

KULDIG

CASE STUDIES



UNSERE FAVORITEN

TOLLE APPS ERSTELLEN OHNE PROGRAMMIERKENNTNISSE

In dieser Broschüre bekommen Sie eine Übersicht über die Möglichkeiten der App-Gestaltung mit dem AppCreator.

Entdecken Sie, wie Museen und andere Kultureinrichtungen mit dem **KULDIG** AppCreator ganz ohne Programmierkenntnisse mobile Anwendungen für ihre Besuchenden erstellen.

UNSER ZIEL BEI KULDIG

Wir bei **KULDIG** haben es uns zum Ziel gemacht, Museen und Kultureinrichtungen die Erstellung von Apps in Eigenregie zu ermöglichen.

Unser **KULDIG** AppCreator bietet eine flexible Basis für individuelle App-Projekte, die den jeweiligen Anforderungen und Zielstellungen entsprechen und für alle Zielgruppen anpassbar sind.

FLEXIBILITÄT & SKALIERBARKEIT

Profitieren Sie von der Flexibilität und der 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.

EINE LÖSUNG FÜR ALLE ARTEN VON KULTUREINRICHTUNGEN

Mit der großen Modul-Auswahl setzen Sie Apps für Museen verschiedenster Größe, Institutionen mit umfangreichen Sammlungen, Stiftungen mit mehreren Häusern, Outdoor-Apps sowie Stadterkundgänge einfach um.

FLEXIBEL UND INNOVATIV MIT DEM KULDIG APPCREATOR

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 neue Wege der Vermittlung.

Bleiben Sie up-to-date mit dem **KULDIG** AppCreator und unserem flexiblen Modulkatalog, den wir laufend verbessern und erweitern.

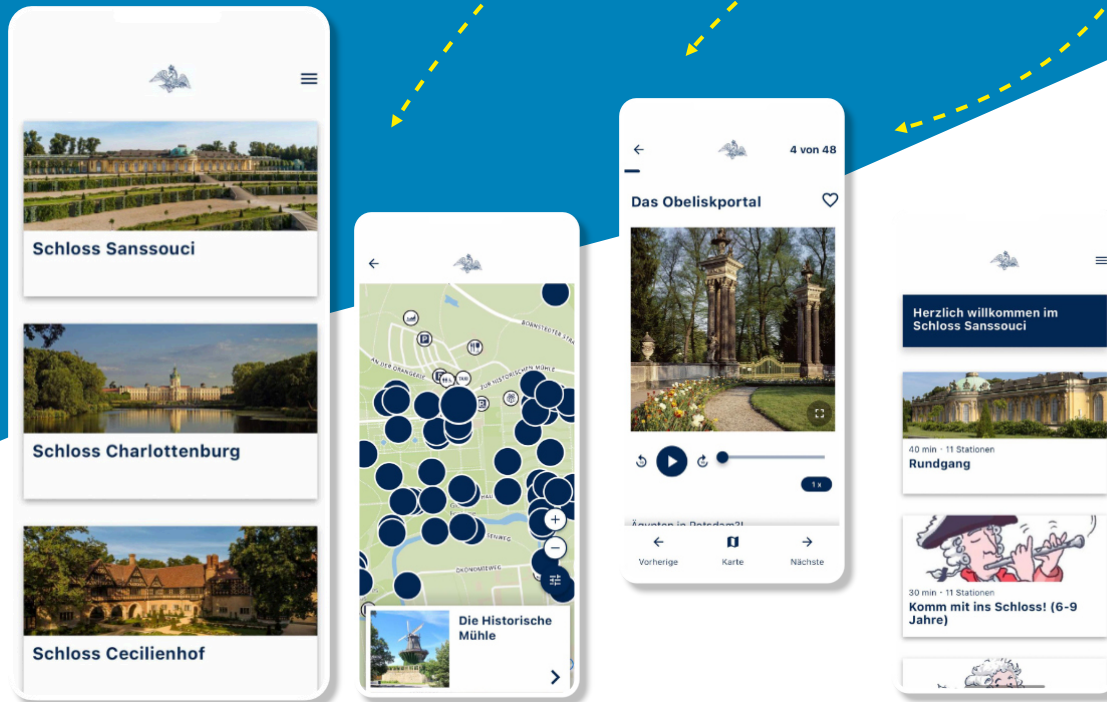
UNSERE CASE STUDIES

Sie erfahren auf den folgenden Seiten, welche individuellen Lösungen Museen, Kultureinrichtungen und Destinationen bereits mit dem **KULDIG** AppCreator erstellt haben und wie besondere Herausforderungen gelöst wurden.

Entdecken Sie in den Case Studies die Nachhaltigkeit, Flexibilität und Vielfalt unseres Angebots für Ihr Projekt mit dem **KULDIG** AppCreator.

Gestalten Sie mit uns digitale Besuchserlebnisse!

STIFTUNG PREUSSISCHE SCHLÖSSER UND GÄRTEN



DIE STIFTUNG

Die Stiftung Preußische Schlösser und Gärten Berlin-Brandenburg hat ihren Sitz in Potsdam. Ihre Aufgabe ist die Erhaltung und Pflege der Schlösser und Gärten des ehemaligen Staates Preußen.

Die Stiftung verwaltet 53 Liegenschaften mit 800 Hektar denkmalgeschützten Parkanlagen, 100.000 Einzelkunstwerken, 150 Denkmälern und 300 Gebäuden.

DIE CHALLENGE

Wie kann man in einer App einen zentralen Zugriff auf alle Liegenschaften der Stiftung bieten und dabei deren indivi-

duelle Zielstellungen und Zielgruppen erreichen?

Wie können Besuchende trotz teilweise schlechter Netzwerkverbindungen auf vielfältige multimediale Inhalte in diversen Sprachen zugreifen?

Wie können Rundgänge im Außenbereich, im Innenbereich oder hybrid für diverse Zielgruppen regelmäßig erstellt, verwaltet und aktualisiert werden?

Wie können hinzutretende Anforderungen einzelne Liegenschaften effektiv und nachhaltig abgedeckt werden?

STIFTUNG PREUSSISCHE SCHLÖSSER UND GÄRTEN

DIE LÖSUNG

Die Stiftung Preußische Schlösser und Gärten setzt im **KULDIG** App-Creator auf das Modul Multiple Standorte, mit welchem mehrere unterschiedliche 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 Kategorisierung.

Auf Basis von Filtern kann eine Auswahl getroffen werden. Jeder Standort kann entsprechend seinen Zielstellungen, Zielgruppen und Möglichkeiten einen individuellen Umfang an Modulen zum Einsatz bringen. Ebenso können die einzelnen Standorte Sprachprofile in unterschiedlichem Maße zur Verfügung stellen.

Die Daten der einzelnen Liegenschaften liegen gekapselt vor und können so nach gewählter Liegenschaft und Sprachprofil mit Hilfe des Moduls Offline-Ma-

nager gezielt heruntergeladen und offline verfügbar gemacht werden, ohne dabei den Speicher der Telefone der Nutzende überzustrapazieren. Werden die Inhalte nicht mehr offline benötigt, können diese wieder entfernt werden.

Der **KULDIG** AppCreator bietet neben unterschiedliche Typen von Touren, lineare, explorative oder Rallye-Touren, auch die individuelle Zuordnung von interaktiven Lageplänen für den Innenbereich, die Nutzung eines eigenen Kartenservices mit Routenführung für für außen oder eine Kombination beider Ansätze für den Innen- und Außenbereich übergreifende Touren.

Alle Inhalte, Stationen und Touren können über den **KULDIG** App-Creator jederzeit bearbeitet, ergänzt oder neu erstellt werden. Zur Veröffentlichung genügt eine einfache Freigabe im System und die neu angelegten Inhalte sind

direkt in der App verfügbar.

Durch den kontinuierlichen Austausch mit der Stiftung und das Sammeln von Feedbacks sowohl von Anwender:innen des **KULDIG** AppCreator als auch der App-Nutzenden erhalten wir direkte Rückmeldungen zu Optimierungspotentialen.

Treten neue Anforderungen, bspw. in Form von innovativen Technologien, hinzu, bietet der modulare Charakter des App-Creator die ideale Basis zur zielgerichteten, schnellen und kostengünstigen Erweiterung.

Dabei entstehen keine Insellösungen für einzelne Liegenschaften, sondern neue Module können auch von den anderen Standorten und sogar von anderen Kunden des **KULDIG** AppCreator nach Bedarf ergänzend eingesetzt werden.

