

mGuide - der multimediale Museumsguide

Benjamin Heinz

Datum/Uhrzeit: 27.11.2015, 16:15 Uhr

Protokoll: Yannick Lotz, Bundesstadt.com

Ausgangslage

App für digitalen Museumsguide, entwickelt für das Töpfereimuseum Raeren.

Inhalt

- **Das Töpfereimuseum Raeren**
 - Untergebracht in einer Wasserburg
 - Aufgabe: Raerener Steinzug aus dem 16. und 17. Jahrhundert ausstellen
 - Hauptsächlich bestehend aus Vitrinen mit Raerener "Pötten"
 - Steinzeug damals als "Hightechprodukt" da geschmacksneutraler Stoff
 - Herstellung durch "Salzbrand"
 - Sehr robustes Produkt, Vermarktung über Hansestädte in die ganze Welt
 - Funde auf der ganzen Welt (Nutzung häufig zur Datierung von Funden)
 - Bartmannskrug: Bart als anti-katholisches Symbol
 - Krug mit drei Henkeln: Legenden über Entstehung
 - Hintergrund für App: Kontext zur Ausstellung oftmals fehlend
- **Konzeption**
 - App möglichst reduziert und einfach gestalten
 - Technik: Möglichst kompatibel zu vielen Geräten
 - Schlichtes Design
 - Kostenloser Download möglich
 - Funktionen: 12 Stationen für Texte, 70 Bilder, 13 Videos und 5 Audio-Hörspiele
 - Glossar-Funktion, Raumplan und Vorlesefunktion der 12 Stationen
- **Personalisierung**

- Real existierender Töpfermeister als Erzähler/Protagonist der Animationsfilme
- Schaffen von Orientierung (in Zeit und Raum)
- Erzähler kann Vergangenheit und Gegenwart aus persönlichem Sichtwinkel beschreiben
- Einbringen von persönlichen Wertevorstellung aus Lebenszeit der Figur
- **Schülerworkshops**
 - Videos wurden in Schülerworkshops erarbeitet
 - Sekundarstufe 2 (15-17 Jahre)
 - Storyboard Entwicklung im ersten Workshop
 - Film Entwicklung im zweiten Workshop
 - Interaktive und schrittweise Entwicklung der Geschichten und Inhalte für die Videos (über Formblätter und Storyboards)
 - Zeichnung der Endfassung durch professionellen Zeichner, komplette Vorarbeit durch und mit Schülern entstanden
 - Arbeitszeitraum zur Erstellung der Zeichnungen: 3 Monate
 - Schüler haben Schnitt in zweitem Workshop erlernt
- **Design und Aufbau der App**
 - Hauptseite als Suchfunktion (Orientiert an Museums-Audio-Guide), Steuerung über ausgestellte Zahlen
 - Inhaltsbereich mit Bildergalerie, Video und Text+Vorlesefunktion
 - Bewusste Verwendung von bereits erlernten und etablierten Funktionen
 - Design und Inhalt der App erlaubt Verwendung ohne tatsächlichen Besuch
- **Marketing-Maßnahmen**
 - Website, Werbeclip, Blog-Beitrag, Social Media Kampagne, Pressekonferenz und Auftritte auf Tagungen und Barcamps

Diskussion

- **Konzept auch auf andere Museen anwendbar?**
- **Kosten der App?**
 - Finanzierung durch belgische Stiftung: 22.000€
 - Studentische Mitarbeiter haben geringere Honorasätze angesetzt, daher Einsparung möglich
- **Potenzial für große Museen, Lob für App**

- **Kritik: Größe der App (280MB)**
 - Museum hat als Anforderung Offline-Verfügbarkeit gestellt, daher Größe der App
- **Frage: Narrativer Zugang, nicht objektlastig - Kann man das nur so lösen?**
 - Ebenfalls Anforderung von Stiftung und Museum
 - Pädagogisches Konzept setzt Entwicklung durch Schüler voraus, dadurch entstand narrativer Zugang
 - Interessen der Schüler im Vordergrund
 - Objektlastiges Museum erfordert narrativen Zugang
 - Abhängig von Art und Aufbau des Museums
- **Wie haltbar ist die App? (technisch)**
 - Simpler Aufbau, deshalb Optimismus bezüglich der Haltbarkeit
 - Problem: Handling von lokalen Dateien - Änderung an diesem System im OS problematisch
- **Wie wiederverwendbar ist die App?**
 - Möglich, Inhalte sind austauschbar ohne viel Aufwand
 - Prinzipiell machbar, Nachfolgeprojekte jedoch basierend auf neuem Aufbau mit konzeptionellen Änderungen
- **Anregung: Verbindung der Museums-App mit städtischen Aspekten (weitere Sehenswürdigkeiten der Stadt aber auch Integration in Stadtführer etc.)**
 - Dazu wird bereits eine Finanzierung gesucht - Anschließen an regionale Anbindung
- **Möglichkeit der Interaktion mit Nutzern der App?**
 - Museum hat Fragebögen zur Nutzung der App entwickelt
 - Keine digitale Interaktion vorhanden (simple Technik)
- **Statistiken zur App Nutzung?**
 - Tatsächliche Nutzung bei ca. 100 Downloads
 - Nischenmuseum, schwierige Lage, geringe Frequentierung
 - Perspektivisch: Besucher sollen App bereits vor Besuch kennenlernen
- **Wie komplex ist die Entwicklung einer solchen App?**
 - Technisch schwierig, inhaltlich eher nicht
 - Einfache Umsetzung auch über simple Website möglich
- **Erfahrung: Vergleichbare App durch fortschreitende Technik unnutzbar geworden**

- Folgekosten fallen durch Wartung an, auch bei einfacher App
- Kompatibilität und nachträgliche Wartung durch nachhaltiges Konzept anstreben
- **Mehrsprachigkeit?**
 - Wird aktuell realisiert

Ausblick

Die Schöpfer der App entwickeln bereits ein weiteres Konzept für ein anderes Museum und lernen aus den Fehlern und Problemen, die sie bei der Entwicklung von mGuide hatten. Die neue App wird technisch nicht auf mGuide aufbauen, da Offline-Verfügbarkeit keine zwingende Anforderung mehr ist und die App-Größe sich als große Schwäche herausgestellt hat.