



Die interaktive App „Frag Walfred!“

museum4punkt0-Teilprojekt M10 „(Digital) MEER erleben“

museum4punkt0 – Digitale Strategien für das Museum der Zukunft



Gefördert durch:
 Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

Projektverlauf | Meilensteine

„Frag Walfred!“-App

fluxguide



Was wollten wir erreichen?

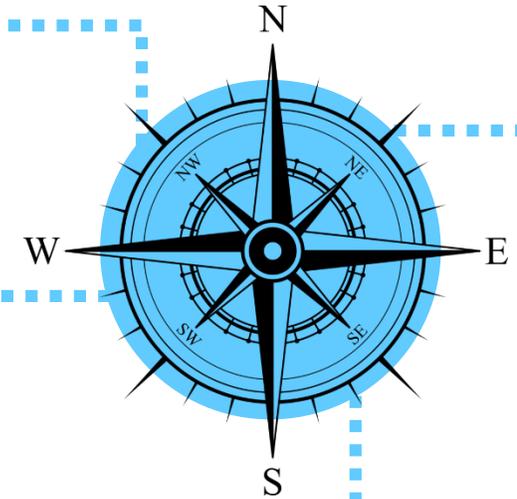
Zielbestimmung aus Bedarf und Möglichkeiten

Ausgangspunkte

- **navigatorische Herausforderungen im OZEANEUM**
 - > Orientierung bieten auf einer Grundfläche von 8.700 m²
 - > individuelle Bedürfnisse berücksichtigen
 - > nichts Wesentliches versäumen
- **interaktiver, interessengeleiteter Umgang mit Ausstellungsinhalten**
 - > flexibel anpassbare Informationsvermittlung
 - > Erweiterung der Inhalte: Blick hinter die Kulissen, Thema Tierhaltung ...



Foto: Anke Neumeister/Deutsches Meeresmuseum



Bitte folgen Sie der orangefarbenen Linie!

Wofür haben wir uns entschieden?

Native App

Digitaler Lösungsansatz

• interaktives, prototypisches Navigations- und Vermittlungstool
-> **Native App**

- schnelle und stabile Bereitstellung von rechenintensiven Aufgaben
- Möglichkeit zur Nutzung von Schnittstellen zu den internen Sensoren eines mobilen Endgeräts (bereits mitbedachter möglicher Einsatz von Augmented Reality)
- Offlinebetrieb
- BYOD -> keine Ausgabe von Geräten

Was wir nicht wollten: Kartennavigation für`s Museum



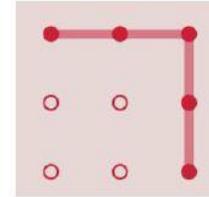
Wofür haben wir uns entschieden?

Welche Methode soll für das Sammeln von sog. Spots verwendet werden?

- iBeacon touch



- Mustereingabe



- Nummerneingabe



- QR Code



Wofür haben wir uns entschieden?

