




museum4punkt0

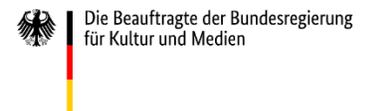
SENCKENBERG
world of biodiversity

Interner Workshop: Nachnutzungspotential der App „ping! Die Museumsapp“ für das SMNG

Lisa Lahr
museum4punkt0 – Digitale Strategien für das Museum der Zukunft

**NEU
START
KULTUR**

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Inhalt

1. Beschreibung der App

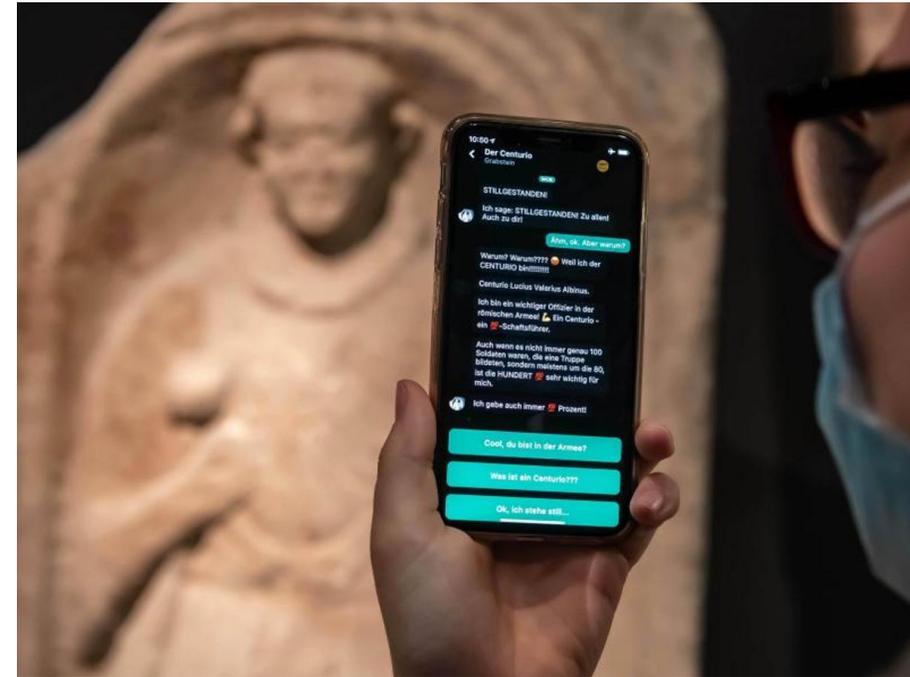
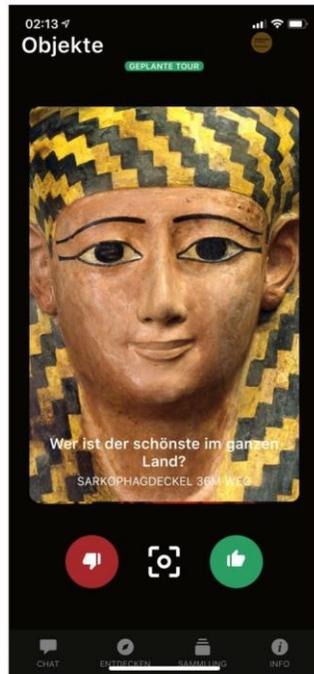
2. Inhaltliche Umsetzung

