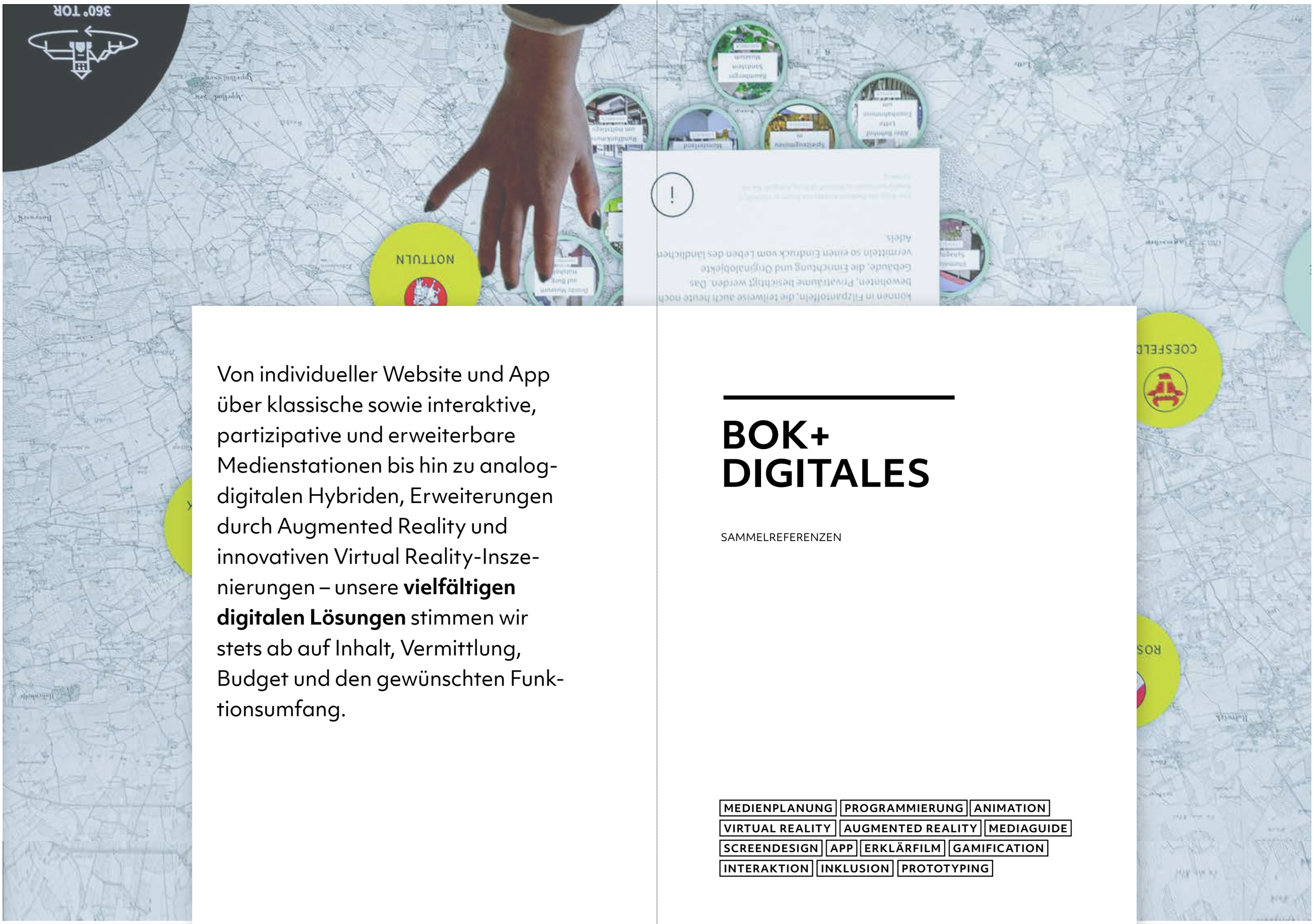


Von individueller Website und App über klassische sowie interaktive, partizipative und erweiterbare Medienstationen bis hin zu analog-digitalen Hybriden, Erweiterungen durch Augmented Reality und innovativen Virtual Reality-Inszenierungen – unsere **vielfältigen digitalen Lösungen** stimmen wir stets ab auf Inhalt, Vermittlung, Budget und den gewünschten Funktionsumfang.

