

# KULDIG AppCreator



Digitale Besucherlebnisse  
gemeinsam gestalten.



# INHALTSVERZEICHNIS

3	DER KULDIG AppCreator
7	DAS KULDIG ANGEBOT
9	MASSGESCHNEIDERTE LÖSUNGEN
13	MODULE & MÖGLICHKEITEN
15	GAMIFICATION & EDUTAINMENT
17	REDUKTION VON BARRIEREN
19	MULTIPLE STANDORTE
21	SCHNITTSTELLENFÄHIGKEIT
23	CASE STUDIES
33	DIE KULDIG ACADEMY
35	WORKSHOPANGEBOTE
37	PARTNER & WIR BEI KULDIG

# DER KULDIG AppCreator

## ANWENDUNG

Mit dem **KULDIG** AppCreator bieten wir Museen und anderen Kultureinrichtungen die Möglichkeit, Apps in Eigenregie zu erstellen und für Android, iOS sowie als Web-App zu veröffentlichen. Eine nachträgliche Anpassung ist jederzeit möglich.

## FLEXIBILITÄT

Der **KULDIG** AppCreator bietet Ihnen vielseitige Funktionen zur individuellen Gestaltung und innovative Module mit zahlreichen interaktiven Elementen.

Im **KULDIG** AppCreator lassen sich alle Elemente flexibel anordnen. Die Startseite der App, die Menüs und die Stationen arrangieren Sie nach Bedarf

und Zielstellung Ihrer App oder Ihrer Einrichtung.

## UMSETZUNG

Sie können beliebig viele Führungslinien mit Touren und Stationen umsetzen. Bei Bedarf stellen Sie jederzeit zusätzliche Materialien und Texte ein. Zur Ergänzung der grundlegenden Funktionen stehen Ihnen über 70 Erweiterungsmodule zur Verfügung.

## INHALTE

Für die Darstellung Ihrer Inhalte mittels vielfältiger Medien bieten Bilder-Slider, Audio- und Video-Player sowie PDF-Viewer zahlreiche Möglichkeiten. Alle Elemente arrangieren Sie flexibel in Ihren Touren und Stationen.

Die Position von Stationen und Objekten auf Außenkarten und Lageplänen definieren Sie direkt und bequem über die Karte im **KULDIG** AppCreator.

## GESTALTUNG

Es steht Ihnen eine Vielzahl individueller Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung. Wir ergänzen und optimieren permanent diese Optionen, um eine optimale User Experience innerhalb der Apps zu gewährleisten.

Sie haben verschiedene Optionen für Farbanpassungen und zur Definition des Aussehens der einzelnen Module.

Bei Mehrsprachigkeit steht eine integrierte Sprachauswahl zur Verfügung.

Wahlweise aktivieren Sie den Aufruf von Inhalten mittels Listenansicht, Nummerneingabe, QR-Scanner oder mit Erweiterungsmodulen wie NFC-Tags oder Bluetooth-Beacons.

## STATISTIKEN & UMFRAGEN

Nach Veröffentlichung der App stehen Ihnen Nutzungsdaten zur Verwendung der App bereit. Außerdem können Sie für Ihre Besuchenden Umfragen zu verschiedenen Touren und Themen erstellen und diese bequem im **KULDIG** AppCreator auswerten.

Mehr zu unseren zahlreichen Erweiterungsmodulen und Möglichkeiten sowie unserem Workshop-Angebot lesen Sie auf den folgenden Seiten.

# DER KULDIG AppCreator



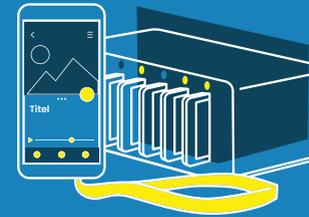
Laden im  
**App Store**

JETZT BEI  
**Google Play**

**PWA**

Eine Optimierung  
Ihrer App für Tablets  
ist separat buchbar!

Um Ihnen die optimale Handhabung der mit dem KULDIG AppCreator erstellten Apps zu ermöglichen, bieten wir Ihnen flankierend folgende KULDIG Produkte.



**KULDIG HARDWARE**



**KULDIG CDN**



**KULDIG MDM**



**KULDIG KIOSKMODUS**

# DAS KULDIG ANGEBOT

## **KULDIG bietet Ihnen neue Möglichkeiten für Ihre digitale Vermittlung und Kommunikation.**

Der **KULDIG** AppCreator bildet dabei das Herzstück unseres Angebots. Mit dieser Software erstellen, veröffentlichen und verwalten Sie Ihre Apps einfach und selbst, ohne Programmierkenntnisse.

## **UMSETZUNG**

Von der ersten Idee bis zur Veröffentlichung und darüber hinaus: Wir begleiten Sie auf Ihrem Weg zur eigenen App und liefern Ihnen die nötigen Werkzeuge dafür.

Unser Angebot beinhaltet neben dem **KULDIG** AppCreator als Software ein umfassendes System an Möglichkeiten der Erweiterung Ihrer App sowie der Anbindung externer Services.

## **BERATUNG & WORKSHOPS**

Wir besprechen mit Ihnen alle Optionen unter Berücksichtigung Ihrer Anforderungen und Gegebenheiten Ihrer Einrichtung. Zu relevanten Themen bieten wir in unserer **KULDIG** Academy Workshops an.

## **CONTENT**

Was ist in Bezug auf Inhalte und Medien für eine digitale Anwendung zu beachten? Wir unterstützen Sie mit Leitfäden und Workshops dabei, Ihren Content für eine App vorzubereiten. Bei Bedarf erstellen oder bearbeiten wir Content für Sie.

Mit unseren KI-basierten Tools unterstützen wir Sie außerdem bei der Erstellung von Inhalten, wie Übersetzungen, Audio-Inhalten oder Alternativtexten zu Bildern.

## **INTEGRATIONEN EXTERNER SERVICES & SAMMLUNGEN**

Wir bieten diverse Module, um Ihre existierenden Services wie beispielsweise Ihr Ticketingsystem, Ihren Webshop oder Ihre Sammlungsdatenbank in eine App zu integrieren.

Dies funktioniert über Schnittstellen, die Ihre bestehenden Websites, Services und Datenbanken mit der App verbinden.

## **HARDWARE**

Bei Bedarf bieten wir Ihnen auf die mit dem **KULDIG** AppCreator erstellten Apps abgestimmte Hardware. Zudem stellen wir mit dem **KULDIG** MDM die nötige Software zur zentralen Verwaltung und Steuerung von Gerätetypen zur Verfügung.

## **MAINTENANCE**

Wir sorgen dafür, dass Ihre App immer auf dem neuesten Stand ist. Außerdem entwickeln wir kontinuierlich neue Module und Funktionen und optimieren bestehende Module.

Regelmäßig informieren wir Sie zu allen Neuigkeiten in unserem Newsletter, auf Social Media sowie im Detail bei unseren regelmäßigen **KULDIG** Stammtischen.