3. Technische Umsetzung

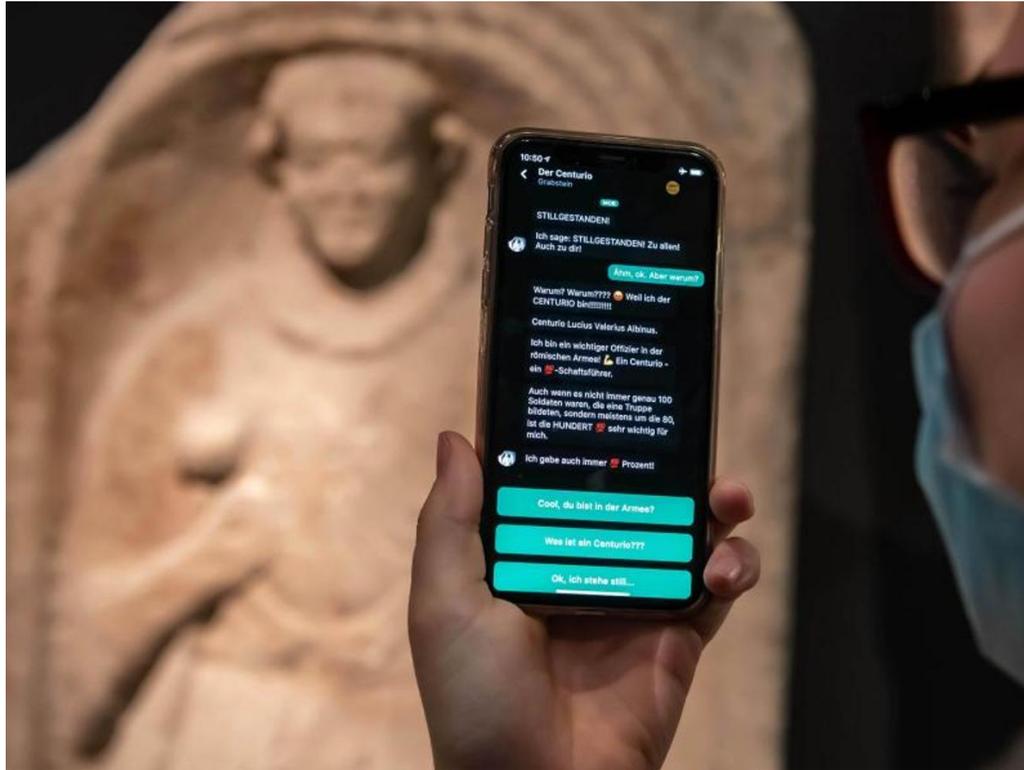
4. Zusammenfassung – pro/contra

Hier bitte das Logo Ihrer
Institution einfügen

Nachnutzungspotential: App Ping! – spielerisch durchs Museum



Nachnutzungspotential: App Ping! – spielerisch durchs Museum



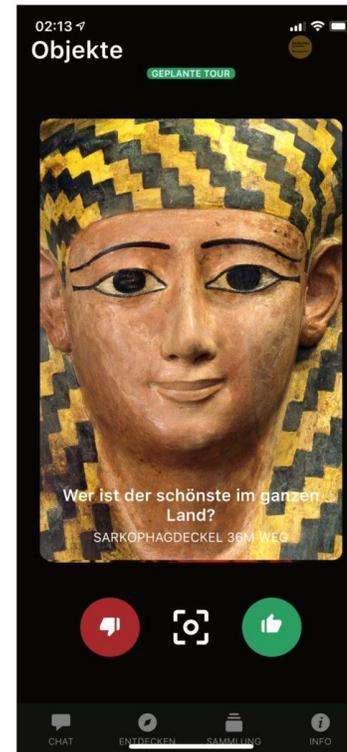
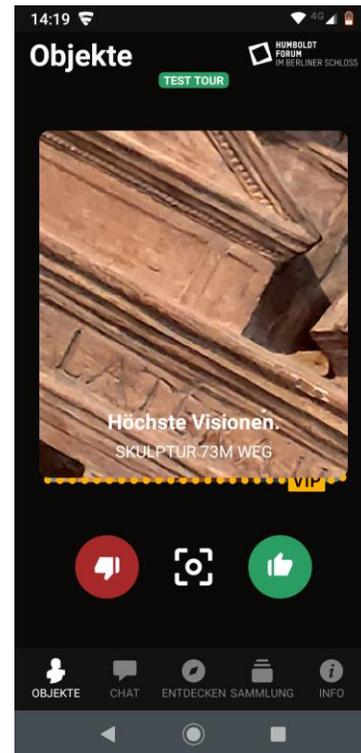
- App
- Auf dem eigenen Smartphone
- Zugang bereits vor oder während des Museumsbesuchs möglich

