

Die MuseumsApp

Der interaktive Flyer auf den Smartphones der Besucher

Prof. Dr. Holger Simon
EDV-Tage Theuern, 10. Oktober 2013



Agentur



Pausanio Production
www.pausanio-production.de

Akademie



Pausanio Akademie
www.pausanio-akademie.de

Beteiligungen



Pausanio Audioguideportal
www.audioguideportal.de

Initiativen



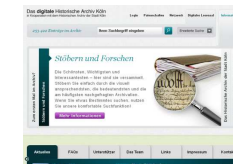
KulturVermitteln e.V.
www.kulturvermitteln.org



Kulturimweb.net
www.kulturimweb.net



Artguide
www.artguide.de



Digitales Historisches Archiv Köln
www.historischesarchivkoeln.de



Verlag Kunst und Reise



Prometheus
www.prometheus-bildarchiv.de



Kulturwecker



Digitale Kommunikation ist Alltag!



1. Smartphones und Tablets

Interface für Gesten



2. Soziale Medien

Erweiterung des sozialen Raums



Alleinstellungsmerkmale von Smartphones

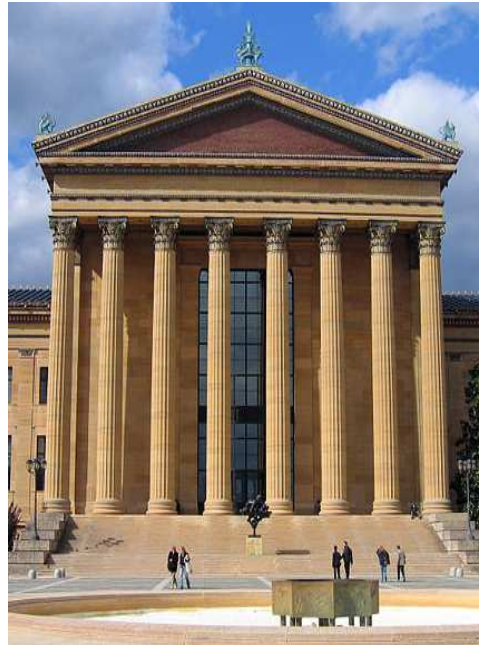
1. Das erste persönliche Massenmedium.
2. Das einzige Medium, das immer dabei ist.
3. Das einzige Medium, das immer an ist.
4. Es hat eine eingebaute Bezahlfunktion.
5. Bestimmung der Zielgruppe ist möglich
6. Teilhabe an sozialen Netzwerken möglich.
7. „Augmented Reality“



