




museum4punkt0

Ping! Die Museumsapp *Visitor Journey*


**STIFTUNG
HUMBOLDT FORUM**
 IM BERLINER SCHLOSS




gamelab.berlin

**NEU
START
KULTUR**

Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Ping! Die Museumsapp

Visitor Journey

App

Ping! Die Museumsapp (entwickelt unter dem Namen „Mein Objekt“) ist eine gamifizierte Anwendung auf dem Smartphone, die einen personalisierten Zugang zu Exponaten bietet.



Ping! Die Museumsapp

Visitor Journey

Personalisierung

Über die Funktion *ObjekteTinder* oder über ein Login mit bestehenden Accounts werden personalisierte Profile erstellt.



Ping! Die Museumsapp *Visitor Journey*

Interessensbasiert

Dabei stellen sich Objekte mit Detail-Fotos und kurzen Sätzen vor und die BesucherInnen entscheiden durch Wischgesten, ob sie das Objekt initial interessiert.

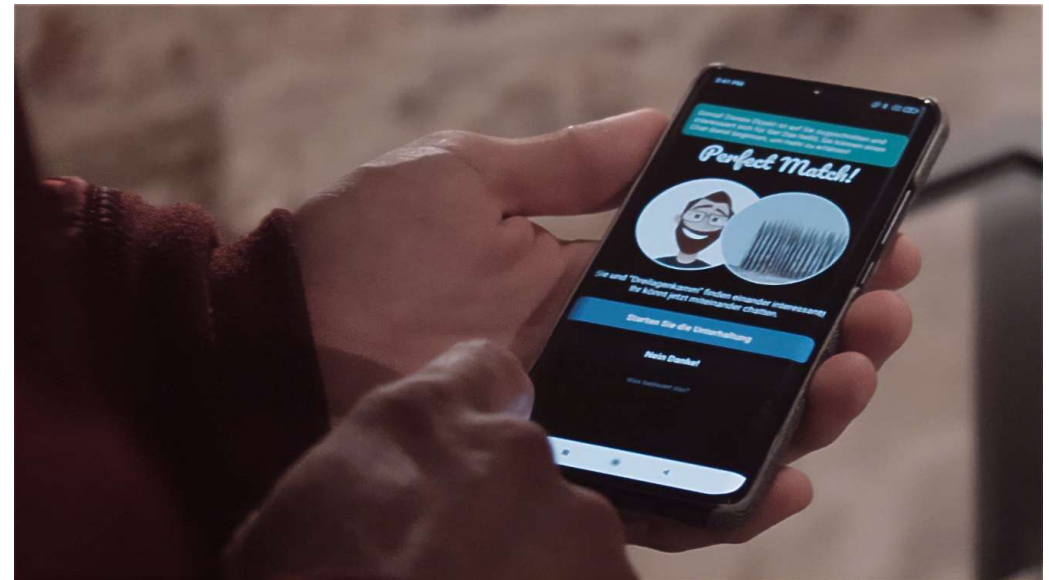


Ping! Die Museumsapp

Visitor Journey

Reduktion

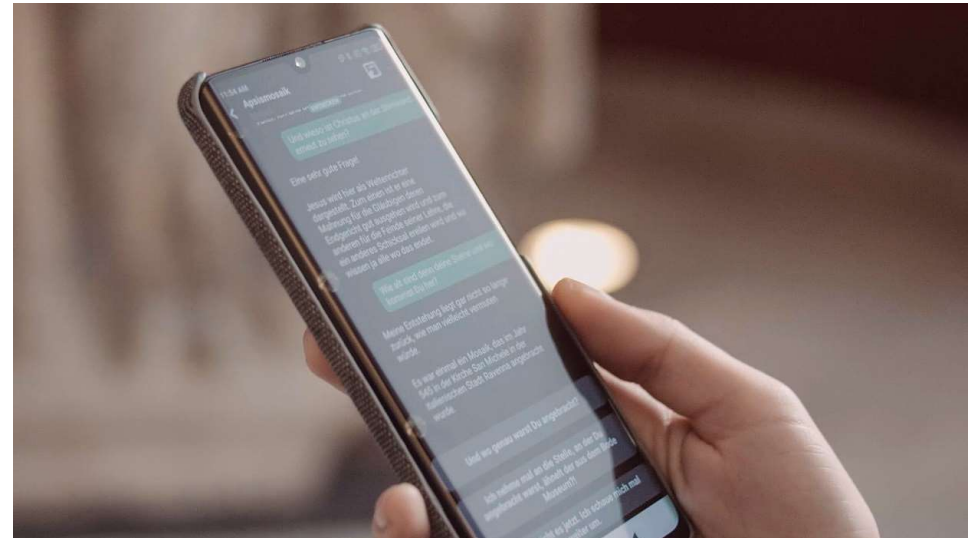
Die Vielzahl der Exponate wird auf der Basis des Profils zunächst auf ein Exponat eingeschränkt.