DAS ERGEBNIS

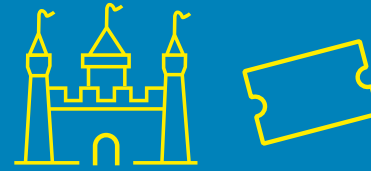
Die Stiftung Preußische Schlösser und Gärten hat bisher 7 der 53 Liegenschaften in ihrer mit dem **KULDIG** AppCreator erstellten App eingebunden. Sukzessive folgen weitere Standorte.

Jeder Standort verfügt über einen individuellen Umfang an Sprachprofilen, von zwei bis hin zu zwölf Sprachen. Ebenso verfügt jede Liegenschaft über maßgeschneiderte Angebote für Besuchende, inklusive Rallye-Touren für Kinder und Familien.

Besuchende erhalten nicht nur ergänzende Informationen und multimediale Inhalte zu den Standorten, sondern lernen auch die weiteren Liegenschaften und deren spannende Inhalte kennen.

Die Stiftung erhält mit der App ein zentrales Instrument für Kommunikation sowie für Bildung und Vermittlung.

STAATLICHE SCHLÖSSER UND GÄRTEN HESSEN



PARTNER

go~mus

DIE STIFTUNG

Die Staatlichen Schlösser und Gärten Hessen verwalten 48 historische Liegenschaften.

Darunter befinden sich Einzeldenkmäler, Museen in Schlössern, ehemaligen Klöstern, Parks, Gärten und Ruinen.

Dazu gehören auch die UNESCO-Welterbestätte Kloster Lorsch, das Niederwalddenkmal oder Burg Fürsteneck.

DIE HERAUSFORDERUNG

Wie erhalten Besuchende einen Überblick und zentralen Zugriff zu allen Liegenschaften?

Wie werden die Art des jeweiligen Standortes und dessen

Inhalte direkt erkennbar?

Auf welche Weise können die Staatlichen Schlösser und Gärten Hessen unterschiedlichste Umfänge an Angeboten und Inhalte der einzelnen Standorte optimal abbilden?

Wie bleiben diese langfristig und flexibel skalierbar?

Wie können Besuchende trotz teilweise schlechter Netzwerkverbindungen auf vielfältige multimediale Inhalte zugreifen?

Wie kann der In-App-Erwerb von Tickets für einzelne Einrichtungen als auch für kombinierte Angebote einfach ermöglicht und abgebildet werden?

STAATLICHE SCHLÖSSER UND GÄRTEN HESSEN

DIE LÖSUNG

Im **KULDIG** AppCreator setzen die Staatlichen Schlösser und Gärten Hessen auf das Modul Multiple Standorte und bilden darüber die fast 50 Liegenschaften auf einer Außenkarte als auch in einer Listenansicht mit Suchfunktion und Filteroptionen ab. Nutzende der App können so gezielt nach einzelnen Standorten suchen oder sich einen Überblick zur und er Nähe befindlichen Einrichtungen verschaffen.

Weniger bekannte Liegenschaften profitieren von der gemeinsamen Darstellung mit besucherstarken Einrichtungen. Die Verwaltung hat ein zentrales Instrument zur Kommunikation aller Standorte an der Hand.

Jede Liegenschaft kann ausgehend von ihren jeweiligen Angeboten den Umfang und die Inhalte ihres Angebots in der App gezielt definieren. So bildet die App initial für manche Standorte

lediglich Informationen zu Öffnungszeiten, Anreise und allgemeine Informationen zu deren Angeboten ab. Andere Einrichtungen bieten umfangreiche multimediale Begleiter für einen Besuch vor Ort sowie flankierendes Informationsmaterial zur Vor- und Nachbereitung eines Besuches an. Übergreifende Themen im Sinne einer gemeinsamen Vermarktung und Kommunikation werden wiederum auf alle Standorte ausgespielt.

Auch in der Gestaltung schöpfen die Staatlichen Schlösser und Gärten Hessen die im **KULDIG** AppCreator zur Verfügung stehenden Optionen voll aus.

Sowohl das übergreifende CI der Verwaltung als auch die jeweils individuelle Farbgestaltung der einzelnen Liegenschaften kann wir in der App abgebildet und schafft so einen medienübergreifenden Wiedererkennungswert für Besuchende.

Alle Standort können über das System jederzeit Inhalte als auch den Einsatz von Modulen flexibel steuern.

Die Daten der einzelnen Liegenschaften liegen einzeln vor und können so für den ausgewählten Standort mit Hilfe des Moduls Offline-Manager heruntergeladen werden. So werden diese offline verfügbar gemacht, ohne dabei den Speicher der Telefone der Nutzende überzustrapazieren.

Das Modul im **KULDIG** AppCreator zur Anbindung des **go-mus** Besuchermanagementsystems ermöglicht die nahtlose Integration des Ticketerwerbs in die App. Mit dem Modul ist der gezielte Ticketkauf für einzelne Standorte sowie kombinierte Angebote in einem einheitlichen Shop-Format möglich. Das Auswählen, Abwickeln und Anzeigen der Tickets ist mit **go-mus** nahtlos in der App integriert.

DAS ERGEBNIS

Die App der Staatlichen Schlösser und Gärten Hessen integriert von Beginn an alle 48 Standorte und bildet diese für Besuchende in der App ab. Besuchende erfahren von weniger bekannten Liegenschaften mittels des synergetischen Ansatz. Informationen zu allen Einrichtungen oder mit Bezug zu bestimmten Standorten werden gezielt kommuniziert.

Mit der Außenkarte erhalten sie eine Übersicht und entdecken Standorte in unmittelbarer Nähe zu ihrem derzeitigen Standort. Besuchende können auch kurzentschlossen und ohne Barrieren Tickets direkt in der App erwerben.

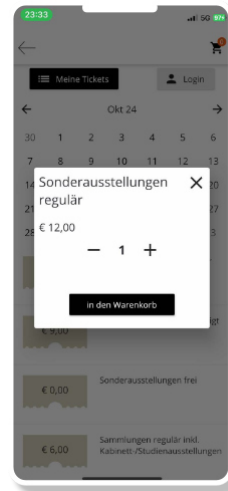
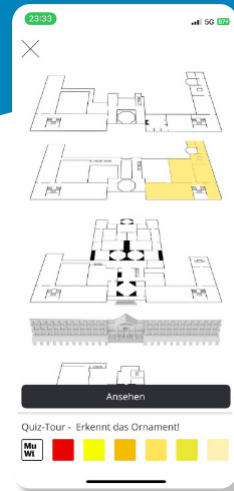
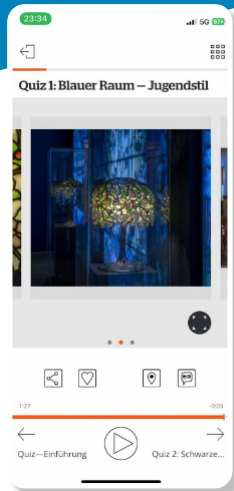
Die einzelnen Standorte passen ihre Angebote flexibel an, und bieten somit aktuelle und zielgruppenspezifische Inhalte zu den einzelnen Locations, Ausstellungen und weiterführende Informationen.

MUSEUM WIESBADEN



PARTNER

go~mus



DAS MUSEUM

Das Museum Wiesbaden ist eines der fünf Hessischen Landesmuseen. Es ist ein Zweispartenhaus für Kunst und Natur.

DIE CHALLENGE

Wie kann das Museum Wiesbaden eine App für Besucher selbständig erstellen und deren Inhalte für ständig wechselnde Ausstellungen anpassen?

Wie kann das Museum Wiesbaden dabei verschiedene

Quellen für Inhalte nutzen - von neu anlegen bis zur Anbindung der Sammlungsdatenbank?

Auf welche Weise können Besucher des Museum Wiesbaden über die App Tickets kaufen und beim Besuch des Museums vorzeigen?

Mit welchen Mitteln können sich Besucher des Museum Wiesbaden im Museum orientieren, mit spezifischen Touren das Museum entdecken oder bestimmte Exponate finden?

MUSEUM WIESBADEN

DIE LÖSUNG

Das Museum Wiesbaden hat mit unserem Team anhand der Zielstellungen und Zielgruppen die detaillierten Anforderungen an eine App analysiert und auf Basis des **KULDIG** AppCreator eine entsprechende App für Android und iOS zusammengestellt. Diese wurde dem Corporate Design des Museums angepasst sowie mit entsprechenden Inhalten versehen. Hinzukommende Ausstellungen werden über den **KULDIG** AppCreator erstellt und verwaltet.

Neue Stationen für Rundgänge durch eine Ausstellung 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 erstellte Schnittstelle in den **KULDIG** AppCreator.