BOK+ DIGITALES

SAMMELREFERENZEN

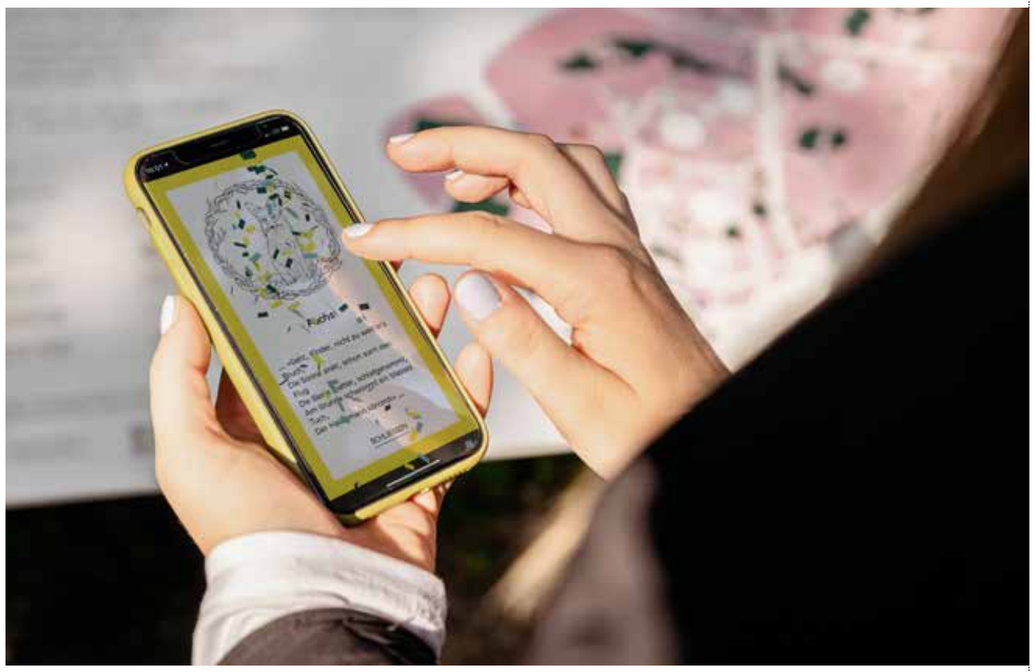
MEDIENPLANUNG | PROGRAMMIERUNG | ANIMATION | VIRTUAL REALITY | AUGMENTED REALITY | MEDIAGUIDE | SCREENDESIGN | APP | ERKLÄRFILM | GAMIFICATION | INTERAKTION | INKLUSION | PROTOTYPING