## **INDIVIDUELLE GESTALTUNG**

Eine Vielzahl individueller Gestaltungsmöglichkeiten steht Ihnen im **KULDIG** AppCreator zur Verfügung, um Ihre Corporate Identity in der App ideal abzubilden. Unser Team ermöglicht Ihnen bei Bedarf weitere maßgeschneiderte Services.

**Gestalten Sie mit uns digitale Besucherlebnisse!**

# MASSGESCHNEIDERTE LÖSUNGEN

Bei **KULDIG** ist es unser Ziel, Museen und Kultureinrichtungen die Erstellung von Apps in Eigenregie zu ermöglichen. Ganz ohne Programmierkenntnisse, entsprechend den jeweiligen Anforderungen und Zielstellungen, passend für alle Einrichtungen und Zielgruppen.

## MUSEEN & GEDENKSTÄTTEN

Mit dem **KULDIG** AppCreator erstellen Sie Apps und Web-Apps und vermitteln Kunst, veranschaulichen historische Zusammenhänge und bereiten vielschichtige Themen multimedial auf.

Bieten Sie Ihren Besuchenden klassische Multimedia-Guides, innovatives Storytelling, Gamification sowie Partizipation.

Auf Basis der über 70 Module im **KULDIG** AppCreator definieren Sie Apps, die Ihre Vermittlungs- und Kommunikationsziele erreichen.

Audios, Videos, Bilder, Texte, 360°-Aufnahmen, 3D-Modelle oder eines unserer interaktiven Module wie der Vorher-Nachher-Slider: Im **KULDIG** AppCreator setzen Sie Medien zielgruppenspezifisch und passend für Ihre Ausstellung im Innen- oder Außenbereich ein.

Mit der flexiblen Handhabung über das integrierte Content Management System eignet sich das System sowohl für Dauer- als auch für Sonderausstellungen. Kreieren Sie im Handumdrehen neue Rund-

gänge oder Rallyes für besondere Ereignisse oder saisonale Highlights.

Ermöglichen Sie einen Outreach auf Basis von Schnittstellen zu anderen Systemen. Nutzen Sie Ihre Sammlungsdatenbank als Quelle für die Inhalte der mit dem **KULDIG** AppCreator erstellten App oder binden Sie Ihr Ticketsystem digital in Ihre App ein.

## SCHLÖSSER & PARKS

Der **KULDIG** AppCreator offeriert Schlössern und Parks diverse Ansätze zur Vermittlung, Kommunikation und Partizipation. Zur Orientierung von Besuchenden in weitläufigen Schlössern oder großen Parkanlagen bieten interaktive Lagepläne und

übersichtliche Außenkarten mit Routennavigation die ideale Grundlage.

Daneben vermitteln Sie mit multimedialen Inhalten und innovativen Modulen komplexe Themen und wertvolle Informationen. Für Einrichtungen mit mehreren Standorten liefert der **KULDIG** AppCreator das optimale Gleichgewicht zwischen Auffindbarkeit diverser Liegenschaften und der Abbildung deren individueller Anforderungen in Bezug auf Themengebiete, Zielstellungen und Zielgruppen.

Der **KULDIG** AppCreator kombiniert Module für den Innen- und Außenbereich, zur Navigation und Interaktion sowie zur zeitge-



# MASSGESCHNEIDERTE LÖSUNGEN

mäßigen Vermittlung von Inhalten mit der Flexibilität und Skalierbarkeit in Bezug auf die gestalterische, technische und inhaltliche Ausrichtung einer zeitgemäßen App.

## TOURISMUS & DESTINATIONEN

Egal ob interaktiver Stadtrundgang oder in Bezug auf Destinationen, im **KULDIG** AppCreator bieten Ihnen dutzende Module, welche entsprechend Ihren Zielstellungen und Zielgruppen definiert und konfiguriert werden können, ungeahnte Möglichkeiten in Bezug auf die Vermarktung von Destinationen.

Über Schnittstellen binden wir Datenbanken und Medienkollektionen an den **KULDIG** App-

Creator an und sorgen so für Content und visuelle Highlights in Ihrer App oder Web-App.

Lokale oder regionale Partner können in die zu erstellende App eingebunden werden. Die Gestaltung der App, alle verfügbaren Funktionen sowie die multimedialen Inhalte werden zentral über den **KULDIG** AppCreator verwaltet. So bleiben Sie flexibel in der Ausrichtung und können im Handumdrehen auf neue Entwicklungen reagieren und mögliche Erweiterungen hinzufügen.

## **GROSS & KLEIN**

Die Größe Ihrer Einrichtung spielt keine Rolle. Der **KULDIG** AppCreator bietet von ehrenamtlich geführten Kreismuseen



über Stiftungen mit zahlreichen Standorten und regionalen Vermarktungen von Destinationen bis hin zu einzelnen touristischen Attraktionen die Möglichkeit, mobile Anwendungen in Form von Apps und Web-Apps in Eigenregie zu erstellen.

Dabei ermöglicht Ihnen der **KULDIG** AppCreator das Anpassen Ihrer Apps für alle Zielgruppen, diverse Zielstellungen in Ihrer Vermittlung sowie spezifische strategische Ausrichtungen.

Von einfachen Rundgängen bis zur interaktiven Rallye-App bieten sich für Einrichtungen von verschiedenster Größe individuelle Lösungen – auch für kleinere Institutionen.

## **FLEXIBEL UND NACHHALTIG**

Profitieren Sie von der Flexibilität und der einfachen Skalierbarkeit des **KULDIG** AppCreator bei der Erstellung einer App für die Bildung, Vermittlung und Kommunikation in Ihrer Kultureinrichtung.

Stellen Sie aus über 70 Modulen die passende Lösung zur Erreichung Ihrer Zielstellungen und zur Ansprache diverser Zielgruppen zusammen.

Bleiben Sie jederzeit flexibel in der Ausrichtung der App und bei Anpassungen auf Grundlage von sich verändernden Gegebenheiten. Erweitern Sie Ihre App schnell und einfach um innovative Technologien und gehen Sie neue Wege der Vermittlung.



# MODULE & MÖGLICHKEITEN



## INHALTE UND MEDIEN

Für die Darstellung der Inhalte stehen Ihnen vielfältige Medienoptionen zur Verfügung, darunter Textfelder, Bilder und Bilder-Slider, Audio- und Video-Player sowie PDF-Viewer.

Nach Bedarf nutzen Sie außerdem 360°-Ansichten, den 3D-Viewer, unseren Vorher-Nachher-Slider, Zeitstrahlen. Komplexe Wandabwicklungen bilden Sie unkompliziert und digital mit dem gleichnamigen Modul ab.