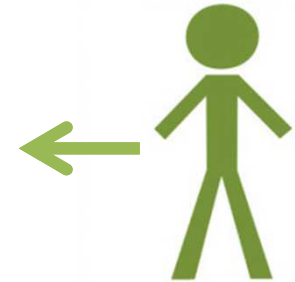
Umdenken im Museum

Herkömmliches Museumsverständnis

- ❖ sammeln
- ❖ bewahren
- ❖ forschen



- ❖ präsentieren

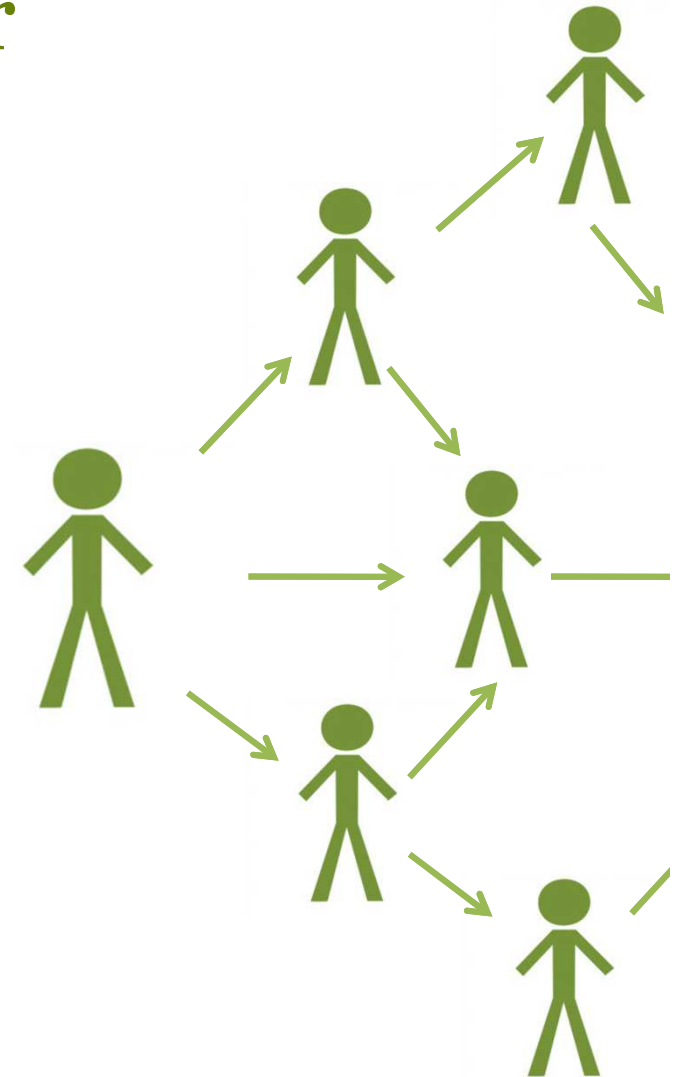


Umdenken im Museum

Museum im Internetzeitalter



- ❖ sammeln →
- ❖ bewahren
- ❖ forschen →
- ❖ präsentieren
- ❖ teilen →

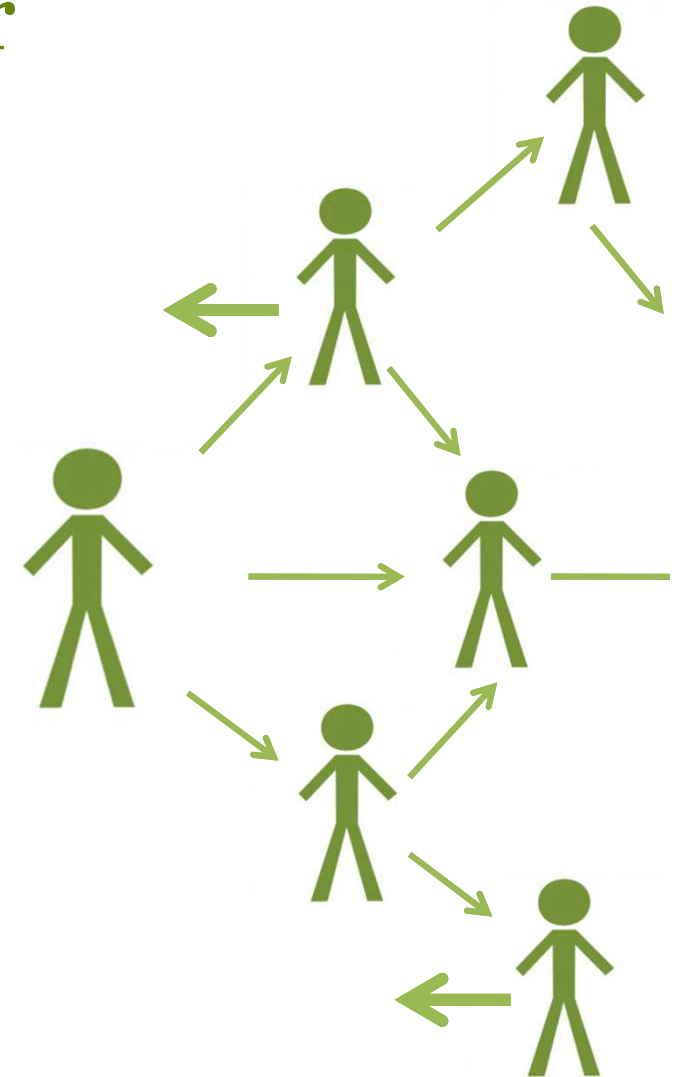


Umdenken im Museum

Museum im Internetzeitalter

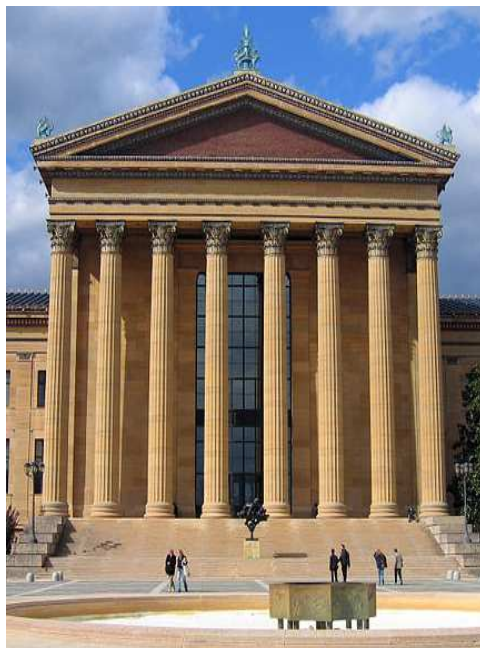