Nachnutzungspotential: App Ping! – spielerisch durchs Museum

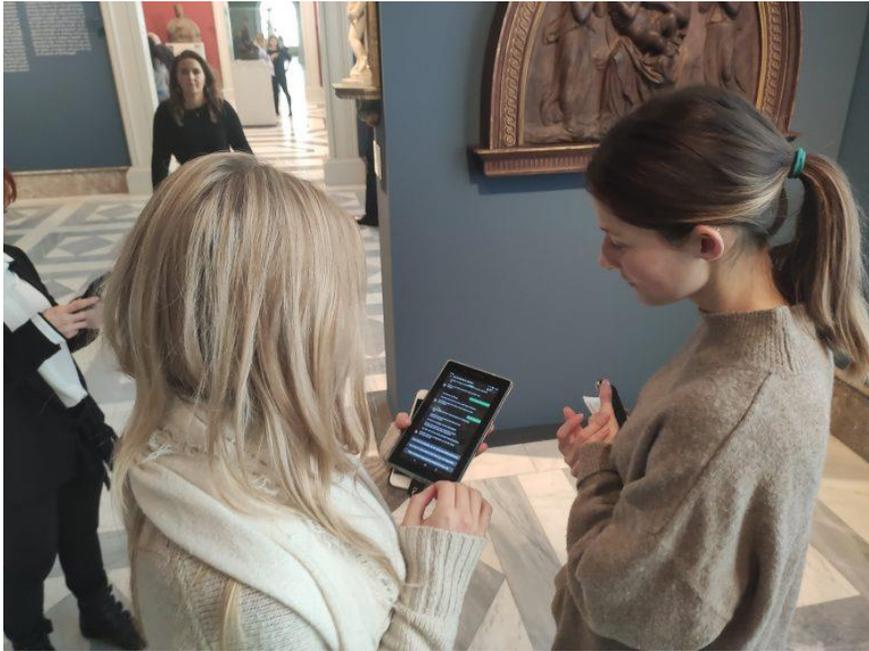


- Besucher kommen über eine App mit Objekten des Museums in Kontakt:
- Es entsteht ein interaktiver, fiktiver, spielerischer Dialog mit einem Objekt der Ausstellung
- Die Dialoge sind angereichert mit Rätselfragen und unterhaltsamen Infos
- Spielerische Einladung zum Suchen des Objekts
- Anlegen einer eigenen Sammlung

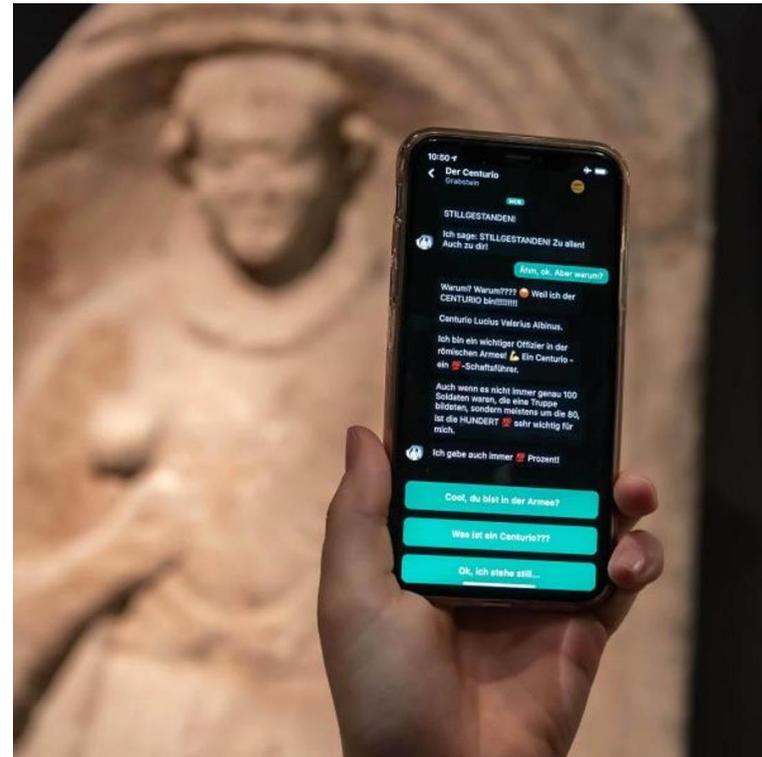
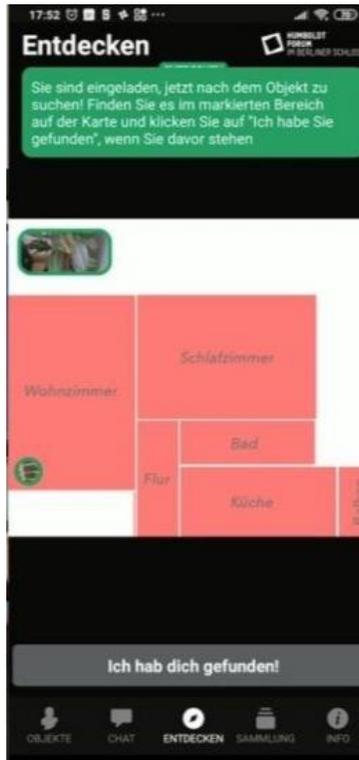
Nachnutzungspotential: App Ping! – spielerisch durchs Museum