## ORIENTIERUNG & NAVIGATION

Mit Hilfe des **KULDIG** AppCreator können Sie Außenkarten mit einzelnen Stationen und POIs in Ihre App integrieren. Alternativ ergänzen Sie interaktive Lagepläne auf Basis von Grafiken.

## HILFREICHE FUNKTIONEN FÜR OUTDOOR-TOUREN

Bei Bedarf zeichnen Sie individuelle Streckenverläufe zur Anzeige auf der Außenkarte ein. Dies erleichtert Nutzenden Ihrer App besonders bei größeren Outdoor-Touren die Orientierung. Eine clevere Routennavigation unterstützt beim Auffinden von Stationen. Außerdem sorgt unser Geofencing-Modul dafür, dass Besuchenden Stationen in unmittelbarer Nähe angezeigt werden.

## SMART INDOOR NAVIGATION

Für eine smarte Indoor-Navigationslösung bieten wir Ihnen unsere Expertise und beraten Sie gern im Hinblick auf die ideale Lösung für Ihre Einrichtung. Kommen Sie für einen Aus-



tausch, welche Möglichkeit sich für Ihre Institution am besten eignet, auf uns zu. Wir helfen gern bei der Auswahl!

## STORYTELLING

Storytelling und Story Design sind zentral für ein interaktives App-Konzept. Dafür bietet der **KULDIG** AppCreator neben zahlreichen Tools zum Ausgestalten der Stories wie dem Vorher-Nachher-Slider eine neue, speziell für Kultureinrichtungen entwickelte Storytelling Suite.

Ebenfalls bestens für ein effektives und unterhaltsames Storytelling eignet sich das Modul zur Integration von Avataren. Unsere Workshops der **KULDIG** Academy zum Thema runden das Angebot ab.

## INTERAKTION & SOCIALS

Virtuelle Postkarten, die Besuchende in Sozialen Netzwerken teilen oder herunterladen können, sorgen für Erinnerungsmomente nach dem Besuch.

Auch der Pflanzenscanner oder das Colour Feature, sowie eine neue Kommentarfunktion für einzelne Bereiche der App sorgen für Interaktion und Engagement bei den Besuchenden.

## INDIVIDUALISIERUNGEN & MATCHING

Ermöglichen Sie Nutzenden der App, Touren individuell zusammenzustellen. Mit dem Matching bieten Sie zudem die Generierung von individuellen Rundgängen auf Basis der persönlichen Vorlieben der Besuchenden.



# GAMIFICATION & EDUTAINMENT



Der **KULDIG** AppCreator bietet verschiedene Erweiterungsmodule und Mini-Games. Dazu zählen auch Selfie-Filter und Fotopunkte.

Besonders in Kombination mit einem nachhaltigen Vermittlungskonzept und gutem Storytelling schaffen Sie mit unseren Modulen für Gamification ein eindrucksvolles Besuchserlebnis.

## **DAS RALLYE MODUL**

Das Rallye-Modul ermöglicht eine Vielzahl an unterschiedlichen Kombinationen von Herausforderungen und Aufgaben. Mit Hilfe des Rallye-Moduls können Sie kleine Quiz-Touren, Schnitzeljagden oder auch in-

teraktive Storytellings realisieren. Als Aufgaben und Aktionen stehen Ihnen unter anderem Multiple- und Single-Choice-Aufgaben, Freitextantworten, Bild-Puzzle oder bedingte Weiterleitungen zur Verfügung. Diese Tools sorgen für ein spannendes Rallye-Erlebnis!

## **AUGMENTED REALITY**

Mit dem Modul für Augmented Reality im **KULDIG** AppCreator erweitern Sie Ihre App um interaktive und dreidimensionale Inhalte. Innerhalb des Moduls steht Ihnen eine Bandbreite an unterschiedlichen Optionen zur Verfügung - markerbasiertes oder markerloses Auslösen der Inhalte, einfache oder komplexe Anreicherungen.

## **AVATARE & 3D-MODELLE**

Mit dem Modul zur Ergänzung von Avataren erweitern Sie Ihre Anwendung um interaktive Charaktere in Touren und Rallies. Auch 3D-Modelle von Exponaten oder historischen Gebäuden können Sie mit dem **KULDIG** AppCreator in Ihre App integrieren.

## **WEITERE MÖGLICHKEITEN**

Erweiterungsmodule wie beispielsweise unser Vorher-Nachher-Slider, interaktive 360°-Ansichten oder 3D-Modell-Viewer bieten Ihren Besuchenden in einer App neue Zugänge.

Ob in Kombination mit dem Rallye-Modul oder allein stehend: Die **KULDIG** Erweiterungs-

module bieten zahlreiche Möglichkeiten, Ihren Besuchenden Geschichten und Inhalte zu Exponaten interaktiv zu vermitteln. So können Ihre Exponate, deren Entstehungsgeschichte oder Outdoor-Stationen aus ganz neuen Perspektiven erlebt werden.

## **CONTENT-ERSTELLUNG**

Benötigen Sie 360°-Aufnahmen, 3D-Modellierungen oder Foto- und Videoproduktionen?

Oft fehlt die Zeit und das Know-How, hochwertige Medieninhalte für Ihre App herzustellen. An dieser Stelle unterstützen wir Sie sehr gern. Sprechen Sie uns an! Denn eine App lebt auch von ihren Inhalten.

# REDUKTION VON BARRIEREN

## MEHRSPRACHIGKEIT

Um einem internationalen Publikum Zugang zu Ihren Inhalten zu ermöglichen, können Sie Ihre App in verschiedenen Sprachen anlegen.

Nutzende stellen beim ersten Öffnen der App ihre gewünschte Sprache ein. Auch Leichte oder Einfache Sprache können Sie als Sprachprofile ergänzen.

Neu ist auch unser Angebot der leicht lesbaren Schriften Lexend und Atkinson Hyperlegible, welche im **KULDIG** AppCreator auswählbar sind. Atkinson Hyperlegible wurde vom Braille-Institut entwickelt und ist besonders für Menschen mit Sehschwierigkeiten geeignet.



## VOICEOVER & TALKBACK

Mit dem **KULDIG** AppCreator erstellte Apps unterstützen vollumfänglich die systemeigenen VoiceOver- und TalkBack-Funktionen für sehbeeinträchtigte oder blinde Menschen. Mit dieser Funktion ermöglichen Sie einen reibungslosen Zugang zu Ihrer App und Ihren Inhalten.

## TEXT2SPEECH

Mit dem Erweiterungsmodul Text2Speech konfigurieren Sie exakt, welche Texte eine Vorlesefunktion erhalten sollen.

Anders als bei VoiceOver und TalkBack können Sie mit dem Modul Text2Speech einzelne Texte in einer App selektiv mit einer Vorlesefunktion versehen.

## VISUELLE MODIFIKATIONEN

Mit dem **KULDIG** AppCreator erstellte Apps passen sich automatisch der im System eingestellten Schriftgröße an.

