

Vorwort des Herausgebers	VII
DOREEN MÖLDERS und SUSANNE JÜLICH Museum als CoLabor – Digitalisierung als Chance des Wissenszugangs	1
LILIAN RASELLI Augusta Raurica auf dem Weg zur digitalen Gegenwart	11
ANNA RIETHUS Playing Prehistory Blindly: Developing the NMsee-Mobile Game	21
CAROLIN FREITAG Archäologie in Baden – Expothek ¹ . Neue Zugänge zu Objekten im Badischen Landesmuseum	31
STEFANO BORGHINI and ALESSANDRO D’ALESSIO Restoration of Light and Restoration with Light at the Archaeological Park of the Colosseum: Tradition and Renewal of a Discipline?	41
MAIKE SIELER und JOHANNES SCHIEßL Cambodunum virtuell – Die digitale Rekonstruktion der Römerstadt um 100 n. Chr. im neuen Rundgang durch den Archäologischen Park Cambodunum	63
ADOLFO MUÑOZ and ANA MARTÍ Augmented Reality Storytelling Based on Holographic Archaeological Reconstructions Conducted by a Virtual Guide	73
ANNA-MARIA GROHS und MARION GROßMANN Carnuntum im Zeichen der Digitalisierung	81
DOMINIK KIMMEL Vom archäologischen Befund zur virtuellen Realität: NFC-basierte Media Guides als Brücken zwischen Quelle und virtuellem Erlebnis im Museum. Erfahrungen aus dem „Mixed Reality Open Lab“ am Römisch-Germanischen Zentralmuseum Mainz	93
LYN WILSON and PATRICIA WEEKS Virtual Roman Frontiers: Our digital journey to “Go Roman”!	111
MARIANNE HILKE „Rheinland.Xperiences“ Go Sneak. Go Smuggle. Go Smart – Eine neue Game-App für acht Museen ...	113