

Annotationssystem „Digitale Ausstellungen“ V. 1.0

Nr.	Annotations-Code (Name)	Erläuterungen
A.	FUNKTIONALE ANNOTATION (bezieht sich auf einzelne Elemente)	
1.	Navigation und Suche	
1.1.	Hauptmenü ohne Drop-down-Menü	Oberste Navigationsebene auf der Ausstellungsseite, meist am oberen Rand platziert
1.2.	Hauptmenü mit Drop-down-Menü	Oberste Navigation auf der Ausstellungsseite mit erweiterbaren Unterkategorien, die sich durch Klicken aufklappen lassen
1.3.	Untermenü (gleiche Seite)	Menü des zweiten Levels; selbständig, jedoch auf derselben Seite wie das Hauptmenü
1.4.	Untermenü (andere Seite)	Menü des zweiten Levels; auf anderer Seite als das Hauptmenü
1.5.	Menü übergeordnet	Oberste Navigation mit weiterem Radius, bspw. Menü des Gesamtmuseums/ Institution
1.6.	Breadcrumb-Navigation	Link-Pfad, der Position auf der Seite anzeigt
1.7.	Suchfenster (einfache Suchfunktion)	Benutzeroberflächenelement, das es Benutzern ermöglicht, nach spezifischen Informationen oder Dateien zu suchen, indem sie Suchbegriffe eingeben. Kann sich auch auf die übergeordnete Institution beziehen (z.B. Museumswebsite oder Ausstellungsplattform).
1.8.	Suchfilter / Suchfunktion mit Filter	Ermöglicht präzise Suche durch gezielte Kriterien- oder Attributfilteranwendung.
1.9.	Pfeil / Pluszeichen/ x (Kreuz zum Schließen)	Funktionales Element; beispielsweise innerhalb eines „Sliders“ oder zum Aufklappen von Bereichen, ohne grundsätzliche Positionsänderung
1.10.	Navigationsleisten	horizontale (oder seltener auch vertikale) Leiste mit mind. 3 Elementen zur Benutzendenführung bzw. Navigation im virtuellen Raum / in 3D-Ansichten
1.11.	Element zum Positionswechsel	Wechsel des Standorts innerhalb des Ausstellungsraumes (vorrangig in 3D/virtuellen Räumen, aber auch bspw. bei One-Pagern, wenn man wieder an den Anfang der Seite „katapultiert“ wird
1.12.	Element zum Sprachwechsel	Wechselt die Sprache, in der die Ausstellung angezeigt wird
1.13.	Link im Fließtext	Anklickbarer Text innerhalb eines Fließtextes, der zu neuem Inhalt führt
1.14.	Link separat	Anklickbarer Text, der separat platziert ist, kann Z.B. frei auf der Website oder auf einem Bild platziert sein. (bei Text eines verlinkten Bilds oder Grafik → 1.22)
1.15.	Scrollbar	Vertikaler (seltener auch horizontaler) Balken, meist am rechten (oder unteren) Bildschirmrand, den die Benutzenden ziehen