iBeacons touch

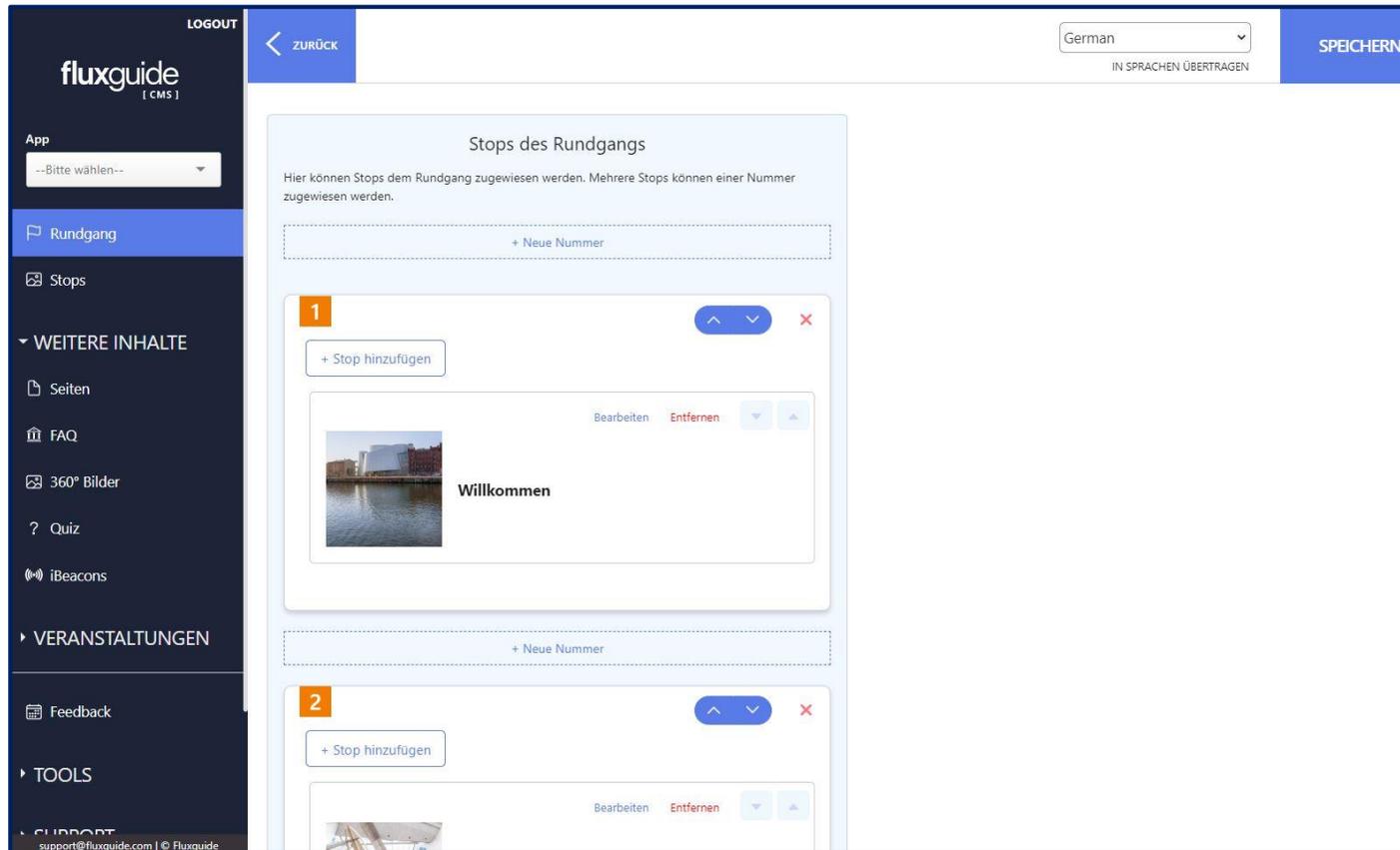
Beacons-Installation am 22.08.2022



Fotos: Anke Neumeister/Deutsches Meeresmuseum

Content Management System (CMS)