Aus den so erstellten oder exportierten Stationen stellt die jeweilige Einrichtung Rundgänge zusammen und bietet diese in der App an.

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

Das Lageplanmodul ermöglicht die Abbildung der komplexen Gebäudestruktur mit verschiedenen Etagen, wobei Raumgruppen, Laufwege und Exponate verzeichnet sind. Zusätzlich können Besuchende nach einzelnen Rundgängen filtern.

Innerhalb von Stationen können Nutzende der App außerdem die Exponate gezielt auf der Karte sowie den Weg dorthin anzeigen lassen.

DAS ERGEBNIS

Insgesamt wurden bereits 42 Touren mit 1.400 Stationen in der App veröffentlicht. Jede der regelmäßig wechselnden Ausstellungen im Museum Wiesbaden wird durch die App multimedial begleitet. Zusätzlich stehen zahlreiche Inhalte zu den Dauerausstellungen in der App bereit.

Das Museum kann Inhalte flexibel aus verschiedenen Quellen zusammenstellen.

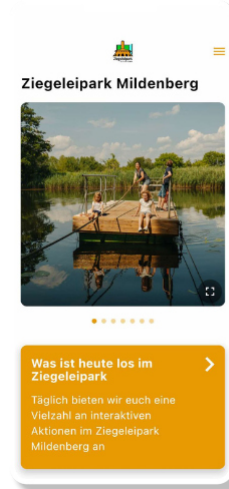
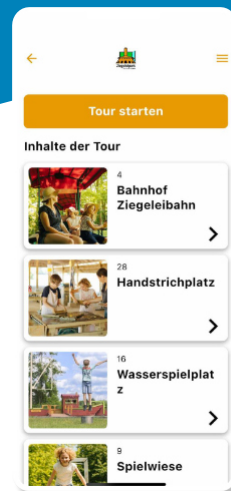
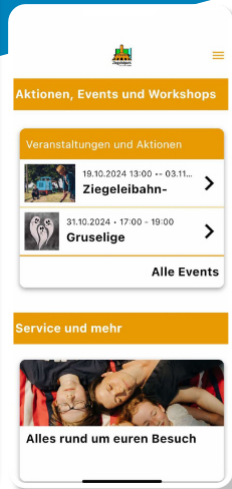
10% der Besuchenden erwarben ihr Ticket ausschließlich über die App.

Besuchende finden sich besser in dem verwinkelten Gebäude zurecht und suchen gezielt einzelne Exponate auf.

ZIEGELEIPARK MILDENBERG



AR



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 Außen Gelände mit diversen Gebäuden zurecht?

Wie können vielfältige Zugänge und Inhalte für unterschiedliche Zielgruppen wie Kinder und Familien oder Publikum mit Fachwissen angeboten werden?

Wie erfahren ehemalige Besuchende von neuen Veranstaltungen und werden zur Wiederkehr animiert?

ZIEGELEIPARK MILDENBERG

DIE LÖSUNG

Der Ziegeleipark Mildenberg setzt in seiner App sowohl auf das Modul für interaktive Lagepläne als auch auf das Modul Außenkarten mit Routennavigation.

Informative 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. Durch die Routenführung finden Besuchende so schnell und einfach ihr Ziel. Die Routenverläufe von Outdoor-Rundgängen werden auf der Außenkarte visualisiert und bleiben so stets nachvollziehbar.

Für unterschiedliche Zielgruppen mit diversen Wissenshorizonten

und unterschiedlichen Erwartungen an den Informationsgehalt stellt der Ziegeleipark maßgeschneiderte Touren im KULDIG AppCreator zusammen. Deren Stationen sind mittels QR-Codes, Nummerneingabe oder via Karte schnell aufrufbar.

Die App bietet sowohl lineare Rundgänge für eilige Besuchende mit kurzen Informationen zu den einzelnen POIs als auch extensive interaktive Mit-Mach-Rallies 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. Durch die Verknüpfung mit dem Modul Push-Benachrichtigungen werden App-Nutzende auch nach dem Besuch regelmäßig über neue Veranstaltungen informiert. Ebenso können Benachrichtigungen manuell zu bestimmten Anlässen versendet werden und ermöglichen so ein effektives Re-Targeting der Besuchenden.

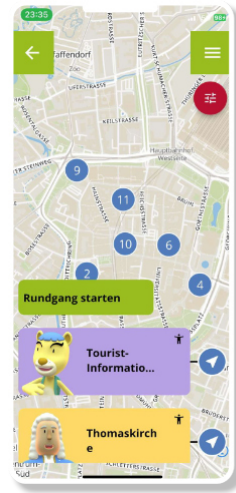
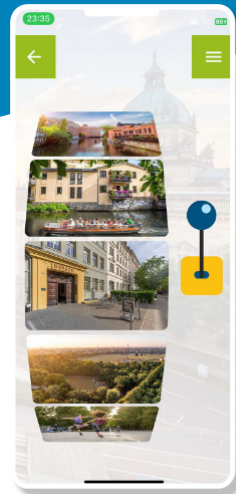
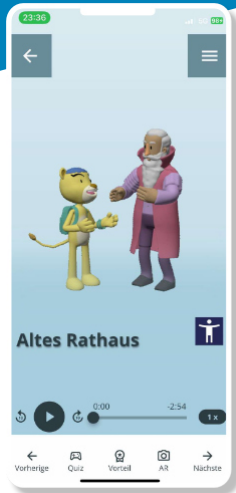
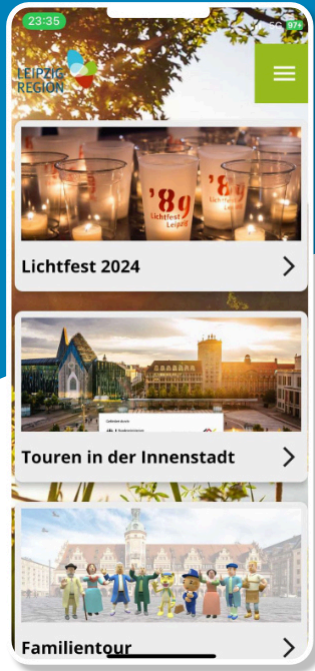
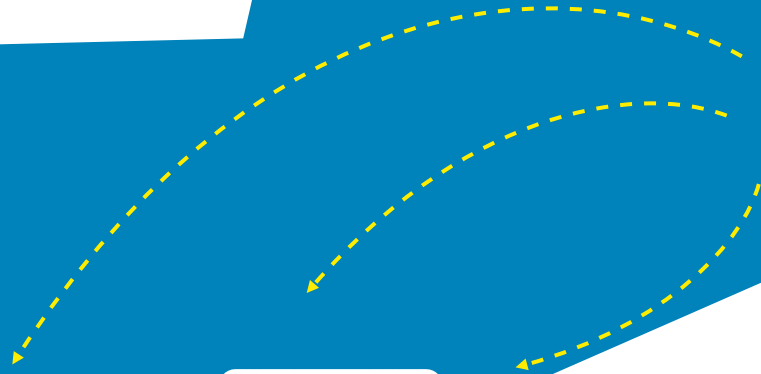
DAS ERGEBNIS

Der Ziegeleipark verfügt nun über eine App, um Besuchende während des Besuchs digital zu begleiten und auch nachgelagert zum Besuch zu informieren und zu reaktivieren.

Mithilfe der hohen Flexibilität und Skalierbarkeit des KULDIG AppCreator erfährt die App in Zukunft eine Ergänzung um weitere Features. Beispielsweise steht die Anbindung des Ticketkaufs über die App auf dem Plan. Ebenso wird eine Augmented-Reality-Komponente nicht mehr vorhandene Strukturen auf dem Gelände zu neuem Leben erwecken und den Besuchenden so ein lebendiges Bild der Geschichte der ehemaligen Ziegelei vermitteln.

Dank der integrierten Nutzungsdatenerhebung werden Entscheidungen über weiterführende Entwicklungen der App auf ein solides Fundament gesetzt.

LEIPZIG TOURISMUS & MARKETING GMBH



DIE DESTINATION

Die Leipzig Tourismus und Marketing GmbH wurde 1996 gegründet. Sie hat die Aufgabe, die Destination Leipzig und die umliegende Region in Wahrnehmung und Image zu stärken sowie als Wirtschaftsstandort zu etablieren.

Zu den Aufgaben gehören die Förderung des Tourismus, ein gezieltes Kongress- und Veranstaltungsmarketing sowie Standortwerbung und Imagekommunikation.