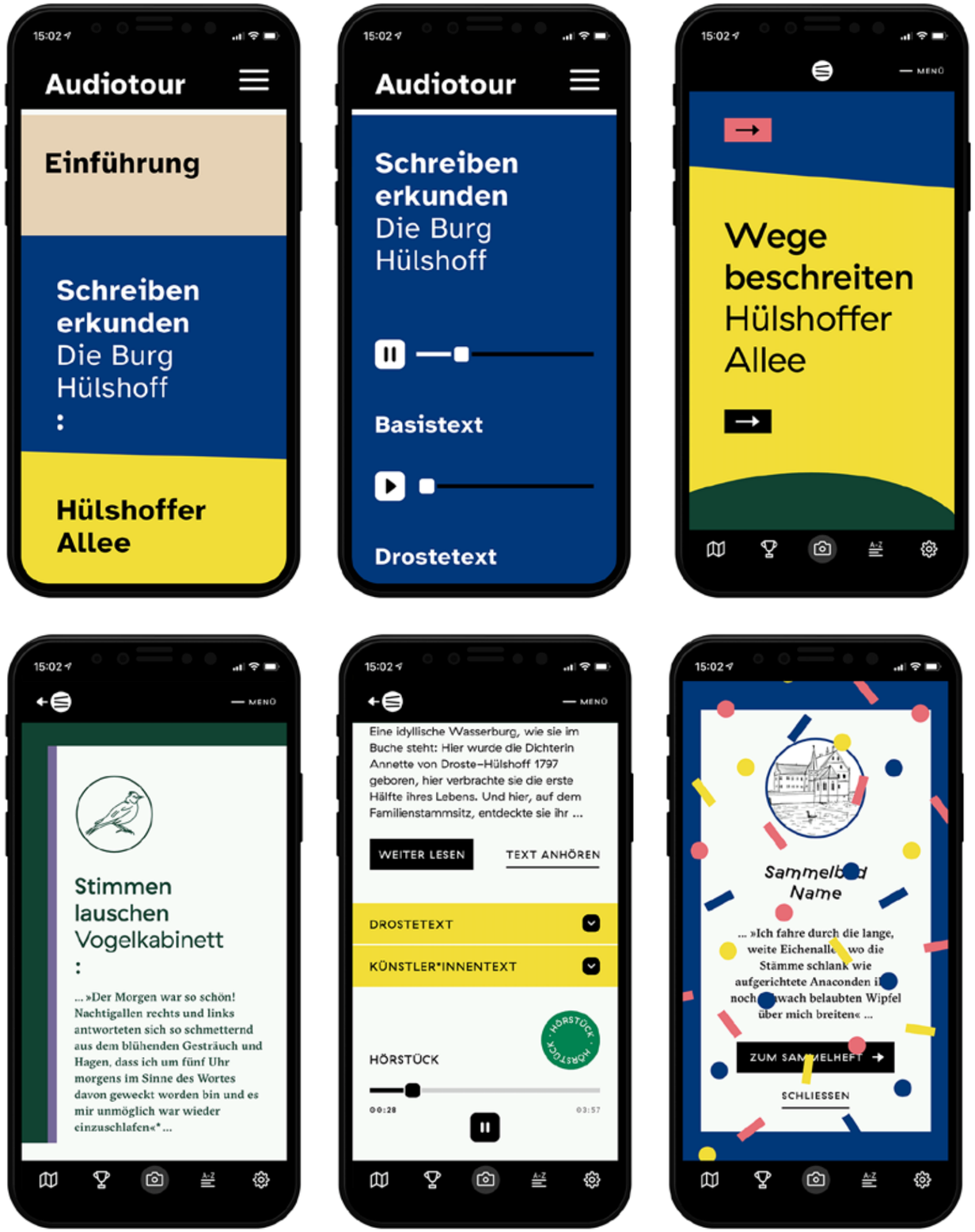
DROSTE-LANDSCHAFT : LYRIKWEG

interaktive App für ein Outdoor-Museum
zwischen Burg Hülshoff und Haus Rüschhaus
Burg Hülshoff – Center for Literature,
seit 2021

ausgezeichnet
mit dem
IF-Design-Award

An der Natur orientiert und zugleich über die Farbgebung ein markantes Zeichen der Kultur setzend, spiegelt das **Outdoor-Museum** Vielfalt und Detailverliebtheit der Literatur Annette von Droste-Hülshoffs. Auf der barrierearmen Wanderroute, die ihre beiden Lebensorte Haus Rüschhaus und Burg Hülshoff verbindet und konsequent das Zwei-Sinne-Prinzip umsetzt, sind Droste- und Gegenwarts-Literatur, Natur und Kultur über interaktive App-Angebote und Gamification-Elemente erfahrbar.

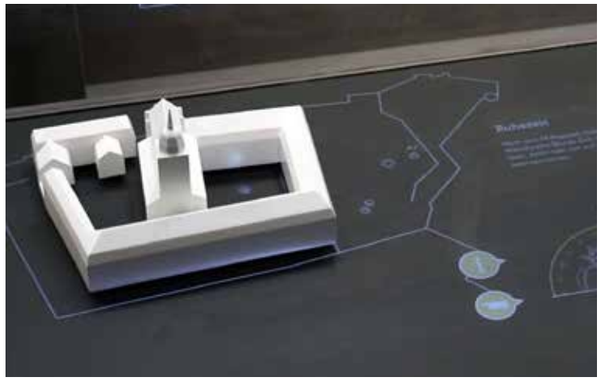



15:02
Audiotour
Einführung
Schreiben erkunden
Die Burg Hülshoff
:
Hülshoffer Allee
15:02
Audiotour
Schreiben erkunden
Die Burg Hülshoff
Basistext
Drostetext
15:02
MENÜ
Wege beschreiten
Hülshoffer Allee
15:02
MENÜ
Stimmen lauschen
Vogelkabinett
:
... »Der Morgen war so schön! Nachtigallen rechts und links antworteten sich so schmetternd aus dem blühenden Gesträuch und Hagen, dass ich um fünf Uhr morgens im Sinne des Wortes davon geweckt worden bin und es mir unmöglich war wieder einzuschlafen«* ...
15:02
MENÜ
Eine idyllische Wasserburg, wie sie im Buche steht: Hier wurde die Dichterin Annette von Droste-Hülshoff 1797 geboren, hier verbrachte sie die erste Hälfte ihres Lebens. Und hier, auf dem Familienstammsitz, entdeckte sie ihr ...
WEITER LESEN
TEXT ANHÖREN
DROSTETEXT
KÜNSTLER*INNENTEXT
HÖRSTÜCK
HÖRSTÜCK
00:28
03:57
15:02
Sammelbild
Name
... »Ich fahre durch die lange, weite Eichenalle, wo die Stämme schlank wie aufgerichtete Anaconden i noch wach belaubten Wipfel über mich breiten« ...
ZUM SAMMELHEFT
SCHLIESSEN

BOK+ SIEGBURGER STEINZEUG

Abteilung »Siegburger Steinzeug«,
Dauerausstellung Stadtmuseum Siegburg
seit 2021