Flexible Inhaltserstellung und -pflege



Screenshot vom CMS

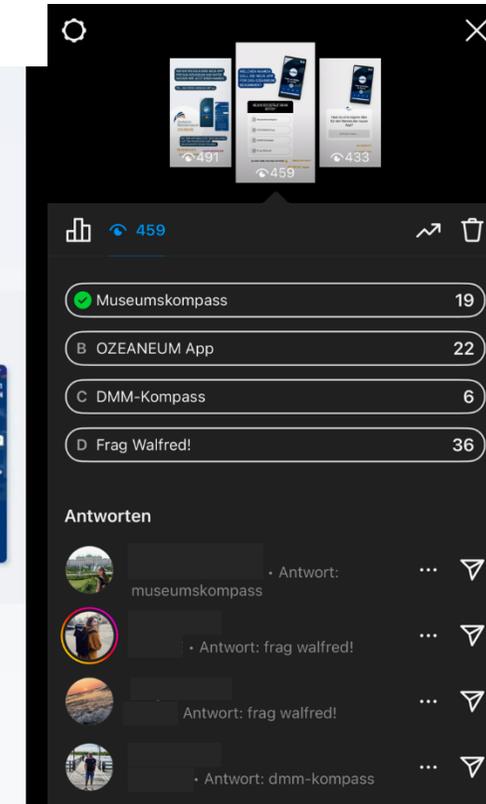
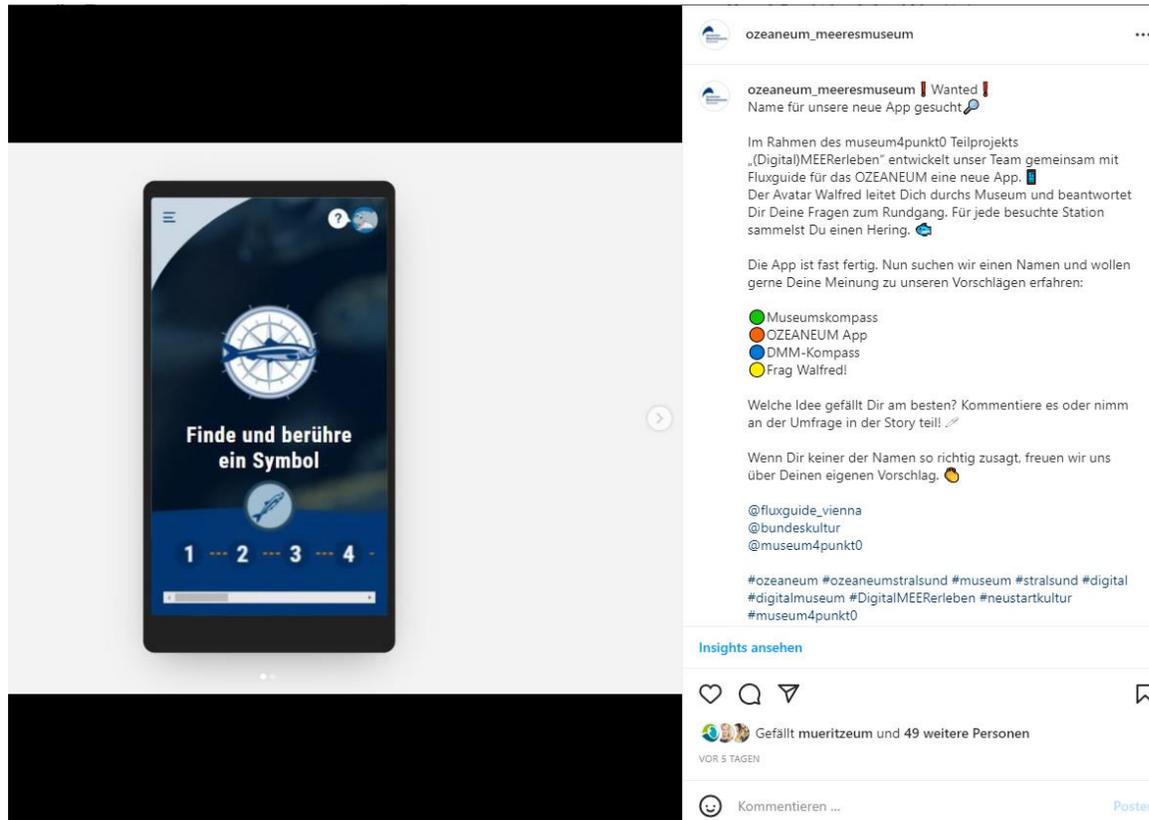
Backup & Wiederherstellung

- automatisches Backup-System auf zwei (physisch) getrennten Rechenzentren
- inkrementelles Backup, Sicherung der App-Inhalts-Daten sowie des Software-Codes
- Backup-Intervalle: 7x täglich, 4x wöchentlich, 12x monatlich - max. rückwirkend 1 Jahr
- semiautomatisierte Wiederherstellung der Daten (partiell und vollständig) möglich

Welcher App-Name?

Partizipation

Namensfindung gemeinsam mit der Social-Media-Community



Testing zur Fehlerbehebung (vor Veröffentlichung)

zu schnelle Chatnachrichten, Bild bei manchen Geräten nicht sichtbar

Teilweise erscheinen zu schnell zu viele Chatnachrichten, sodass man weit hochscrollen muss, um diese von Anfang an zu lesen. Bei Station 4 Weltmeer war das Bild vom Globus nur bei einer Testperson (Iphone XR) sichtbar. Bei den anderen beiden (Iphone 6s und 7) hingegen nicht.