LTM ist im Partner im Tourismusnetzwerk Sachsen und nimmt am Datenhub SaTourN, dem Systemnetzwerk der Tourismus Marketing Gesellschaft Sachsen teil.

DIE CHALLENGE

Wie kann die Leipzig Tourismus und Marketing GmbH ein inhaltlich wie technisch flexibles und skalierbares Modell einer App umsetzen?

Wie kann LTM app-spezifische Daten mit Daten aus externen Quellen, hier vor allem aus dem Datenhub SaTourN, in unterschiedlichen Umfängen in der App kombinieren?

Wie bleiben externe Datenquellen ohne manuelle Eingriffe in der App permanent aktuell?

Wie können zusätzliche externe Services auch nachträglich mit minimalem Aufwand eingebunden werden?

LEIPZIG TOURISMUS & MARKETING GMBH

DIE LÖSUNG

Der **KULDIG** AppCreator bietet mit den zahlreichen modular verfügbaren Funktionen und Technologien ideale Voraussetzungen für eine flexible Ausrichtung der App in Bezug auf deren Inhalte und Zielstellungen. Somit kann die App "Explore Leipzig" den dynamischen Anforderungen eines erfolgreichen Tourismusmarketings unmittelbar Rechnung tragen.

Mit der Umsetzung und Implementierung eines Konnektors zur Anbindung des SaTourN-Datenhubes können Inhalte selektiv im **KULDIG** AppCreator an entsprechenden Stellen der App eingebunden werden.

Dabei stehen drei Varianten zur Verfügung. Zum einen können Inhalte gepflegt werden, die nur im **KULDIG** AppCreator zur Verfügung stehen. Zum anderen können Inhalte genutzt werden, die sich nur aus dem Datenhub spei-

sen. Eine Kombination aus Inhalten des **KULDIG** 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. Außerdem können bei Bedarf neue Datensätze ergänzt und ebenfalls zum Abruf eingebunden werden.

Der **KULDIG** AppCreator ist grundlegend offen für Schnittstellen. Das ermöglicht jederzeit und entsprechend des Bedarfs, weitere externe Services einzubinden. Dafür kommen bereits vorhandene Konnektoren zum Einsatz, oder es werden zu minimalen Grenzkosten neue Konnektoren implementiert.

DAS ERGEBNIS

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

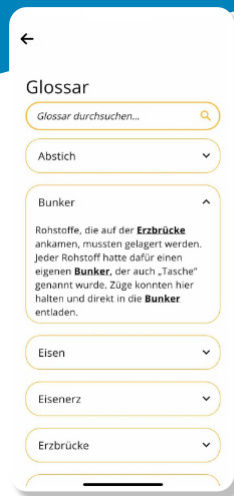
Durch die zentrale Einbindung und permanente Aktualisierung von über den Datenserver SaTourN verfügbaren Datensätzen werden Redundanzen bei der Pflege von Inhalten und Informationen zuverlässig vermieden.

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

LWL-INDUSTRIEMUSEUM HENRICHSHÜTTE HATTINGEN



PARTNER



DAS MUSEUM

Die Henrichshütte in Hattingen ist ein ehemaliges Hüttenwerk und heute Teil der acht LWL-Museen für Industriekultur.

Gegründet wurde die Henrichshütte 1854 und beherbergt den älteste Hochofen im Revier, der noch heute mit seinen 55 Metern Höhe das Highlight des Museums ist und einen großartigen Panoramablick bietet.

Neben Führungen durch die Henrichshütte zeigt das Museum verschiedene Dauer- und Sonderausstellungen und bietet ein umfassendes Pro-

gramm 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 sehr verwinkelten ehemaligen Werksgelände die Orientierung für Besuchende gewährleisten?

LWL-INDUSTRIEMUSEUM HENRICHSHÜTTE HATTINGEN

DIE LÖSUNG

Das Museum bietet in der "Hüttenapp" zielgruppenspezifische Rundgänge mit unterschiedlichen Ansätzen an. Die drei Rundgänge bieten Besuchenden die Möglichkeit, das Museum linear, explorativ oder mit einer Spiel-Rallye zu entdecken.

Speziell für jüngere Besuchende, Schulklassen und Familien wurde die interaktive Spiel-Rallye "Mit der Ratte durch's Revier" konzipiert und auf Basis des KULDIG AppCreator integriert.

Alle Inhalte der App sind auf Deutsch, Englisch, Niederländisch und Türkisch verfügbar. Damit bietet das LWL-Museum Henrichshütte zahlreichen Besuchenden eine optimale Ergänzung zur Ausstellung sowie Unterstützung bei der Orientierung vor Ort.

Mit der interaktiven Rallye begehen 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. Die Spielenden erfahren im Detail, was ehemals auf dem Gelände der Henrichshütte hergestellt wurde. Dabei lernen Sie unter anderem beispielsweise den Aufbau und die Funktionsweise eines Hochofens kennen.

Die Rallye basiert auf dem Rallye-Modul, wurde jedoch von uns als individuelle Entwicklung speziell für die Henrichshütte Hattingen ausgestaltet. Der modulare Ansatz im KULDIG AppCreator ermöglicht dies ohne Probleme. So kann die App bei Bedarf auf der Grundlage von Standardmodulen individuelle Anpassungen erfahren.

Das verwinkelte Gelände mit zahlreichen Industrieanlagen, Gleisen und Lagervorrichtungen stellt eine besondere Herausforderung im Hinblick auf eine adäquate Orientierung für Besuchende dar. In der App kommt hierfür das Modul Außenkarte zum Einsatz, welches mittels GPS-Signalen Besuchenden das Anzeigen des eigenen Standorts ermöglicht.

Nach einer ersten Produktivphase stellte sich heraus, dass das Modul Außenkarte allein besonders innerhalb der Gebäude keine ausreichende Orientierung bietet. Daher ergänzen wir nun eine auf einem 3D-Modell basierende Ansicht des Geländes. In diesem 3D-Modell wird zusätzlich der über GPS bestimmte Standort der Nutzende angezeigt. Zusätzlich ergänzt das Modul Wegbeschreibungen punktuell die Navigation. Bilder und Videos, die den Wegverlauf aus der jeweiligen Ich-Perspektive

darstellen, leiten die Besuchenden zuverlässig durch die Rundgänge.

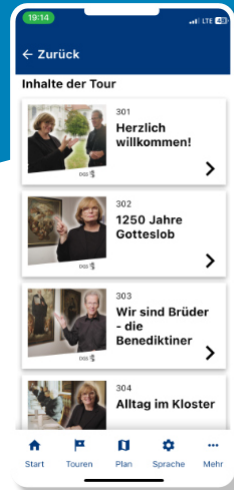
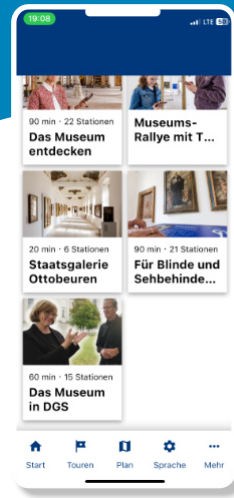
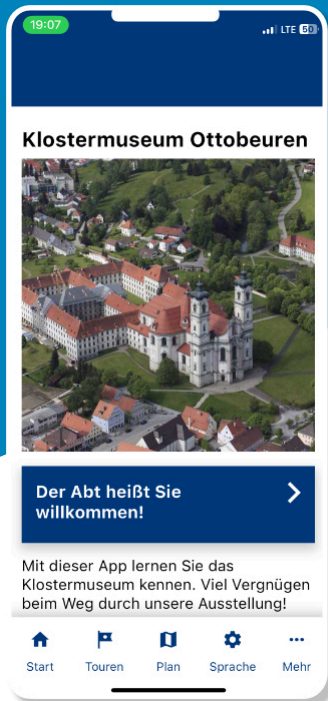
DAS ERGEBNIS

Die Henrichshütte erreicht über die App verschiedenste Zielgruppen mittels mehrerer Sprachen und zielgruppenspezifischen Inhalten. Dabei kann das Museum jederzeit seine Inhalte über den KULDIG AppCreator anpassen und erweitern. Neue Angebote werden in kürzester Zeit ergänzt.

Die lehrreiche Rallye "Mit der Ratte durch's Revier" führt spielerisch über das Gelände und gestaltet damit den Besuch unterhaltsam, interaktiv und abwechslungsreich.

Besuchende können sich mit Hilfe der App auf dem stark verwinkelten Gelände zuverlässig und bequem orientieren und erhalten einen Überblick über alle Angebote des Museums.