Dem Weg des Steinzeugs folgen
vom Abbau des einzigartigen lokalen Tons, des »Siegburger Golds«, über den Töpfer- und Brennvorgang nach Zunft-Maßgaben bis hin zu den Handelswegen in alle Welt – das ermöglicht die neue Abteilung der Dauerausstellung im Stadtmuseum Siegburg. Individuelle szenografische Räume und hybride, Analoges und Digitales verbindende Hands-ons sorgen gemeinsam mit verspielten Illustrationen für vielfältige Zugänge und einen hohen Interaktionsgrad.



zum Video: https://projekte.bokundgaertner.de/Siegburg/

09 / **BOK + Gärtner GmbH**

010 / **BOK+ Siegburger Steinzeug**
Stadtmuseum Siegburg

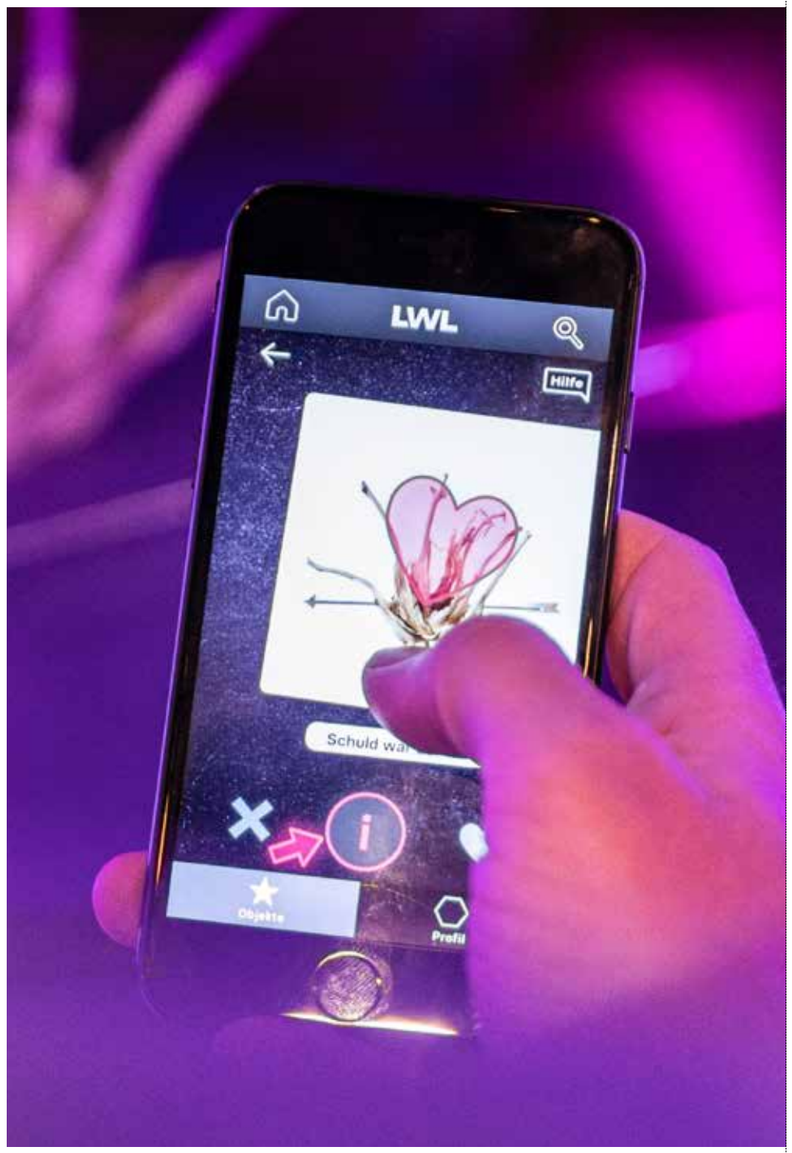
VERGISS DIE #LIEBE NICHT

Ausstellungsgestaltung, App und
Marketingmedien 2019
für das LWL-Freilichtmuseum Detmold