Ansonsten hat es uns sehr viel Spaß gemacht, auf Entdeckungstour zu gehen. Auf der Suche nach Beacon sind auch große Kinder wieder klein geworden und über die Heringe wurde sich sehr gefreut :)..

Die verschiedenen Themen geben einen guten Überblick über die Schwerpunkte der Ausstellung und auch „lesefaule“ Menschen sind motivierter, etwas zu erfahren.

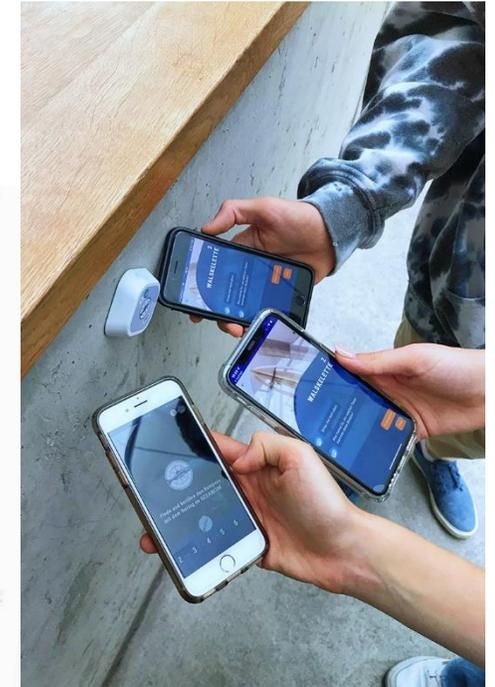
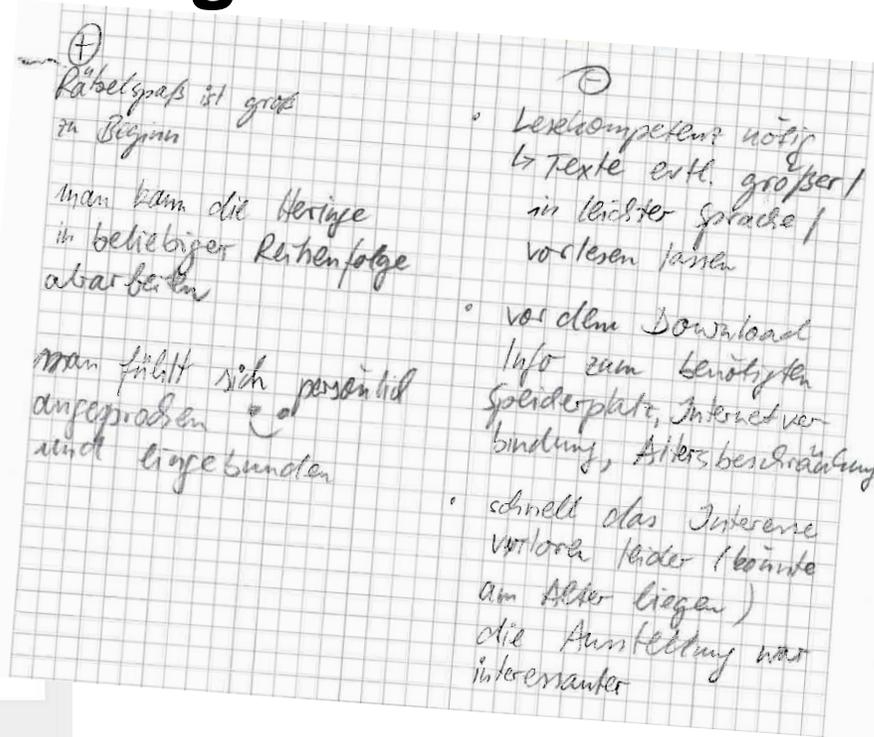
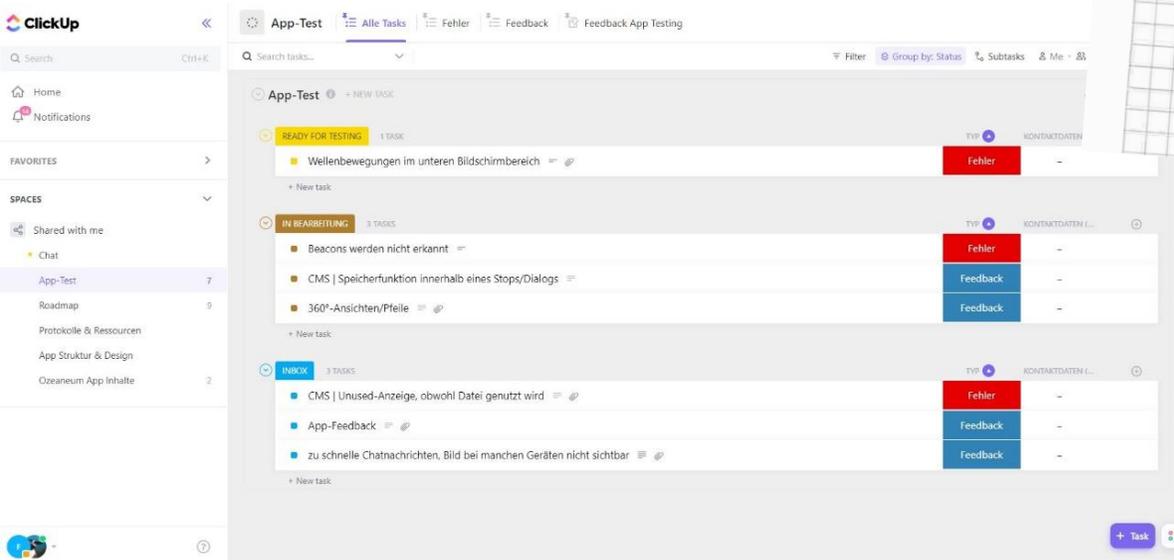