Ping! Die Museumsapp *Visitor Journey*

Dialog

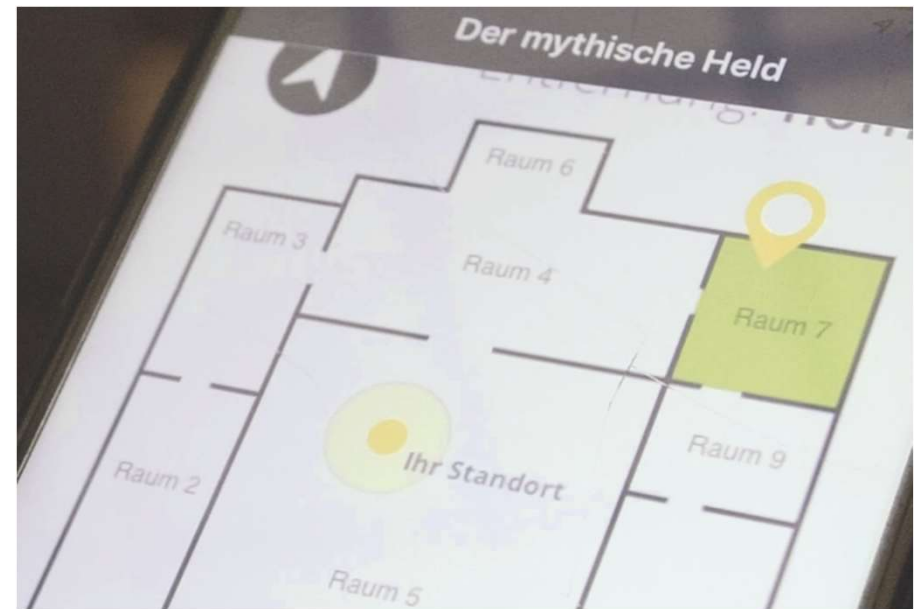
Über einen interaktiven Chatdialog wird ein „persönlicher“ Kontakt mit dem Exponat generiert, der sich je nach Auswahl der Antworten und Aussagen individuell entwickelt.



Ping! Die Museumsapp *Visitor Journey*

Entdecken statt Abhaken

BesucherInnen sind dann eingeladen, das Objekt in einer markierten Zone zu suchen. Danach kommt es zum Rendezvous. Sie sehen das Objekt jetzt das erste Mal – inszeniert als Entdeckung.



Ping! Die Museumsapp

Visitor Journey

Vertiefung

Ist das Objekt gefunden worden, hat er/sie dieses das erste Mal als Ganzes gesehen und vertieft seinen Dialog mit ihm an Ort und Stelle. Dabei wird Wissen vermittelt, das sich nicht auf den Schautafeln findet.



Ping! Die Museumsapp *Visitor Journey*

Multiperspektivität

Die Dialoge sollen teilweise in Co-Autorenschaft mit lokalen und internationalen Communities, KuratorInnen oder anderen ExpertInnen verfasst werden. Die Potentiale multiperspektivischer Vermittlung werden so produktiv gemacht.



Ping! Die Museumsapp *Visitor Journey*

Bedeutung

Die erste Phase wird abgeschlossen, indem BesucherInnen von ihrem Objekt ein Foto erstellen. Im Unterschied zu den üblichen Schnappschüssen hat dieses Foto dann jedoch eine echte Bedeutung.

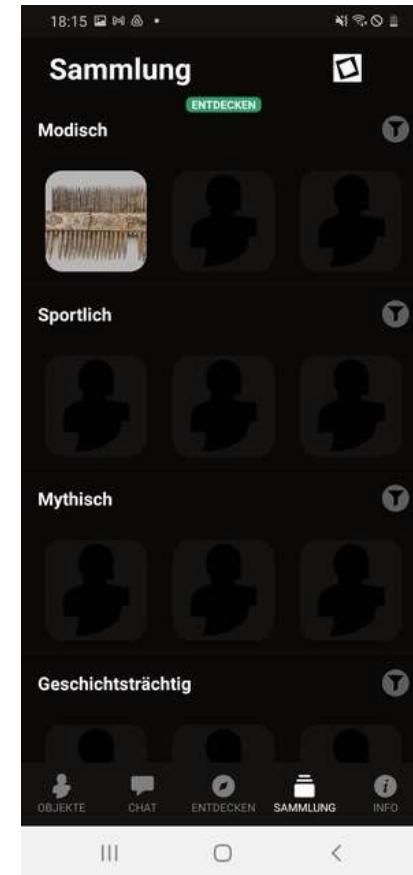


Ping! Die Museumsapp

Visitor Journey

Sammlung

Dieses Foto wird mit Objektinformationen in der App abgelegt. BesucherInnen werden zu SammlerInnen. Eine persönliche Sammlung mit individuellen Interessensschwerpunkten entsteht.