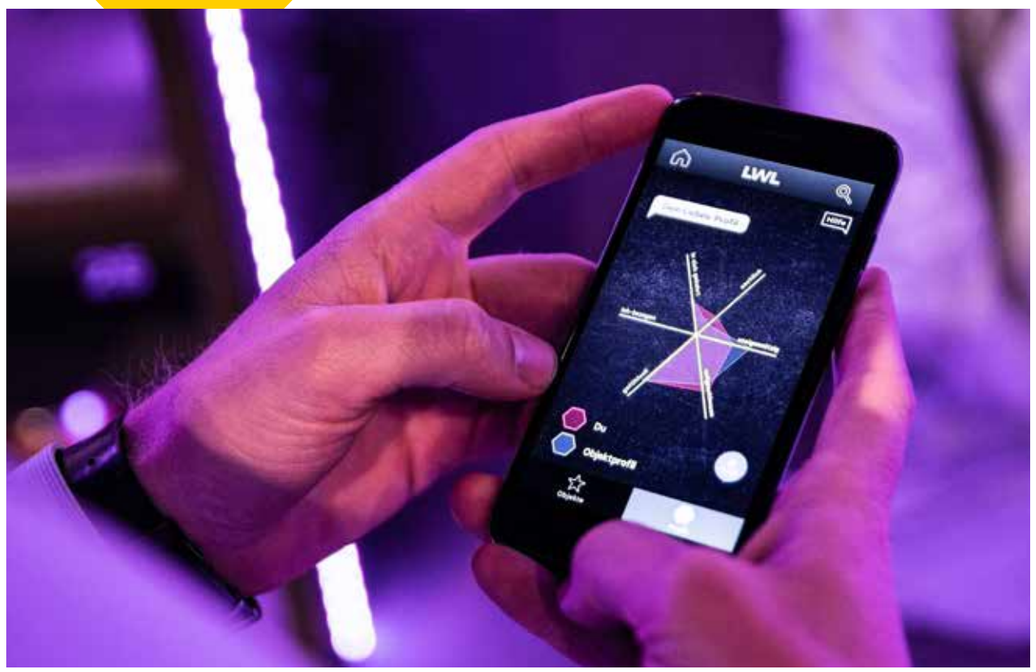
ausgezeichnet mit dem
Art Directors Club-Award

ausgezeichnet mit dem
IF-Design-Award

Ausstellungsraum und Marketing-medien sind von traditionellen Orten angehender Liebesbezie-hungen inspiriert: **»Rotlicht«-Bars und Lounges mit schummrigem Licht und Leuchtreklame.** Ken-nengelernt werden können hier allerdings keine Menschen, son-dern die Exponate der Ausstellung – auch und vor allem über eine App, die in ihrer Benutzung an Datingportale erinnert. Die Ge-staltung setzt dabei nicht auf Romantik, sondern spielt ganz bewusst mit Klischees und provo-kanten Elementen.



zur Anwendung: https://projekte.bokundgaertner.de/Liebe/



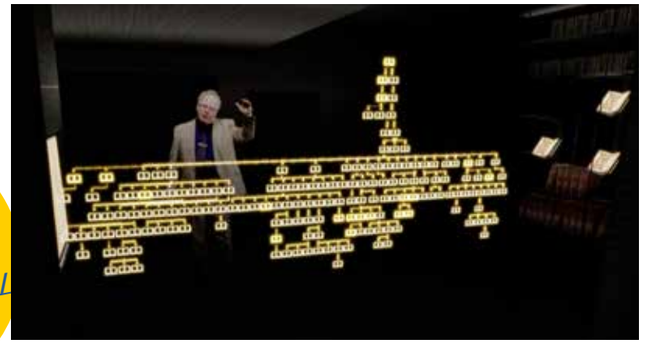
VR BIBELMUSEUM

Virtuelle Führung
Dauerausstellung seit 2019
im Bibelmuseum der WWU Münster

ausgezeichnet
mit dem
Red Dot-Design-Award

Ausgewählte Handschriften, Drucke und Papyrusrollen stehen im Zentrum der Ausstellung im Bibelmuseum. Die Inszenierung legt den Fokus gezielt auf diese wertvollen und sensiblen Exponate: sie »schweben« bei gedimtem Licht erhaben im Raum. Eine **VR-Inszenierung, die den Raum virtuell spiegelt, bietet** neben einer begeisternden **Führung durch die Institutsleiter** kontextualisierende Materialien und animierte Infografiken.

Virtual Reality-Führung:
Führung durch die Institutsleiter
mit kontextualisierende Materialien +
animierte Infografiken



zum
VR-Video:
https://projekte.
bokundgaertner.de/
BibelVR/

VR
SEHNSUCHT IN DIE FERNE

Ausstellungseinheit der
Wanderausstellung»Sehnsucht in die Ferne«
2017–2019

ausgezeichnet
mit dem
IF-Design-Award

Eine interaktive Installation schafft besonderen Zugang zum Werk Annette von Droste-Hülshoffs: eine Interpretation des Gedichts »Im Grase« ist als **abstrakter literarischer Ort** inszeniert. Die Besucher:innen erleben diesen in einem Schaukelstuhl schwingend besonders immersiv dadurch, dass die Umgebung auf ihre Bewegungen reagiert.