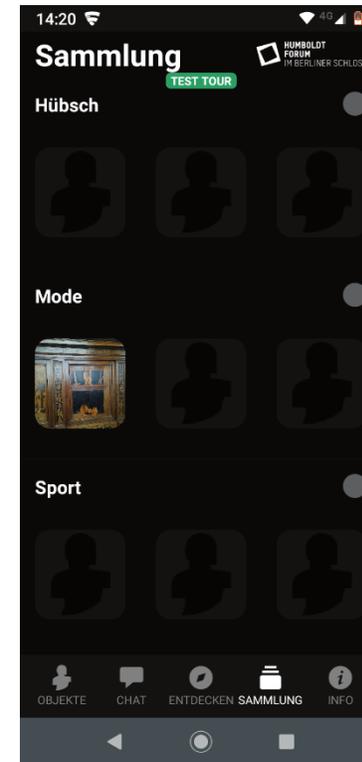
Nachnutzungspotential: App Ping! – spielerisch durchs Museum



Nachnutzungspotential: App Ping! – spielerisch durchs Museum



Nachnutzungspotential: App Ping! – spielerisch durchs Museum

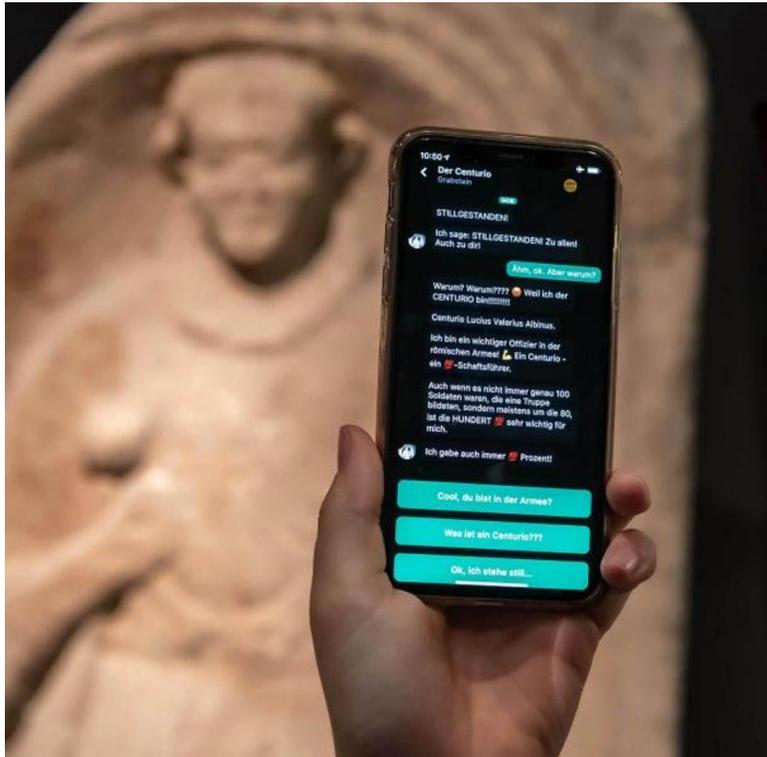


Nachnutzungspotential: App Ping! – spielerisch durchs Museum



- Beispieldialog: die Schellente
- Chatbot: <http://46.4.90.221:6060/>
(Datei auf Anfrage)

