

Diagnoptico

Panofsky meets Experience- and Interaction Design

KONTAKTPERSON

Ekkehart Breuker
ekkehart.breuker@admin.uni-
giessen.de

HOCHSCHULE/ UNIVERSITÄT

Justus-Liebig-Universität
Giessen

THEMEN- / FACHBEREICH

Klassische Archäologie /
Kunstgeschichte

ZIELGRUPPE

Studienanfänger,
Museumsbesucher,
archäologisch interessierte
Laien

SPIELDAUER

ist je nach Präsentation
variabel (max. 3)



ERSTELLUNGS-AUFWAND

ist je nach Präsentation
variabel (max. 3)



Kurzbeschreibung

Die von Studierenden entwickelten Diagnoptico-Präsentationen fungieren als archäologische Beschreibungstrainer. Spielerisch und systematisch werden echte archäologische Objekte mit ihren besonderen Eigenschaften erkundet und dabei zugleich die zugrundeliegende Methode (Analysemodell nach Erwin Panofsky) vermittelt, die für Studierende der Bildwissenschaften unerlässlich ist.

Gamification- Art

- Serious Game
- Mini Adventure

Gamification- Elemente

- Fortschrittsanzeige
- Inventar
- Karte
- Aufträge
- Quiz
- Puzzles
- Rätsel
- Objekte sammeln
- freischaltbare Inhalte

Verwendete Technik/Tools

- ActivePresenter
- Bild-, Audio- und
Videobearbeitungsprogramme (u.
a. Gimp, Photoshop)

Zugriff / Lizenzierung

- Frei zugänglich
- Lizenz: CC BY-SA 4.0

Link

[zum Webauftritt von Diagnoptico](#)

Good Practice

Stand: 04.01.24