+ Audioguide (über lokals W-Lan und NFC-Technik mit dem eigenen Handy nutzbar

zum **Audio-Guide:** https://projekte.bokundgaertner.de/droste/

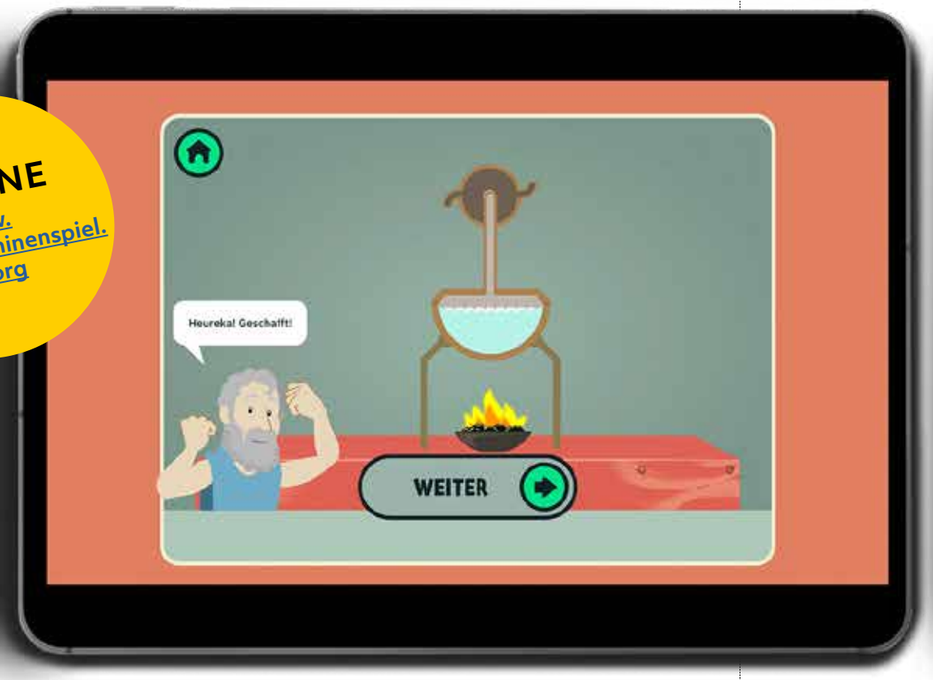
zum **VR-Video:** https://projekte.bokundgaertner.de/drosteVR