Ebenso können Nutzende bestimmte Kontrast-Modi neben der Standard-Version auswählen, die die Nutzung erleichtern und das Nutzungserlebnis verbessern.

## AUDIO UND VIDEO

Für Ihre Videos bieten wir ein Erweiterungsmodul für Untertitelungen von Videoinhalten an. Für Ihre Audio-Inhalte können Sie Text-Transkripte ergänzen. Nutzende der App haben zudem die Möglichkeit, die Abspielgeschwindigkeit von Audios einzustellen.



## GEBÄRDENSPRACHE

Videos in Gebärdensprache ergänzen Sie einfach in Stationen als alternativen Zugang zu Inhalten. Oder Sie arbeiten mit einem separaten Sprachprofil für Gebärdensprache innerhalb der App – je nach App-Konzept bieten sich flexible Möglichkeiten der Umsetzung.

Wir arbeiten kontinuierlich daran, unser Angebot an Funktionen und Modulen im **KULDIG** AppCreator zu erweitern und weitere individuelle Bedarfe Ihrer Besuchenden optimal abzudecken.

Sprechen Sie uns bei Fragen zu Barrierefreiheit und weiteren Möglichkeiten gern an!

## MULTIPLE STANDORTE

### ALLE ORTE IN EINER APP

Das Erweiterungsmodul Multiple Standorte ermöglicht, innerhalb einer App verschiedene Liegenschaften und deren spezifische Bedarfe abzubilden. Die einzelnen Standorte können entsprechend den jeweiligen Zielen und Zielgruppen maßgeschneidert mit Modulen und Funktionen konfiguriert werden.

Ein übergreifendes Corporate Design kann dabei ebenso zur Anwendung kommen wie eine komplett individuelle Gestaltung der einzelnen Liegenschaften.

### EINFACHE BEDIENUNG

Die Bedienung des Moduls Multiple Standorte innerhalb des

**KULDIG** AppCreator und die Verfügbarkeit der Erweiterungsmodule ist wie gewohnt einheitlich gestaltet und geregelt. Alle Beteiligten können auf dieselbe Grundlage zurückgreifen und gleichzeitig die jeweilige Anwendung im Hinblick auf Funktionen und Module individuell konfigurieren.

Für Mitarbeitende bietet dies besonders im Austausch untereinander viel Potential. Gemeinsam können Sie Vermittlungskonzepte erarbeiten und anschließend standortspezifisch umsetzen.

### BESSERE REICHWEITE

Die Abbildung mehrerer Standorte oder Einrichtungen inner-

halb einer zentralen App erleichtert die Kommunikation für Stiftungen, Schlösserverwaltungen, Städte, Destinationen oder auch größere Verbünde. Besuchende erhalten so einen umfassenden Überblick und erfahren von weiterführenden Angeboten.

### INDIVIDUELLE MODULE FÜR DIE EINZELNEN STANDORTE

Von Gamification-Angeboten und Edutainment für Familien und Schulklassen über einen klassischen Multimedia-Guide bis hin zu Gruppenreisenden: Alle Varianten können Sie einzeln oder parallel auf Basis des Moduls Multiple Standorte abbilden und gestalten. Mit der umfassenden Modul-

vielfalt im **KULDIG** AppCreator können Sie zielgerichtet die passenden Module für einen einzelnen Standort konfigurieren und diese in die App integrieren.

### LANGFRISTIGE FLEXIBILITÄT

Das nachträgliche Integrieren von zusätzlichen Erweiterungsmodulen ist jederzeit für alle Anwendungen möglich. Dies gilt auch für neu entwickelte Module. Alle Module sind grundsätzlich auch nachträglich im **KULDIG** AppCreator auf Anfrage verfügbar.

Auch das Ergänzen von neuen Standorten können Sie flexibel über den **KULDIG** AppCreator steuern.

# SCHNITTSTELLENFÄHIGKEIT

## FLEXIBILITÄT & EFFIZIENZ

Der **KULDIG** AppCreator ermöglicht die Integration externer Schnittstellen mittels Konnektoren. Auf dieser Basis binden Sie Inhalte aus Sammlungsdatenbanken oder externe Services wie Ticketshops, Webseiten und zahlreichen anderen Datenquellen in Ihre App ein.

Gleichermaßen bietet umgekehrt der **KULDIG** AppCreator eine Schnittstelle, über die externe Services und Anwendungen Daten aus unserem System abrufen können.

Diese Möglichkeiten vereinfachen Ihnen die Arbeit mit Ihrem App-Projekt. Darüber hinaus sorgen sie für größtmögliche

Effizienz und Funktionalität. Ihre Apps bleiben dabei nachhaltig und langfristig anpassbar.

## SAMMLUNGSANBINDUNG

Ihre bereits online verfügbaren Sammlungen integrieren wir mittels Schnittstellen. Sie können damit Ihre Inhalte einfacher verarbeiten oder Ihre Online-Sammlung in einer App zugänglich machen.

## MUSEUMSSHOPS & TICKETINGSYSTEME

Bestehende Museumsshops oder Ticketingsysteme ergänzen Ihre App um hilfreiche Services für Besuchende.

Diese erwerben Tickets oder buchen Führungen via App.



Im Anschluss sind die Tickets bequem in der Anwendung abrufbar.

Für Kund:innen von **go~mus** bieten wir ein speziell zugeschnittenes Erweiterungsmodul im **KULDIG** AppCreator. Damit bilden Sie alle Services Ihres Ticketshops unkompliziert in einer App ab. Das Erweiterungsmodul für **go~mus** wird derzeit unter anderem vom Museum Wiesbaden verwendet.

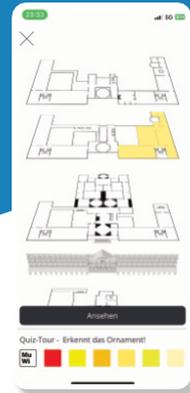
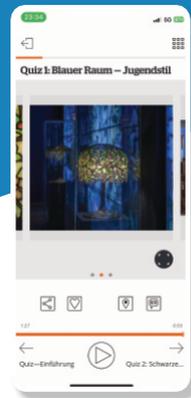
## ABRUF VON KENNZAHLEN

Über die ausgehende Schnittstelle des **KULDIG** AppCreator können Sie unter anderem Kennzahlen aus Ihrer Nutzungsdatenerhebung oder die Ergebnisse von Umfragen, die Sie mit

dem Modul Umfragen erstellt haben, abfragen und in Systeme zur Auswertung dieser Daten importieren.

Dies bietet Ihnen die Möglichkeit, das Feedback Ihrer Besuchenden mit in Ihr Angebot einfließen zu lassen. Außerdem können Sie die Beliebtheit bestimmter Inhalte und Stationen analysieren und Ihre neu gewonnenen Kenntnisse beispielsweise für neue Rundgänge nutzen.