- ❖ sammeln ↔
- ❖ bewahren
- ❖ forschen ↔
- ❖ präsentieren
- ❖ teilen ↔

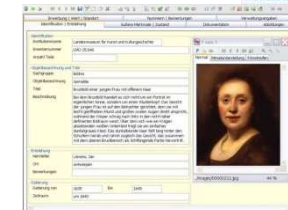
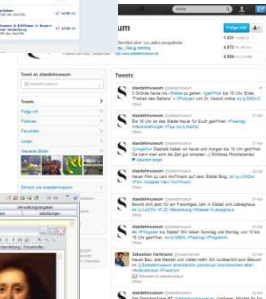
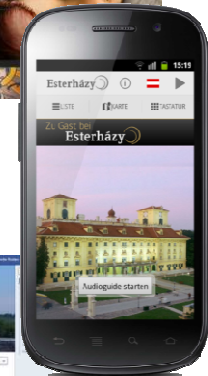


Umdenken im Museum

Kommunikationskanäle



- Webseite
- Mobile Webseite
- Apps
- Museumsblog
- Facebook
- Twitter
- ...

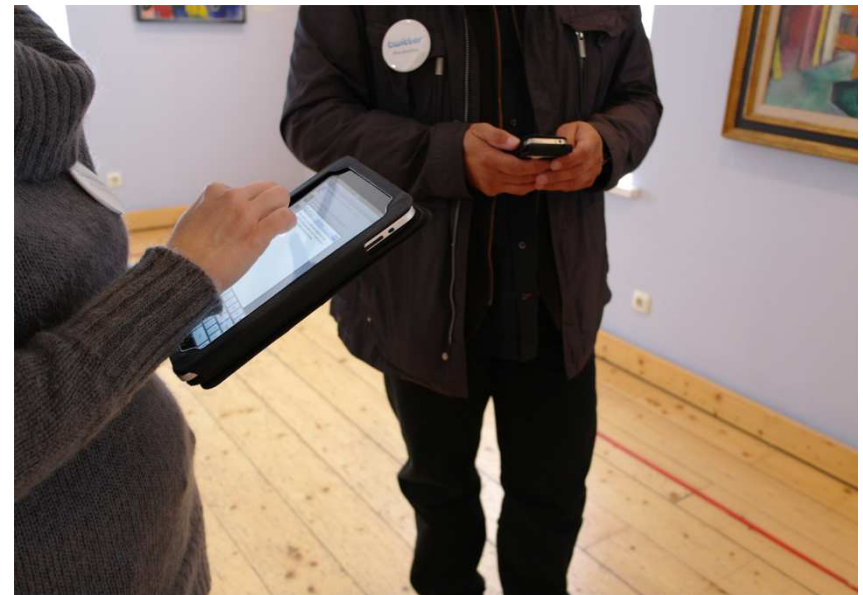


Denken Sie analog,
und kommunizieren Sie digital!