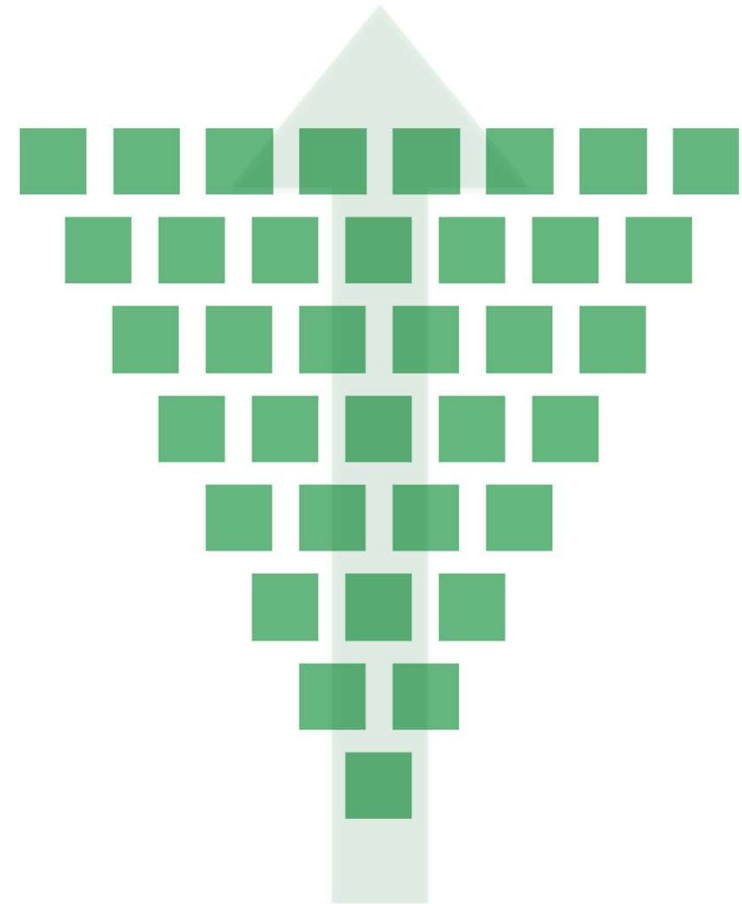




Ping! Die Museumsapp *Visitor Journey*

Visitors Journey

Es folgt ein zweites und drittes Objekt. Komplexität wird schrittweise erschlossen. Überforderung (Museums fatigue) wird vermieden.



Ping! Die Museumsapp

Visitor Journey

Kontakt halten

Auf dem Smartphone kann auch außerhalb des Museums eine Beschäftigung mit den Objekten stattfinden.
So meldet sich ein Objekt vielleicht Tage nach dem Besuch oder ein individueller Rundgang wird vor Betreten des Museums erstellt.





Ping! Die Museumsapp *Visitor Journey*

Bildnachweise

Seite 2:

Foto: Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss/Humboldt-Innovation GmbH, Thomas Lilge, Christian Stein; abgebildeter Prototyp von „Ping! Die Museumsapp“: Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss, entwickelt von Humboldt-Innovation GmbH, Thomas Lilge, Christian Stein; [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Seite 3:

Teller aus dem Service Friedrich Wilhelms II. für das Berliner Schloss, XII 10199, Stiftung Preußische Schlösser und Gärten Berlin-Brandenburg (SPSG); wird gezeigt in der Ausstellung „Schlosskeller“ im Humboldt Forum © Stiftung Preußische Schlösser und Gärten Berlin-Brandenburg/Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss, digitale Reproduktion: Jester Blank GbR; [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Seite 4:

Dreilagenkamm aus dem 13. Jahrhundert, gefunden bei archäologischen Grabungen auf dem Schlossareal, wird gezeigt im Rahmen der „Spuren“ im Humboldt Forum © Staatliche Museen zu Berlin, Museum für Vor- und Frühgeschichte, digitale Reproduktion: Claudia Klein; [CC BY-NC-SA 4.0](#)