Ob in Innenräumen, Gedenkstätten, Museen, im Stadtraum, im Park oder auf Wanderwegen, der **KULDIG** AppCreator bietet für jede Begebenheit optimale Möglichkeiten für Sie und damit für Ihre Besuchenden.



## DIE LÖSUNG

Das Museum Wiesbaden hat mit unserem Team anhand der Zielstellungen und Zielgruppen die detaillierten Anforderungen an eine App analysiert. Auf Basis der Module des **KULDIG** AppCreator hat das Museum eine entsprechende App für Android und iOS zusammengestellt, dem Corporate Design des Museums angepasst sowie mit entsprechenden Inhalten versehen.

Hinzukommende Ausstellungen erstellt und verwaltet das Museum über den **KULDIG** AppCreator. Neue Stationen werden direkt im **KULDIG** AppCreator angelegt und mit relevanten Medien versehen. Alternativ kann ein Datensatz innerhalb der Sammlungsdatenbank mit allen benötigten Elementen und Medien für den Export in die App markiert werden. Im Anschluss erfolgt der Export des Datensatzes über eine von uns er-

stellte Schnittstelle in den **KULDIG** AppCreator. Aus den so erstellten Stationen stellt das Museum Wiesbaden Rundgänge zusammen und bietet diese in der App an.

Auf Basis der API zum Besuchersystem go~mus haben wir ein Modul für den **KULDIG** AppCreator erstellt. Damit ermöglichen wir sowohl den Kauf von Tickets als auch deren Abbildung in der App.

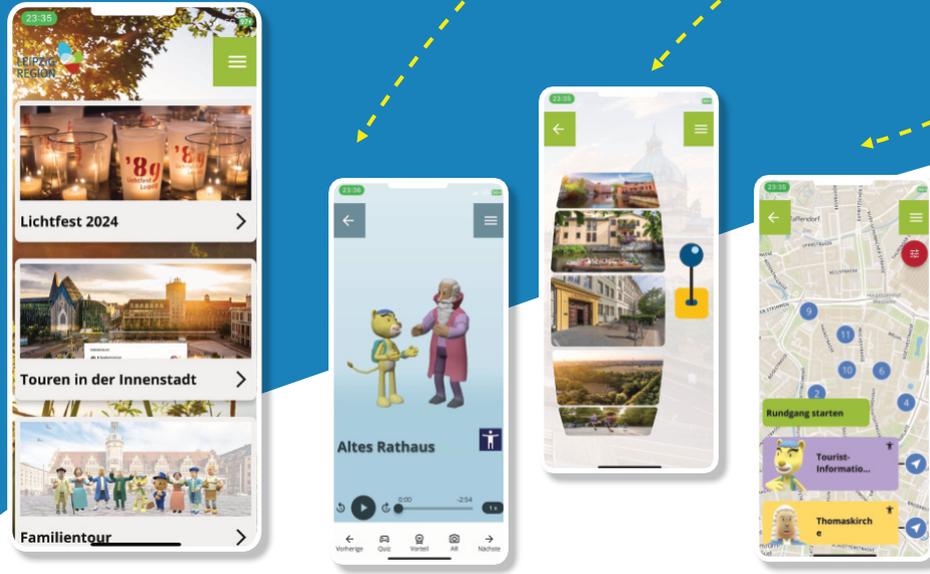
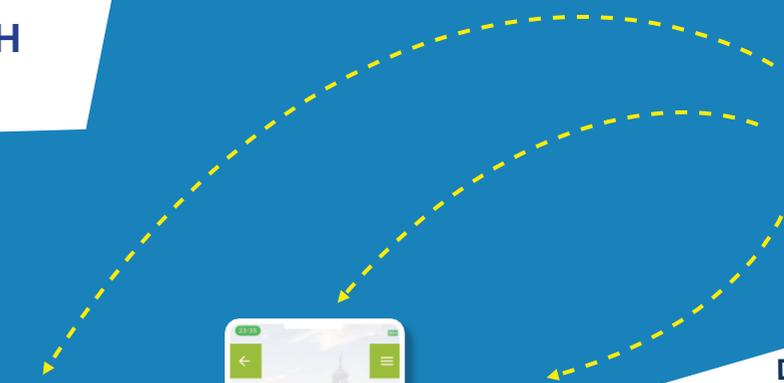
Das Modul Lageplan ermöglicht das Abbilden der komplexen Gebäudestruktur mit verschiedenen Etagen, wobei Raumgruppen, Laufwege und Exponate verzeichnet sind. Innerhalb von Stationen können Nutzende der App damit die Exponate gezielt auf der Karte sowie bei Bedarf den Weg dorthin anzeigen lassen. Zusätzlich können Besuchende nach einzelnen Rundgängen filtern.

## DAS MUSEUM

Das Museum Wiesbaden ist eines der fünf Hessischen Landesmuseen. Es ist ein Zweispartenhaus für Kunst und Natur und verfügt über eine Ausstellungsfläche von 7400 Quadratmetern. Das mittlerweile sanierte Haus verfügt über zahlreiche Galerieräume unterschiedlicher Größe, in der die Kunstsammlung und die naturhistorischen Sammlungen untergebracht sind.

## DIE CHALLENGE

Wie kann das Museum Wiesbaden eine App für Besuchende erstellen und Inhalte für wechselnde Ausstellungen anpassen? Wie kann das Museum Wiesbaden verschiedene Datenquellen dafür nutzen? Wie können Besuchende über die App Tickets kaufen und diese beim Besuch vorzeigen? Mit welchen Mitteln können sich Besuchende orientieren und bestimmte Exponate finden?



## DIE LÖSUNG

Die App "Explore Leipzig" kann mit dem **KULDIG** AppCreator und seinen zahlreichen Modulen den dynamischen Anforderungen eines erfolgreichen Tourismusmarketing unmittelbar Rechnung tragen.

Mit der Umsetzung und Implementierung eines Konnektors zur Anbindung des SaTourN-Datenhubs werden Inhalte selektiv im **KULDIG** AppCreator an entsprechenden Stellen der App eingebunden. Dabei stehen drei Varianten zur Verfügung: Zum einen kann die LTM GmbH Inhalte pflegen, die nur im AppCreator zur Verfügung stehen. Zum anderen können Inhalte genutzt werden, die sich nur aus dem Datenhub speisen. Eine Kombination aus Inhalten des AppCreator, die mit Daten aus SaTourN angereichert werden, ist ebenfalls möglich.

Der Konnektor zum Datenhub SaTourN sorgt für eine Synchronisierung

der Daten aus der Schnittstelle in definierbaren Abständen. So werden bestehende Daten regelmäßig aktualisiert und Redundanzen vermieden. Außerdem können bei Bedarf neue Datensätze ergänzt und ebenfalls zum Abruf eingebunden werden.

Für wechselnde Veranstaltungen und saisonale Angebote kann die LTM GmbH kurzfristig Informationen und Inhalte in der App bereitstellen.