		oder klicken kann, um den sichtbaren Bereich des Inhalts zu verschieben.
1.16.	Button / Link extern	Anklickbares Element oder Text, der zu Inhalten außerhalb der Ausstellung führt, z.B. auf Objektseite in einem Repositorium; Link zum Shop
1.17.	Social Media-Button / Link / Teilen-Symbol	Anklickbares Element oder Symbol, um die Ausstellung auf entsprechenden Plattformen zu teilen. Kann sich auch auf übergeordnete Institution beziehen (z.B. Museumswebseite oder Ausstellungsplattform insgesamt)
1.18.	Button (intern)	Anklickbares, grafisches Benutzeroberflächenelement, das neue informative Inhalte zum Ausstellungsthema oder Ansichten innerhalb der Ausstellung öffnet (z.B. Pop-up-Fenster, Unterseite etc.); Schaltfläche, Bedienelement in grafischen Benutzeroberflächen
1.19.	Button funktional	Anklickbares grafisches Element, das neue Funktionen und Auswahlmöglichkeiten eröffnet; ohne Wechsel von Seitenansicht/-inhalt (z.B. Öffnung von Raum- oder Bereichsübersicht bzw. Karte, Öffnung eines Menüs usw.)
1.20.	Mouse-over-Symbol	Grafisches Element in einer Benutzeroberfläche, das darauf reagiert, wenn der Mauszeiger darüber bewegt wird (Mouse-over) oder auf diese Funktion hinweist. Wird der Mauszeiger über das Element bewegt, wird eine visuelle Änderung oder eine zusätzliche Information angezeigt.
1.21.	3D-Raum (eingebettet)	„Eingebettet“ im Sinne, dass der Raum in der jeweiligen Ansicht nur einen Teil des Bildschirms einnimmt; sonst wird dies nicht annotiert
1.22.	Grafische Elemente mit unterliegenden Links	(außer Buttons, z.B. Bilder, Icons, Grafiken etc.); klickbar; Inhalte können sich aber bspw. auch durch Mouse-over oder "Herantreten" (bspw. Retrowelt Leipzig; Gamecharakter) öffnen! (Pop-up-Fenster oder Audio-/Videodateien)
1.23.	Avatar / Non-Player-Character	Visuelle, figürliche Darstellung, die zur virtuellen Repräsentation des Besuchenden in der digitalen Ausstellung dient.
2.	Orientierung und Übersicht	
2.1.	Liste zur Inhaltsübersicht (mit Links)	Kapitel- oder Bereichsübersicht, vertikal angeordnet, mit oder ohne Vorschaubilder, verlinkt
2.2.	Liste zur Inhaltsübersicht (ohne Links)	
2.3.	Kapitel- oder Bereichsübersicht zweidimensional	z.B. in Form eines Kacheldesigns, mit oder ohne Links

2.4.	Seiten(zahl)-/Fortschrittsanzeige	Punkte, Ladebalken, klickbar oder nicht klickbar, z.B. bei Slider Position innerhalb der Seitenzählung 1/x,
2.5.	Vorschaubild	Klickbares Bild, welches die Vorschau eines Kunstwerks/ Objekts zeigt oder auch thematische Vorschaubilder auf einen Bereich der Ausstellung etc.; durch Klicken öffnet sich neue Ansicht. Es wird ein Bereichswechsel vorgenommen, meist Auswahl von mehreren Vorschaubildern.
2.6.	Hintergrundbild	Hintergrundbild, um beispielsweise die Inhalte aus dem Vordergrund in Kontext einzubetten, darauf kann sich Fließtext befinden. Befindet sich nie ganz am Anfang der Website (hier Code 3.1 (Header-)Bild nutzen) Bei Vorschaubild oder Objektfoto entsprechend anderen Code nutzen!
2.7.	Übersichtskarte der Ausstellungsräume	
2.8.	Sitemap	Strukturierte Auflistung oder Hierarchische Darstellung der Seiten einer Website im HTML oder XML-Format
3.	Thema und Narrativ	
3.1.	Headerbild	In der Regel am oberen Rand einer Webseite oder eines Dokuments platziert. Darüber können sich noch Menüs, Logos etc. befinden. Es muss die Gesamtbreite der Ausstellung einnehmen Es dient oft dazu, eine visuelle Einführung oder einen Kontext zu geben, vermittelt Informationen über die Gesamtausstellung und kann Logos, Titel, oder andere grafische Elemente enthalten. Sobald sich Fließtext darauf befindet, Code 2.6 verwenden. Übergeordnete Header, die sich auf die Plattform oder Institution beziehen, werden nicht annotiert.
3.2.	Bild zur Gesamtausstellung	Nicht unter 3.1 oder 3.5 einzuordnen
3.3.	Übersichtstext	Text, der einen Überblick über die Gesamtausstellung gibt. [Ausstellungsbezogen]
3.4.	Überschrift Übersichtstext	
3.5.	Bild / Grafik zu Übersichtstext	Grafik umfasst verschiedene Darstellungsarten, z.B. Zeichnung, Diagramm, Foto angereichert mit graphischen Elementen usw.
3.6.	Bereichstext	Text, der einen Überblick über einen Bereich der Ausstellung gibt.
3.7.	Überschrift Bereichstext	
3.8.	Bild / Grafik zu Bereich	mit Bezug zu Bereichstext oder eindeutig einem Bereich zuzuordnen