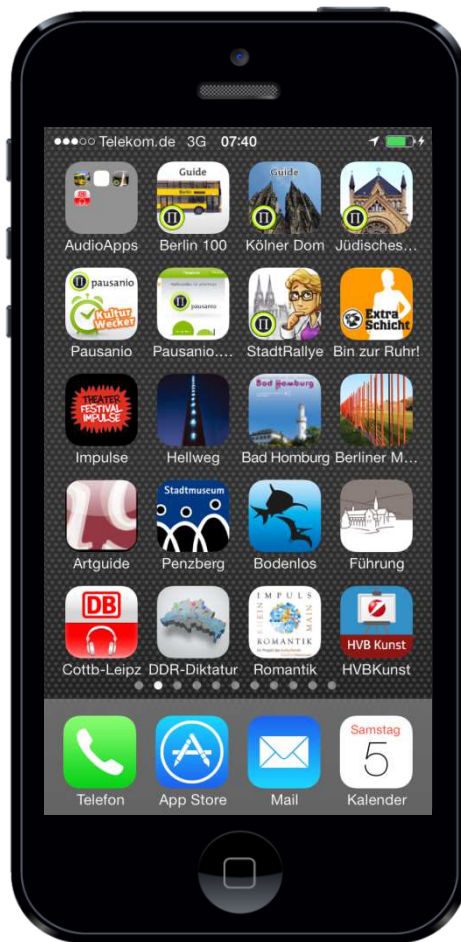
Der Wandel hat längst begonnen ...



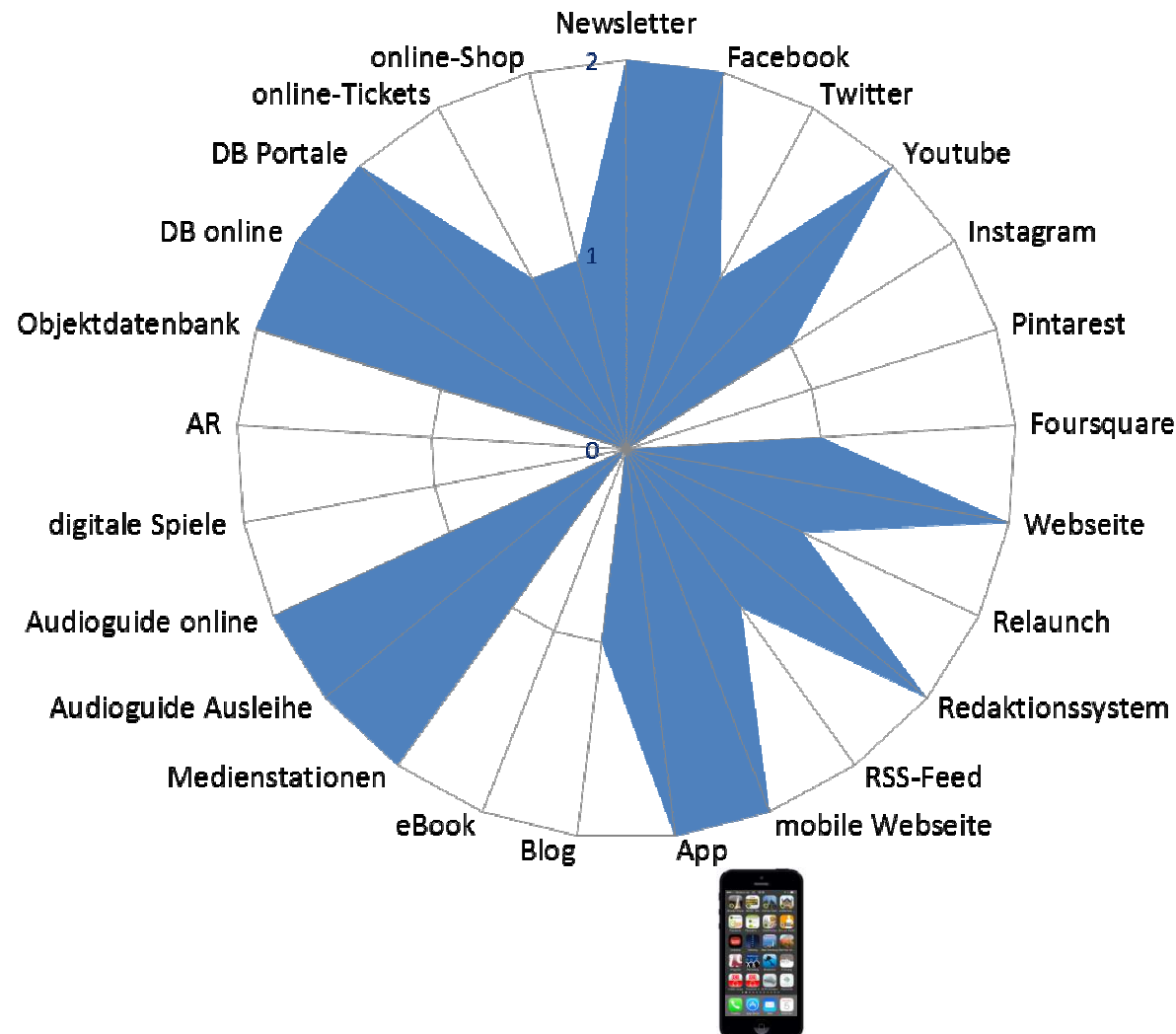
... auch in den Museen!