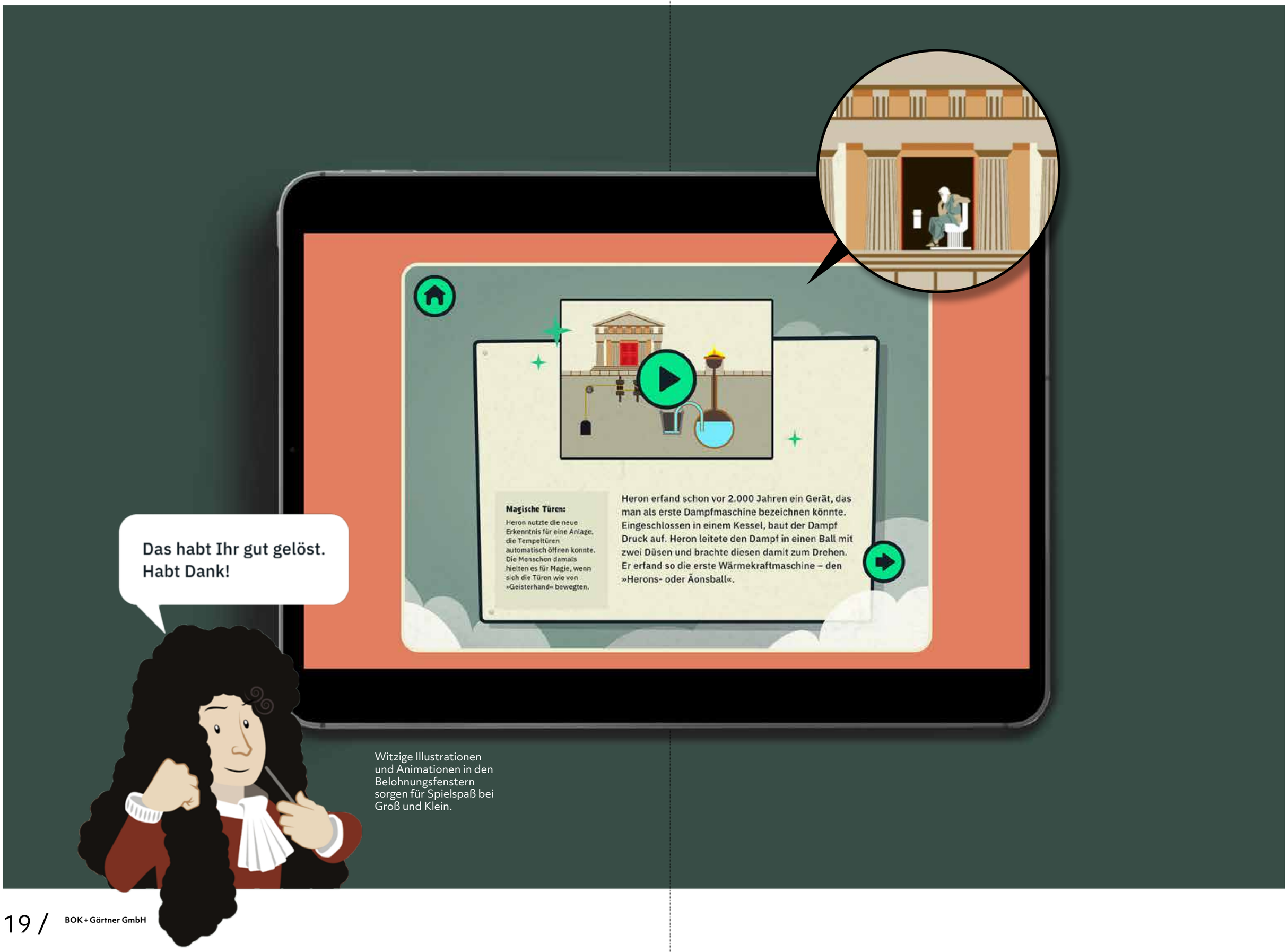
DAMPF MASCHINEN SPIEL

Lernspiel-Entwicklung für das LWL-Industriemuseum – Westfälisches Landesmuseum für Industriekultur,
2020

Erfindern und Mechanikern bei der Entwicklung und Reparatur von Dampfmaschinen zur Hand gehen – das macht das webbasierte Puzzle-Spiel möglich, das die wichtigsten Schritte von der Antike bis zur Dampflok im 19. Jh. nachvollziehen lässt. **Illustrativ und textlich** die Epoche und den individuellen Charakter der Erfinder zitierend, werden so **spielerisch die wesentlichen Prinzipien der Dampfmaschine** als zentraler Innovation der Industriegeschichte vermittelt.

ONLINE
www.dampfmaschinenspiel.lwl.org





Witzige Illustrationen und Animationen in den Belohnungsfenstern sorgen für Spielspaß bei Groß und Klein.

STADTMUSEUM COESFELD

Medienstationen für die Dauerausstellungen
im Stadtmuseum Coesfeld
Abschnitt 1: Abteilung Stadt, seit 2020
Abschnitt 2: ehemalige Synagoge, seit 2021

Ein Funktionsprinzip in zwei gestalterischen Varianten: Für das Stadtmuseum Coesfeld wurde eine digitale Anwendung entwickelt, die im Haupthaus als Medientisch zum Einsatz kommt. Diese und weitere störungsresistente Medienstationen bieten Film- und Tondokumente sowie Animationen; **ein digitaler 360°-Rundgang** durch das nicht barrierefreie historische Haus ermöglicht Inklusion. In der ehemaligen Synagoge ist der Screen vertikal integriert. Die Medieninstallation macht j**üdisches Leben sicht- und hörbar**; digitale Questionnaires laden alle Altersgruppen zum Diskutieren und Mitmachen ein.

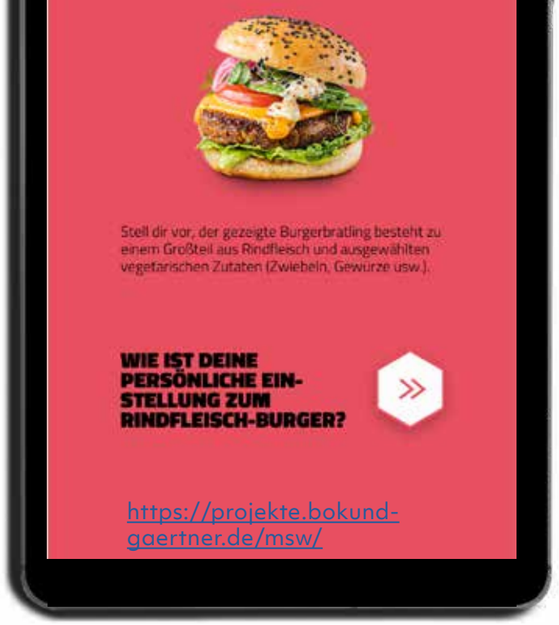
Lichtsteuerung
Die Beleuchtung der Synagoge macht jüdische Feiertage sichtbar