Die App wird kontinuierlich erweitert, beispielsweise um neue Angebote wie Rad- oder Kanu-Touren. Des Weiteren besteht langfristig die Möglichkeit, weitere externe Services zu integrieren, beispielsweise die für Touristen verfügbare Leipzig Card.

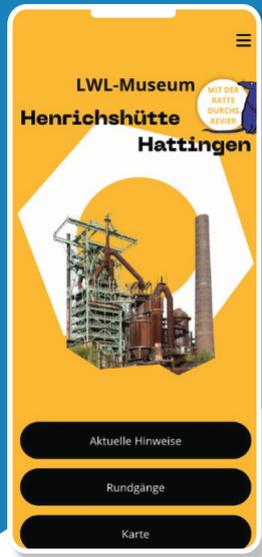
## DIE DESTINATION

Die Leipzig Tourismus und Marketing GmbH (LTM) wurde 1996 gegründet. Sie hat die Aufgabe, die Destination Leipzig und die die Stadt umgebende Region in Wahrnehmung und Image zu stärken und für Reisende sowie als Wirtschaftsstandort zu etablieren.

## DIE CHALLENGE

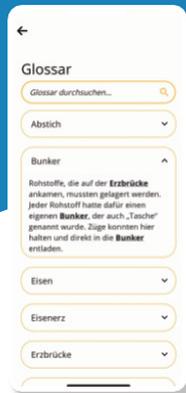
Wie kann die Leipzig Tourismus und Marketing GmbH ein flexibles und skalierbares Modell einer App umsetzen? Wie kann die LTM app-spezifische Daten mit Daten aus externen Quellen in der App kombinieren? Wie bleiben externe Datenquellen ohne manuelle Eingriffe in der App permanent aktuell? Wie können externe Services auch nachträglich eingebunden werden?

# HENRICHSHÜTTE HATTINGEN



## DAS MUSEUM

Die Henrichshütte in Hattingen ist Teil der acht LWL-Museen für Industriekultur. Das ehemalige Hüttenwerk beherbergt seit 1854 den ältesten Hochofen im Revier, der heute mit seinen 55 Metern Höhe einen großartigen Panoramablick bietet. Das Museum zeigt verschiedene Dauer- und Sonderausstellungen und bietet ein umfassendes Programm für Familien und Schulklassen.



## DIE CHALLENGE

Wie kann das LWL-Museum Henrichshütte diverse Zielgruppen mit unterschiedlichen Inhalten über eine App erreichen?  
Wie kann Gamification die Vermittlung in einem Industriedenkmal zielführend unterstützen?  
Auf welche Weise kann eine App auf einem verwinkelten Gelände die Orientierung für Besuchende gewährleisten?



## DIE LÖSUNG

Das Museum bietet in der "Hütten-app" zielgruppenspezifische Rundgänge mit unterschiedlichen Ansätzen an. Die bisher drei Touren bieten Besuchenden die Möglichkeit, das Museum linear, explorativ oder mit einer Spiel-Rallye zu entdecken. Dabei enthalten die Rundgänge diverse Vertiefungsebenen zu den jeweiligen Stationen. Alle Inhalte der App sind auf Deutsch, Englisch, Niederländisch und Türkisch verfügbar.

Speziell für die Zielgruppen der jüngeren Besuchenden, Schulklassen und Familien wurde die interaktive Spiel-Rallye "Mit der Ratte durch's Revier" konzipiert und auf Basis des **KULDIG** AppCreator integriert. Mit der interaktiven Rallye begeben sich Kinder und Familien gemeinsam mit der blauen Ratte, dem Maskottchen der Henrichshütte, auf ein Abenteuer über das gesamte Werksgelände. Die Ratte

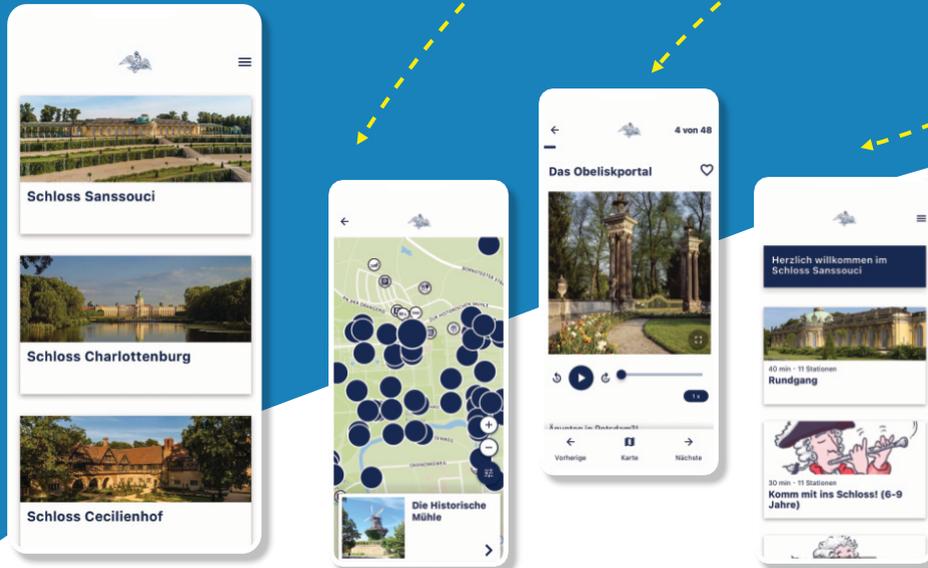
begleitet die Besuchenden als Avatar, erzählt kleine Geschichten und bietet verschiedene Entscheidungswegen zur Auswahl. In unterschiedlichen Mini-Spielen sammeln die Spielenden Sterne - Und am Ende wartet eine digitale Belohnung.

Das verwinkelte Gelände stellt eine besondere Herausforderung im Hinblick auf eine adäquate Orientierung für Besuchende dar. In der App kommt hierfür das Modul Außenkarte in Kombination mit Wegbeschreibungen zum Einsatz. Diese ermöglichen Besuchenden mittels GPS-Signalen das Anzeigen des eigenen Standorts sowie das Navigieren zur nächsten Station. Dazu ergänzen wir eine auf einem 3D-Modell basierende Ansicht des Werksgebietes, damit Besuchende sich auf dem stark verwinkelten Gelände zuverlässig orientieren können.

PARTNER



# STIFTUNG PREUSSISCHE SCHLÖSSER UND GÄRTEN



## DIE STIFTUNG

Die Stiftung Preußische Schlösser und Gärten Berlin-Brandenburg hat ihren Sitz in Potsdam. Sie verwaltet 53 Liegenschaften mit 800 Hektar denkmalgeschützten Parkanlagen, 100.000 Einzelkunstwerken, 150 Denkmälern und 300 Gebäuden. Zu ihren Highlights zählen der Park Sanssouci in Potsdam, das Schloss Charlottenburg in Berlin oder das Schloss Cecilienhof.