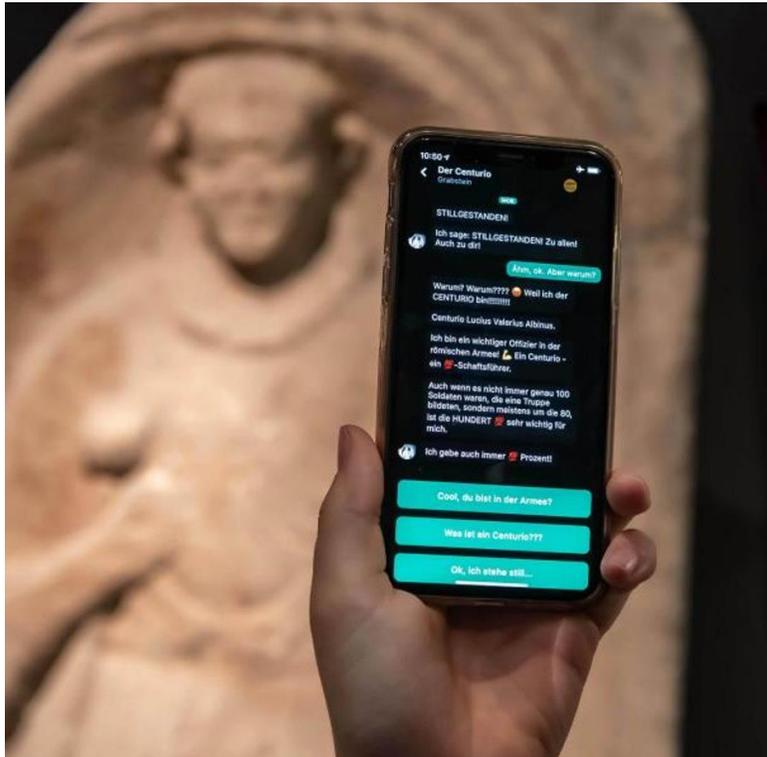
2. Inhaltliche Umsetzung



Was es braucht

- Vorauswahl zu Objekten treffen
- 3 min Interviews mit KuratorInnen und Mitarbeitern zu ausgewählten Objekten
- Redaktionelle Arbeit: Personas und Dialoge entwickeln