KLOSTERMUSEUM OTTOBEUREN



DAS MUSEUM

Das Klostermuseum Ottobeuren befindet sich in einer Klosteranlage im Allgäu, in der auch heute noch Mönche in ungebrochener Tradition seit über 1250 Jahren leben und arbeiten.

In den Räumen des Benediktinerklosters Ottobeuren können Besuchende die religiösen, kulturellen und künstlerischen Schätze der Abtei entdecken. Ebenfalls in das Museum eingebunden sind die prächtige Klosterbibliothek, das historische Theater und der Kaisersaal.

In den historischen Galerieräu-

men der Benediktinerabtei Ottobeuren befindet sich die Staatsgalerie, die zu den Pinakotheken gehört. Zu sehen sind hier Gemälde der Spätgotik von vorwiegend allgäuschwäbischen Meistern.

DIE CHALLENGE

Wie kann das Museum bei der Umsetzung einer App ein besonderes Augenmerk auf Barrierefreiheit, Zugänglichkeit und Angebote für alle legen?

Auf welche Weise kann das Klostermuseum Betroffenen- und Fokusgruppen partizipativ und aktiv in den Konzeptions- und Entstehungsprozess mit einbeziehen?

KLOSTERMUSEUM OTTOBEUREN

DIE LÖSUNG

Das Klostermuseum hat mit dem **KULDIG** AppCreator verschiedenen Rundgänge für diverse Zielgruppen in die App integriert.

So gibt es einen klassischen linearen Rundgang über 90 Minuten, eine spezielle Museums-Rallye für Kinder und Familien, eine Tour speziell für Blinde und Sehingeschränkte sowie eine Tour in Deutscher Gebärdensprache (DGS). Das Angebot wird durch eine zusätzliche Tour für die Staatsgalerie abgerundet.

Alle Touren bieten den Zielgruppen entsprechende Zugänge und Medien. So legt die Tour für Blinde und Menschen mit Seh Einschränkungen einen Fokus auf audiodeskriptive Inhalte.

Dabei bietet die App alle nötigen semantischen, technischen und inhaltlichen Voraussetzungen für eine Nutzung der systemeigenen Screenreader-Funktionen von

Android und iOS. Der Rundgang in DGS bietet anstatt von Audioinhalten entsprechende Gebärdensprachevideos.

Des Weiteren passt sich die App automatisch an die voreingestellten Schriftgrößen auf den Endgeräten der Besuchenden an.

Bereits während der Konzeptionsphase beteiligten sich Vertreter der Fokusgruppen aktiv an der Ausgestaltung der App. Mit dem **KULDIG** AppCreator erstellte Prototypen wurden in den Fokusgruppen vor Ort getestet und mit Fokus auf die Bedarfe der Zielgruppen weiterentwickelt. Auch die teilweise mit den Fokusgruppen erstellten Medien wurden iterativ konzipiert, erstellt, getestet und bedarfsweise angepasst.

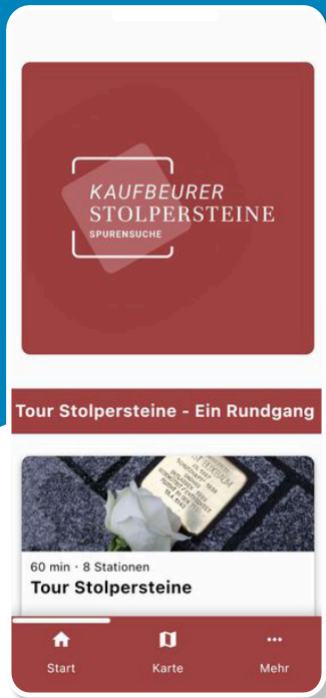
DAS ERGEBNIS

Die App umfasst verschiedene maßgeschneiderte Angebote für diverse Zielgruppen und deren besondere Bedarfe.

Die App kann über den **KULDIG** AppCreator jederzeit ergänzt und kontinuierlich anhand von Feedbacks von Besuchenden optimiert werden.

Besuchende vor Ort erhalten mit der App einen informativen Begleiter durch die üppigen Räumlichkeiten und die Ausstellung des Klostermuseums Ottobeuren.

KAUFBEURER STOLPERSTEINE



DAS MUSEUM UND DIE STADT

Im Stadtmuseum Kaufbeuren lässt sich die Entwicklung der Stadt von der Reichsstadt bis zur Industrialisierung verfolgen.

Bedeutende Sammlungen zeigen die Vielfalt der Kunst und Religionsgeschichte vor Ort. Unter anderem werden literarische Größen der Stadt gewürdigt.

Das Stadtmuseum Kaufbeuren bewahrt und erweitert seine Sammlungen auf Basis moderner Museumsarbeit und wissenschaftlicher Forschung. Als kulturelle Bildungsstätte fördert es lebenslanges Lernen und macht seine Bestände einem breiten Publikum zugänglich.

DIE CHALLENGE

Welche technischen und inhaltlichen Anforderungen müssen erfüllt sein, um die Kaufbeurer Stolpersteine in eine App zu integrieren?

Wie kann eine Erzählfigur historisch authentisch und zugleich für App-Nutzende emotional greifbar gestaltet werden?

Welche Herausforderungen gibt es bei der Verbindung der digitalen Inhalte in der App mit der Umgebung des Museums und des Stadtraumes?

Wie können historische Inhalte und neue Medien wie Apps erfolgreich kombiniert werden, um das Interesse an den Museumsinhalten zu fördern?

KAUFBEURER STOLPERSTEINE

DIE LÖSUNG

Die App der Kaufbeurer Stolpersteine ist ein Beispiel für partizipative und zielgruppenorientierte App-Erstellung. Mit der im **KULDIG** AppCreator erstellten App wurden umfassende Informationen und Lebensgeschichten der Opfer des Nationalsozialismus sichtbar und interaktiv erfahrbar gemacht.

Die konzeptuelle Integration der Stolpersteine in die App erforderte zunächst die Sammlung detaillierter biografischer Informationen über die Opfer des Nationalsozialismus. Die Inhalte wurden durch eine Kombination von Texten, Fotos, Videos und Hörbeiträgen aufbereitet und geben Nutzenden an den Stolperstein-Stationen umfassende Einblicke in die Lebensgeschichten der Opfer.

Die Figur „Lisl“ wurde von Jugendlichen in einem Workshop erarbeitet, die nicht nur die Texte schrieben, sondern diese auch

selbst einsprachen. Dies trägt zur emotionalen Authentizität bei und sorgt dafür, dass die Erzählfigur für das Publikum greifbar bleibt. Durch die Darstellung einer 16-jährigen Zeitzeugin aus dem Jahr 1943 wird ein junges Publikum direkt angesprochen und die digitale Geschichte (Digital Story) mit historischen Ereignissen verbunden. Die Audiobeiträge, in denen Lisl durch die Stadt führt, werden ergänzt durch historische Bilder und Dokumente.

Die App nimmt die Nutzenden auf eine virtuelle Zeitreise mit „Lisl“ zu ehemaligen Lebensorten, an die heute Stolpersteine erinnern. Eine Herausforderung bestand darin, eine klare Verbindung zwischen der digitalen Erzählung und den physischen Standorten zu schaffen, um den Besuchenden sowohl historische als auch räumliche Orientierung zu bieten. Das Modul Außenkarte mit Verortung aller relevante Orte spielt dabei eine

entscheidende Rolle. Ergänzend wird für die App das Modul Lageplan verwendet und bietet einen schematischen Überblick zu den verschiedenen Stationen.

Die Kombination von App-Inhalten mit Führungen sorgt für ein multimediales und interaktives Erlebnis, wobei die hierfür im **KULDIG** AppCreator verfügbaren Funktionen und Features wie Audioplayer, Bild-Slider und Textblöcke zum Einsatz kommen. Dies ermöglicht eine tiefere Auseinandersetzung mit den Stolpersteinen und der Geschichte Kaufbeurens. Die App weckt das Interesse an der Geschichte der Stadt und verknüpft die digitale Zeitreise mit der physischen Dauerausstellung im Stadtmuseum, was neue Besuchende anzieht und das Museumserlebnis erweitert.

Die in der Stadt verteilten QR-Codes, die mittels QR-Code-Modul aufgerufen werden können, führen direkt an die jeweilige

Station. So werden interessierte Kaufbeurer oder Besuchende über die Erzählung neugierig auf das Museum.