## DIE CHALLENGE

Wie kann eine App einen zentralen Zugriff auf alle Liegenschaften der Stiftung bieten? Wie können Besucher bei schlechter Netzwerkverbindungen auf multimediale Inhalte zugreifen? Wie können Rundgänge für diverse Zielgruppen erstellt und verwaltet werden? Wie kann ein CMS hinzutretende Anforderungen einzelner Liegenschaften effektiv und nachhaltig abdecken?

## DIE LÖSUNG

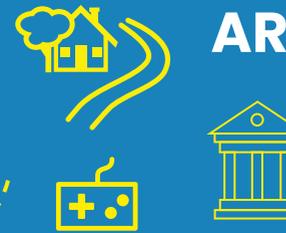
Die Stiftung Preußische Schlösser und Gärten setzt im **KULDIG** App-Creator auf das Modul Multiple Standorte, mit dem unterschiedlichste Liegenschaften, Standorte oder Einrichtungen in einer App abgebildet werden können. Dabei erhalten Nutzende der App eine Übersicht über alle Standorte, deren Position auf der Karte und deren Kategorie. Jeder Standort kann entsprechend seinen spezifischen Zielstellungen, Zielgruppen und Möglichkeiten einen individuellen Umfang an Modulen und Sprachprofilen zum Einsatz bringen.

Die Daten der einzelnen Liegenschaften liegen gekapselt vor können für jede Liegenschaft und jedes Sprachprofil mit Hilfe des Moduls Offline-Manager gezielt heruntergeladen und offline ver-

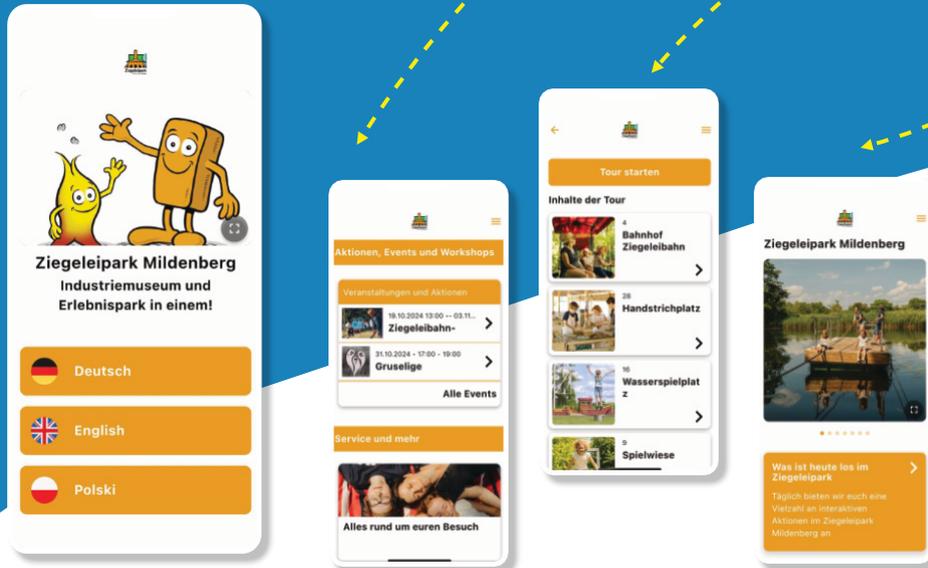
fügar gemacht werden, ohne dabei den Speicher der Telefone der Nutzende überzustrapazieren. Werden die Inhalte nicht mehr offline benötigt, können diese einfach gelöscht werden. Inhalte, Stationen und Touren können von den einzelnen Liegenschaften der SPSG einfach über den **KULDIG** AppCreator bearbeitet, ergänzt, neu erstellt und danach veröffentlicht werden.

Treten neue Anforderungen hinzu, bietet der modulare Charakter des AppCreator die ideale Basis zur zielgerichteten, schnellen und kostengünstigen Erweiterung. Dabei entstehen keine Insellösungen für einzelne Liegenschaften. Neue Module können von allen Standorten und ebenfalls von anderen Kunden des **KULDIG** AppCreator eingesetzt werden.

# ZIEGELEIPARK MILDENBERG



AR



## DIE LÖSUNG

Der Ziegeleipark Mildenberg setzt in seiner App sowohl auf das Modul für interaktive Lagepläne als auch auf das Modul Außenkarten mit Routennavigation. Informativ und ansprechend gestaltete Grafiken auf den Lageplänen helfen beim Auffinden der einzelnen Gebäude und Locations. Mittels interaktiver Markierungen erfahren Nutzende der App mehr zu den einzelnen POIs. Die Außenkarte teilt mithilfe von GPS den eigenen Standort mit und setzt diesen in Bezug zu den POIs, Gebäuden und Locations. So finden Besuchende schnell und einfach ihr Ziel.

Für unterschiedliche Zielgruppen mit diversen Wissenshorizonten und unterschiedlichen Erwartungen an den Informationsgehalt stellt der Ziegeleipark maßgeschneiderte Touren zusammen. Deren Stationen sind mittels QR-Codes, Nummerneingabe oder

via Karte schnell aufrufbar. Die App bietet sowohl lineare Rundgänge für eilige Besuchende als auch extensive interaktive Mit-Mach-Rallyes über den Wasserspielplatz speziell für Kinder.

Der Ziegeleipark erstellt und veröffentlicht für Sonderausstellungen oder Themen-Events spezielle Touren. Nach Ablauf der Veranstaltung werden diese kurzfristig wieder offline gesetzt und können bei wiederkehrenden Events erneut aktiviert werden.

Über die Integration des Moduls Veranstaltungskalender erhalten Besuchende einen Überblick über die aktuellen und anstehenden Veranstaltungen innerhalb der App und werden mit dem Modul Push-Benachrichtigungen auch nach dem Besuch regelmäßig über neue Veranstaltungen informiert.

## DER PARK & DAS MUSEUM

Der Ziegeleipark Mildenberg ist ein Industriedenkmal auf dem Gelände einer ehemaligen Ziegelei in Brandenburg. Die Ziegelei war dort seit 1887 angesiedelt. Heute beherbergt der Park neben einem Industriemuseum auch einen Freizeitpark sowie Locations für Veranstaltungen.

## DIE CHALLENGE

Wie finden sich Besuchende auf dem weitläufigen Außengelände mit diversen Gebäuden zurecht? Wie können vielfältige Zugänge und Inhalte für unterschiedliche Zielgruppen angeboten werden? Wie erfahren Besuchende von neuen Veranstaltungen und werden zur Wiederkehr animiert?