3.9.	Beschriftung	Beschriftung oder Untertitel eines Bildes/ Fotos OHNE Objektcharakter; ansonsten Objektinformation Videos/ Audiodatei etc. Sowie Beschriftung/Untertitel bei Videos/ Audio
3.10.	Untertitel/ Audiotranskription	Text, der die gesprochene Sprache wiedergibt und sich auf Videos, Audiodateien/-transkriptionen beziehen
3.11.	Zitat	Wörtliche oder sinngemäße Wiedergabe von Aussagen, Texten oder Äußerungen. Es wird üblicherweise mit Anführungszeichen gekennzeichnet. Steht separat, außerhalb des Fließtexts. Ansonsten wird nicht annotiert.
3.12.	Karte	mit Themenbezug, z.B. einer Landschaft oder Ausgrabungsstätte (nicht der Ausstellung selbst)
3.13.	Zeitstrahl / Timeline	mit Zeitangaben, und ohne integrierte Bilder, Beschriftungen oder Links
3.14.	Mouseover-Funktion	Ein Element reagiert darauf, wenn der Mauszeiger darüber bewegt wird (Mouse-over). Es ist keine extra Aktion nötig, erscheint durch reines „Drübergehen“ bei Bild, Grafik oder Visualisierung. (Achtung: Abgrenzung zu Mouseover-Symbol! Code 1.20)
3.15.	Lupe / besondere Anzeigefunktion	Gekennzeichnet durch entsprechendes Symbol; z.B. bei 3D-Räumen Dollhouse-Ansicht, Grundriss; aber auch Anpassung der Schriftgröße; „Anreicherung“ der Grafik bzw. Änderung der Perspektive
3.16.	Pop-up-Fenster	Fenster mit Inhalt, welches sich durch Klicken, Mouse-over oder andere Aktionen öffnet; Gesamtansicht bleibt gleich, Pop-Up-Fenster legt sich über diese darüber und bedeckt
3.17.	Visualisierung (nicht interaktiv)	primär i.S.v. Datenvisualisierung (höherer Abstraktionsgrad als bei einer Grafik, die z.B. auch nur aus wenigen Pfeilen bestehen könnte)
3.18.	Visualisierung (interaktiv)	Visualisierung mit größeren Veränderungen beim Klicken
3.19.	Spielelement	Element mit gamifiziertem Charakter; dient meist der Vermittlung innerhalb der Ausstellung
3.20.	Videodatei	Eingebettet in Ausstellungsseite
3.21.	Audiodatei	Eingebettet in Ausstellungsseite; unabhängig von Video, oftmals „Einzelbutton“, Ton an/aus etc.
4.	Exponatpräsentation	
4.1.	Objekt / Exponat	Abbildung eines Objekts, Texts oder Manuskripts, Faksimile; Video, Audio oder Spiel mit Objektcharakter