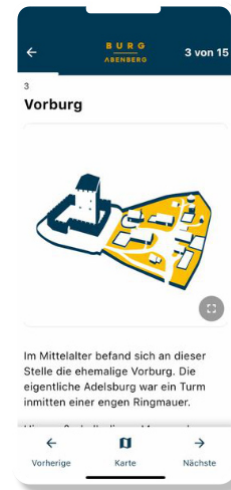
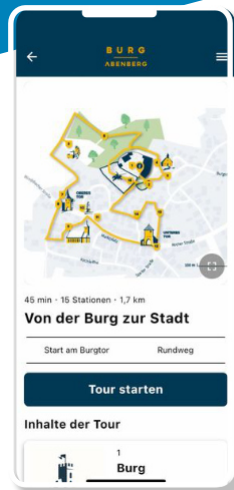
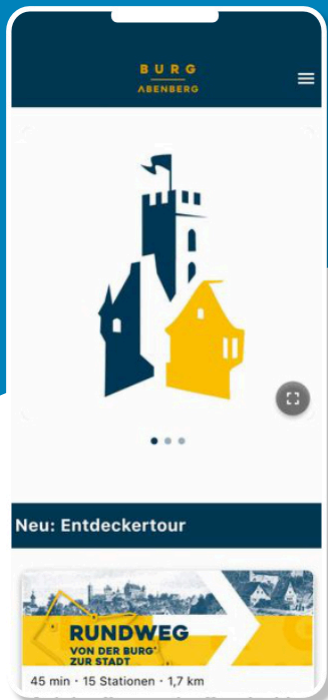
DAS ERGEBNIS

Die Stadt Kaufbeuren verfügt über eine umfassende digitale Vermittlungsmöglichkeit in Form einer erweiterbaren, nachhaltig verwaltbaren App.

Die App des Stadtmuseums Kaufbeuren vereint das Digital Storytelling mit sinnvoll eingesetzter Technik. In Kombination mit QR-Codes und Tafeln im Kaufbeurer Stadtraum macht die App neugierig auf die Inhalte, und die Geschichte der App lenkt die Aufmerksamkeit auf die Biographien der Opfer des Nationalsozialismus in Kaufbeuren.

Der Lageplan in Kombination mit GPS-Koordinaten erleichtert es den Nutzenden, die Orientierung zu behalten und sich in der Stadt zurechtzufinden.

BURG ABENBERG



DAS MUSEUM

Das Burgmuseum Abenberg bringt 1000 Jahre Geschichte lebendig nahe. Besuchende können mit einem eigenen Schlüssel die Burg erkunden, virtuelle Ahnengalerien entdecken und mittelalterliche Klänge erleben. Ein Rundweg verbindet Burg und Stadt und führt durch historische Orte. Das ansässige Klöppelmuseum in der Burg enthüllt Geheimnisse zur langjährigen Tradition der Spitzenherstellung.

DIE CHALLENGE

Wie kann die Zusammenarbeit von Stadt und Burg erfahrbar gemacht werden?

Wie können die unterschiedlichsten Geschichten, die in einer mittelalterlichen Burg von-statten gegangen sind, erzählt werden?

Wie können Besuchende von der Stadt in die Burg und andersrum geführt werden, ohne die Orientierung zu verlieren?

Wie können Informationen zu zwei Museen in einer Institution in nur einer App dargestellt werden?

Wie kann mit einfachen Mitteln das Design der App auf die Neugestaltung der Ausstellung und Website angepasst werden?

BURG ABENBERG

DIE LÖSUNG

Die BurgAPP der Burg Abenberg bietet ihren Nutzer:innen eine niedrigschwellige und doch raffinierte Kombination aus linearem Rundgang und explorativem Erfahren der Umgebung.

Mit Hilfe von GPS-Koordinaten und dem Modul Außenkarte wurden im **KULDIG** AppCreator die Stationen auf einer Karte platziert. Befinden sich Nutzer:innen in der Nähe der Station, können Sie sich direkt dorthin navigieren lassen. Unterstützend wurden mit Hilfe des Features für GeoJSON individuelle Routen in die Außenkarte eingezeichnet, die den Rundweg visualisieren.

Die App bietet zusätzlich zu den Inhalten im Museum einen Rundweg, der das komplexe Zusammenspiel von Burg- und Stadtgeschichte erfahrbar macht. Viele der historischen Orte sind in Abenberg heute noch erhalten. Durch den Einsatz des Moduls

Vorher-Nachher-Slider bildet die App die verschiedenen Ansichten der Gebäude und Höfe im Vergleich zu vergangenen Zeiten ab.

Das Design wurde durch gezieltes Einsetzen von Vorschau Bildern und Grafiken in der App, sowie die Farbauswahl und Widget-Anpassung im **KULDIG** AppCreator umgesetzt. Mit Hilfe einer entsprechenden Farbgestaltung, die sich nicht nur auf der Website des Museums, sondern auch in der Ausstellung vor Ort wiederfindet, ergibt sich ein Gesamtbild der digitalen und analogen Angebote.

Das Zusammenspiel der verwendeten Module im **KULDIG** AppCreator macht die Spuren der Geschichte Abenberg für Besuchende spannend und erlebbar. An jeder Station können Erzählungen über historische Figuren, Ansichten und Geschichten der Familien die dort lebten angehört und erfahren werden.

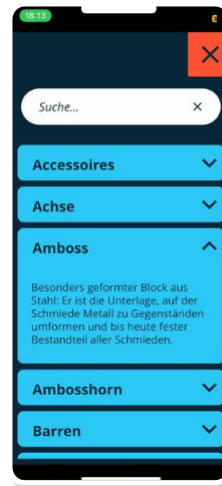
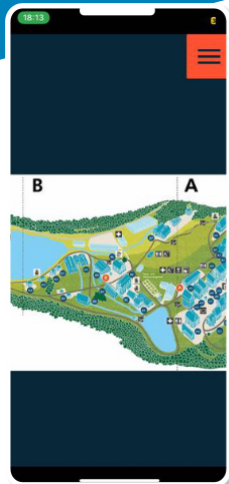
DAS ERGEBNIS

Die BurgAPP der Burg Abenberg bietet einen Rundweg für verschiedenste Zielgruppen. Mit Hilfe der verwendeten **KULDIG** Navigationsmodule können sich Besuchende mit der App durch die Stadt begeben und die Geschichte hautnah erleben.

Die gut mit Medien und Audios aufbereiteten Informationen sorgen dafür, dass man nach jeder Station gespannt ist, was als nächstes wartet. Historische Baupläne, Vorher-Nachher-Slider und Geschichten in Audio-Beiträgen bieten Besuchenden Abwechslung und Spaß an den Inhalten.

Mit Hilfe von abgestimmten Grafiken und individueller Template-Farbe und Widget-Anpassung im AppCreator konnte das Design dem der Website und der Ausstellung angepasst werden, so dass alles ein stimmiges Gesamtbild ergibt.

LWL-FREILICHT- MUSEUM HAGEN



DAS MUSEUM

Das LWL-Freilichtmuseum Hagen umfasst ein weitläufiges Gelände mit zahlreichen Werkstätten. Es verfügt über eine historische Sammlung und bietet zusätzlich zu den Dauerausstellungen zahlreiche Workshops und Führungen an.

DIE CHALLENGE

Wie können mit einer App verschiedene Zielgruppen angesprochen werden?

Wie kann das Museum die umfangreichen Inhalte zu den einzelnen Objekten übersichtlich für Besuchende verfügbar machen?

Wie kann eine gute Orientierung und Navigation auf dem Außengelände garantiert werden?

Wie kann die App historische Fakten mit einem spielerischen Ansatz verbinden?

LWL-FREILICHT- MUSEUM HAGEN

DIE LÖSUNG

Mit der im **KULDIG** AppCreator erstellten App deckt das LWL-Freilichtmuseum Hagen die Interessen und Bedarfe verschiedener Zielgruppen ab. Neben den umfangreichen Touren bieten die einzelnen Stationen zu Werkstätten Informationen zum Einsteig sowie bei Bedarf Vertiefungsebenen mit weiterführenden Informationen und Medien.

Das umfangreiche Glossar, welches mit dem Glossar-Modul im **KULDIG** AppCreator realisiert wurde, unterstützt bei Fachbegriffen.

Die umfassenden Vertiefungsebenen innerhalb der Stationen lassen sich im **KULDIG** AppCreator jederzeit erweitern und bearbeiten. In den Vertiefungen dienen neben Videos und weiterführenden Bildmaterialien auch Steckbriefe und Karten zur Vermittlung von Wissen.

Mit Mini-Games spricht die App Kinder, Familien und Schulklassen gezielt an. Diese Spiele sind in die einzelnen Rundgänge integriert. Virtuelle Postkarten regen zur Interaktion und zum Teilen in sozialen Medien an. Über das Modul Virtuelle Postkarten werden im **KULDIG** AppCreator Bildmotive oder Selfie-Filter angelegt.

