

# Dennis Willkommen, KULDIG

## **Adaptive Strategien bei der Konzeption von Apps für Museen**

# AUSGANGSLAGE

- Lockdown vorbei
- Auswirkungen langfristig
- Digitalisierung als Chance
- Meist Grundlagen bereits vorhanden

# PROBLEMSTELLUNG

- Nutzung vorhandener Potentiale  
(digitale Werkzeuge, Digitalpräsenzen)
- Berücksichtigung der Gegebenheiten  
(im Museum, außerhalb des Museums)
- Entwicklung langfristiger Strategien  
(flexible Anpassung an Gegebenheiten)

# MYTHOS KANNIBALISIERUNG

Häufige Argumentationslinie:

1. Apps, die nicht auf den Besuch vor Ort fokussieren, bedingen ein Absinken der Besucherzahlen.
2. Deshalb gilt es, Apps auf den Besuch vor Ort flankierende Maßnahmen zu beschränken.

# MYTHOS KANNIBALISIERUNG

Diese Argumentationslinie setzt folgende Motivation bei Besuchern voraus (überspitzt formuliert):

„Nee, also wenn ich in der App mir die gesamte Ausstellung auf meinem 5,7-Zoll-Display meines Smartphones mittels 360° anschauen kann und zu jedem Exponat eine vollständige Audiobeschreibung sowie erläuternde Texte erhalte ... also dann, gehe ich da nicht hin, sondern setze mich lieber auf die Couch und nutzt die App!“

# MYTHOS KANNIBALISIERUNG

- Lässt Visitor Journey komplett außer acht  
(vor / während / nach Besuch)
- Interpretiert Kausalkette falsch
- Lässt Potentiale in Bezug auf Besuchergewinnung  
und Besucherbindung außer acht

# MYTHOS KANNIBALISIERUNG

Motivation zum Museumsbesuch basiert an sich nicht auf dem Vorhandensein oder Nichtvorhandensein einer App, geschweige denn von deren Umfang oder Aufbau.

# BEDEUTUNG ZIELSTELLUNG

Doch eine App hat das Potential,  
den Museumsbesuch in den virtuellen Bereich  
zu verlegen und damit zu ersetzen.

# BEDEUTUNG ZIELSTELLUNG

- Bedingt durch definierte Zielstellung
- Bedingt durch hinter der App stehendes Konzept

# POTENTIALE EINER APP

Eine App ist als Chance zu verstehen,  
je nach Zielstellung und Konzept:

1. einen Besuch anzubahnen und vorzubereiten
2. einen Besuch zu unterstützen
3. einen virtuellen Besuch zu ermöglichen

# POTENTIALE EINER APP

Welcher der dieser Aspekte wie umfangreich zur Geltung kommt, bestimmt deren Wichtung innerhalb von Zielstellung und Konzept.

# POTENTIALE EINER APP

Attention Desire Interest Action

# POTENTIALE EINER APP

Attention Desire Interest

App als Instrument der Kommunikation

# POTENTIALE EINER APP

## Action

App als Instrument der Vermittlung  
vor Ort | remote

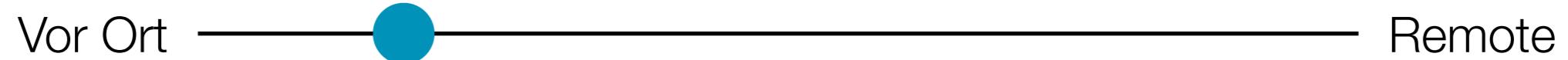
# BEDEUTUNG WICHTUNG

Szenario 1 - Besuch des Museums ist möglich

1. Anbahnung Besuch mittels Kommunikation
2. Flankierung Besuch vor Ort
3. Rückkehr Besuch mittels Kommunikation

# BEDEUTUNG WICHTUNG

Szenario 1 fokussiert Besuch vor Ort



# BEDEUTUNG WICHTUNG

Szenario 2- Besuch des Museums ist nicht möglich

1. Anbahnung virtueller Besuch mittels Kommunikation
2. Ausrichtung virtueller Besuch
3. Rückkehr virtuelle Besuch mittels Kommunikation
4. Anbahnung Besuch vor Ort mittels Kommunikation