# KULDIG ACADEMY

## DIE KULDIG ACADEMY

Wir unterstützen Sie mit unserer Expertise in allen Belangen der App-Erstellung. In der **KULDIG Academy** bieten wir Ihnen Workshop-Formate rund um das Thema digitale Vermittlung mit dem **KULDIG AppCreator**. Gemeinsam mit Expert:innen aus unterschiedlichen Bereichen erarbeiten Sie Ihr Konzept, optimieren Ihre bereits bestehende App oder lassen sich von neuen Ideen sowie dem Austausch mit Kolleg:innen inspirieren.

## EIN ERWEITERTES ANGEBOT

Wir bereiten Sie mit Schulungen intensiv und nachhaltig auf die Arbeit mit unserem **KULDIG AppCreator** vor. Doch zahlrei-

che weiterführende Themen unterstützen ebenfalls die Erstellung einer App.

Wie können Sie Ihre Inhalte optimal in Szene setzen? Wie können Sie Inhalte so kontextualisieren, dass sich eine Geschichte daraus ergibt? Wie setzen Sie digitales Storytelling für eine bestimmte Sammlung ein? Wie kann ich das bestmögliche Nutzungserlebnis umsetzen? Diese und weitere Fragen greifen wir in verschiedenen Vorträgen und Workshops auf.

## DOZENTEN IN DER ACADEMY

Unsere Workshops werden von Spezialisten auf ihren Gebieten geleitet. Unter anderem konn-

ten wir Matthias Leitner als Experten für Digitales Storytelling und Christian Gries, Leiter der Abteilung Digitale Museumspraxis und IT am Landesmuseum Württemberg gewinnen.

Aus unserem Team führt Tassmin Riedel vor allem in Bezug auf den **KULDIG AppCreator** und neue Module oder Features durch die Veranstaltungen.

## INDIVIDUELLE BEDARFE

In unserer jahrelangen Arbeit mit unterschiedlichen Kultureinrichtungen begegnen uns regelmäßig Themen, die bei der App-Konzeption eine wichtige Rolle spielen und immer wieder Fragen aufwerfen. Dabei haben wir die verschiedenen Bedürf-

nisse unterschiedlicher Museen im Blick.

Regelmäßig führen wir Workshops zugeschnitten auf bestimmte Typen von Einrichtungen durch, damit wir uns stärker auf deren Bedarfe konzentrieren können.

## KERNTHEMEN

Wir haben Kernthemen definiert, welche wir regelmäßig in der **KULDIG Academy** anbieten. Dazu gehören Gamification & Rallyes, Story Design & Storytelling, Digitale Barrierefreiheit sowie allgemeine Auffrischungsworkshops für die Arbeit mit dem **KULDIG AppCreator**. Mehr dazu lesen Sie auf den folgenden Seiten.

# WORKSHOPANGEBOTE



## STORY DESIGN & STORYTELLING

Was macht eine gute Story aus? Wie vermittele ich diese nutzerzentriert und wie gestalte ich einen idealen User Flow? Welche Module des **KULDIG** AppCreator kann ich für mein Storytelling-Konzept nutzen?

In unserem Workshop zu Story Design vermitteln wir Ihnen gemeinsam mit Matthias Leitner praxisorientierte Lösungen mit dem **KULDIG** AppCreator, so dass Sie danach Ihr Storytelling Konzept mit diesem umsetzen können. Sie lernen dabei unter anderem auch unsere Storytelling-Suite kennen, mit der Sie verschiedene Ansätze des Storytelling für Ihre Besuchenden ausgestalten.

## BARRIEREFREIHEIT

Wie gestalte ich meine App nach EN-Norm barrierefrei? Welche Module und Möglichkeiten gibt es dafür im **KULDIG** AppCreator und wie nutze ich diese ideal? Wie erstelle ich ein Profil für Leichte Sprache, was gibt es bei Gebärdensprache oder lokaler Barrierefreiheit zu beachten?

Diese Fragen klären wir beim Workshop und geben Ihnen die nötigen Mittel an die Hand, um all Ihren Besuchenden einen reibungslosen Besuch zu ermöglichen.

## GAMIFICATION & RALLYES

Wie konzipiere ich mein Gamification-Angebote für Zielgrup-



pen wie Kinder oder Schulklassen? Welche Möglichkeiten der Gamification habe ich im Detail im **KULDIG** AppCreator? Was muss ich beim Einsatz von Gamification-Elementen oder bei der Gestaltung einer Rallye beachten und wie verwende ich diese sinnvoll in einer App?

Dies und mehr lernen Sie bei unseren Workshops zu Gamification & Rallyes.

## DIGITALSTRATEGIE

Wie entwickle ich eine nachhaltige Digitalstrategie für mein Vermittlungskonzept und die dazugehörige Öffentlichkeitsarbeit? Welche Aspekte gilt es zu beachten? Welche Rolle spielt dabei eine App?

In Zusammenarbeit mit Christian Gries vermitteln wir in diesem Workshop Grundlagen zu Digitalstrategie und die Rolle einer App in dieser.

## AUFFRISCHUNG

Welche Neuigkeiten gibt es im **KULDIG** AppCreator? Wie können neue Kolleg:innen den AppCreator in einem gebündelten Angebot kennenlernen um in Zukunft ebenfalls damit zu arbeiten? Wie erstelle ich ein Quiz, und wie binde ich meine neuen Ideen passend in die bestehende App ein?

Für diese Fragen bietet der Auffrischungsworkshop für den **KULDIG** AppCreator die passende Grundlage.

## PARTNER



**SAMSUNG**



Gemeinsam mit unseren Partnern bieten wir Ihnen in allen Belangen die volle Power hinsichtlich Software und Apps. Ob beim Besuchermanagement und Ticketing mit **go-mus**, in Bezug auf professionelles Storytelling, Character Design und 3D-Modellierung

mit den **Puppeteers**, für Audio-produktionen mit **soundsquirrel** oder im Hinblick auf performante und robuste Hardware für Museen von **Samsung**: Unsere Partner bieten zuverlässige und nachhaltige Lösungen in Verbindung mit dem **KULDIG** AppCreator.

## WIR BEI KULDIG

**Wir lieben Visionen.  
Und Kultur.**

Wir sind ein Team aus verschiedenen Bereichen der Software-Entwicklung, des UI/UX-Design, des Produkt- und Projektmanagement, dem Marketing, sowie der Geschichtswissenschaft und Kunstgeschichte.

Jeder Schritt zur digitalen Anwendung wird bei uns mitgedacht.

Melden Sie sich gern telefonisch oder per Mail – wir freuen uns auf Ihre Anfrage!

**Dennis Willkommen**  
vertrieb@droidsolutions.de  
0341 125 903 68

FOLGEN SIE UNS:



# Digitale Besuchererlebnisse gemeinsam gestalten.

**KULDIG**

DroidSolutions GmbH

Floßplatz 4, 04107 Leipzig

WEB [www.kuldig.de](http://www.kuldig.de)

CEO Dennis Willkommen