Eine Routennavigation, basierend auf GPS, ermöglicht eine bequeme und zuverlässige Führung über das Gelände und zu den einzelnen Werkstätten. Ein grafischer Lageplan sorgt für zusätzliche Übersicht und ermöglicht den direkten Aufruf von Inhalten zu einzelnen Stationen.

Eine Suchfunktion auf allen Ebenen erleichtert das Finden von Inhalten. Besuchende können mit der Favoritenfunktion ihre Highlights speichern, sodass diese beim wiederholten Besuch leichter aufzufinden sind.

Mittels Modul Veranstaltungskalender wird eine Übersicht über aktuelle Angebote gewährleistet, so dass Besuchende vor Ort oder vor einem Besuch alle relevanten Informationen abrufen können.

DAS ERGEBNIS

Die App verfügt über mehrere Touren, klassische lineare Rundgänge sowie explorative Touren für diverse Zielgruppen.

Für Kinder und Schulklassen gibt es eine Kindertour mit interaktiven Mini-Games. Das Glossar-Modul sorgt für schnelle Begriffsklärung und erhöht den Lerneffekt. Mittels Navigation und Lageplan wird die Orientierung jederzeit sichergestellt.

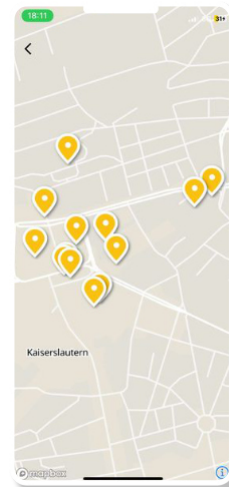
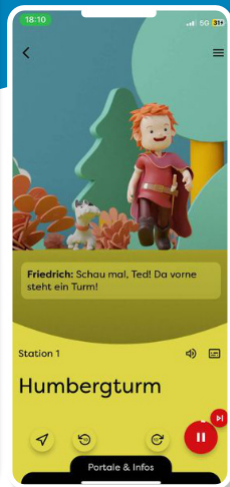
Das Museum bindet die Zielgruppen mittels Veranstaltungskalender und Favoritenfunktion. Mittels Nummerneingabe oder QR-Codes sind Informationen leicht aufrufbar.

Das LWL-Freilichtmuseum Hagen verfügt über ein umfangreiches Vermittlungstool, das sich zukünftig flexibel anpassen lässt.

KAISERSLAUTERN STADTMARKETING



AR



DIE DESTINATION

Das Stadtmarketing der Stadt Kaiserslautern ist unter anderem für das Initiieren von aktivierenden und zukunftsweisenden Projekten zuständig.

Außerdem liegt ein Schwerpunkt des Stadtmarketing Kaiserslautern auf dem Ausbauen bestimmter Stadtpotenziale sowie dem Fördern des Innenstadt-Image der Stadt.

Kaiserslauterns Geschichte beginnt im 5. Jahrhundert v.Chr. Aufgrund eines Aufenthaltes des Stauferkönigs Friedrich I. Barbarossa und der von ihm erbauten Kaiserpfalz bekam Kaiserslautern den Beinamen "Barbarossastadt".

DIE CHALLENGE

Wie gelingt eine Outdoor-Routennavigation im Stadtzentrum?

Mit welchen Mitteln können historische Informationen ansprechend zugänglich gemacht werden?

Wie kann ein einzelner Rundgang verschiedene Alters- und Zielgruppen ansprechen?

Wie lassen sich Character-Animationen und Hörspiele mit Gamification-Elementen ideal kombinieren?

KAISERLAUTERN STADTMARKETING

DIE LÖSUNG

Auf Grundlage eine Storytelling- und Gamification-Konzeptes wurde die App auf Basis des **KULDIG** AppCreator sowie eines individuellen Template umgesetzt.

Der kleine Friedrich (Barbarossa) führt als Hauptfigur durch die App und gleichzeitig durch die Innenstadt von Kaiserslautern. Mittels der detaillierten Routennavigation und einer Kartenanzeige finden Besuchende einfach den Weg von Station zu Station.

Ergänzt werden die Gamification-Elemente durch 360°-Ansichten sowie Virtuellen Postkarten, wofür die entsprechenden Module im **KULDIG** AppCreator zum Einsatz kommen und so jederzeit angepasst werden können. Besuchende versenden Grüße aus Kaiserslautern dann einfach über die App.

Um unterschiedliche Zielgruppen anzusprechen, funktioniert der

Zugang in zweierlei Hinsicht - mit oder ohne Gamification-Elemente.

Somit wird aus der Rallye durch die Stadt schnell ein klassischer Stadtrundgang mit allen nötigen Informationen und ebenso hilfreicher Unterstützung bei Orientierung und Navigation.

Die App ist ein Individualprojekt und sticht durch die aufwendig gestalteten animierten Figuren von Oliver von Zweydorff hervor. Diese Charaktere unterstützen die Story und tragen gleichzeitig zur Unterhaltung beim Stadtrundgang bei.

Unterwegs vermeiden die produzierten Audioinhalte Langeweile durch überlange Texte, wobei diese immer nach Bedarf separat im Sinne der Barrierefreiheit angezeigt werden können.

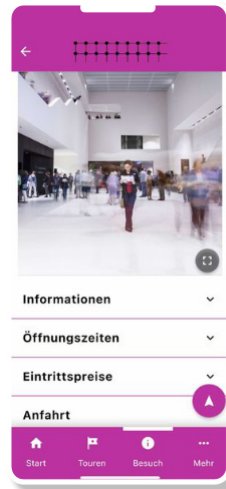
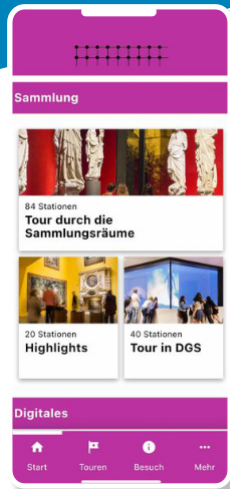
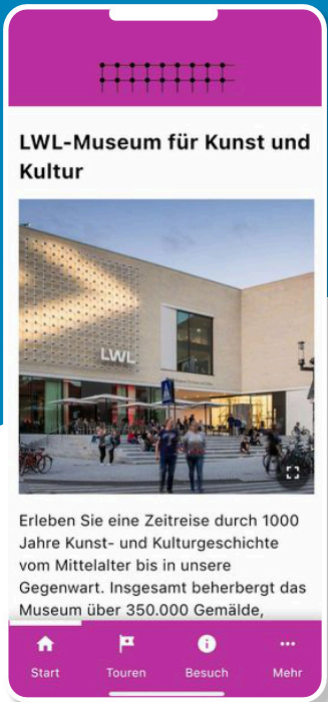
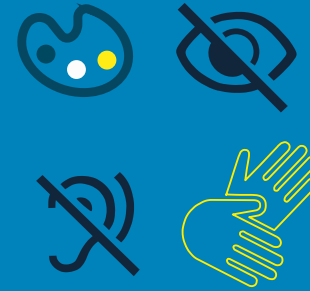
DAS ERGEBNIS

Für das Stadtmarketing der Stadt Kaiserslautern ist eine App mit durchdachtem Storytelling entstanden, welche diverse Zielgruppen anspricht.

Die Stadt Kaiserslautern verfügt über einen nachhaltigen und spannenden Rundgang, der wenig bis keine Maintenance erfordert und die Besuchenden mit dem Storytelling und den Features wie virtuellen Postkarten spielerisch zum Entdecken und interagieren auffordert.

Mittels GPS-Routennavigation verliert man die Tour und deren Weg niemals aus den Augen.

LWL-MUSEUM FÜR KUNST UND KULTUR



DAS MUSEUM

Als Kunstmuseum mit einer großen Sammlung von frühem Mittelalter bis Gegenwart und einem vielfältigen Veranstaltungs- und Ausstellungsprogramm vermittelt das LWL-Museum für Kunst und Kultur nicht nur Kunst und Kunstgeschichte.

Mit den zahlreichen Sonderausstellungen arbeitet das Museum am Puls der Zeit und thematisiert zeitgenössische Kunstpraxis.

DIE CHALLENGE

Wie lässt sich die große Sammlung des LWL-Museums für Kunst und Kultur in einer App abbilden?

Wie kann das Museum die hohe Frequenz an wechselnden Ausstellungen innerhalb einer App abbilden und die App permanent aktuell halten?