Multitouch-Tisch: Netzwerkdarstellung

zum Film-Aufruf: www.youtube.com/watch?v=eyXRrDqlHDg

»APOKALYPSE MÜNSTERLAND«
Video-Aufruf und Social-Media-Clips

zur Anwendung: https://projekte.bokundgaertner.de/msw/



MS WISSENSCHAFT
»ERNÄHRUNG DER ZUKUNFT«
Digitale Questionnaires

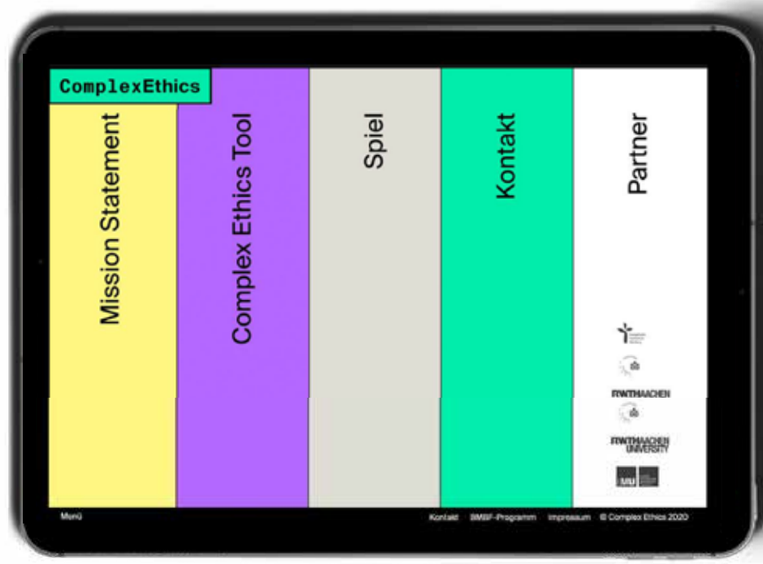
»TURNER – HORROR AND DELIGHT«
Social Media-Clip
mit Animation

MARTA HERFORD »IM LICHT DER NACHT«
Audioguide: mit Tag- und Nachtmodus

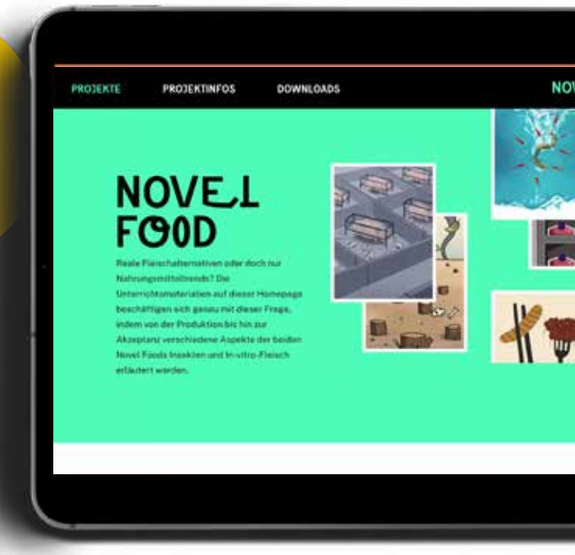
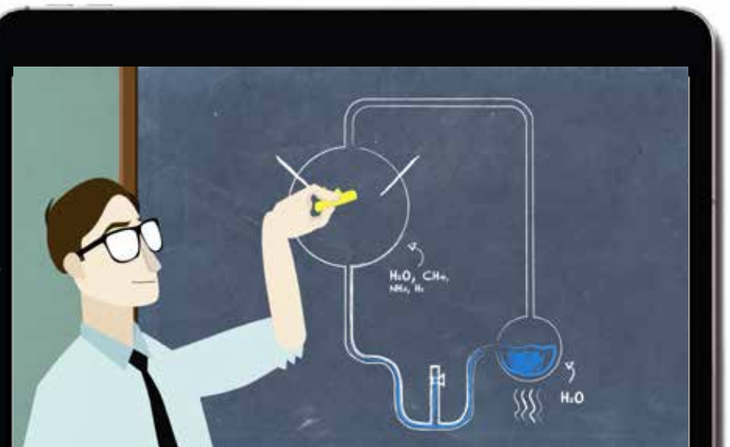
zum Audio-Guide: https://projekte.bokundgaertner.de/marta/

CODING DA VINCI KULTUR-HACKATON
»BLOMBERG AR«
ausgezeichnet mit dem »most technical«-Award

zum Beitrag: http://cdv.bokundgaertner.de/



Online: neuartige-lebensmittel.uos.de/



ANIMIERTE ERKLÄRFILME