Der interaktive Flyer auf den Smartphones



Teil einer digitalen Strategie



Audioguide-Apps

Hören vor Ort

- Liste mit Objekten
- numerische Tastatur
- Audioguide mit Bilder

Zweck:

- ✓ Führung vor Ort
- ✓ ersetzen lokalen Audioguide



Love Art: National
Gallery, London



Louvre Audio
Guide



Germanisches
Nationalmuseum...



Kunstsammlung
Chemnitz – Pier...

Vermittlung



FührungsApp (WebApp)

Stiftung Berliner Mauer / Bernauerstrasse

- Besucher vor Ort
- jedes Betriebssystem
- Informationen zur Umgebung
- interaktive Karte
- Touren
- Spurensuche
- O-Töne und Audioguide
- Vertrieb vor Ort

Zweck:

- ✓ mobil vor Ort



iPad Medienstation

Mainfränkisches Museum Würzburg

- Museumsbesucher
- Vertiefende Informationen vor Ort
- Zeigen, was nicht sichtbar ist
- Bei iTunes zum Download

Zweck:

- ✓ Medienstation vor Ort



Katalog-Apps

Die Sammlung stets dabei

- Informationen über Sammlung
- Highlights und Unverwechselbarkeit der Exponate
- Katalog - Umfang und Vielfalt der Ausstellung
- z.T. Audio und Video

Zweck:

- ✓ Sammlung zeigen
- ✓ Katalog auf dem Smartphone



Pracht



Musée du Louvre



Museum
Kunstpalast



MuseumsApp mit Kinderspiel

Industriemuseum Henrichenburg

- Audioguide
- Google-Karte für außen
- Öffnungszeiten/Anfahrt
- Spiel
- Push-Info

Zweck:

- ✓ Infos vor Ort
- ✓ Entdeckerspiel für Kinder



Stadtrallye Köln

Lust auf die Kirchen Kölns

Rahmenhandlung

- Spiel: Professor Himmelreich in Köln suchen

Methode

- Aufgaben zu Kirchen lösen
- explorativ
- spielerisch

Technische Voraussetzungen

- iPhone-App (iOS)



MuseumsApp – Ist das alles?

Audioguide



Medienstation



Spiel



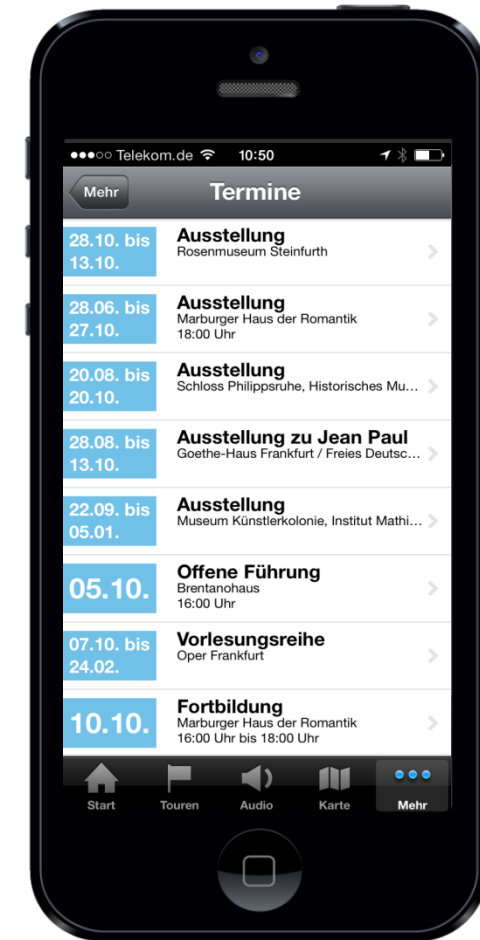
Veranstaltungen und Tipps

Stets die aktuellen Termine dabei

- Ausstellungen
- Vorträge
- Events

Zweck:

- ✓ Aktualität



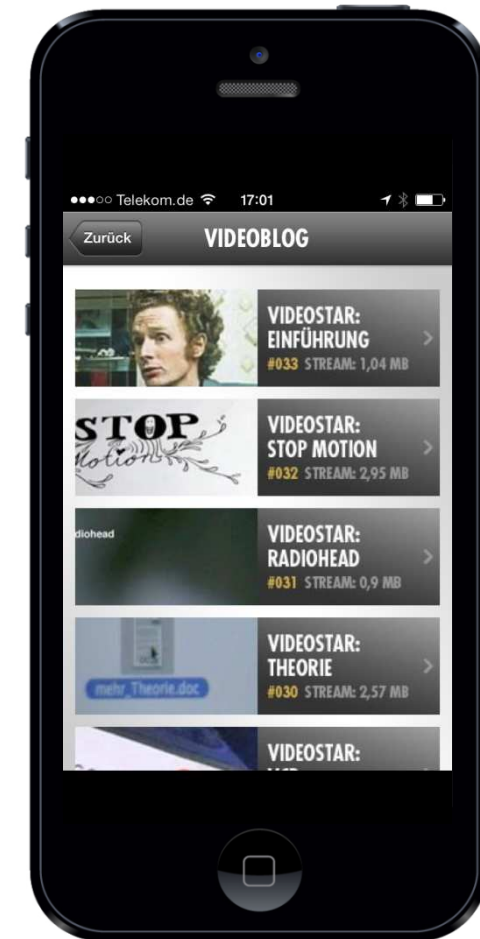
Vorteile für den Kunden

Besucher stets neu begeistern

- Videoblogs
- Exklusive Inhalte
- Exklusive Angebote

Zweck:

- ✓ Begeisterung fördern
- ✓ Besucherbindung

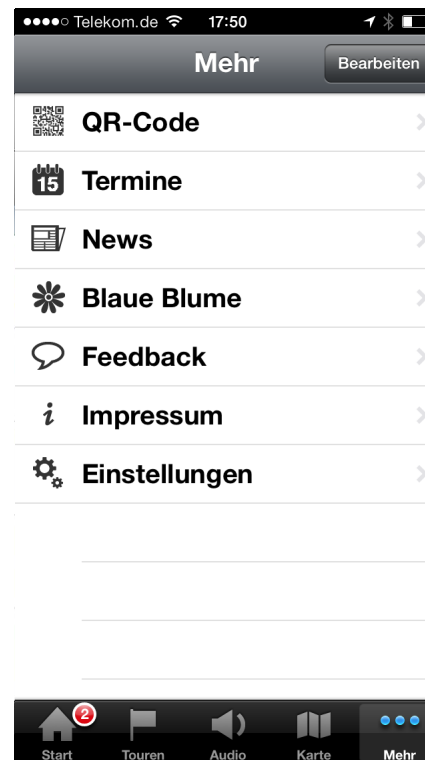


Vermittlung und Bindung

MuseumsApp – Impuls Romantik

Staatlichen Schlösser und Gärten Hessen

- Informationen zu mehr als 500 Orten und Personen
- Touren und Spaziergänge
- O-Töne und Audioguide
- interaktive Karte
- Termine
- Blaue Blumen sammeln
- Ausstellungsführer Museum
- Integrierter QR Code Reader



Zahlen per Smartphone

Museen, Theater, Schauspiel ...

- Tickets
- Bücher / Kataloge
- Audioguides
- Social Payment
- Pay-what-you-want
- ...

Zweck:

- ✓ Erlöse generieren



Museum of London

App verortet 200 historische Bilder



National Museum in Krakau

Storytelling im Museum



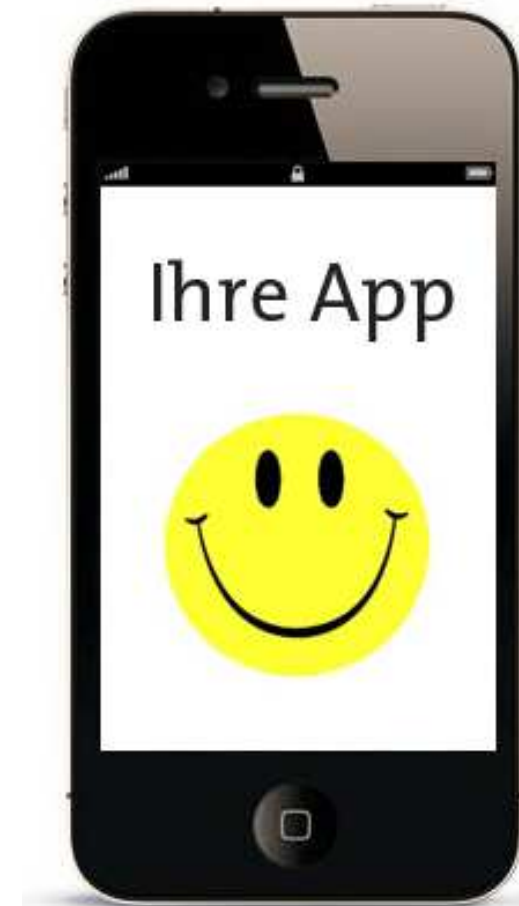
Die MuseumsApp ...

... vermittelt,
... bewirbt,
... bindet,
... gibt Exklusivität und
... soll Spaß machen!



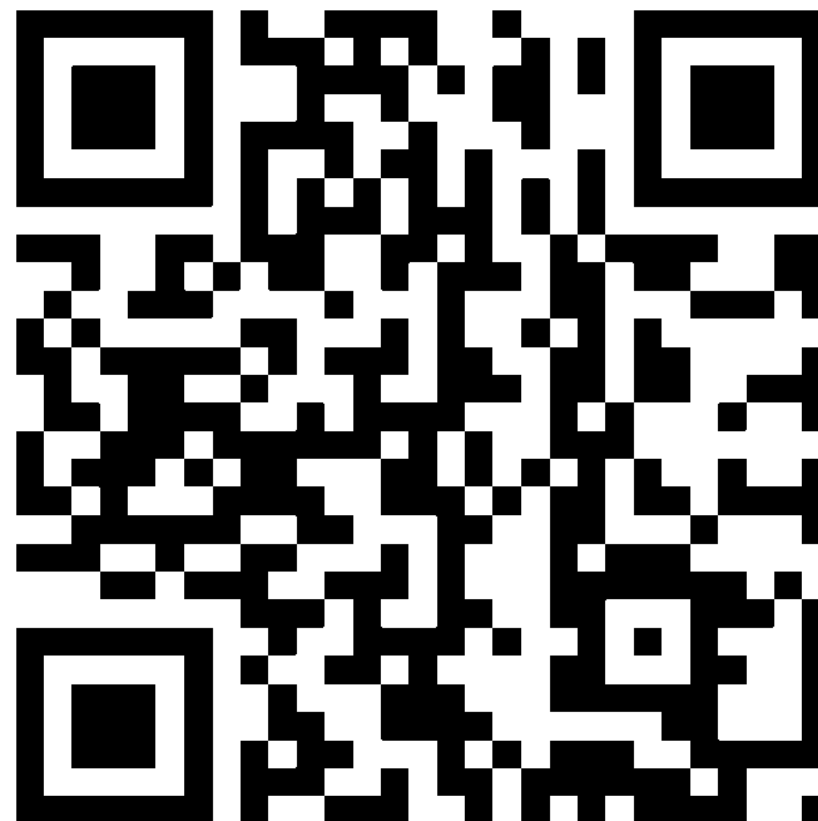
Die 7 W-Fragen an Ihre App

1. Wer ist die Zielgruppe?
2. Welchen Mehrwert hat die App?
3. Wo kommt die App zum Einsatz?
4. Welche Kernfunktionen soll die App haben?
5. Woher kommen die Informationen?
6. Welche ähnlichen Apps gibt es bereits?
7. Wie erreicht die App ihre Anwender?



Herzlichen Dank für
Ihre Aufmerksamkeit!

Holger Simon



Viel Spaß ☺

Pausanio GmbH & Co.KG
Eupenerstraße 165
50933 Köln

www.pausanio.com
www.pausanio-production.de
www.pausanio-akademie.de

0221 / 97 76 30 80
simon@pausanio.com
[@holgsimon](https://www.instagram.com/holgsimon)