Auf welche Weise kann das Museum verschiedene Zielgruppen ansprechen?

LWL-MUSEUM FÜR KUNST UND KULTUR

DIE LÖSUNG

Mittels des KULDIG AppCreator kann das LWL-Museum für Kunst und Kultur Touren und Stationen kontinuierlich ergänzen und bearbeiten und so der hohen Frequenz an Sonderausstellung gerecht werden.

Mittels zielgruppenspezifischen Touren spricht die App diverse Zielgruppen optimal an. Bei wechselnden Anforderungen kann auf diese mittels **KULDIG** AppCreator zeitnah reagiert werden.

Ebenso spricht das Museum mit den zur Verfügung stehenden inhaltlichen und technischen Optionen im **KULDIG** AppCreator verschiedene Zielgruppen mit besonderen Bedarfen an.

Mit der Vorlesefunktion für Fließtexte wird das Lesen von umfangreichen Beschreibungstexten für Menschen mit kognitiven Einschränkungen erleichtert.

Rundgänge in Deutscher Gebärdensprache unterstützen Publikum mit auditiven Einschränkungen und die systemeigenen Screenreader-Funktionen, welche von der App vollständig unterstützt werden, helfen Menschen mit Sehbeeinträchtigungen.

Das Museum stellt Besuchenden bei Bedarf Leihgeräte von Sammlung zur Verfügung, die über das KULDIG MDM (Mobile Device Management) zentral von uns gesteuert und unterhalten werden.

Ein Lageplan des Gebäudes mit verzeichneten Stationen sowie eine einfach zu handhabende Nummerneingabe erleichtern den Aufruf von Stationen und Inhalten.

DAS ERGEBNIS

Zielgruppenspezifische Rundgänge begleiten Besuchende multimedial durch Dauerausstellung und jegliche Sonderausstellung.

Barrierefreie Zugänge und Inhalte sorgen für Inklusion.

Alle Bestandteile der App sind durch das LWL-Museum für Kunst und Kultur flexibel und eigenständig erweiterbar.

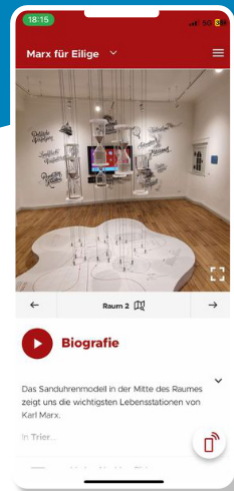
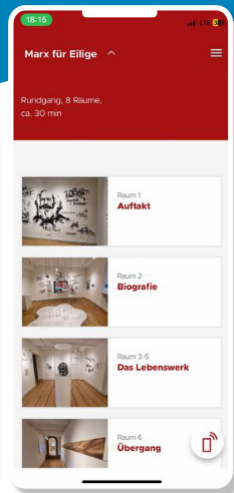
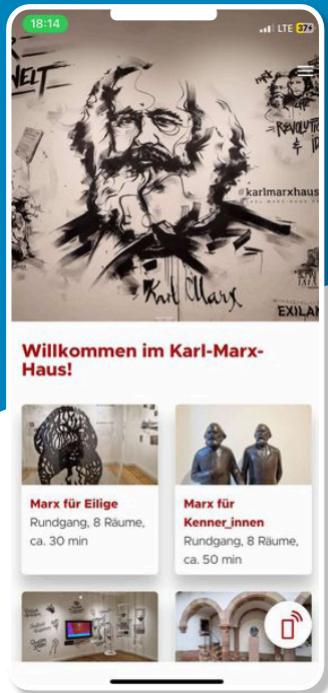
KARL MARX HAUS

MODULE



AR

360°



DAS MUSEUM

Das Karl-Marx-Haus, 1727 erbaut, erhielt seinen Namen als Geburtshaus von Karl Marx. 2018 wurde die dortige Ausstellung neu konzipiert und umgestaltet.

Betrieben wird das Museum von der Friedrich-Ebert-Stiftung.

DIE CHALLENGE

Wie lassen sich die Ausstellungstexte auf Deutsch und Englisch um weitere sechs

Sprachen mit Hilfe der App erweitern?

Inwiefern kann die App so gestaltet werden, dass sie dem inhaltlichen Umfang gerecht wird und gleichzeitig die Orientierung im Haus erleichtert?

Wie können Besuchende das Haus nach Räumen entdecken?

Wie kann das analoge Angebot des Karl-Marx-Hauses sinnvoll um ein digitales erweitert werden?

KARL MARX HAUS

DIE LÖSUNG

Ein umfangreiches Onboarding mit dem Karl-Marx-Haus befähigt das Karl-Marx-Haus, mit den zahlreichen Möglichkeiten der gewählten Module ideal umzugehen und sorgt für langfristige Flexibilität in der App-Ausgestaltung.

Für Barrierefreiheit sind Kontrastmodi und Systemtexte in allen 8 Sprachen verfügbar. Dies ermöglicht Zugang zu den Inhalten mittels Screenreader oder alternativen Texten in allen App-Sprachen. Sprachprofile sind im **KULDIG** AppCreator einfach hinzufügbare.

Die gesamte App-Struktur lässt sich in ein neu hinzugefügtes Sprachprofil übertragen. So müssen Medien wie Bilder oder Videos, oder auch der Vorher-Nachher-Slider nur einmal angelegt werden – lediglich die Texte und Audios müssen in der neuen Sprache eingefügt werden.

Mittels mehrerer Rundgänge mit unterschiedlichem Umfang werden die variierenden inhaltlichen Bedarfe von Besuchenden abgedeckt.

Neben den thematischen Rundgängen wird in der App auch die Hausgeschichte vermittelt. Hier kommt auch das Modul Vorher-Nachher-Slider zum Einsatz, das unter anderem die Veränderung in der Dauerausstellung veranschaulicht.

Für eine gute Orientierung sorgt das Modul Lageplan, das auch die Darstellung der mehreren Stockwerke mittels Ebenen ermöglicht. Via Numpad können Besuchende Ausstellungstexte zu den Räumen direkt aufrufen und nachlesen. Dies funktioniert mittels Verlinkungen der Stationen im AppCreator mit einer bestimmten Nummer.

So ermöglicht die App ein exploratives Entdecken der Räume

ohne festgelegten Rundgang. Das Karl-Marx-Haus kann jederzeit neue Texte hinzufügen oder neue Inhalte mit den im Ausstellungsraum befindlichen Nummern verlinken.

Die unterschiedlichen Zugänge mit Ausrichtung auf verschiedene Zielgruppen ermöglicht auch ein punktuell oder exploratives Verwenden der App. So ermöglicht diese ein Entdecken des Karl-Marx-Hauses mit seinen umfangreichen historischen Ausstellungsinhalten. Damit ergänzt das digitale Angebot in der App sinnvoll das der analogen Ausstellung vor Ort.

DAS ERGEBNIS

Das Karl-Marx-Haus verfügt über eine App, die umfangreiche Inhalte auf verschiedene Weise einbindet und Besuchenden barrierearm vermittelt.

Touren für individuelle Bedarfe sind direkt über die Startseite aufrufbar. Besuchende können sich mit der App einfach in jedem Raum des Karl-Marx-Haus orientieren und zwischen unterschiedlichen Modi wählen, um explorativ oder geführt die Ausstellung zu entdecken.

Die Sprachauswahl ist umfangreich und leicht zu handhaben. Darüber hinaus ist diese einfach erweiterbar.

DER KULDIG AppCreator

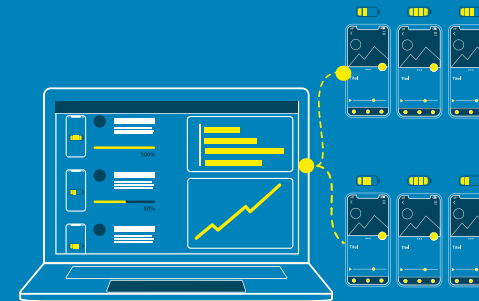
Um Ihnen die optimale Handhabung der mit dem KULDIG AppCreator erstellten Apps zu ermöglichen, bieten wir Ihnen flankierend folgende KULDIG Produkte.



KULDIG HARDWARE



KULDIG CDN



KULDIG MDM



KULDIG KIOSKMODUS

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:



DroidSolutions GmbH



@kuldig_droidsolutions



KULDIG

Digitale Besuchererlebnisse gemeinsam gestalten.

KULDIG

DroidSolutions GmbH

Floßplatz 4, 04107 Leipzig

WEB www.kuldig.de

CEO Dennis Willkommen