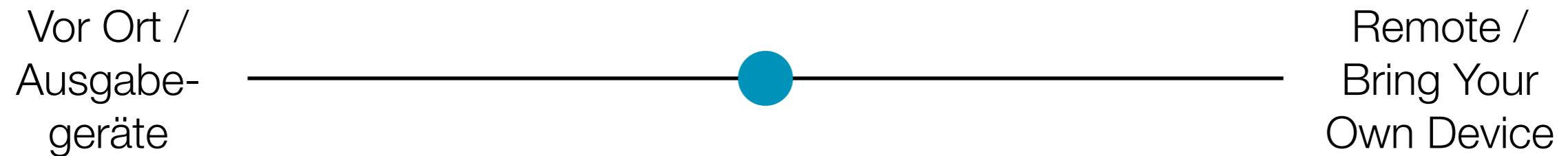
# BEDEUTUNG WICHTUNG

Szenario 2 fokussiert virtuellen Besuch

Vor Ort —————— ● —————— Remote

# BEDEUTUNG WICHTUNG

Wichtung trifft auch auf Distributionswege zu



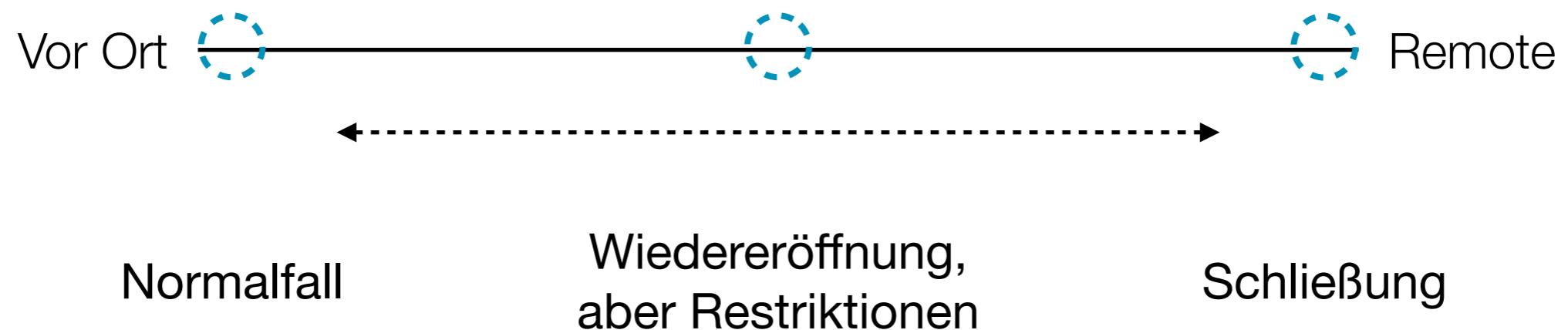
1. Ausgabegeräte bequem für Besucher
2. BYOD optimal für Besucherbindung

# VORTEILE WICHTUNG

- Nutzung vorhandener Strukturen
- Flexible Anpassung an Gegebenheiten
- Budget-Optimierung durch partielle Digitalisierung
- Optimierung Personalstruktur

# GRUNDLAGEN FÜR WICHTUNG

- Skalierbarkeit & Flexibilität in Definition der Wichtung mittels entsprechender Werkzeuge (Software)



# GRUNDLAGEN FÜR WICHTUNG

- Einstellung und Aufstellung Mitarbeiter in Museen

Umsetzung von adäquaten digitalen Formaten als Reaktion auf Corona sollten nicht Sonderfall sein, sondern vielmehr zum Normalfall werden.

Allerdings unter optimierten Bedingungen und nicht als „Notfalllösung“.

# MÖGLICHE ELEMENTE IN APP

Multimediale Zusatzinformationen  
zu Exponaten (Text, Bild, Audio, Video)

Vor Ort —————— Remote

# MÖGLICHE ELEMENTE IN APP

Interaktive Elemente  
(Games, AR, VR)

Vor Ort ——————  —————— Remote

# MÖGLICHE ELEMENTE IN APP

Alternative Zugänge zu Exponaten  
(3D, 360°, Animationen, VR)

Vor Ort —————— ● —————— Remote

# MÖGLICHE ELEMENTE IN APP

Erweiterte virtuelle Angebote  
(Podcasts, Videoführungen, 360°-Rundgänge)

Vor Ort —————— ● —————— Remote

# FAZIT

Adaptive Strategien ...

- bilden generell Grundlage für Realisierung von Digitalisierung
- ermöglichen schnelle Reaktion auf Gegebenheiten
- sichern eine langfristige und nachhaltige Entwicklung

# FAZIT

- auf vorhandenen Online-Angeboten, Apps und digitalen Angeboten kann aufgebaut werden
- Umsetzung eines Modells der flexiblen Wichtung
- Voraussetzungen dafür:
  - Wissensbasis und Einstellung der Mitarbeiter
  - Technische Grundlagen in Form flexibler Tools

# KULDIG AppCreator

- Baukastensystem und CMS
- Flexible und skalierbare Apps erstellen
- Nachhaltige und langfristige Verwaltung von Inhalten und Funktionalitäten
- Integration von Sprach- und Zielgruppenprofilen
- Nutzungsdatenerhebung

Demozugang zum AppCreator und  
Informationen auf [kuldig.de](http://kuldig.de)

# Lösungen von KULDIG

- KULDIG AppCreator zur Erstellung und Verwaltung mobiler Applikationen
- KULDIG MDM zur Verwaltung Ihrer Ausgabegeräte
- KULDIG Kioskmodus zur Sicherung Ihrer Ausgabegeräte

# KONTAKTIEREN SIE UNS

Dennis Willkommen

KULDIG - Digitale Konzepte für Museen und Kultur

[d.willkommen@droidsolutions.de](mailto:d.willkommen@droidsolutions.de)

+49 341 125 903 68

+49 162 24 26 945