4.2.	Detail / Ausschnitt Objekt	Vergrößerte, fokussierte Ansicht oder Darstellung eines Objekts mit Fokus auf dessen Detail
4.3.	Text Detail	(nur wenn sich der Text speziell auf das Detail bezieht, nicht als Teil der Objektinformation)
4.4.	Objekttext	Liefert Beschreibung, Kontextualisierung, "Geschichte" zu Objekt in Form eines Fließtexts
4.5.	Überschrift Objekttext	(oder einer Objektinformation)
4.6.	Objektinformation	Metadaten / stichwortartige Angaben zum Objekt; Parallelcodierungen möglich, Codierung darf nur erfolgen, wenn Texttyp eindeutig erkennbar ist (v.a. in 3D-Räumen, wenn Text nicht lesbar etc.)
4.7.	Transkription	Transkription eines Faksimiles oder im Objekt enthaltenen Texts (außer Audiotranskription bei Videos/Audios, siehe Code 3.9)
4.8.	3D-Modell (statisch)	3D-Scan, 3D-Nachbildung, 3D-Darstellung eines (Ausstellungs-)Objekts, welches keine Möglichkeit zur Interaktion bietet
4.9.	3D-Modell (drehbar / begehbar)	3D-Scan, 3D-Nachbildung, 3D-Darstellung eines (Ausstellungs-)Objekts, welches Möglichkeiten zur Interaktion wie bspw. Drehen, Begehen bietet
4.10.	Zeichnung / Grafik Objekt	Grafik: z.B. Zeichnung, Diagramm, Foto angereichert mit graphischen Elementen
4.11.	(Darstellung einer) Vitrine	(im 3D-Raum)
5.	Meta-Informationen	(zu Projekt, Zielen, Institution usw.)
5.1.	Informationen organisatorisch	Text oder kurze Angaben zu organisatorischen Aspekten, bspw. zu Entstehungs. Und Planungsprozess der Ausstellung, Akteure, Ort, Zeit. Keine thematische Einführung in die Ausstellung! → 3.2 „Übersichtstext“ verwenden
5.2.	Name / Logo von Museum / Institution	Name und/oder Logo primär beteiligter Institutionen, häufig im oberen oder unteren Randbereich der Webseite
5.3.	Informationen zu Museum / Institution	Text oder kurze Angaben zum übergeordneten Museum oder zur Institution (bspw. Adresse, Öffnungszeiten etc.)
5.4.	Name / Logo Sponsor	Name oder Logos von nicht primär beteiligten Institutionen, wie Sponsoren, Fördermittelgebern usw., oft im unteren Bereich der Seite
5.5.	Bild mit übergeordneten Informationen	(z.B. des Museumsgebäudes, der Stadt)
5.6.	Lagekarte / Anfahrtsskizze	Allgemeine Lage des Gebäudes / Anfahrtsskizze
5.7.	Impressum	"Impressum" ausgeschrieben und innerhalb der Ausstellungsseite sichtbar.
5.8.	Urheber, Plattform, rechtliche Angaben	Angaben zu Urheber, Lizenzierung, Institution, Verantwortliche(n), genutzter Software oder

		Plattform außerhalb eines Impressums, auf Ebene der Ausstellung bzw. Webseite insgesamt
5.9.	Feedback-Option	(Textfeld, Button oder Kommentarmöglichkeit)
5.10.	Umfrage	
5.11.	Anweisungen	Nutzungsanweisungen, Navigationshinweise, Aufruf zu Aktionen wie Newsletter, FAQs etc.
5.12.	Bewertungs-Symbol	(Daumen hoch / runter / Herz etc.)
5.13.	Vorschau / andere Aktivitäten/ Download/ Newsletter	Newsletteranmeldung, Download-Möglichkeit
5.14.	Fehlermeldung, Cookie-Banner etc.	(Meldungen auf Webseiten-Level); auch, wenn Bilder und Hintergrundgrafiken etc. nicht laden
6.	Textstrukturierung und Schmuckelemente	
6.1.	Gesamttitle der Ausstellung	
6.2.	Untertitel / Abschnittstitel	Untertitel/ Bereichstitel
6.3.	Slideshow (automatisch)	Automatisch wechselnde Bilder
6.4.	Slider (manuell)	mehrere Bilder, die durch manuelle Aktion bspw. Anklicken, horizontales Scrollen, Pfeiltasten wechseln
6.5.	Bild als Gliederungsleiste	Bild, das eine horizontal gliedernde Funktion im Text einnimmt, ohne Bildunterschrift oder Objektinformation
6.6.	Gliederungsleisten	(„Zierleisten“, graphische Elemente)
6.7.	Pfeile	Pfeil nicht funktional sondern nur als Struktur- bzw. Schmuckelement gemeint!
6.8.	Animationen	Einfliegende Grafiken, GIFs, sich eigenständig bewegende Elemente
6.9.	Weitere Schmuckelemente	