[CC BY-NC-SA 4.0](#)

© Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss/Autoren: Thomas Lilge, Christian Stein





Ping! Die Museumsapp *Visitor Journey*

Bildnachweise

Seite 5:

Foto: Stiftung Humboldt im Berliner Schloss/Time Prints KG; abgebildete App „Ping! Die Museumsapp“: Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss, entwickelt von Humboldt-Innovation GmbH, Thomas Lilge, Christian Stein; unter Verwendung von: Dreilagenkamm, 13. Jahrhundert, gefunden bei archäologischen Grabungen auf dem Schlossareal, wird gezeigt im Rahmen der „Spuren“ im Humboldt Forum © Staatliche Museen zu Berlin, Museum für Vor- und Frühgeschichte, digitale Reproduktion: Claudia Klein; [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Seite 6:

Foto: Stiftung Humboldt im Berliner Schloss/Time Prints KG; abgebildete App „Ping! Die Museumsapp“: Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss, entwickelt von Humboldt-Innovation GmbH, Thomas Lilge, Christian Stein; [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Seite 7:

Foto: Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss/Humboldt-Innovation GmbH, Thomas Lilge, Christian Stein; abgebildeter Prototyp von „Ping! Die Museumsapp“: Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss, entwickelt von Humboldt-Innovation GmbH, Thomas Lilge, Christian Stein; [CC BY-NC-SA 4.0](#)

[CC BY-NC-SA 4.0](#)

© Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss/Autoren: Thomas Lilge, Christian Stein





Ping! Die Museumsapp *Visitor Journey*

Bildnachweise

Seite 8:

Foto: Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss/Humboldt-Innovation GmbH, Thomas Lilge, Christian Stein; abgebildete Textfenster aus „Ping! Die Museumsapp“: Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss, entwickelt von Humboldt-Innovation GmbH, Thomas Lilge, Christian Stein; App-Testing im Bode-Museum © Staatliche Museen zu Berlin, Skulpturensammlung und Museum für Byzantinische Kunst; [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Seite 9:

Foto: Stiftung Humboldt im Berliner Schloss/Time Prints KG; Apsismosaik aus der Kirche San Michele in Africisco zu Ravenna © Staatliche Museen zu Berlin, Skulpturensammlung und Museum für Byzantinische Kunst; [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Seite 10:

Foto: Stiftung Humboldt im Berliner Schloss/Time Prints KG; Merkur © Staatliche Museen zu Berlin, Skulpturensammlung und Museum für Byzantinische Kunst; [CC BY-NC-SA 4.0](#)

[CC BY-NC-SA 4.0](#)

© Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss/Autoren: Thomas Lilge, Christian Stein





Ping! Die Museumsapp *Visitor Journey*

Bildnachweise

Seite 11:

Foto: Stiftung Humboldt im Berliner Schloss/Humboldt-Innovation GmbH; abgebildete App „Ping! Die Museumsapp“: Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss, entwickelt von Humboldt-Innovation GmbH, Thomas Lilge, Christian Stein; unter Verwendung von: Dreilagenkamm aus dem 13. Jahrhundert, gefunden bei archäologischen Grabungen auf dem Schlossareal, wird gezeigt im Rahmen der „Spuren“ im Humboldt Forum © Staatliche Museen zu Berlin, Museum für Vor- und Frühgeschichte, digitale Reproduktion: Claudia Klein; [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Seite 13:

Foto: Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss/Humboldt-Innovation GmbH, Thomas Lilge, Christian Stein; abgebildete Textfenster aus „Ping! Die Museumsapp“: Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss, entwickelt von Humboldt-Innovation GmbH, Thomas Lilge, Christian Stein; App-Testing im Bode-Museum © Staatliche Museen zu Berlin, Skulpturensammlung und Museum für Byzantinische Kunst; [CC BY-NC-SA 4.0](#)

[CC BY-NC-SA 4.0](#)

© Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss/Autoren: Thomas Lilge, Christian Stein





Ping! Die Museumsapp

Visitor Journey

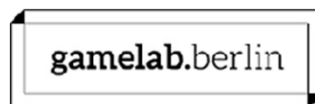
Autoren: Thomas Lilge, Christian Stein
Stand: März 2021

[CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

© Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss/Autoren: Thomas Lilge, Christian Stein

Die Aufnahmen entstanden im Bode-Museum und in den Ausstellungen “Schlosskeller” und “Videopanorama” im Humboldt Forum.

Die App wurde unter dem Namen “Mein Objekt” entwickelt und heißt seit März 2021 “Ping! Die Museumsapp”.



Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