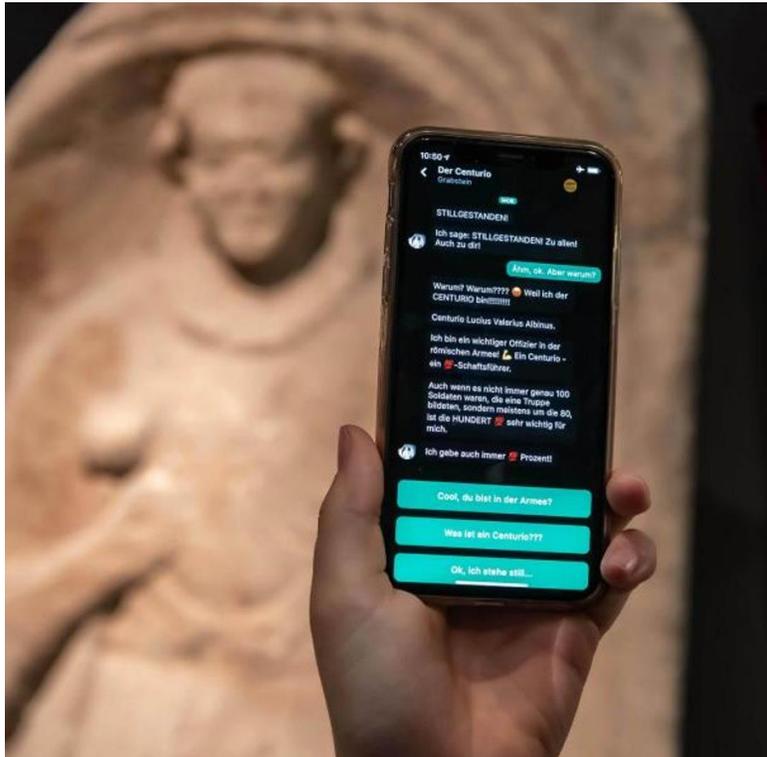
2. Inhaltliche Umsetzung



Was es braucht

- **ENTWICKLUNG EINES WORKSHOP-FORMATS** (Beteiligung von Mitarbeitern und Besuchern)
- GameLab als Support möglich (1 Tag Workshop "Schreiben"; und zusätzliche Workshops zu Zwischenstand für Autoren z.B. Schreibcamp)
- 20 Dialoge (2-3 Monate Arbeit)
 - Dialoge können verschiedene Modi spielen (kindgerechte, lustige Sprachen; fachlich; nach Themen z.B. Naturschutz, Artensterben)

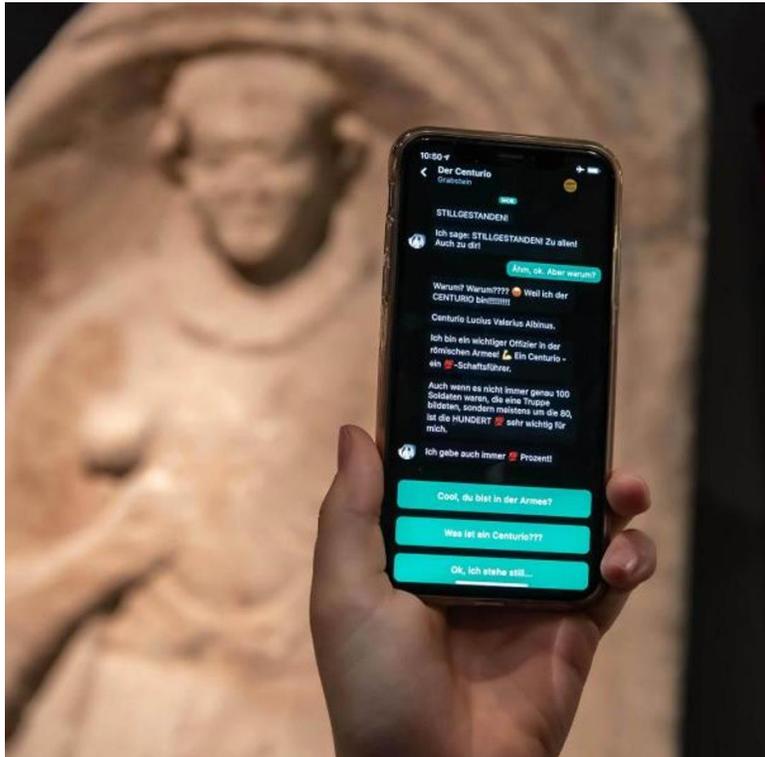
3. Technische Umsetzung:



Was es braucht

- **INFRASTRUKTUR IM HAUS**
 - Wifi mindestens im Eingangsbereich zum Download
 - Hosting der App intern (möglich)

3. Technische Umsetzung



Was es braucht

- **APP-PROGRAMMIERUNG**
 - GameLab (Umsetzung, Startworkshop Technik und Dialog-Schreiben + evtl. Redaktionskontingent)
 - + Anschluss Wartungsvertrag für 2022 (zur Sicherung der App)

4. Zusammenfassung – pro/contra

	PRO	CONTRA
Inhaltliche Aspekte	<ul style="list-style-type: none">• neue, spielerische Erlebensebene der musealen Inhalte (Neugier, Spiel, Spaß, erfrischende Ebene)• personalisierter, interaktiver Zugang zu den Inhalten• Zugang bereits vor dem Museumsbesuch• Sympathie wecken, Wissensvermittlung• Bürgerbeteiligung denkbar• später erweiterbar• Kooperation mit Frankfurt denkbar• Evaluationstool	<ul style="list-style-type: none">• hoher inhaltlicher Aufwand für fiktive Charaktere
Technische Aspekte	<ul style="list-style-type: none">• BYOD – es muss keine Technik bereit gestellt werden	<ul style="list-style-type: none">• Download durch Benutzer nötig (= Hürde)• Implementierung mit externer Firma• Updates nötig