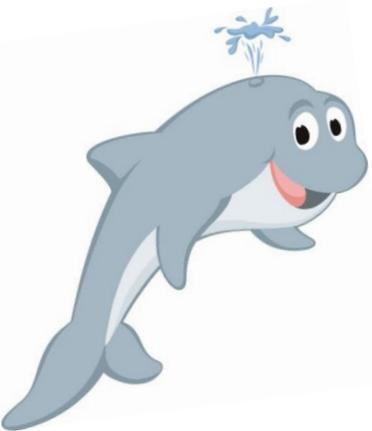
Foto: Anke Neumeister/Deutsches Meeresmuseum

- u. a. 5. Klasse (15 Schüler*innen) und Jugendliche (16 Jahre)
- insgesamt rund 30 Personen
- Online-Feedback-Formular und analog Zettel für Feedback

Schulungen mit dem Besucherservice im OZEANEUM



Fotos: Almut Neumeister/Deutsches Meeresmuseum
Grafik: Thomas Korth/Deutsches Meeresmuseum

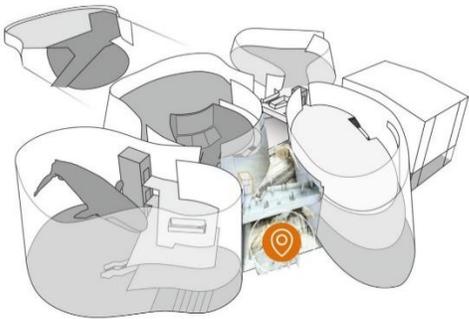


Was bietet die App?

„Frag Walfred!“

- Dialogbasiertes Storytelling (Chatbot)
- Gamification und Reward System -> motivierend
- Orientierung über 360°-Ansichten, Lagepläne + inhaltlich
- iBeacon Touch Technologie

Wo muss ich hin?



Download

„Frag Walfred!“-App



Magic-Link via QR-Code



Ausblick und Strategie

Nächste Schritte?



Personal?

Weiterentwicklung?

> Möglichkeit zur Erweiterung der App auf die anderen Standorte

Zukünftige finanzielle Mittel?

Die interaktive App „Frag Walfred!“



Autorin: Anke Neumeister/Deutsches Meeresmuseum

Stand: Juni 2023

CC BY-SA 4.0



Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

